



## GameStar 05/2009 Journalistischer Ernstfall

**Was eine eingespielte Redaktion wert ist**, merkt man in außergewöhnlichen Situationen. Als am 11. März der 17jährige Tim Kretschmer 15 Menschen und sich selbst tötet, schrillen auch bei GameStar die Alarmglocken: Wir wissen aus Erfahrung, dass es nicht lange dauert, bis in den Medien wieder über so genannte »Killerspiele« diskutiert werden wird – meist unsachlich. Die Vorahnung täuscht nicht. Noch am gleichen Tag ist der Amoklauf mit Counterstrike verknüpft, Politiker und Kriminologen fordern reflexartig Verbote.

**Wenn unser Fachgebiet** in dieser Weise im Licht der Öffentlichkeit steht, verstehen wir es als unsere Aufgabe, die Debatte sachlich zu begleiten. Sofort stellen wir eine Sonderseite auf GameStar.de, die Fakten sammelt und Hintergründe der Debatte erklärt. Gleichzeitig schwärmt das GameStar-Team aus: Fabian Siegmund interviewt einen Militärexperten (► [Quicklink: 6068](#)), Henry Ernst von der GamePro eine Psychologie-Professorin (► [Quicklink: 6067](#)), Michael Trier spricht mit einem Medienpädagogen (► [Quicklink: 6054](#)) und kommentiert die Berichterstattung (► [Quicklink: 6069](#)), Christian Schmidt gibt Tageszeitungen Interviews, Toni Schwaiger und Nino Kerl befragen Münchener Spieler (► [Quicklink: 6071](#)), vier Kollegen diskutieren in einer Video-Expertenrunde die Bedeutung und Risiken von Gewaltspielen (► [Quicklink: 6070](#)). GameStar hat eine lange Tradition der Auseinandersetzung mit dem Thema, seit Jahren berichten wir über diese Debatte.

**Keine andere Spiele-Webseite** hat in den Tagen nach dem Amoklauf mehr als ein, zwei Meldungen oder Artikel-Konserven zur Gewaltdebatte veröffentlicht. Dabei zeigen allein die mehr als 250.000 Zugriffe auf unseren Artikel-Schwerpunkt in wenigen Tagen und die über 500 Diskussionskommentare von GameStar.de-Lesern, wie sehr das Thema die Spieler bewegt. Dass wir so schnell und umfassend berichten können, ist unserem erfahrenen Team mit seiner guten Vernetzung zu verdanken. Und der Tatsache, dass wir Computerspiele ernst nehmen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team

### WoW Sonderheft 03/09

Kann das kostenlose Runes of Magic dem Marktführer den Thron der Online-Rollenspiele streitig machen? Was haben Sie davon, wenn Sie bei den Fraktionen von Nordend einen mächtigen Ruf haben? Wo finde ich die seltensten Monster auf dem nördlichsten Kontinent Azeroths? Alle Antworten finden Sie in der neuen Ausgabe unseres WoW-Sonderheftes. Für 6,99 Euro jetzt am Kiosk. Oder unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).



### Geschenke abzugeben

GameStar-Redakteure bekommen regelmäßig Branchengeschenke, vom Kugelschreiber bis zur Special Edition. Manchmal sind es richtig wertvolle Gaben, etwa diesen Monat: Microsoft schickte mehreren Kollegen »Games for Windows Live«-Pakete mit Hardware und Spielen im Wert von jeweils rund 200 Euro. Diese Pakete finden Sie auf Seite 119, in unserer Verlosung. Denn für jeden GameStar-Redakteur gilt: Wir nehmen gern Geschenke an! Aber nur, um sie direkt an unsere Leser weiterzureichen. Jedes Werbepäsent wird auf GameStar.de oder im Heft verlost.



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



# GameStar

## Top-Thema

# Der Pate 2

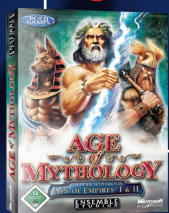
Im Filmgenre gehören die Streifen der Pate-Reihe zu den absoluten Juwelen der Gangsterfilme. Ob das auch für den zweiten Teil der gleichnamigen Spielereihe gilt, verrät Ihnen Michael Graf in unserem umfangreichen 5-teiligen Video-Test.



05/2009

## Vollversion

### Age of Mythology



Diesen Monat erwartet Sie Echtzeit-Strategie vom Feinsten. Komplexer Basisbau, Ressourcen-Sammeln und epische Schlachten gepaart mit Helden, Göttern und Fabelwesen machen Age of Mythology zu einem Strategie-Abenteuer!



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

# GameStar XL



## Exklusive XL- und HD-VIDEOS

Nur auf DVD-XL: Strike Commander »Hall of Fame«, die ungekürzte Wertungskonferenz zu Der Pate 2 sowie Technikvideos zu



Empire und Endwar. Zusätzlich gibt's knackscharfe hochauflösende Videos zu den Top-Spielen des Monats.



05/2009

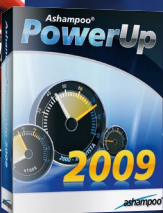
## Vollversionen

### Ducati World Championship



Starten Sie mit unserer Vollversion Ihre Motorrad-Rennsport-Karriere.

### Ashampoo PowerUp 2009



Nutzen Sie versteckte Optionen für die Konfiguration und Pflege von Windows.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

# GameStar

DVD-Inhalt 05/2009

## Daten, Programme

### VOLLVERSION

Age of Mythology

### DEMOS

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

Panzers: Cold War

Simon the Sorcerer 5

### EXTRAS

GameStar DVD-Inlays

GameStar Rückblick: Ausgabe 05/09

### PROGRAMME

SMPlayer (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.)

FurMark V1.6.5. (neu, int.)

GameStar Datastar

## Videos

### TOPSPIEL

Der Pate 2:

- Die Handlung

- Die Don-Ansicht

- Die Familie

- Die Spielwelt

- Fazit

- Wertungskonferenz

### PREVIEWS

Fuel

Ghostbusters

Gobliins 4

Operation Flashpoint 2

### TESTS

CSI: New York

H.A.W.X.

Men of War

Tom Clancy's End War

The Last Remnant

World in Conflict:

Soviet Assault

### SPECIAL

Mod-Special

Rückblick 05/09

Battleforge: Koop

Hardware-Video: Windows 7

### EXTRAS

Die Redaktion 47

Die Redaktion 47: Outtakes



Auch diesen Monat gibt's wieder den beliebten Spiele-Rückblick.

05/2009

Age of Mythology

GameStar

GameStar

Age of Mythology

05/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

# GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 05/2009

### VOLLVERSION

Ducati World Championship

Ashampoo PowerUp 2009

### VIDEOS

Technikvideo: Empire - Total War

Technikvideo:

Tom Clancy's End War

Hall of Fame: Strike Commander

Wertungskonferenz: Der Pate 2

u.v.a.

### DEMOS

Monsters vs. Aliens

Panzers: Cold War (Multiplayer-Demo)

The Last Remnant

### PATCHES

Alarm für Cobra 11 V1.44

Call of Duty: World at War 5 V1.3

C&C: Alarmstufe Rot 3 V1.08

Crysis: Warhead V1.1 Hotfix

Die Gilde 2: Venedig V3.5

Edna bricht aus V1.1

Fallout 3 V1.4.0.6

Football Manager 2009 V9.3.0

Fußball Manager 09 Update 3

Gothic 3: Götterdämmerung V1.08.9

Grand Ages: Rome V1.09

Herr der Ringe: Die Eroberung V1.1

Penumbra Hotfix

Pro Evolution Soccer 2009 V1.30

Unreal Tournament 3 Patch 4 und Titan Pack

Vampire: Bloodlines V1.60 (Community Patch)

World of Goo V1.30

### TREIBER FÜR XP & VISTA

Bios Kompendium V6.8

CPU-Z V1.49 (engl.)

DateiCommander V10.1

Speedfan V4.37

VLC Media Player V0.9.8a

XnView & NConvert V1.96

XP-Antispy 3.97-2

## Exklusive XL-VIDEOS

Empire: Total War



Tom Clancy's End War



In unseren hochauflösenden Technikvideos präsentieren wir Ihnen Spiele in unterschiedlichen Auflösungen und Detailstufen.

05/2009

Ducati World Championship

GameStar

GameStar

Ducati World Championship

05/2009

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



## 20 Titel Drakensang: Am Fluss der Zeit

Wie alles begann: Am Fluss der Zeit erzählt die Vorgeschichte zum deutschen Rollenspiel-Hit. Wir waren als erste bei Radon Labs und enthüllen, was im neuen Drakensang alles anders wird.



## 32 Titel Operation Flashpoint 2

Erstmals angespielt: Wie realistisch ist Codemasters' ambitionierte Militär-Simulation überhaupt?



## 58 Titel Der Pate 2

Don Corleone unterbreitet uns ein weiteres Angebot. Ob's reicht, den Konkurrenten Grand Theft Auto 4 auszustecken?

## Titelstory

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

- Mega-Preview.....20
- Die neuen Archetypen.....21
- Die wichtigsten Änderungen .....26
- Am Großen Fluss .....28

## Aktuell

- Die Amoklauf-Debatte.....10
- News.....12
- Termin-Update + Warteliste.....14

## Previews

### Kurzpreviews

- Battlestations: Pacific .....16
- Braid .....16
- Age of Pirates 2 .....17
- Gobliins 4 .....17
- Legio.....17

### Previews

- Operation Flashpoint 2:  
Dragon Rising.....32
- Parabellum .....36
- Need for Speed: Shift .....38
- Fuel .....44
- Ghostbusters .....46
- Singularity .....48
- Ruse .....50
- The Chronicles of Riddick:  
Assault on Dark Athena.....52

## DVD-Highlights



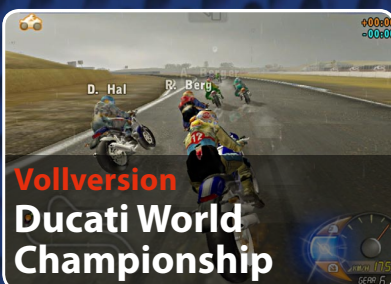
Die Ensemble Studios (Age of Empires) versetzen Sie in die griechische, römische und ägyptische Mythologie. Hier entscheiden Sagenfiguren und übernatürliche Kräfte über Sieg oder Niederlage in taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Schlachten. GameStar-Wertung: 92 Punkte!

## Topspiel-Video Der Pate 2



In vier Videos plus einer Wertungskonferenz (Gesamtlauzeit: 22 Minuten) schaut Michael Graf dem neuen Mafia-Oberhaupt ganz genau auf die Finger.

## DVD-XL-Highlights



Wenn Ihnen die Motorrad-Simulation MotoGP 08 zu knifflig ist, sollten Sie unsere Vollversion Ducati World Championship ausprobieren. Zugänglicher lässt sich ein PS-starker, 300 km/h schneller Turnier-Hobel nicht durch Kurven jagen.

## Hall of Fame Strike Commander



Top Gun zum Selberspielen: Christian Schneider zieht den famos inszenierten Kampffjet-Klassiker von 1993 aus dem Regal und geht damit in die Luft.



**82 Battleforge** Vom Außenseiter zum Überraschungs-Hit: Battleforge revolutioniert das Genre der Online-Strategie.



**124 Wo ist der Witz?** Christian Schmidt geht der Frage auf den Grund, warum es heutzutage so wenige wirklich humorvolle Spiele gibt.



**140 Hardware-Schwerpunkt** Wir schicken 23 Grafikkarten aus allen Preisklassen durch unseren umfangreichen Test-Parcours. Die Überraschung: Leistung muss nicht teuer sein!

## Tests

Das Team/Team-Check ..... 54  
So werten wir..... 56

### Action

Action-Hitliste ..... 57  
Der Pate 2..... 58  
H.A.W.X. .... 62  
Cryostasis..... 66  
DCS: Black Shark ..... 68  
Watchmen: The End is Nigh ..... 69  
Dark Sector ..... 70

### Strategie

Strategie-Hitliste..... 81  
Battleforge..... 82  
C&C: Alarmstufe Rot 3:  
Der Aufstand..... 88  
EndWar ..... 90  
World in Conflict:  
Complete Edition ..... 92  
Celetania ..... 93  
Men of War ..... 94

### Abenteuer

Abenteuer-Hitliste ..... 95  
The Westerner 2 ..... 96  
CSI: New York ..... 98  
Wallace & Gromit:  
Fright of the Bumble Bees ..... 98  
The Last Remnant..... 100  
Outcry ..... 102  
Nikopol ..... 102

## Sport

Sport-Hitliste..... 103  
Snowbound Online..... 104  
Tischtennis Simulator 3D..... 105

## Service

Überblick: Preise & Patches ..... 108  
Überblick: Budget-Spiele..... 109  
Überblick: Aktuelle Mods..... 110

## Magazin

Leserbriefe ..... 114  
Fehler! ..... 115  
GameStar Interaktiv:  
»Redaktions-Rollenspiel«..... 117  
Verlosung ..... 118  
Report: GameStars 2008 ..... 120  
Report: Wo ist der Witz? ..... 124  
Hall of Fame:  
Strike Commander ..... 130

## Hardware

### Hardware

Hardware-News ..... 138  
Hardware-Referenzklassen ..... 139

### Schwerpunkt

Grafikkarten-Kaufberatung..... 140  
Grafikkarten bis 200 Euro ..... 142  
Grafikkarten 200 bis 300 Euro .. 146  
Grafikkarten ab 300 Euro..... 148

## Test des Monats

Spiele in 3D:  
Geforce 3D Vision ..... 152

### Tool des Monats

Videos schauen mit SMPlayer .. 154

### Einzeltests

Grafikkartenkühler:  
Scythe Musashi ..... 154  
Core-2-Mainboard:  
MSI P45 Neo-F ..... 154  
Gehäuse:  
Silverstone Raven RV01..... 155  
23-Zoll-TFT:  
Fujitsu-Siemens Amilo 3230T... 155  
Gamepad:  
Genius Wireless Gradius 12V..... 155

### Service

TECHtelmechtel ..... 156  
Einkaufsführer ..... 158

### Rubriken

Editorial ..... 3  
Die Vorletzte..... 161  
Impressum / Vorschau ..... 162

## Spiele in dieser Ausgabe

Age of Pirates 2 ..... Preview ..... 17	Men of War..... Test ..... 94
Battleforge..... Test ..... 82	Need for Speed: Shift..... Preview ..... 38
Battlestations: Pacific... Preview ..... 16	Nikopol ..... Test ..... 102
Braid..... Preview ..... 16	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising..... Preview ..... 32
C&C 3: Tiberium Essence..... Mods ..... 110	Outcry..... Test ..... 102
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand ..... Test ..... 88	Overlord..... Budget... 109
Celetania ..... Test ..... 93	Parabellum ..... Preview ..... 36
Civilization 4 ..... Budget... 109	Pure ..... Budget... 109
Cryostasis..... Test ..... 66	Ruse ..... Preview ..... 50
CSI: New York ..... Test ..... 98	Singularity..... Preview ..... 48
Dark Sector ..... Test ..... 70	Snowbound Online..... Test ..... 104
DCS: Black Shark ..... Test ..... 68	Strike Commander..... Klassiker . 130
Der Pate 2 ..... Test ..... 58	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena..... Preview ..... 52
Drakensang: Am Fluss der Zeit ..... Titelstory .. 20	The Last Remnant..... Test ..... 100
EndWar ..... Test ..... 90	The Westerner 2..... Test ..... 96
Far Cry: The Delta Sector ..... Mods ..... 110	Tischtennis Simulator 3D ..... Test ..... 105
Fuel ..... Preview ..... 44	Unreal Tournament 3 .... Patches... 108
Ghostbusters..... Preview ..... 46	Wallace & Gromit: Fright of the Bumble Bees ..... Test ..... 98
Gobliins 4..... Preview ..... 17	Watchmen: The End is Nigh..... Test ..... 69
Gothic 3: Götterdämmerung ..... Patches... 108	World in Conflict: Complete Edition..... Test ..... 92
H.A.W.X. .... Test ..... 62	
Half-Life 2: Eternal Silence ..... Mods ..... 111	
Legio ..... Preview ..... 17	



# Die Amoklauf-Debatte



Michael Trier,  
Chefredakteur

Fassen wir kurz zusammen: Mittwoch, der 11. März 2009. Ein 17-jähriger tötet mit der Waffe seines Vaters 15 Menschen, dann sich selbst. Der Vater ist Mitglied im Schützenverein, der Junge soll dort Gastschütze gewesen sein. Tim Kretschmer, so der Name des Täters, hatte laut Aussagen seines Umfeldes außerdem eine Vorliebe für Softair,

sehr real wirkende Luftdruckwaffen. Diese beiden Aspekte unterscheiden ihn von einem Großteil der männlichen deutschen Heranwachsenden. Denn nur eine kleine Minderheit deutscher Jugendlicher hat Zugang zu oder Erfahrung im Umgang mit scharfen Waffen. Die Schnittmenge derer, die zusätzlich auch noch Abläufe des Schießens in Bewegung mit Softair-Waffen trainiert, ist noch einmal deutlich kleiner. Da sollte es eigentlich auf der Hand liegen, woher die außergewöhnlich präzisen Schießkünste des 17-jährigen herrühren.

## Die Ahnungslosen

Und damit kommen wir zu dem Punkt, warum wir als PC-Spielemagazin über den furchtbaren Amoklauf in Winnenden berichten müssen. Denn eigentlich hat all dies nichts mit GameStar zu tun. Doch dann betreten hilflose Politiker und Wissenschaftler die mediale Bühne. Der Kriminologe Hans-Dieter Schwind zum Beispiel: »Dass der 17-jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie Counterstrike oder Crysis lernen

können.« (Quelle: Süddeutsche Zeitung) Nicht nur wir finden es wahrscheinlicher, dass Tim Kretschmer den Umgang mit Waffen beim Üben mit Waffen erlernt hat. Es besteht nun mal ein Unterschied zwischen dem entspannten Bedienen einer Maus und dem Abfeuern einer großkalibrigen Handfeuerwaffe auf der Flucht vor der Polizei. Doch die Herren Herrmann (Innenminister von Bayern) und Schwind (Vorsitzender der Deutschen Stiftung für Verbrechensbekämpfung) rufen, noch bevor überhaupt klar ist, ob der Täter »Killerspiele« gespielt hat, mal wieder nach einem »totalen Verbot von Computer-Gewaltspielen«, CSU Generalsekretär Dobrindt warnt parallel vor »falscher Toleranz«.

## Wirkung: katastrophal

Politiker sind in solchen Situationen nicht zu beneiden. Von ihnen werden Handlungsfähigkeit und Antworten erwartet. Antwort etwa auf die Frage: »Wie stellen wir so etwas ab?« Da bieten sich PC- und Videospiele zum wiederholten Male als Sündenbock an. Dieses Medium ist den Politikern meist fremd, und auch sonst merkt kaum jemand, wenn Unsinn geredet oder manipuliert wird. Selbst der Vergleich mit Kinderpornografie scheint statthaft. Doch das ist ein fataler Irrtum: Hunderttausende Spieler sind durch die Politikeräußerungen betroffen, fühlen sich diskriminiert. Und schauen darum umso genauer hin. Das Fatale: Selbst angesehene Journalisten und Medien mit einem seriösen Ruf machen grobe Fehler. Und plötzlich sehen Schüler zur Hauptsendezeit die Elite dieses Staates und deren Beraterstäbe Unsinn erzählen, falsche Behauptungen aufstellen oder zumindest voreilige Schlüsse ziehen. Das erschüttert nicht nur das Rest-

vertrauen, das diese Bevölkerungsgruppe noch in Politiker hat. Es grenzt sie aus, treibt sie umso tiefer in die eigenen Communities, vermittelt ein katastrophales Bild von der Welt und den Regeln der Erwachsenen.

## Forschung ist wichtig

Wir finden die Forschung nach der Wirkung von Medien auf die menschliche Psyche gerade in der Sucht- und Gewaltfrage enorm wichtig, beteiligen uns seit Jahren mit Reports, Diskussionsrunden und Interviews, reden mit Betroffenen und Eltern. Wir veranstalten regelmäßig Fortbildungen für Spieleverkäufer aus ganz Deutschland. Aber solche medialen Schnellschüsse, dieses Ausnutzen einer ungeheuren Tragödie entweder aus Ahnungslosigkeit und damit Faulheit oder um die eigene Sache voranzutreiben, zeigt nicht nur einen Mangel an Respekt vor den Spielern und ihrem Medium, es ist darüber hinaus eine Verhöhnung der Opfer und der Überlebenden. Wer einerseits eine Abwanderung der Jugendlichen in virtuelle Welten beklagt, sollte sich andererseits endlich mit deren Lebenswirklichkeit ernsthaft auseinandersetzen. Nur so kann der Dialog gelingen, nur so werden Politik und die Berichterstattung in den tradierten Medien wieder glaubwürdig. Nur in einem solchen offenen Dialog auf Augenhöhe kann das gegenseitige Vertrauen hergestellt werden, das wir für die Ausgestaltung einer lebenswerten Zukunft brauchen. Denn die sehen auch Spieler herbei – viel mehr als noch ausgefeiltere virtuelle Welten. Auf GameStar.de finden Sie unter dem Quicklink 6069 alle Informationen zu den Hintergründen der Tat, Reports zum Thema sowie Expertengespräche (unter anderem auch die Interviews von S. 11 in voller Länge) und Videos.

MT

# Experten-Interviews

Weitere Gespräche und die vollständigen Interviews dieser Seite finden Sie auf [GameStar.de](http://GameStar.de) unter dem Quicklink 6069.



## Drill durch Ego-Shooter?

Immer wieder behaupten Politiker und Politologen (zuletzt Professor Pfeiffer in der Sendung »Hart aber fair«), das amerikanische Militär setze Ego-Shooter ein, um seinen Soldaten die Tötungshemmung zu nehmen. Wir haben dazu einen Experten befragt: **Hauptmann Oliver M.**, dessen vollen Namen wir Ihnen aus Sicherheitsgründen nicht nennen dürfen, war zwölf Jahre

Offizier bei der Bundeswehr im Bereich Ausbildung, Sicherheit und Logistik tätig, unter anderem auch in Krisengebieten im Ausland. Seit Anfang 2007 arbeitet M. als Zivilist im operativen Bereich für die Nato in Afghanistan.

**GameStar** ❖ Wie wurden Sie von der Bundeswehr auf Ihre Auslandseinsätze vorbereitet?

❖ **Hauptmann M.** In erster Linie mit Rollenspielen, in denen Stress-Situationen realitätsnah dargestellt werden. Mit Rollenspielen meine ich dabei allerdings Rollenspiele mit echten Menschen und keine PC-Rollenspiele.

❖ Ihre Frau ist US-Offizier im Irak. Wurde sie jemals mit Computerspielen aufs Kämpfen vorbereitet?

❖ Situationen wie die, die bei einem Auslandseinsatz auftreten, kann man nicht virtuell trainieren. Das macht auch die US Army nicht. Aber natürlich gibt es Schießausbildung und dergleichen, auch mit PCs. Die computergestützte Schießausbildung dient der Ermittlung von Haltungsfehlern, die oft mit dem Auge nicht sichtbar sind. Außerdem soll die Kommunikation der Soldaten trainiert werden. Dabei bekommt jeder Soldat Ziele angezeigt und muss lernen, diese seinem Vorgesetzten im Feuerkampf zu melden. Außerdem lassen sich Taktiken für unterschiedliche Szenarien trainieren, zum Beispiel Geiselnahmen, bei denen die Soldaten zunächst die Lage behutsam einschätzen müssen.

❖ Team-Taktiken, Absprachen: Darin besteht für viele Computerspieler auch der Reiz von Taktik-Shootern.

❖ Counterstrike-Clans haben sicherlich auch ihre eigenen standardisierten Vorgehensweisen, die militärischen Taktiken ähneln. Da stellt sich nur die Frage: Bildet das Militär Soldaten am Computer aus, weil Ego-Shooter heutzutage angeblich so realistisch sind, oder nutzen Spieler militärische Taktiken, weil die funktionieren?

❖ Angeblich setzt die US Army PC-Spiele wie Marine Doom oder

Full Spectrum Warrior ein, um ihre Soldaten zu desensibilisieren und aufs Töten vorzubereiten.

❖ Ich habe in meiner Laufbahn nie erlebt, dass die Army PC-Spiele für solche Zwecke einsetzt, meine Frau hat ebenfalls nie davon gehört. Auch meine britischen und kanadischen Kameraden kennen diese Spiele nicht. Was Army und Bundeswehr aber einsetzen, sind Schießkinos. Das sind begehbare Computersimulationen, in denen auf Leinwänden Feinde dargestellt werden, auf die die Soldaten dann schießen. Mit echten Waffen, aber nur mit Lasern anstatt mit scharfer Munition. Wer glaubt, die computergestützte Ausbildung diene dazu, den Soldaten abzustumpfen, ist falsch informiert.

❖ Warum setzt das Militär denn solche Computerprogramme ein, anstatt auf den Truppenübungsplatz zu fahren?

❖ Eine Simulation ist viel sicherer als eine reale Übung. Niemand käme auf die Idee, Piloten von Anfang an in echten Jets auszubilden. Außerdem sind Simulationen wesentlich billiger als Manöver. Munition und Treibstoff kosten Geld. Software ist im Vergleich dazu nahezu geschenkt. Diese »Simulationen« sind zwar hilfreich, echte Gefechtsübungen kann man damit aber auf Dauer nicht ersetzen. Um einen Spiele-Vergleich heranzuziehen: Bei Pro Evolution Soccer lernen Sie vielleicht die nötigen Taktiken, doch um ein guter Fußballer zu werden, müssen Sie trotzdem sehr, sehr lange gegen Bälle treten.

❖ Sie kennen sich also mit Computerspielen aus. Was spielen Sie denn so?

❖ Ich spiele gerne Battlefield 2. Den Helikopter beherrsche ich da recht gut. Trotzdem hat mir hier in Afghanistan noch keiner den Schlüssel für den Apache in die Hand gedrückt.



## Wie läuft die Debatte?

**André Westphal** hat 2007 sein **Diplom-Pädagogik-Studium** (Schwerpunkte Sozial- und Medienpädagogik) an der Christian-Albrechts Universität in Kiel mit der Note 1,0 abgeschlossen. Derzeit schreibt er an seiner Doktorarbeit im Bereich Medienpädagogik.

**GameStar** ❖ Finden Sie die Debatte um Spiele im wissenschaftlichen Sinne zielführend?

❖ **Westphal** Nein, ich gewinne vielmehr den Eindruck, dass es manchen Politikern mehr um subjektive ästhetische Präferenzen und Wahlkampfziele geht, als um wissenschaftliche Erkenntnisse. Dabei hätten die Opfer und deren Angehörige eine rationale und zielgerichtete Auseinandersetzung mit der Tat verdient. Denn nur so kann weiteren Tragödien vorgebeugt werden. Leider werden nur Forschungsarbeiten genannt und eigenmächtig zum wissenschaftlichen Konsens erklärt, die dem jeweiligen persönlichen Ziel dienen.

❖ Wo liegen in Ihrer Sicht die Ursachen für solche Ausbrüche?

❖ Darauf ist keine allgemeingültige Antwort möglich. Die Ursachen sehe ich nicht in einfachen Kausalverketten, sondern in zirkulären Zusammenhängen. Auch ein Kausalzusammenhang zwischen einer Affinität zu »Killerspielen« und sozial auffälligem Verhalten ist wissenschaftlich nicht herstellbar.

❖ Was halten Sie vom Begriff »Killerspiele«?

❖ Ein seriöser Wissenschaftler würde nie mit dem diffusen Terminus »Killerspiele« arbeiten. Für eine Definition, die in der Gesetzgebung Bestand hätte, wäre die interdisziplinäre Arbeit von Juristen, Medienwissenschaftlern und Pädagogen nötig. Von politischer Seite sind mir keine Maßnahmen bekannt, ein solches Vorhaben einzuleiten oder zu fördern.



## Wie wirken Medien?

**Angela Ittel** studierte in den USA Psychologie und ist **Professorin für Psychologie** an der TU Berlin. Forschungsschwerpunkte: Problemverhalten von Kindern und Jugendlichen, familiäre Bedingungen des Aufwachsens, Geschwisterbeziehungen, Kinder und Medien, Professionalisierung von Lehrpersonen und Lehr- Lernprozessen.

**GameStar** ❖ Gibt es einen auslösenden Faktor für Amokläufe?

❖ **Ittel** Immer wird versucht, eine plausible Ursache zu finden, da man in den Massenmedien keine komplexen Zusammenhänge darstellen kann. Das Spielen allein macht niemanden zum Amokläufer. Aber: Exzessives Computerspielen ist durchaus ein möglicher Risikofaktor, die Hemmschwelle zur Gewalt zu reduzieren. Vor allem in Kombination mit Faktoren wie Einsamkeit, Hilflosigkeit und dem Gefühl, nicht genügend Beachtung zu erhalten.

❖ Gibt es Persönlichkeitsstrukturen, die eine Veranlagung zur exzessiven Gewalt in sich tragen?

❖ Nein, aber es gibt Strukturen oder Ereignisse im persönlichen Umfeld, die diese Neigung zu Gewalttaten

verstärken. Daher ist es in Präventionsmaßnahmen so wichtig, sich nicht nur auf einen Kontext (z.B. Medien) als Risikofaktor zu beschränken, sondern einen ganzheitlichen Ansatz zu verfolgen; also das gesamte Umfeld der Täter in die Suche nach den Ursachen einzubeziehen.

❖ Welche Rolle spielen Medien bei der Entwicklung eines Menschen zum Amokläufer?

❖ Sie können die Hemmschwelle senken, wenn sie gewalthaltige Inhalte ohne reflektierende Kommentierung präsentieren. Personen, die sich vielen gewalthaltigen Inhalten im TV oder am PC aussetzen, empfinden Gewalt eher »normal«. Das heißt aber nicht, dass Gewalt in den Medien zwingend zu Gewalttaten führt. Da gibt es viele Faktoren.



## Teurer Spaß

Warum sind Computerspiele so teuer? Natürlich ließen sich mehr Spiele verkaufen, wenn die Preise fielen. Ob das gewaltige Massen wären, sei dahingestellt; wie viele Spiele ein Mensch pro Jahr kauft, hängt ja nicht nur vom Geld ab, sondern auch von der Zeit. Wer Empire oder Drakensang erwirbt, braucht lange Zeit nichts anderes mehr.

Die großen Hersteller legen ihre Preise nicht aus Gier und Torheit fest, sondern in einem Bereich, der das beste Verhältnis aus Verkauf und Ertrag verspricht. Dazu kommen Sachzwänge, etwa die Aufschläge bei Konsolenspielen, die von Microsoft und Sony diktiert werden. Keine Firma hat Interesse daran, den Standard-Preis von 60 Euro auf Xbox und PS3 für den PC stark zu unterbieten, denn das hieße, sich selbst Konkurrenz zu machen.

Wenn Valve nun kurz die Preise in Steam senkt und so deutlich mehr Spiele verkauft, dann will das nicht viel heißen. Das ist in erster Linie ein Schnäppchen-Angebot, wie wenn der örtliche Supermarkt »100g Salami heute 80 Cent!« ins Schaufenster hängt. Klar schlagen dann mehr Menschen zu. Tags darauf ist der Preis wieder oben, weil genügend Leute Salami zum Normalpreis kaufen. So ist das auch bei Spielen.

Dennoch werden die Preise für Spiele sinken müssen. Denn zum einen ist nicht einzusehen, warum Download-Versionen das Gleiche kosten wie Packungen, zum anderen wandern junge wie alte Spieler zu günstigen Casual-Spielen ab. Wenn die Hersteller ihre Kernzielgruppe nicht schrumpfen sehen wollen, müssen sie der Casual-Konkurrenz durch niedrigere Preise begegnen.

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

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

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader



## Sind Spiele zu teuer?

**Valve-Chef Gabe Newell ist zu einer Erkenntnis gekommen, der viele Kunden beipflichten werden: Computerspiele kosten zu viel.**

Valve hat auf seiner Online-Spieleplattform Steam mit den Preisen experimentiert. So bot der Entwickler **Left 4 Dead** zwei Tage lang zum halben Preis an, woraufhin sich dessen Verkäufe um 3.000 Prozent steigerten. »In diesem Zeitraum haben wir mehr Gewinn gemacht als zur Veröffentlichung des Spiels«, berichtet Gabe Newell. Das funktioniert auch bei Produkten von Drittanbietern, die über Steam verkauft werden. Valve ließ seine Vertriebspartner wählen, wie stark sie die Preise ihrer Spiele

für die Testphase senken wollten. Das Ergebnis war eindeutig: Je spürbarer die Minderung, desto größer der Gewinn der Firmen. Zehn Prozent Nachlass entsprach 35 Prozent höheren Einnahmen, der halbe Preis erzielte eine Gewinnsteigerung von 320 Prozent, bei einem Viertel des Spielpreises erhöhten die Macher von **World of Goo** ihre Einnahmen gar um 1.470 Prozent. Dabei ist nicht auszuschließen, dass es sich bei den kurzfristigen Aktionen um Strohfeder-Effekte handelt, die keinen nachhaltigen Einfluss auf den Umsatz eines Spiel haben. Newell schließt daraus dennoch, dass die Spieleindustrie ihre Preise falsch kalkuliere. **FAB**

►GameStar.de-Quicklink: 6061

## Spiele-Notebook mit 20.000 3DMarks

**Das 18,4-Zoll-Notebook W90 greift auf zwei Radeon HD 4870 im Crossfire-Verbund zurück.**



Wer mit voller Leistung mobil spielen möchte, dem bleibt nur die Wahl eines »Desktop Replacements«. Das sind wuchtige Notebooks mit hoher Rechenkraft. Ein solches Gerät stellte Asus auf der Cebit vor: Das **W90** hat ein 18,4-Zoll-Display mit 1920x1080 Pixeln, eine Core-2-Duo-CPU und zwei Radeon HD 4870 mit jeweils 512 MByte Videospeicher im Crossfire-Verbund. Laut Asus genügt das für über 20.000 Punkte im **3DMark 06**. Der maximale Arbeitsspeicher-Ausbau beträgt 6,0 GByte, außerdem lassen sich zwei Festplatten einsetzen. Um den Sound kümmert sich ein 5.1-System mit Subwoofer von Altec-Lansing. Preis und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest. **DV**

### Verkaufs-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Empire: Total War	
2	NEU	Dawn of War 2	
3	(1)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	(2)	Grand Theft Auto 4	
5	(3)	Counterstrike Source	
6	(6)	Fußball Manager 09	
7	(11)	Left 4 Dead	
8	(14)	Call of Duty 4 (GOTY-Edition)	
9	(8)	F.E.A.R. 2	
10	(5)	Call of Duty: World at War	
11	(4)	Fallout 3	
12	(10)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
13	(15)	Assassin's Creed	
14	(9)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
15	WIEDER DA	Spore	
16	(18)	WoW (Battlechest-Edition)	
17	NEU	EndWar	
18	(17)	World of Warcraft	
19	NEU	F.E.A.R. 2 (Special Edition)	
20	WIEDER DA	Fifa 09	

16. März 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Bioshock 2

**Zurück in die Haut eines Big Daddys.**

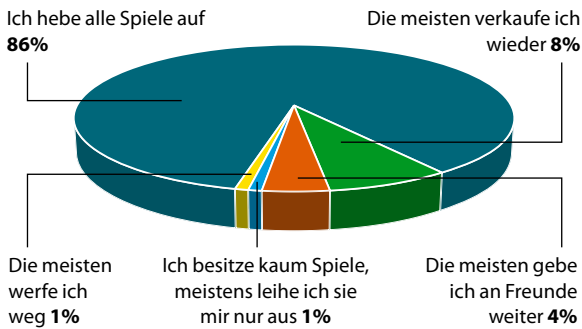
Entgegen erster Gerüchte wird **Bioshock 2** nicht die Vorgeschichte des ersten Teils erzählen. Neusten Meldungen zufolge soll **Bioshock 2** zehn Jahre nach den Ereignissen von **Bioshock** spielen. Dort werden Sie in den Taucheranzug eines Big Daddys schlüpfen, der durch Rapture stromert und Kollegen bekämpft, um deren Little Sisters zu »adoptieren«. Ihre Gegnerin wird die Big Sister sein, eine schnellere Version der mutierten Babysitter. Weitere Neuerungen: Unterwasser-Levels, mehr Plasmide, die sich außerdem kombinieren lassen, und ein Multiplayer-Modus. **FAB**

►GameStar.de-Quicklink: 6066



Bislang gibt's zu Bioshock 2 nur einen Teaser.

## »Was tun Sie mit Ihren Computerspielen, nachdem Sie sie durchgespielt haben?«



**Ergebnis:** Für den Großteil unserer Leser sind Spiele mehr als nur ein bloßer Gebrauchsgegenstand, denn sie behalten auch alte Titel. Im Streit um rigide Kopierschutzmaßnahmen und den erschwerten Wiederverkauf gebrauchter Programme geht es vielen folglich eher um den Grundsatz als um praktische Probleme.

## News-Ticker

- **Fastenzeit:** Papst Benedikt XVI. hat in einer Ansprache alle Katholiken aufgefordert, bis zum Osterfest auf moderne Medien, SMS, E-Mails und auch Video-spiele zu verzichten.
- **Zotac:** Mit dem Remote-PC-Kit sollen Sie bald das Bild vom Spielerechner im Arbeitszimmer über Wireless LAN zum Fernseher im Wohnzimmer übermitteln können, samt Tastatur- und Maus-Signalen.
- **I am Alive:** Ubisoft lässt das Action-Adventure nicht mehr von Darkworks entwickeln. Ab sofort übernimmt das hauseigene Studio in Shanghai die Arbeit. Gründe für diese Entscheidung sind nicht bekannt.
- **Nvidia:** Offenbar als Gegenpart zur kommenden Radeon HD 4890 will Nvidia die GeForce GTX 260 aufbohren und als generalüberholte GTX 275 mit höherem Takt in die Läden stellen.
- **Crytek:** Die Frankfurter Spieleschmiede hat Ende März die CryEngine 3 vorgestellt. Mehr dazu lesen Sie unter ► **Quicklink: 6063**
- **Lego:** Das Entwicklerstudio Traveller's Tales arbeitet an zwei neuen Klötzchen-Spielen, Lego Harry Potter und Lego Indiana Jones 2.

## Aliens-Rollenspiel tatsächlich am Ende?

Seit Wochen hält sich das hartnäckige Gerücht, Sega habe die Entwicklung seines Aliens-Action-Rollenspiels eingestellt.

Eine offizielle Stellungnahme verweigert der Publisher nach wie vor, doch ein Ex-Mitarbeiter des zuständigen Entwicklerstudios Obsidian Entertainment ist da offener: In seinem Profil des Online-Business-Networks LinkedIn beschreibt sich David Kondor als »Designer des eingestellten Aliens-Action-Rollenspiels für Xbox 360, PS3 und PC« und sucht einen neuen Arbeitgeber. Jetzt heißt es bangen um den Taktik-Shooter **Aliens: Colonial Marines** von Gearbox (**Brothers in Arms**), denn dort stehen ähnliche Gerüchte im Raum. **FAB**

► **GameStar.de-Quicklink: 6062**

## EA ohne den Herrn der Ringe

Electronic Arts hat nach acht Jahren die begehrte Lizenz für Computerspiel-Umsetzungen von Peter Jacksons Herr-der-Ringe-Filmen verloren.

Neuer Inhaber der **Herr der Ringe**-Lizenz ist Warner Brothers Interactive Entertainment (**F.E.A.R. 2**), de-

nen bereits New Line Cinema gehört. Die wiederum halten die Filmrechte für **Der Herr der Ringe** und bringen 2010 und 2011 den Zweiteiler zur Vorgeschichte **Der kleine Hobbit** in die Kinos. Warner besitzt bereits einen großen Anteil der Aktien von Turbine, den Entwicklern von **Der Herr der Ringe Online**. All diese Produkte unter einem Dach vereinen zu wollen, klingt nach einem logischen Schritt. Der Lizenz-Verlust erklärt wohl auch, warum Electronic Arts das Multiplayer-Spiel **Die Eroberung** so schludrig entwickelt hat: Eigentlich waren EAs Rechte an der Marke bereits abgelaufen, deshalb musste der **Herr der Ringe**-Shooter schnell fertig werden. Fraglich bleibt nun, ob unter diesen Umständen das für Konsolen bereits erhältliche Download-Paket mit Zusatzinhalten für **Die Eroberung** auch auf dem PC erscheinen wird. **FAB**



Electronic Arts zieht nach dem Lizenzverlust aus Tolkins **Mittelerde** ab.

# Termin-Update

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

## Das kommt im April

Spiel	Publisher	Datum
Age of Pirates 2	Akella	03.04.2009
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	Electronic Arts	02.04.2009
Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	10.04.2009
Crysis: Maximum-Edition	Electronic Arts	30.04.2009
Demigod	Atari	14.04.2009
Der Pate 2	Electronic Arts	09.04.2009
Drakensang: Gold-Edition	Dtp	03.04.2009
Elven Legacy	Paradox	09.04.2009
Gobliiins 4	Kalypso	06.04.2009
Guitar Hero 3: Aerosmith	Activision	03.04.2009
Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	23.04.2009
The Last Remnant	Square Enix	09.04.2009
Wanted	Warner	30.04.2009

## Arma 2

Der Wettlauf der Taktik-Shooter geht in die Endrunde.

**Arma 2** wird im Mai erscheinen, der Konkurrent **Operation Flashpoint 2** soll im Sommer nachziehen.



## Colin McRae: Dirt 2

Bislang war **Colin McRae: Dirt 2** vage »für Herbst« angekündigt, inzwischen hat Codemasters den Termin eingekreist: Das Rallye-Spiel kommt im September.

### 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
NEU	<b>Age of Pirates 2</b>	Rollenspiel	Akella	—	Passabel	3. April 2009
	<b>Aion: The Tower of Eternity</b>	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	—	4. Quartal 2009
	<b>Alan Wake</b>	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	—	2009
	<b>Aliens: Colonial Marines</b>	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	—	2009
	<b>Anno 1404</b>	Aufbauspiel	Related Designs	11/08, 03/09, 04/09	Ausgezeichnet	2. Quartal 2009
	<b>Arcania: A Gothic Tale</b>	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	—	4. Quartal 2009
UPDATE	<b>Arma 2</b>	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	Gut	Mai 2009
	<b>Batman: Arkham Asylum</b>	Actionspiel	Rocksteady	04/09	—	Mai 2009
	<b>Battlefield 1943</b>	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2. Quartal 2009
	<b>Battlefield: Bad Company 2</b>	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	—	1. Quartal 2010
	<b>Battlefield Heroes</b>	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08, 04/09	Gut	2. Quartal 2009
UPDATE	<b>Battlestations: Pacific</b>	Action-Strategie	Eidos Hungary	—	—	15. Mai 2009
UPDATE	<b>Bionic Commando</b>	Actionspiel	Grin	08/08	—	8. Mai 2009
	<b>Black Mirror 2</b>	Adventure	Cranberry Production	04/09	—	August 2009
	<b>Borderlands</b>	Actionspiel	Gearbox	11/07	—	2009
NEU	<b>Braid</b>	Knobelspiel	Number None	—	Sehr gut	31. März 2009
	<b>Call of Juarez: Bound in Blood</b>	Actionspiel	Techland	—	—	2. Quartal 2009
UPDATE	<b>Colin McRae: Dirt 2</b>	Rennspiel	Codemasters	01/09	—	September 2009
	<b>Company of Heroes: Tales of Valor</b>	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	—	Passabel	10. April 2009
UPDATE	<b>Damnation</b>	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	2. Quartal 2009
	<b>Dark Void</b>	Actionspiel	Airtight Studios	—	—	2. Quartal 2009
	<b>Das Schwarze Auge: Demonicon</b>	Action-Rollenspiel	Silver Style	—	—	2009
	<b>Demigod</b>	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08, 04/09	Sehr gut	14. April 2009
	<b>Deus Ex 3</b>	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	—	2010
	<b>Diablo 3</b>	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	—	2010
	<b>Die Sims 3</b>	Aufbauspiel	Maxis	05/08, 02/09	Ausgezeichnet	4. Juni 2009
	<b>Dragon Age: Origins</b>	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08, 11/08, 03/09	Sehr gut	4. Quartal 2009
NEU	<b>Drakensang: Am Fluss der Zeit</b>	Rollenspiel	Radon Labs	05/09	—	1. Quartal 2010
	<b>Duke Nukem Forever</b>	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	—	—
	<b>Dungeon Hero</b>	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	—	2009
	<b>Empire of Sports</b>	Online-Sportspiel	F4	—	Gut	2009
	<b>Fracture</b>	Actionspiel	Day 1	10/07	—	2009
UPDATE	<b>Fuel</b>	Rennspiel	Asobo Studios	05/09	Gut	Mai 2009
UPDATE	<b>Ghostbusters: The Video Game</b>	Actionspiel	Terminal Reality	02/09, 05/09	—	19. Juni 2009
NEU	<b>Gobliiins 4</b>	Adventure	Société Pollene	—	Gut	6. April 2009



### Spore: Galactic Adventures

In letzter Zeit verschiebt Electronic Arts viele Projekte nach hinten. Nun hat's das **Spore-Addon Galactic Adventures** getroffen: Aus März wird der 25. Juni.



### Starcraft 2

Nein, einen Termin für **Starcraft 2** gibt's noch nicht. Aber Neuigkeiten über Änderungen: Das Bild zeigt oben links ein neues Protoss-Gebäude, den Dunklen Pylonen.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Anno 1404	↑	5
3	Risen	↑	7
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	↓	2
5	Mafia 2	↓	4
6	Starcraft 2	↓	3
7	Dragon Age: Origins	↓	6
8	Assassin's Creed 2	↑	-
9	Half-Life 2: Episode 3	↓	8
10	Arcania: A Gothic Tale	—	10
11	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	12
12	Die Sims 3	↑	14
13	Bioshock 2: Sea of Dreams	↓	9
14	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↑	18
15	Deus Ex 3	↑	-
16	Battlefield 1943	↑	-
17	Arma 2	↑	-
18	Aliens vs. Predator 3	↑	-
19	Grand Theft Auto 4: The Lost & Damned	↑	-
20	Mass Effect 2	↓	17
21	Star Wars: The Old Republic	↓	15
22	Guild Wars 2	↑	-
23	Jagged Alliance 3	↓	20
24	Colin McRae: Dirt 2	↓	16
25	Resident Evil 5	↓	19

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/09

	<b>GTA 4: Lost and Damned</b>	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2. Quartal 2009
	<b>Haunted</b>	Adventure	Deck 13	—	—	3. Quartal 2009
	<b>Hearts of Iron 3</b>	Strategiespiel	Paradox	—	—	3. Quartal 2009
	<b>Huxley</b>	Multiplayer-Shooter	Webzen	—	—	2009
UPDATE	<b>Jumpgate Evolution</b>	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	Juni 2009
	<b>Just Cause 2</b>	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2009
NEU	<b>Legio</b>	Rundenstrategie	Mezmer Games	—	—	2. Quartal 2009
	<b>Mafia 2</b>	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
NEU	<b>Need for Speed: Shift</b>	Rennspiel	Slightly Mad	05/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
UPDATE	<b>Operation Flashpoint 2</b>	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08, 05/09	—	3. Quartal 2009
	<b>Overlord 2</b>	Action-Adventure	Triumph Studios	—	—	Juni 2009
UPDATE	<b>Parabellum</b>	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2009
	<b>Prototype</b>	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2. Quartal 2009
	<b>Rage</b>	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	<b>Resident Evil 5</b>	Actionspiel	Konami	02/09	—	2. Quartal 2009
UPDATE	<b>Riddick: Assault on Dark Athena</b>	Actionspiel	Starbreeze	02/09, 05/09	Sehr gut	23. April 2009
	<b>Risen</b>	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09	—	4. Quartal 2009
	<b>Runes of Magic</b>	Online-Rollenspiel	Runewalker Entertainment	03/09	Sehr gut	19. März 2009
NEU	<b>Ruse</b>	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
NEU	<b>Singularity</b>	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	2009
	<b>Splinter Cell: Conviction</b>	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
UPDATE	<b>Spore: Galactic Adventures</b>	Strategie-Addon	Electronic Arts	—	—	25. Juni 2009
	<b>Starcraft 2</b>	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08	Sehr gut	2009
	<b>Stargate Worlds</b>	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	<b>Star Trek Online</b>	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	4. Quartal 2009
	<b>Star Wars: The Old Republic</b>	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
	<b>Still Life 2</b>	Adventure	Microids	—	—	30. März 2009
	<b>Street Fighter 4</b>	Prügelspiel	Dimps	08/08	Sehr gut	2. Quartal 2009
	<b>The Agency</b>	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	2009
	<b>The Book of Unwritten Tales</b>	Adventure	King Art	09/08, 04/09	Sehr gut	26. März 2009
	<b>The Crossing</b>	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2009
	<b>The Precursors</b>	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	<b>The Wheelman</b>	Actionspiel	Tigon Studios	—	Passabel	26. März 2009
	<b>They</b>	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	<b>This is Vegas</b>	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	<b>Two Worlds: The Temptation</b>	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	2009
	<b>Venetica</b>	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
	<b>Velvet Assassin</b>	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	26. März 2009
UPDATE	<b>Wanted</b>	Actionspiel	Grin	—	—	30. April 2009
	<b>White Gold</b>	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	<b>Wolfenstein</b>	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	3. Quartal 2009
	<b>X-Men Origins: Wolverine</b>	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.

Es gibt kein Pier auf Hawaii: Abgesehen von einer Handvoll Schiffen ist im Hafen von Pearl Harbor nicht viel los.



## Battlestations Pacific

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **15. Mai 2009** ► Hersteller **Eidos Ungarn / Eidos**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5706** ► Potenzial **Gut**

**Battlestations: Midway bekommt eine Fortsetzung. Allerdings ohne entscheidende Neuerungen.**

Pearl Harbor liegt in Schutt und Asche, und Sie sind schuld. Schämen Sie sich denn überhaupt nicht? Hoffentlich nicht, denn in **Battlestations: Pacific** dürfen Sie

auch auf der Seite der Japaner in den Pazifikkrieg ziehen. Anstatt einen waghalsigen japanischen Piloten zu spielen, schlüpfen Sie in die Rolle von gleich mehreren waghalsigen japanischen Piloten, denn **Battlestations: Pacific** funktioniert ein bisschen wie die **Battlefield**-Serie: Sie ziehen als Front-

soldat in die Schlacht, und wenn der fällt, springen Sie einfach in den Körper eines Kameraden. In der Kampagne wechselt dabei auch mehrfach Ihr Auftrag: Beim Angriff auf Pearl Harbor sitzen wir zunächst im Cockpit eines Jägers und zerlegen amerikanische Flugzeuge, bevor sie starten können.

Dann steuern wir Jagdbomber, die ein Kriegsschiff unter Beschuss nehmen. Anschließend sitzen wir in einem Torpedobomber, um einen weiteren Kahn zu versenken. Beizeiten dürfen wir dabei unsere Mitstreiter auf einer taktischen Karte herumdirigieren und außerdem je nach Mission auch Schiffe und U-Boote kommandieren. Sein Potenzial entfaltet **Battlestations: Pacific** allerdings erst im Multiplayer-Modus, denn die Einzelspieler-Missionen wirken lieblos, die KI-Gegner einfältig. **FAB**



Nette Anspielung: Braid verbeugt sich vor Genre-Klassikern wie Super Mario und Donkey Kong.



Grün leuchtende Objekte wie die Plattform unten lassen sich von der Zeit nicht beeinflussen.

## Braid

► **Angespielt** ► Genre **Knobelspiel** ► Termin **31.3.2009**  
 ► Hersteller **Number None** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6023** ► Potenzial **Sehr gut**

**Kein Kinderspiel, sondern dank seines raffinierten Konzepts ein Knobel-Juwel allererster Güte.**

Die Prinzessin ist verschwunden. Während der schnauzbärtige Klempner Mario in einem solchen Fall auf Schildkröten und über Abgründe hüpfen würde, bedient sich Tim, der kleinwüchsige Held des für die Xbox 360 bereits erhältlichen Jump&Knoblers **Braid**, einer anderen Methode: Er manipuliert die Zeit. Wer nun glaubt, die Entwickler hätten nur bei **Prince of Persia** abgekupfert, sei eines Besseren belehrt. Zwar dürfen wir auch in **Braid** die Zeit zurückdrehen, das Spiel variiert das Prinzip aber in jeder der sechs 2D-Welten auf kreative Weise. So lassen sich zum Beispiel grün leuchtende Plattformen und Gegner nicht manipulieren, bewegen sich also auch dann normal weiter, wenn wir auf den Rückspul-

Knopf drücken. Später im Spiel trennt sich Tim auf Kommando von seinem Schatten, der – während wir die Zeit zurückdrehen – alle zuvor ausgeführten Aktionen vorwärts, also richtig herum erneut abspielt. Das Ziel: unerreichbar scheinende Puzzleteile einsammeln und damit die Tür zum nächsten Abschnitt öffnen. Dazu gilt es, die Zeit gezielt einzusetzen (was dank der eingängigen Steuerung gut von der Hand geht), im richtigen Moment Schalter umzulegen, Plattformen mithilfe der Rückspul-Funktion vor- oder zurückschweben oder schlüsseltragende Feinde in die eigenen Hände laufen zu lassen. Nicht selten müssen wir bei den ebenso durchdachten wie kreativen Rätseln um mehrere Ecken denken. Umso schöner ist der Aha-Moment, wenn wir nach einer halben Stunde Ratlosigkeit die Aufgabe schließlich meistern. **DM**

# Age of Pirates 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. April 2009** ► Hersteller **Akella / Playlogic**  
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6065** ► Potenzial **Passabel**

Erobern Sie die Gewässer der Karibik als wagemutiger Pirat.



Ihre **Piratenflotte** besteht aus bis zu fünf Segelschiffen.

In Russland ist die Originalversion von **Age of Pirates 2: City of Abandoned Ships** bereits seit einigen Monaten erhältlich, doch für den europäischen Markt lässt der Publisher Playlogic den Mix aus Rollenspiel und Seeschlachtsimulator nochmals überarbeiten. Neben der Übersetzung entschlacken die Entwickler das Spiel um einige Optionen und wollen es dadurch etwas zugänglicher machen. Unsere spielbare Preview-Fassung hinterließ allerdings einen zwiespältigen Eindruck: Drei Helden, vier

zig Quest-Generatoren und zahllose Schiffe, Ausrüstungsgegenstände und Schätze sorgen zwar für Abwechslung in der frei befahrbaren Karibikwelt, doch die Technik ist hoffnungslos veraltet. Die Atmosphäre leidet unter dem Detailmangel und das grundsätzlich spannende Spielprinzip wirkt überfrachtet und dabei doch generisch. Angehende Seeräuber werden wohl wie beim Vorgänger viele Kompromisse machen müssen, denn **Age of Pirates 2** segelt der Zeit deutlich hinterher. **CHS**

# Gobliiins 4

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **6. April 2009** ► Hersteller **Société Pollene / Kalypso**  
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6072** ► Potenzial **Gut**

DVD  
Video-Special

Eine der originellsten (und witzigsten!) Adventure-Serien kehrt im April auf den PC zurück.



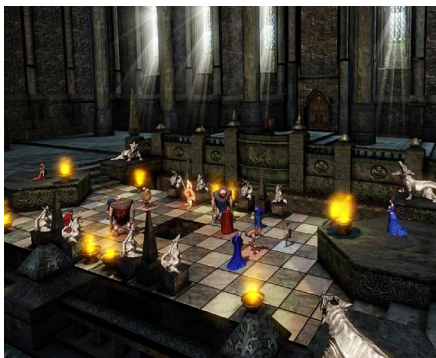
Witzige Animationen machen die schwache Grafik wett.

Schade, dass diese Kleinode kaum noch jemand kennt: Anfang der 90er Jahre erschienen die drei Episoden der **Gobliiins**-Reihe, die nicht nur vor einfallsreichen Rätseln strotzten, sondern vor allem durch großartige Slapstick-Animationen überraschten. Damals zeichnete die französische Firma Cocktail Vision verantwortlich. Nun sind es wiederum Franzosen, die der Reihe neues Leben einhauchen. Das Studio Société Pollene transportiert die drei Gobliiins Tchoup, Stucco und Perluis in 3D in die Gegenwart. Das sieht, geradeheraus gesagt, ziemlich schreck-

lich aus. Aber in unserer Preview-Version machten die zahlreichen, kreativen Slapstick-Animationen den altbackenen Look im Nu wett. Der Humor knüpft nahtlos an den Charme der Vorgänger an, was Veteranen wie Neueinsteiger gleichermaßen freuen dürfte. Dazu begegneten uns bei unserem Probe-spiel mit einer fast finalen Version durchweg eingängige Rätsel, in denen man die verschiedenen Fertigkeiten des cleveren Tchoup, des kräftigen Stucco und des magisch begabten Perluis sinnvoll kombinieren muss. **Gobliiins 4** erscheint bereits am 6. April. **CS**

# Legio

► **Angeschaut** ► Genre **Rundentaktik** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Mezmer Games**  
 ► Status – ► GameStar.de **Quicklink 6064** ► Potenzial –



Erinnert auch optisch ans Schach: die Rundentaktik **Legio**.

In diesem Spiel gewinnt nicht der mit der dicksten Armee, sondern der mit der schlauneren Taktik.

Der kleine unabhängige Entwickler Mezmer Games arbeitet derzeit an einem interessanten Projekt: **Legio** heißt das Rundentaktik-Spiel, das in einem Fantasy-Szenario angesiedelt und vom Urvater des Genres inspiriert ist, nämlich von Schach. Eine Partie **Legio** soll stets über zwei Runden gehen. Die Kontrahenten treffen sich

zunächst mit gleicher Kampfstärke auf der Zugbrücke. Lediglich die Positionen (25) der Einheiten dürfen Sie auswählen. Ist der Kampf entschieden, geht's in die Burg des Verlierers. Dort folgt die entscheidende zweite Runde.

**Legio** sollen Sie gegen den PC, im Hotseat (zwei Spieler an einem Rechner), via Netzwerk und Internet spielen können. Ab dem zweiten Quartal 2009 will Mezmer Games den Titel verkaufen – für moderate 15 Euro. **PET**

Der Nachfolger zum wichtigsten deutschen Rollenspiel des letzten Jahres dreht die Uhr 23 Jahre zurück. Im Mittelpunkt: eine Schiffsreise, neue Helden und ein gereiftes Abenteuer.

# Drakensang Am Fluss der Zeit

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6029

## Inhalt

Gestellte Screenshots.....	20
Die neuen Archetypen.....	21
Einige Charaktere .....	22
Die wichtigsten Änderungen.....	26
Am Großen Fluss.....	28
Drakensang Gold-Edition.....	29

Ein Klassiker aus dem Gegner-Repertoire des Schwarzen Auges taucht in Am Fluss der Zeit erstmals auf: **Riesenhirschkäfer**.



In der Bouchéstraße 12 in Berlin-Treptow gibt es ein Dachgeschoss, darin einen kleinen Konferenzraum, und in diesem Konferenzraum kann man etwas Glänzendes, etwas Gehäuftes und etwas Strubbeliges finden. Das Glänzende ist eine spiegelglatte Landkarte, die an einer Pinnwand hängt. Das Gehäuftes ist ein Berg von Heften, Broschüren und Materialien des deutschen Papier-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Und das Strubbelige, das ist Bernd Beyreuther, der dreitagebärtige Mitgründer des Entwicklerstudios Radon Labs und Projektleiter von **Drakensang**. Wenn man Beyreuther ein Glas Wasser reicht und freundlich fragt, dann beginnt er zu erzählen, wie die glänzende Landkarte und der Haufen Hefte zusammenhängen. So startet eine Reise in die Vergangenheit.

## Die goldene Zeit

**Das Schwarze Auge (DSA)** ist Deutschlands populärstes Papier-Rollenspiel, eine abenteuerliche Welt, die in Erzählgruppen mit Stiften, Würfeln und individueller Fantasie ausgestaltet wird. Das Spiel existiert seit 1984, und seitdem schreibt ein Team von professionellen Autoren und Laien die Geschichte des fantastischen Kontinents Aventurien kontinuierlich fort. Mittlerweile herrscht dort das

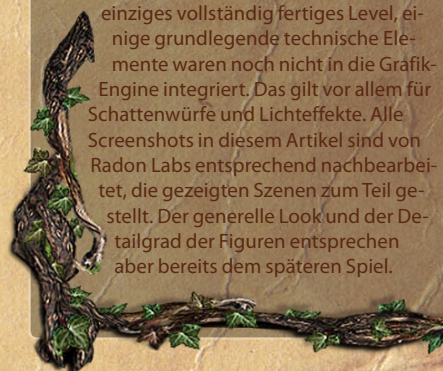
Jahr 1032 nach Bosparans Fall, und gespielt wird nach der vierten Edition des Regelwerks.

Wer schon länger dabei ist beim **Schwarzen Auge**, der erinnert sich an die Glanzzeit um das Jahr 1990. Damals schwappte die Rollenspiel-Begeisterung aus den USA nach Deutschland, im Windschatten blühte die Begeisterung für Aventurien auf; im ganzen Land fanden sich Jugendliche zu Meisterrunden zusammen. Das Ganze hielt ein paar Jahre, bis Ende der 90er Sammelkartenspiele wie **Magic: The Gathering** zum neuen Trend wurden und der Stern von **DSA** wieder sank.

Die damaligen Spieler sind heute erwachsen, aber viele tragen die Erinnerung an die gute alte Zeit mit sich, an die Regeln der zweiten Edition samt der Fibel **Die**

## ! Gestellte Screenshots

Drakensang: Am Fluss der Zeit befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsstufe. Zum Zeitpunkt unseres Besuchs existierte kein einziges vollständig fertiges Level, einige grundlegende technische Elemente waren noch nicht in die Grafik-Engine integriert. Das gilt vor allem für Schattenwürfe und Lichteffekte. Alle Screenshots in diesem Artikel sind von Radon Labs entsprechend nachbearbeitet, die gezeigten Szenen zum Teil gestellt. Der generelle Look und der Detailgrad der Figuren entsprechen aber bereits dem späteren Spiel.



Der Toreingang zu **Nadoret**, der wichtigsten Stadt im Spiel. Drakensang-Veteranen erkennen in der jungen Dame die durchtriebene Kauffrau Ulwine Neisbeck.



**Helden des Schwarzen Auges**, an legendäre Kampagnenhefte wie **Der Löwe und der Rabe** oder **Folge dem Drachenhals**. Die liegen nun wohlgestapelt auf dem Schreibtisch in Berlin-Treptow. Denn im Dachgeschoss von Radon Labs wird eine Zeitreise vorbereitet, zurück in die goldene Zeit von **Das Schwarze Auge**.

### Was war 1009 los?

Man schreibt das Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Im Mittelreich von Aventurien regiert der beliebte Kaiser Hal von Gareth; noch ahnt niemand, dass er ein Jahr später spurlos verschwinden wird. Im Südosten des Kontinents brodelt es: Seit kurzem tobt dort der Khômkrieg zwischen dem Stadtstaat Al'Anfa und dem Kalifat, der in der Belagerung der Stadt Mherwed gipfelt. Gleichzeitig kehrt der gefeierte Abenteurer Asleif Phileasson von der ersten Umrundung Aventuriens zurück, seine Abenteurer sind im ganzen Land Stadtgespräch. Und im Küstenreich Thorwal begibt sich eine Gruppe von Abenteurern auf die Suche nach dem legendären Schwert Grimring, genannt »Die Schicksalsklinge« – erzählt in der Auftakt-Episode der **Nordland-Triologie**, den ersten Computerspielen zu **Das Schwarze Auge**, die damals in Deutschland in etwa den

Stellenwert hatten, den heute die **Gothic**-Serie besitzt.

Danach machte **DSA** fast zehn Jahre eine Pause auf dem PC. Erst 2008 kehrte das deutsche Rollenspiel zurück, und zwar mit einem Paukenschlag: Radon Labs' **Drakensang** schaffte in Deutschland mit über 100.000 Stück den Sprung unter die bestverkauften PC-Spielen des Jahres. Kritiker und Fans fanden großen Gefallen an dem wohligh altmodischen, erzählstarken Abenteuer.

Nun stellt sich die Frage nach einem Nachfolger. Der ist seit einem halben Jahr in Arbeit. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** springt 23 Jahre in die Vergangen-

heit, aus dem Jahr 1032 ins Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Dort erzählt das Spiel die Vorgeschichte der Ereignisse aus **Drakensang**. Im Mittelpunkt: der Zwerg Forgrimm, ein Fluss und ein Schiff.

### Am Großen Fluss

Wer die Landkarte von Aventurien betrachtet, der sieht im Zentrum des Kontinents das Mittelreich und in dessen Westen einen großen Fluss. Der trägt einen angemessenen Namen: der Große Fluss. Kleinere Zusammenflüsse tragen das Wasser bis zur Hafenstadt Ferdok, in der der schiffbare Bereich des Großen Flusses beginnt. Von dort aus segeln die Barken nach

Süden, vorbei an den Koschbergen auf das Amboss-Gebirge zu, an dessen Fuß der Große Fluss einen weiten Bogen nach Westen schlägt. Dort überfließt er die Grenze zur Provinz Nordmarken, um weit im Westen bei Havena in das Meer der sieben Winde zu münden. Ferdok, Nordmarken, Amboss: Damit wären auch gleich die Grenzen umrissen, zwischen denen **Am Fluss der Zeit** spielt. Ferdok kennen **Drakensang**-Spieler bereits aus dem ersten Teil, in dem die Stadt die zentrale Anlaufstelle war. In **Am Fluss der Zeit** wird man sie nicht mehr durchstreifen, die Metropole ist aber Ausgangspunkt der Handlung.

## Die neuen Archetypen

### Geode

Geoden sind quasi die Druiden der Zwerge – magisch begabte, naturverbundene Einzelgänger. Ihre Magie fußt auf der Beherrschung der Elemente. Wie alle Magier können sie keine metallenen Waffen und Rüstungen verwenden. Geoden werden für ihr freundliches und hilfsbereites Wesen geschätzt, sind in Aventurien aber eher selten.



### Gjalskerländer

Gjalskerländer stammen aus der gleichnamigen Region im hohen Nordwesten Aventuriens und gelten als Thorwaler der Berge: zähe, harte Kämpfer. Der Archetyp ist inspiriert von Kelten und Schotten und entspricht in seiner Ausrichtung in etwa einem Barbaren. Gjalskerländer sind ausgezeichnete Nahkämpfer, dabei aber ausgesprochen abergläubisch.



Auf dem Großen Fluss und an seinen Ufern treiben **Piraten** ihr Unwesen; Zusammenstöße sind nicht zu vermeiden. Das Kampfsystem bleibt unverändert.



### Forgrimms Reise

Im Jahr 1009 nach Bosparans Fall startet von Ferdok aus ein Schiff. An Bord befinden sich zwei interessante Personen. Die eine ein junger Lehrling auf dem Weg in das Städtchen Nadoret, das etwas südlich von Ferdok am linken Ufer des Großen Flusses liegt; dort soll die Ausbildung mit der Abschlussprüfung enden. Die andere ein Zwerg namens Forgrimm.

Die gemütliche Reisegruppe wird überraschend von Piraten überfallen. Beim gemeinsamen Kampf schließen der Helden-Azubi und der Zwergenkrieger erste Bekanntschaft. Zwar trennen sich ihre Wege in Nadoret vorerst wieder – aber nicht für lange.

Veteranen wissen es längst: Forgrimm ist einer der Charaktere aus **Drakensang**. Dort traf man den Zwerg in einer Ferdoker Kneipe, wo er sich den Frust über den Tod seines Freundes und Arbeitgebers Ardo vom Eberstamm von der Seele soff. Forgrimm wurde Teil des Heldenteams und half in der Folge bei der Aufklärung des Mordes. Wie Forgrimm und Ardo überhaupt zusammenfanden, wie der spätere Ferdoker Diebesgilden-Chef Cuano ins Bild passt und was ein kleines rothaariges Baby namens Kladdis Schladromir mit der Sache zu tun hat, all das wird in **Am Fluss der Zeit** aufgeklärt.

### Geoden und Gjalsker

Der Abenteurer-Azubi (oder wahlweise eine Azubine) sind dagegen, Sie ahnen's schon, Sie selbst. Wie in **Drakensang** erstellen Sie einen Junghelden, indem Sie aus vorgegebenen Archetypen wählen. Neben dem gesamten Angebot aus dem ersten Teil ergänzen mit dem Geoden und dem Gjalskerländer zwei frische Heldenklassen das Repertoire (siehe Kasten). Sie entsprechen in ihrer Spielweise in etwa einem Druiden und einem Barbaren. Während Gjalskerländer besonders widerstandsfähige Nahkämpfer sind und durch ihre Spezialfähigkeiten vor allem die

Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich ziehen, spezialisiert sich der (in **DSA** selten gespielte) Archetyp des Geoden auf Unterstützungsmagie, die Verbündeten im Kampf Vorteile verschafft. In Online-Rollenspiel-Worten ausgedrückt: Gjalskerländer entsprechen Tanks, Geoden Supportern, also unterstützenden Einheiten. Den taktischen Spielraum in den Kämpfen dürften die beiden Neuzugänge sinnvoll erweitern.

### Mehr Herz

Wie auch in **Drakensang** ist Ihr Held der Kopf einer Truppe von vier Kämpfern, die nach und nach zusammenfinden. Forgrimm zum

**Forgrimm, Sohn des Ferolax** war einer der Helden aus **Drakensang** und ist die zentrale Figur in **Am Fluss der Zeit**. Er tritt der Heldengruppe bei.

**Fayris** ist Agentin für den kaiserlichen Geheimdienst. Die geheimnisvolle Halbhelfe gehört zu den Begleitern, die Sie in Ihre Heldentruppe aufnehmen können.

**Archon Megalon** gilt als der mächtigste Druiden-Aventuriere. In **Drakensang** spielte der mysteriöse Alte nur eine Nebenrolle, diesmal soll er wichtiger werden.

**Alricco Falfara** kennen **Drakensang**-Spieler als schwarzhumorigen Untoten. In **Am Fluss der Zeit** treffen sie den Haudegen in Fleisch und Blut.



**Flügelhelme** und Bärte: Auch optisch geht's im Spiel zurück zu den Standards der zweiten DSA-Edition.



Der gigantische Golem besteht aus Schrott- und Metallteilen und ist einer der **Bossgegner** im Spiel.



Einige Missionen finden **bei Nacht** statt. Hier treibt ein Werwolf sein Unwesen.



An Bord dieses **Schiffes** schippert Ihre Heldengruppe auf dem Großen Fluss. Der Kahn ersetzt das Spielerhaus aus Teil 1.



Beispiel stößt früher oder später zu Ihnen, zu Beginn des Spiels hat er aber noch Wichtigeres im Sinn, als einen Grünschnabel durch seine Abschlussprüfung zu begleiten. Dafür treffen Sie in Nadorat die Halbelfe Fayris. Die talentierte Bogenschützin arbeitet nebenbei für den kaiserlichen Geheimdienst.

Das ist äußerst ungewöhnlich für eine Halbelfe. Was ist ihre Geschichte, wo liegt ihre Loyalität?

Solche Fragen dürften Sie in **Am Fluss der Zeit** deutlich mehr beschäftigen als im ersten **Drakensang**. Denn zum einen verspricht Bernd Beyreuther eine Hand-

lung voller Wendungen: »Mit jedem neuen Ort, den der Spieler besucht, stellen sich die Dinge ganz anders dar.« Zum anderen will Radon Labs die Lebendigkeit der Mitstreiter, deren Schweigsamkeit in **Drakensang** noch einer der größten Kritik-

punkte war, stark verbessern. Ihre Begleiter sollen sich öfter zu Wort melden, Entwicklungen kommentieren und, wie Bernd Beyreuther sagt, »einem richtig ans Herz wachsen.« Diesmal womöglich sogar samt Herzschmerz, denn in **Am Fluss der Zeit** ist auch eine Romanze vorgesehen.



#### Isaliel Schwingenschlag

ist die Älteste einer Elfsiedlung am Ufer des Großen Flusses. Die Helden benötigen die Hilfe der ersten Anführerin.



#### Parzalon von Streizig

machte als aufgeblasener Möchtegern-Held das Umland von Ferdok unsicher. Diesmal erfahren wir von seinen heroischen Anfängen.



#### Quendan Bachental

ist der Kapitän des Schiffes, auf dem die Heldengruppe reist – quasi das Gegenstück zu Verwalter Wirrwisch aus **Drakensang**.



#### Ulwine Neisbeck

wird später mal Kopf des größten Handelshauses in Ferdok. In **Am Fluss der Zeit** spinnt die intrigante Schönheit bereits ihre Fäden.

Radon Labs verspricht für den Nachfolger mehr **Abwechslung** in den Landschaften als in **Drakensang**.



Im Gegenzug verringert Radon Labs die Zahl der möglichen Party-Mitglieder. Standen in **Drakensang** noch zehn Mitstreiter zur Auswahl, werden es nun klar weniger sein. Wie viele genau, darüber schweigt das Team. Wir tippen auf fünf bis sechs. Aus **Drakensang** bekannte Gesichter sind – von Forgrimm abgesehen – nicht darunter. »Da die Geschichte 23 Jahre früher spielt, mussten wir schauen, wer zu der Zeit überhaupt schon am Leben war«, erklärt Beyreuther. Dennoch laufen Sie immer mal wieder alten (oder vielmehr jungen) Bekannten über den Weg (siehe Kasten auf den Seiten 22 und 23), darunter zum Beispiel die Kräuterkundige Auralia, die in **Am Fluss der Zeit** als Jugendliche gerade ihr Handwerk erlernt. Als Mitstreiterin dürfen Sie sie diesmal aber nicht aufnehmen.

### Sinnvoll eingedampft

Generell geht es Radon Labs mit **Am Fluss der Zeit** eher um eine sanfte Weiterentwicklung der Serie als um den nächsten große Schritt. Dazu gehört, die wichtigsten Kritikpunkte an **Drakensang** auszubessern. Vorneweg heißt das vor allem: straffen und verdichten. Denn **Drakensang** litt an vielen Stellen an Leerlauf, Wiederholungen und Durchhängern. **Am Fluss der Zeit** soll in jeder Hinsicht kompakter werden, sprich: nicht mehr so ausufernd, dafür intensiver. Beispiel Synchronisierung: Im neuen Spiel wird nicht mehr nur ein Teil, sondern jeder einzelne Satz in Dialogen vertont. Dafür müssen die Gespräche allerdings straffer werden. Beispiel Laufwege: Musste man in **Drakensang** noch ständig hin und her laufen, so werden

wichtige Anlaufstellen wie Händler nun auf der Karte markiert, sobald man sie entdeckt hat. Mit einem Klick springt das Spiel dort hin. »Wir erhoffen uns, dass die Spieler Ihre Ausrüstung stärker optimieren, wenn der Weg zum Händler oder zur nächsten Werkbank nicht mehr minutenlang dauert«, führt Bernd Beyreuther aus. Beispiel Spielwelt: Die einzelnen Levels fallen nun kompakter aus. Nadoret, die größte Stadt im Spiel, besteht nicht wie Ferdok aus vier separaten Teilen, sondern ist aus einem Guss. »Trotzdem wird Nadoret gefühlt größer sein als Ferdok«, verspricht Beyreuther. Weil für Nadoret bislang kein offizieller **DSA**-Stadtplan existiert, kann Radon Labs das Städtchen den eigenen Vorstellungen entsprechend gestalten. Nun schmiegte es sich als idyllische Mit-

telalter-Siedlung an eine Hügelkante, gekrönt von einem prachtvollen Praios-Tempel, durchzogen von verwinkelten Gässchen.

### Mehr Entscheidungen

Verdichtung muss nicht heißen, dass die Fans nun weniger Inhalt bekommen. Er wird ihnen nur flüssiger serviert. Bernd Beyreuther kalkuliert mit mindestens 40 Stunden Spielzeit. Vor allem aber hat der **Drakensang**-Vordenker sich zum Ziel gesetzt, den Wieder-spielwert »krass« zu erhöhen. Dazu sollen vor allem zwei Design-elemente beitragen. Erstens spaltet sich die Handlung nun immer mal wieder auf, abhängig von Entscheidungen des Spielers. Das beginnt schon bei der Ankunft in Nadoret: Wer einen magischen Archetypen als Helden gewählt hat, muss bei seiner Abschlussprü-



Streithähne: Der **Waffenhändler Bakur** und der **Rüstungshändler Proximus** aus Nadoret.



Eine **Neckerin**, ein nixenähnliches Flusswesen. Die Detailtiefe der Charaktere hat sich deutlich erhöht.

fung selbstverständlich andere Aufgaben meistern als etwa ein Krieger. Auch im weiteren Spielverlauf gibt es Verzweigungen, ganz ähnlich wie in den Blutbergen aus **Drakensang**, in denen man sich entweder auf Seiten der Waldhexen oder der Inquisition schlagen musste. Solche Wahlmöglichkeiten, die gänzlich andere Questreihen nach sich ziehen, soll es in **Am Fluss der Zeit** nun öfter geben. Die Verzweigungen führen früher oder später aber immer wieder zusammen, verschiedene Enden sind nicht geplant.

Zweitens sollen sich die Charakterwerte der Helden stärker auswirken. »Fans haben mal nachgezählt, wie oft das Talent »Etikette« in Drakensang zum Einsatz kommt. Es waren drei Mal«, berichtet Beyreuther. Damit solche Vernachlässigungen nicht mehr vorkommen, hat er seinen Quest-Designern diesmal Vorgaben gesetzt, wie oft jedes Talent mindestens im Spiel nutzbar sein muss. Entsprechend soll sich die Breite der Handlungsalternativen erweitern.

### Wieder zurück? Geht!

Apropos Quests: Zwar ist Radon Labs noch nicht so weit, um Einzelheiten zu den Aufgaben auszu-plaudern. Aber **DSA**-Kenner und Freunde des Vorgängerspiels wird es beruhigen, dass die erfahrenen **Das Schwarze Auge**-Autoren Mark Wachholz, Anton Weste und Stefan Blanck wieder als Berater mit an Bord sind. Die Veteranen klopfen die Haupthandlung, Dialoge und Aufgaben darauf ab, ob sie sich stimmig in die Welt von Aventurien einfügen. Zudem hat Radon Labs die interne Autorengruppe erweitert; an **Am Fluss der Zeit** sitzen nun drei

Schreiber, die für nichts anderes als Texte verantwortlich sind. Weil eine Abschlussprüfung allein noch kein großes Abenteuer macht, laufen die Ereignisse in Nadoret bald aus dem Ruder. Die Geschichte dreht sich dabei um den zentralen Handlungsort: den Großen Fluss. Denn in diesem Strom und um ihn herum schlummern so zahlreiche wie legendäre Geheimnisse; unter anderem wird gemunkelt, der Fluss selbst sei die Verkörperung eines mystischen Wesens. Die Reise der Heldengruppe führt im Spätherbst und frühen Winter des Jahres 1009 durch Elfensiedlungen in knorrigen Wäldern, in Piratendörfern, verschneite Hochlandschaften am Fuß des Amboss-Gebirges und bis hinunter in die Abgründe unterirdischer Stollen. Vor allem aber führt sie immer wieder zurück zum Fluss, denn der ist das zentrale Verbindungselement. Wie in **Drakensang** gibt es keine zusammenhängende Welt, sondern einzelne, begrenzte Abschnitte. Anders als in **Drakensang** können Sie zwischen denen nun beliebig hin- und herreisen und in schon besuchte Areale zurückkehren. »Das war ein großer Kritikpunkt am ersten Teil«, gibt Bernd Beyreuther zu. »Einige Orte waren irgendwann einfach leerespielt. Also haben wir sie zugesperrt«, erzählt er. Das soll in **Am Fluss der Zeit** nicht mehr passieren: »Wir achten sehr darauf, dass man nun sinnvoll in frühere Gebiete zurückkehren kann und dort neue Aufgaben findet.«

### Schiff ersetzt Haus

Passend zum Fluss-Thema reist Ihre Heldengruppe mit dem Schiff von Ort zu Ort. Diese Segelbarke

ersetzt das Spielerhaus aus **Drakensang**. So versammeln sich an Bord die Gefährten, die Sie gerade nicht mit ins Abenteuer nehmen. Darüberhinaus spiegelt die Ausstattung des Bootes Ihren Fortschritt im Spiel wider. In der Kajüte lagern Sie Ausrüstung und finden Werkbänke und Labortische. Zur Ausstattung gehört auch der Kapi-

tän Quendan Bachental, der Sie über Neuigkeiten auf dem Laufenden hält. »Das Schiff hat den zusätzlichen Vorteil, dass es immer da steht, wo sich die Heldengruppe aufhält«, sagt Bernd Beyreuther. Lange Rückwege zum trauten Heim entfallen. Kämpfe zwischen Schiffen wird es auf dem Großen Fluss allerdings nicht geben. ▶▶

## Die wichtigsten Änderungen

Radon Labs führt eine lange Tabelle mit all den Kritikpunkten an Drakensang, die das Team akribisch aus Foren, Zuschriften, Gesprächen und Rezensionen gesammelt hat. Was die Spieler nervt, was sich ändert:

### Kritik ...

### ... und Konsequenzen

**Texturmatsch:** Aus der Nähe sehen die Umgebungstexturen in Drakensang unscharf und verwaschen aus. Das beeinträchtigt den optischen Gesamteindruck deutlich und schadet der Atmosphäre.

Für Drakensang hat Radon Labs bereits ein Paket mit hochauflösenden Texturen nachgereicht. In Am Fluss der Zeit soll die Landschaft von Haus aus deutlich schärfer und klarer aussehen.

**Sprache verschlagen:** Nur ein Teil der Dialoge aus Drakensang ist von Sprechern vertont. Die meisten Texte muss der Spieler selbst lesen, die Figuren bewegen dazu lautlos den Mund.

Radon Labs und Dtp gehen diesmal den ganzen Weg: Am Fluss der Zeit wird – zumindest in den Dialogen – vollständig vertont. Allerdings müssen die Texte dafür strafbarer ausfallen als im Vorgänger.

**Reiseverbot:** Die meisten Spielorte hängen linear aneinander, wer ein Areal abgeschlossen hat, kann nicht dorthin zurückkehren. Wenn es doch geht, gibt's dort nichts Neues zu tun.

Die Linearität wird aufgehoben. Die Heldentruppe soll mit ihrem Schiff jederzeit zu bereits besuchten Orten zurückkehren können und dort im Spielverlauf regelmäßig neue Quests finden.

**Laufwege:** In vielen Arealen muss der Spieler minutenlang laufen, bis er sein Ziel erreicht. Rückwege lassen sich nicht abkürzen, Komfortfunktionen fehlen fast vollständig. Das ermüdet auf Dauer stark.

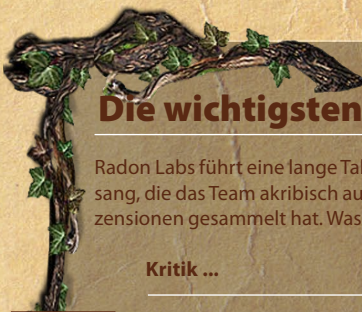
Viele der Levels in Drakensang waren schlicht zu groß. Die Regionen werden diesmal kompakter. Sprungpunkte auf der Karte beschleunigen die Rückkehr zu wichtigen Orten, etwa zu Händlern.

**Standardvisagen:** Das Aussehen der eigenen Helden lässt sich nicht frei bestimmen, sondern nur aus vorgegebenen Gesichtern wählen. Andere Rollenspiele sind da wesentlich flexibler.

Eine freie Gestaltung der Spielfigur wird es auch in Am Fluss der Zeit nicht geben. Aber die Auswahl an vorgefertigten Bausteinen soll steigen, unter anderem durch neue Frisuren.

**Charakterschwäche:** Die Begleiter in der Heldengruppe bleiben weitgehend farblos, kommentieren nie die Lage, machen keine Entwicklung durch und wachsen einem folglich kaum ans Herz.

Die Zahl der anheuerbaren Mitsstreiter wird im Vergleich zu Drakensang reduziert, die sollen dafür wesentlich stärker ausgefeilt sein und sich häufiger zu Wort melden. Sogar eine Romanze ist drin.



**Erzmagier**  
Das, äh, i  
Fachausc  
Tat zeitig  
... äh, Er  
Geheim



Echte Fantasy-Idylle: Panorama mit Ziegen.



## Am Großen Fluss

Das Schwarze Auge spielt überwiegend auf dem fantastischen Kontinent Aventurien. In dessen Zentrum liegt das Mittelreich, dazu gehören wiederum die Grafschaften Ferdok und Schetzeneck, die Handlungsorte von Drakensang: Am Fluss der Zeit. Die Karte gibt einen Überblick der Region.



Ausrüstung deckt sich in weiten Teilen mit der aus **Drakensang**, wird aber nun sinnvoller über das Spiel verteilt: »Wir werden präziser balancieren«, sagt Bernd Beyreuther. Soll heißen, dass starke Schwerter oder Schilde nun auch erheblich schwieriger zu bekommen sind. Daneben spendiert Radon Labs einen Schwung neuer Rezepte, um unter anderem Standard-Waffen in verbesserte Varianten aufzurüsten. Gänzlich neu ins Spiel kommen die Mirakel. In der Welt von **Das Schwarze Auge** sind das göttliche Eingriffe, die Geweihte der zwölf aventurischen Hauptgottheiten herbeirufen können. »Das ist relativ mächtige Magie«, erklärt Beyreuther, aber um sie einzusetzen, muss man sich um gutes Karma bemühen. »Wertstropfen: Die Mirakel gibt's vorläufig »nur für einen Typ von Geweihten.« Und für welchen? »Verraten wir nicht. Ganz im Sinne der Gottheit«, grinst Beyreuther. Wir denken uns unseren Teil und kritzeln »Phex???« auf den Notizblock, den Namen des aventurischen Diebesgottes.

ren **Drakensang**-Einstand feiern. Wir sahen bei Radon Labs außer dem Skizzen zu Waldschraten und Werwölfen. Mit dabei sind auch wieder Bosskämpfe, darunter gegen einen riesigen Schrott-Golem (siehe Bild Seite 23) und eine Wasserschlange. Bei den Feinden will Radon Labs mehr Augenmerk auf Immunitäten legen. Die spielten in **Drakensang** nur selten eine Rolle, etwa bei den schwabbeligen Amöben, denen Schwertstreiche wenig anhaben konnten. Im Nachfolge-Spiel sollen deutlich mehr Gegner spezifische Stärken und Schwächen ins Feld führen, die es zu entdecken und auszunutzen gilt, sonst kann das Heldenleben abrupt zu Ende sein.

### Hurra! Bäume!

**Am Fluss der Zeit** basiert auf der gleichen Technologie wie **Drakensang**. Einige Elemente werden aber zeitgemäß angepasst, vor allem solche, die im Vorgänger kritisiert wurden. Darunter fallen die matschigen Texturen, die nun scharf und detailreich ausfallen; wir sahen in Berlin bereits Wälder mit wuchtigen, moosbewachsenen Eichen; am Boden unter dem Blätterdach war jedes einzelne Blatt des gefallenen Herbstlaubs zu erkennen. Dazu gehört aber auch ein neues Animationssystem für Gesichter, durch das die Mimik von Gesprächspartnern weit lebendiger wirkt. Auch das Beleuchtungssystem ist aktualisiert und erlaubt nun Gegenlicht-Effekte und natürlichere Tagesstimmungen. Atmosphäre-Killer aus dem ersten **Drakensang** wie die Baustelle des Hesinde-Tempels, auf der kein Mensch arbeitete, wa-

### Feind aus Schrott

Auch das Kampfsystem bleibt unangetastet, nach wie vor führen Sie Ihr Team in pausierbare Echtzeit-Kämpfe mit stark taktischem Einschlag. Allenfalls ein paar neue Spezialangriffe und Zauber soll **Am Fluss der Zeit** mitbringen. Dafür erweitert Radon Labs das Spektrum der Gegner. Veteranen dürften sich vor allem darüber freuen, dass mit Riesenhirschkäfern und Sumpfranzen zwei Klassiker des aventurischen Fauna in-

### Jetzt mit Mirakeln

Bei allen Detailverbesserungen bleibt **Am Fluss der Zeit** im Kern das gleiche Spiel wie **Drakensang**. Denn vieles besteht in bewährter Form fort. Dazu gehört

das gesamte Regelwerk; trotz des Abstechers in die aventurische Vergangenheit hält Radon Labs an der vierten Edition fest, anstatt zur damals gültigen zweiten Edition zurückzukehren. Auch die

Alle Bäume im Spiel sind jetzt von Hand gestaltet. Wer genau hinsieht, entdeckt im Blattwerk ein **Baumhaus**.



Die leicht verbesserte Grafik-Engine beherrscht nun auch **Gegenlicht-Effekte**.



Ein Teil des Spiels wird in verschneiten Winterlandschaften spielen. Unten am Wasser liegt ein Piratenlager.



ren damals der Technik geschuldet: Die Engine konnte schlicht keine Personen auf die Gerüste stellen. Das ist nun ausgebessert.

Und sonst? »Wir haben ein neues Baumsystem!«, strahlt Bernd Beyreuther. Stutzt dann einen Moment und schiebt nach: »Das ist wichtiger, als es sich anhört.« In **Drakensang** kam zu großen Teilen das Hilfsprogramm Speedtree zum Einsatz, das unter anderem auch schon für das Laubwerk in **Oblivion** sorgte. Aus **Am**

**Fluss der Zeit** wurde es verbannt.

»Speedtree kann wunderbar Bäume zeichnen, die es in Europa nicht gibt«, seufzt Beyreuther. Statt schlanker Stämme und buschiger Laubkronen wünschte sich der Projektleiter für Aventurien knorrige Eichen, ausladende Tannen, wuchtiges Wurzelwerk. In der Folge sind nun alle Bäume im Spiel Handarbeit. Praktischer Nebeneffekt: Das Team kann jetzt auch begehbare Waldriesen und Baumhäuser erschaffen. —

## Wette gewonnen

In dem kleinen Konferenzraum kommt Bernd Beyreuther zum Ende. »Wir haben in **Drakensang** viel Zeit gebraucht, um unseren Stil zu finden. Dieser Aufwand fällt nun weg. Wir können stattdessen das Bestehende verfeinern.«

Damals im Sommer 2008, als **Drakensang** auf die Veröffentlichung zulief, saßen in Hamburg eine Delegation von Radon Labs und dem Publisher Dtp zusammen und diskutierten schon mal darüber, wie es mit der Serie weitergehen könnte. Bei der Gelegenheit wurde eine Wette geschlossen: Wie oft würde sich **Drakensang** wohl in der ersten Woche verkaufen? Dtp gab eine konservative Schätzung ab. Ra-

don Labs überbot um 50 Prozent. Als Wochen später die Verkaufszahlen eintrudelten, »da flossen bei uns Freudentränen«, erinnert sich Beyreuther. Kurz darauf löste Dtp die Wettschuld ein, man speiste gemeinsam »in einem besonders feinen Hamburger Restaurant am Hafen, wo wir das Vergnügen hatten, die Verkäufe ausführlich zu begießen.«

Mal sehen, ob demnächst eine neue Wette geschlossen wird. Wenn Radon Labs **Drakensang** wie angekündigt verbessert, dann dürfte das nächste Glänzende das Spiel **Am Fluss der Zeit** sein, das nächste Gehäufte der Erlös aus dessen Verkäufen – nur das Strubbelige, das ist dann immer noch Bernd Beyreuther. **CS**

## Drakensang Gold-Edition



Wer das erste **Drakensang** bislang verpasst hat, der bekommt am 3. April 2009 möglicherweise einen Grund, es doch noch auf den Einkaufszettel zu setzen. Dann erscheint mit der **Drakensang Gold-Edition** eine leicht erweiterte Fassung des Rollenspiels. Hochauflösende Texturen und aktuelle Patches erhöhen die optische Qualität, die Spielbalance und den Komfort, sind aber auch seit Monaten frei verfü-

bar (Quicklink: 6028). Die **Gold-Edition** ist darüber hinaus um zusätzliche Gegenstände, neue Rezepte (die bislang nutzlosen Objekten einen Sinn geben, darunter die berühmten Fussel) und eine Quest im Hafen von Ferdok erweitert, in der die Spieler bereits Bekanntschaft mit dem Schiff und seinem Kapitän aus **Am Fluss der Zeit** machen. Der Neuauflage liegen zudem der **Drakensang**-Soundtrack als mp3-Dateien und das Pen-&-Paper-Abenteuer **Der Kult der goldenen Masken** bei. Die **Gold-Edition** kostet rund 30 Euro.

## Drakensang: Am Fluss der Zeit

► **Angeschaut** ► **Genre:** Rollenspiel ► **Termin:** 1. Quartal 2010  
► **Hersteller:** Radon Labs / Dtp ► **Status:** zu 40% fertig

**Christian Schmidt:** **Drakensang** hat sich letztes Jahr als spaßig-durchdachte Rollenspiel-Überraschung erwiesen, die allerdings noch reichlich Raum für Verbesserungen ließ. Einen großen Teil davon nimmt Radon Labs mit der nächsten Episode in Angriff. Nun wird vor allem poliert, vertieft und verfeinert. Man darf schon jetzt sagen: Deutschland hat neben Gothic seine zweite große Rollenspiel-Serie gefunden. Man darf sich schon jetzt gehörig vorfreuen – und man darf damit hadern, dass der Fluss der Zeit nicht schneller fließt.



christian@gamestar.de

Es gibt ihn, schließlich haben wir ihn gespielt. Doch dass der Taktik-Shooter im kommenden Sommer erscheint, halten wir für mehr als unwahrscheinlich.

# Operation Flashpoint 2

## Dragon Rising

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5562

Normalerweise vergeben wir an Spiele, die wir selber ausprobieren konnten, in den Previews eine Potenzialeinschätzung. Das könnten wir bei **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising** auch machen, denn wir haben den Taktik-Shooter endlich gespielt. Aber wir lassen das mit der Einschätzung vorerst lieber.

Der Entwickler Codemasters lud uns mit anderen Vertretern der europäischen Spielepresse ins englische Southam in den Firmensitz. Dort sollten wir selbst in den umfangreichen Kampf zwischen der US Army und der chinesischen Volksbefreiungsarmee auf der fiktiven Insel Skira eingreifen dürfen. Doch beschränkte sich unsere Spielzeit auf lediglich eine Mission. Darin keinerlei Vehikel, nur Infanterie, wir haben also nur wenig vom eigentlichen Programm gesehen. Daraus irgendwelche Prognosen zu ziehen, ist mit gutem Gewissen nicht möglich.

### Operation Baustelle

Der aktuelle Stand von **Operation Flashpoint 2** nennt sich »feature complete«. Das heißt, dass alle Elemente, die für den Titel geplant waren, nun in die Software eingebaut sind: Interface, Grafik,



Mit Schalldämpfer gibt es kein **Mündungsfeuer**. Gerade in Missionen, die in Finsternis spielen, ist das sehr nützlich.

KI, Vehikel, Waffen, Missionsdesign. Das bedeutet jedoch noch lange nicht, dass die Elemente auch schon zu 100 Prozent miteinander funktionieren. Der eigentliche harte Teil der Arbeit steht Codemasters noch ins Haus, nämlich aus den vielen, vielen Einzelteilen ein funktionierendes, fehlerfreies Spiel mit einer guten Balance zu machen.

Die größten Baustellen sind nach unserer Einschätzung die Künstliche Intelligenz (KI) und die Darstellung der Landschaft. Erste-

re soll so realistisch wie möglich werden. Das bedeutet vor allem, dass dem Gegner auch mal Fehler unterlaufen. Ein kniffliges Unterfangen, wie auch die Entwickler uns gegenüber ständig betonen.

In Sachen Landschaft hat der Entwickler noch mit dem so genannten »Streaming« zu kämpfen, also mit einem flüssigen Aufbau der Umgebungsgrafik, sobald sich der Spieler bewegt. Aktuell gibt's noch hässliche Aufplopp-Effekte und über große Distanz scheinen Figuren auf ei-

ner glatten Textur zu stehen, zum Beispiel Bodenbewuchs wie Gras wird nicht korrekt dargestellt.

### Einfache Steuerung

Bevor wir unseren virtuellen Fuß auf die Insel Skira setzen können, zeigt uns Mike Smith, Missionsdesigner, erstmal, wie das Spiel funktioniert, wie es sich steuert. Auftrag: Auf einer taktisch wichtigen Anhöhe hat sich der Feind breit gemacht und soll von dort verschwinden. Das Spiel schickt Mike mit drei Infanteristen und



Das Wettersystem soll dynamisch sein. Am Morgen ist die Sichtweite durch aufsteigenden **Nebel** begrenzt.



Wenn Panzer rollen, füllen **Partikeleffekte** (sowohl Abgase als auch Dreck) die Luft.



Hier ist sehr gut zu erkennen, wie weitläufig das **Areal** ist: Jeden Punkt am Horizont können Sie erreichen.

zwei AAV-7A1 (Amphibienfahrzeuge) ins Rennen.

Angenehme Überraschung: Das Interface wirkt erstaunlich aufgeräumt. Es gibt kaum Anzeigen, lediglich einen Kompass in der oberen Mitte des Bilds, unten rechts die aktuell ausgewählte Waffe (vier lassen sich tragen: Messer, Pistole und zwei größere, beispielsweise ein Sturmgewehr und ein Raketenwerfer) und oben links vier Soldatensymbole. Die vier Symbole repräsentieren die

kleine Truppe, die der Spieler zusammen mit den KI-Kameraden bildet. Befehle lassen sich auf zweierlei Art erteilen: Zum einen über eine Taktikkarte, auf der Sie die Umgebung mit markanten Punkten von oben sehen. Zum anderen gibt's ein Kreismenü, das an **Rainbow Six: Vegas** erinnert. Das Menü ist kontextsensitiv, reagiert also auf das, was Sie sehen und bietet Ihnen so nur die Optionen, die im jeweiligen Moment Sinn ergeben. Haben Sie eine Baumgrup-

pe im Visier und öffnen das Menü, können Sie den Begleiter etwa anweisen, Unterstützungsfeuer darauf zu legen oder die Männer gradewegs dorthin schicken – entweder langsam und umsichtig oder im flotten Lauf. Ein Blick nach oben in den Himmel eröffnet Ihnen hingegen die Möglichkeit, die Gruppe wieder um sich zu sammeln.

### Frieden, Krieg

Über die große Distanz lässt sich nur wenig erkennen, der Hügel scheint friedlich. Trotzdem sollen die Männer sich nicht übers offene Feld nähern, sondern über die wenigen Deckungen vorrücken. Smith schickt die drei Begleiter zu einem kleinen Wäldchen. Doch kaum haben sich die Soldaten bewegt, ist es vorbei mit der Ruhe. Kugeln zischen vorbei, schlagen dumpf in den Boden oder heulen, von Steinen abgelenkt, als Querschläger durch die Botanik. Die Amphibienfahrzeuge reagieren selbstständig, stellen sich in Position und befeuern den Hügel unter ohrenbetäubendem Lärm mit Granaten. Die Erde bebt, schmutziger Rauch aus den Abschussvorrichtungen füllt die Luft. Erstaunlich, wie innerhalb weniger Sekunden die Situation derart kippen

kann, wie aus einer friedlichen Szenerie ein Schlachtfeld wird. Kurz darauf ist es schon vorbei: Ein Schuss trifft Mikes Spielcharakter, eine Anzeige ploppt unten links auf und verrät uns die Trefferzone. Es ist der Kopf. Die Kugel ist tödlich, Mission gescheitert.

Trefferzonen ziehen sich über den ganzen Körper. Eine Kugel im Bein führt zu langsameren Bewegungen, ein Streifschuss am Kopf beeinträchtigt die Sicht. Und wer nicht behandelt



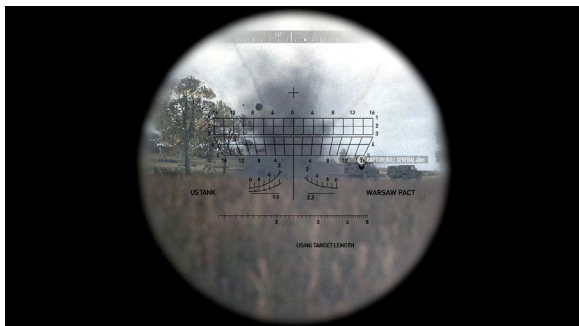
Die **Bildschirmanzeigen** sind minimal gehalten und gewähren große Übersicht.



Dichtes Blattwerk bietet in Kombination mit der Kleidung eine sehr effektive **Tarnung**.



## Durchs Visier



Während der Blick durch eine gewöhnliche **Lochkimme** (oben) noch völlig unkompliziert ist, sieht es bei der **Zielvorrichtung** eines Panzers (unten) schon anders aus. Inwiefern die Anzeigen hilfreich sind, verwirren oder reiner Schmuck sind, können wir noch nicht sagen. Bei unserem Besuch konnten wir keinen Panzer besetzen.

wird, verblutet. Ein Kreis-Timer verrät Ihnen, wie viel Zeit noch bleibt, bis kein Lebenssaft mehr in Ihnen fließt und Sie die Mission neu starten müssen.

### Zwei Soldaten

Danach wählt Mike eine anderen Auftrag und einen anderen Soldaten. **Operation Flashpoint 2** hält nämlich zwei Kampagnen parat. In der einen Kampagne spielen Sie einen Marine, in der anderen einen ausgebildeten Leisetreter von den Special Forces (Spec

Ops), beide jeweils mit drei unterstützenden Begleitern an der Seite. Der aktuelle Auftrag lautet: In eine feindliche Basis eindringen und Kriegsgerät im großen Stil unbrauchbar machen. Die Mission ist allerdings noch flotter vorbei als die vorherige. Die Männer werden von einer kleinen Gruppe Feinde aufgerieben, die auf den ersten Blick nicht zu sehen war und den unter Beschuss stehenden Kameraden von einer Anhöhe zu Hilfe geeilt ist. Mike gibt mit einem Schulterzucken auf.



Zwei größere Waffen sind erlaubt. Der Mann rechts trägt ein Sturmgewehr und einen **Raketenwerfer**.



Schöne und atmosphärische Bilder, aber eine solche von Codemasters eingefangene **Formation** vermeiden Sie im fertigen Spiel besser. Die Soldaten sind nahezu deckungslos und somit leichte Opfer.

### Tod durch Eile

Nun sind endlich wir an der Reihe. In der morgendlichen Dämmerung sollen wir drei kleinere Feindstellungen ausheben, die sich wie Perlen an einer Kette einen leicht bewaldeten Abhang hinauf ziehen. Das erste Camp liegt nur wenige hundert Meter vor uns, zwischen den Bäumen leuchtet schwacher Feuerschein. Wir befehlen unseren drei Begleitern, eine nahe Felsen-Gruppe als Deckung zu nehmen und Sperrfeuer auf die Position der Feinde zu legen, während wir auf dem Bauch den direkten Weg durchs Gras nehmen. Das klappt zunächst hervorragend. Zwei Gegner, deren Aufmerksamkeit ganz unseren KI-Begleitern gilt, werden schnell unsere Opfer. Dann aber kippt die Situation plötzlich. Unsere Männer werden von irgendwoher schwer getroffen, der Feind gewinnt die Oberhand. Befehle, die wir geben, werden nicht mehr ausgeführt. Wir bekommen nur noch ein »Cannot comply this!« (Kann Befehl nicht ausführen!) als Antwort; teils, weil die Verletzungen zu schwer sind, teils, weil die Moral der Männer mittlerweile zu niedrig ist. Panik macht sich breit, und wir igeln uns hinter einem

Busch ein, wollen warten, bis sich die Situation wieder beruhigt hat. Blöde Idee, wie sich nur kurze Zeit später herausstellt. Ganz in unserer Nähe hören wir jemanden etwas auf Chinesisch rufen, dann folgen zwei dumpfe Aufschläge. Irrendetwas ist nicht weit von uns auf den Boden gefallen. Und dann gehen die beiden Handgranaten nahezu zeitgleich in die Luft.

### Tod durch Bugs

Wir probieren es noch einmal, mit einer anderen, vorsichtigeren Taktik, scheitern aber erneut – an KI-Aussetzern auf Freundeseite und einem Soundbug: Einer unserer Jungs bleibt an einem Fels hängen, und plötzlich fehlen die Geräusche, lediglich Schritte sind noch übertrieben laut zu hören. Das Spiel muss neu gestartet werden und wir müssen Platz machen für einen anderen Journalisten, Codemasters hat nur einen PC vorbereitet, auf dem der Titel halbwegs stabil läuft. Aber wir schauen zu und erleben die Mission in minimalen Variationen immer wieder neu, abhängig von der Vorgehensweise des jeweiligen Spielers. Das ist faszinierend, was uns Sorgen macht sind die sich

wiederholenden Fehler: Gegner reagieren manchmal nicht auf Beschuss oder rennen ins Feuer, statt Deckung zu suchen. So sehen wir etwa mehrfach, wie sich stets nur einzelne Feinde einem Verletzten nähern, um ihn zu heilen. Die lassen sich über Distanz leicht ausgeschalten. Am Ende liegen vier Gegner tot am Boden. Wenn der Entwickler das unter »menschliche Fehler« versteht, korrigieren wir ihn hier gerne: So dumm kann kein Mensch sein, das sind KI-Fehler! Gerade an der künstlichen Intelligenz muss also noch mächtig gearbeitet werden.

### Fakten, Fakten, Fakten

Im Anschluss an die Spielsession rücken die Entwickler noch mit einigen interessanten Fakten raus: **Operation Flashpoint 2** wird 15 Missionen enthalten, verteilt auf die beiden Kampagnen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sollen das Spiel sowohl für Profis als auch für nicht so versierte Spieler interessant machen. Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt's kleine optische Hilfen, etwa eine Anzeige, die Ihnen verrät, ob ihre Kugel getroffen hat und mit welchem Grad. Weiß bedeutet ver-

letzt, rot bedeutet tödlich. Zudem sichert das Spiel den Fortschritt automatisch in fairen Abständen. Im Profi-Modus entfallen alle unterstützenden Elemente und das Sichern müssen Sie selber übernehmen, Sie haben dafür aber pro Mission nur eine begrenzte Anzahl von Speicherpunkten zur Verfügung. Schnelles Sichern und Laden über die F-Tasten entfällt.

Den Mehrspieler-Schwerpunkt legt Codemasters auf den Koop-Modus, der für maximal vier Mann entworfen ist. Allerdings sollen von Anfang an Team-Deathmatch, ein objektbasiertes Gegeneinander (also Angriff und Verteidigung) und eine Gebietseroberungsvariante spielbar sein. Wem das nicht reicht, darf mit dem Editor seine eigenen Missionen basteln. Zwar konnten wir das Tool noch nicht sehen, aber es soll sich sehr an dem orientieren, das die Entwickler selber nutzen. Nutzen sollten die Entwickler auch die Zeit, und zwar gut. Wenn man am Plan festhalten will, den Titel noch im kommenden Sommer (laut offizieller Angaben bis zum 21. Juni) zu veröffentlichen, sehen wir jedenfalls schwarz für Alltäglichkeiten wie Essen und Schlafen. **PET**



Die Soldatenfiguren wurden mit viel Liebe entworfen, kleinste **Details** lassen sich an den Figuren ausmachen.

### Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

**Petra Schmitz:** Codemasters will das Spiel im Sommer fertig stellen. Ich glaube nicht, dass das klappt. Ich glaube aber auch, dass das nicht nötig ist – nur weil ArmA 2 im Mai herauskommen soll. Zwar mag der Titel ein Konkurrent sein, aber wer sich für Militärsimulationen interessiert, ist nicht gerade reich gesegnet mit dieser Art Spielen und wird ohnehin beide Titel kaufen – sofern die Qualität stimmt. Also Codemasters: Zeit lassen und das Spiel nicht unfertig auf den Markt bringen. Bitte!



petra@gamstar.de



**Counterstrike ist seit langem der weltweit beliebteste Multiplayer-Shooter. Ein deutsches Entwickler-Team meint: Es wird endlich Zeit für den Wechsel.**

# Parabellum

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5686

Die Geschichte klingt fast wie ein modernes Märchen: Es war einmal ein junger Programmierer, der auszog, ein Spiel zu machen. Da sprach sein weiser, reicher Großvater: »Warum in die Ferne ziehen, wenn du auch im schönen Schwabenland vorm Computer hocken kannst? Hier, nimm diesen Sack voll Geld und bastele etwas Schönes! Und damit du das nicht alles verpöckelst, gründe eine Firma und stelle deine ganzen Cousins und Cousinen ein, die dir bei der Arbeit helfen.« So ungefähr entstand das unabhängige deutsche Entwickler-Studio Acony und deren Team-Shooter **Parabellum**. Und es geht märchenhaft weiter, zumindest für uns, die Spieler: **Parabellum** kostet nichts.

## Helm auf

»Parabellum ist kein Produkt, sondern eine Dienstleistung«, erklärt André Herbst, der Marke-

ting-Chef von Acony, bei unserem Besuch des »Familienbetriebs« in Villingen-Schwenningen. Und als solche ist das Spiel grundsätzlich gratis. **Parabellum** finanziert sich über Werbung und so genannte Mikro-Transaktionen: Wer in **Parabellum** nicht aussehen will wie die anderen Leute, kauft sich für ein paar Cent virtuelle Klamotten. Die genauen Preise stehen noch nicht fest. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch **Battlefield: Heroes**, doch während dort tatsächlich alle Spieler ziemlich gleich aussehen, bietet **Parabellum** auch für Zahlungsverweigerer Dutzende von Kleidungsstücken, angefangen bei Schuhen und Hosen über T-Shirts und Kopfbedeckungen bis hin zu Kleinkram wie Zigarren, Sonnenbrillen oder Schminke. Wir erstellen uns einen Söldner im Military-Look, um im Gefecht nicht aufzufallen, doch auf dem Schlachtfeld treffen wir auch einen Witzbold

mit knallrotem Strampelanzug und Wikingerhelm. »Normalerweise werden sich die Spieler wohl eher tarnen«, vermutet Herbst, »aber wenn einer richtig gut ist und dann noch mit Neon-Klamotten und Clownsnase rumrennt, dann sendet das ein ziemlich deutliches Signal.« Sei es, wie es sei: Der Kollege mit den Hörnern auf dem Kopf ist auf jeden Fall als Erster fällig.

## Kopf hoch

Wir probieren neben Team-Deathmatch noch eine taktische 5-gegen-5-Variante aus, die stark der Bomben-Spielart von **Counterstrike** ähnelt. Hier treten zwei Söldnerteams gegeneinander an. Das eine versucht, einen Peilsender in einer von zwei Zielzonen auf der Karte zu platzieren, die andere Mannschaft muss das verhindern. Simpel, schnell, Spaßig. Spielerisch muss sich **Parabellum** nicht hinter **Counterstrike**

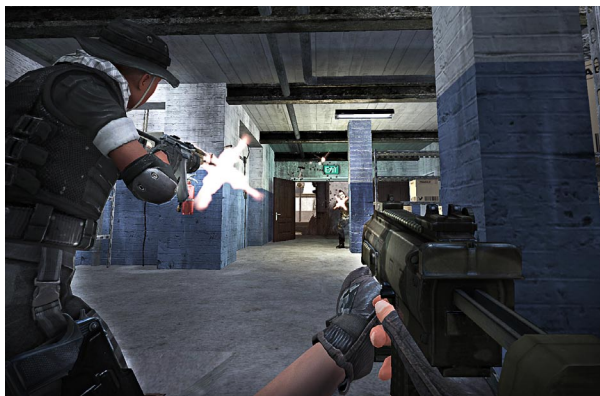
verstecken, und grafisch hat Aconys Shooter jetzt schon die Nase vorne. Gut, im Vergleich zu **Counterstrike** ist das nicht sonderlich schwer, doch **Parabellum** sieht wirklich gut aus. Und die Animationen gehören zweifellos zur Oberklasse: Die Körper- und Kopfhaltung der Charaktere zeigt deutlich, wohin die jeweiligen Spieler gerade schauen. Das haben wir so noch nicht einmal in Vollpreis-Titeln gesehen.

## Knarre raus

Anders als in **Counterstrike** erspielen wir uns in **Parabellum** keine Waffen, sondern dürfen uns von Anfang an aus einem ansehnlichen Arsenal voller Sturm- und Schrotgewehre, Maschinenpistolen und Präzisionsflinten bedienen. Mit der Zeit steigen die Spieler im Rang auf und schalten so neue Knarren oder Zubehör frei: Schalldämpfer, Zielfernrohre, Mündungsfeuerdämpfer und dergleichen. Das funktioniert ähnlich wie in den jüngsten **Call of Duty**-Teilen. Echtes Geld müssen Sie für die Waffen nicht hinlegen. Acony legt Wert darauf, dass die Mikro-Transaktion nur Kleidungsstücke und Accessoires umfassen, die keine Auswirkung auf die Spielbalance haben. Mit einer Einschränkung: Wer bezahlt, kann schneller im Level aufsteigen und gelangt so früher an hilfreiche Upgrades. Das meint Acony mit Dienstleistung.

## Ideen her

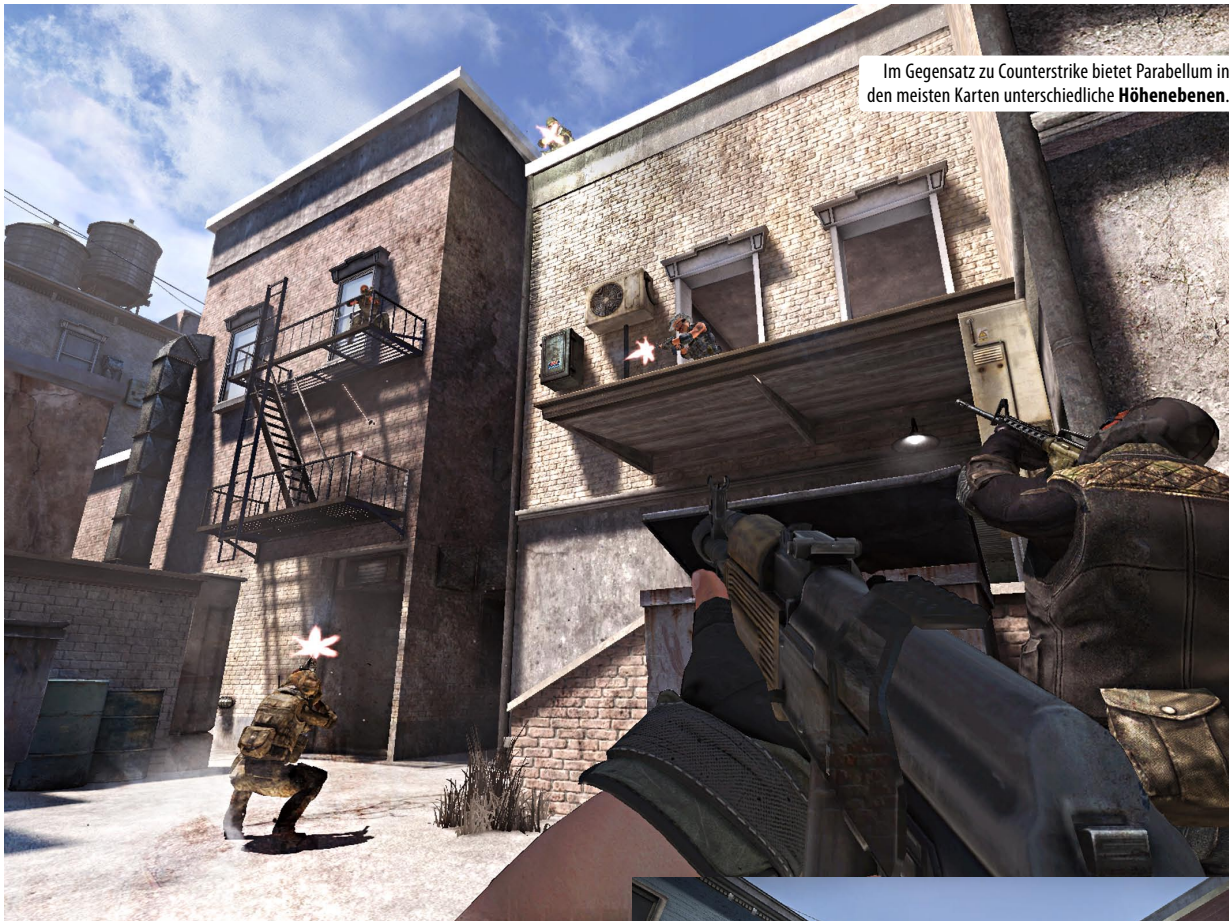
Gute Dienstleister passen sich an ihre Kunden an, und so soll sich auch **Parabellum** stetig weiterentwickeln. Dazu plant Acony ein umfassendes Feedback-System, mit dem sich die Spieler direkt an die Entwickler wenden können, um ihre Wünsche zu äußern. Zum Beispiel was das Balancing an-



Die **Karten** sind recht abwechslungsreich: Mal gibt's freie Flächen, mal enge Gänge.



Auch wenn das hier Render-Bilder sind: Die **Animationen** im Spiel sind wirklich klasse.



geht, aber auch, wenn die Kunden Waffenideen haben. »Rosa Killerponys wird es wohl nicht geben«, schätzt Herbst, »aber einer unserer Beta-Tester will einen Gummihammer als Nahkampfwaffe. Das klingt cool.«

Aber natürlich hat Acony auch schon selbst feste Zukunftspläne. Herbst spricht sogar von einem Fünf-Jahres-Plan, in dem immer mehr Levels und Spielobjekte hinzukommen sollen. Das erste Kartenpaket, das voraussichtlich rund zehn Schlachtfelder enthalten wird, stellt Schauplätze aus dem New York der nahen Zukunft nach, später sollen aber auch

Dschungel-Levels, Wüstengebiete und weitere Szenarien rund um den Globus folgen. Desweiteren entwickelt Acony eine 3D-Lobby und Clan-Hauptquartiere, in denen die Spieler mit ihren Charakteren herumspazieren und chatten können. Immerhin will man seine neuen, coolen Klamotten ja auch vorzeigen können, ohne gleich beschossen zu werden. Voraussetzung für diese Pläne ist natürlich, dass Aconys Finanzierungsmodell auch funktioniert. Hoffen wir also, dass das moderne Märchen aus dem Schwarzenland für Acony ein Happy End bekommt. **FAB**



Acony setzt spezielle **Textures** ein, die nur sehr wenig Speicherplatz benötigen.

## Kleider machen Leute

Acony plant neben einzelnen Accessoires verschiedene Themen-Sets, zum Beispiel »Punk« oder »Gangster«. Die können Sie dann komplett kaufen oder Einzelteile herauspicken.



## Parabellum

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► **Termin 2009**  
► **Hersteller Acony / K2 Networks** ► **Status zu 80% fertig**

**Fabian Siegmund:** Acony hat erkannt: Wenn die Entwickler Geld verdienen wollen, muss Parabellum richtig gut werden. Denn auch Gratis-Programme verbreiten sich nur, wenn sie etwas taugen. Und Parabellum taugt tatsächlich etwas. Ob Acony überzeugte Counterstrike-Fans abwerben kann, wird sich zeigen, doch Einsteigern macht Parabellum ein verlockendes Angebot.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**

Von wegen Zwangspause! Bereits im Herbst geht das nächste Need for Speed an den Start. Ein uninspirierter Schnellschuss oder der erhoffte Serien-Neustart – wir schauen hin.

# Need for Speed Shift



GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6011

Radikalkuren helfen. **Tomb Raider: Legend** ist nach seinen schwachen Vorgängern **Tomb Raider 5: Die Chronik** und **Angel of Darkness** der pixelgewordene Beweis dafür. Auch Codemasters zeigte 2007 mit **Colin McRae Dirt**, wie man eine im wahrsten Sinne des Wortes festgefahrene Rallye-Serie durch moderne Technik und überarbeitetes Spiel-design erfolgreich neu startet. Weil **Need for Speed** seit den letzten beiden, eher mauen Episoden **ProStreet** und **Undercover** ebenfalls abstürzen droht, hoffen Fans auch hier auf den längst überfälligen Neustart der berühmtesten aller Rennspiel-Serien. Dieser kommt früher als erwartet: Die im Dezember 2008 von EA-Chef John Riccitiello angekündigte Auszeit für **Need for Speed** wurde bereits im Januar dieses Jahres durch eine neue

Meldung ersetzt: Im Herbst erscheint der nunmehr 13. Teil der Serie, **Need for Speed: Shift**. Electronic Arts' Rezept: ein neues Entwicklerteam, eine neue Technik, ein neues Design. Wir sind Probe gefahren.

## Vorheizen

Bevor es losgeht, präsentiert uns Suzy Wallace, Produzentin beim Entwickler Slightly Mad, einige wenige, dafür aber umso interessantere Fakten. **Need for Speed: Shift** entfernt sich komplett vom Konzept der bisherigen Teile. Soll heißen: keine offene Welt, keine Verfolgungsjagden mit der Polizei, keine – wie sie sagt – »hanebüchene Geschichte mit pseudo-coolen Angebern im Tuning-Milieu«. Stattdessen schickt uns das Spiel in legale Turniere auf abgesperrten, teils nachgebildeten Originalstrecken. Das neue Sze-



Die **KI-Kontrahenten** liefern sich auch untereinander teils heftige Kämpfe. Das spiegelt sich im Schadensmodell wieder. Hier sind wir gerade noch mit ein paar Schrammen davongekommen.

nario hat auch Einfluss auf die Fahrzeug-Auswahl. Die Entwickler schicken die aus den Vorgängern bekannten asiatischen und europäischen alltagsnahen Tuning-Brenner in die Schrottpresse und konzentrieren sich auf eben-

so PS-starke wie renntaugliche Superboliden. Eine konkrete Zahl wollte uns Suzy zwar nicht nennen, man plane bislang aber mit etwa 70 Fahrzeugen. Das lizenzierte Portfolio umfasst reihenweise sündteure Traumwagen, vom Porsche 997 GT2 und Pagani Zonda über den Lotus Elise bis hin zum Tenzo R. Den auf den Bildern angedeuteten Fotorealismus können wir bestätigen. Die Fahrzeuge sehen dank hoher Polygonzahlen und aufwändiger Lichtreflexionen besonders in Bewegung täuschend echt aus.

## ! Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Need for Speed: Shift** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Was Sie auf den Bildern sehen, entspricht jedoch dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels. Ebenfalls eine gute Nachricht: Obwohl es sich um eine frühe Alpha-Version handelte, lief das Programm zumindest auf dem Präsentations-Rechner in hohen Auflösungen und mit allen Effekten stets flüssig.



In Shift fahren Sie ausschließlich auf **abgesperrten Rennstrecken**. Wie viele es davon geben wird, ist noch unbekannt.



Need for Speed-Premiere: Die **hochdetaillierten Cockpits** werden dynamisch beleuchtet, die Hände und Füße des Piloten sind vollständig animiert. (1600x900, volle Details)

## Losbrettern

Wir schnappen uns das Gamepad und geben Gas. Naturgemäß schalten wir erstmal durch die verfügbaren Kamera-Modi: Verfolgerperspektive, Stoßstange, Motorhaube, Cockpit. Moment ... Cockpit? Tatsächlich hat Slightly Mad für jedes Fahrzeug einen detaillierten, dreidimensionalen Innenraum modelliert, in dem wir uns ähnlich wie in **Race** entweder mit dem Analogstick oder der Maus frei umschaun können. Rückspiegel, Armaturen, Lenkrad, alles sieht zum Anfassen echt aus. Sich dynamisch verändernde Lichtverhältnisse und entsprechende Schattenwürfe (zum Beispiel in Kurven) komplettieren den optischen Gala-Auftritt. Auch der Pilot ist animiert, vom Griff zum Schalthebel bis zum Durchdrücken der Pedale. Cool: Geben wir Gas, weicht die Kamera, also der Kopf des Fahrers, leicht zu-

rück. Drücken wir auf die Bremse, rücken wir kurzzeitig näher an die Windschutzscheibe. Durch diese Simulation der Fliehkräfte intensiviert Slightly Mad nicht nur das Mittendrin-Gefühl, sondern lässt uns auch förmlich spüren, wie viel Kraft unter der Haube unseres Wagens steckt.

## Abbremsen

Als wir in die erste Kurve brethern, bemerken wir eine weitere Neuheit in der **Need for Speed**-Reihe: Von dem action-orientierten Fahrverhalten der Vorgänger ist in **Shift** nichts mehr zu spüren. Stattdessen reagieren die Fahrzeuge weit realistischer auf abrupte Bremsmanöver und Richtungswechsel. Eingefleischte Fans können wir jedoch beruhigen: **Shift** ist kein **GTR**. Stattdessen bietet die neue Fahrphysik eine nachvollziehbare Mischung aus Arcade-Raser und Rennsimulation,

vergleichbar mit Codemasters' **Race Driver Grid**. Die seit **Need for Speed: Underground** verpönten »Wallgrinds«, also das absichtliche Entlangschlittern an Streckengrenzungen ohne Zeit-

verlust, gehören deshalb ebenso der Vergangenheit an wie das gezielte Abbremsen durch unfaire Kollisionen mit Kontrahenten. »Davon würde ich ohnehin abraten«, scherzt Suzy Wallace. »Wir

## Pimp My Car



Zum **Tuning** hat Electronic Arts bislang keine Informationen verraten. Dennoch steht schon jetzt fest: Im Vergleich zu den direkten Vorgängern werden Sie in **Need for Speed: Shift** weit weniger am eigenen Auto verändern dürfen. Angesichts dieser Bilder vermuten wir, dass man seinen Wagen zumindest durch diverse Spoiler, Felgen und Lackvariationen individualisieren kann. Das wäre insbesondere für Multiplayer-Rennen ein dickes Motivationsplus. Ob sich Rennspiel-Profis über die aus **GTR** bekannte Werkstatt zur schraubengenauen Optimierung des Fahrverhaltens freuen dürfen, ist ebenfalls nicht bekannt.



Die Stadttrennen sind fiktiv, die Umgebungen dagegen real. Hier heizen wir durch **London**.

## Entwickler-Check

Zwar sind die Slightly Mad Studios neu, die Entwickler dahinter gehören jedoch zu den alten Hasen des Rennspiel-Genres. Bislang als Blimey! Games bekannt, formierte sich das Team neu, nachdem die Muttergesellschaft 10tacle im letzten Jahr pleite gegangen war und der einstige Blimey-Chef Ian Bell die Reste seiner Firma aufkaufte. Das Team besteht zu Teilen aus ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklers Simbin, der unter anderem für die **GTR**-Serie sowie **Race** und **GT Legends** verantwortlich zeichnet. Slightly Mad hat seinen Sitz in London.

**Derzeit in Arbeit:** Need for Speed: Shift, Ferrari Project (Arbeitstitel)



Aus der bodennahen **Stoßstangen-Perspektive** wirken Aufholjagden besonders intensiv.

wollen stattdessen erreichen, dass der Spieler eine regelrechte Angst vor Unfällen entwickelt.« Wie sich Slightly Mad das vorstellt, erfahren wir am eigenen Leib: Als wir in einer Haarnadelkurve von der Strecke abkommen und mit einem Affenzahn gegen die Bande brettern, zerspringt die Windschutzscheibe, das Bild wackelt wild, wir hören den Herzschlag des Piloten. Die Entwickler haben ihr Ziel erreicht: Der Unfall entlockt uns ein ebenso unfreiwilliges wie gequältes »Autsch!«.

### Lenken

Obwohl selbst ein massiver Humvee nach einem derartigen Crash nicht mehr fahren würde, quittieren die **Shift**-Boliden Unfälle zwar mit zerknautschtem Blech, abfallenden Spoilern und kaputten Scheiben, das Fahrverhalten bleibt aber weitgehend unangestastet. »Wir setzen auf Spielspaß statt auf überzogenen Realismus«, erklärt Suzy die Design-Entscheidung. »Keiner soll nach einem Unfall gezwungen sein, ein Rennen neu starten zu müssen. Das frustriert nur.« Dennoch bestraft das Spiel allzu rabiate Rangeleien mit nachlassender Beschleunigungskraft oder eingeschränkter Lenkwirkung. Ob solche Mali der Dauermotivation im Vergleich zum drohenden Totalschaden eher helfen oder schaden, muss sich allerdings erst noch zeigen. Arcade-Puristen dürfen das Schadensmodell übrigens abschalten oder auf fünf Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS und automatisches Getriebe zu-



Subtile, gut dosierte **Verwischeffekte** erzeugen vor allem in den Außenperspektiven ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.

rückgreifen. Auch die aus **GTR Evolution** bekannte intelligente Ideallinie, die durch unterschiedliche Farben zeigt, wann Sie bremsen oder Gas geben müssen, ist auf Wunsch mit von der Partie.

### Vorausschauen

Slightly Mad schickt die in **Need for Speed: Undercover** bereits hoffnungslos veraltete **Most Wanted**-Engine in den wohlverdienten Ruhestand und baut auf eine eigens entwickelte Technik. Das Grafikgerüst (an dem das Team seit zwei Jahren arbeitet) beherrscht alle modernen Effekte wie HDR, Soft Shadows und Rauchentwicklung und setzt durch knackscharfe Asphalt-Texturen, 3D-Gras sowie die aufwändige Beleuchtung vor allem die Strecken hübsch in Szene. Zumindest die an die Formel 1 erinnernden Kurse. In London, einem der Innenstadt-Rennen, fielen

uns hingegen die teils detailarmen und verwaschen texturierten Gebäude auf – das macht **Race Driver Grid** nach wie vor besser. Dafür gibt's in Sachen Sound schon jetzt kaum Anlass zur Kritik. Typisch für die Serie röhren die Motoren ordnungsgemäß, Blechkontakt quittiert das Spiel mit gelungenen Toneffekten.

Nach unseren Testrunden bleiben dennoch jede Menge Fragen offen. Wie wird die Kampagne funktionieren? Wie viel Tuning steckt im neuen **Need for Speed**? Und was ist für den Multiplayer-Teil geplant? Suzys knappe Antwort: »Kein Kommentar. Zumindest noch nicht.« Kuren brauchen eben ihre Zeit.

DM

### Need for Speed: Shift

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Slightly Mad / Electronic Arts** ► Status zu **60% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Eines kann ich schon jetzt sagen: Shift wird ein tolles Rennspiel. Aber wird es dem Namen Need for Speed überhaupt noch gerecht? Alles, was die Serie zuletzt ausgemacht hat (Tuning, Polizei, die offene Welt), wurde von den Entwicklern konsequent entfernt. Aber vielleicht ist es genau das, was die Reihe braucht. Ich sehe jedenfalls optimistisch in Need for Speeds Zukunft.



danielm@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**

Grenzenlose Freiheit oder grenzenlose Langeweile? Codemasters will mit der größten Spielwelt aller Zeiten das Off-road-Genre revolutionieren. Wir sind schon mal Probe gefahren.

# Fuel

**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5739

Das GameStar-Buch der Rekorde, Kapitel »Größte Spielwelt«: Bei den Rollenspielen liegt derzeit **Sacred 2** mit rund 15 Quadratkilometern in Front. Bei den Ego-Shootern führt die mäßige Dschungel-Ballerei **Boiling Point** (400 km²) vor **Far Cry 2** (50 km²). Den aktuellen Rennspiel-Rekord hält **Test Drive Unlimited** mit 1.500 Quadratkilometern.

Alles Peanuts, verglichen mit **Fuel**: Die französischen Entwickler von Asobo haben gemeinsam mit Codemasters fast den gesamten amerikanischen Westen nachgebaut – und der umfasst von Washington State im Norden bis Arizona im Süden unglaubliche 14.000 Quadratkilometer! Nun

muss ein großes Spiel noch lange kein gutes Spiel sein, siehe **Boiling Point**. Doch **Fuel** kann glücklicherweise noch weitaus mehr als nur Gigantismus, wovon wir uns bei einer ausführlichen Probefahrt überzeugen konnten.

## Große Katastrophe

Der amerikanische Westen von **Fuel** sieht allerdings vollkommen anders aus, als der, den wir kennen: Statt durch pulsierende Metropolen rasen wir durch verfallene Ruinen. Am Grand Canyon begegnen wir keinem einzigen Touristen, und die Golden Gate Bridge hängt buchstäblich in den Seilen, zusammengeklippt mit Brettern, Metallplanken und anderem



Die **Lichtsäulen** zeigen uns, wo wir die nächsten Events (rot) und Fahrzeuglackierungen (blau) finden.

Schrott. Denn im Alternativ-Szenario von **Fuel** hat eine Klimakatastrophe große Teile der USA verwüstet, ein geordnetes Leben ist nur noch in abgesperrten Sicherheitszonen möglich. Schlecht für die Zivilbevölkerung, gut für uns Rennfahrer. Endlich befreit von Staus, Verkehrskontrollen und Benzinpreis-Diskussionen können wir uns auf spektakulären Querfeldein-Strecken mit den Besten der Welt messen.

Eigentlich eine ideale Ausgangssituation für eine spannende Endzeit-Geschichte, die der riesigen Welt und den rund 70 geplanten Karriere-Events einen motivierenden Rahmen verpasst. Doch die Entwickler lassen diese

Chance ungenutzt: Es wird keinerlei Story geben, stattdessen absolvieren wir lediglich das Rennspiel-Standardprogramm aus Meisterschaften, Fahrzeuge kaufen und Zeug freischalten.

## Riesige Welt

Den Entwicklern von Asobo mag es vielleicht an Autoren mangeln, aber ganz sicher nicht an guten Programmierern. Acht Jahre lang haben sie an der Technologie von **Fuel** gearbeitet, und das Ergebnis ist beeindruckend, wie wir bereits in unserem ersten Karriere-Rennen hautnah erleben. Kurz nach dem Start springen wir mit unserem Motorrad über eine Hügelkuppe und blicken auf ein atem-



Im **Regensturm** schlittern wir auf Matsch der Golden Gate Bridge entgegen. In unserem Straßenwagen haben wir nur wenig Bodenhaftung.

Von Asobo stammen unter anderem die Spiele zu Wall-E und Ratatouille.

GameStar 05/2009



In speziell inszenierten Rennen bekommen wir es mit Naturkatastrophen zu tun. Hier zerlegt ein **Tornado** genau vor unserem Wagen einen Strommasten in seine Einzelteile.

## ! Screenshot-Info

Wir haben einen ganzen Nachmittag lang die PC-Version von **Fuel** gespielt und dabei eigene Bilder geschossen. Die Screenshots auf diesen Seiten repräsentieren also 1:1 den aktuellen Entwicklungsstand. Das finale Spiel, so die Entwickler, soll dank überarbeiteter Schatten-, Licht- und Spezialeffekte noch mal eine Reifenspur besser aussehen.

beraubendes Panorama aus dichten Wäldern, glitzernden Seen und schneebedeckten Bergen. Die Sichtweite von rund 40 Kilometern gepaart mit der Gewissheit, dass wir jeden Punkt in unserem Blickfeld erreichen können, erzeugen ein unbeschreibliches Gefühl von Freiheit – obwohl oder gerade weil unser erstes Rennen auf einem kleinen abgesperrten Rundkurs stattfindet. Nach der Zieldurchfahrt liegt es ganz bei uns, ob wir erst einmal zum See fahren oder per Menü direkt zum nächsten Event springen. Wählen wir Letzteres, werden wir einfach per Helikopter an der Startlinie abgesetzt.

## Enorme Abwechslung

Wir entscheiden uns vorerst für eine Erkundungsfahrt zum See. Neugierige belohnt **Fuel** zum einen mit zusätzlichen Fahrzeug-Lackierungen und -Vinyls, die überall in der Spielwelt in Form von Autowracks versteckt liegen. Zum anderen entdecken wir so mehr als 150 spezielle Herausforderungen, die zusätzliches Geld in die Kasse spülen. Wir absolvieren beim Probespiel unter anderem ein Rennen gegen einen Hubschrauber sowie eine actionreiche Rempel-Einlage, bei der wir unter Zeitdruck sechs Konkurrenten schrottreif rammen müssen. Ein Schadensmodell fehlte hier, soll aber noch eingebaut werden.

Selbst ohne konkrete Aufgaben hat es uns schon viel Spaß gemacht, einfach nur durchs Gelände zu brettern. Denn trotz der riesigen Spielwelt ist die Landschaft ähnlich detailliert wie in **Colin McRae Dirt**, mit glaubwürdigen Auswirkungen aufs ansonsten betont actionlastige Fahrverhalten. So verlieren wir etwa

deutlich spürbar an Grip, wenn wir mit einem Straßenauto vom Asphalt ins Gelände wechseln. Entsprechend wichtig sind Routen- und Fahrzeugwahl. In **Fuel** gibt es insgesamt 70 Modelle, verteilt auf die Klassen Straßenwagen, Offroad-Auto, Motorrad, Quad, Dragster und Monster Truck. Spannend wird's vor allem dann, wenn wir in einem Rennen einfach nur von A nach B kommen müssen – egal wie. So konnten wir beim Probespiel durch einen dichten Wald abkürzen, weil wir uns zuvor für ein Motorrad entschieden haben. Ein geniales Navigationssystem mit animierten Pfeilen direkt im Sichtfeld reagiert dabei automatisch auf jede Routenänderung und zeigt uns zuverlässig den kürzesten Weg zum Ziel. Allerdings müssen die Entwickler unbedingt noch das Kollisionsverhalten überarbeiten: Diverse Male sind wir an kleinen Steinen oder Wurzeln hängen geblieben, die für ein geländegängiges Bike normalerweise kein Problem darstellen sollten.

## Online-Zukunft?

So viel Spaß wir auf unseren ersten Querfeldeinfahrten hatten: Es bleibt abzuwarten, ob Herausforderungen und freischaltbare Boni ausreichen, um die Riesen-Spielwelt sinnvoll und motivierend zu füllen. Vieles wird hier von den Multiplayer-Funktionen abhängen, bei denen sich **Fuel** an **Test Drive Unlimited** orientieren will. Sobald wir eine Online-Verbindung zulassen, sollen wir auf der Übersichtskarte automatisch alle Mitspieler angezeigt bekommen, die sich gerade in unserer Nähe befinden. Mit bis zu 15 von ihnen dürfen wir uns zu Hunderten von vorgefertigten Events verabreden. Oder wir laden sie zu einem selbst gebastelten Rennen ein, ein direkt im Spiel integrierter Streckeneditor soll's möglich machen. Noch schweigen sich die Entwickler darüber aus, wie viele Fahrer gleichzeitig pro Spielwelt unterwegs sein dürfen. Vieles spricht allerdings jetzt schon dafür, dass **Fuel** hier noch einen weiteren Rekord in Petto hat. **HK**



Geniales **Navigationssystem**: Die roten Pfeile passen sich dynamisch unserer Route an.

## Fuel

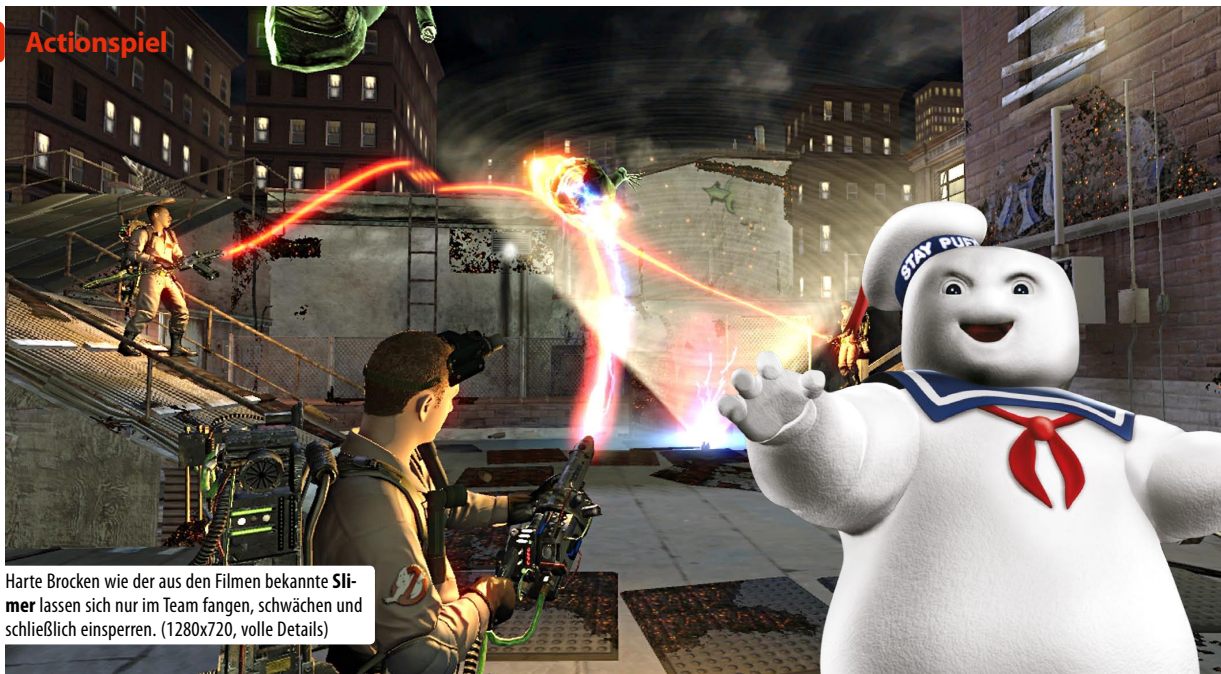
► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **Mai 2009**  
► Hersteller **Asobo / Codemasters** ► Status **zu 85% fertig**

**Heiko Klinge:** Einerseits: eine faszinierende Spielwelt, das unglaubliche Gefühl von Freiheit und die abwechslungsreichen Renn-Modi. Andererseits: nicht der Hauch einer Story, ein bislang noch recht zickiges Kollisionsverhalten und die nach wie vor ungeklärte Frage der Langzeitmotivation. Selten zuvor ist mir eine Potenzialeinschätzung so schwer gefallen wie bei diesem ambitionierten Riesenrennspiel. Vieles wird letzten Endes davon abhängen, ob die Entwickler ihre Multiplayer-Versprechen halten. Die klingen nämlich fast schon utopisch super.

**Potenzial Gut**



heiko@gamestar.de



Harte Brocken wie der aus den Filmen bekannte **Slimer** lassen sich nur im Team fangen, schwächen und schließlich einsperren. (1280x720, volle Details)

»Who you gonna call«, wenn die Geister durchdrehen? Vor 20 Jahren galt: »Die Ghostbusters!« Heute rufen wir: »Die Ghostbusters – und Sie!«

# Ghostbusters

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5693  
GameStar TV 18/09  
(Premium)

Film-Umsetzungen. Bei diesem Wort stellen sich bei Ihnen als passioniertem Spieler sicher die Nackenhaare auf. Kein Wunder, immerhin erreichen Lizenzspiele selten die Qualität ihrer Leinwandvorbilder. Zwischen all den hingeklatschten **Iron Mans**, **Wall-Es** und **Hulks** erblicken jedoch immer wieder herausragende Perlen das Licht der Spielewelt, etwa

**Chronicles of Riddick** oder **Die Rückkehr des Königs**, die ihren Vorlage in Sachen Unterhaltungswert nicht nachstehen. Eine weitere dieser Perlen könnte **Ghostbusters** werden, der pixelgewordene dritte Teil der Filmklassiker von 1984 und 1989. Atari hat uns in der Redaktion besucht und eine Preview-Version des Actionspiels mitgebracht.

## Geistreich

**Ghostbusters** wäre im Grunde ein typischer Shooter aus der Verfolgerperspektive, gäbe es nicht die außergewöhnliche Thematik und den Humor. Der Entwickler Terminal Reality inszeniert sein Filmspiel mit viel Liebe zum Detail, angefangen bei den witzigen Kommentaren der Geisterjäger-

Kollegen (gesprochen von den originalen Darstellern bzw. ihrer deutschen Synchronstimmen, geschrieben unter anderem von Dan Aykroyd) über die kultigen Gespenster bis zur schrägen Atmosphäre. Vor allem bei den Waffen geht **Ghostbusters** genre-untypische Wege: Statt mit Uzi und Co auf Geisterjagd zu gehen, greifen wir zum berühmten Protonenstrahler (der sich im Spielverlauf durch Upgrades verbessern lässt). Kleines Gesocks brutzeln wir damit zwar ratzfatz weg, größere Kaliber müssen jedoch von gleich mehreren (entweder von der KI oder bis zu drei Freunden gesteuerten) Geisterjägern erst eingefangen und dann vorsichtig in die auf Knopfdruck platzierte Falle buchsirt werden. Klar, dass

sich der untote Störenfried nach allen Kräften wehrt und wild umherfliegt. Um ihn nicht zu verlieren, lenken wir mit dem Analogstick gegen und zerren das Gespenst sachte in die Falle.

## Gespenstisch

Der Spielablauf ist linear: Wir starten in einem Hotel, packen den Scanner aus und nehmen die Spur auf. In der verfluchten Etage des Gästehauses entdecken wir erste Hinweise auf den Geist eines Fischers, der hier irgendwo sein Unwesen treiben soll: Algen wachsen aus den Wänden, überall fließt Wasser durch die Flure. Als wir – den piepsenden Scanner im Anschlag – einen Schritt vor den anderen setzen, flackern plötzlich Kerzen auf, springen uns

## Entwickler-Check

Terminal Reality wurde 1994 von Brett Combs und Mark Randel gegründet. Letzterer hatte die Grafikengine für Microsofts **Flight Simulator** entwickelt. Das Debütprojekt des Studios war die Sci-Fi-Ballerei **Terminal Velocity** (1995). Spezialisiert auf Action- und Rennspiele hat Terminal Reality bis heute eine Reihe mehr oder weniger bekannter Titel wie **Blood Rayne** und **Monster Truck Madness** veröffentlicht. Die Firma sitzt in Lewisville, Texas.

**Spiele (Auswahl):** Blood Rayne, Nocturne, Fly!, Monster Truck Madness, 4x4 Evo

**Eingestellte Titel:** Demonic, Monster Truck Madness 3

**Derzeit in Arbeit:** Ghostbusters, unbekanntes Projekt

TERMINAL REALITY



Wir erkunden Originalschauplätze wie die **New Yorker Stadtbibliothek**.



Gelegentlich wird Ghostbusters **gruselig**. Witzig bleibt das Spiel dennoch.



Gewaltiger Endgegner: In einer spektakulären Sequenz legen wir uns mit dem **Marshmallow-Mann** an.

Stühle an und schießen Kronleuchter mit Glühbirnen auf uns. Wir lassen den Protonenstrahler sprechen und verarbeiten das Mobiliar zu Kleinholz. Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht durch aufwändige Partikel- und Lichteffekte sehr hübsch aus. Wie bei **Dead Space** verzichtet das Programm auf Bildschirmanzeigen. Stattdessen finden wir alle Informationen auf dem Rucksack unseres Geisterjägers. Überhitzt beispielsweise der Protonenstrahl, blinkt eine Anzeige, und wir müssen schnellstens eine Taste drücken, um Dampf abzulassen. Im hoteleigenen Fischrestaurant (natürlich!) treffen wir schließlich auf den untoten Seemann, der gerade das Inventar auseinander nimmt. Gemeinsam mit den KI-Ghostbustern bringen wir die Strahler zum Glühen und ziehen die Lebensenergie des Wü-

terichs langsam nach unten. Als sein Balken rot wird, aktivieren wir die Geisterfalle und – zack! – haben den Fischer am Haken.

### Monströs

Obwohl das Geisterfang-Prinzip stets gleich bleibt, könnte **Ghostbusters** im Spielverlauf reichlich Abwechslung bieten. So legen wir uns in einer gruselig in Szene gesetzten Bücherei mit einer durchgeknallten Bibliothekarin an, bretern mit dem Ghostbusters-Einsatzwagen »Ecto 1« durch die New Yorker Straßenschluchten und kämpfen sogar gegen den hochhaushohen Marshmallow-Mann. Der spektakuläre Angriff der tonnenschweren Kalorienbombe dürfte wohl auch bei Spielern für offene Münder sorgen, die die 80er Jahre nicht unbedingt selbst erlebt haben. Und **Ghostbusters**-Fans werden jubeln. **DM**



Wie es dem Geisterjäger gerade geht, lesen wir an dessen **Protonen-Rucksack** ab.

## Gemeinsam Geister grillen



Terminal Reality plant für Ghostbusters einen umfangreichen Mehrspieler-Teil. Hier die wichtigsten Infos:

### Spielmodi:

- **Koop:** Bis zu vier Freunde bestreiten die Story-Kampagne gemeinsam.
- **Instant Action:** Spontane Geisterjagd ohne Vorgaben und Regeln.
- **Überleben:** Halten Sie mehrere Minuten lang einem Angriff wütender Gespensterhorden stand.
- **Eindämmung:** Fangen Sie alle Monster mit der Energie-Falle ein.
- **Schutz:** Egons wertvolle Apparaturen müssen vor sabotierenden Gegnern geschützt werden.
- **Zerstörung:** Finden und demolieren Sie alle Artefakte, denen laufend neue Geister entspringen.
- **Dieb:** Retten Sie wertvolle Gegenstände vor Langfinger-Gespenstern.
- **Slime Dunk:** Wer fängt in vorgegebener Zeit die meisten Slimer ein?

### Fakten:

- **Karten:** Es gibt zwölf Levels, aufgeteilt auf die vier Szenarien Bibliothek, Straße, Friedhof und Museum.
- **Ranglisten:** Erfolge werden in offiziellen Listen gespeichert. Der Schwierigkeitsgrad der Gefechte lässt sich dem eigenen Rang anpassen.
- **Extras:** Anders als in der Solo-Kampagne dürfen Sie auf sechs Boni wie Geisterschrumpfer oder Energie-Schutzschild zurückgreifen.
- **KI:** Im Mehrspieler-Teil lernen die Gespenster dazu, sabotieren Fallen, verschmelzen mit Kameraden und agieren insgesamt aggressiver.
- **Sprach-Chat:** Per Headset dürfen Sie sich über das integrierte Voice-over-IP mit anderen Spielern absprechen.
- **Most Wanted:** Die Entwickler wollen in regelmäßigen Abständen spezielle Geister zum Abschuss freigeben. Wer die Falle als Erster zuschnappen lässt, bekommt einen Ranglisten-Vermerk.

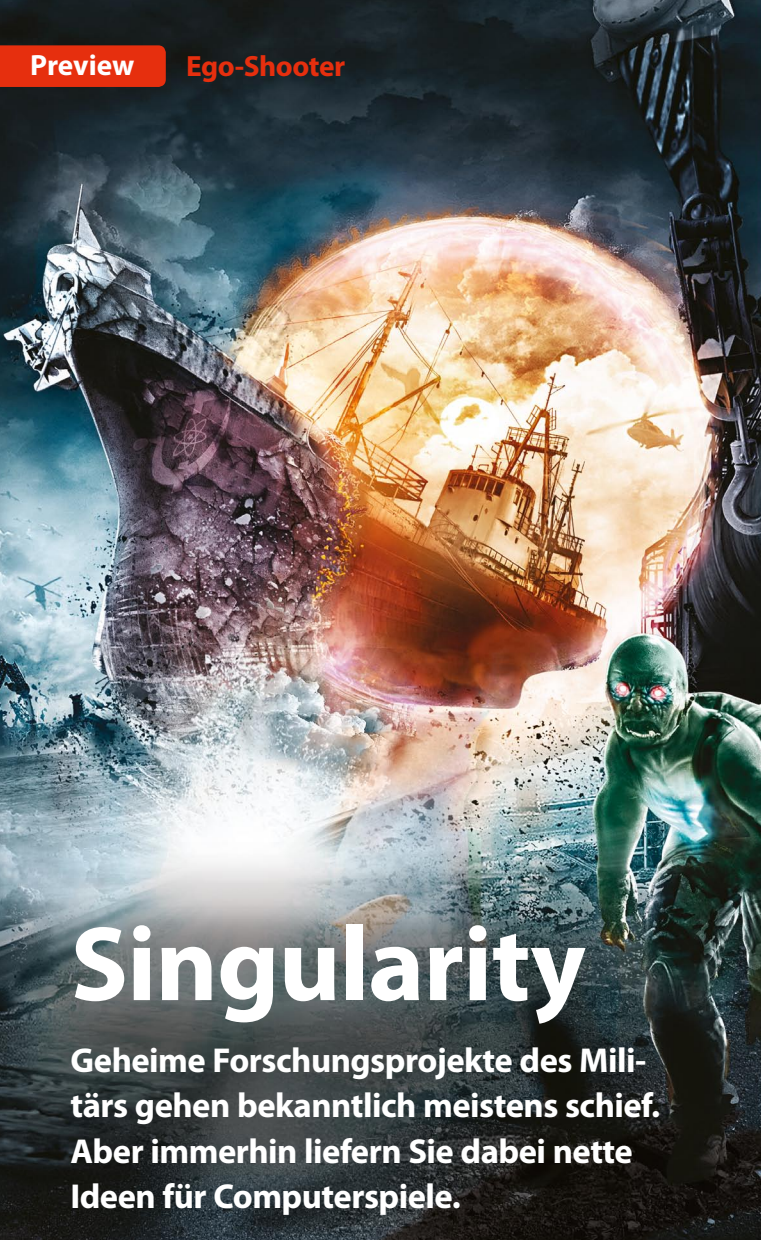
## Ghostbusters

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **19.6.2009**  
► Hersteller **Terminal Reality / Atari** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Ich liebe die Ghostbusters! Entsprechend hibbelig warte ich auf die Fertigstellung dieses Spiels. Besonders froh bin ich schon jetzt darüber, dass die Pixel-Geisterjäger ihren Filmvorbildern in Sachen Spaß und Action in nichts nachzustehen scheinen. Vor allem die witzig inszenierten Zerstörungorgien machen Laune, und die Koop-Geisterhatz verspricht großen Spaß. Gib acht, Marshmallow-Mann!



danielm@gamstar.de



# Singularity

**Geheime Forschungsprojekte des Militärs gehen bekanntlich meistens schief. Aber immerhin liefern Sie dabei nette Ideen für Computerspiele.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6056

**K**latsch! Da liegt er auf dem Küchenboden, der Frühstückstoast, und natürlich mit der Marmeladenseite nach unten. Wäre es nicht schön, ein Gerät zu haben, mit dem man das Schicksal des unglückseligen Weißbrots ungeschehen machen könnte? Seine letzten Sekunden zurückdrehen? Und bei der Gelegenheit gleich noch den Kaffee ein paar Minuten vorspulen, damit der nicht mehr so kochend heiß ist? Nate Renko kann das. Der hat nämlich ein »Time Manipulation

Device«, ein Zeitmanipulations-Dingsbums, kurz TMD, mit dem er den vergangenen oder zukünftigen Zustand von Gegenständen herstellen kann. Der Toaster ist verrostet? Das TMD macht ihn brandneu. Die Bananen sind noch ganz grün? Das TMD sorgt für ein sattes Gelb. Doch Nate soll nicht unser Frühstück retten, sondern die Welt: Im Ego-Shooter **Singularity** von Raven Software biegt der amerikanische Einzelkämpfer ein schief gelaufenes Zeitexperiment der Russen gerade.



Nate bekommt es nicht nur mit russischen Soldaten, sondern auch mit ekligten **Mutanten** zu tun.

## Insel-Hopping

Eigentlich ist Nate kein Soldat, sondern Aufklärungspilot. Er soll eine russische Insel ausspionieren, auf der die Sowjets in den 50ern zweifelhafte Versuche durchgeführt haben. Die Russen hatten damals das sogenannte Element 99 entdeckt, ein Wunderzeug, das Unmengen von Energie produziert. Dabei ist, wie immer, irgendwas in die Hose gegangen: Dimensionsstore wurden aufgerissen, Monster erschaffen, Forschungsanlagen verwüstet, das Übliche eben. Was genau, will Raven bislang noch nicht verraten. Deshalb wissen wir auch nicht, wie Nate auf die Insel und das TMD in seine Hände gerät. Entscheidend ist: Unser Held findet sich inmitten einer bizarren Umgebung wieder, die von fiesen Mutanten und überraschenden Zeit-Phänomenen heimgesucht wird.

## Altmittel-Reycling

Im Kern ist Singularity ein klassischer Shooter: Waffen einsammeln, Monster erschießen, zum Levelausgang laufen. Das TMD bringt jedoch ein paar Neuerungen. In einer Szene versperrt

eine Mauer Nates Weg, vor der Überreste eines alten Benzin-fasses herumliegen. Mit dem TMD verjüngt Nate den Rosthaufen zu seinem ursprünglichen Zustand: leuchtend rot lackiert und prall gefüllt mit explosivem Sprit. Ein Schuss, und Fass und Mauer sind endgültig Vergangenheit. Warum nicht gleich die Wand verrotten lassen? Weil nicht alle Objekte in **Singularity** derart manipulierbar sind. Sonst wäre das wohl auch langweilig, denn Nate würde sich dann einfach den Weg zum Ausgang freimachen. Das TMD kann einen »Ping« aussenden, der alle veränderlichen Gegenstände im Spiel markiert. So leuchtet zum Beispiel ein altes, vergilbtes Foto auf, das Nate verjüngen kann. Und siehe da: Es gibt Informationen über die Ereignisse auf der Insel preis.

## Anti-Ageing

Mit dem TMD deckt Nate auch mysteriöse Botschaften auf. Irgendjemand aus den 50ern hinterlässt ihm Tipps. Und nun wird es wild: In regelmäßigen Abständen überrollen Zeitwellen die Insel und werfen Nate zurück in die Vergangenheit, als die verhängnisvollen Tests der Sowjets gerade anliefen. So muss sich der amerikanische Spion plötzlich mit

## Das Time Manipulation Device im Einsatz



Mit dem TMD lösen wir kleine Rätsel, zum Beispiel reparieren wir diese verrottete Brücke. Stück für Stück wandelt sich die Rostplanke zurück in fabrikneuen Edelstahl.



Das TMD an Nates linker Hand lässt Gegner auf Wunsch um ein paar hundert Jahre altern. Andersrum geht das allerdings nicht: Versuchen Sie, sich ein paar Kindersoldaten zu schaffen, mutieren die Männer.



Blick durch ein Zeitportal: Dieselbe Forschungsanlage in den 50er Jahren (unten) und heute (oben).



Das Element 99 (hinten rechts) lässt bizarre Monster wie diese fiesen »Zecken« entstehen.

der Wach-Mannschaft der noch intakten Forschungsanlage herumschlagen. Das TMD dient ihm dabei auch als Waffe. Haben Sie schon mal eine Schale Obst gesehen, die wochenlang in der Sonne gestanden hat? So etwas macht das TMD im schnellen Vorlauf aus taufrischen Soldaten. Das Gerät hat außerdem eine Telekinese-Funktion, die stark an die Gravity Gun aus **Half-Life 2** erinnert, als Bonus aber noch die Zeit für den erfassten Gegenstand einfriert. Damit können wir Granaten im Anflug fangen, ihren Zünder anhalten und die reanimierten Bomben bei Belieben zurückwerfen. Nate errichtet mit dem TMD sogar Zeitbarrieren, die Gegner und ihre Kugeln für eine Weile stilllegen.

### Time-Sharing

Nate wechselt immer wieder zwischen den 50ern und dem Jetzt hin und her, um das Geheimnis der Insel zu entschlüsseln und

kleinere Rätsel zu lösen. So muss er durch Zeitlöcher hüpfen, um in der Vergangenheit Hebel umzulegen, die in der Gegenwart Tore öffnen. An manchen Stellen überladen Energiefelder das TMD, dann kann Nates Zaubermaschinen wahre Wunder wirken: In einer Sequenz hebt er ein riesiges, versunkenes Frachtschiff aus dem Wasser, um anschließend in dessen Lagerraum unter Zeitdruck nach wichtigen Spuren zu suchen, während der Kahn allmählich in seinen rostigen Urzustand zurückkehrt und wieder zu versinken droht. Als wäre das nicht schon spannend genug, stößt Nate ab und zu auf »Zeitgeister«: Schemenhafte Gestalten, die den Augenblick ihres Todes immer und immer wieder durchleben müssen. Gruselig!

### Bug-Fixing

**Singularity** hat einige interessante Ideen, doch die wirklich in-

novativen Konzepte und irren Kniffe, die wir uns von einem Zeit-Manipulationsspiel erhofft hatten, haben wir bislang noch nicht entdeckt. Die TMD-Effekte sind auch noch nicht so hübsch, wie sie sein könnten: Statt dass sich der traurige Rosthaufen fließend animiert in ein jungfräuliches Sprengfass wandelt, durchlebt er ein paar Zustandsstufen (kaputt,

normal, brandneu), die ruppig hintereinander geschnitten werden. An der Grafik muss Raven Software generell noch arbeiten. Aber die Version, die wir gesehen haben, hat bereits einige Monate auf dem Buckel, versichern uns die Entwickler. Wir sind also auf die zukünftigen Fassungen gespannt. Wo ist das TMD, wenn man es wirklich braucht? **FAB**

### Singularity

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2009**  
► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich hatte in Sachen Zeit-Manipulation eigentlich mehr von Singularity erwartet. Das TMD ist letztlich doch nur eine Mischung aus Gravity Gun, Brecheisen und Benutzen-Knopf: Ob ich eine Tür öffne, mit einem Klick aufbreche oder ihr Schloss wegrote, macht spielmechanisch ja keinen Unterschied. Aber die Idee hinter Singularity hat Potenzial. Ich gebe also die Hoffnung nicht auf, und Raven noch Zeit.



fabian@gamestar.de

# Ruse

Mancher General lebt mit dem Kopf in den Wolken. In diesem Strategiespiel ist das sogar Pflicht.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6057

Es gibt englische Wörter, die selbst studierte Anglisten noch nie gehört haben. »Ruse« ist eines davon. Übersetzt heißt es so viel wie »List«, ausgesprochen klingt es so ähnlich wie »Ruß«. Beides passt gut, denn in Ubisofts gleichnamigen Weltkriegs-Strategiespiel geht's um Bluffs ebenso wie um qualmende Explosionen.

## Krieg von oben

Unter der Hand hatte uns Ubisoft das Projekt geheimnisschwanger als »Google Earth trifft Echtzeit-Strategie« angekündigt. Klingt nach technologischer Revolution und weltumspannender Weite, entpuppte sich aber wie so oft als Marketing-Übertreibung: In **Ruse** kämpft man auf so großen Karten, dass die aus großer Höhe wie Satellitenbilder aussehen. In die kann man wie in Googles Atlas-Software stufenlos hineinzoomen, was zweifelsohne beeindruckend

aussieht. Zudem hat das Rein- und Rausfliegen von der Bodennähe bis zum Vogelaugen-Blick über das gesamte Schlachtfeld einen spielerischen Zweck – dazu später mehr.

Nahtlos global wie Google Earth ist **Ruse** dagegen nicht, was schon allein daran liegt, dass als Szenario einzelne Schlachten des Zweiten Weltkriegs herhalten. Die finden überwiegend in Europa statt. Mit dabei sind sechs Fraktionen (Deutschland, USA, Russland, England, Frankreich, Italien) und die wichtigsten Gefechte vom Kampf bei Monte Cassino bis zur Operation Overlord, der alliierten Landung in der Normandie. Während sich deren Darstellung in anderen Spielen üblicherweise auf die Zusammenstöße an den Stränden konzentriert, spielt **Ruse** die Größe seiner Karten aus, die bis zu 100 Kilometer Seitenlänge besitzen sollen. Entsprechend ha-

ben Sie nicht nur die Seelandschaftsoperationen unter Ihrer Befehlsgewalt, sondern auch den parallelen Luftkrieg drum herum.

## Unten bei den Leuten

Um bei teils Tausenden von Einheiten auf dem Bildschirm die Kontrolle zu behalten, setzt **Ruse** auf drei Operationsebenen. Wenn Sie die Taktik einzelner Verbände selbst in die Hand nehmen wollen, dann schieben Sie die Kamera bis auf Bodennähe heran. Hier verpassen Sie Ihren Anweisungen im Wesentlichen den Feinschliff, greifen gezielt einzelne Gegner an, ziehen angeschlagene Panzer zurück. Die reparieren sich im Laufe der Zeit von allein. Notwendig ist diese direkte Form der Steuerung aber wohl nicht, denn das taktische Truppenmanagement läuft eine Ebene höher ab.

Sobald Sie die Kamera auf mittlerer Höhe schweben lassen

und ganze Städte oder Landstriche überblicken, schnurren Ihre Armeen zu Gruppen zusammen. Gleiche Einheiten schichtet das Spiel zu Symbolstapeln auf. Wie in einem Brettspiel sehen Sie so auf einen Blick die Kräfteverhältnisse: Unser Infanterie-Stapel ist höher als der gegnerische? Dann sind wir zahlenmäßig überlegen. Weil das nicht zwangsläufig auch eine taktische Überlegenheit bedeuten muss, blendet **Ruse** gleich noch praktische Kurzanalysen ein. Wenn wir zum Beispiel einen Zug schwerer sowjetischen IS-2-Panzer markieren und die Maus über ein Trupp mittelschwere deutsche Panzer III halten, meldet ein aufpoppelndes Fenster: »leichtes Ziel«. Deuten wir dagegen auf im nahen Wald verschanzte Panzerfaust-Infanterie, warnt uns die Meldung »schwieriges Ziel«. So sollen selbst Taktik-Laien informierte Entscheidungen treffen.

Auf der mittleren Schlachtfeld-Ansicht kümmern Sie sich auch um die militärische Logistik, errichten Nachschub-Gebäude wie Baracken oder Fahrzeugfabriken und horten die einzige Ressource im Spiel (Geld), indem Sie Nachschub-Depots erobern.

## Ha, reingelegt!

Der eigentliche Clou von **Ruse** liegt allerdings in der höchsten Zoomstufe. Von ganz weit oben schauen Sie auf das Schlachtfeld wie ein General auf eine Landkarte. Und das ganz wortwörtlich: **Ruse** zeigt tatsächlich einen Bunkerraum, in dessen Mitte ein großer Plantisch steht. Aus dem ragt das dreidimensionale Gelände, bunte Armeesymbole schieben sich langsam über das Terrain.



Aus mittlerer Höhe gruppiert Ruse Einheiten automatisch zu übersichtlichen Stapeln. Beachten Sie die Größenverhältnisse: In der Mitte unter dem blauen Pfeil liegt eine ganze Kleinstadt.



Täuschungen gelten nur für ein **Territorium**. Hier befehlen wir im blauen Bereich Funkstille.



Den Beschuss durch die **Schiffsartillerie** setzt das Spiel effektiv in Szene.

Aus dieser Distanz wird sichtbar, dass jede Karte in **Ruse** aus zahlreichen Territorien besteht, gekennzeichnet durch Grenzlinien. Auf diese Geländeabschnitte können Sie nun Kriegslisten anwenden, daher erklärt sich auch der Name des Spiels. Angenommen, ein Gebiet ist in der Hand des Feindes. Wenn Sie es mit der List »Dechiffrieren« belegen, hören Sie fortan den gegnerischen Funkverkehr ab. Nun zeigen dicke rote Pfeile an, wohin der Rivale seine Truppen beordert – ein gewaltiger Wissensvorsprung für Sie.

Jetzt klicken Sie ein benachbartes Gebiet an, das Sie kontrollieren, und aktivieren die List »Ar-

mee-Attrappen«. Sofort beginnen Ihre Leute, dort Sperrholz-Panzer aufzustellen. Nach kurzer Zeit weisen rote Richtungspfeile aus dem Feindesland auf die gefälschten Kriegsgeräte, der Gegner hat den Köder geschluckt und schickt eine Angriffswelle.

Zeit für die dritte List: Per »Funkstille« unterdrücken Sie in einem benachbarten Territorium jeden verräterischen Laut, Ihre dort stationierten Truppen werden für den Feind de facto unsichtbar. Während der Gegner gegen die harmlosen Sperrholz-Attrappen anrennt, schicken Sie Ihre lautlose Armee unbemerkt in seinen verwaisten Sektor und erobern

ihn im Handstreich. Sie merken schon: Effektive Täuschungen dürften über so manchen Schlachtausgang entscheiden. Allerdings ist ihr Einsatz begrenzt. Maximal drei Listen dürfen gleichzeitig (dafür ohne Zeitbegrenzung) aktiv sein – und natürlich setzt der Feind ebenfalls Bluffs ein!

### Schicke Flüge

Hinter **Ruse** steckt das französische Team Eugen Systems, das zuletzt das Echtzeit-Strategie-Spiel **Act of War** entwickelt hat (GS 5/05: 81 Punkte). **Act of War** beeindruckte damals vor allem durch seine spektakuläre Inszenierung, GameStar vergab einen

Award für besondere Grafikpracht. **Ruse** dürfte an die Tradition anknüpfen: Bei der Präsentation in München sah nicht nur der stufenlose Zoom aus dem Generalsbunker hinein in die Karte und hinunter bis zu einzelnen Infanteristen großartig aus. Auch auf den detaillierten Schlachtfeldern entfaltete sich in den Großkämpfen optische Dramatik, Bombardements etwa legen ganze Dörfer in Schutt und Asche. Ob man davon im Spiel tatsächlich etwas mitbekommt oder – wie in **Supreme Commander** – überwiegend aus großer Höhe taktiert, muss sich noch herausstellen.

CS



Sie können bis hinunter zur **Nahansicht** einzelner Einheiten zoomen. Diese Panzer befinden sich im Tarn-Modus.

### Ruse

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2010**  
► Hersteller **Eugen Systems / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

**Christian Schmidt:** Schöne Idee, ein Kriegsspiel um strategische Bluffs anzureichern. Von den Täuschungen verspreche ich mir vor allem im Multiplayer-Modus viel Potenzial, wenn ich Mitspieler in die Irre führe. Bei der Präsentation sah Ruse sehr ansehnlich aus, aber ich sag's Ihnen ehrlich: Wie man das Ganze unkompliziert steuern können soll, ist mir noch ein Rätsel. Eine spielbare Version dürfte demnächst Klarheit bringen.



christian@gamestar.de

**Riddick tappt mal wieder im Dunkeln.**  
Macht aber nichts, der mag das so.

# Assault on Dark Athena

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5394

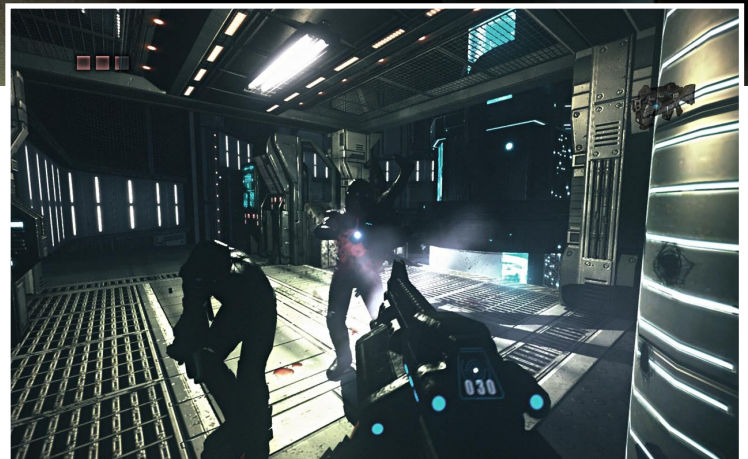
Dieses »Cryoschlaf«-Konzept scheint irgendwie nicht ganz durchdacht zu sein. Sie wissen schon: Die Idee, sich in Tiefschlaf versetzen zu lassen, um lange, ereignislose Zeitabschnitte zu überbrücken, insbesondere bei Weltraumflügen. Diese Technik ist für manche Menschen heutzutage bereits Alltag: Nur so überleben GameStar-Mitarbeiter die Redaktionskonferenzen. Doch in der Zukunft scheinen Cryoschläfer ein gefundenes Fressen für Weltraum-Spitzbuben zu werden. In Filmen wie **Alien – Die Wiedergeburt**, **Lost in Space** oder **2001 – Odyssee im Weltraum** werden pennende Astronauten entführt, verletzt oder gar getötet.

Im Schleich-Shooter **Assault on Dark Athena** hat die eiskalte Captain Revas daraus ein Geschäft gemacht: Sie kapert mit ihrem Riesenkreuzer »Dark Athena« Raumschiffe und verarbeitet die schlafenden Passagiere zu willenlosen Drohnen, die sie dann als Kampfmaschinen für Söldner-Aufträge einsetzt. Doch mit ihrem neusten Fang hat sich die Dame zu viel aufgetischt: Richard B. Riddick, die wohl härteste und kahlste Sau des Universums. Und der lässt sich nicht verwursten. Wir haben **Assault on Dark Athe-**

**na** bereits vorab durchgespielt und als Glatzkopf unserer bösen Gegenspielerin gezeigt, wo der Frosch die Locken hat.

## Doppelpack

**Assault on Dark Athena** schließt direkt an seinen Vorgänger **Escape from Butcher Bay** an, den der Entwickler Starbreeze netterweise gleich noch in einer grafisch aufgemotzten Version beilegt. Die Spiele bilden die Grundlage der **Riddick-Saga**: Auf **Dark Athena** folgen die Filme **Pitch Black**, **Krieger der Finsternis** und **Chroniken eines Kriegers**. Doch nun muss Riddick erstmal sein akutes Problem lösen: Captain Revas hat sein Raumschiff gekapert, noch unerkannt schleicht unser Held durch die Gänge der Dark Athena. Die macht ihrem Namen alle Ehre und ist tatsächlich erfreulich düster. Erfreulich deshalb, weil Riddick dank seiner Spezialaugen auch in absoluter Finsternis sehen kann. Kaut er sich in die Schatten, bekommt sein Blickfeld einen Blaustich. Dann wird unser der Held nahezu unsichtbar und kann Gegner von hinten mit nur einer Nahkampf-Attacke ausknipsen. Zunächst ist er dabei lediglich mit einer Haarnadel bewaffnet, die er Revas un-



Dank der schicken **Licht- und Schatteneffekte** fällt nicht auf, dass die Levels recht steril wirken.

bemerkt stibitzt hat. Aber Sie wollen nicht wissen, auf wie viele grausige Arten der Hüne damit seine Gegner erledigt. **Assault on Dark Athena** ist blutrünstig, brutal und genau wie sein Vorgänger nur etwas für Erwachsene.

## Drohnenpack

Riddick kann sich natürlich auch offene Raufereien liefern. Die linke Maustaste lässt ihn zuschlagen oder -stechen, die rechte blockt. Wirklich dynamisch sind die Kloppeereien allerdings nicht, denn wenn Riddick die Deckung hoch nimmt, kann er sich nicht mehr bewegen. Wir stehen also mit erhobenen Fäusten (oder Messern) herum, bis unser Gegenüber zuhaut, anschließend schlagen wir zurück. Mal klappt das, mal nicht. Wir versuchen daher, so oft wie möglich aus dem

Hinterhalt anzugreifen, und schleichen in bester **Stirb Langsam**-Manier als Einzelkämpfer durchs Feindesland.

Apropos Feinde: Das sind in erster Linie die erwähnten Drohnen; zombieartige Maschinenmenschen mit Sturmgewehren, die normalerweise behäbig durch die Gänge stapfen. Die Besatzung der Dark Athena kann die Wesen jedoch fernsteuern. Dann zeigen rote Lämpchen am Kopf der Drohne, dass sie gerade auf Sendung ist. Nun ändert sich das Verhalten unseres Gegners, die KI schaltet von der tumben Zombie-Gangart in den gewitzteren Söldner-Modus. Eine coole Idee, sowohl spielerisch als auch inhaltlich.

## Landausflug

Im Spielverlauf findet Riddick auch Schusswaffen, zwei davon



Riddick kämpft sich unbeirrt mit einem **Mech** voran, während Revas ihn zum Aufgeben überreden will.



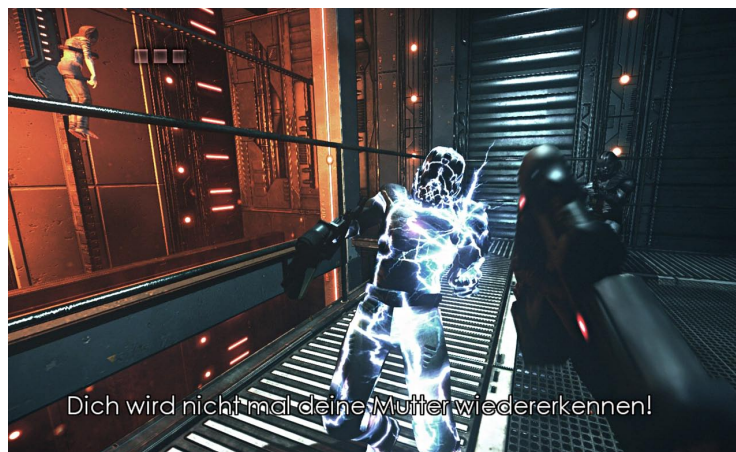
**Nahkampf** spielt in der ersten Hälfte von Assault on Dark Athena eine große Rolle. Die Duelle sind allerdings recht knifflig.

### Gruppenkuscheln

Eine entscheidende Neuheit bietet **Assault on Dark Athena** aber doch: einen Multiplayer-Part. Zu den sechs Spielarten gehören nicht nur Deathmatch, Capture the Flag und zwei andere taktische Team-Varianten sowie der Pitch-Black-Modus. Darin übernimmt ein Teilnehmer die Rolle des Riddick und huscht mit Messern durch die Schatten, die übrigen Spieler müssen ihn jagen. Wer ihn erledigt, tauscht mit ihm die Rolle und wetzt fortan selbst die Klingen. Das erinnert ein bisschen an **Aliens vs. Predator 2**.

sogar mit unendlich viel Munition. Jetzt wird **Assault on Dark Athena** zum eher klassischen Shooter, und verliert damit einen Teil seiner besonderen Stimmung. Das **Stirb Langsam**-Gefühl geht spätestens dann flöten, wenn Riddick nach einigen Stunden vom Schiff entkommt. Nun verschlägt es ihn auf einen nahen Planeten, die Geschichte wird etwas holprig und verliert in störenden Kletterpassagen ihren Schwung. An die dichte Atmosphäre von **Escape from Butcher Bay** reicht **Assault on Dark Athena** deshalb nicht heran, dennoch werden sich Fans des Vorgängers in der Rolle des Riddick schnell wieder zuhause fühlen.

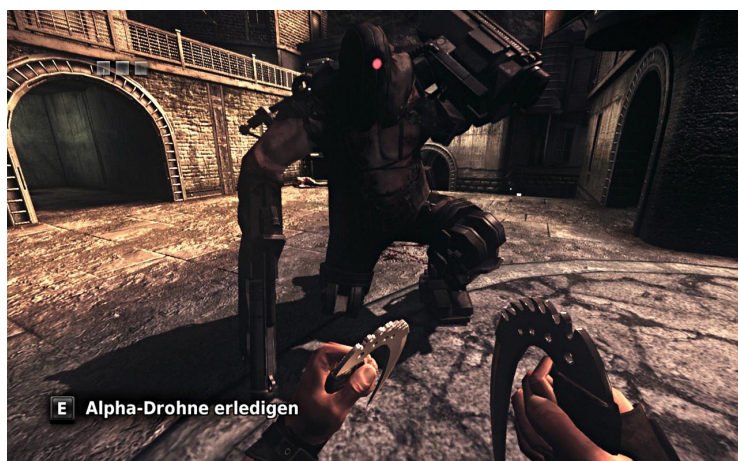
In Sachen Synchronsprecher ist **Assault on Dark Athena** ganz vorne mit dabei: Vin Diesel vertont wie gehabt Riddick, Michelle Forbes (Admiral Kane aus **Battlestar Galactica**) leiht Captain Re-



Der **Elektroschocker** erledigt Gegner mit einem Schuss, lädt aber nur sehr langsam nach.

was ihre Stimme, und Lance Henriksen (**Aliens**) spricht einen der Gefangenen an Bord. Henriksen hat übrigens ebenfalls keine guten Erfahrungen mit Cryoschlaf

gemacht: Zu Beginn von **Alien 3** stürzt sein Alter Ego Bishop in den Tod, weil mal wieder niemand wach geblieben ist, um das letzte Alien zu vernichten. **FAB**



Die großen **Alpha-Dronen** müssen wir zuerst »sturmreif« schießen und dann mit dem Messer fertig machen.

### Assault on Dark Athena

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **23. April 2009**  
► Hersteller: **Starbreeze Studios / Atari** ► Status: **zu 90% fertig**

**Fabian Siegmund:** Die Starbreeze Studios übertreiben es ein bisschen mit Riddicks Machismo: Der Kerl spricht mittlerweile nur noch in möglichst lässigen Einzeilern und wirkt deshalb nicht mehr wie ein cooler Halunke, sondern eher wie ein Sprücheklopfer. Auch in Sachen Story und Leveldesign lassen die Entwickler das letzte Feingefühl vermissen. Assault on Dark Athena ist zwar trotzdem noch ein sehr gutes Spiel, an die Klasse seines herausragenden Vorgängers reicht es aber nicht heran.



fabian@gamestar.de

**Potenzial** **Sehr gut**

# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

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

Zuletzt gespielt: Transport Tycoon Deluxe

Zuletzt gesehen: »Slumdog Millionaire«

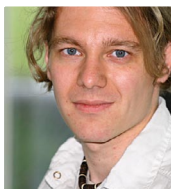
Zuletzt gelesen: »Dinge geregelt kriegen«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Krasse Gewalt als Sensationsheischerei? Überflüssig. ★★

H.A.W.X.: Ich habe mich noch nie für Flugzeuge interessiert. ★★

Battleforge: Zu hektisch. Aber die Sammelkarten-Idee ist klasse! ★★★★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Empire: Total War

Zuletzt gesehen: »Control« (Blu-ray)

Zuletzt gehört: Sonic Youth: »Goo«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Ich liebe die Filme und das Szenario, das Spiel nicht. ★★

H.A.W.X.: Actionreich, schnell, schick, was für zwischendurch. ★★

Battleforge: Schöne Idee, gelungene Ausführung – sehr gut! ★★★★★



## Gunnar Lott

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

Zuletzt gespielt: Dead Space, Ceville

Zuletzt gesehen: »Watchmen«

Zuletzt gelesen: N. Gaiman: »Murder Mysteries«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Das ist mir alles zu brutal. Braucht man nicht. ★

H.A.W.X.: Kein schlechtes Spiel, aber nix für mich. ★

Battleforge: Nicht ganz rund, aber grundsätzlich super! ★★★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: The Last Remnant

Zuletzt gesehen: Rückrunde des VfL Wolfsburg

Zuletzt gehört: The Gaslight Anthem (live)

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Was hat das bitteschön noch mit den Filmen zu tun? ★

H.A.W.X.: Ich will einen Nachfolger zu Crimson Skies! ★★

Battleforge: Gemeinsam taktieren macht doppelt Spaß. ★★★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Quake Live

Zuletzt gesehen: »Doctor Who« (großartig!)

Zuletzt gelesen: Saberhagen: »Book of Swords«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Mafia-Zeugs plus GTA-Zeugs gleich bäh. ★

H.A.W.X.: Ödes Rumgeflege für Leute mit Flugangst. ★★

Battleforge: Nicht gespielt. –



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Bubble Bazinga (Mac)

Zuletzt gesehen: »Frost/Nixon« (Kino)

Zuletzt gelesen: den Spiegel

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Die Lizenz hätte eine ausgefeiltere Story verdient. ★★

H.A.W.X.: Ganz nett für den kleinen Luftkrieg zwischendurch. ★★

Battleforge: Fein! Mal sehen, wie groß die Community wird. ★★★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: World in Conflict, Medieval 2

Zuletzt gesehen: »Taken« (BluRay)

Zuletzt gelesen: Tom Cain: »The Survivor«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Dann doch lieber einen Pferdekopf im Bett. ★

H.A.W.X.: L.A.N.G.W.E.I.L.I.G. ★★

Battleforge: Sammelkarten?! Ich hab nen PC! ★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: EndWar, Street Fighter 4 (Xbox)

Zuletzt gesehen: »Frost / Nixon«

Zuletzt gehört: Dead Can Dance: »Wake«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Wozu, wenn's doch GTA 4 gibt? ★★

H.A.W.X.: Unkompliziert und actionreich. Ich mag's. ★★

Battleforge: Selten hat Schwitzen so viel Spaß gemacht. ★★★★★



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: zu viel Poker & Pro Evo

Zuletzt gesehen: Notwist: »The Devil, You + Me«

Zuletzt gelesen: McCourt: »Tag und Nacht und...«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Und das nach GTA 4 ... oh je. ★

H.A.W.X.: Nicht gespielt. –

Battleforge: Nicht mein Genre, aber bestimmt nicht schlecht. ★★



## Christian Schneider

**Trainee** chs@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Silent Hill 2

Zuletzt gesehen: »Watchmen«

Zuletzt gelesen: Weiss / B.: »Generation Doof«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Überflüssig wie der dritte Film. ★

H.A.W.X.: Ubisoft, schmeißt den Design-Baukasten weg! ★★

Battleforge: Interessant, aber ich spiele lieber solo. ★★



## Martin Deppe

**Freier Autor** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Empire: Total War

Zuletzt gesehen: »Magnum« (Staffel 3)

Zuletzt gelesen: T. Röhrig: »Riemenschneider«

**Meine Meinung zu...**

Der Pate 2: Nettes Spiel für die Wartezeit aufs Original – Mafia 2! ★★

H.A.W.X.: Bekloppter Name, tolles Spiel. ★★

Battleforge: Für Westfalen etwas hektisch, aber ich arbeite daran. ★★



# Der Spiele-Wertungskasten

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



## ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

## PC-KONFIGURATION

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

## SYSTEMDETAILS

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

## MULTIPLAYER-MODUS

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

## EINZELWERTUNGEN

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

## PREIS/LEISTUNG

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

Preis in Euro  
Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

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

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

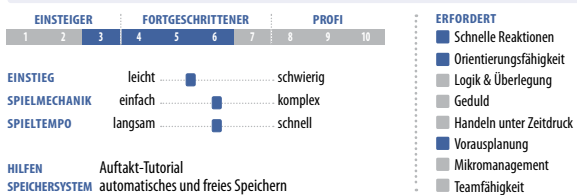
## DER PATE 2

**ENTWICKLER** EA Redwood Shores (Dead Space, GS 05/06: 80 Punkte)  
**PUBLISHER** Electronic Arts  
**SPRACHE** Deutsch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
**TERMIN (D)** 9.4.2009  
**CA. PREIS** 45 Euro  
**USK** keine Jugendfr.

## GENRE-CHECK



## ANSPRUCH



## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,8 GHz Intel A64 3000+ AMD 512 MB RAM 7,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte
<b>PROFITIERT VON</b> 5.1-Sound		
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10	<b>KOPIERSCHUTZ</b> Aktivierung	
<b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

## MULTIPLAYER Befriedigend

<b>SPIELMODI (SPIELER)</b>	Team-Deathmatch, Sturm, Feuerteufel, Safeknacker (je 16)
<b>SPIELTYPEN</b>	Internet
<b>DEDICATED SERVER</b>	nein
<b>FAZIT</b>	Anfangs spaßige, auf Dauer aber eintönige Team-Großgefechte.

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ spektakuläre Explosionen + eintönige Texturen + dröge Beleuchtung + geringe Fernsicht + ungelenke Animationen	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ gute deutsche Sprecher + 50er-Jahre-Musik aus dem Autoradio + Mitsreiter-Kommentare + einige dünne Waffensounds	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ gutes Tutorial + nur ein Schwierigkeitsgrad ... + ... der generell viel zu leicht ausfällt + Nahkampf teils zu effektiv	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ glaubwürdige Gangster-Stimmung + passende Dialoge + Logiklücken + teils übertrieben brutal, teils übertrieben harmlos	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ im Gefecht präzise Maus- und Tastatursteuerung + Autos lenken sich schwammig + auf Gamepads ausgelegte Don-Ansicht	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ drei Schauplätze + viele einnehmbare Betriebe + Multiplayer-Gefechte bringen auch Solo-Vorteile + geringer Wiederspielwert	8 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ sinnvolle Don-Ansicht + nützliche Kartell-Vorteile + wenig originelle Pflichtmissionen + kaum markante Wahrzeichen	7 / 10
<b>KI</b>	+ Begleiter kämpfen mit + Feinde suchen Deckung ... + ... stürmen aber auch oft blind heran + Mitsreiter bleiben manchmal hängen	7 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ alle Waffen mit individuellen Vorteilen + aufrüstbare Familie als taktisches Element + hochstufige Schießprügel eher unwichtig	9 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ Wiedersehen mit bekannten Charakteren + folgt dem Film ... + ... aber nur grob + nur zur Spielmitte spannend + lahmendes Ende	6 / 10

## PREIS/LEISTUNG Befriedigend

**FAZIT** Oft lieblose Mafia-Action mit Strategieteil.



## ALLGEMEINES

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

## SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

## ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

## 3D-KARTEN

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

## DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

**über 90** Absoluter Ausnahmestapel, ein Muss für jeden Spieler!

**80 bis 89** Sehr gut; reizt das Genre voll aus.

**70 bis 79** Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.

**60 bis 69** Noch okay für Fans des Genres.

**50 bis 59** Durchschnittskost mit diversen Macken.

**10 bis 49** Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.

**unter 10** Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

## Abwertungen

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **7**

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


**Petra Schmitz**

findet, dass ein atombetriebener Eisbrecher eine ausgezeichnete Kulisse ist.


**Fabian Siegmund**

findet, dass ein eisbetriebener Atombrecher auch nicht so schlecht wäre.

# Action

## Der Gedanke zählt!

Schlaue Gruselei schlägt uninspirierte Klon- und Lizenzware.

Na, wer hätte gedacht, dass ausgerechnet die Macher der komplett hirnbefreiten Mutanten-Abknallerei **Vivisector** (der Shooter, in dem Flugzeuge abstürzen, wenn man durch Kringel läuft) ein Spiel entwickeln können, das gut aussieht, eine intelligente Handlung hat und es in Sachen Atmosphäre locker mit **Dead Space** aufnehmen kann? Kollege Schneider schwärmt von der kalten Gruselei auf einem atombetriebenen Eisbrecher. Und ärgert sich, dass dem Spiel durch die schlampige technische Umsetzung etliche Wertungspunkte flöten gehen. Aber schon interessant: **Der Pate 2** und **H.A.W.X.**, beide mit dicken Lizenzen und mächtigen Herstell-

lern im Rücken, werden in diesem Monat von einem verhältnismäßig kleinen Titel auf die Plätze verwiesen. Und warum? Weil sich jemand Gedanken gemacht hat. Dass das aber ausgerechnet die Macher von **Vivisector** ... also wirklich, unfassbar! **PET**



Cryostasis lagern Sie am besten im **Eisfach**. Isoliert.

### Action-Inhalt

#### Tests

Der Pate 2.....	58
Tom Clancy's H.A.W.X.....	62
Dark Sector.....	66
DCS: Black Shark.....	68
Watchmen: The End is Nigh.....	69
Cryostasis.....	70

### GameStar-Action-Charts 05/2009

GameStar-Action-Charts 05/2009																
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07 (94)	93	10	10	8	10	10	9	10	8	10	8	11/08: Crysis: Warhead, 88        01/05: Version 1.3
2	Call of Duty 4	Activision	Infinity Ward	12/07 (91)	90	8	10	10	10	10	7	9	8	10	8	
3	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	89	7	10	10	10	10	9	8	8	9	8	
4	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07 (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	
6	BiA: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox	11/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10	
7	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
8	Call of Duty 5	Activision	Treyarch	01/09	86	9	10	9	8	10	9	9	7	10	5	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon        04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08 (90)	89	8	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07 (90)	89	7	9	10	10	10	6	10	9	10	8	
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	88	8	10	9	8	9	10	9	9	9	7	
5	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South	01/09	87	7	10	10	10	10	7	9	9	7	8	
6	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	87	7	8	9	8	8	10	8	10	10	9	
7	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	85	5	7	10	10	9	10	8	10	8	8	
8	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	84	7	9	10	5	10	9	10	8	9	7	
Actionspiel																
1	GTA 4	2K Games	Rockstar North	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10	9
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)	86	7	9	10	10	9	7	9	7	8	10	
6	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	87	7	10	9	10	10	7	9	8	7	10	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	05/07 (87)	86	8	10	9	9	7	9	8	8	9	9	5
2	Darkstar One	Ascaron	Ubisoft	07/06 (86)	84	7	9	9	8	10	7	8	8	9	9	
3	Falcon 4.0 Allied Force	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	82	4	7	7	9	10	10	7	8	10	10	

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

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

# Der Pate 2

Electronic Arts setzt die Mafia-Lizenz erneut um, lässt es aber diesmal wie einen Unfall aussehen.

## DVD

Topspiel-Videos  
– Handlung  
– Spielwelt  
– Don-Ansicht  
– Familie  
– Wertungskonferenz  
– Fazit

## DVD XL

HD-Videos

## GameStar.de

Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5442

Michael Corleone kennt sein Geschäft: »Wenn uns die Geschichte eines lehrt, dann, dass man jeden umbringen kann«, dozieren der Mafiaboss im Leinwand-Klassiker **Der Pate 2** von 1974. Heute, 35 Jahre später, sagt Don Corleone sein Sprüchlein abermals auf, diesmal im Spiel **Der Pate 2**. Dass Letzteres der Kinohandlung dennoch nur grob folgt, erkennt man daran, zu wem Corleone spricht. Nämlich nicht – wie im Film – zum Familienanwalt Tom Hagen, sondern zu Ihnen! In **Der Pate 2** übernehmen Sie die Rolle des Nachwuchs-Dons Dominic, der unter Corleones Fittichen zum Unterweltboss aufsteigt. Eine Karriere mit Hindernissen, denn außer mit feindlichen Familien schlagen Sie sich auch mit der

dürren Handlung, der veralteten Technik und Logiklücken herum.

## Kuba weicht ab

**Der Pate 2** schleudert Sie gleich mitten in die Filmhandlung: In der Neujahrsnacht 1959 flüchten Sie nach einem Mafiatreffen aus der kubanischen Hauptstadt Havanna, die von Fidel Castros Rebellen überrannt wird. Die Gassenhatz dient als nett inszeniertes Tutorial; während um Sie herum Kommunisten kämpfen und Tanklaster explodieren, erlernen Sie die Bedienung. Danach fliegen Sie mit Michael Corleone und seinem Bruder Fredo zurück gen USA. Ein weiterer Unterschied zum Film, in dem Fredo auf Kuba bleibt.

Solche Abweichungen ziehen sich durch **Der Pate 2** wie Einschusslöcher durch einen Fluchtwagen. Fans der Vorlage erkennen viele Zitate und Charaktere wieder, ärgern sich aber zugleich über die zerstückelte Handlung. Zwar verstehen Sie Letztere auch dann, wenn Sie den Film nicht gesehen haben, das erste **Der Pate** von 2006 verwob Film und Spiel jedoch geschickter. Außerdem entwickelt sich die Story anfangs lahm und gewinnt erst nach sechs



Auf der niedrigsten Detailstufe sieht sogar ein **Bankraub** unspektakulär aus.

Stunden an Tempo, wenn Sie nach Kuba zurückkehren. Danach flacht der Spannungsbogen wieder ab, denn ab dann knipsen Sie mechanisch eine Feindfamilie nach der anderen aus. Und das unspektakuläre Finale wirkt einfach nur lieblos. Immerhin wird die Geschichte in gut vertonten Dialogen zwischen Dominic und seinen Mitmafiosi erzählt.

## Pflicht oder Freiheit

Im Kampagnenverlauf erledigen Sie Pflichtmissionen, die meist auf simple Botengänge oder Auftragsmorde hinauslaufen, aber gut ins Szenario passen. Zum Beispiel schalten Sie einen Gewerk-

schaftsführer aus, stehlen Dokumente aus dem Gerichtsgebäude und locken den (ebenfalls filmbekannten) US-Senator Geary in ein Bordell. Spektakulär inszenierte Einsätze à la **Grand Theft Auto 4** suchen Sie jedoch vergebens.

Dafür führt Sie das Unterwelt-Abenteuer an drei frei begehbare oder (mit geklauten Wagen) befahrbare Schauplätze, die Sie nach und nach erkunden: New York, Florida und Kuba. Im letzten Spieldrittel reisen Sie dann beliebig hin und her. Im Vergleich zu **GTA 4** wirken die Umgebungen jedoch trist, auch aufgrund der detailarmen Texturen und der niedrigen Sichtweite. Auf den Straßen

## Online-Aktivierung

Wie alle aktuellen Spiele von Electronic Arts aktiviert sich **Der Pate 2** nach der Installation »heimlich« im Internet, also ohne Hinweis. Das Spiel läuft fortan auch ohne DVD im Laufwerk. Die Freischaltungen sollen zahlenmäßig begrenzt sein, die genaue Menge stand zu unserem Redaktionsschluss jedoch noch nicht fest. Dank einer Revoke-Funktion gewinnen Sie Aktivierungen nach der Deinstallation zurück.

## Die Don-Ansicht



Auf dieser zoom- und drehbaren **Übersichtskarte** verwalten Sie Ihre Geschäfte, hier zum Beispiel ein kubanisches Casino ①. Kartelle bringen besondere Boni, in diesem Fall verdient der Halter des Glücksspiel-Monopols Brandgeschosse ②. Zudem sehen Sie, wo wie viele Wachen stationiert sind ③.



Um Feindbetriebe ④ zu übernehmen, bedrohen Sie den **Besitzer**.



Schutzgelder investieren Sie in Upgrades für Ihre **Familie**, deren Status Sie auch in der Don-Ansicht am Stammbaum ⑤ erkennen.





Um einen feindlichen Paten zu erledigen, stürmen wir seine schwer bewachte Villa, hier auf Kuba.

den Juwelenschmuggel in Florida kontrolliert, hüllt sich und seine Anhänger in kugelsichere Westen. Im Umkehrschluss können Sie den anderen Familien solche Trümpfe abjagen. Angenommen, eine Feindtruppe mit Panzerklamotten stürmt heran. Dann befehlen Sie einem Ihrer Handlanger in der Don-Ansicht einen Bombenanschlag auf einen Schmuggelbau, um diesen kurzfristig auszuschalten. So lange verlieren die Gegner ihre Panzerklamotten. Die Übersichtskarte lässt sich also prima auch für taktische Winkzüge nutzen.

### Wo ist die Logik?

Doch Moment, das klingt unlogisch? Aber hallo! Wenn Sie in Florida ein Bauwerk sprengen, ziehen die Gangster in New York sofort ihre Schutzwesten aus –

geht's noch?! Aber mit Logik und Glaubwürdigkeit nimmt's **Der Pate 2** eh nicht so genau. Mitstreiter etwa teleportieren sich zu Ihnen, selbst wenn sie gerade eben noch in einer anderen Stadt weilten. Um dem Polizei-Großeinsatz nach einem Bankraub zu entkommen, müssen Sie einfach nur speichern und neu laden. Schon stehen Sie mitsamt Beute als freier Mann in Ihrem Unterschlupf. Auf der Straße treffen Sie hin und wieder Auftraggeber, die Ihnen eine Gefälligkeit anbieten. Damit etwa ein Bauarbeiter zerbombte Gebäude flickt, sollen Sie für ihn den Tresor eines Kasinos aufbrechen. Also sprengen Sie eine Wand und knacken den Panzerschrank – allerdings in einem Betrieb, der bereits Ihnen gehört! Da hätte uns der Besitzer doch auch einfach seinen Schlüssel ... ach, egal.

## Familienfehler

In **Der Pate 2** sind uns nur wenige Bugs aufgefallen. Einmal steckte unser Auto mitten auf der Straße fest und löste sich schließlich auf. Außerdem gibt's hin und wieder Clipping-Probleme, bei denen etwa Waffen durch Türen ragen. Weil die Fehler das Spielerlebnis kaum beeinträchtigen, werten wir nicht ab.

### Verjährt

**Michael Graf:** Der **Pate 2** hat ein entscheidendes Problem: Das Spiel kommt drei oder vier Jahre zu spät; die veraltete Technik, die sterile Welt und die spannungsarme Handlung wirken schlichtweg überholt. Schließlich hat **GTA 4** gerade erst bewiesen, dass man auch in einer offenen, lebendigen Umgebung eine packende Geschichte erzählen kann. Den Todeskuss erspare ich der Corleone-Neuaufgabe aber, denn vor allem die Strategie-Elemente haben mich stundenlang gefesselt. Betriebe erobern und Feindfamilien jagen darf ich in anderen Actionspielen nämlich nicht. **Der Pate 2** ist also zumindest ein bisschen einzigartig, all seinen Schwächen zum Trotz.



micha@gamstar.de

## Brutal oder entschärft?

Apropos Gefälligkeiten: Um ein Mitglied einer gegnerischen Mafiafamilie zu erledigen, müssen Sie zunächst ebenfalls einen Nebenauftrag erfüllen. Denn nur so erfahren Sie den Aufenthaltsort und die »Kill-Bedingung« des Mafiosos, also wie genau Sie ihn erledigen sollen. Dabei müssen Sie häufig eines der übertrieben brutalen »Exekutionsmanöver« einsetzen, eine tödliche Spezialattacke mit einer bestimmten Waffe vom Baseballschläger bis zur Schrotflinte. Im Vergleich zu diesen Gewaltakten wirkt es geradezu grotesk, dass Sie anders als in **GTA 4** keine Passanten verletzen oder überfahren können. Denn die springen manchmal zur Seite, manchmal schieben Sie sie einfach vor dem Wagen her. Das schadet der Atmosphäre und widerlegt zugleich Michael Corleones Weisheit vom Artikelanfang. So gut kennt er sein Geschäft wohl doch nicht – zumindest nicht in diesem Spiel. **GR**



Bei der Verfolgungsjagd feuern unsere Begleiter auf die Polizei. Die Autos steuern sich allerdings schwammig.

## DER PATE 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Dead Space, GS 05/06: 80 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden



GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN Auftakt-Tutorial  
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM  
2,8 GHz Intel Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6600  
A64 3000+ AMD A64 X2 3800+ AMD A64 X2 6000+ AMD  
512 MB RAM 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM  
7,8 GByte Festplatte 7,8 GByte Festplatte 7,8 GByte Festplatte

PROFITIEREN VON 5.1-Sound  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Aktivierung  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch, Sturm, Feuerzettel, Safeknacker (je 16)  
SPIELTYPEN Internet  
SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden  
FAZIT Anfangs spaßige, auf Dauer aber eintönige Team-Großgefechte.

### BEWERTUNG

GRAFIK	spektakuläre Explosionen + eintönige Texturen + dröge Beleuchtung + geringe Fernsicht + ungelenke Animationen	6 / 10
SOUND	gute deutsche Sprecher + 50er-Jahre-Musik aus dem Autoradio + Mitstreiter-Kommentare + einige dünne Waffensounds	8 / 10
BALANCE	gutes Tutorial + nur ein Schwierigkeitsgrad ... + ... der generell viel zu leicht ausfällt + Nahkampf teils zu effektiv	6 / 10
ATMOSPHÄRE	glaubwürdige Gangster-Stimmung + passende Dialoge + Logiklücken + teils übertrieben brutal, teils übertrieben harmlos	7 / 10
BEDIENUNG	im Gefecht präzise Maus- und Tastatursteuerung + Autos lenken sich schwammig + auf Gamepads ausgelegte Don-Ansicht	7 / 10
UMFANG	drei Schauplätze + viele einnehmbare Betriebe + Multiplayer-Gefechte bringen auch Solo-Vorteile + geringer Wiederholungswert	8 / 10
LEVELDESIGN	sinnvolle Don-Ansicht + nützliche Kartell-Vorteile + wenig originelle Pflichtmissionen + kaum markante Wahrzeichen	7 / 10
KI	Begleiter kämpfen mit + Feinde suchen Deckung ... + ... stürmen aber auch oft blind heran + Mitstreiter bleiben manchmal hängen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	alle Waffen mit individuellen Vorteilen + aufrüstbare Familie als taktisches Element + hochstufige Schießprügel eher unwichtig	9 / 10
HANDLUNG	Wiedersehen mit bekannten Charakteren + folgt dem Film ... + ... aber nur grob + nur zur Spielmitte spannend + lahmes Ende	6 / 10

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Oft lieblose Mafia-Action mit Strategieteil.

71

SPIELSPASS



### ! Facts

- 19 Missionen
- 50 Kampfflugzeuge
- 59 Kampagnen-Erfolge
- 112 Multiplayer-Erfolge
- 3 Schwierigkeitsgrade

**Was ist das Schlimmste, das einem Actionspiel mit Kampffjets passieren kann?**  
Dass sich die Fliegerei anfühlt, als säße man in der Schwäbischen Eisenbahn.

## H.A.W.X.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5689

So kennen wir die US Army: Kaum hat sie ein paar gut aufeinander eingespielte Elite-Kämpfer, entlässt sie die Männer. Sie meinen, so kennen wir die US Army eben nicht? Meinen wir auch. Und haben schon den größten Unfug in der Handlung des Actionspiels **Tom Clancy's H.A.W.X.** aufgedeckt. Darin schickt man Sie als Pilot David Crenshaw zusammen mit Ihren Kameraden von der H.A.W.X.-Truppe in den Ruhestand, nachdem Sie den Buben vom **Ghost Recon**-Team in einem halbsbrecherischen Flugeinsatz über Juarez (der Stadt aus **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**) das Leben gerettet haben. Gott sei Dank ist Zukunft, und die Männer können bei Artemis anheuern. Dabei handelt es sich um eine börsennotierte Militärfirma, die

gegen entsprechende Bezahlung Söldner in Krisenherde schickt, um da aufzuräumen. Crenshaw und Kollegen fliegen bei Artemis Einsätze gegen den Schurkenstaat Las Trinidad, man darf sogar mit dem alten Arbeitgeber losziehen, alles scheint wunderbar. Dann aber bekommt Artemis einen Rappel und wechselt nicht nur die Fronten, sondern greift sogar die USA an; völlig unbemerkt hat man Truppen um Chicago und Washington platziert und schafft es sogar, einen nuklearen Sprengkörper zu mopsen. Womit wir beim zweiten groben Unfug des Spiels wären. Crenshaw und Co. steigen natürlich sofort bei Artemis aus, um wieder als Elite-Truppe im Dienst des US-Militärs zu landen. Und wir haben es von Beginn an gewusst.

### Stehend fliegen

**H.A.W.X.** setzt Sie in den Missionen zunächst in ältere Kampffjets. Mit denen müssen Sie etwa eine Raffinerie gegen ständig nachströmende Einheiten verteidigen oder abermals die Ghosts aus **Ghost Recon** bei einem nächtlichen Aufklärungseinsatz beschützen. Das macht zunächst auch Spaß, später wird derlei zur Routine. Immerhin gibt's allenthalben hübsche Wendungen in den Missionen oder zumindest was fürs Auge. Wenn etwa die Raumfähre in Cape Canaveral kurz vor dem Start noch durch Raketenbeschuss bedroht wird, kommt richtig Spannung auf. Oder wenn man über Washington kreisend immer mehr Truppen in Richtung Capitol Hill vorrücken sieht.

Mit erfolgreich absolvierten Aufträgen und geschafften Herausforderungen steigen Sie im Militärrang auf und schalten neue und bessere Flieger frei. Man lässt Sie zig feindliche Flugzeuge

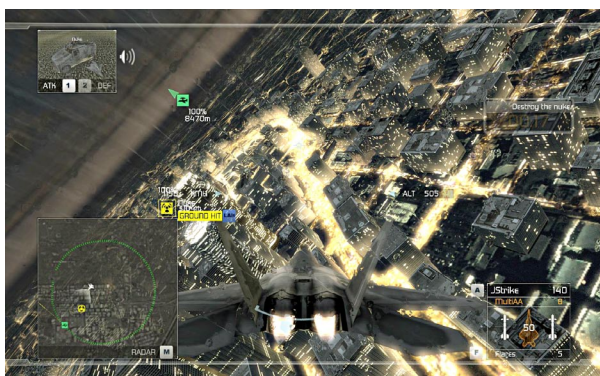
vom Himmel holen, lässt Sie zig Luftverteidigungsstellungen wegballern, lässt Sie zig anrollende Panzer schrotten. Dabei vergisst das Programm aber, die essenziellen Gefühle von Fliegen und Geschwindigkeit umzusetzen. Ob Ihr Jet mit Mach 2 unterwegs ist oder von Ihnen nahezu auf Stockenten-Tempo heruntergedrosselt wurde – Sie bemerken es nicht. Einen spürbaren Unterschied etwa zwischen einem F-117 Nighthawk (Tarnkappenbomber) und einer mindestens doppelt so flotten Mirage III (Jagdflugzeug) gibt es nicht. Zusätzlich liegen die Flugzeuge so sicher in der Luft, dass sie sozusagen nahezu unabstürzbar sind. Nur wenn Sie es darauf anlegen und beispielsweise einen Sturzflug in Richtung Boden unternehmen, sehen Sie Ihre Maschine zerschellen.

### Böse gelbe Rauten

Vor Aufregung schwitzige Finger in spannenden Nahkämpfen wer-

## Die Perspektiven

Die Jets lassen sich auf drei Grundsteuerungsarten durch die Luft bewegen: in der **Außenansicht**, über einen **künstlichen Horizont** oder übers **Cockpit**. Für geübte Flieger empfehlen wir Letzteres, das simuliert noch am ehesten Geschwindigkeit.



Öde Mission, aber immerhin gelungene Kulisse: **Los Angeles** bei Nacht.



Wenn Sie getroffen werden, verschwimmen die **Anzeigen**, das Bild wird unscharf.



Größer erleben Sie die **Explosionen** in der Regel nicht, die Luftkämpfe finden über so große Distanz statt.

den Sie in **H.A.W.X.** selten bekommen. Ihre Flugzeuge ballern über große Distanzen mit modernsten gelenkten Raketen. Gefechte, in denen Sie das Weiße im Auge eines Gegners sehen, gibt es nicht. Überhaupt dürfen Sie selten gar mal ein Flugzeug erkennen können, und wenn, dann nur langsamere Typen wie Transporter. Die Angreifer bleiben zumeist gelbe Rauten, die sich bei Annäherung nur minimal in der Größe verändern, um dann plötzlich rasend schnell an Ihnen vorbeizusaufen. Unter Beschuss geraten Sie in solchen Momenten selten

bis nie, denn die Feinde greifen zunächst stumpf das Primärziel an (ein Raumschiff in Cape Canaveral, das Zentrum von Washington, eine US-Flotte). Erst nach ein paar Momenten markiert das Spiel auch Sie als Widersacher für die KI. Dann klemmen sich tatsächlich Gegner in Ihren Rücken und brennen Ihnen Raketen auf den Pelz. Denen lässt sich leicht ausweichen. Das Spiel besitzt dafür eine eigens zuschaltbare Anzeige, die Ihnen die Route vorgibt, um Sprengkörper zu vermeiden. **H.A.W.X.** bietet auch eine Idealroute für Angriffe. Die benö-

tigen Sie allerdings nur in manchen Missionen, in denen Sie sich etwa in einem speziellen Winkel einem Ziel nähern müssen, um zu treffen. Bei feindlichen Fliegern ist die Hilfe überflüssig.

## Die Masse macht's

Trotz seiner minimalen Anforderungen ans Pilotenkönnen ist **H.A.W.X.** manchmal durchaus knifflig. Allerdings nicht, weil die Gegner so clever agieren und Ihnen den Jet unterm Po wegschießen, sondern weil es schlicht zu viele sind. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission der Air Force

One (dem Flugzeug des amerikanischen Präsidenten) Begleitschutz geben, werden aber mit einiger Sicherheit beim ersten Versuch mitansehen müssen, wie die Maschine zerstört wird: Mission gescheitert. Erst wenn Sie verinnerlicht haben, wann sich die feindlichen Flieger aus welcher Richtung nähern, und Ihre Flugrouten danach ausrichten, lässt sich der Einsatz meistern.

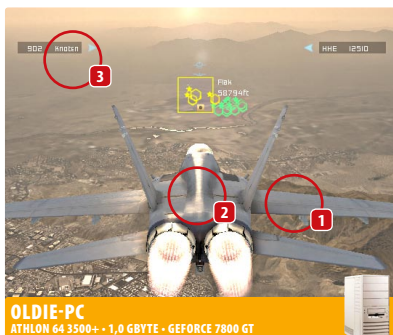
Gerade in solchen Momenten ist es mehr als ärgerlich, dass Sie nicht alle Gegner im Gebiet für die zwei Flügelmannen markieren können, die Sie im Großteil der Einsätze begleiten. Lediglich die Feinde in Ihrem direkten Sichtradius dürfen Sie per Tastendruck durchschalten, um dann Ihre KI-Kollegen auf sie zu hetzen. Und das, obwohl Sie übers Radar auch alles hinter sich im Blick haben.

## Mehr Anspruch

Etwas anspruchsvoller können Sie **H.A.W.X.** gestalten, wenn Sie aus der übersichtlichen Außen- in die eingeschränkte Cockpit-Perspektive schalten. Die vermittelt zudem auch noch am ehesten das

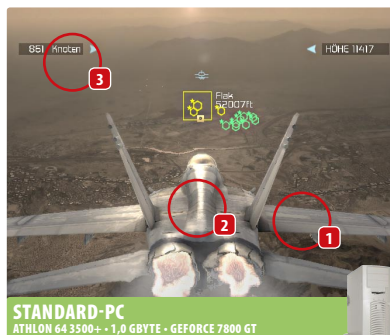
## TECHNIK-CHECK

H.A.W.X.



► 1024x768 ► niedrige Details

In niedrigen Details müssen Sie auf scharfe Texturen **1**, die HDR-Effekte **2** und einiges an Weitsicht **3** verzichten.



► 1280x1024 ► mittlere Details

Mit mittleren Details sieht H.A.W.X. gut aus und ist bei Texturdetails **1** und Weitsicht **3** kaum von der Maximalstufe zu unterscheiden, die HDR-Effekte **2** sind identisch.



► 1680x1050 ► maximale Details, 4xAA

Außer in der Detaildistanz **2** unterscheidet sich die maximale Stufe kaum von der mittleren. Schon mit einem Mittelklasse-PC lässt sich Kantenglättung hinzuschalten.

## TECHNIK-TIPPS

- Selbst auf einem Zweikern-Prozessor und einer Radeon HD 2600 XT läuft H.A.W.X. mit maximalen Details und zweifacher Kantenglättung.
- Verringern Sie bei Leistungsproblemen zuerst die Texturdetails. Das bringt am meisten.
- Weniger Sichtweite bringt ebenfalls einen großen Leistungsschub, verringert aber die Übersicht im Spiel.
- Ab 256 MByte Videospeicher können Sie mit hoher Sichtweite spielen.

- Wenn Ihre Hardware noch Reserven hat, dann versuchen Sie nacheinander die Auflösung zu erhöhen sowie HDR-, Hitze- und Tiefenschärfe-Effekte zu aktivieren.

## Checkliste

- 7,2 GByte
- Pentium 4 2,0 GHz / Athlon XP 2000+
- 128 MByte DirectX 9.0-Grafikkarte mit Shader 2.0
- 1,0 GByte (XP) / 2,0 GByte (Vista) RAM

FL

## SO LÄUFT H.A.W.X. AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	Geforce 6			Geforce 7			Radeon X1000			Radeon X1000			Radeon HD		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
	X700	X800 XL	X850 XT	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	8500 GT	8600 GT	8600 GT
	8500 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GT
PROZESSOR	Pentium 4 / D			Athlon 64			Core 2 Duo			Core 2 Quad			Core 2 Quad		
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
LEGENDE	technisch unmöglich			läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details			läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: hoch, Umgebung: mittel, Texturdetails: niedrig, Wald: niedrig, Hitzeffekte, V-Sync, Tiefenschärfe, HDR, Tiefenschärfe: An			läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details			läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: hoch, Umgebung: mittel, Texturdetails: niedrig, Wald: niedrig, Hitzeffekte, V-Sync, Tiefenschärfe, HDR, Tiefenschärfe: An	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: hoch, Umgebung: mittel, Texturdetails: niedrig, Wald: niedrig, Hitzeffekte, V-Sync, Tiefenschärfe, HDR, Tiefenschärfe: An	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: hoch, Umgebung: mittel, Texturdetails: niedrig, Wald: niedrig, Hitzeffekte, V-Sync, Tiefenschärfe, HDR, Tiefenschärfe: An	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details



Mit einem **Tarnkappenbomber** müssen Sie einer vorgegebenen Route in ein radar-überwachtes Gebiet folgen. Wenn Sie die Route verlassen, wird Ihr Jet zerstört.

## Bombensicher

**Petra Schmitz:** Ich hatte mich auf spektakuläre Luftkämpfe gefreut, ein »Ich bin dabei«-Gefühl stellt sich bei mir allerdings nicht ein. Gegner sind kleine gelbe Markierungen, die ich erst durch Beschuss auf mich aufmerksam machen muss. Und mein Jet fühlt sich an, als hänge er an Fäden bombensicher in der Luft. H.A.W.X. bleibt in jeder Hinsicht hinter seinem Potenzial zurück. Denn was will ich mit einem Jet-Spiel, das mir kein Gefühl für Geschwindigkeit vermittelt?



petra@gamestar.de

Tempo der Jets. Zusätzlich bietet das Spiel den Blick von der Nasespitze der Flieger samt künstlicher Horizont-Anzeige.

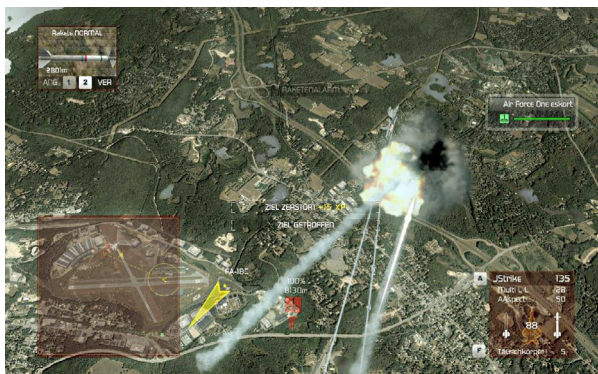
Eine Besonderheit ist der OFF-Modus, in dem Hilfssysteme wie Raketenabweich-Routen nicht mehr funktionieren, Sie dafür aber absurde Manöver fliegen können. Klingt spannend, ist es aber nur bedingt, weil das Spiel im OFF-Modus in eine weit entfernte Außenansicht schaltet, die zwar enorm cool aussieht, Sie aber eher orientierungslos durch die Luft gurken lässt, als dass sie Überblick gewähren würde. Immerhin brauchen Sie den OFF-Modus nur in einem einzigen Einsatz, nämlich in der eigens dafür vorgesehenen Tutorial-Mission.

## Hübsch von oben

Wer es in H.A.W.X. richtig knallen sehen will, muss nah dran sein, wenn ein Jet oder eine Bodenein-

heit zu Altmittel zerspritzt. In der normalen Kampfdistanz bleiben Explosionen zumeist unspektakulär. Seine grafische Faszination zieht das Spiel aus den Landschaftsdarstellungen, die mithilfe von Satellitenfotos (von GeoEye) entstanden. Wenn sich etwa Chicago bei Tag oder Los Angeles bei Nacht unter Ihnen ausbreitet, ist das sehr beeindruckend.

Wer es in H.A.W.X. knallen hören will, muss die Anlage ans Limit treiben, denn die Kampfgeräusche sind dünn. Vielmehr hören Sie oft irgendwelche Bemerkungen Ihrer Flügelmänner oder Anweisungen (teils falsch, weil die Situation längst geklärt ist). Da die deutschen Sprecher eher fad sind, empfehlen wir, das Spiel auf Englisch zu installieren. Zwar nimmt der Nervfaktor der Wortmeldungen nicht ab, aber vielleicht entgeht Ihnen so ja ein Teil der hanebüchenen Handlung. **PET**



Im **OFF-Modus** sehen Sie zwar eine Menge, es mangelt allerdings an Orientierung.



Bei Cape Canaveral: Rechts neben unserem Kampfflugzeug ist eine rote **Raute** zu sehen. Raute gleich Gegner, rot bedeutet, er ist bereits als Ziel aufgeschaltet.

## TOM CLANCY'S H.A.W.X.

ACTIONSPIEL

**ENTWICKLER** Ubisoft Bukarest (Silent Hunter 4, GS 05/07: 87 Punkte)  
**PUBLISHER** Ubisoft  
**SPRACHE** Deutsch, Englisch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch  
**TERMIN (D)** 19.3.2009  
**CA. PREIS** 45 Euro  
**USK** ab 16 Jahren

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**Zu Beginn** freut man sich über neue Flugzeuge und erste Missionen, gegen Ende wird's öde.  
**EINSTIEG** HAUPTSPIEL **ENDSPIEL**

**GENRE** ACTION

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

### ANSPRUCH

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

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

**HILFEN** Texthilfen  
**SPICHERSYSTEM** automatisches Speichern

### ERFORDERT

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

### TECHNIK

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

**MINIMUM** 3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte  
**STANDARD** 3,6 GHz Intel A64 3500+ 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte  
**OPTIMUM** Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte

**PROFITIEREN VON** Xbox-360-Gamepad, Joystick  
**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe  
**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### 3D-GRAFIKKARTEN

■ Geforce 6600 / 6800  
 ■ Geforce 7800 / 7900  
 ■ Geforce 8800 / 9800  
 ■ Geforce 9600  
 ■ Geforce GTX 200  
 ■ Radeon X1600  
 ■ Radeon X1800 / X1900  
 ■ Radeon HD 2900  
 ■ Radeon HD 3800  
 ■ Radeon HD 4800

### MULTIPLAYER Ausreichend

**SPIELMODI (SPIELER)** Team-Deathmatch (8), Koop (3)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet  
**DEDICATED SERVER** nein  
**FAZIT** Magerer Multiplayer, immerhin mit acht freischaltbaren Unterstützungselementen.

### BEWERTUNG

**GRAFIK** + gelungene Modelle + aus der Höhe echt wirkende Landschaften  
 - detailarme Figuren in Einspieler - mickrige Detonationen **8 / 10**  
**SOUND** + atmosphärische und in Gefechten treibende Musik  
 - in Gefechten nervige Sprachausgabe - dünne Soundkulisse **7 / 10**  
**BALANCE** + drei Schwierigkeitsgrade + gute Unterstützung durch Flügelmänner  
 - einige Missionen auch auf »Normal« zu knifflig **9 / 10**  
**ATMOSPHÄRE** + Druck in den Missionen spürbar + Fluggefühl kaum vorhanden  
 - kein Heldengefühl - teils falsche Wortmeldungen **6 / 10**  
**BEDIENUNG** + gutes Hilfesystem + gut mit Gamepad  
 - mit Maus und Tastatur ungenau - OFF-Modus unübersichtlich - kein freies Speichern **6 / 10**  
**UMFANG** + viele freischaltbare Erfolge + teils lange Missionen  
 - im Freiflug-Modus keine Feinde - insgesamt wenig Abwechslung **7 / 10**  
**MISSIONSDSIGN** + gestaffelte Aufgaben + einige spannende Wendungen  
 - keine optionalen Ziele - teils doofe Hindernisse und Gegner-Anordnungen **7 / 10**  
**KI** + Flügelmänner befolgen Befehle schnell und effektiv  
 - Gegner greifen stumpf an und sind nur über schiere Masse gefährlich **7 / 10**  
**WAFFEN & EXTRAS** + unterschiedliche und nützliche Waffensysteme + 50 Kampffjets ...  
 - ... die sich alle sehr ähnlich fliegen - Bord-MG überflüssig **7 / 10**  
**HANDLUNG** + spannender Ansatz über Kriege der Zukunft  
 - dünne und hanebüchene Story - Helden und Nebenfiguren bleiben farblos **6 / 10**

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

**FAZIT** Mittelschweres Jetspiel mit geringem Anspruch.

70  
SPIELSPASS

Im ganzen Spiel begegnen Sie nie mehr als zwei **Gegnern** auf einmal, die halten Sie aber ausreichend auf Trab.



# Cryostasis Sleep of Reason

**Der Horror-Trip an Bord eines verschollenen Eisbrechers wird Sie das Fürchten lehren. Ihren Computer aber auch, denn die Hardware-Gier ist zum Gruseln.**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6059

**P**C-Spiele, die sich bei einer Romanvorlage bedienen, sind eher selten. Wenn der Autor nicht gerade Tom Clancy heißt, erwartet Sie beim Spiel zum Buch dafür meist ungewöhnlicher Tiefgang. So erschuf der amerikanische Designer American McGee vor neun Jahren eine beklemmende Erwachsenenfortsetzung zu Lewis Carrolls weltberühmten Kinderbuch **Alice im Wunderland**. Die H.-P.-Lovecraft-Versoftung **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** konnte mit einer spannenden Erzählung punkten. Dem aktuellen Horror-Ego-Shooter **Cryostasis** dient nun eine Ge-

schichte des russischen Schriftstellers Maxim Gorky als Vorbild für die mysteriösen Ereignisse, die sich an Bord des Atomeisbrechers North Wind ereignet haben – 13 Jahre, bevor Sie das zum Grab gewordene Schiff betreten.

## Tote im Eis

Maxim Gorkys Erzählung von einem furchtlosen Anführer, der sein Volk aus einem bedrohlichen Wald führen will und dabei vom eigenen Stamm verraten wird, liefert das psychologische Spiegelbild für das Schicksal der North Wind-Crew, allen voran ihres Kapitäns. Dem verweigert die Crew

nach einem Unglück, das das Schiff im Eis stranden lässt, nach und nach den Dienst. Während sich der Alte noch um seine Männer sorgt, flüstern die bereits von Meuterei. Im Spiel werden beide Geschichten parallel erzählt; Gorkys Wald-Parabel über Zeichnungen, die Sie in der Gegenwart finden, und der Ablauf der Schiffs-katastrophe und ihre Folgestunden über teils interaktive Zwischensequenzen und Visionen. Oder, besonders eindrücklich, indem Sie die gefrorenen Leichen der Mannschaft berühren und dann für einige Augenblicke in die Vergangenheit und in die Körper

der Verstorbenen reisen. Um diese Seelenreisen herum entwickelt **Cryostasis** zahlreiche Rätsel. Ist der Weg zu einem Schalter in der Zukunft von Schneemassen blockiert, liegt der Pfad in der Vergangenheit meist noch frei.

## Seelen im Bann

Nach und nach erlösen Sie auf Ihren Geistersprüngen auch die Seelen der Toten und verdienen sich zum Dank in der Gegenwart mehr Sprint-Ausdauer. Sie retten beispielsweise ertrinkende Seeleute, löschen Feuer oder tauschen die Brennstäbe im Atomreaktor aus. Wer hier zu Recht Zeit-



Einige Abschnitte führen Sie auch **auf Deck**, doch in der eisigen Kälte überleben Sie nicht lange.



Schocker: Auf einem kleinen Schlauchboot werden wir plötzlich von **Untoten** angegriffen.



Die **Zwischensequenzen** sind wie alle Dialoge sehr gut vertont.



An Wärmequellen wie dieser Lampe frischen Sie ihre **Lebenskraft** auf.



Im **Nahkampf** setzen Sie sich mit Äxten, Stahlketten und Metallventilen zur Wehr, auch später noch, denn Munition für die Feuerwaffen ist selten.

paradoxa wittert, muss bis zur letzten Spielminute auf eine stimmige Erklärung warten. Überhaupt verliert die Geschichte im Mittelteil an Fahrt. Zum Ausgleich werden die Seelentrips zunehmend bizarrer. Im Kühlraum berühren Sie einen am Haken hängenden Rinderleib und erleben daraufhin die letzten Sekunden im Leben des Tieres. Als Eisbär entkommen Sie dagegen Ihren menschlichen Jägern aus einer Höhle. Fortan versperrt Ihnen in der Zukunft kein ausgestopfter Tierkörper mehr den Weg. In einigen Levels springen Sie nicht durch die Zeit, sondern kurzfristig in die Körper Ihrer Feinde, denn obwohl die Story von **Cryostasis** ohne missglückte Geheimexperimente und genmanipulierte Supermonster auskommt, treten Ihnen in den klaustrophobischen Stahlkorridoren allerhand entstellte Kreaturen entgegen.

### Kugeln im Lauf

Die Kämpfe in **Cryostasis** entwickeln eine ungewöhnliche Dynamik. Statt auf Gegnerhorden treffen Sie nie auf mehr als zwei Kontrahenten gleichzeitig. Trotzdem

vermittelt das Spiel ein intensives Gefühl von Gefahr, denn Ihr Held bewegt sich vergleichsweise langsam und muss oft im Nahkampf antreten. Für die alten und langsam nachladenden Gewehre findet sich besonders anfangs nur wenig Munition. Zum Ausgleich bleiben die Äxt, das Metallrohr und die Eisenkette auch später nützlich. Anders als in vielen aktuellen Ego-Shootern heilen Sie nicht automatisch, sondern frischen Ihre Lebenskraft passend zum eisigen Szenario an wärmenden Feuern, Fackeln oder Herdplatten auf.

Nachteil der Eisbrecher-Umgebung: Die optische Abwechslung ist zwischen Krankenstation und Fracht-, Maschinen- und Mannschaftsräumen sehr schnell erschöpft, auch wenn die Entwickler die Umgebungen immer wieder einfallsreich auflockern, beispielsweise mit einem ungeheuer intensiven Tauchgang.

### Stock im Getriebe

Abwechslung hin oder her, an einem Kritikpunkt gibt es in **Cryostasis** nichts zu rütteln: den überzogenen Hardware-Anfor-

derungen. Zugegeben, das Licht- und Schattenspiel ist stimmungsvoll, die Partikel- und Wassereffekte sind aufwändig, und einige Physikspielereien haben Sie so garantiert noch nie gesehen. Trotzdem fehlt dem Technikun-

ger jeder Maßstab, mit spielrischen Konsequenzen: Selbst halbwegs aktuelle Mehrkern-Prozessoren lassen die Nahkämpfe zu Ruckelorgien verkommen. Ihr nacktes Überleben wird dadurch zu oft zum Glücksspiel. **CHS**

## CRYOSTASIS: S. O. R.

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Action Forms (Vivisector, GS 03/06: 49 Punkte)  
PUBLISHER 505 Games  
SPRACHE Deutsch, Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten Handbuch (engl.)  
TERMIN (D) März 2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD T1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Mehrkern-CPU's, PhysX			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ Licht-, Verwisch- und Wassereffekte + stilischer abwechslungsarm - maßloser Hardware-Hunger	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ stimmige Klangkulisse + Geräusche dramaturgisch geschickt eingesetzt + sehr gute deutsche Sprecher	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ gut platzierte Lösungshinweise + nie unfair - nur ein recht knackiger Schwierigkeitsgrad	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ ungemein angsteinflößend + Zeitsprünge + packender Tauchabschnitt + gut eingebundene Wärmeheilung	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ guter Shooter-Standard + freies Speichern + fummeliger Nahkampf durch Ruckler - langsamer Held	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ 14 Stunden Spielzeit - kaum Wiederspielwert - storybedingt nur eine Umgebung	6 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ Umgebung in mehreren Zeitebenen + spielerisch einfallsreich - optisch eintönig - sehr linear	7 / 10
<b>KI</b>	+ spätere Gegner weichen aus + KI setzt den Spieler unter Druck - Feinde kommen meist stumpf auf Sie zu	6 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ passend altmodisches Arsenal + jede Waffe auch später noch nützlich - nichts Außergewöhnliches	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ zwei vielschichtige Handlungsebenen + abwechslungsreiche Erzählmittel + anspruchsvoll - einige Längen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

FAZIT Gruseliger Arktis-Thriller mit Hardware-Hunger.

77 SPIELPASS

### Schockgefroren

**Christian Schneider:** Was für ein Erlebnis! Zugegeben, der Optik mangelt es an Abwechslung, und für die miserable Optimierung gehören die Entwickler in den Kühlschrank gesperrt. Doch **Cryostasis** gelingt, was mir **Dead Space** und **F.E.A.R. 2** versprochen: Dieses Spiel jagt mir die Angst in die Knochen. Das Gefühl der Bedrohung ist überwältigend und lässt mich fast alle Ecken und Kanten vergessen.



chs@gamestar.de

Endlich mal wieder eine hochrealistische Simulation: **Black Shark** verlangt PC-Piloten einiges ab.

# DCS Black Shark

## Hell's Heli

**Benedikt Plass-Fle-Benkämper:**

Black Shark verlangt nicht nur viel Zeit, sondern auch eine gehörige Portion Konzentration. Wer nur mal kurz die dünne Luft erkunden möchte, kommt zwar im Arcade-Modus auf seine Kosten, verzichtet aber auf den unheimlichen Tiefgang der Simulations-Variante. Schade: Das Spiel erlaubt zwar einerseits, die Technik des Helikopters bis ins kleinste Detail zu studieren, in den superflachen Kampfgebieten bleibt das Profikönnen aber letztendlich nutzlos. Die taktischen Besonderheiten, die sich aus den Tiefflug-Eigenschaften der Maschine ergeben, erfasst die Simulation nicht.



redaktion@gamestar.de

ge Markierung hervorhebt. Zudem wurde die Steuerung hier stark vereinfacht, und die Munition geht nie zur Neige. Die Stärke von **Black Shark** liegt eindeutig in der technischen Detailverliebtheit. Das lässt bereits die 488-seitige PDF-Anleitung vermuten. Allein die Liste sämtlicher Tastaturkürzel erstreckt sich über neun Seiten. Die Handbuch-Lektüre ist Pflicht, denn die unflexiblen Tutorials kauen Ihnen nur eine Handvoll Funktionen vor.

## Täuschend echt

**Black Shark** simuliert mit dem Ka-50 nur einen einzigen Helikopter, den aber hochgradig präzise. Nicht nur optische Details wie die Cockpit-Ansicht stimmen 1:1 überein, vor allem das Flugverhalten birgt besondere Herausforderungen; bei extremen Flugmanövern können sich die gegenläufigen Koaxial-Rotoren des Ka-50 berühren, was unweigerlich zum Crash führt. Entsprechend werden auch Profis zunächst viele Flugstunden nehmen müssen, bevor sie sich überhaupt in den Kampf mit Gegnern wagen können. Haben Sie den Ka-50 endlich gebändigt, erwartet Sie allerdings eine böse Überraschung. Denn dann wird offensichtlich, dass die Technik von **Black Shark** auf **Lock On** basiert, einer Jet-Simulation: Die Landschaften sind für große Höhen ausgelegt und meist über



Die grob zugeschnittenen **Landschaften** bieten zu wenig Spielraum für taktischen Tiefflug und fallen zudem grafisch schwach aus.

Kilometer hinaus völlig flach, selbst Gebirgsregionen bestehen nur aus wenigen Polygonen. Den taktischen Sinn eines Helikopters führt das Spiel somit ad absurdum, denn Sie können sich weder im Tiefflug an Ihre Gegner anschleichen, noch die Landschaft als Deckung nutzen. Zudem fallen die Hardware-Anforderungen unverhältnismäßig hoch aus. Immerhin liefert **Black Shark** satte

130 separat wählbare Einsätze und einen komfortablen Missionseditor mit. In den Einzelspieler-Kampagnen werden Sie zu meist von computergesteuerten Kollegen unterstützt, deren Intelligenz allerdings (wie die Ihrer Gegner) zu wünschen übrig lässt. Besonderen Spaß bereiten dafür die Koop-Missionen via Netzwerk oder Internet für bis zu 64 Spieler.

Benedikt Plass-Fleßenk. / CS

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6054

Gut gemachte Flugsimulationen gibt es seit einigen Jahren kaum noch. Umso erfreulicher, dass der Moskauer Entwickler Eagle Dynamics (**Lock On**) mit **Digital Combat Simulator: Black Shark** das Genre um eine knallharte, realistische Kampfhubschrauber-Simulation bereichert. Sie nehmen Platz im engen Cockpitraum des Kamow Ka-50, der seit beinahe 15 Jahre beim russischen Militär in Dienst steht. Um auch Einsteigern gerecht zu werden, bietet **Black Shark** neben dem – im positiven Sinne – extrem anspruchsvollen Simulations-Modus auch eine so genannte »Arkade«-Variante, die unter anderem Feinde durch eine farbi-



Der **Kamow Ka-50** »Black Shark« wurde ohne Kompromisse ins Spiel eingebaut.

### DCS: BLACK SHARK

ENTWICKLER Eagle Dynamics  
PUBLISHER Eagle Dynamics  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG 1 DVD, 54 S. Handbuch (PDF: 488 Seiten)

TERMIN (D) 4.3.2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E8400 A64 X2/6000+ AMD 4,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Dual-Core-Prozessoren, Flugsticks  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Gefecht (16)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Dank des Missionseditors ist man mit Freunden im Koop stets beschäftigt.

SERVERSUCHE IP-Suche  
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

### BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	REALISMUS	KI	TUNING	FLUGGEBIETE
sehr detaillierte Helikopter hübsche Cockpitsicht Landschaften vernachlässigt mäßige Explosionen wenige Lichteffekte	sehr atmosphärische Originalgeräusche des Ka-50 gute englische Synchronisation keine deutschen Sprecher	Arkade- und Simulations-Modus Anleitung mit allen Details verhältnismäßig nutzlose Tutorials sehr steile Lernkurve	echtes Fluggefühl mit Joystick ereignisreiche Schlachten Nachbesprechungen Landschaften leblos keine echte Karriere	Joystick beliebig belegbar Instrumente via Maus im Cockpit bedienbar sehr viele Tastenkürzel Haupt-Anleitung nur als PDF	Black Shark mit allen Finessen viele Missionen, auch Downloads Missions-Editor nur ein Helikopter	Fahrzeuge und Waffen ultrarealistisch sehr glaubwürdiges Flugmodell flache Landschaften machen Hubschrauber taktisch sinnlos	Kameraden helfen ab und an wirklich Gefährten agieren zu oft willkürlich und eigensinnig Gegner bieten kaum Abwechslung	viele Hilfen aktivierbar Wetterbedingungen einstellbar jede Komponente im Ka-50 kann ausfallen	eurasische Grenzregion über 330.000 km matschige, teils undetaillierte Landschaften oft triste Einöde, wenig Abwechslung

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

FAZIT **Hochkomplexe, lernaufwändige Heli-Simulation.**





Wenn Sie im rechten Moment drücken, führt Night Owl spektakuläre **abschließende Angriffe** aus.



Der **Koop-Modus** funktioniert nur an einem PC und zeigt Ihnen die beiden Helden im Splitscreen.

# Watchmen

Während im Kinofilm viel gelabert wird, gibt's hier kaum was auf die Ohren. Sondern aufs Maul.

## ! Keine Ladenversion

Watchmen ist weder hierzulande noch in Übersee in einer Ladenversion erhältlich, sondern ausschließlich als Download über Valves Vertriebsplattform Steam.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6050

Wer sich nach Comic-Buch und Kinofilm noch mehr Abenteuer mit den **Watchmen** wünscht, darf sich nun mit zweien der Helden in ein Actionspiel stürzen. Nite Owl und Rorschach machen sich gemeinsam daran, den frisch aus dem Knast ausgebrochenen Underboss wieder einzufangen. Dazu kloppen sie sich im Koop-Prügelspiel durch sechs kurze Kapitel. Die Handlung (spielt einige Jahre vor der des Films) können Sie dabei getrost außer Acht lassen, die ist so dünn wie eine Bibelseite. **Watchmen: The End is Nigh** punktet vor allem

durch hübsche Grafik-Effekte und klasse Kämpfe, die Sie alleine oder im Koop-Modus erleben können. Dazu wird der Bildschirm vertikal geteilt, eine Internet- oder Netzwerk-Variante gibt es nicht.

### Elektro-Wut

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich, welchen Helden Sie durch die heruntergekommenen und regnerischen Winkel eines fiktiven New Yorks steuern wollen. Der andere begleitet Sie automatisch. Die Burschen setzen beide auf Faustakrobatik und verfügen über die gleichen Grundangriffsarten, allerdings unterscheiden sich die Spezialattacken, die Sie nach und nach durch gefundene Icons freischalten. Während Nite Owl auf Elektrizität setzt und seine Gegner brutzelt, fährt Rorschach mit gesammelter Wut unter die Feinde. Zusätzlich gibt es noch besonders coole abschließende Schlagkombinationen. Die laufen automatisch ab, wenn Sie im richtigen Moment die Taste drücken, mit der das Spiel einen Gegner markiert.

Zwar kloppen die Helden in den Abschnitten stets auf die Mitglieder der dort hausenden Gang ein. Das ist jedoch keine Entschuldigung dafür, dass die Typen alle gleich aussehen und sich

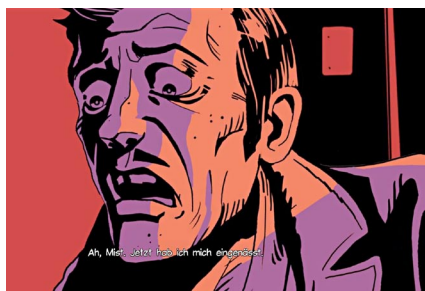
höchstens in Bewaffnung und Körperumfang und so in der Stärke voneinander unterscheiden.

### Detailarme Stimmung

Nite Owl und Rorschach rennen schnurgerade durch detailarme Dock-Anlagen, durch detailarme Hinterhöfe, durch detailarme Lagerhallen. Alles sieht sehr ähnlich und auf Dauer öde aus, ist aber immerhin stimmig, weil klasse

ausgeleuchtet. Außerdem gibt's an jeder Ecke Prügeleien und darin schicke Animationen zu bewundern. Die Soundkulisse bleibt mager: Kleinere Dialoge zwischen den Helden werden gelungen gesprochen, Gegner melden sich nur selten zu Wort. Und die spärlichen Umgebungsgeräusche werden zumeist überlagert, vom spielbeherrschenden Faust-trifft-Gesicht-Klang.

PET



Die dünne Handlung wird in **Comic-Sequenzen** erzählt.

### Schickes Häppchen

**Petra Schmitz:** Für den kleinen Actionsnack zwischendurch taugt das maximal 5 Stunden lange Watchmen durchaus. Die Prügeleien sind klasse animiert, die Spezialattacken sehen spektakulär super aus. Daran kann man eine Weile seinen Spaß haben. Und im Koop lässt sich herrlich um die Gegner balgen (»Das ist mein Schurke, Daniel!«). Wer aber mehr an den Charakteren und einer komplexen Handlung interessiert ist, hat mit dem Programm nur bedingt Freude.



petra@gamestar.de

## WATCHMEN: THE END IS NIGH PRÜGELSPIEL

ENTWICKLER	Deadline (Total Overdose, GS 10/05: 82 Punkte)	TERMIN (D)	4.3.2009
PUBLISHER	Warner Interactive	CA. PREIS	18 Euro
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Steam-Download, 18 Seiten PDF-Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte Gamepad	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Steam
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr gelungene Animationen + guter Einsatz von Licht - geringe Detaildichte - schwarze Balken - fiese Clippingfehler	7 / 10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende Musik - spärliche Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ Kämpfe bei Einsatz von Kombo- und Spezialangriffen stets fair + gut platzierte Speicherpunkte	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Stimmung durch Dauerregen + dreckige Hinterhofkulissen + stimmige Comic-Sequenzen - keine überraschenden Momente	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur und Gamepad + eingeschränkte Bewegungsfreiheit - teils blöde Kameraposition - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ mit beiden Charakteren spielbar + Koop-Modus - insgesamt sehr kurz - wenige Gegnertypen	6 / 10
LEVELDESIGN	- langweiliges Schlauchdesign - Abschnitte sehen insgesamt zu ähnlich aus	4 / 10
KI	+ KI-Kollege haut wirksam mit drauf + spätere Kontrahenten blocken Attacken - Gegner bleiben manchmal einfach stehen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Kombo- und Spezialangriffe + effektives Blocken + Todesstöße - nur Prügeleien	7 / 10
HANDLUNG	+ gelungene Dialoge zwischen den Helden - banale Handlung, die nach fünf Minuten nicht mehr interessiert	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Anspruchslose Heldenkloppe für zwischendurch.

67

SPIELPASS

**Trotz eines katastrophalen Einstiegs schafft es das Actionspiel der Unreal-Macher noch knapp auf die gute Seite.**

# Dark Sector



Den **Bossgegner** stecken Sie mit Ihrem Frisbee-Schwert in Brand und erwischen ihn dann mit der Pistole.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6058

Der erste Eindruck kann bekanntlich täuschen. Ein Glück für **Dark Sector**, denn das Actionspiel macht in den ersten vier von insgesamt zehn Kapiteln fast alles falsch: Den uninspirierten, grafisch langweiligen Schlauchlevels fehlt es an Höhepunkten, die Steuerung ist fummelig, das konventionelle Waffenarsenal öde. Der Hauptcharakter Hayden macht sich gleich in den ersten Spielminuten durch einen unbegründeten Mord unsympathisch. Auch sonst hält sich die dünne Geschichte mit Erklärungen zurück und wirft die Figuren ohne Einföhrung in die Handlung. Beziehungsgeflechte, Motivationen und Hintergründe bleiben bruchstückhaft. Schlimmer noch: Die Gespräche drehen sich regelmäßig um Ereignisse und Zusammenhänge, die der Spieler nicht kennt und somit nicht einordnen kann. Während der ersten drei

Stunden beschäftigte uns nur eine Frage: Warum sollte irgendjemand das spielen wollen?

## Dunkle Erlösung

Die Antwort liefert ein nächtlicher Bosskampf in einer alten Kathedrale, denn von hier an geht es langsam bergauf. Wenn in **Dark Sector** endlich die Sonne versinkt, tauchen hübsche Grafikeffekte die Umgebungen in stimmungsvolles Licht. Neue Gegner können sich nun tarnen und sorgen mit schnellen Stellungswechseln für dynamischere Kämpfe. Auch die Rätsleinlagen werden interessanter. Echte Kopfnüsse sollten Sie aber nicht erwarten. Die beiden Höhepunkte des Spiels bleiben die interessanten Obermotze und Haydens einzigartige Klingenwaffe, die der Held im unübersichtlichen Nahkampf einsetzt oder seinen Feinden entgegenschleudert und dann im Flug weiter steuert. Hayden kann den Glaive nicht nur für einen besonders starken Wurf aufladen, die tödliche Frisbee steckt auch Gegner in Brand, verteilt Starkstromblitze oder friert Feinde ein. Dazu müssen Sie das Rundschwert allerdings erst ins Feuer, an Stromkästen oder gegen Cryokanister werfen. Im Bosskampf gegen einen getarnten Roboter lassen Sie so das kniehohe Wasser um den Feind erstarren und beharken die gefangene Blechdose dann mit

Ihrer aufgerüsteten Handfeuerwaffe. Den Fleischklops in der eingangs erwähnten Kathedrale lassen Sie dagegen in Flammen aufgehen. Das Spiel mit den Elementen nutzen Sie auch bei den Denkeinlagen, lassen so beispielsweise einen zuvor unüberwindbaren Fluss gefrieren oder erschaffen aus tropfendem Wasser kurzerhand Eissäulen, die im Kampf als Deckung dienen.

## Dunkle Vergangenheit

Für die Xbox 360 und die Playstation 3 erschien **Dark Sector** bereits vor einem Jahr. Die Konsolen-Vergangenheit merkt man dem Spiel oft an, besonders bei der Steuerung. Die lässt Sie zwar einerseits mit der Maus präziser zielen, nervt aber andererseits mit unnötig vielen Tasten, einem fummeligen Deckungssystem und einer kaum zu bändigenden Rennfunktion. **CHS**

## Böser Fehlstart

**Christian Schneider:** Die ersten Stunden von **Dark Sector** sind eine Qual. Doch wer dieses Leid über sich ergehen lässt, wir nach der Halbzeit mit einem ordentlichen Actiontitel belohnt. Die einfallsreichen Spielelemente rund um den Glaive sorgen für Abwechslung und der Kampf gegen die Monster macht Spaß. Trotzdem wurde viel Potenzial verschenkt.



chs@gamestar.de



Die Mutanten halten Sie sich kurz mit dem elektrisch geladenen **Glaive** vom Leib.

## DARK SECTOR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Digital Extremes (UT 2004, GS 04/05: 88 Punkte)  
PUBLISHER Atari  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 15 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.3.2009  
CA. PREIS 45 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
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte	2,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 1,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X26000+ 2,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-CPU's, Xbox-360-Gamepad  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

## MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Infektion (5), Epidemie (5)  
SPIELTYPEN Netzwerk  
DEDICATED SERVER nein  
SERVERSUCHE intern  
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
FAZIT Der Epidemie-Modus bietet immerhin wechselnde Aufgaben, aber sonst schwach.

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ schöne Glanzoberflächen + später gute Effekte - teils schwammige Texturen - abgehackte Animationsübergänge	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ treibende Musikuntermalung + guter Soundstandard - wenig Markantes - viele schlechte Sprecher	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ viele Auflademöglichkeiten für das Glaive + meist fair - nur ein gehobener Schwierigkeitsgrad	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ düstere Stimmung + später passende Umgebungen - Klongegner - unsympathischer Held	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ präzises Zielen + aktives Deckungssystem - viel zu fummelige Steuerung - kein freies Speichern	5 / 10
<b>UMFANG</b>	+ 12 Stunden Spielzeit + freischaltbare Erfolge ... - ... ohne Belohnung - kaum Wiederspielwert	6 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ nette Mini-Rätsel mit den Glaive-Elementen + viel Deckung - sehr gradlinig - kaum Bemerkenswertes	7 / 10
<b>KI</b>	+ sucht einerseits Deckung und wirft Granaten ... - ... läuft oft gleiche Pfade ab - viele Aussetzer	6 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ aufrüstbare Waffen + Glaive auch im Flug steuerbar + Glaive mit sinnvoll genutzten Feuer-, Strom- und Eiskräften	10 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ teils gut geschnittene Sequenzen - Story ist dünn und extrem wirr erzählt - erzeugt keinerlei Motivation	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Dusterer Actiontrip mit argen Startschwierigkeiten.

67  
SPIELSPASS

**Michael Graf**

ärger sich darüber, dass Creative Assembly die Wegfindungsprobleme und langen Ladezeiten noch immer nicht aus Empire herausgepatcht hat.

**Gunnar Lott**

ist verblüfft, dass sich Electronic Arts just mit dem Addon zu Alarmstufe Rot 3 gegen den Trend stemmt und alle Mehrspieler-Modi streicht.

## Strategie-Inhalt

### Test

Battleforge.....	82
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand .....	88
Tom Clancy's EndWar .....	90
World in Conflict: Complete Edition.....	92
Celetania .....	93
Men of War .....	94

# Strategie

## Ein Genre geht ins Netz

Immer mehr Strategiespiele setzen auf Multiplayer-Gefechte pur.

Actionfreunde kennen schon lange reine Mehrspieler-Titel wie **Counterstrike** und **Battlefield 2**, deren Solo-Modi – falls überhaupt vorhanden – allenfalls zum Warm-schießen dienen. Unter der Abenteuer-Flagge tummeln sich seit Jahren Online-Rollenspiele, selbst der Sportteil bringt Internet-Ableger wie den **Football Manager Live** hervor. Es liegt auf der Maushand, dass auch das Strategie-Genre diesem Mehrspieler-Trend folgt. Wir tragen dem Rechnung, indem wir eine frische Rubrik einführen: die Multiplayer-Strategie, also Titel, in denen man fast ausschließlich mit oder gegen andere Menschen taktiert. Dafür gibt's diesen Monat gleich

zwei Beispiele: das ausgezeichnete **Battleforge** und das schwache **Celetania**. Genre-Vertreter mit starken Solo-Kampagnen wie **EndWar** und **World in Conflict** testen wir weiterhin als Echtzeit-Strategie- oder Taktikspiele. Mehr zum Thema lesen Sie in den Leserbriefen ab Seite 144. **GR**



Okay, so funktioniert **Multiplayer-Strategie** schon mal nicht.

## GameStar-Strategie-Charts 05/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	88	7	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	87	7	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	86	7	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
7	C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	EA Los Angeles	12/08	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9	
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	85	7	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
9	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08 (84)	83	7	8	9	8	9	9	8	8	9	8	Version 1.2
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
1	World in Conflict CE	Vivendi	Massive	10/07 (89)	90	9	10	9	9	10	8	9	7	9	10	05/09: Addon
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	04/09	80	10	10	7	9	7	9	5	8	8	7	
<b>Multiplayer-Strategie</b>																
1	Battleforge	Electronic Arts	EA Phenomic	NEU	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8	
<b>Aufbauspiele</b>																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06 (91)	90	9	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	85	5	8	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	83	6	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08 (83)	82	5	8	8	9	8	8	8	9	10	9	
<b>Strategiespiele</b>																
1	Empire: Total War	Sega	Creative Assembly	04/09	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	87	5	8	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	World of Goo	2D Boy	–	12/08	84	5	7	10	10	9	8	10	10 <sup>1</sup>	9 <sup>2</sup>	6	<sup>1</sup> Physik, <sup>2</sup> Bauteile
4	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	84	7	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
5	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	83	7	4	10	8	7	10	10	10	8	9	

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**.

GameStar  
»für Innovation«  
Battleforge

87  
GameStar  
GOLD-AWARD  
Battleforge

Kartenkloppen ist nur was für Skat-  
Rentner? Von wegen: **Battleforge**  
macht müde Strategen munter!

# Battleforge

DVD  
Koop-Video

GameStar.de  
Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4516  
Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5415

## Facts

- 7 Solo-Missionen
- 12 Koop-Missionen
- 12 Missionen Spieler-gegen-Spieler
- 200 Sammelkarten
- 4 Fraktionen

## Die Genre-Mixer

Dorfzentrum bauen, Kaserne bauen, Arbeiter rekrutieren, Bergwerk bauen, Holzfällerhütte bauen, Truppen rekrutieren, über die Karte scheuchen – die Fantasy-Echtzeit-Strategie hat sich in den letzten Jahren nicht gerade revolutionär entwickelt.

EA Phenomic bastelt aus den klassischen Echtzeit-Elementen,

aus Sammelkarten à la **Magic** sowie einer Prise Brettspiel ein Gesamtwerk, das den Namen verdient, weil es die zweieinviertel Elemente hervorragend verknüpft. Im kreativen Verschmelzen hat das Team Übung: Ihr Rollenspiel-Strategiemix **Spellforce** kassierte 2003 eine GameStar-Wertung von 85 Punkten, der Nachfolger 2006 gar 91 Zähler.

Beim Wort »Sammelkarten« dengelt Ihre innere Alarnglocke? Entwarnung: Sie können, aber müssen keine weiteren Karten nachkaufen oder gar etwas abonnieren. **Battleforge** ist nach dem Kauf sowohl solo als auch online komplett spielbar. Sie brauchen aber eine permanente Internetverbindung, selbst während der Singleplayer-Einsätze (siehe auch FAQ-Kasten auf Seite 84).

## Abrissbirne

Phenomic geht mit der o8/15-Strategie nicht gerade zimperlich um. Dorfzentrum, Kaserne? Nö. Arbeiter? Nö. Bergwerk, Holzfällerhütte? Nö. Truppen rekrutieren? Jein. Truppen über die ganze Karte scheuchen? Muss nicht sein. Denn in **Battleforge** werfen Sie Truppen in die Schlacht, indem Sie Sammelkarten ausspielen. Vor einer Mission stellen Sie sich ein Kartendeck aus bis zu 16 Karten zusammen. Das Deck ist un-

## SOLO-DETAILS

BATTLEFORGE

Battleforge ist klar auf Multiplayer-Gefechte ausgelegt. Trotzdem bietet es eine gelungene Solo-Kampagne. Nach einem Tutorial-Einsatz bestreiten Sie sechs weitere, abwechslungsreiche und spannende Missionen. Die sind wie auch die Multiplayer-Levels in drei Schwierigkeitsgraden spielbar. Da es für gemeisterte Solo-Missionen ebenfalls Sammelkarten als Belohnung gibt, lohnt sich die Kampagne auch für Multiplayer-Puristen. Achtung: Sie können in den Solo-Gefechten weder pausieren noch speichern! Falls Sie ausschließlich als Solist spielen wollen, raten wir Ihnen dennoch von Battleforge ab. Denn die Einzelspieler-Kampagne ist schlicht zu kurz.

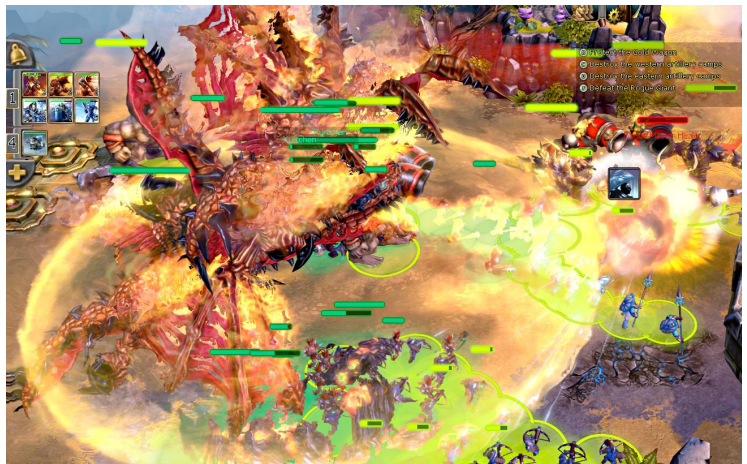
## PRO & CONTRA

- gut gestaltete Solo-Kampagne
- Extra-Belohnungen für hohe Schwierigkeitsgrade
- ansprechendes Tutorial
- Kampagne zu kurz
- kein Speichern oder Pausieren in Missionen

SINGLEPLAYER-WERTUNG **Befriedigend**



Die riesigen **Eiswürfelhammer-Titanen** lassen sich von unseren Schützen nicht mal piksen.



Vor allem die Koop-Schlachten wirken auf Bildern **unübersichtlich**, im Spiel ist das aber halb so wild.

ten eingeblendet, wenn Sie etwa eine Armbrustschützen-Karte auf Spielfeld ziehen, erscheint dort der entsprechende Trupp. Einzige Voraussetzung: Es muss bereits eine eigene Einheit (oder ein eigenes Bauwerk) in der Nähe sein.

Die 16 Karten laden sich langsam wieder auf. Um beim Schützenbeispiel zu bleiben: Die Karte »enthält« fünf Schützentrupps. Wenn Sie alle ausgespielt haben, verdunkelt sich die Karte und

wird langsam heller. Ist sie wieder »voll«, können Sie einen weiteren Trupp ins Gefecht werfen. Dieses Limit und eine generelle Einheitenbegrenzung verhindern, dass sich Tausende Truppen auf dem Bildschirm türmen. Aber glauben Sie uns: Der Monitor hat auch so genug zu tun.

## An die Wand gespielt


**Battleforge** erschlägt Sie anfangs mit Informationen, weil Sie nach



Das **Kartentauschen** ist leicht zu handhaben. Länger dauert es, den Wert der 200 Karten zu erleben.

## So steuert sich Battleforge

Das Interface ist auf schnelles Spielen ausgelegt, mit wenigen Klicks werfen Sie im wahrsten Sinne des Wortes Unmengen an Truppen in die Schlacht.



War ja klar, dass Sie zuerst hierhin gucken! Die frierende Dame gibt uns **Lageberichte** und Missionsziele.

Wir können Truppen nicht nur einer **Gruppe** zuordnen, sondern auch Untergruppen bilden, Truppen direkt hier umsortieren oder Neuankömmlinge automatisch zuordnen lassen.

Hier kann ein **Monument** hin. Wir müssen uns beim Bau entscheiden, welche der vier Orb-Farben es liefern soll.

An vorgegebenen Stellen errichten wir **Energiegeneratoren**, die permanent Energie liefern, bis die Quelle versiegt.

Die Einheiten unseres **Mitspielers** sind andersfarbig unterlegt. Trotzdem stirbt im Gewühl gern mal die Übersicht.

Unsere **Truppen** sind hellgrün unterlegt. Der Gesundheitsbalken lädt sich neben Generatoren langsam wieder auf.

Von unserem **Energievorrat** bezahlen wir Neubauten und das Ausspielen von Sammelkarten.

Um die Sammelkarten einer Fraktion auszuspielen, brauchen wir mindestens einen **Orb** der entsprechenden Farbe.

**Mauern** können wir an vorgegebenen Stellen mit einem Klick hochziehen und mit Schützen besetzen.

Unser **Kartendeck** stellen wir vor der Mission zusammen. Um eine der 16 Karten auszuspielen, ziehen wir sie einfach aufs Schlachtfeld. Je stärker die Karte, desto mehr Orbs brauchen wir. Karten laden sich nach dem Ausspielen wieder auf.

dem sehr guten Tutorial vor einer fast senkrechten Lernkurve stehen. Das Spiel umfasst nämlich satte 200 Sammelkarten, von denen Sie sofort bis zu 160 besitzen können (siehe FAQ-Kasten). Stellen Sie sich einfach vor, dass Sie ein beliebiges Strategiespiel mit der letzten Mission beginnen: Dutzende unterschiedliche Einheiten samt Spezialfähigkeiten warten auf Ihren Einsatzbefehl.

Das klopft auch harte Strategen weich. Doch das Durchbeißen lohnt sich, beim Testen haben wir recht flott unsere jeweiligen Lieblingsdecks zusammengestellt. Dabei gibt's wahnsinnig viele Möglichkeiten: Die 200 Karten unterteilen sich in die vier Fraktionen Feuer, Frost, Schatten und Natur, übersichtlich in rot, blau, violett und grün gehalten. Jede Partei hat also insgesamt 50

Truppen-, Gebäude- und Zauberarten mit Angriff- oder Schutzsprüchen. Und weil wir Karten jeder Fraktion einsetzen dürfen, sind die Kombinationsmöglichkeiten schier unendlich. Ach ja – haben wir schon erwähnt, dass wir zwischen Gefechten auch einzelne Karten mehrfach aufwerten können? Dazu brauchen wir eine passende Upgrade-Karte, sodass dann beispielsweise der Schock-

frost-Zauber mehr feindliche Einheiten einfriert als vorher.

### Davidse oder Goliath?

Von den vielen Möglichkeiten sind aber nicht alle sinnvoll. Ein bisschen altmodische Echtzeit-Strategie hat nämlich Phenomics Abrissbirne überlebt: Das Ausspielen von Karten kostet Energie, erzeugt von Generatoren, die wir mit einem Klick an fixen Stellen



In Solo- und Multiplayermissionen helfen Ihnen oft **neutrale Truppen**, etwa bei der Verteidigung.

### MULTIPLAYER-DETAILS

- **Deathmatch:** Für freie Gefechte stehen zwölf Karten bereit, je sechs für 1v1 und 2v2. Auf Duell-Karten werden Sie in einer Rangliste bewertet; hier können Sie sich auch ungefähr gleichstarke Gegner zuweisen lassen.
- **Koop:** Auf fünf Karten bestreiten zwei Spieler, auf fünf Karten vier Spieler gemeinsame eine Mission. Schlecht: Falls Sie nur zu dritt spielen, lässt sich die fehlende Position nicht durch einen KI-Spieler besetzen. Alle Koop-Missionen sind hochspannend und erfordern gute Teamarbeit, am besten per Headset.



### MULTIPLAYER-BALANCE

Da alle Spieler alle 200 Sammelkarten einsetzen können, ist die Zahl der Kombinationen schier unendlich. Zumindest in unseren Testpartien kristallisierte sich aber keine »Killereinheit« heraus, die durchwegs überlegen wäre. Viele Missionen müssen erst freigespielt werden. Das ist bei Koop-Kämpfen ärgerlich, falls ein Spieler schon weiter fortgeschritten ist – er muss alte Missionen wiederholen, damit seine Freunde aufschließen.

### MULTIPLAYER-TECHNIK

Mit einer DSL-1000-Leitung hatten wir gelegentliche Lags, die den Spielfluss aber nicht weiter störten. Phenomic ist das Problem bekannt. Kurz vor Redaktionsschluss war die Verbindung bereits deutlich stabiler.



Die **Schmiede**, alias Sandkasten: Hier können Sie sämtliche Einheiten und Zauber gegen KI-Gegner austesten.

hochziehen. Desweiteren brauchen wir Monumente, deren Farbe wir vor dem Bau festlegen – rot, blau, violett oder grün. Je mächtiger eine Karte unseres Decks, desto mehr Monumente ihrer Farbe brauchen wir, um sie ausspielen zu können. Und die Bauplätze für Monumente sind knapp.

Die Folge: Wer nur Mega-Karten in die Schlacht mitnimmt, kommt womöglich gar nicht erst in die Lage, alle einsetzen. Und wer auf eine kunterbunte Mischung aller Fraktionen setzt, kann vielleicht nur viele billige Truppen ausspie-

len, weil er nicht genug gleichfarbige Monumente zusammenbekommt – vertrackt! Die Art der Mission spielt natürlich auch eine Rolle: In einem Abwehr-Einsatz nehme ich lieber Wachturm-Karten und Defensivkräfte mit, in ein Belagerungs-Szenario Fernkämpfer und mauerbrechende Einheiten. Doch gerade dieses Feilen am Deck macht, wenn man denn mal durchblickt, enorm Spaß!

### Mach's gut, Sandsack

Wie schnell die Gefechte sind, zeigt sich prima am Wachturm-Beispiel: So eine Geschützstellung können wir mitten im dicksten Tumult vor die feindliche Mauer setzen. Karte wählen, Position anklicken, der Turm steht da und feuert nach ein paar Sekunden seine Projektile in die Feindhinter. Kein Vergleich mehr mit kilometerlangem Sandsack-Verlegen wie bei **Command&Conquer**, weil wir nur an vorhandene Gebäude anbauen dürfen.

Umgekehrt geht's ebenso zackig: Um Abwehrmauern zu errichten, klicken wir einfach die vorverlegten Fundamente an, die an vielen Stellen auf den Landkarten warten. Ein weiterer Klick bestimmt eine von zwei Ausrichtungen; schließlich sollen unsere Schützen hinter den Zinnen stehen, nicht davor. Fortan können wir das automatisch mitgelieferte Tor auf- und zumachen.

Mauer, Tor und Schützen hin oder her: Bei **BattleForge** gibt's keine ewigen Belagerungen, dafür Sturmangriffe zuhauf. Da knacken wir Bollwerke, die Generatoren und Monumente bewachen, oder stürmen durch Breschen, um erst die Verteidiger zu überrennen, dann die Mauern zu reparieren und den eroberten Engpass selbst zu halten.

### Doppelspaß

**BattleForge** wurde von Beginn an als Multiplayer-Spiel ausgerichtet, der Schwerpunkt liegt klar auf Online-Gefechten. Trotzdem ent-



Rappelkiste: Diese behelmten **Sumo-Ringer** werden in Holzkisten aus der Luft abgeworfen.

### Nie wieder solo

**Heiko Klinge:** Ich bin eigentlich bekennender Eigenbrödlar, zumindest was Computerspiele betrifft. Und für Solo-Strategien ist BattleForge zwar durchaus unterhaltsam, aber mit sieben Missionen nur ein sehr kurzes Vergnügen. Wer also grundsätzlich allein Schlachten schlagen will, bekommt bei Empire oder Dawn of War 2 mehr für sein Geld. Aber ich bin ebenfalls Spieletester, also habe ich auch die Koop-Kampagnen ausprobiert. Zum Glück! Denn noch nie zuvor hat gemeinsames Taktieren so gut funktioniert und so viel Spaß gemacht wie in BattleForge. Das clevere Phenomic-Meisterwerk hat mich vom Solo- zum Multiplayer-Strategen bekehrt, und das ist eine außergewöhnliche Leistung!



heiko@gamstar.de

tragen, die tritt aber stark in den Hintergrund. Wer mag, kann sich trotzdem durch die digitale Chronik blättern, die auf rund 300 Textseiten (!) die Fraktionen und die Spielwelt vorstellt.

## Mini-FAQ

### Wie funktioniert die Online-Aktivierung?

BattleForge besitzt keinen klassischen Kopierschutz und keine Installationsbeschränkung, sondern ist an ein Konto gebunden, das Sie beim ersten Spielstart einrichten. Wie in einem Online-Rollenspiel sind Sie danach permanent mit dem Internet verbunden, selbst wenn Sie einen Solo-Einsatz absolvieren. Eine Internet-Verbindung ist Pflicht.

### Warum darf ich nicht pausieren?

Phenomic beruft sich auf juristische Gründe: Die Firma müsse wegen des Geld- und Tauschwertes der Sammelkarten sicherstellen, dass alle Spieler unter gleichen Voraussetzungen spielen. Ansonsten drohe in einigen Ländern ein Verstoß gegen Glücksspiel-Paragrafen. Wenn ein Spieler die Solomission anhalten könne, um in Ruhe zu planen, stehe nicht mehr das eigene Können im Vordergrund.

### Wie funktioniert das Bezahlmodell?

Eines vorab: Sie können BattleForge ganz normal spielen, ohne weiteres Geld für Sammelkarten oder monatliche Gebühren auszugeben. Wenn Sie BattleForge kaufen, bekommen Sie je 16 Sammelkarten der vier Fraktionen plus 3.000 BattleForge-Punkte. Diese virtuelle Währung können Sie in Booster-Packs investieren. Ein Paket kostet 250 Punkte und enthält acht weitere Karten; für 3.000 Punkte gibt's also zwölf Booster-Packs mit zusammen 96 Karten. Insgesamt kommen Sie somit beim Spielstart auf 160 Karten. Beim Eintausch mehrerer Booster-Packs werden aber mit großer Wahrscheinlichkeit Dubletten dabei sein. Für 19,99 Euro können Sie weitere 2.000 Punkte kaufen, um davon weitere Booster-Packs zu erwerben oder direkt im Spiel mit anderen Spielern zu handeln. Es gibt sogar ein internes Auktionshaus.

## TECHNIK-CHECK

### BATTLEFORGE

#### Technik-Tipps

- Durch Herabsetzen der Auflösung und Texturqualität erhalten Sie die größten Leistungsschübe.
- Selbst auf langsameren Karten kostet die vertikale Synchronisation praktisch keine Leistung.

- Deaktivieren von »Wolken-Schatten« und »Leuchten« bringt ohne großen Qualitätsverlust einige Frames mehr.

#### Checkliste

- 10 GByte Speicherplatz
- Pentium 4 / Athlon XP 1,8 GHz
- Geforce 6 / Radeon 9500 mit 128 MByte

FL

### SO LÄUFT BATTLEFORGE AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1			2			3			4		
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	Athlon 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE	Speicher in MB
GRAFIKKARTE	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57	6000+		
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+			
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	Phenom		8450	8750	9500	9650	9950	
	Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	Core 2 Duo		E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	
PROZESSOR	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	Core 2 Quad							
LEGENDE	1			2			3			4		
	technisch unmöglich			läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details			läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Detailsansicht			läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details		
	ruckelt stark											



Strategische Positionen wie die Generatoren-Bauplätze links oben sollten Sie mit **Mauern** schützen.

## Hiergeblieben!

Nach gewonnenen Missionen winkt eine Belohnung: Wir sacken bis zu vier frische Karten ein, die wir bei Koop-Einsätzen unter den Teilnehmern aufteilen müssen. Jedes der 31 Szenarios gibt's in bis zu drei Schwierigkeitsgraden. Auf den unteren können Sie die Multiplayer-Missionen sogar alleine meistern, wenn Sie sehr fit sind. Abgesehen von den Duell-Missionen müssen Sie die Solo- und Koop-Einsätze erst nach und nach freischalten, ebenso die Schwierigkeitsgrade. Laut Phenomic sind weitere Szenarios in Arbeit, der nächste Schwung soll im April als Gratis-Download erscheinen.

Aus rechtlichen Gründen können Sie **BattleForge** während einer Mission weder pausieren noch speichern, selbst dann nicht, wenn Sie alleine spielen (siehe FAQ-Kasten). Also vorher Kaffee und Schnittchen bereitstellen, denn vor allem die Koop-Partien dauern locker mal eine Stunde.

## Actio und Reactio

Kaffee und Schnittchen empfehlen sich auch, weil Ihnen beim

Spiele sowieso öfter der Mund offen stehen wird: **BattleForge** sieht einfach klasse aus, vor allem die Animationen der Einheiten sind fantastisch gelungen. Schon beim Ausspielen einer Sammelkarte geht's los: Dämonen purzeln in Kisten vom Himmel, fliegende Festungen schweben aus Wolkenbänken, Neuankömmlinge werden von ihren Kameraden bejubelt – je mächtiger der neue Kumpel, desto frenetischer die Freude.

Dabei spulen die Einheiten nicht nur viele Animationen ab, sondern reagieren auch auf äußere Einflüsse korrekt. Hauen Sie bei nächster Gelegenheit doch mal jemandem kräftig in den Nacken und beobachten Sie das Ergebnis: Er wird weder nach rechts oder links schwanken, sondern deutlich nach vorn nicken. So macht's **BattleForge** auch: Eine dicke Einheit, die von einem ebenbürtigen Gegner eine geklatscht kriegt, kipelt in die korrekte Richtung. Kleine und mittlere Truppen haut's gar ganz von den Füßen – aber probieren Sie das bitte nicht mit Ihren Nachbarskindern! **MD**

## Trödeln war gestern

**Martin Deppe:** Nach einer Partie BattleForge wirken andere Echtzeit-Strategiespiele wie rundenbasiert in Zeitlupe: So schnell habe ich noch nie mächtige Armeen ins Gefecht geschmissen! Dass BattleForge nicht in pure Massenschlachten ausartet, liegt an den prima ausgeklügelten Einheiten, Zaubern und Gebäuden. Doch diese Stärke ist auch die größte Schwäche: Wer die einzelnen Karten nicht ausreichend studiert, wird erst überfordert, dann überannt. Hier wären mir anfänglich weniger Karten lieber gewesen. Zweiter Knackpunkt: Ich darf selbst in Solo-Missionen nicht speichern, ja nicht mal pausieren, was bei den teils langen Missionen echt nervt. Ist Ihnen egal, Sie haben Zeit? Dann schlagen Sie zu: Der Rest ist fantastisch!



redaktion@gamestar.de



Kleine Einheiten purzeln gern umher, wenn sie der **Schlag** trifft.

# BATTLEFORGE

MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER EA Phenomic (Spellfore 2, GS 05/06: 91 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.3.2009  
 CA. PREIS 50 Euro  
 USK ab 12 Jahren

## GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

Nach den Solomissionen gibt's im Multiplayer anfangs auf die Nase.

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch ☐ fiktiv ☐  
 MASSSTAB lokal ☐ global ☐  
 SPIELSTIL 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 Tutorial, Texthilfen, drei Schwierigkeitsgrade (Solo)  
 SPEICHERSYSTEM Speichern nur nach einer Mission

ERFORDERT

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

## TECHNIK

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

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

1,8 GHz Intel 3,8 GHz Intel Core 2 Duo E4300  
 XP 1800+ AMD XP 3500+ AMD A64 X2/3800+ AMD  
 512 MB RAM 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM  
 10 GB Festplatte 10 GB Festplatte 10 GB Festplatte  
 DSL 1000 DSL 2000 DSL 8000

PROFITIEREN VON Headset, Skype oder Teamspeak  
 BILDFORMATE 4:3 ☐ 5:4 ☐ 16:9 ☐ 16:10 ☐ KOPISCHUTZ Konto  
 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-FAKTEN

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Koop  
 SPIELTYPEN Internet  
 DEDICATED SERVER BattleForge-Server  
 FAZIT Sehr schnelle und packende Multiplayer-Schlachten. Koop-Missionen sind sehr gut.

SERVERSUCHE intern  
 MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

## BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ hervorragend animierte Einheiten + bombastische Effekte + farbenfrohe Landschaften	8 /10
SOUND	+ wuchtige Soundeffekte + sehr gute Sprachausgabe + stimmiger Soundtrack mit fließenden Übergängen	10 /10
BALANCE	+ keine »Killer Einheit« erkennbar + auch ohne Karten-Zukauf gute Chancen - lange Einarbeitungszeit - KI auf vielen Karten im Vorteil	7 /10
ATMOSPHÄRE	+ ganz eigenes, durchgängiges Design + viele und witzige Einheitenkommentare - keine animierten Zwischensequenzen	7 /10
BEDIENUNG	+ in den Schlachten sehr leicht zu bedienen + hervorragendes Gruppen-Management - Deck-Zusammenstellung etwas fummelig	9 /10
UMFANG	+ 31 Missionen + 200 Einheiten und Zauber + vier frei mischbare Fraktionen + Sandkasten-Modus zum Truppentesten	9 /10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Solo-Missionen + spannende Koop-Karten + oft verschiedene Lösungswege + stellenweise Längen	9 /10
TEAMWORK	+ gutes Matching-System + Missionen erfordern Zusammenarbeit + Auktionshaus + Spezialisierung auf Kartensorten sinnvoll	10 /10
EINHEITEN	+ sehr unterschiedliche und ungewöhnliche Einheiten + Upgrades möglich + viele, durchdachte Spezialfähigkeiten	10 /10
KAMPAGNE	+ spannende Koop-Kampagnen + motivierende Belohnungen - Spieler müssen auf dem gleichen Kampagnen-Stand sein	8 /10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Innovatives, sehr schnelles Multiplayer-Spektakel.

MULTIPLAYER-SPIEL 87 SPIELSPASS



Ausgerechnet die erste **Russland-Mission** ist bockschwer.



Hollywood-Star **Malcolm McDowell** spielt den EU-Präsidenten.



Brachiale **Panzer-Rushes** funktionieren nur selten. Wir helfen deshalb mit einem **Magnetstrahl** (links oben) nach. (1280x800, volle Details)

# C&C: Alarmstufe Rot 3

## Der Aufstand

Das erste Erweiterungspaket schert sich nicht um Spielbalance, sondern ist auf weitgehend taktikfreies Geballer getrimmt. Der Schuss geht nach hinten los.

### ! Online-Vertrieb

**Der Aufstand** ist am 12. März in Electronic Arts' EA Store sowie dem Online-Portal Gamesload zum Preis von 20 Euro veröffentlicht worden. Am 2. April reicht EA eine Verpackungs-Version nach. Statt eines Datenträgers steckt in der DVD-Box aber nur ein Code, mit dem Sie **Der Aufstand** herunterladen können. Ein Handbuch fehlt. Das 3,4-GB-Paket lässt sich auf beliebig vielen Rechnern installieren, da das Spiel an ein Benutzerkonto gekoppelt ist.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6035  
GameStar TV 20/09  
(Premium)

Wir können uns noch gut an unsere Reaktion erinnern, als der leitende Produzent Amer Ajani bei der Präsentation von **Der Aufstand** mit breitem Grinsen verriet: »Das Spiel verzichtet auf einen Mehrspieler-Teil. Wir müssen uns deshalb keine Gedanken über das Balancing machen.« Wir waren – milde ausgedrückt – skeptisch, ob das ohne **Alarmstufe Rot 3** lauffähige Einzelspieler-Addon dadurch überhaupt eine Herausforderung darstellen wür-

de. Eines vorneweg: Das tut es. Electronic Arts ist damit aber weit übers Ziel hinausgeschossen.

### Einfrieren

**Der Aufstand** setzt nach dem Finale der Alliierten-Kampagne des Hauptprogramms an und bietet für jede der drei Fraktionen eine Kampagne. Während sich Russland und Japan die Wunden lecken, entwickelt die ominöse Firma FutureTech im Auftrag der Vereinigten Staaten neue Waffensys-

teme. Klar, dass Laserstrahlen, die ganze Feindverbände einfrieren, im Osten auf wenig Gegenliebe stoßen, weshalb die verkrachten Parteien abermals einen Krieg vom Zaun brechen. Das skurrile Szenario setzt **Der Aufstand** durch technisch hervorragende Zwischensequenzen gewohnt filmreif in Szene. Vor allem die Neuzugänge Malcolm McDowell (**Uhrwerk Orange**) und Jodi Lyn O'Keefe (Gretchen aus **Prison Break**) sorgen für frischen Wind. Schade:

Zwar gewann schon **Alarmstufe Rot 3** keinen Preis für seine Handlung, **Der Aufstand** kommt aber noch dünner und vorhersehbarer daher. Der Grund: Die Russland-Kampagne ist nach vier Missionen vorbei, bei Japan und den Alliierten läuft sogar schon nach drei Aufträgen der Abspann.

### Einschüchtern

Ob Sie der dennoch unterhaltenden Handlung folgen, hängt stark von Ihrer Frustrationsresistenz ab. Denn vor allem die erste der drei Kampagnen schießt in Sachen Schwierigkeitsgrad den Vogel ab. So bekommt es Ihr unterlegener Trupp russischer Fußsoldaten bereits in Mission Nr. 1 nicht nur mit durch Energieschilder geschützten Athena-Fahrzeugen, sondern auch mit den neuen Pacifiern der Alliierten zu tun. Die vierbeinigen Panzer feuern über die halbe Karte und haben Ihre Einheiten bereits dezimiert, noch bevor Sie dem Beschuss überhaupt etwas entgegensetzen können – unfair! Das knackige Niveau hebt das Programm mit jedem Auftrag weiter

## Eroberung in Runden



In der **Kommandeurs-Herausforderung** schlagen Sie Skirmish-Schmützel und schalten so nach und nach weitere Missionen frei. Mit jedem Sieg wird Ihre Tech-Stufe erhöht, wodurch Sie Zugriff auf mächtigere Einheiten erhalten. Die **Aufträge** sind ideenreich, aber teilweise sehr schwer.





Selbst die zerstörerische **Giga-Festung** hat gegen **Yuriko** (Mitte) nicht den Hauch einer Chance.

an, richtet sich also nur an nervenstarke Profis. Immerhin: Wer die erste Russland-Mission meistert, schaltet damit auch die Alliierten- und Japan-Kampagnen frei. Die fallen zwar weniger anspruchsvoll aus, sind für Einsteiger aber trotzdem viel zu hart, selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad.

## Einäschern

Dass **Der Aufstand** so schwer ist, liegt nicht am taktischen Anspruch (es entfällt sogar die im Hauptprogramm eingeführte Koop-KI), sondern hauptsächlich an gnadenlosen Startbedingungen und Skriptereignissen. Da reißen alliierte X1-Mechs bereits nach wenigen Minuten provisorisch hochgezogene Abwehrranlagen ein, eigene Stoßtrupps werden immer wieder durch hinterrücks abgeworfene Feindsoldaten aufgerieben, oder Sie kämpfen mit schwachen Terror-Drohnen gegen besser ausgerüstete und zudem selbstheilende Guardian-Panzer. Dabei wechselt das Programm laufend zwischen den Extremen; unfairen Abschnitten folgen anspruchsvollen Gäh-Aufgaben. Kenjis gut befestigte Basis zum Beispiel brauchen Sie gar nicht zu infiltrieren. Stattdessen reicht es, die Gebäude mit Luftangriffen und Superwaffen einzuäschern. Derartige Designschnitzer häufen sich: Gleich mehrfach müssen Infiltrationseinheiten bereits erkun-

deten Gebiete erneut säubern, oder Sie schlagen sich mit stur nach Schema F agierenden KI-Gegnern herum, die stets gleich angreifen und zerstörte Gebäude zum x-ten Mal an derselben Stelle hochziehen. Glücklicherweise blüht oft genug die aus **Alarmstufe Rot 3** bekannte Kreativität bei den Aufträgen durch. So müssen wir beispielsweise in einer Alliierten-Mission Shinzos Villa mit Cryo-Coptern und -Legionären einfrieren, um ihn anschließend zu verhaften. Doch der Bursche flieht plötzlich in einem von sechs davonfahrenden Trucks – ein Hütchenspiel. Auch die elf neuen, allesamt übermächtigen Einheiten wie etwa die japanische Giga-Festung machen Laune. Kehrseite der Medaille: Viele der bereits bekannten Truppentypen werden durch die Neuzugänge arbeitslos. Wer einmal die alles zerstörenden Harbinger-Gunships der Alliierten auf den Feind losgelassen hat, kehrt wohl kaum zu den schwächeren Century-Bombern zurück.

## Einnehmen

Neben den Kampagnen für Japan, Russland und die Alliierten liefert EA noch einen drei Missionen umfassenden Mini-Feldzug, in dem Sie mit der Elitekämpferin Yuriko Omega durch verwinkelte Untergrundbasen wüten. Yurikos Spezialtalente, mit denen sie Gegenstände durch die Luft wirbelt oder



Wird's kritisch, aktivieren wir den **Defcon-Modus**. Der wertet unsere Truppen drastisch auf.

ganze Räume per Psi-Schrei leer fegt, machen zwar kurzweiligen Spaß, lassen aber jeglichen Anspruch vermissen. Da Sie zudem nur damit beschäftigt sind, von A nach B zu laufen und alles platt zu machen, haken wir Yurikos Gastauftritt als netten, aber letztlich überflüssigen Bonus ab. Anders sieht es beim neuen Modus »Kommandeurs-Herausforderung« aus. Hier schalten Sie durch Siege nach und nach insgesamt 50 Skirmish-Gefechte frei, in denen Sie immer mächtigere Einheiten einsetzen dürfen. Die die-

enreichen Missionen motivieren zusätzlich. So müssen wir beispielsweise auf einer Insel laufend abstürzenden Satelliten ausweichen oder uns mit einem Gegner herumschlagen, der seine Taktik penetrant auf Abwehrtürme ausrichtet. Unverständlich nur, dass man in den 30 bis 60 Minuten dauernden und teils kniffligen Herausforderungen nicht speichern darf. Aber wer sich schon am knackigen Schwierigkeitsgrad von **Der Aufstand** nicht stört, dürfte sich auch davon nicht abschrecken lassen. **DM**

## Eher ein Zustand

**Daniel Matschijewsky:** Ob unbeabsichtigt oder bewusst, Electronic Arts hat sich bei der Spielbalance kräftig verhalten. Klar macht es Spaß, mit Yuriko ganze Heerscharen zurückzuschlagen oder mit einer Giga-Festung Feindbasen einzuebrennen, als Fan will ich aber auch gefordert werden und mich an neuen taktischen Herausforderungen ausprobieren. Stattdessen klatscht mir **Der Aufstand** bockschwere bis unfaire Missionen hin, in denen kleinste Fehler bestraft werden und Frustration statt strategischem Vorgehen gefragt ist.



danielm@gamstar.de

## C&C: AR 3: DER AUFSTAND STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Electronic Arts LA (C&C: Alarmstufe Rot 3, GS 12/08: 86 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 12.3.2009  
CA. PREIS 20 Euro  
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Surround-Sound			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Kontobindung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ fantastische Effekte + hübsches Wasser + stimmige Beleuchtung - polygonarme Kulissen - teils fadde Bodentexturen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + wuchtige Surround-Kulisse - manchmal nervige Musik	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ drei Schwierigkeitsgrade - Russland-Kampagne unfair - Yuriko-Kampagne leicht - übermächtige Einheiten	3 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ überdrehtes Szenario + coole Filmsequenzen + bekannte Darsteller + passender Humor - lahmer als das Hauptprogramm	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ Komfort-Funktionen + übersichtliche Symbole für Baubefehle - umständliche Reparaturen - Kamera zu dicht	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ vier Kampagnen + umfangreicher Herausforderungs-Modus + elf zusätzliche Einheiten - Kampagnen zu schnell vorbei	8 / 10
<b>MISSIONSDSIGN</b>	+ Haupt- und Nebenziele + dynamische Schlachtfelder - häufige Design-Macken - wenige Überraschungen	6 / 10
<b>KI</b>	- KI wechselt die Taktik nicht - Aussetzer und unlogische Aktionen - nach wie vor schwache Wegfindung	5 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ coole neue Einheiten + taktische Sekundärfunktionen - manche Truppentypen werden nun nutzlos	8 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ augenzwinkernd und technisch hervorragend inszeniert + motiviert durchgehend - simpel, kurz und ohne Überraschungen	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 25 Stunden

**FAZIT** Spaßig, aber bockschwer – nur für Profis!

72

SPIELSPASS

DVD-XL  
Technik-Check

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5309  
GameStar TV 17/09  
(Premium)

# Tom Clancy's EndWar

**Maus vs. Stimme: EndWar ist das erste Strategiespiel mit Sprachsteuerung. Dafür hapert es beim Ubisoft-Titel an anderen, elementaren Stellen.**



Motivierend: Zwischen den Kampagnen-Missionen **verbessern Sie Ihre Truppen.**



Bereits nach ein paar Spielstunden ist Ihre Armee viel zu mächtig für die **maue Gegner-KI.**



Das Programm missversteht über das Mikrofon gegebene **Sprachbefehle** nur selten (links oben).

Ein wenig albern ist es ja schon, mit dem Mikrofon vor dem Rechner zu sitzen und Kommandos zu bellen: »Einheit 1, sichern, Fox-trot!«, »Einheit 3, Angriff, Feind 4!« Die Kollegen schauen zwar verwirrt, eines hat **Tom Clancy's EndWar** durch seine tadellos funktionierende Spracherkennung aber erreicht: Wir fühlen uns wie ein echter Feldherr. Zumindest in der ersten Spielstunde. Danach wird schnell klar, dass die menschliche Stimme der Maus in Sachen Präzision und Geschwindigkeit deutlich unterlegen ist. Wir setzen das Headset ab und spielen die Taktik-Gefechte auf herkömmliche Weise, gefolgt von der nächsten Erkenntnis: **EndWar** merkt man seine Konsolenherkunft und die Ausrichtung auf (langsame) Sprachbefehle an. Zwar erinnern die knalligen Echtzeit-Schlachten an **World in Conflict**, die spielerische Tiefe, das hohe Tempo und vor allem der taktische Anspruch des Vorbilds erreicht das Tom-Clancy-Pendant aber nur selten.

## Krieg ist öde

Wir schreiben das Jahr 2016: Nach einem Atomkrieg in Saudi Arabien liefern sich die USA, Russland und Europa einen gnadenlosen Kampf um die letzten Ölreserven des Planeten. Mehr brauchen Sie über die Hintergrundgeschichte von **EndWar** nicht zu wissen. Nach sieben zusammenhanglosen Tutorial-Missionen gibt sich die nichtlineare Kampagne ohnehin kaum Mühe zu erklären, wer gerade warum gegen wen kämpft; statt Identifikationsfiguren oder erhellenden Zwischensequenzen à la **World in Conflict** bekommen Sie schmucklose Einsatzbesprechungen und charakterlose Gegner vor-

gesetzt. Die lahme Präsentation setzt sich auf dem Schlachtfeld fort, handlungsgetriebene Missionen mit Haupt- und Nebenquests suchen Sie vergebens. Stattdessen gilt es, in stets gleich ablaufenden Skirmish-Gefechten entweder alle Feindeinheiten zu vernichten, spezielle Gebäude einzunehmen oder die Hälfte aller strategischen Punkte für mehrere Minuten zu halten. Doppelt ärgerlich: Weil sich die Frontlinie auf der Weltkarte zwischen den Missionen laufend hin- und herbewegt, müssen Sie bereits gewonnene Schlachten gelegentlich erneut schlagen. Das löst **Dawn of War 2** dank seiner komplexeren Kampagnenstruktur besser.

## Krieg ist schnell

Die eigentlichen Gefechte erinnern stark an **World in Conflict**. Statt erst mal Gebäude hochzuziehen, ordern Sie über klar strukturierte Menüs kleine Einheiten-Grüppchen, die Sekunden später aufs Schlachtfeld geflogen werden. Jede der drei Parteien greift auf sieben (detaillierte und nett animierte) Truppentypen zurück, jeweils mit speziellen Vor- und Nachteilen. So ballern zum Beispiel Hubschrauber am liebsten Panzer zu Klump, werden aber ratzfatz von Raketen-Pionieren aus dem Himmel geschossen. Die Einheiten-Balance ist auf gutem Niveau, nur der Nutzwert der stark gepanzerten Führungsfahrzeuge schwankt je nach Fraktion. Während die USA- und Russland-Varianten nur halbwegs brauchbare Drohnen ins Gefecht schicken, zerlegt der europäische Koloss dank seines zusätzlichen Lasers selbst größere Panzergruppen innerhalb weniger Sekunden.



Die Kamera setzt die Gefechte zwar hübsch in Szene, lässt eine vernünftige Übersicht aber oft vermissen. (1680x1050, volle Details)

## Krieg ist unfair

Zwischen den Missionen investieren Sie verdientes Geld in mehrstufige Upgrades. Das motivierende Rollenspiel-Element schießt jedoch übers Ziel hinaus. Nach etwa zehn Spielstunden haben Sie die Angriffs- und Verteidigungswerte so stark ausgebaut, dass Ihre Armee den Gegner gnadenlos niederwalzt; teure Spezialtalente wie Sprengsätze oder Scharfschützen sind dann gar nicht mehr nötig. Die schwache Upgrade-Balance plagt auch den Online-Welteroberungs-Modus, in dem Neueinsteiger kaum eine Chance gegen erfahrene und deshalb mit besseren Einheiten ausgestattete Spieler haben. In normalen Skirmish-Scharmützeln gibt's derartige Unausgewogenheiten zwar nicht, zum Testzeitpunkt wollte aber kein einziger **EndWar**-Besitzer diesen Modus spielen. Kein Wunder: Anders als auf der Welt-

karte werden Siege nicht in offiziellen Ranglisten gespeichert.

## Krieg ist doof

Wer hingegen offline spielt und sich die KI als Sparringspartner hennimmt, kommt selbst auf dem obersten Schwierigkeitsgrad nur selten ins Schwitzen. Vor allem die feindlichen Infanteristen leisten sich immer wieder derbe Aussetzer. Statt sich zum Beispiel in Gebäuden oder hinter Barrikaden zu verschanzen, lassen sich die Fußsoldaten auf offenem Feld niederballern oder rennen ohne Rücksicht auf Verluste durch gegnerische Verbände zum nächsten strategisch wichtigen Punkt. Unfreiwillig knifflig wird das Programm nur durch seine eingeschränkte Übersicht. Anders als in **World in Conflict** dürfen Sie nicht frei übers Schlachtfeld fliegen. Stattdessen klebt die Kamera immer an der jeweils markierten Einheit und lässt sich nur innerhalb eines kleinen Radius drehen und neigen. Auf Tastendruck dürfen Sie zwar in eine stark herausgezoomte Draufsicht wechseln, durch abstrakte Farben und fehlende Details lassen sich aber auch hier kaum vernünftige Befehle erteilen. Abgesehen davon macht **EndWar** in Sachen Bedienung alles richtig. Dank simpler Symbole erkennen Sie stets, welche Einheit gerade wo was tut, und durch nützliche Tastenkürzel erteilen Sie in Windeseile wichtige Befehle. Es bleibt also genug Zeit, zwischen durch mal wieder zum Mikrofon zu greifen. Denn obwohl die Sprachsteuerung in den Taktik-

Gefechten keine Vorteile bringt, macht sie **Tom Clancy's EndWar** dennoch zu einem besonderen Spielerlebnis. **DM**

## Over and out!

Die **Sprachsteuerung** funktioniert denkbar einfach. Ähnlich wie bei einem Funkgerät halten Sie die Leertaste gedrückt, sprechen einen Befehl und lassen die Taste wieder los. Textfelder zeigen hierbei an, welche Worte das Programm verstanden hat und in die Tat umsetzt. Die Befehle sind stets gleich aufgebaut: Einheit X, Aktion. Wer etwa seine in Gruppe 1 eingeordneten Panzer zum Uplink B schicken will, spricht »Einheit 1, sichern, Bravo«. Selbst großangelegte Angriffe sind möglich, etwa aus der Luft: »Alle Einheiten, Hub-schrauber, Angriff, Feind 3«.

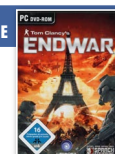


## TOM CLANCY'S ENDWAR

STRATEGIE

ENTWICKLER Ubisoft Shanghai (Splinter Cell: Double Agent, GS 01/07: 81 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9650 Phenom 9950 AMD 2,0 GB RAM 7,2 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	Headset, Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Eroberung (4), Sturmangriff (4), Belagerung (4), Überfall (4), Kriegsschauplatz (4)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
SERVERSUCHE Ubi.com (Anmeldung nötig)  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden  
FAZIT Im Netzwerk-Modus gelungen, online aber arg unausgewogen.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + nette Animationen - generelle Detailarmut - Effekte unspektakulär	8 / 10
SOUND	+ passende Schlachtgeräusche + gute deutsche Sprecher - lahme, teils unpassende Musik	8 / 10
BALANCE	+ ausgeglichene Parteien + generell zu leicht - manche Einheiten übermächtig - Upgrades zu stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalschauplätze + zahlreiche Funksprüche + packende Schlachten - keine Identifikationsfiguren	8 / 10
BEDIENUNG	+ coole Sprachsteuerung + nützliche Tastenkürzel + durchdachtes Interface + eingeschränkte Kamera	8 / 10
UMFANG	+ viele Karten + Multiplayer-Kampagne + große Weltkarte - künstlich in die Länge gezogen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	- auf Dauer öde Missionsziele - Karten-Recycling - keine Skriptsequenzen oder Überraschungen	5 / 10
KI	+ setzt auf gut gemischte Armeen - Infanterie holzdoof - spult die immergleichen Routinen ab	6 / 10
EINHEITEN	+ motivierendes Upgrade-System + jede Einheit nützlich - Spezialtalente nicht unbedingt nötig	9 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Ausgangssituation - wirre Handlung - mau präsentiert - farblose Figuren	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Echtzeit-Taktik im Schatten von World in Conflict.

72

SPIELSPASS

## Taktik Light

Daniel Matschijewsky:

»Hey, das spielt sich ja wie World in Conflict!«, rufe ich begeistert. Doch schon nach wenigen Stunden macht sich Ernüchterung breit. Die Kampagne dümpelt lahm vor sich hin, immer wieder löse ich dieselben Aufgaben. Zwar motiviert das Upgrade-System, und auch die Einheitentypen verlangen taktisches Fingerspitzengefühl. All das macht das anderthalb Jahre alte World in Conflict aber besser. Insbesondere an der Balance muss Ubisoft dringend noch arbeiten. Immerhin ist die das wichtigste Argument für ein Taktikspiel, das auch online Spaß machen soll.



danielm@gamstar.de



Zu den drei neuen Karten gehört auch ein Angriff auf Norwegen.



Am Anfang des Spiels »befreien« die Sowjets Berlin. Ob Berlin will oder nicht.



# World in Conflict Complete Edition

Seit eineinhalb Jahren steht der Taktik-Hit im Laden, jetzt liefert Massive die Sowjet-Kampagne nach: als Addon winzig, als Komplettpaket großartig.

## Zwei Fassungen

Wenn Sie World in Conflict bereits besitzen, können Sie das Addon Soviet Assault separat für 15 Euro kaufen und die sechs neuen Missionen auf Wunsch nacheinander (und ohne Zusammenhang) spielen. Weil Soviet Assault aber keine neuen Einheiten und nur drei zusätzliche Karten bietet, lohnt sich der Kauf für Besitzer des Originals nur bedingt.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6045

Mit nur sechs neuen Missionen aus Sicht der Sowjets und ohne zusätzliche Einheiten fällt das Addon **Soviet Assault** für **World in Conflict** sehr dünn aus, dafür bietet der Entwickler Massive das Hauptspiel samt Erweiterung als **Complete Edition** an. Und die ist immer noch das beste Echtzeit-Taktikspiel auf dem Markt.

## Big in Berlin

Massive fügt die neuen Einsätze in die bestehende Handlung ein. Eine zweite, alternative Kampagne mit eigener Story bietet die **Complete Edition** daher nicht, allerdings erhält die Neuauflage einen anderen Einstieg: Das Spiel beginnt nicht mehr mit der Verteidigung von Seattle, sondern mit dem Angriff der Sowjets auf Berlin.

## Endlich komplett

**Fabian Siegmund:** Mir hat die Russen-Kampagne eigentlich nicht gefehlt, trotzdem fühlt sich World in Conflict jetzt wesentlich runder an. Von Soviet Assault hätte ich zwar (umfangtechnisch) mehr erwartet, das Komplettpaket merzt aber endlich die kleinen Mängel der Ursprungsfassung aus. Und so bekommt das Taktikspiel jetzt das, was es meiner Meinung nach schon immer verdient hat: die 90.



fabian@gamestar.de

Und den kommandieren wir selbst! An den Grundlagen von **World in Conflict** ändert sich dabei nichts. Wir kontrollieren eine kleine Gruppe von Soldaten, die wir uns aus einem Kontingent von Truppentypen aussuchen. Je nach Mission sind das Panzer, Infanteristen, Hubschrauber oder Unterstützungseinheiten wie Reparaturfahrzeuge oder Artillerie. Die Kämpfer lassen wir direkt an der Front abwerfen, Basisbau gibt es nicht. Wenn uns ein Panzer verloren geht, dürfen wir Ersatz ordern. Dieses System funktioniert ausgezeichnet und sorgt zusammen mit der flinken Kamerasteuerung über WASD-Tasten und Maus für schnelle, actionreiche Gefechte.

## Schlaflos in Seattle

Die Missionen des Spiels sind wie gewohnt abwechslungsreich und spannend in Szene gesetzt. Die **Complete Edition** stellt dabei auch Identifikationsfiguren auf Seiten der Sowjets vor: Da gibt's den erfahrenen Oberst Orlovsky, der seine Truppen zwar mit eiserner Hand führt, aber dennoch mit seinem Gewissen ringt, oder seinen verblendeten Neffen Malashenko, der von Rachegelüsten

getrieben wird. All das macht die **Complete Edition** zu einem bewegendem Einzelspieler-Erlebnis. Im Multiplayer-Modus bleibt **World**

in **Conflict** zwar Genre-Primus, jedoch bietet die **Complete Edition** keine zusätzlichen Einheiten und nur drei neue Karten. **FAB**

## WIC: COMPLETE EDITION

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Massive (Ground Control 2, GS 07/04: 80 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.3.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK keine Jugendfrei.

ANSPRUCH

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON DirectX 10, Mehrkern-CPU's, zwei Monitoren, VoIP  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

## MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Domination (16), Assault (16), Tug of War (16)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER Nein  
FAZIT Vier Klassen nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Ein Multiplayer-Hit!

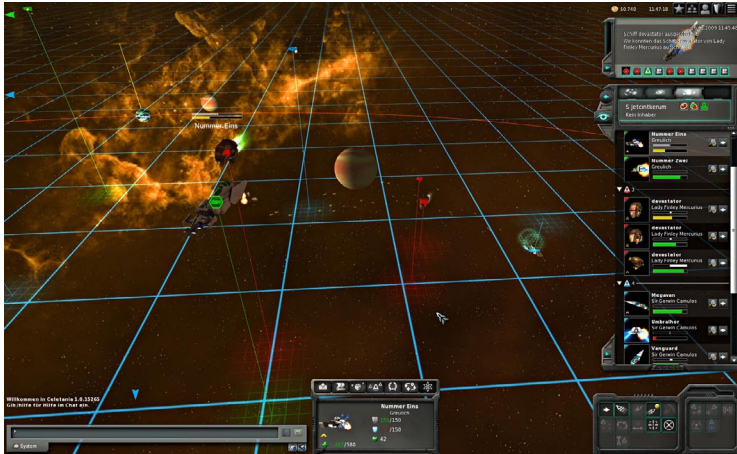
## BEWERTUNG

GRAFIK	+ bombastische Effekte + detaillierte Einheiten + hübsche Vegetation + scharfe Texturen + DirectX 10	9 / 10
SOUND	+ bewegender Soundtrack + hervorragende Sprachausgabe + aufwändige Waffengeräusche + kein echter Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + vier Schwierigkeitsgrade + beide Parteien sehr gut ausbalanciert + steile Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Schlachtfeld-Atmosphäre + hervorragende Zwischensequenzen + leichter Humor + teils etwas leblose Karten	9 / 10
BEDIENUNG	+ Kamerasteuerung + durchdachte Benutzeroberfläche + eingängiges Befehlssystem + unzählige Optionen	10 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Karten + drei Multiplayer-Modi + neue Singleplayer-Missionen + kurze Solo-Spielzeit	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ extrem abwechslungsreich + kein Leerlauf, viel Action + sinnvoll gestaltete Karten + ständige Überraschungen	9 / 10
KI	+ KI setzt Einheiten und Unterstützung clever ein + seltene Wegfindungsprobleme + kleinere Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	+ gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip + durchdachte Einheiten + jede Kämpferklasse sinnvoll + nützliche Superwaffen	10 / 10
KAMPAGNE	+ von Anfang an spannend + glaubwürdige Charaktere + packende Inszenierung + neue Sowjet-Einsätze	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 16 Stunden

FAZIT Taktik-Hit für Solisten und Mehrspieler.





In den undramatischen **Raumschlachten** kämpfen Schiffe, die Sie aus wenigen Teilen selbst basteln.

**Der Weltraum ist öd und leer. Also bezahlen Sie bitte keine Gebühren dafür!**

## Celestia

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6024

Bei Online-Rollenspielen sind Monatsgebühren Usus, nun sickern sie in andere Genres. Die Fans des Internet-Fußballmanagers **Football Manager Live** etwa entrichten ebenfalls alle vier Wochen einen Euro-Obolus. Nur folgerichtig, dass sich auch Strategiespiel-Entwickler diesem lukrativen Abonnementgeschäft nicht verschließen: Der Online-Titel **Celestia** kostet neben 10 Euro Grundpreis monatlich weitere 8 Euro. Das wäre kein Problem, wenn Sie für Ihr Geld ein durchdachtes und umfangreiches Spiel bekämen. Doch – Pustekuchen!

In **Celestia** besiedeln Sie gemeinsam mit anderen menschlichen Spielern Internet-Galaxien, und zwar in Echtzeit. Das heißt, dass das Spiel auch dann weiterläuft, wenn Sie sich ausloggen. Wer eine Woche lang krankheitsbedingt ausfällt, steht beim Wiedereinstieg schon mal vor einem Trümmer-

haufen, weil die Rivalen seine komplette Flotte ausradiert haben. Dann können Sie auch gleich in einer anderen Galaxie neu anfangen, was maßlos frustriert. Viel fairer wäre es, wenn die Aggressoren vor Kriegsbeginn um Angriffserlaubnis bitten müssten. Für ein Weltraum-Strategiespiel bleibt **Celestia** zudem seicht, es gibt wenige Gebäudetypen und Teile für Ihre Eigenbau-Schiffe. Von der mager-sterilen Präsentation fangen wir lieber gar nicht erst an. Auf der offiziellen Website (► Quicklink: 6043) berichten die Entwickler immerhin über geplante Erweiterungen. Davon wird es sehr viele geben müssen, bevor sich die Monatsgebühren für **Celestia** lohnen. **GR**

### CELESTIA

GENRE Online-Strategie  
HERSTELLER Vulcand Games / Rondomedia  
CA. PREIS 10 Euro + 8 €/Monat  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,8 GHz, 1,0 GB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Unbezahlbar

**Michael Graf:** Es gibt eine ganze Galaxie von Browserspielen, die genauso funktionieren wie Celestia – oder sogar besser! Ogame zum Beispiel oder Planetarion. Deshalb kann ich mir keinen Grund vorstellen, warum ich Monatsgebühren für einen fünfklassigen Weltraum-Strategietitel berappen soll. Wer gerne mit Mitspielern Online-Galaxien erobert, sollte sich den Mehrspieler-Modus von Sins of a Solar Empire anschauen. Oder eben eines der Browserspiele.



micha@gamestar.de

GameStar

**SERVER DOWN**  
*show*

**Kompetenz  
und Chaos  
rund um  
Online-Rollenspiele**



Taktikfreunde schwören seit 2006 auf Faces of War, dessen Nachfolger nun neben sinnvollen Neuerungen vor allem eines bringt: knallharte Schlachten im Zweiten Weltkrieg.

# Men of War

## ! Wo kaufen?

In Deutschland ist Men of War noch nicht erschienen, also müssen Sie die englische Version bei Importhändlern erwerben. Wichtig: Obwohl die USK Men of War eigentlich ab 16 Jahren freigegeben hat, dürfen nur Erwachsene die Auslandsfassung kaufen.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6038

Profistrategen beklagen sich immer wieder, wie simpel aktuelle Titel ausfallen. Alle Titel? Stimmt nicht! **Men of War** widersetzt sich dem Simpeltrend mit seinem extrem hohen Schwierigkeitsgrad. Unfair ist das Echtzeit-Taktikspiel deshalb aber nicht, im Gegenteil: Es bietet zahllose taktische Möglichkeiten, die Veteranen genussvoll ausreizen.

### Vielfältige Fähigkeiten

Beim Szenario bleibt **Men of War** seinem Vorgänger **Faces of War** treu: Für die Sowjets, die Deutschen und die Alliierten absolvieren Sie im Zweiten Weltkrieg insgesamt 19 Missionen, dazwischen sehen Sie hässliche Zwischensequenzen. Die Einsätze sind dafür schön abwechslungsreich: Packende, aber unübersichtliche Massenschlachten wechseln sich mit Schleichaufträgen ab. Jeden Ihrer Soldaten dürfen Sie mit Waffen und anderen Utensilien ausstatten. Außerdem rumpeln die Jungs in Vehikeln vom Traktor bis zum Panzer übers Schlachtfeld.

Das ermöglicht vielfältige Taktiken, die Sie auch ausreizen sollten. Stupidos Vorpreschen führt selten zum Erfolg, denn die KI-Feinde handeln äußerst intelligent und suchen auch mal alternative Angriffswege. Also müssen Sie sich mit den Fähigkeiten Ihrer Einheiten vertraut machen und Ihr Vorgehen genau planen.

### Kooperative Kontrolle

Befehle erteilen Sie über das durchdachte, wenn auch kleinteilige Interface. Allerdings handeln Ihre Truppen teils zu eigenmächtig. Dafür kehrt der Direktsteuerungs-Modus zurück: Eine Einheit dürfen Sie wie in einem Actionspiel mit den Pfeiltasten bewegen, der Mauszeiger dient als Fadenkreuz. Das hilft besonders in Schleicheinsätzen, da Sie die Soldaten so leichter von Deckung zu Deckung bugsieren können. Allerdings reagiert die Action-Bedienung manchmal arg träge.

Via Netzwerk und Internet bekriegen sich bis zu 16 Generäle in fünf Modi. Außerdem gibt's eine gelungene Koop-Variante, in der Sie die einzeln anwählbaren Kampagnenmissionen gemeinsam mit bis zu drei Kameraden bestreiten. Allerdings sprechen die kniffligen Gefechte ausschließlich Profis an. Ob und wie der Online-Modus funktioniert, konnten wir mit unserer Testversion nicht überprüfen.

Benedikt Plass-Fleßenk. / GR

### Harte Profi-Nuss

**Benedikt Plass-Fleßenkämper:** Men of War schreckt Einsteiger ab, erfahrene Strategen kommen dank des durchdachten Spielprinzips jedoch voll auf ihre Kosten. Ich verbeie mich in die taktisch fordernden Solo- und Mehrspieler-Gefechte, feile an der Ausrüstung meiner Soldaten, rücke stets vorsichtig vor. Dabei stört es mich kaum, dass Men of War seine Kampagne schwächer inszeniert als etwa Panzers: Cold War.



redaktion@gamestar.de



Auf dem Rollfeld gehen Soldaten hinter **Sandsäcken** in Deckung. Der Flieger links ist eben erst abgestürzt.



In dieser **Nachtmission** schleicht unser kleiner Kommandotrupp durch einen feindlichen Stützpunkt.

## MEN OF WAR

### ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Best Way / 1C Company (Faces of War, GS 11/06: 75 Punkte)  
PUBLISHER 505 Games  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.3.2009  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,7 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 6,0 GByte Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E8400 A64 X2/5200+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GByte Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Combat, Valuable Cargo (16), Battle Zones, Victory Flag (12), Frontline (6), Koop (4)  
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Direct IP  
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden  
 FAZIT Ausgefallene Mehrspieler-Schlachten für Profis.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige Umgebungen + ansehnliche Effekte + detaillierte Soldaten - hässliche Zwischensequenzen - geringe Sichtweite	7 / 10
SOUND	+ realistische Schusswechsel + fürchtbare englische Sprecher - meist dudelt ein und dasselbe Musikstück	6 / 10
BALANCE	+ Spielablauf lässt sich verlangsamen + einstellbarer Schwierigkeitsgrad ... - ... doch bereits auf »leicht« schwer - kein Tutorial	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ authentische, knallige Gefechte + zerstörbare Umgebungen + Physikeffekte + Zwischensequenzen erzeugen kaum Stimmung	8 / 10
BEDIENUNG	+ hilfreiche Tastaturkürzel + Direktsteuerung + durchdachtes Interface ... - ... aber kleinteilig + Direktsteuerung hakt manchmal	8 / 10
UMFANG	+ 19 lange Missionen für alle drei Kriegsparteien + gute Mehrspieler-Modi - Wiederspielwert der Kampagne gering	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Massenschlachten und Kommando-Einsätze + viele Skriptsequenzen + viele Taktiken möglich - große Schlachten oft unübersichtlich	9 / 10
KI	+ Gegner handeln glaubwürdig ... + ... und gehen auf den höheren Schwierigkeitsgraden sehr klug vor - Soldaten teils zu eigenständig	8 / 10
EINHEITEN	+ viele Infanterietypen + jeder Soldat mit eigenem Inventar + zahlreiche Fahrzeuge mit unterschiedlichen Trefferzonen	9 / 10
KAMPAGNE	+ drei Feldzüge + gelungener Koop-Modus für bis zu vier Spieler - generell schwache Präsentation	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

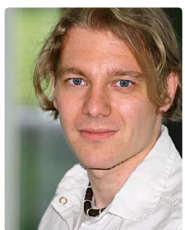
FAZIT Vielfältige Echtzeit-Schlachten für Profis.

76

SPASS


**Michael Trier**

hat in diesem Monat kaum Zeit zum Spielen gehabt. Zumindest zum Spielen von Abenteuern. Er musste nämlich die Welt erobern – in Empire: Total War.


**Christian Schmidt**

versucht seit einem Monat (vergeblich), sein Wohnzimmer von Kartons und herumliegenden Spieleschachteln zurückzuerobern.

# Abenteuer

## Fight for your right to Party!

**Trend-Prognose für Rollenspiele: Heldengruppen sind wieder in!**

Rollenspiele mit Heldengruppen schienen eine Zeit lang eine aussterbende Spezies zu sein. Immer mehr kantige Solo-Helden drängten sich in den Vordergrund, und so mancher Action-Fan fand plötzlich Gefallen am Genre. Ist ja auch gar nicht so weit weg von der vertrauten Action-Welt: Gegner totklicken, Beute einsacken, weiter zum nächsten Simpel-Auftrag. Damit scheint es vorbei zu sein. Neben gehaltvollen Solo-Rollenspielen (**The Witcher**, **Gothic 3**) waren in letzter Zeit auch Spiele mit Heldengruppen (Partys) wieder angesagt, siehe **Drakensang** und **Mass Effect**. Neben den Nachfolgern dieser Hits steht mit **Dragon Age** ein weiterer

Hoffnungsträger mit Heldentruppe in den Startlöchern, in diesem Heft hält **The Last Remnant** die Teamwork-Fahne hoch. Für Genre-Fans ist das Japano-Rollenspiel von den **Final Fantasy**-Machern ein Muss, sie verpassen sonst die schöne Story, eine vielseitige, interessante Party und ein motivierendes Aufrüst-System. **MT**



Kleindas abseits der Blockbuster: **The Last Remnant**.

### Abenteuer-Inhalt

**Test**

The Westerner 2	96
CSI: New York	98
Wallace & Gromit: Episode 1	98
The Last Remnant	100
Outcry	102
Nikopol: Die Rückkehr der Unsterblichen	102

### GameStar-Abenteuer-Charts 05/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterensystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
<b>Rollenspiele</b>																
1	Fallout 3	Bethesda	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10	
2	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	86	8	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	
<b>Action-Rollenspiele</b>																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	84	7	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon
2	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	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	
<b>Online-Rollenspiele</b>																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07; 02/09: Addon
2	Guild Wars	NCSoft	Arenanet	11/07 (91)	90	8	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	Warhammer Online	Electronic Arts	Mythic	12/08	86	7	7	9	9	8	9	9	10	10	8	
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08; 02/09: Addon
5	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	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	
<b>Adventures</b>																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07 (88)	87	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Ceville	Kalypso	Realmforge	04/09	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	04/09	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**.

# The Westerner 2

Westernheld Fenimore Fillmore ist erwachsen geworden. Im Gegenzug schrumpft die Spielzeit auf Babyformat.

DVD

Test-Check

GameStar.de

Screenshots &amp; Infos

Quicklink: 5580

Bill Carson liegt im Sterben. Mit letzter Kraft flüstert er »dem Blonden« (Clint Eastwood) ein Geheimnis ins Ohr: den Namen auf einem Grab, in dem ein riesiger gestohlener Goldschatz liegt. Danach stirbt Bill Carson, und die Jagd nach dem Schatz beginnt ...

Jeder Western-Fan sollte sie erkannt haben: die Schlüsselszene aus dem Westernklassiker **The Good, the Bad and the Ugly** (im deutschen unsinniger Weise als **Zwei glorreiche Halunken** bekannt) von der Regielegende Sergio Leone. Wenn uns also zu Beginn des Adventures **The Westerner 2** des spanischen Entwicklers Revivestronic ein sterbender Mann namens Bill Carson (!) den Namen auf einem Grab (!!) zuflüstert, in dem ein riesiger gestohlener

Goldschatz (!!!) liegt, dann ist das wohl weniger dreister Ideenklau als vielmehr eine Verbeugung vor einem der besten Western aller Zeiten. Und der ideale Start für ein spannendes Adventure. Oder?

## The Good, ...

Das Gute zuerst: Die zitatenreiche Handlung ist tatsächlich einigermaßen spannend und hetzt uns gekonnt von Schauplatz zu Schauplatz, stets unter dem Druck, entweder den bösen Banditen zuvorkommen oder unsere/n Liebste/n zu retten. Im Laufe des Adventures steuern wir nämlich nicht nur den Titelhelden Fenimore Fillmore, sondern auch seine Flamme Rhiannon. Mit beiden können wir uns rasch identifizieren, wobei die

sehr gute Vertonung sämtlicher Charaktere im Spiel hilft. Ebenfalls sehr atmosphärisch sind die zahlreichen filmisch geschnittenen und dramatisch inszenierten Zwischensequenzen. Die guten Animationen und das eigenständige Charakterdesign tun dazu ihr Übriges. Wie schon im Vorgänger beherrschen Revivestronic hier ihr Handwerk, andere Adventures dürfen sich da ruhig eine Scheibe abschneiden. Handwerklich ebenfalls gut gelungen sind die meisten Rätsel. Obwohl Rätselhilfen fehlen und das Spiel mit Hinweisen geizt, sind die Lösungen doch zumeist logisch und teilweise hübsch verknüpft. Der stupiden »Versuch und Irrtum«-Methode können Sie bei

einigen wenigen Rätseln aber leider nicht entgehen.

## ... the Bad ...

Schlecht geht teilweise die an sich simple Bedienung von der Hand. Die Maus reagiert überraschend schwammig, und dicke Cursorsymbole verhindern manchmal das präzise Platzieren oder Aufheben von Gegenständen. Da es zudem keine Objektanzeige gibt, müssen Sie oft den Bildschirm pixelweise absuchen. Das ist bei der Ungenauigkeit der Maus gleich doppelt ärgerlich. Ebenfalls für Frust sorgt die Tatsache, dass das Spiel Sie oder entscheidende Partner öfter sterben lässt. Dann dürfen Sie am jeweiligen Kapitelbeginn wieder neu



**Vier Fäuste für ein Halleluja:** Die zahlreichen Zwischensequenzen im Adventure sind gut animiert und in bester Filmmanier inszeniert und geschnitten.



**Ansehen: Wagen**

**12 Uhr mittags:** Fenimore Fillmore hat nicht mehr viel Zeit, um am Mineneingang eine Falle für die Banditen zu errichten, die seine geliebte Rhiannon in ihrer Gewalt haben.



**Leichen pflastern seinen Weg:** Immer wieder müssen Sie in lahm, taktisch anspruchsvollen Schießereien Banditen aus ihren Deckungen ballern.

## Schnellschuss

**Patrick C. Lück:** Stellen Sie sich Ihren Lieblingswestern vor, nehmen Sie davon die erste halbe Stunde und ... Ende, das war's. Was bliebe, wäre eine halbe Stunde gute Unterhaltung. Und der Ärger, dafür soviel Geld bezahlt zu haben. So wird es Ihnen mit *The Westerner 2* gehen, denn für einen Vollpreistitel bietet das Spiel deutlich zu wenig. Dabei blitzt zwischendrin großes Potenzial in Sachen Inszenierung und Handlung auf. Allerdings nur, um gleich darauf von den Actioneinlagen wieder erschossen zu werden. Derzeit ist *The Westerner 2* zu teuer, für eine Handvoll Dollar wäre es aber einen Blick wert.



redaktion@gamestar.de

anfangen, sofern Sie nicht rechtzeitig gespeichert haben. Der Tod und das Agieren unter Zeitdruck können, richtig eingesetzt, zwar motivationsfördernd sein, aber **The Westerner 2** verschweigt Ihnen meist, in welchen Szenen Sie scheitern können und wie viel Zeit Ihnen noch zum Handeln bleibt. Apropos Zeit: Die brauchen Sie für dieses Spiel kaum. Selbst unerfahrene Spieler dürften die komplette Handlung in weniger als sechs Stunden durch haben, Profis sind deutlich schneller fertig. Wiederspiel-Motivationen wie freischaltbare Extras oder alterna-

tive Lösungswege fehlen – eindeutig zu wenig für ein zeitgemäßes Adventure.

## ... and the Ugly

Richtig hässlich wird **The Westerner 2** in den zahlreich über die Handlung verstreuten Actioneinlagen. Dann projiziert das Spiel ein Schachbrettmuster auf den Boden und platziert lieblos einen Hindernisparcours, hinter dem sich eine Handvoll Banditen verschanzte. In Schulterperspektive schleichen wir geduckt mit der linken Maustaste von Schachfeld zu Schachfeld und versuchen mit



Reden mit Baker

**Schneller als der Tod:** Wer manche der Rätsel nicht schnell genug löst, segnet das Zeitliche und muss die Szene neu beginnen. Hier bedroht uns ein Minenbrand.

einem schwammigen Fadenkreuz und der rechten Maustaste, die Gegner hinter ihrer Deckung zu erwischen. Das Ganze macht genauso viel Spaß, wie es sich anhört – nämlich praktisch keinen. Den dicksten Klops leistet sich **The Westerner 2** aber am Schluss der Geschichte. Während Sergio Leone in seinem Film ein legendäres Finale mit einem »Duell«

zwischen den drei Protagonisten auf einem arena-ähnlichen Friedhof auffährt, verabschiedet sich das Spiel mit einer weiteren uninspirierten Schießerei und dem abrupten Abspann. Die vorher aufgebaute Spannung und die mögliche Epik des Showdowns sind damit sang- und klanglos dahin. Bill Carson würde sich im Grabe umdrehen. *Patrick C. Lück*

## Zwei rechnen ab

Kaum zu glauben, aber wahr: Auf beiden Bildern sehen Sie dieselbe Person, den Adventure-Helden Fenimore Fillmore. Der spanische Entwickler Revivtronic hat den Look der Serie gewaltig umgekrempelt. Im ersten Teil (GS 04/2004, 85 Punkte) aus dem Jahre 2004 erinnerte Fenimore an die Spielzeugpuppe Woody aus dem Pixar-Animationsfilm **Toy Story**, und auch das erste Adventure selbst war eher knuddelig und humorvoll. Ganz anders der neue Fenimore, der sich eher an erwachsenen Western-Ikonen wie **Clint Eastwood** oder **Franco Nero** orientiert. Passend dazu geht es im neuen Teil rauer und gewalthaltiger zu.



Ich hab dich gewarnt, dass du es nie wagen solltest, die Berge zu verlassen.

Erbarmungslos hetzt der Bösewicht Fenimore und Rhiannon durch die Handlung.

## THE WESTERNER 2

ADVENTURE

ENTWICKLER Revivtronic (The Westerner, GS 04/04: 85 Punkte)  
PUBLISHER The Games Company  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.3.2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,0 GHz Intel			3,0 GHz Intel			Core 2 Duo E4300			GeForce 6600 / 6800
XP 2200+ / AMD			XP 3200+ / AMD			A64 X2/4600+ / AMD			GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 8800 / 9800
4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte			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 Copy-X-Light  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + nette Charaktermodelle - Polygonarmut - verwackelte Texturen	6 / 10
SOUND	+ durchgehend exzellente Sprecher + an Morricone angelehnte Westernmusik - wenig Musikabwechslung	9 / 10
BALANCE	+ Rätsel meist fair + Schießereien nicht zu schwer - keine Rätselhilfen - unsinnige Zeitlimit-Passagen mit Todesfolge	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dreckige Italo-Western-Atmosphäre + Referenzen an zahlreiche Westernklassiker + filmische Inszenierung	8 / 10
BEDIENUNG	+ simple Maussteuerung + Maus reagiert schwammig - misslungene Steuerung bei Schießeinlagen	5 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Schauplätze + sehr kurze Spieldauer - keine Extras, keine alternativen Lösungswege	4 / 10
HANDLUNG	+ spannende, gut vorangetriebene Schatzjagd - kaum Überraschungen - abruptes Ende	7 / 10
CHARAKTERE	+ sehr einprägsame und eigenständige Charaktere + Bösewicht wie aus einem Karl-May-Film - wären alle noch ausbaufähig	9 / 10
DIALOGUE	+ kurze, präzise Dialoge + voller Westernklischees - reizen ihr Potenzial nicht aus	8 / 10
RÄTSEL	+ teils nette Rätselketten + meist logisch ... - ... gelegentlich aber Versuch und Irrtum - wenig Hinweise	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Kurzer Adventurespaß mit öden Schießeinlagen.

69

SPIELSPAß



Im Keller versammeln sich Grommit, Wallace und Major Crum (von links) um die Honigmaschine.

Nach Sam-&Max-Manier gibt's hier vier Stunden Witz und Simpelrätsel.

## Wallace & Gromit Episode 1

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6052

Dass Telltale episodische Adventures mit Hunden mag, haben die US-Entwickler mit ihren beiden **Sam & Max**-Staffeln bewiesen. Im Telltale-Neuwerk spielt ebenfalls ein Kläffer die Hauptrolle, dem diesmal kein rabiatier Hässchen-Polizist zur Seite steht, sondern der tollpatschige Erfinder Wallace. Der Hund heißt nämlich Gromit; Fans kennen die Antihelden aus einer britischen Trickfilmreihe und einem Kinofilm, in denen sie als Knetfiguren herumturnen. Den Charme der Vorlage fängt der Episoden-Auftakt **Wallace & Gromit: Fright of the Bumble Bees** gekonnt ein, trotz der arg angestaubten Technik. Auch die Story fällt passend absurd aus: Wallace steigt ins Honiggeschäft ein, erschafft dabei aber einen Schwarm Riesenbienen. Um die Brummer zu vertreiben, steuern Sie abwechselnd den Erfinder und Gromit. Anders als in **Sam & Max** bewegen Sie die

Helden jedoch per Tastatur, was oft in Fummelei ausartet. Objekte manipulieren Sie mit Mausclicks, auf Wunsch hebt das Spiel wichtige Punkte hervor. So lösen Sie logische, aber simple Knocheleien. Außerdem führen Sie witzige Dialoge mit guten englischen Sprechern, aber miesen deutschen Untertiteln. Nach vier Stunden (und dem nett inszenierten Endkampf gegen die Bienenkönigin) ist **Fright of the Bumble Bees** dann schon vorbei. Die erste Episode (vier sollen ab Ende März im Monatstakt erscheinen) gibt's nur als Download für 9 Dollar (rund 7 Euro) unter ► Quicklink: 6053. Weil in unserer Testversion Texturfehler auftraten, verringern wir die Grafikwertung um einen Punkt. **GR**

### WALLACE & GROMIT: EPISODE 1

GENRE Adventure  
HERSTELLER Telltale Games  
CA. PREIS 9 Dollar (7 Euro)  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,2 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte

USK nicht geprüft

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



### Typisch Telltale

**Michael Graf:** Unterm Stich (pardon!) erreicht **Fright of the Bumble Bees** die Durchschnittsqualität der Sam-&Max-Episoden. Auf der Habenseite heißt das: viel Humor, wunderbare Dialoge, charmanter Comic-Stil. Dafür grummeln Adventure-Veteranen über die Simpelrätsel, die Spielzeit und – erstmals bei Telltale – die Steuerung. Als Fan habe ich das stilechte Wiedersehen mit Wallace und Gromit dennoch genossen, zumal es nur wenig Knete kostet (nochmals pardon!).



micha@gamestar.de



Schau, da klebt Blut am Schwert! Lass uns Kringle drum herum malen!

Interessiert sich Ihr sechsjähriger Sohn für CSI? Hier ist das passende Spiel.

## CSI New York

Die Forensik-Experten aus der ungeheuer populären TV-Serien-Serie **CSI** («Crime Scene Investigation») ermittelten auf dem PC bereits in Las Vegas und Miami, nun kommt New York dazu. Dort geht Spurensuche so: Ein Mensch liegt zerschmettert neben dem Empire State Building. Also sammeln wir rund um ihn herum Brezeln, Coladosen, Blumentöpfe und Quetsche-Entchen ein. Das ergibt keinen Sinn? Stimmt, denn **CSI: New York** borgt sich einfach das beliebte »Suche die verborgenen Gegenstände«-Konzept aus dem Bereich der Gelegenheitsspiele (Casual Games) und wickelt drum herum eine dünne Krimi-Handlung samt **CSI**-Figuren. Mac Taylor, Stella Bondsera & Co sind allerdings nur unbewegliche Papp-Aufsteller, reden Englisch und schlagen sich neben der Kram-Sammelei durch kinderleichte Mini-Spielchen. Von »Setze den zerstör-

ckelten Brief zusammen« bis »Finde die 10 Unterschiede« ist jeder abgegriffene Klassiker dabei. Weil das allein keine vier Kriminalfälle füllt, wiederholen sich die Aufgaben ständig. Dabei sind die bizarren Morde (ein verunglückter Extremsportler, ein erstochenes Mädchen im Variété, ein toter Gastro-Kritiker, eine erschossene Bloggerin) nett ausgedacht, enden aber allesamt lahm. Einen fünften Fall muss man erst online freischalten, was Käufer ohne Internet-Verbindung ausschließt. Die bisherigen fünf **CSI**-Spiele waren keine Triumphe spielerischer Qualität, aber doch ordentliche Unterhaltung. Wer einen Nachfolger auf diesem Niveau erwartet, wird hier bitter enttäuscht. **CS**

### CSI: NEW YORK

GENRE Adventure  
HERSTELLER Legacy Interactive / Ubisoft  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM

USK ab 6 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Ermitteln kann so öde sein

**Christian Schmidt:** Glückwunsch, Ubisoft! Da habt ihr die CSI-Serie fein in den Schmutz geritten. Es spricht ja nichts dagegen, ein Simpel-Spielchen für Gelegenheitsdetektive zu bauen. Aber selbst nach Casual-Standard fällt diese müde Laienermittlung nur durchschnittlich aus. Fans der bisherigen CSI-Spiele werden vom plötzlichen Niveauanstieg vor den Kopf gestoßen. Richtig frech ist aber der Preis: 30 Euro für diesen Krimi-Snack? Reine Lizenz-Abzocke!



christian@gamestar.de

# The Last Remnant

Über Bord mit den Vorurteilen: Ein japanisches Rollenspiel überrascht mit taktisch anspruchsvollen Kämpfen, einer klischeearmen Geschichte und einer exzellenten PC-Umsetzung.

## Kopierschutz: Steam

Der Publisher Square Enix vertreibt The Last Remnant über Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie ein Benutzerkonto einrichten. Danach läuft das Japano-Rollenspiel auch, wenn Sie nicht online sind.

DVD  
Video-Special

DVD-XL  
Demo

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6040

Das Finale von **Der Herr der Ringe**, erzählt nach den Regeln eines PC-Rollenspiels: Die vier Gefährten wirken fast ein wenig verloren, als sie an die riesigen Tore von Mordor klopfen. Keine Reaktion, schließlich ergreift der weiße Magier Gandalf

das Wort: »Servus Sauron, ich und meine Kollegen Aragorn, Legolas und Gimli haben gerade noch mal ordentlich aufgelevelt und sind jetzt endlich bereit für den Endkampf. Es wäre deshalb prima, wenn du mal kurz herauskommen könntest. Aber allein, wenn's recht ist. Lass also bitte deine riesige Armee aus dem Spiel – das Schicksal von Mitteleuropa soll doch sportlich fair entschieden werden, und wir sind schließlich nur zu viert!«

Zugegeben: Wir haben ein wenig übertrieben. Dennoch ist es zumindest verwunderlich, dass in Rollenspielen zur Weltenrettung grundsätzlich eine Handvoll Helden ausreicht, während alle anderen militärischen Berufsgruppen offensichtlich gerade ausgiebig Kaffeepause machen. Das japanische Mammut-Werk **The Last Remnant** schließt diese Logiklücke. Hier erleben Sie ein monumentales Abenteuer, das ausnahmsweise mal nicht in kleinen Helden-Schmützeln, sondern mit Armeen und großen Schlachten entschieden wird. Das ist ein ebenso neues wie spannendes Erlebnis. Allerdings nur für geduldige Rollenspieler.

### Kommt langsam, ...

Denn **The Last Remnant** kommt nur sehr behäbig in die Gänge und präsentiert sich trotz seiner Innovationen anfangs erzkonservativ. Auf streng linearen Bahnen helfen Sie dem Nachwuchs-

Helden Rush Sykes bei der Suche nach seiner entführten Schwester. Sie erforschen öde, bis auf ein paar Monster und Schatztruhen gähnend leere Dungeons und ärgern sich über die zerstückelte Spielwelt, die selbst die kleinen, wenn auch sehr fantasievoll gestalteten Städte in winzige Einzelabschnitte unterteilt. Auch die rundenbasierten Kämpfe wirken anfangs noch erschreckend traditionell und anspruchslos. Keine Spur von großen Armeen! Sie bekommen stattdessen ein paar Ge-

fährten zugewiesen, denen Sie die üblichen Angriffs-, Heil- und Zauber-Befehle erteilen. Da zudem sämtliche Charakterwerte (etwa Stärke, Intellekt und Schnelligkeit) automatisch gesteigert werden, spulen Sie die ersten acht Stunden ein uninspiriertes Standard-Rollenspielprogramm aus Erkunden, Reden, Einkaufen und Kämpfen ab. Hinzu kommt, dass ausgerechnet der

## PC-Verbesserungen



- **Ausrüstungs-Vorschau:** Die Entwickler haben zusätzliche Grafiken eingebaut, sodass Sie im Inventarmenü nicht mehr nur die Werte, sondern auch die Optik Ihrer Waffen und Gegenstände betrachten dürfen.
- **Verbesserte Spielleistung:** Während auf der Xbox 360 vor allem größere Gefechte übel ruckeln, läuft The Last Remnant auf halbwegs aktuellen PCs absolut flüssig.
- **Turbo-Modus:** Wer mag, kann die Gefechtsanimationen um das Doppelte beschleunigen. Das ist vor allem bei deutlich schwächeren Feinden praktisch.
- **Freie Anführerwahl:** In der Konsolenversion waren bei den Formationen bestimmte Charaktere als Anführer vorgegeben. Auf dem PC können Sie Ihre Trupps frei zusammenstellen, was Sie taktisch flexibler macht.
- **Japanische Sprachausgabe:** Für umfassendes Nippon-Feeling können Sie die Vertonung auf japanisch umstellen, zum Glück auch mit deutschen Untertiteln.



Hübsch und lebendig: In den **Städten** besorgen Sie sich Aufträge und Ausrüstung.



Hässlich und leer: Den **Dungeons** fehlt es an optischer und spielerischer Abwechslung.



Das Kampfsystem: Im **Menü** stellen wir unsere Truppen zusammen. Während der **Schlacht** bekommen wir je nach Situation andere Befehle zur Auswahl. Bei kritischen Treffern entscheiden **Reaktionstests** über den Erfolg.



Held Rush jede Gelegenheit nutzt, um sich beim Spieler unbeliebt zu machen: Er ist ständig am Quengeln und wirkt mit seinem pseudo-coolen Gehabe wie ein Fremdkörper zwischen all den feinen Herrschaften, denen er bei der Suche nach seiner Schwester zwangsläufig in die Quere kommt.

### ... aber gewaltig

Diese feinen Herrschaften sind schließlich auch der Grund, weshalb **The Last Remnant** doch noch die erzählerische Kurve kriegt. Denn Rushs Schwester verfügt unwissenderweise über eine mächtige Gabe, um die sich gleich mehrere Parteien streiten: ein junger charismatischer Herrscher namens Lord David, der sein Land in die Unabhängigkeit führen möchte, ein herrlich diabolischer Magier sowie ein geheimnisvoller »Eroberer«, dessen Motive lange undurchsichtig bleiben. Rush schließt sich dem Hofstaat von Lord David an und gerät in einen Strudel aus politischen Intrigen,

Machtmissbrauch und religiösem Eifer, der – so viel sei verraten – in einem gewaltigen Krieg endet. Die Geschichte nimmt nach dem zähen Beginn immer mehr an Fahrt auf, verwebt virtuos mehrere Handlungsfäden und bleibt bis zum spektakulären Finale durchgehend spannend, und das trotz eines gewaltigen Umfangs von mehr als 100 Spielstunden.

### Ist komplex, ...

Nach der ersten großen Story-Enthüllung darf auch das Spiel endlich zeigen, was es drauf hat. Denn nun bekommen Sie die Befehlsgewalt über Ihre eigene kleine Armee. Dabei stellen Sie Truppenverbände aus bis zu fünf Helden, Soldaten oder Söldnern zusammen (Letztere kosten natürlich Geld) und entscheiden sich für eine Formation. Der »Pfeil von Athlum« eignet sich etwa besonders für Flankenattacken, bei einem reinen Fernkämpfer-Verband empfiehlt sich dagegen die »Katapult«-Formation. In der eigentlichen Schlacht bekommen Sie je nach Verbandzusammensetzung, Formation, Truppenpositionen, Moral und Gefechtsverlauf andere Kampf Befehle zur Auswahl. Dieses System erlaubt erstaunlich finessenreiche Manöver, erfordert aber auch viel Einarbeitungszeit, zumal weder die überladenen Menüs noch Ihre Einheiten die komplexen Zusammenhänge erläutern.

Auch abseits der Kämpfe bekommen Sie nach Kriegsbeginn erheblich mehr zu tun. Sie lösen zahlreiche Nebenquests, können sich frei in der Spielwelt bewegen und suchen mit einem possiblen Haustier namens »Herr Buddler« nach Rohstoffen, mit denen Sie wiederum Ihre Ausrüstung

modifizieren oder sogar mächtige Gegenstände herstellen.

### ... aber beherrschbar

Das alles galt auch schon für die Xbox-360-Version, nur machten dort technische Probleme wie Ruckeleinlagen und flimmernde Texturen vieles zunichte. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler mit der PC-Umsetzung deutlich mehr Mühe gegeben und

ihr zudem ein paar Extras spendiert (siehe Kasten). Besonders lobenswert: Je nach verwendetem Eingabegerät ändern sich die Bildschirmanzeigen. Die Tastenbelegung dürfen Sie frei konfigurieren, selbst an einen Regler für die Mausempfindlichkeit wurde gedacht. Das ist wenigstens ein Qualitätsmerkmal von **The Last Remnant**, dem man schnell auf die Schliche kommt. **HK**

### Geduldsspiel

**Heiko Klinge:** Es leuchtet mir ja durchaus ein, dass mir ein Spiel bestimmte Dinge in aller Ruhe erklären will. Aber dass ich satte acht Stunden lang bei der Hand genommen werde, finde ich dann doch übertrieben. Zum Glück habe ich durchgehalten, denn sonst wäre mir eine der spannendsten Geschichten der letzten Rollenspiel-Jahre entgangen. Bei all den interessanten Charakteren verzeihe ich sogar den rotzlöffeligen Helden. Ein Sonderlob verdient sich Square Enix zudem für das innovative Kampfsystem und die erstklassige PC-Portierung. Wer geduldig ist und ein Herz für Japano-Rollenspiele hat, sollte **The Last Remnant** unbedingt eine Chance geben.



heiko@gamstar.de

## THE LAST REMNANT

### ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Square Enix (Final Fantasy 8, GS 08/00: 85 Punkte)  
PUBLISHER Square Enix / Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 1,5 GB RAM 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte Rumble-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	Breitbild-Monitoren, Rumble-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + tolle Animationen + schöne Städte - viele öde Dungeons - karge Botanik	7 / 10
SOUND	+ hochklassige und abwechslungsreiche Musik + exzellente englische Sprecher - keine deutsche Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ in die Story integriertes Tutorial + sanfter Lernkurve - nur ein Schwierigkeitsgrad - häufig unfaire Endgegner-Attacken	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende, klischeearme Handlung + stimmungsvolle Schauplätze - zerstückelte Spielwelt - langatmiger Beginn	8 / 10
BEDIENUNG	+ freie Tastatur- und Gamepad-Belegung + freies Speichern, ... - ... aber nicht in Schlachten - überladene Kampfanzeigen	7 / 10
UMFANG	+ über 100 Stunden Spielzeit + Dutzende Truppenformationen zum Experimentieren + viele optionale Nebenbeschäftigungen	10 / 10
QUESTS	+ spektakuläre Endgegner-Kämpfe + abwechslungsreiche Aufgaben, ... - ... die alle auf Erkunden und Kämpfen hinauslaufen	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ viele Spezialfähigkeiten + vielseitige Truppenzusammensetzung - verhältnismäßig wenig Einfluss auf Heldenentwicklung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ große Armeen in großen Schlachten + taktisch anspruchsvoll - teils unübersichtlich und schwer nachvollziehbar	7 / 10
ITEMS	+ exotische Waffen + motivierendes Aufrüst-System + Item-Baukasten + witziges Buddler-Haustier - keine Rüstungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Erzählerisch starkes Japano-Rollenspiel.

76

SPIELSPASS



Wenn Sie eine Auflösung wählen, die nicht 4:3 ist, verunzieren rechts und links schwarze Balken das Spiel.

**Der Syberia-Macher adaptiert einen Comic. Und sperrt damit viele Spieler aus.**

## Nikopol Die Rückkehr der Unsterblichen

Der Adventure-Autor Benoît Sokal hat sich die unter Comic-Liebhabern bekannte Alexander-Nikopol-Trilogie zur Vorlage für sein neues Spiel genommen. Jedoch schlüpfen Sie in **Nikopol: Die Rückkehr der Unsterblichen** nicht in die Rolle der Titelhelden des Originals, sondern dessen Sohn Alcide. In einem futuristischen und ziemlich menschenleeren Paris knobeln Sie sich aus dem Armenviertel ins Zentrum der Macht vor. Warum? Das bleibt schleierhaft, die ganze Story ist kryptisch. Nur wer die Vorlage kennt, kann beispielsweise etwas mit dem ägyptischen Gott Horus anfangen. Auch die Rätsel halten Ungereimtheiten parat. So bauen sich Mauern von selbst wieder auf, wenn Alcide nicht die richtigen Steine für einen Durchgang zertrümmert. Und ein Bild seines Vaters

muss erst auf eine Filmleinwand geworfen werden, bevor der Held es auf einen Keilrahmen projizieren darf (was die logische erste Handlung gewesen wäre), um es zu malen. Ein weiterer Nervfaktor ist die Grafik, die zwar eine triste Zukunft gut einfängt, aber Nutzbares nicht hervorhebt. Bei Knocheleien unter Zeitdruck frustriert das genauso wie die vielen Rätsel, die sich nur über stumpfes Ausprobieren lösen lassen. Kappt Alcide etwa in einer brenzligen Situation den falschen Draht, ist er tot. Immerhin speichert das Spiel vor solchen Situationen automatisch und erspart Ihnen so einen weiteren Aufreger.

PET

### NIKOPOL: RÜCKK. DER UNSTEB.

GENRE Adventure  
HERSTELLER White Birds / Jowood  
CA. PREIS 25 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,7 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

USK ab 12 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

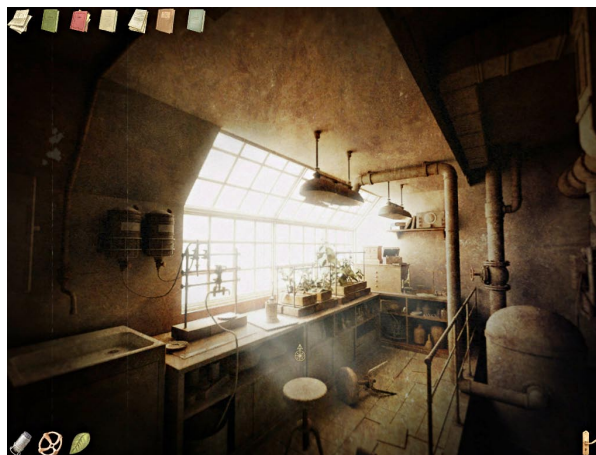


### Faszinierende Leere

**Petra Schmitz:** Was Sokal-Spiele bei mir schon immer geschafft haben, gelingt auch Nikopol: Die Welt fasziniert mich. Hätte man die jetzt noch mit Personen und einer nachvollziehbaren Handlung gefüllt, wäre ich regelrecht begeistert und könnte viel besser über die vielen Schnitzer im Rätseldesign hinwegsehen. So jedoch bleibt ein Titel, der nur für Fans der Nikopol-Comics und Sokal-Spielen interessant ist. Wer einfach ein gutes Adventure sucht, sucht hier vergebens.



petra@gamestar.de



Im **Gewächshaus** mischen wir eine bewusstseinsweiternde Droge.

**Trotz des Namens: kein Grusel. Es sei denn, Sie fürchten Render-Adventures.**

## Outcry

Mit sonorer Stimme berichtet der Sprecher im Intro von »einem überragenden Experiment, das der menschlichen Wahrnehmung neue Horizonte öffnen wird«. Damit kann schon mal nicht der Grisselfilter gemeint sein, mit dem das Render-Adventure den Look alter Filme imitieren will, sodass ständig Haarlinien und Staubflecken über den Bildschirm tanzen. Denn der öffnet der menschlichen Wahrnehmung keine neuen Horizonte, sondern nur einen schnellen Weg zu Kopfschmerzen. Immerhin passt der bemühte Retro-Look in doppelter Hinsicht gut. Erstens, weil sich die mystisch angehauchte Handlung um eine bizarre Maschine dreht, die Seelenwanderungen und damit auch Zeitreisen in die Vergangenheit ermöglicht. **Outcry** inszeniert dieses Szenario als kompaktes Kammerspiel; Seelensprünge führen in verformte Ab-

bilder der Stadtwohnung, in der das Abenteuer startet. Dabei erfahren Sie mehr über das Leben Ihres genialen, unlängst verstorbenen Bruders. Die pseudo-historische Anmutung harmoniert mit dem mächtig antiquierten Spielprinzip: **Outcry** ist einer der mittlerweile selten gewordenen **Myst**-Nachfahren, in denen Sie sich in 360-Grad-Panoramen auf der Stelle drehen und hauptsächlich Logikrätsel Marke »Schalter in die richtige Stellung bringen« lösen. Der Rest fällt so schmucklos wie möglich aus: keine Animationen, keine Charaktere, keine Unterhaltungen, kein Leben. So viel zu neuen Horizonten für die menschliche Wahrnehmung. CS

### OUTCRY

GENRE Adventure  
HERSTELLER Phantomery Interactive / Atari  
CA. PREIS 40 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM

USK ab 6 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Zehn Jahre zu spät

**Christian Schmidt:** Zum Aufschreien gibt's in Outcry keine Gelegenheit, weder vor Schrecken noch vor Freude. Eher zum Aufgähnen. Gemächlich bis umständlich klicke ich mich durch die leblose Welt, die (an sich ganz spannende) Geschichte entfaltet sich viel zu träge. Immerhin passt das Zeitreise-Szenario bestens: Das Spiel wirkt in jeder Hinsicht so, als ob es direkt aus der Vergangenheit kommt. Geduldige Logikrätsel-Fans dürfen mangels jeglicher Alternative reinschauen.



christian@gamestar.de



### Heiko Klinge

fürchtet, dass sich der Test des Tischtennis Simulators negativ auf seine Form beim »richtigen« Tischtennis auswirken könnte.



### Daniel Matschijewsky

bewirft Heiko mit Gegenständen, wenn er ein Spiel zu verlieren droht. Irgendwas muss es ja bringen, im selben Büro zu sitzen.

# Sport

## Sportsgeist im Netz

Fairness beginnt bereits beim guten Umgangston.

Fans von **Pro Evolution Soccer** kennen das: Läuft ein menschlicher Online-Gegner Gefahr, das Spiel zu verlieren, verlässt dieser oft kurzerhand die Partie. Okay, man gewinnt zwar mit 3:0 und bekommt einen entsprechenden Eintrag in der offiziellen Rangliste, Spaß am (fairen) Wettkampf sieht trotzdem anders aus. Auch im aktuellen Internet-Pistenbügler **Snowbound Online** treffen wir regelmäßig auf für den Sportsgeist unempfindliche Teilnehmer. Dass während der Abfahrt gerempelt und geschupst wird, gehört ja irgendwie dazu, Flüche und wüste Beleidigungen über den integrierten Chat allerdings nicht. Derartige Entgleisungen lassen

sich effektiv eingrenzen: durch ein eingebautes Reputations-System, mit dem sich das Verhalten der Spieler bewerten lässt. Wie gut das funktioniert, beweist Segas **Football Manager Live**. Hier verabschieden sich selbst unterlegene Gegner mit Glückwünschen zum Sieg. **DM**




Schlechtes Spielerverhalten sollte man bewerten dürfen.

## Sport-Inhalt

### Test

Snowbound Online .....	104
Tischtennis Simulator 3D .....	105

## GameStar-Sport-Charts 05/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	NBA 2K9	2K Games	Visual Concepts	12/08	88	10	9	7	9	8	6	9	10	10	10	Fluggebiete statt Spielzüge Fun-Faktor statt KI
2	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Tokyo	12/08	86	8	8	9	8	8	9	8	10	8	10	
3	Fifa 09	EA Sports	EA Canada	11/08	86	8	7	9	9	8	10	8	9	9	9	
4	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	84	7	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
5	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	84	6	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
6	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	84	4	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
7	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	83		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	04/09	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**.

# Snowbound Online

Der Winter verabschiedet sich, aber in diesem Internet-Rennspiel bleiben die Pisten das ganze Jahr über geöffnet. Und das sogar ohne Eintrittspreis.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6033

Manchmal wäre es definitiv besser gewesen, auf eine Hintergrundgeschichte zu verzichten: In der Welt von **Snowbound Online** hat die globale Erwärmung sämtlichen Schnee vernichtet. Glücklicherweise erfinden schlaue Wissenschaftler 100 Jahre später Wurmloch-Portale, mit denen man zu Planeten reisen kann, auf denen der Winter noch existiert. Genau dort treffen sich nun die besten Snowboarder der Welt, um sich im Wettkampf zu messen.

So viel für die Leute, die wissen wollen, warum man im kos-

tenlosen Online-Rennspiel an blühenden Kirschbäumen, Piratenschiffen und Fledermäusen vorbei brettet. Wir widmen uns jetzt lieber den Leuten, die wissen wollen, ob das Spaß macht.

## Erfolge ertricksen

Das Grundprinzip von **Snowbound** ist denkbar simpel: Gemeinsam mit bis zu sieben Online-Konkurrenten rasen Sie zehn ebenso absurde wie fantasievoll gestaltete Pisten hinunter. Mit möglichst spektakulären Sprüngen laden Sie dabei eine Turboleiste auf, die Ihnen kurzzeitige Temposchübe ermöglicht. Je besser Ihre Platzierung im Ziel, desto mehr Erfahrungspunkte und Preisgeld bekommen Sie als Belohnung. Level-Aufstiege verbessern zwar keine Charakterwerte, ermöglichen aber das Lernen von neuen Stunts, die Sie in einem verzweigten Fähigkeitenbaum nach und nach freischalten. Die Motivationsfalle schnappt trotz der mäßigen Grafik und kleinerer Schwächen im Streckendesign erstaunlich schnell zu, vor allem weil dank der präzisen Tastatursteuerung auch komplexe Manöver leicht von der



Je spektakulärer unserer **Snowboard-Stunt**, desto stärker laden wir die Turboleiste auf.

Hand gehen und die Abfahrten durch das Turbo-System bis zum Schluss spannend bleiben. Neben den klassischen Rennen gibt es noch Abfahrten mit Waffeneinsatz (konfus) und Wettbewerbe im Münzensammeln (langweilig).

## Erfolge erkaufen

Gewonnenes Preisgeld investieren Sie in neue Klamotten und Boards, die Ihre Charakterwerte

(etwa Sprunghöhe oder Kurven) stärken und die Sie mit Erzen (!) weiter verbessern können. Wer die schönste und mächtigste Ausrüstung besitzen will oder den Erfahrungspunkte-Ertrag per Energy-Drink beschleunigen möchte, muss allerdings echtes Geld bezahlen, denn das ansonsten komplett kostenlose **Snowbound Online** finanziert sich über Mini-Transaktionen. **HK**

## Fairer Deal

**Heiko Klinge:** Das Entscheidende: In **Snowbound Online** kann ich auch gewinnen, wenn ich keinen einzigen Cent ausbebe. Denn auf der Piste entscheidet in erster Linie das Geschick an der Tastatur und nur unwesentlich der Tempo-Wert meiner Pudelmütze. Auch wenn Grafik, Umfang und Online-Funktionen sicherlich ausbaufähig sind: Als kostenloser Abfahrtskick für zwischendurch macht die Pistenraserei durchaus Laune.



heiko@gamestar.de



Ausrüstung können wir mit der Spielwährung, aber auch mit echtem Geld kaufen.

## SNOWBOUND ONLINE

ONLINE-RENNSPIEL

ENTWICKLER Bluecat (Snowbound Online ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Maxga  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Download-Version

TERMIN (D) 16.1.2009  
CA. PREIS kostenlos  
USK ohne Beschränkung

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
1,6 GHz Intel XP 1600+ AMD 1,0 GB RAM 690 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 690 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 690 MB Festplatte

PROFITIEREN VON 4:3-Monitoren  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Registrierung  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ gute Animationen + hübsche Schnee-Effekte + fixe Auflösung 1024x768 + detailarme Texturen	5 / 10
<b>SOUND</b>	+ abwechslungsreiche Musik + ordentliche Fahrgeräusche + kaum Umgebungseffekte + nervige Sprachausgabe	6 / 10
<b>BALANCE</b>	+ leichter Einstieg + Siege sind auch ohne Geldeinsatz möglich + sanfte Lernkurve + Geld beschleunigt Level-Aufstiege	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ herrlich absurde Tricks + stimmiger Manga-Stil + nur Einzelstrecken, keine zusammenhängende Spielwelt	6 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ präzise Tastatursteuerung + gut strukturierte Menüs + zu wenig Hilfsfunktionen + keine Gamepad-Unterstützung	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ drei Spielmodi, ... von denen nur einer wirklich Spaß macht + nur Einzelrennen, keine Turniere	5 / 10
<b>FAHRVERHALTEN</b>	+ leicht beherrschbar, aber trotzdem vielseitig + Stürze meist nachvollziehbar + teils unpräzises Kollisionsverhalten	7 / 10
<b>COMMUNITY</b>	+ integrierte Clan-Unterstützung + regelmäßige Events + keine Leistungs-Ranglisten + wenige Chat-Funktionen	5 / 10
<b>TUNING</b>	+ motivierender Trick-Fähigkeitenbaum + Upgrade-System + haufenweise Klamotten und Boards + keine Charakterwerte	8 / 10
<b>STRECKENDESIGN</b>	+ abwechslungs- und ideenreiche Schauplätze + stets mehrere Routen + Sackgassen und nervige Hindernisse	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Hässliche, aber kurzweilige Online-Abfahrten.

64  
SPIELSPASS



Gelbe Schlägerbeläge sind beim Tischtennis verboten – dem Spiel ist das egal.

Wie gut kann ein Simulator sein, der noch nicht einmal die Regeln kennt?

## Tischtennis Simulator 3D

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6030

Ballgeschwindigkeiten von bis zu 170 Stundenkilometern, Dutzende Schlagtechniken, extrem kurze Reaktionszeiten – es gibt kaum eine Sportart, die so schwierig auf den Computer umzusetzen ist wie Tischtennis. Aber wer wie Astragon schon Müllabfuhr, Bagger und Linienbus simuliert hat, der schreckt offensichtlich vor keiner noch so großen Herausforderung zurück.

Dabei klingt die Theorie für ein Astragon-Spiel recht ordentlich: Es gibt neun Spielorte (also gleich sieben mehr als im **Bagger Simulator**), eine immerhin nur unterdurchschnittliche Grafik und – Tusch! – sogar einen richtigen Karriere-Modus, in dem Sie Ihren Spieler vom Kellerraum bis zur Weltspitze führen. Das alles präsentiert Ihnen der **Tischtennis Simulator** in einem richtig pfiffigen 3D-Menü im Stil einer Turnhalle.

Der gefürchtete Fluch von Astragon

lässt also überraschend lange auf sich warten. Dafür trifft er umso härter, wenn Sie sich, vielleicht sogar ein bisschen motiviert, zum ersten Mal an die Platte wagen. Es gibt acht Kameraperspektiven, aber nicht eine einzige, die Ihnen einen vernünftigen Blick auf den Ball ermöglicht. Ob Sie treffen oder nicht, wird so zur Glückssache, zumal auch die Kollisionserkennung nur in Ausnahmefällen funktioniert. Hinzu kommt eine völlig verkorkste Steuerung, die gerade mal drei Schlagvarianten bietet. Zum Ausgleich erfinden die Entwickler neue Regeln wie den Doppelfehler. Mit echtem Tischtennis hat das alles jedenfalls ungefähr so viel zu tun wie Astragon mit guten Spielen. **HK**

### TISCHTENNIS SIMULATOR 3D

GENRE	Sportspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Astragon		
CA. PREIS	15 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



### Ding der Unmöglichkeit

**Heiko Klinge:** Ich spiele seit 25 Jahren am Computer und seit 21 Jahren im Tischtennisverein. Insofern war ich schon ein wenig überrascht, dass es mir in zehn Anläufen nicht gelungen ist, den allerersten Karrieregegner zu schlagen. Steuerung, Kollisionserkennung und Kamera machen vernünftige Ballwechsel schlichtweg unmöglich. Was Astragon hier abliefern, ist nicht nur ein schlechtes Spiel, sondern ein knallharter Schmetterball ins Gesicht jedes Tischtennisfans.



heiko@gamestar.de

# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 03/2009, 04/2009 und 05/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 World in Conflict Complete	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainm. / Ubisoft	05/09	90	18	v1.0	25,99 €	www.amazon.de
UPDATE	2 Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly / Sega	04/09	90	12	v1.1	41,90 €	www.cyberport.de
	3 Burnout Paradise	Rennspiel	Criterion Games / EA	03/09	87	12	v1.0.0.1	49,99 €	www.amazon.de
NEU	4 Battleforge	Echtzeit-Strategie	Phenomic / EA	05/09	86	12	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
UPDATE	5 Ceville	Adventure	Boxed Dreams / Kalypso	04/09	86	6	v1.0.1.0	33,99 €	www.trade-a-game.de
	6 Simon the Sorcerer 5	Adventure	Silver Style / The Games Company	04/09	82	6	v1.0	33,99 €	www.lion.cc
	7 F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith / Warner Bros.	03/09	81	18	v1.0	40,97 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic Entertainment / THQ	04/09	80	16	v1.2	44,99 €	www.amazon.de
	9 Panzers: Cold War	Echtzeit-Strategie	Stormregion / Atari	04/09	80	16	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
	10 Mirror's Edge	Action	Digital Illusions / EA	03/09	80	16	v1.01	41,95 €	www.yagma.com
	11 Football Manager Live	Fußball-Manager	Sports Interactive / Sega	04/09	77	–	v1.0	8 €/mon.	www.footballmanagerlive.com
NEU	12 Men of War	Echtzeit-Strategie	Best Way / 1C Company	05/09	76	16	v1.0	49,00 €	www.amazon.de
NEU	13 The Last Remnant	Rollenspiel	SquareEnix / Deep Silver	05/09	76	12	v1.0	39,95 €	www.amazon.de
UPDATE	14 Grand Ages: Rome	Aufbauspiel	Haemimont Games / Kalypso	04/09	76	6	v1.1	35,99 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	15 Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Khaeon Games / Frogster	03/09	74	12	v1.0.2.2	38,97 €	www.amazon.de
	16 Saints Row 2	Actionspiel	Volition / THQ	03/09	74	18	v1.1	39,99 €	www.trade-a-game.de
	17 Ski Challenge 2009	Sportspiel	Greentube	03/09	73	–	v1.0	0,00 €	www.skichallenge.ch
NEU	18 Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai / Ubisoft	05/09	72	16	v1.0	41,99 €	www.trade-a-game.de
NEU	19 DCS: Black Shark	Flugsimulation	Eagle Dynamics / Deep Silver	05/09	72	16	v1.0	39,95 €	www.amazon.de
NEU	20 Alarmst. Rot 3: Der Aufstand	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	05/09	71	–	v1.0	18,99 €	www.amazon.de
NEU	21 Der Pate 2	Actionspiel	EA / EA	05/09	71	18	v1.0	43,99 €	www.amazon.de
NEU	22 Wallace & Gromit 1	Adventure	Telltale Games	05/09	71	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com
NEU	23 H.A.W.X.	Actionspiel	Ubisoft Bucharest / Ubisoft	05/09	70	16	v1.0	44,99 €	www.quelle.de
	24 Silent Hill: Homecoming	Action-Adventure	The Collective / Konami	04/09	69	18	v1.0	44,95 €	www.amazon.de
NEU	25 Snowbound Online	Sportspiel	Bluecat / Maxga	05/09	64	–	v1.6	0,00 €	www.sbo.maxga.com

## UT 3 Titan-Update



Im **Titan-Modus** wachsen Sie in Stufen bis zu 10 Meter hoch.

**Highlights:** 19 neue Karten, neue Waffen, Fahrzeuge und Spielmodi, zahlreiche Verbesserungen bei der KI und den Menüs.

Das Titan-Update für den Mehrspieler-Shooter **Unreal Tournament 3** besteht aus dem Patch Nr. 4 und dem Titan-Pack. Zusammen bringen die beiden Dateien rund 1,2 GByte auf die Download-Waage, doch es lohnt sich: Neben 19 neuen Karten für fast alle Spielmodi ergänzt der Entwickler Epic den Fuhrpark

mit dem Stealthbender um einen Jeep samt neuer Extras, unter anderem ein Röntgenfeld. Die Waffenkammer wird um das Stinger- und ein Artilleriegeschütz erweitert. Der namensgebende Titan-Mutator lässt Sie nach genügend Abschüssen vorübergehend fast unverwundbar und fünf Meter groß werden. Erledigen Sie als Titan nochmals genügend Gegenspieler, folgt eine zweite Mutation, die Sie um weitere fünf Meter wachsen lässt. Die Kamera wechselt während beider Phasen in die Schulterperspektive, zudem verzerrt das Bild und die Farben werden matt. Wenn Sie Ihre **UT 3**-Version über Steam aktivieren, dürfen Sie nach dem Patch bis zu 57 Achievements erbeuten. **CHS**

### UT 3 TITAN-UPDATE

GENRE Multiplayer-Shooter  
HERSTELLER Epic / Midway  
PATCHGRÖSSE 1,2 GByte  
TEST IN GS 01/08

Keine Wertungsänderung

89

## Götterdämmerung v1.089

**Highlights:** Grafikleistung leicht verbessert, fehlende Sprachausgabe und Texte eingefügt, diverse Quest-Bugs behoben, überarbeitetes Parier-System.

Die kurze Patch-Liste der Version 1.089 gleicht ihrem Vorgänger fast wie ein Wildschwein dem anderen. Wie schon beim Update 1.07 reicht der Entwickler Trine bislang fehlende Texte und Sprachaufnahmen nach und entfernt diverse Quest-Bugs. Auch an der Grafikleistung hat das indische Team gefeilt; die sekundenslangen Aussetzer in größeren Siedlungen wie Trellis haben deutlich abgenommen. Da **Götterdämmerung** aber nach wie vor einen hohen, systemunabhängigen Hardware-Hunger besitzt und noch immer nicht alle Gespräche vertont sind, werten wir noch nicht auf. Ähnliches trifft auf das Kampfsystem zu. Zwar verbessert der



Wo sind die Bäume? Hinter **neuen Grafikfehlern** versteckt.

Patch das Parieren, die Prügeleien sind aber trotzdem so fummelig wie eh und je. Eine positive Nachricht gibt es dennoch: Ihre Speicherstände funktionieren auch nach der Installation des Updates einwandfrei – eine Premiere in der Welt von **Gothic 3**. Bisher war stets eine erneute Installation der Verkaufsfassung nötig. **DM**

### GÖTTERDÄMMERUNG V1.089

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER Trine / Jowood  
PATCHGRÖSSE 244 MByte  
TEST IN GS 01/09

Keine Wertungsänderung

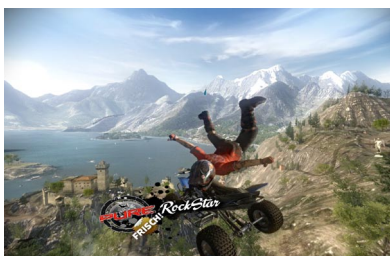
71

# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Adventure Collection 1	Spielesammlung	50	-	Dtp	18 Euro	-	Syberia 1 & 2 und Paradise – Finger weg!
<b>NEU</b> Adventure Collection 2	Spielesammlung	73	-	Dtp	18 Euro	-	Black Mirror, Nibiru, Reprobates – ordentlich.
Anno 1701 Königsedition	Aufbauspiel	88	-	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Das absolute Top-Aufbauspiel samt Erweiterung.
<b>NEU</b> Civilization 4 Ultimate Edition	Rundenstrategie	83	-	2K Games	36 Euro	v1.0	Civilization 4 plus beider Addons und Colonization.
Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	07/08	THQ	20 Euro	v1.0	Der Strategie-Hit samt Addon Opposing Fronts.
<b>NEU</b> Conflict: Denied Ops	Actionspiel	48	04/08	Green Pepper	7 Euro	v1.0	Uninspirierter, veralteter Taktik-Shooter.
<b>NEU</b> Dawn of War	Echtzeit-Strategie	79	11/04	Green Pepper	7 Euro	v1.41	Der Warhammer-40.000-Strategieklassiker.
<b>NEU</b> Drakensang Gold-Edition	Rollenspiel	86	09/08	Dtp	30 Euro	v1.02	Klassisches Rollenspiel mit tollen Taktikkämpfen.
Fallout Trilogie	Spielesammlung	70	-	Kalypso	20 Euro	-	Fallout 1, 2 & Tactics – viel zu teuer.
<b>NEU</b> Flatout 2	Rennspiel	86	08/06	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Leicht gealterte, aber immer noch tolle Raserei.
Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	82	03/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3.0	Multiplayer-Shooter mit Nahe-Zukunft-Szenario.
Goin' Downtown	Adventure	79	07/08	Best of Atari	15 Euro	v1.1	Spannender Sci-Fi-Krimi mit Logikmacken.
Guild Wars: Nightfall 2008	Online-Rollenspiel	90	01/07	NCSOFT	20 Euro	-	Die zweite Erweiterung. Läuft ohne Guild Wars.
Imperium Romanum	Aufbauspiel	70	04/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.03	Ordentlicher Siedler-Klon im alten Rom.
Medieval 2: Total War	Strategie	88	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Meisterlicher Runden-Echtzeit-Mix.
NBA 2K9	Sportspiel	88	12/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Realistische, hübsche Basketball-Simulation.
<b>NEU</b> Overlord	Action-Adventure	83	08/07	Hammerpeis	10 Euro	v1.4	Fiese Fantasy-Parodie und toller Spiele-Mix.
<b>NEU</b> Pure	Rennspiel	85	11/08	Disney Interactive	20 Euro	v1.0	Top-Optik, Top-Tricksystem – Top-Quad-Rennspiel.
Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.06	Actionreiche Revolution der Serie.
Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	80	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	-	König der XXL-Schlachten plus Addon.
<b>NEU</b> The History Pack	Strategie-Sammlung	60	-	Jowood	18 Euro	-	Fate of Hellas, The Golden Horde, 7 Kingdoms.
The Witcher	Rollenspiel	83	10/08	Best of Atari	15 Euro	v2.3	Tolles Rollenspiel dank Enhanced-Edition-Patch.
Titan Quest	Action-Rollenspiel	83	08/06	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Antikes Monstertzeln im Stil von Diablo.
<b>NEU</b> Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	83	07/07	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Gelungene Renaissance der Lara-Serie.
Warfare: Im Auge des Terrors	Echtzeit-Strategie	70	09/08	Rondomedia	10 Euro	v1.0	Geheimtipp für Profi-Taktiker.



Die **Stuntsprünge** eröffnen wunderschöne Aussichten.



Seine **Schergen** greifen dem Overlord unter die Arme.



In Civilization 4: Colonization erobern Sie die **Neue Welt**.

## Pure

Der Sport-Überraschungshit des letzten Jahres verwöhnt Sie mit grandiosen Quad-Rennen vor atemberaubenden Kulissen. Dank des intuitiven Tricksystems gelingen Ihnen 50-Meter-Sprünge und irrwitzige Stunts, vom Luftgitarrensolo – auf dem Sitz der Off-road-Karren stehend – bis zur Saltoeinlage. Die Freihandakrobatik ist nicht nur schmuckes Beiwerk, jeder Trick füllt den Turbo auf und bringt Sie schneller über die Ziellinie. **CHS**

## Overlord

Im Action-Adventure **Overlord** dürfen Sie so richtig böse sein und den Hobbits und Elben die Nasen lang ziehen. Als dunkler Herrscher scharen Sie in der Fantasy-Parodie herrlich fiese Untertanen um sich, bauen Ihre Festung aus und legen sich mit allerhand Fabelwesen an. Ihre masochistisch veranlagten Handlanger gehen dabei für Sie wortwörtlich durchs Feuer, während Ihnen die unterworfenen Menschen den fälligen Tribut in Gold zahlen. **CHS**

## Civilization 4 Ultimate

Die **Ultimate Edition** zu **Civilization 4** enthält nicht nur den vierten Teil der hervorragenden Globalstrategie-Reihe, sondern liefert neben den sehr guten Addons **Warlords** und **Beyond the Sword** auch den gelungenen Ableger **Colonization** mit. Serientypisch bauen Sie in allen vier Spielen eine Zivilisation Runde um Runde zur führenden Wirtschafts- und Militärmacht aus, schmieden politische Bündnisse und erforschen neue Technologien. **CHS**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos:  
- Pure  
► Quicklink: 5200  
- Overlord  
► Quicklink: 6031  
- Civilization 4  
Ultimate-Edition  
► Quicklink: 5324

### PURE

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Black Rock / Disney Interactive  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### OVERLORD

GENRE Action-Adventure  
HERSTELLER Triumph Studios / Hammerpreis  
VERSION v1.4  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon 9700  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### CIVILIZATION 4 ULTIMATE

GENRE Globalstrategie  
HERSTELLER Firaxis / 2K Games  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 36 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



# Überblick Aktuelle Mods

Diese Mod sieht super aus, ist knüppelhart und ein Traum für Shooter-Profis.

## Far Cry The Delta Sector

Der Karibikurlaub ist vorbei. Die Einzel- und Mehrspieler-Mod **The Delta Sector** nutzt zwar das Technikgerüst des fünf Jahre alten Tropen-Shooters **Far Cry**, doch statt goldgelber Sandstrände und himmelblauer Lagunen erwarten Sie osteuropäische Misch-

wälder und eisige Schneestürme. Wer Sie sind und was Sie in diese unwirtliche Gegend verschlägt, verrät die Mod zunächst nicht. Überhaupt bleibt die Geschichte dünn und wird nur durch Texteinblendungen erzählt. So erfahren Sie immerhin, dass Ihre Auftrag-



Nur mit der AK-47 bewaffnet haben wir gegen den **Hind-Helikopter** wenig Chancen.

geber Sie in dem nicht näher benannten Land auf die Suche nach Alien-Technologie schicken. Wie es sich bei einem ordentlichen Ego-Shooter gehört, interessieren sich auch jede Menge zwielichtiger Ex-Soldaten, Söldner und Glücksritter für den außerirdischen High-Tech-Schnickschnack. Die ersten bleihaltigen Streitereien lassen nicht lange auf sich warten. Spätestens jetzt dürfen Sie die kaum vorhandene Story gänzlich vergessen und stattdessen die eigentliche Stärke der Mod genießen: Die nervenzerreißend spannenden Schusswechsel, denn Ihre Gegner sehen Sie zwischen der dichten Vegetation und bei Graupelwetter meist erst dann, wenn Sie fast vor Ihnen stehen.

Kampagne schnell überfordern. Im Mehrspieler-Modus wird's noch kniffliger, denn hier verraten sich Ihre Widersacher nicht durch törichte Kommentare. Profis wird der hohe Anspruch dagegen motivieren, denn neben Soldaten legen Sie sich auch mit Hind-Helikoptern und plasmaverschießenden Aliendrohnen an und geraten im finalen Abschnitt in einem Bergdörfchen zwischen heiß umkämpfte Fronten.

Bei der Grafik leisten die Hobbyentwickler Erstaunliches und kitzeln ungeahnt detaillierte Landschaften und aufwändige Partikeleffekte aus der betagten **Far Cry**-Engine, die den Delta Sector eine Reise wert machen. **CHS**

### THE DELTA SECTOR

TYP	Einzel- und Mehrspieler-Mod für Far Cry	GRÖSSE	420 MB
VERSION	1.1	Quicklink:	6025
URL	tds.platinumgold.de		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

### Frust ist Lust

Einsteiger kann der hohe Schwierigkeitsgrad der drei Levels langen Einzelspieler-

Die Kampfläufer und Schwebepanzer der zweiten C&C-Episode sind zurück.

## C&C 3 Tiberium Essence

Die Dienstjahre von Commander McNeil sind längst Geschichte. Doch während der GDI-Protagonist aus **C&C: Tiberian Sun** inzwischen seine Rente genießt, halten die Mechs, Schwebepanzer und Orcaomber des zweiten Tiberiumkriegs noch immer die Stellung gegen die Bruderschaft von Nod und seit neustem auch gegen die außerirdischen Scrin-Invasoren – zumindest wenn Sie die **C&C 3-Mod Tiberium Essence** installieren.

Nicht nur GDI-Generäle freuen sich dank der Einzel- und Mehrspieler-Modifikation über neue, alte Truppen. Die Hand von Nod entlässt nun unter anderem die Cyborg-Soldaten des Supercomputers Cabal. Plasmaspuckende Banshee-Bomber und die schlagkräftige Cobra-Artillerie runden die neue Feindvielfalt ab. Auf GDI-Seite sorgt der Mammut MKII mit

je zwei Railgun-Kanonen und Raketenwerfern für überlegene Feuerkraft. Zum Ausgleich ist die mobile Festung schneckenlahm und auf Geleitschutz angewiesen.

### Umdenken, Kommandant!

Die zusätzlichen Einheiten sehen nicht nur gut aus, sie verändern auch die Spielbalance und verlangen neue Strategien. Ein Verband aus aufgerüsteten Titan-Mechs, Mammut-Panzern und dem Mammut MKII zerlegt zwar jede Feindbasis in Sekundenschnelle. Gegen eine Gruppe Cyborgs haben die schwerfälligen Panzerfahrzeuge jedoch keine Chance, zumal die KI die neuen Waffen sowohl im Skirmish als auch in der Kampagne zahlreich einsetzt. Ist der Alexandria-Auftrag ohne Mod noch in wenigen Minuten gewonnen, steigt der Schwierigkeits-



Die neuen Orcas, Mechs und der **Mammut MK II** überrennen die Nod-Basis blitzschnell.

grad dank **Tiberium Essence** erheblich an. Bei unseren ersten beiden Missionsversuchen wurden wir nach wenigen Spielminuten vom Gegner überrannt.

Während die neuen Soldaten und Fahrzeuge das Spielgeschehen umkrempeln, liefern die Modder auch optische Abwechslung. Raketen ziehen nun einen hübschen Rauchschweif hinter sich her, und die neuen Geschosse der Railgun erinnern an den

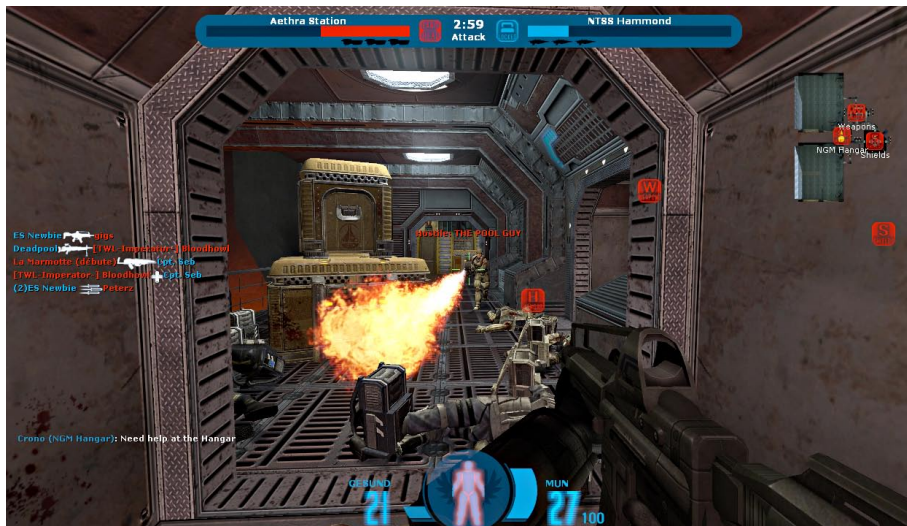
Grafikeffekt aus **C&C: Tiberian Sun**. Außerdem ergänzt **Tiberium Essence** das Spiel um eine Ragdoll-Physik und schleudert die Soldaten damit von Druckwellen getroffen durch die Luft, ähnlich wie im aktuellen Strategie-Titel **Dawn of War 2**. **CHS**

### TIBERIUM ESSENCE

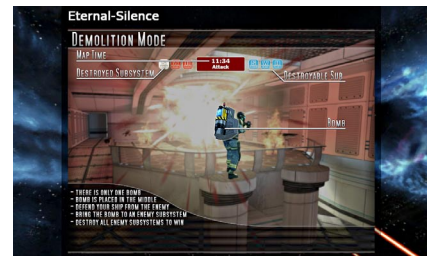
TYP	Einheiten-Mod für C&C 3	GRÖSSE	17 MB
VERSION	1.2	Quicklink:	6026
URL	www.angelmapper.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Wie Krieg der Sterne, nur kostenlos: Diese Mehrspieler-Mod verknüpft Ego-Shooter und Weltraumsimulation zu spektakulären Team-Schlachten.

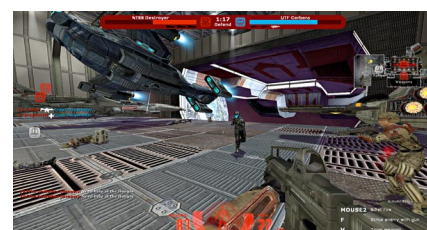
# Half-Life 2 Eternal Silence



Als Angreifer müssen wir die drei eingeblendeten **Subsysteme** in der feindlichen Basis einnehmen, bevor das Zeitlimit abläuft.



Die Spielmodi werden immer von **Tutorial-Bildern** erklärt.



Ein feindliches **Dropschiff** entlädt Gegner in unseren Hangar.

Zwei schlechte Nachrichten gleich vorweg: Von der weit ausholenden Hintergrundgeschichte, die die Entwickler von **Eternal Silence** auf ihrer Internetseite erzählen, bleiben in der Mehrspieler-Mod für **Half-Life 2** nur die Namen der verfeindeten Fraktionen übrig. Ob Sie nun als Soldat der United Terran Forces oder auf Seiten der Neo Galactic Militia in den Science-Fiction-Krieg ziehen, spielt grundsätzlich keine Rolle. Und damit wären wir auch gleich beim zweiten und letzten Kritikpunkt, denn bis auf die blitzblank polierten Raumstationen der UTF und die sichtlich heruntergekommenen Kolonien der NGM fehlt es den Parteien an deutlichen und vor allem spielerischen Kontrasten. Doch damit genug der Nörgelei, denn schließlich gehört der einfallsreiche Mix aus Ego-Shooter und Weltraumsimulation zum Besten, was die Modder-Szene je hervorgebracht hat. Kein Wunder also, dass **Eternal Silence** zum Download über die Online-Vertriebsplattform Steam angeboten wird.

## Battlefield im Weltall

Das Herzstück der Mod ist der so genannte Hardcore-Modus. Ihre Aufgabe: Im Team mit bis zu 15 weiteren Spielern zerstören oder erobern Sie die feindliche Basis,

je nach Karte ein Trägerschiff oder eine Raumstation. Dazu gilt es, zuvor den computergesteuerten Geleitschutz, bestehend aus drei Korvetten, zu vernichten. Erst danach fällt der Schutzschild zum Feindhangar und der Weg zu den Subsystemen der Basis wird frei.

Das Spielprinzip orientiert sich an den Titeln der **Battlefield**-Serie oder dank der Weltraumkämpfe auch an **Star Wars: Battlefront 2**. Vor den Online-Schlachten wählen Sie zunächst eine von sieben Charakterklassen aus. Während der MG-Spezialist für Sperrfeuer sorgt, kann der Ingenieur Geschütze platzieren und eroberte Stellungen besser sichern.

Weiter geht's zu Fuß in Richtung Hangar, wo Sie sich zwischen fünf Raumfahrzeugen und somit für spezifische Missionsziele auf dem Weg zur Feindbasis entscheiden, denn **Eternal Silence** legt großen Wert auf Teamwork. So halten Abfangjäger den Bombern den Rücken frei, während diese die Großkampfschiffe mit ihren Plasmabomben vernichten. Danach entlädt das schwerfällige Gunship gleich mehrere Soldaten im gegnerischen Hangar und dient fortan auch als mobiler Wiederbelebungsplatz. Zurück in der künstlichen Schwere erobern Sie in erbitterten Stellungskämpfen die drei Subsysteme der



Das blaue Team hat unsere Korvetten zerstört. Jetzt verteidigen wir das **Trägerschiff**.

Feindbastion und legen dadurch nicht nur die Schilde und Waffensysteme Ihres Gegners lahm, sondern entreißen ihm auch die taktisch wichtigen Respawn-Punkte. Doch Vorsicht, das Zeitfenster für den Angriff ist begrenzt!

## Vorbildliche Abwechslung

Während der komplexe Hardcore-Modus noch aus den frühesten Versionen von **Eternal Silence** stammt, haben die Hobbyentwickler von Crank Shaft Games ihre Mod inzwischen um drei weitere Spielvarianten erweitert. Im klassischen Capture the Flag stibitzen Sie wie üblich die gegnerische Flagge und jagen dann durch Asteroiden- und Ne-

belfelder zurück zur eigenen Basis. Die Eroberung schickt Sie dagegen in streng linearer Abfolge von einem einzunehmenden Subsystem zum nächsten, während Sie in Demolition zunächst eine Bombe einsammeln und mit dieser dann den gegnerischen Stützpunkt Stück um Stück zerstören. Die Position Ihrer Ziele wird dabei als farbiges Symbol in die Benutzeroberfläche eingeblendet. Die Spielregeln der einzelnen Modi erklärt die Mod übrigens vor jeder Runde per Tutorial-Übersicht – vorbildlicher Service. **CHS**

## ETERNAL SILENCE

TYP	Mehrspielermod für Half-Life 2	GRÖSSE	–
VERSION	3.3	Quicklink:	6027
URL	<a href="http://www.eternal-silence.net">www.eternal-silence.net</a>		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

# Leserbriefe

## Battlefield-Evolution

### Her mit Battlefield 3!

Als ich eure Previews zu den drei neuen Teilen der Battlefield-Serie las, ist mir einiges sauer aufgestoßen. Zum Beispiel der Punkt, mehr Gelegenheitsspieler anzusprechen. Das mag wirtschaftlich eine sehr gute Idee sein, aber die Begründung, Hardcore-Spieler seien eine Minderheit, ist ungerechtfertigt. Wer spielt denn heute noch Battlefield 2, fast vier Jahre nach seinem Erscheinen? Richtig: die Hardcore-Fans. So wie ich einige der Neuerungen verstanden habe, legt man das Spiel nun auf simpelste Ballebenen aus. Ich muss sagen, dass ich das ein bisschen traurig finde. Battlefield war neben Counterstrike ein Beispiel dafür, dass Shooter mehr sein können als nur stupides Abballern. Ich bin der Meinung, DICE hätte die Ressourcen sparen und gleich mit Battlefield 3 anfangen sollen.

Tobias Herrmann

Electronic Arts verbreitert die Marke Battlefield, was aber nicht zwangsläufig bedeutet, dass die alten Fans nun außen vor bleiben. Wir sind sehr sicher, dass sich Battlefield 3 bereits in der Entwicklung befindet.

Petra Schmitz

## Anno 1404

### Kein Multiplayer

Im Artikel zu Anno 1404 schreibt ihr, dass es »definitiv«

einen Multiplayer-Modus geben wird. Das hat sich nun leider als Halbwahrheit herausgestellt. Related Designs schreibt im Ubisoft-Forum, dass für das Hauptspiel kein Multiplayer-Modus geplant sei. Ein Addon soll den Mehrspieler-Part später nachliefern.

Johannes Daube

Da habe ich mich tatsächlich zu weit aus dem Fenster gelehnt. »Wir sagen noch nichts zum Multiplayer-Modus«, erklärte mir Related Designs; deshalb und wegen dem derzeit laufenden Beta-Test, den Indizien für Community-Funktionen (Endlosspiel-Punkte) und der Tatsache, dass der Vorgänger einen Multiplayer-Modus hatte, war ich felsenfest davon überzeugt, dass es einen geben wird. Auch wenn ich's besser gefunden hätte, wenn Entwickler und Publisher hier von Anfang an mit offenen Karten gespielt hätten: Der Fehler geht ganz klar auf meine Kappe. Sorry!

Heiko Klinge

## Online-Aktivierungen

### Bessere Shareware-Demo

Ein großes Lob und Dankeschön für eure Hinweise bei Spielen, die eine Online-Aktivierung erfordern. Die Warnung ist enorm hilfreich für Spieler wie mich, die sich nicht für 50 Euro mit einer besseren Shareware-Demo übers Ohr hauen lassen wollen. Die Erneuerung der Aktivierungen ist dank Hotline-Kosten nämlich erfahrungsgemäß meist teurer, als

das Spiel gleich ein zweites Mal zu kaufen, und wann sich die Spiele gar nicht mehr aktivieren lassen, ist sowieso nur eine Frage der Zeit.

Daniel Saner

Die Kosten für Hotlines wiegen ganz sicher nicht den Preis für ein zweites Spiel auf, und nur die wenigsten Käufer werden je zum Hörer greifen müssen. Zudem zeigt die Vergangenheit, dass die Hersteller den Aktivierungszwang nach dem Ende der Handels-Lebensdauer ihrer Spiele mit einem Patch entfernen. Das ist zumindest ein löblicher (wenn auch später) Service, der in Zukunft hoffentlich zum Standard wird.

Fabian Siegmund

### Bitte klare Piktogramme!

Warum schafft es die Spieleindustrie nicht, einheitliche Standards zu setzen? Als Verbraucher muss ich eine Lupe dabei haben, um auf der Verpackung zu erkennen, ob ich mich online registrieren muss oder nicht. Ein klares Piktogramm wie bei der Altersfreigabe wäre hier hilfreich. Beim Kauf aktueller Computerspiele ist der Verbraucher noch nie so alleine gelassen worden wie heute.

Frank Schmidt

Das ist nicht ganz falsch – aber auch einer der Gründe, warum es Zeitschriften wie GameStar gibt. Wir stehen Spielern bei allen Aspekten der Frage »Was soll ich kaufen?« zur Seite. Michael Trier



## Steam

### Plötzlich deutsch

Schön zu hören, dass ich mit meinem Ärger über den Sprachzwang bei Steam nicht allein bin. Ich habe meine negativen Erfahrungen mit Dark Messiah of Might and Magic gemacht. Bei der ersten Installation konnte ich das Spiel noch manuell auf Englisch installieren. Bei einer Neuinstallation ein halbes Jahr später bekam ich auf einmal nur noch die deutschen Inhalte. Was soll der Blödsinn? Es ist meine Entscheidung, in welcher Sprache ich ein Spiel erleben möchte! Jeden billigen DVD-Film aus dem Supermarkt kann ich auf Wunsch im O-Ton anschauen. Wo ist dann das Problem bei Millionenprojekten wie großen PC-Spielen?

Manuel Britsch

### Steam nur auf C:?

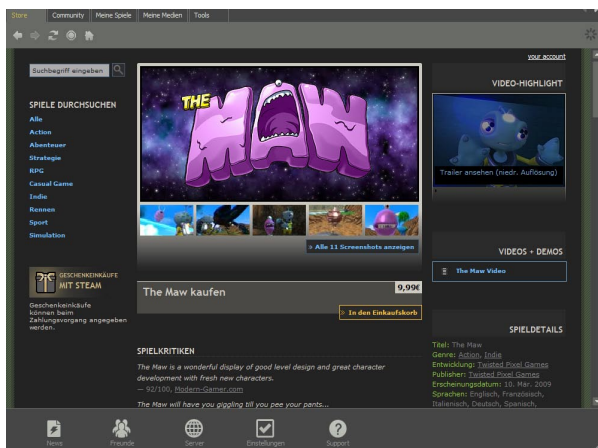
Nach längerem Überlegen habe ich mir ein Spiel gekauft, das zur Freischaltung Steam benötigt. Dass man sich online registrieren muss, steht erstens auf der Verpackung, zweitens habt ihr es in euren Bewertungen immer erwähnt. Was dagegen we-



**Battlefield 1943:** »Wer spielt denn heute noch Battlefield 2, fast vier Jahre nach dem Erscheinen? Richtig: die Hardcore-Fans! DICE hätte mit Battlefield 3 starten sollen.«



**Anno 1404:** »Entgegen eurer Aussage ist für Anno 1404 kein Multiplayer-Modus geplant, sondern soll erst später mit einem Addon nachgeliefert werden.«



**Steam:** »Jeden billigen DVD-Film aus dem Supermarkt kann ich auf Wunsch im O-Ton anschauen. Wo ist dann das Problem bei Millionenprojekten wie großen PC-Spielen?«

der auf der Box noch in euren Artikeln steht, ist die Tatsache, dass ich das Installationsverzeichnis für das Spiel nicht bestimmen kann. Es landet immer auf der gleichen Platte wie Steam, bei mir Laufwerk C. Da ich C: nur für das Betriebssystem benutze und die Festplatte größtmäßig auch nur dafür ausgelegt ist, kann ich das Spiel nicht installieren.

*Martin Lechner*

❖ Stimmt, das ist eine Unsitte von Steam. Um eine andere Festplatte zu nutzen, müssen Sie den Steam-Ordner von Hand umziehen. Kopieren Sie schlicht das gesamte Installationsverzeichnis um. Dann starten Sie Steam neu. Sollte das nicht funktionieren, legen Sie eine Sicherheitskopie des Unterordners »SteamApps« an. Dann deinstallieren Sie Steam und installieren es auf einer anderen Platte neu. Kopieren Sie den gesicherten Ordner in das neue Installationsverzeichnis.

*Daniel Matschijewsky*

## Download-Versionen

### Wo bleibt der Nachlass?

❖ Ich wundere mich immer wieder, warum der Download-Vertrieb von Spielen nicht deutliche Konsequenzen für die Preispolitik hat. Die Publisher sparen die Kosten für die Verpackung, das Pressen der CDs, die Lagerhaltung, die Händlermarge usw. Dass diese Ersparnis nicht an die Kunden weitergegeben wird, finde ich eine Unverschämtheit. Wenn ein Download nur läppische 5 Euro weniger kostet als die DVD-Version, die sich auch im Regal gut macht und womöglich sogar weiterverkauft wer-

den kann, ist das absolut nicht nachvollziehbar.

Der Trend weg von »harten Medien« wie DVDs hin zu Online-Lösungen ist wohl nicht aufzuhalten und erscheint zudem logisch. Dass Publisher hier aber ohne mit der Wimper zu zucken »kalte Margen« einstreichen, bringt mich auf die Palme. Bestes Negativbeispiel ist der EA-Store: Hier kostet der Fußball Manager 2009 als Download stolze 54,99 Euro. Bei Amazon gibt's die DVD-Version für 49,95 Euro – dreister geht's wohl kaum.

*David Brandstädter*

❖ Wir haben mal bei Electronic Arts nachgefragt. Für den hohen Preis im EA-Shop gibt es einen recht einleuchtenden Grund: EA hält sich schlicht an die haus-eigene Preisempfehlung. »Alles andere wäre sehr unglaubwürdig«, sagt der Pressesprecher Martin Lorber. Zudem stünden den unbestrittenen Ersparnissen neue Kosten gegenüber, darunter »die Bereitstellung der Download-Möglichkeit für bis zu fünf Jahre, der Kundenservice, das Pflegen des Online-Shops«. Auch wenn das alles zutrifft: Wir halten die Download-Preise derzeit für zu hoch. Wir gehen davon aus, dass sie in Zukunft in dem Maße sinken werden, in dem dieser Vertriebsweg und damit die Konkurrenz zwischen verschiedenen Anbietern wächst.

*Christian Schmidt*

## Xbox-Werbung

### Deplatziert und überflüssig

❖ Die von euch gestartete Leserumfrage zum Thema »Konsolen-

## Fehler!

»Heureka!«, schallt es regelmäßig aus der Kellerwerkstatt unseres Chefredakteurs Michael, wenn der versponnene Alte mal wieder den Hubschrauber erfunden, eine lächelnde Schönheit in Öl gemalt oder Schnittbilder der menschlichen Anatomie hingetuschelt hat. »Heureka!«, krächzte es auch neulich wieder durch die Gänge: Michael hatte das E-Mail-Postfach [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) entdeckt, an das GameStar-Leser im Heft gefundene Fehler melden. »Da muss man doch was tun!«, postulierte das grübelnde Genie prompt, klopfte und sägte drei Nächte lang im Souterrain und trat schließlich mit einem rüsselähnlichen Beutelgerät vor die Mannschaft: »Heureka, Gesindel: der Fehlerschnüffler!« Angst schlich in die Reihen der Redakteure.

### Report: [zensiert!]

Rasselnd und schnaubend wühlt sich der Fehlerschnüffler durch die Hosentaschen eines rotwangigen Daniel Matschijewsky, saugt sich schließlich mit schrillum Fiepen an einem Gegenstand fest, der sich nach der Bergung als pelzig-brauner Matschhaufen erweist. Die Laboranalyse bringt Klarheit: Das Gebilde war mal eine Kiwi, vor Urzeiten in der Tiefe der Gesäßtaschen vergessen. Der Südfrüchte-Alarm ist schnell auf eine Zeile Matschijewskys im Zensur-Report zurückgeführt, in dem er Australien als »Land der Kängurus und Kiwis« beschreibt. Dabei gibt's Kiwis nur auf Neuseeland! Gerade will Chef-Michael zum aus Nagelresten zusammengeschweißten Bestraf-O-Maten greifen, da dämmert unterm Rauschehaar ein unangenehmer Gedanke: Die Kiwis auf Neuseeland sind doch Vögel – warum schlägt der Fehlerschnüffler dann bei Obst an? Stimmt mit der Maschine am Ende etwas nicht?

### Hardware: Antec Sonata Elite

Heftig drängt der Fehlerschnüffler in Richtung Hardware-Testbüros und schnuppert sich unter anschwellendem Rattern an den Praktikanten Fabian Lein heran, wühlt sich dann aber in einer überraschenden Wendung in einen Berg von Verpackungskartons, unter dem neugierige Redakteure einen längst vergessenen Wandschrank entdecken. Darin findet sich zu allseitigem Erstaunen ein fröhlich murrender Leser, der beim Tag der offenen Tür 2003 in den GameStar-Büros vergessen worden war: eine Sackgasse. Also führt die Spur zurück zu Fabian Lein und seinem Test des Gehäuses Antec Sonata Elite. »Maße: Laser (4.000 dpi)«, heißt es dort im Wertungskasten. »Hm ... Laser!«, durchzuckt es das labile Erfindergenie des GameStar-Chefs Trier, schon kritzelt seine Hand Kreideformeln auf Wand und Redakteurspullover. Da blitzt die Erkenntnis auf: Was hat ein Leser mit einem Laser zu tun? Muss man etwa an der Unfehlbarkeit des Schnüffelapparates zweifeln ...?

### Report: [zensiert!]

Schier rasend vor mechanischem Tatendrang fetzt die Fehlersuchmaschine zu Petra Schmitz, hämmert mehrmals gegen die unterste Schreibtischschublade – und die mit einem Aufschrei davor hechtende Redakteurin. Allem Gekreische zum Trotz wird die Lade aufgebrochen. Zum Vorschein kommt ein rosa Spandex-Kleidchen, in den Augen der Anwesenden glimmt eine Ahnung: Das ist doch das Kostüm von Phantasmagoria, der rotzigen Superheldin, die Bankräuber anpöbelt und Autodieben Kaugummi unter den Sitz klebt! Aufschlussreich – aber wo ist der Fehler? Die in Tränen aufgelöste Ertrappte ist offensichtlich untadelig, warum aber kichert ausgerechnet der Matschijewsky so in sich hinein? Ein mehrstündiges Verhör bringt die Antwort: Daniel hatte in seinem Zensur-Report das Gruselspiel Phantasmagoria erwähnt, aber aus Versehen das Bild des zweiten Teils abgedruckt. Ein klarer Fehler! Ebenso klar: Des Chefs ingenieures Schnüffelteil ist schwer irregeleitet, die Investigation muss abgebrochen werden. Der geknickte Bastler schleicht zurück ans Reißbrett und sinniert über seine schadhafte Apparatur, nur kurz unterbrochen gegen Mitternacht, als eine Frau in Rosa auftaucht und ihn mehrere Minuten lang beschimpft.

Rubrik in GameStar?« ist zum Glück verneint worden und hat es damit nicht ins Heft geschafft. Doch was sehe ich, als ich die Previews durchblättere: »Halo Wars, ONLY FOR XBOX 360!« Diese deplatzierte Werbung ist mit sechs Seiten absolute Platzverschwendung.

*Alexander Horlamus*

❖ Eine Konsolenrubrik, da haben uns die Leser-Rückmeldungen den Rücken gestärkt, wird es in GameStar nicht geben. Wir können es den Herstel-



»Diese deplatzierte Werbung ist mit sechs Seiten absolute Platzverschwendung.«

## So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

lern aber nicht verübeln, wenn sie stattdessen Werbung bei uns schalten. An sich ist die Idee naheliegend: In Konsolenmagazinen wird sowieso über Halo Wars berichtet, warum also nicht über GameStar auch andere Spielerkreise ansprechen? Uns stört Konsolenwerbung nicht. Wie sehen Sie das? *Michael Trier*

### WoW-Langeweile

#### Nur aufhören will keiner

❖ Ich kann Daniel Juhasz und seinem Leserbrief über World of Warcraft nur Recht geben. Auch ich erlebte es immer wieder, dass die meisten Mitspieler nur noch aus Gewohnheit World of Warcraft einschalten. Wenn man dann noch im Teamspeak hört, wie schlecht einige überhaupt drauf sind (»Blöde Farmerei!«, »Schon wieder muss ich einen Twink hochziehen«), dann merkt man erst, wie tief der Frust sitzt. Nur aufhören will so gut wie keiner. Ich bin Ende 2008 ausgestiegen (war nicht einfach nach fast vier Jahren) und erfreue mich seitdem mit den besten Solo-Spielen. Nur ein Online-Rollenspiel muss ich erst mal nicht mehr haben, denn zu schnell gerät man in das vom Hersteller gebaute Hamsterrad hinein. *Sebastian Stehl*

#### Wie eine Beziehung

❖ In meinen Augen ist World of Warcraft wie eine Beziehung. Erst ist es wie Liebe auf den ersten Blick, irgendwann ärgert man sich über das Spiel, vielleicht fasst man es zwei Tage (oder zwei Stunden) lang nicht an, danach gewöhnt man sich mit der Zeit daran, dass das Spiel auch Fehler

haben kann. Und irgendwann ist es eine Gewohnheit. *Sinan Toykun (REcod)*

### Gewalt in WoW

#### Falsche Information

❖ Zum Leserbrief von Alexander Klös »Gewalt in World of Warcraft« habt ihr angemerkt: »Die Sachverhalte, die Alexander schildert, stammen aus den Quests für den Todesritter, der bösen neuen Charakterklasse in Wrath of the Lich King.« Das stimmt so nicht. In der Zone Dragonblight wird der Folterknecht per glühenden Hufeisen gefoltert (Ähnliches in der Borean Tundra), das Zerstückeln von Leichen finden wir im Howling Fjord bei Skorn, die verpestete Bevölkerung wird nördlich von New Agamand per Abomination »gesprengt«. Möglich, dass ähnliche Quests im Todesritter-Startge-

biet vorkommen, allerdings ist der Questinhalt für alle Klassen zugänglich, nicht nur für die »böse« Klasse des Todesritters.

*Georg Amlacher*

❖ Georg hat Recht. Unsere Anmerkung ist damit hinfällig, was Alexanders Vorbehalte gegen die Gewaltinhalte in World of Warcraft noch verstärken dürfte.

*Christian Schmidt*

### Breitbild

#### Unbequemes Arbeiten

❖ Im Hardware-Teil dieser Ausgabe musste ich lesen, was ich sowieso schon ahnte: 2009 werden 4:3-Monitore verschwinden, das Breitbild hat sich durchgesetzt. Vor einiger Zeit war ich auf der Suche nach einem 19-Zoll 4:3-Bildschirm und habe ihn auch gefunden, aber der Weg war steinig. Ich kann es nicht nachvollziehen, dass sich Breitbildformate einer derartigen Beliebtheit erfreuen. Ein breites Format bietet für mich nur Nachteile: Es benötigt viel Platz, und es ist unangenehm, damit zu arbeiten. Vor einem PC-Monitor sitzt man gewöhnlich näher als vor einem Fernseher.

*Franz Schug*

❖ Monitore werden seit Jahren immer größer, unabhängig vom Bildformat; daran ist also nicht allein 16:9 schuld. Das Breitbildformat ist tatsächlich aber auch ergonomischer, weil es dem Blickfeld des menschlichen Auges viel näher kommt als das hohe 4:3-Format. PC-Monitore nutzen anstelle

des 16:9-Seitenverhältnisses häufig 16:10, um mehr Platz beim Arbeiten zu schaffen. Beim Spielen und Filmeschauen passt das Breitbildformat ebenfalls besser, finden wir.

*Daniel Visarius*

### Dawn of War 2

#### Getrennte Wertungen

❖ Euer Test zu Dawn of War 2 hat mir sehr gut gefallen, die Kritikpunkte sind gerechtfertigt und die Wertung nachvollziehbar. Dennoch offenbart dieses Spiel eine Schwäche eures Wertungssystems: Wie schon bei den letzten Dawn-of-War-Erweiterungen wäre die Wertung wohl besser ausgefallen, wenn nur der Multiplayer-Part bewertet worden wäre, da sich die meisten Kritikpunkte auf den Singleplayer-Teil beziehen. Die Entwickler wurden also quasi dafür bestraft, dass sie sich die Mühe gemacht haben, noch einen Singleplayer-Teil hinzuzufügen. Deshalb mein Vorschlag: Bewertet Multiplayer und Singleplayer unabhängig voneinander mit einer kompletten Wertung (nicht nur die jetzige Multiplayer-Note).

*Joachim Kuppers*

❖ Wir müssen vor jedem Test entscheiden, ob wir das Spiel als Solo- oder als Multiplayer-Programm beurteilen. Manchmal ist das eindeutig, etwa bei der Battlefield-Serie, manchmal zwiespältig. Wir halten Dawn of War 2 für ein Spiel mit einer so starken Solo-Komponente, dass wir es als Solo-Spiel gewertet haben. Das hat nichts mit Bestrafung zu tun. Wenn die



**Dawn of War 2:** »Die Entwickler wurden dafür bestraft, dass sie sich die Mühe gemacht haben, einen Singleplayer-Teil hinzuzufügen.«

Entwickler einen ausgefeilten Solo-Part bauen, dann müssen sie es akzeptieren, dass dessen Qualität bewertet wird. Das führt zu dem scheinbaren Paradoxon, dass ein abgespecktes Dawn of War 2 ohne Solo-Kampagne eine höhere Wertung bekommen hätte. Allerdings spräche es als reiner Multiplayer-Titel auch wesentlich weniger Käufer an. Die Entwickler bauen Solo-Kampagnen nicht aus Freundlichkeit ein, sondern aus geschäftlichem Kalkül. Über die Option einer zweiten Wertung denken wir nach. Diskutieren Sie mit uns auf [GameStar.de](http://GameStar.de): ▶ **Quicklink 6046**. *Michael Graf*

## Football Manager Live

### Alles wegen Heiko

❖ Nach eurem Bericht über den Football Manager Live war ich sehr interessiert. Wie Heiko Klinge schrieb, bedarf es einer langen Einarbeitungszeit. Doch jetzt, wo ich meinen ersten Star

in der Mannschaft habe, spielt es sich wie von selbst.

Was ich aber viel erstaunlicher finde: Ich habe in kurzer Zeit mit mehreren deutschen Spielern gesprochen. Alle haben Anfang März mit dem Spiel angefangen. Nach direkter Befragung stellte sich heraus: Alle hatten Heiko Klinges Bericht zum Spiel gelesen, niemand kannte es vorher. Ich finde, das ist ein eindrucksvoller Beweis für die Wirkung von GameStar. *Daniel Günther*

## Du oder Sie?

### Schreckliches Siezen!

❖ Ich möchte euch nach langer Zeit des Lesens jetzt endlich das »Du« anbieten. Ich finde es ehrlich gesagt schrecklich, als GameStar-Leser gesiezt zu werden! *Benjamin Siebern (26)*

❖ Wir schlagen gerne ein: Benjamin und wir sind nun per du! Aber nur privat. Im Heft bleiben wir beim Sie. GameStar hat einen Anspruch

auf Seriosität und Qualität, zu dem das ernsthafte Sie besser passt als ein vertrauliches Du. *Michael Trier*

## Rückblick-Videos

### Ins Herz der Leser

❖ Seit geraumer Zeit will ich euch danken für das Rückblicks-Video, zuletzt auf die Ausgabe 04/99. Noch nie hat ein Video so viel über euch verraten wie dieses. Immer sagt es mir, wer »meine« Spiele wie einschätzt, und das will ich schon wissen. Wer noch nie eine GameStar in der Hand hielt, danach abonniert er sie. Wunderbar, wie Petra im Video zu Ausgabe 03/99 Michael fragt: »Soll ich die Klappe halten...?« So schleicht sich ein Magazin ins Herz der Leser! *Rainer Welzel*

❖ Danke für das Lob! Wir alle im GameStar-Team arbeiten echt gern zusammen, und ich glaube, das merkt man. Und jetzt halt' ich die Klappe. *Petra Schmitz*



Rückblick-Video auf der GameStar-DVD: »Soll ich die Klappe halten?«

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Redaktions-Rollenspiel«

In der letzten Ausgabe hatten wir Sie gebeten, einen Rollenspiel-Charakterbogen zu Ihrem Lieblingsredakteur auszufüllen. Die eifallsreichsten Ergebnisse sehen Sie auf dieser Seite. Wir bedanken uns bei

den fleißigen Teilnehmern; wie immer dürfen sich die Schöpfer der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter ▶ **Quicklink: 5299**.

**1**

**Michael Graf**

Der Industrievertreter

GEWALT PROPAGANDA 10/10

TIERKOLLIERE KUNSTE 9/10

STAR WARS FANATIKER 1/10

LABER BESCHWINDIGKEIT 9/10

GAMESTAR HULT FAKTOR 8/10

**2**

**HEIKO**

DER RENNFARENDE SPURWECHSELINKER

**SUPERKRÄFTE**

- >> Der 7. Sinn
- >> Beim Rendezvous mit der Radarfalle: Hat's geblitzt? Nee, gescheppert!
- >> Die Ruhe in Person
- >> Möchte sterben wie sein Opa, schlafend! Und nicht schreiend wie sein Beifahrer
- >> Follow me, if you can

**WERKZEUG:** Heiko und sein Renn-Trabbi Lieber 26 PS und 130 IQ als andersherum

**CHARAKTERWERTE:**

- >> Schattenparker 3/10
- >> Wer später bremsst, ist länger schnell 9/10
- >> Fit wie ein Turnschuh 7/10
- >> No Airbag - Freund des vollen Schadenmodells 9/10
- >> Crashstest-Dummy - nur auf der Rennstrecke! 8/10
- >> Schleppt alles ab - außer Fluchtfahrzeuge 2/10
- >> Super Heiko - nicht Diesel!!! 10/10

GameStar

**3**

**Fabian**

Der Supersiggi / Level 80

**SUPERKRÄFTE**

- Haut volles Pfund aufs Maul
- Macht Dinge kaputt
- Kann mit geschlossenen Augen beim Spore-Spielen einschlafen.

**WERKZEUG:** Die blanken Stahlhäute 1 Pääänzer

**CHARAKTERWERTE:**

Stärke: 100/10 Charisma: 10/10

God-Mode: on Lebensenergie: 999/100

Lebensmotto: IDDDQ

**Besonderheit:** Hat keine Haare auf der Brust, weil auf Stahl keine wachsen.

GameStar

## Die nächste Aufgabe

Passend zur Jahreszeit dreht sich die Aufgabe zum kommenden Heft ums Osterfest. Lassen Sie sich von Meister Lampe inspirieren: Bemalen Sie ausgeblasene Eier mit GameStar- und Spielemotiven, ziehen Sie Sam Fischer das Hasenkostüm an oder schicken Sie Miss Croft auf Geschenkejagd! Mit einer Festtradition sollten Sie dabei allerdings brechen und Ihre Werke (oder die Fotos davon) nicht etwa verstecken, sondern unter dem Stichwort »Ostern« an die GameStar-Redaktion schicken.



### Einsendeschluss: 13. April.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer Postadresse.

### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningar-Straße 26  
80807 München

### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Ostern«

# Mitmachen und Gewinnen

## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ► Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 28. April 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Ab 9. April im Kino** Im Thriller **Knowing** entschlüsselt Nicolas Cage als Astrophysiker John Koestler ein Geheimnis aus der Vergangenheit und erhascht dabei einen grauenvollen Blick in die Zukunft.

Als Johns Sohn ein mysteriöses Blatt Papier mit nach Hause mitbringt, das seit 1959 in einer Box auf dem Schulhof vergraben war, entdeckt der Familienvater in einer scheinbar willkürlichen Zahlenkolonne einen Code, der mit unglaublicher Präzision die Anzahl der Opfer und das Datum der schlimmsten globalen Katastrophen und Unfälle der letzten 50 Jahre bestimmt. Doch die nächste Erkenntnis ist noch furchtbarer: Das Dokument sagt auch eine Katastrophe von unermesslichem Ausmaß voraus. Nur John kann die Apokalypse verhindern, denn er allein kennt das Datum, an dem die Welt untergehen wird ...

Wir kennen dagegen ein nicht minder wichtiges Datum, das Sie sich schon jetzt in Ihrem Kalender anstreichen sollten: den 9. April, denn dann läuft der Endzeit-Blockbuster **Knowing** mit Hollywood-Star Nicolas Cage in der Hauptrolle auch in deutschen Kinos an. Den rasanten Trailer und weitere Infos zum neuen Film vom **I, Robot**-Regisseur Alex Proyas und dem Team um den **Stirb Langsam 4.0**-Kameramann Simon Duggan gibt's unter [www.knowing-derfilm.de](http://www.knowing-derfilm.de).

Zum Kinostart von **Knowing** verlosen wir gemeinsam mit dem Concorde Filmverleih insgesamt **sechs** wertvolle Preise von der Firma Medion ([www.medion.de/knowing](http://www.medion.de/knowing)). Den Anfang machen **zwei MEDION® AKOYA® MINI E1210**-Notebook. Dank des schnellen Draft-nWLAN, der extrem sparsamen CPU und dem leistungsstarken Akku sind Sie mit den handlichen Mini-Notebooks bis zu drei Stunden lang mobil online. Die 160 GByte große Festplatte bietet dabei mehr als genug Platz für Musik, Fotos und Filme, die Sie unterwegs auf dem gestochenen scharfen 10-Zoll-Display betrachten. Ein Muss für jeden Heimkinofan ist der **DVD-Recorder MEDION® LIFE® X70002** mit integriertem DVB-T und AnalogTuner, den wir ebenfalls **zweimal** verlosen. Auf die fest eingebaute, 500 GByte große Festplatte nehmen Sie bis zu 266 TV-Stunden auf, dank Timeshift-Funktion auch zeitversetzt. Wird der Speicherplatz doch irgendwann knapp, sichern Sie Ihre Videos blitzschnell auf DVD und entkommen so dem Datenstau. Damit Sie auch im Straßenverkehr jeden Stau umfahren, verlosen wir zudem **zwei Navigationssysteme MEDION® GoPal® E4435**. Dank der interaktiven Stauwarnung und dem großzügigem 11 cm/4,3-Zoll-Display bringt Sie das clevere GPS-System stets sicher und schnell ans Ziel. Wert der Preise: rund **2.000 Euro**.



# MEDION®





**Ab 16. April im Kino** Chev Chelios ist zurück von den Toten! Zumindest teilweise, denn in **Crank 2: High Voltage** wird der lässige Profikiller nicht etwa vergiftet und muss sich wie im ersten Film mit Adrenalinschüben am Leben halten – nein, diesmal kommt es noch verrückter. Ein fieser Gangsterboss rettet Chev (gespielt von Jason Statham, dem Actionstar der Transporter-Streifen) zunächst das Leben, nur um ihm dann sein Herz zu klauen. Jetzt hetzt Chev mit einer künstlichen Ersatzpumpe in der Brust hinter dem Triadenganoven her und muss dabei wort-

wörtlich unter Strom bleiben, denn seinem schwächelnden Akku droht der Saft auszugehen – da hilft nur der

beherzte Griff zur Starkstromleitung! Weitere Infos und den Trailer zur rasanten Crank-Fortsetzung finden Sie unter [www.crank2-derfilm.de](http://www.crank2-derfilm.de).

Zum Kinostart von Crank 2: High Voltage verlosen wir gemeinsam mit Universum Film ein Heimkino-Soundsystem der Firma Yamaha ([www.yamaha-online.de](http://www.yamaha-online.de)). Das Rundum-Sorglos-Paket besteht aus dem leistungsstarken **YSP-1100 Soundprojektor**, der mit seinen 42 Miniboxen überzeugenden 5.1-Klang aus nur einer Komponente ermöglicht. Den farblich passenden **Subwoofer YST-FSW100** legen wir gleich noch dazu und runden den Gewinnspielposten mit dem **DVD-Player DVD-S661** ab. Wert der Preise: rund **1.400 Euro**.



## Gewinner 03/2009

► D. Baronov, Stuttgart B. Beck, Augsburg J. Chachkul, Coburg G. Dello Buono, Odenthal C. Fink, Großbottwar J. Gitzel, Oyten B. Gößling, Freiburg P. Hahn, Düsseldorf G. Helling, Berlin N. Hofmeister, München A. Kruse, Emden G. Olbertz, Frankfurt I. Sacher, Schöpstal D. Schön, Weil der Stadt F. Schubert, Lohmar E. Tarnofsky, Lengenwang M. Thiel, Rheinbach B. Weber, München

## Gewinner der Abo-Verlosung 05/2009

► M. Hildebrand, Hohenlinden J. Herting, Hürth F. Horstmann, Isenbüttel U. Brauers, Düsseldorf S. Bergmann, Karlsruhe

**GameStar verlost** Die Buchstaben auf Ihrer Tastatur sind längst ausgeblieben, Ihre Maus reagiert nur noch beim beherzten Wurf gegen die Zimmerwand? Kein Problem, GameStar versorgt Sie mit dem passenden Hardware-Nachschub. Wir verlosen **vier** hochwertige **Launch Kits** für Games for Windows Live. Der Inhalt: je eine **Sidewinder Maus**, ein **Headset** und eine **Sidewinder-X6**-Tastatur mit abnehmbarem Nummernfeld. Die neue Peripherie können die Gewinner mit den beiden Spielen antesten, die jedes Paket abrunden. Die kurze, aber auch kurzweilige Ego-Shooter-Umsetzung zum letzten Bond-Streifen **Ein Quantum Trost** genießen Sie dabei am besten als Vorspeise, denn das Hauptgericht heißt **Grand Theft Auto 4** und kann mit dutzenden Missionen in einer glaubwürdigen Großstadt und abwechslungsreichen Mehrspieler-Modi über Wochen unterhalten. Wert der Preise: rund **800 Euro**.



## Ab 13. März im Laden

Die virtuelle Galaxie des Weltraum-Online-Rollenspiels **Eve Online** macht es der Realität nach und dehnt sich seit Jahren weiter aus: nämlich um neue Raumsektoren, zahlreiche Mitspieler und zuletzt um DirectX-10-Grafik. Bis zu 220.000 Spieler kämpfen und handeln in einer dynamischen Welt mit gigantischen Ausmaßen.

Seit dem 13. März steht Eve Online samt aller Erweiterungen, 60-Tage-Inklusivspielzeit, direktem Zugang zu den Fraktions-Schlachten und einem exklusiven Raumschiff in der aktuellen Version als **Special Edition** im Laden.

Zur Feier der Neuveröffentlichung verlosen wir gemeinsam mit dem Publisher Atari ([www.atari.de](http://www.atari.de)) **sechs** Einsteigerpakete für das galaktische Online-Rollenspiel. Jeder Box liegen die **Eve Online Special Edition** und die ausgezeichnete **Raptor M3 Platinum**-Spielemaus ([www.raptor-gaming.de](http://www.raptor-gaming.de)) bei. Wert der Preise: rund **800 Euro**.



Verlagsleiter **André Horn** interviewte in einer kleinen Pause einige der Gäste und fragte nach persönlichen Favoriten, Hoffnungen und Enttäuschungen.



Michael Trier und Markus Schwerdtel eröffneten die **Preisverleihung**.



Alle **Gewinner** des Abends haben sich zum Abschlussfoto auf der Bühne versammelt.

08

**Spiele, Preise, Sensationen:** Zum siebten Mal verliehen GameStar und GamePro den Leserpreis für die besten Spiele.



**York von Heimbürg** (rechts), Geschäftsführer von IDG Deutschland, im Gespräch mit **Thomas Kessler**, Sales Director von Sapphire.



**Christian Beer** von Activision Blizzard präsentiert stolz den Preis für *Wrath of the Lich King* (bestes Online-Rollenspiel). Die beiden Typen rechts und links kennen wir nicht.



**Matthias Mirlach**, **Christian Szymanski** und **Knut-Jochen Berge** von Codemasters freuen sich über zwei Preise für *Race Driver: Grid*.

**GameStar.de**  
Infos & Fotos  
► Quicklink: 6041

Ein GameStar zu gewinnen, ist vielleicht (noch) nicht so prestigeträchtig wie einen Oscar einzuheimsen, aber ein GameStar ist allemal der bessere Preis. Denn im Gegensatz zu den Oscars werden die GameStars nicht nach verschwurbelten Kriterien von einer großteilig unbekannten Jury ausgelobt, sondern von den Spielern in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Sie entscheiden seit 2003, welche Entwickler und Publisher ihnen im jeweiligen Jahr mit welchen Programmen die größte Freude bereitet haben. Am 26. Februar 2009 war Stichtag für die Verleihung der



Das apokalyptische Abenteuer *Fallout 3* von Bethesda wurde zum **Spiel des Jahres** gekürt.

GameStars 2008. Dieses Mal fand die große Abendgala in der alten Kongresshalle in München statt, einem unter Denkmalschutz stehenden Tagungsgebäude. Und dort gab es mehr als eine Überraschung.

### Zwei Stunden Spannung

Wenn Gala drauf steht, muss auch Gala drin sein: Die sonst Jeans und Shirt bevorzugenden Mitarbeiter von GameStar und GamePro hatten sich in schicke Abendgarderobe gestürzt und strahlten mit den 130 Branchen-Gästen um die Wette. Doch die eigentlichen Stars waren – der Name sagt es schon – die GameStars. 15 auf Hochglanz polierte Trophäen und zwei Jurypreise thronten auf der Bühne und warteten auf neue Besitzer. Am heißesten begehrt: die Preise für das Spiel des Jahres für PC und Konsolen. Doch bis die in glückliche Siegerhände übergeben wurden, vergingen getreu dem Motto »Das Beste immer zum Schluss« gut zwei Stunden spannendes Programm. Zwei Stunden, in denen auf der Bühne der Kongresshalle die Redakteure von GameStar und GamePro durch schmissige Laudatio-Ansprachen gute Laune und Spannung verbreiteten und anschließend glückliche Gewinner kürten. Am häufigsten durften Electronic Arts und Ubisoft aufs Podium. Eingerahmt wurde das Spektakel durch die Moderation von Gunnar Lott und fetzigen Einspielern auf der riesigen Leinwand des Saals.

### Nichts für Niko Bellic

Die größte Verblüffung des Abends gleich vorweg: **Grand Theft Auto 4** gewann keinen der zwei möglichen PC-Preise. Zwar war das inhaltlich fantastische Programm ohne Zweifel eines der besten Spiele 2008, von GameStar erhielt es 93 Punkte. Aber offensichtlich strafen die Leser **GTA 4** aufgrund seiner eklatanten technischen Mängel beim Erscheinen ab. So landete es in der Top-Kategorie »Bestes PC-Spiel« lediglich auf dem enttäuschenden dritten Rang, bei den besten Actionspielen war es sogar nur der fünfte. Immerhin gab's am Ende doch noch den Titel für das beste Konsolenspiel, was aber sicherlich deutlich weniger war, als sich die Vertreter des Publishers 2K Games ausgemalt hatten.

Die PC-Hauptrophäe und ebenso die fürs beste Rollenspiel (auch bei den Konsolen) ging an **Fallout 3** von Bethesda und bestätigte damit die von uns vergebene Traumwertung von 93 Punkten: **Fallout 3** ist für die GameStar-Leser das beste Spiel des Jahres 2008!

### Vorsprung für Edna

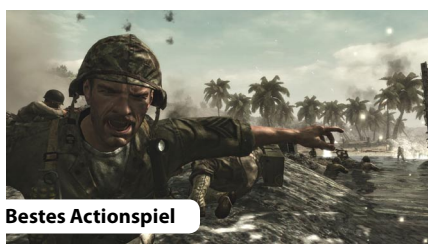
Neben der Schlappe für **Grand Theft Auto 4** war die zweite große Überraschung der erste Platz bei den Adventures. Den strich nämlich nicht wie erwartet Fusionspheres **Geheimakte 2** ein (der Vorgänger **Geheimakte Tunguska** war das beste Adventure 2006), sondern das ungewöhnliche **Edna bricht aus** von Daedalic –

## Die Preisträger 2008



### PC-Spiel des Jahres

**Fallout 3** (Bethesda / Ubisoft)  
 Sieger 2007: Crysis (Crytek / Electronic Arts)



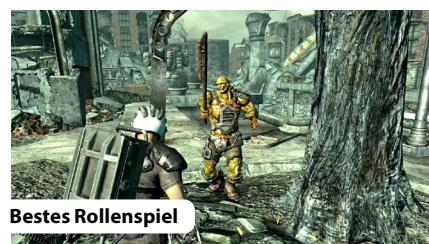
### Bestes Actionspiel

1. Platz: **Call of Duty: World at War** (Treyarch / Activision Blizzard)
  2. Platz: **Crysis: Warhead** (Crytek / Electronic Arts)
  3. Platz: **Far Cry 2** (Ubisoft Montreal / Ubisoft)
- Sieger 2007: Crysis (Crytek / Electronic Arts)



### Bestes Strategiespiel

1. Platz: **C&C: Alarmstufe Rot 3** (EA LA / Electronic Arts)
  2. Platz: **Spore** (Maxis Software / Electronic Arts)
  3. Platz: **Civilization 4: Colonization** (Firaxis / 2K Games)
- Sieger 2007: C&C 3: Tiberium Wars (EA LA / Electronic Arts)



### Bestes Rollenspiel

1. Platz: **Fallout 3** (Bethesda / Ubisoft)
  2. Platz: **Sacred 2** (Ascaron / Deep Silver)
  3. Platz: **Das Schwarze Auge: Drakensang** (Dtp / Radon Labs)
- Sieger 2007: The Witcher (CD Projekt / Atari)



### Bestes Online-Rollenspiel

1. Platz: **WoW: Wrath of the Lich King** (Blizzard / Activision Blizzard)
  2. Platz: **Age of Conan** (Funcom / Eidos)
  3. Platz: **Warhammer Online** (Mythic / Electronic Arts)
- Sieger 2007: WoW: The Burning Crusade (Blizzard / Vivendi)



### Bestes Adventure

1. Platz: **Edna bricht aus** (Daedalic / Xider)
  2. Platz: **Geheimakte 2** (Fusionsphere / Deep Silver)
  3. Platz: **Perry Rhodan** (Braingame / Deep Silver)
- Sieger 2007: Jack Keane (Deck 13 / 10tacle)



### Bestes Renn- / Sportspiel

1. Platz: **Race Driver: Grid** (Codemasters / Codemasters)
  2. Platz: **Pro Evolution Soccer 2009** (Konami Tokyo / Konami)
  3. Platz: **Fifa 09** (EA Canada / Electronic Arts)
- Sieger 2007: Colin McRae Dirt (Codemasters / Codemasters)



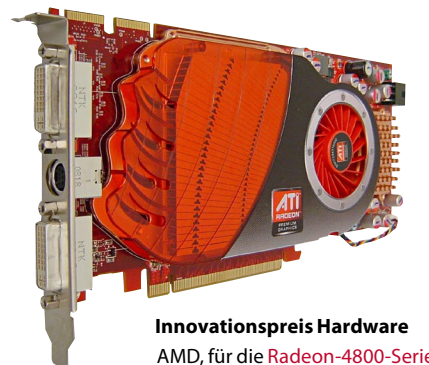
### Bestes Multiplayer-Spiel

1. Platz: **Left 4 Dead** (Valve / Electronic Arts)
  2. Platz: **Call of Duty: World at War** (Treyarch / Activision-Blizzard)
  3. Platz: **Fifa 09** (EA Canada / Electronic Arts)
- Sieger 2007: Call of Duty 4 (Infinity Ward / Activision)



### Preis der Jury

2D Boy, für **World of Goo**



**Innovationspreis Hardware**  
 AMD, für die **Radeon-4800-Serie**



In der Kongresshalle, einem denkmalgeschützten Tagungsgebäude aus den 50ern, fand die Preisverleihung der GameStars 2008 statt.

wenn auch nur mit hauchknappen 49 Stimmen Vorsprung. Ein schöner Beweis dafür, dass Originalität belohnt wird, gleichzeitig allerdings auch ein Hinweis darauf, dass das Konkurrenz-Umfeld 2008 bei den Adventures eher dünn war. 2009 verspricht, deutlich mehr hochwertige Titel für PC-Knobler zu bieten.

### Seniorentausch

Quasi nur einen Platztausch gab's bei den Actionspielen zu verzeichnen. Sie erinnern sich: 2007 gewann **Crysis** vor **Call of Duty: Modern Warfare**, jetzt siegte **Call of Duty: World at War** vor **Crysis: Warhead**. Und das, obschon man **World at War** vorwerfen kann, nur Altbekanntes in ein besser inszeniertes und grafisch aufwändigeres Kostüm zu stecken. Aber ebenso kann man **Crysis: Warhead** vorwerfen, die gleiche Geschichte nur von der anderen Seite der Insel zu erzählen. Und dass sich auf Platz 3 ein solides, aber sicher nicht überraschendes **Far Cry 2** (bei den Konsolen sogar auf Platz 1) dazugesellte, zeigt eines recht deutlich: Der Action fehlte der strahlende Glanz des Vorjahres.

### Das Gesetz der Serie

Wie gewohnt moderierten die GameStar- und GamePro-Redakteure jede Rubrik mit launigen Analysen an, und Michael Graf begann seine Laudatio für den Preis »Bestes Strategiespiel« mit dem Satz: »Ich bin froh, dass 2008 vorbei ist!« Denn seit Menschengedenken ist kein Jahr

vergangen, in dem weniger hochkarätige Strategietitel erschienen sind als im vergangenen. Als Gewinner glänzte – wenig überraschend – **C&C: Alarmstufe Rot 3**, abgeschlagen mit nur halb so vielen Stimmen landete auf Platz 2 der innovative Hoffnungsträger **Spore**. Trotzdem schmälerte das nicht die Freude der Vertreter von Electronic Arts, die diese Trophäe bereits 2007 entgegennehmen durften, auch für einen Titel aus dem C&C-Universum, nämlich für **Tiberium Wars**. Immerhin: Unter die besten fünf des Jahres 2008 wählten die GameStar-Leser auch kleinere Spieleperlen wie **King's Bounty** und **Civilization 4: Colonization**.

### Trend in Sicht

Über 20 Prozent der Stimmen trennten den ersten vom zweiten Platz in der Kategorie »Bestes Multiplayer-Spiel«. Valves **Left 4 Dead** siegte mit einem komfortablen Abstand vor **Call of Duty: World at War (Modern Warfare** war Vorjahressieger) und **Fifa 09**. Der Clou an der Mehrspieler-Zombiehatz: hoher Kreischfaktor, einen gelungenen Versus-Modus und natürlich die Koop-Komponente. Viele Titel, die in der jüngeren Zeit erschienen sind, und viele, die noch erscheinen werden, setzen auf eine kooperative Kampagne, also ein gemeinsames Erleben der Spielhandlung. Das ist etwas, das in Zeiten von Breitband-Internet einen deutlichen Mehrwert liefert. Und ein Trend, der von den Spielern begrüßt und belohnt wird.

### Kein Trend in Sicht

Ein bisschen langweilig machte sich auf den ersten Blick die Preisverleihung für das beste Online-Rollenspiel aus. In der einzigen Kategorie, in der auch Addons zugelassen sind, gewann natürlich **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**. Aber längst nicht so dominant, wie man annehmen sollte. Gerade mal knapp fünf Prozent der Stimmen trennten den Sieger vom Verfolger **Age of Conan**. Aus dem Minimalabstand lässt sich allerdings kein Trend ablesen. Während Funcoms Erwachsenen-Rollenspiel einen grandiosen Start mit 700.000 Spielern hinlegte, derzeit aber nur noch 100.000 Abonnenten zählt, ist Blizzards Massenphänomen mittlerweile bei fast 12 Millionen zahlenden Abenteurern angekommen.

### Und nun zum Spocht

Während die Sportspiel-Serien anderer Hersteller in den vergangenen Jahren nur minimale Neuerungen (oder Verschlimmerungen) lieferten, schaffte es der englische Rennspiel-Experte Codemasters immer wieder, die Vorgänger-Programme zu toppen. Kein Wunder also, dass **Race Driver: Grid** sich neben **Fallout 3** und **GTA 4** in die kleine Gruppe der Spiele einreichte, die von uns 2008 eine Wertung über 90 Punkte bekamen. Das spiegelte sich auch bei der GameStars-Verleihung wider: **Grid** belegte mit knapp 22 Prozent der Stimmen vor dem nächsten Verfolger **Pro Evolution Soccer 2009** die Pole-Position und gewann auch den Konsolenpreis in dieser Kategorie. Electronic Arts neuester Dauererien-Ableger **Need for Speed: Undercover** schaffte es gerade mal auf den vierten Rang.

### Mehr Mut

Auch wenn die GameStars des Jahres 2008 wieder an viele Serienspiele gingen, zeigten doch gerade Titel wie **Left 4 Dead** oder **Edna bricht aus**, dass in den Herzen der Spieler reichlich Platz ist für Ungewöhnliches und neue Konzepte. Wir wünschen uns für kommende Preisverleihungen mehr Trophäen für mehr Programme, die nicht die x-te Fortsetzung sind – also mehr Mut und Innovationsdrang bei den Herstellern und Entwicklern. Und somit letztlich mehr Spaß und Abwechslung für die Spieler, die auch in Zukunft darüber entscheiden werden, welche Titel einen GameStar verdienen.

PET



Ingo Horn (links) von den Global Producers und Daniel Matschewsky bleiben eisern und trinken nur Orangensaft (mit Prosecco).



Um die Gäste bei Laune zu halten, hatte Fujitsu Siemens kleine Spielestationen aufgebaut. Da traf man auch GameStar-Mitarbeiter an. Sie können es nicht lassen!



David Gromer und Erik Haffner von der bumm film GmbH (Bernd das Brot) versuchen, Gunnar Lott eine Schauspielkarriere als Baguette aufzuschwatzen.



# Wo ist der Witz?

Es gibt unzählige witzige Filme, es gibt viele komische TV-Serien, aber humorvolle Spiele sind selten. Warum eigentlich? Christian Schmidt reist ins staubige Lacharchiv der Spielebranche und plädiert für eine neue Form von Humor.

Das letzte Mal, dass ich bei einem Spiel lautstark aufgelacht habe, war in **Grand Theft Auto 4**: Ein riskantes Ausweichmanöver entpuppte sich in letzter Sekunde als schlechte Idee, mein Motorrad prallte frontal auf ein entgegenkommendes Fahrzeug, Niko Bellic wurde aus dem Sattel gerissen, schlug einen Salto über das Dach und landete mitten in einer Gruppe Passanten, die er umriss wie Bowling-Pins. Das sah urkomisch aus, aber es war nicht beabsichtigt. **GTA 4** ist kein witziges Spiel.

Das letzte Mal, dass ich in einem Spiel lange auf den ersten Lacher warten musste, war in **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe**

**Leben**. Ich erlebte gelangweilt eine aufgesetzte Intro-Kabbelei zwischen Simon und seinem Bruder, klickte mich durch vorhersehbare Beschreibungen in Simons Zimmer und verfolgte teilnahmslos, wie eine fremde Frau mit mir Schluss machte. Erst nach einer halben Stunde schob mir ein rotzfreches Rotkäppchen das erste Grinsen ins Gesicht. Auch das war so nicht beabsichtigt: Ich hätte mich sehr viel besser amüsieren müssen. **Simon the Sorcerer** ist ein witziges Spiel.

Es ist so eine Sache mit Wollen und Schaffen, gerade beim Witzigsein, und insbesondere bei Spielen. Die wenigsten schaffen es.

Und die meisten wollen es erst gar nicht. Beides hat seine Gründe.

## Eine riesige Lücke

Wir leben in einer Ära, in der Videospiele auf dem besten Weg sind, zum wichtigsten Unterhaltungsgut der Digitalgesellschaft zu werden. Kein anderes Entertainment-Segment wächst in einem solchen Tempo, weder Musik noch Film noch TV. Die klassischen Unterhaltungsmedien haben ihren Markt seit langem in jeden erdenklichen gesellschaftlichen Winkel getragen, sie erreichen jede Zielgruppe, vom Kind bis zum Großvater, vom Klassik-Fan



**Simon the Sorcerer 4** ist ein Beispiel für ein klassisches Comedy-Adventure voller linearem Erzählhumor.



Im Fernsehen gehören Comedy-Programme wie die Sitcom **Friends** zu den größten Quoten-Hits.

bis zum Metal-Rocker, vom trendy Punkgirl bis zur Bundeskanzlerin. Spiele dagegen stehen vor einer weißen Landkarte. Ihr Marktpotenzial ist nicht mal ansatzweise ausgeschöpft. Sie werden – das sieht man schon heute deutlich an Casual Games, an Nintendos Wii und DS, an Gehirn-Jogging und Balance Board, Mobile Gaming und Free2Play – in den nächsten Jahren massiv in neue Regionen hineinwachsen, sie werden in einer Diversifikations-Explosion unzählige neue Nischen füllen.

Eines dieser Segmente ist die Comedy. Lassen Sie mich zwei grundsätzliche Urteile fällen. Erstens: Das Potenzial des Comedy-Segments ist gewaltig. Zweitens: Auf die Art und Weise, wie bislang humorvolle Spiele produziert werden, wird es niemals gefüllt werden.

### »Wie Monkey Island!«

Humor als Unterhaltungsträger ist in anderen Medien eine Selbstverständlichkeit. TV-Sitcoms wie **Friends**, **Scrubs**, **King of Queens** oder **The Office** sind nicht nur ausgesprochen populär, sondern deshalb zugleich auch finanzielle Goldgruben; Comedy gehört zu den erfolgreichsten TV-Sparten überhaupt. Das Kino kennt eine ausgeprägte Parodie-Kultur, die sich in letzter Zeit vor allem in Popkultur-Kalauern wie den **Scary Movie**-Klonen niederschlägt und produziert regelmäßig Lachgut von schmalziger *romantic comedy* bis hin zur feingeistigen Woody-Allen-Satire.

Und bei den Spielen? Gibt es seit mehr als 20 Jahren eigentlich nur einen standhaften Bannerträger des Humors, und das ist das Comedy-Adventure. Bekannt seit **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, populär seit **Maniac Mansion** bringt das angestaubte Genre unter Husten und Keuchen regelmäßig neue Vertreter hervor, deren Qualität daran gemessen wird, wie ähnlich sie **Monkey Island** sind, einem 17 Jahre alten Spiel. Es ist, als würde man **Call of Duty** danach beurteilen, ob es die Klasse von **Doom** erreicht.

Vor allem die hiesige Branche wird es nicht gerne hören, auch wenn sie es sehr wohl ahnt: Aus dem Genre des Adventures ist kein Heil für Comedy-Games zu erwarten. Was bislang eine Nische war, wird auch weiterhin eine Nische bleiben. Denn das Rezept des Comedy-Adventures ist anachronistisch – und ich meine dabei nicht mal das Spielprinzip an sich, sondern die Machart des Humors. Wir kommen in Kürze darauf zurück.

### Humor als Beigabe

Es lässt sich noch ein zweiter, weit weniger reiner Strang von Comedy-Spielen herauslesen, und das sind humorvolle Action-Adventures, die vor allem auf den Konsolen ihre Heimstatt finden. Neben dem großen Klassiker **Conker's Bad Fur Day** fallen darunter so populäre Serien wie **Ratchet & Clank**, aber auch vom Publikum verkannte Perlen wie **Psychonauts**. Es



Spiele wie **Grand Theft Auto 4** sind Fundgruben interaktiven Humors: Ständig passieren ungeplante Kuriositäten.

ist kein rechter Grund erkennbar, warum ausgerechnet dieses Genre traditionelle Comedy-Elemente wie Slapstick, den trottelligen Sidekick und satirische Welten in seinen Wertekanon aufgenommen hat, andere Spielsparten aber nicht. Möglicherweise liegt es daran, dass die Verfolgeransicht (anders als die Ego-Perspektive von Shootern oder die Draufsicht von Strategiespielen) den Film- und Fernsehvorbilder am nächsten kommt.

Doch auch diese Spiele beziehen ihren Massenmarkt-Appeal weniger aus der Tatsache, dass sie den einen oder anderen Lacher versprechen, als aus der Faszination und Perfektion ihres Spielprinzips. Adventures sind immer noch Adventures, hier werden Rätsel gelöst. Actionspiele sind immer noch Actionspiele, ohne schnelle Reaktionen und gemeisterte Herausforderungen passiert hier gar nichts. Es gibt keine Spiele, deren einziger Zweck und Inhalt es ist, den Spieler zum Lachen zu bringen. Warum eigentlich nicht? Ist diese Vorstellung absurd?

### Vorsprung des Fernsehens

Man muss sich, auch wenn es selbstverständliches Wissen ist, noch einmal vor Augen rufen, was Spiele von anderen Medien unterscheidet: nämlich ihre Interaktivität. Sie sind auf die Teilnahme des Spielers angewiesen, sie knüpfen für ihn eine Kette aus Aktion und Reaktion. Das bedeutet auch, dass sie dem Spieler die Kontrolle darüber überlassen, welche Dinge in welchem Takt passieren. Im Film beginnt der Gag genau nach einer Minute 23 Sekunden, die Pointe folgt fünf Sekunden später. Im Spiel läuft der Witz erst ab, wenn der Spieler den richtigen Auslöser findet. Also vielleicht auch nie.

Alle traditionellen Arten von medialem Humor sind linear. Der »Kommt ein Mann in eine Bar ...«-Witz am Stammtisch, Stand-up-

Comedy, Sitcoms, Sketches, immer entscheiden der oder die Erzähler über den Ablauf und das Timing der Pointe. Der Zuschauer nimmt auf, aber er wirkt nicht mit.

Die Krux am Humor in Spielen ist, dass er fast ausschließlich auf die gleiche Weise eingesetzt wird. Humor in Spielen ist linear. Der Spieler darf durch einen Klick oder eine Aktion entscheiden, wann der vordefinierte Gag starten soll, das Programm spult ihn dann ab.

Die traditionellen Medien sind dem Computerspiel in dieser traditionellen Form des Humors haushoch überlegen. Das gilt insbesondere für Körpersprache und Timing, zwei Schlüsselmerkmalen gut gemachten Witzes. Den Nuancenreichtum und die Präzision eines erfahrenen Komikers auf eine virtuelle Figur zu übertragen, bedeutet einen Aufwand, der in keinem Verhältnis zum Ertrag steht. Und wenn ein Programm wohlgetimte Pointen setzen möchte, muss es dem Spieler zwangsläufig die Kontrolle entziehen – ein Dilemma! Solange die Idee eines Comedy-Spiels darauf hinausläuft, in einer virtuellen Welt lineare Gags aneinander zu reihen, wird es gegen die etablierte Konkurrenz chancenlos bleiben. Die Entwickler wissen das durchaus. Deshalb gibt es keine Spiele, in denen Humor mehr wäre als ein erzählerischer Zuckerguss.

### Dann eben selbst!

Nun müsste man annehmen, ja erwarten, dass ein Medium mit einem neuen Verhältnis zu seinem Nutzer auch eine neue Form erfindet, ihn in die Entstehung von Humor einzubinden. Spiele machen Spieler zu Erzählern von Heldentaten und zu Schöpfern von Welten; aber sie machen ihn selten zum Erzähler von Witzen und zum Schöpfer von Humor. Dabei wollen Spieler genau das sein. Wie sehr, das zeigt allein ein Blick auf Youtube: Ein guter Teil der Videos, die dort von Spielern eingestellt werden, dreht sich um witzige Ereignisse. Verrückte Stunts in **Battlefield**, aberwitzige Menschenpyramiden in **Quake 3** und Physik-Kettenreaktionen in **Crysis**, Machinima-Filme, die

»We may not live  
to see yesterday!«  
Day of the Tentacle

Comedy-Spiele setzen oft auf skurrile Szenarien, statt Humor in Alltagswelten zu tragen – hier **Edna bricht aus**.Die **Sam & Max**-Serie hat sich mit konstanter Gag-Qualität eine treue Fangemeinde erarbeitet.

virtuelle Welten zur Kulisse für Situationskomik machen – Spieler funktionieren die Programmmechanik aus eigenem Antrieb zu kreativen Werkzeugen um, um damit Humor entstehen zu lassen. Es wundert viele Branchenmenschen bis heute, warum eine der populärsten Modifikationen für **Half-Life 2** ausgerechnet **Garry's Mod** ist, eine Mischung aus Puppenstube und Sandkasten ohne jeden spielerischen Inhalt. **Garry's Mod** stellt die Bauteile und die Physik des Edel-Shooters in den Dienst der Spieler, und die kreiieren damit Webcomics, Mini-Filme, Sketche, eben in erster Linie: Humor.

»Du kämpfst wie ein Bauer!«  
– »Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!«  
*The Secret of Monkey Island*

### Der gespielte Witz

Das ist der Grund, warum **Grand Theft Auto 4** ein sehr viel witzigeres Spiel ist als **Simon the Sorcerer 4**. Das Zauberer-Adventure von Silver Style ist eine interaktive Erzählkomödie, deren Humor man mögen kann oder nicht, von der man durchaus gut unterhalten wird und manches zu lachen hat. Aber sie will immer auf die nächste vorgefertigte Pointe hinaus, und die Aufgabe des Spielers ist es, sich zu ihr vorzuklicken, nur leicht verschleiert durch Feigenblatt-Interaktivität wie Antwort-Auswahlmöglichkeiten in Dialogen. Zöge man die besten Gags aus **Simon the Sorcerer 4** heraus und spielte sie als Film ab, sie würden nichts verlieren, womöglich nur gewinnen; es würde aber auch offensichtlich, dass Comedy in Spielen fast immer eine Abfolge von selbstzweckhaften Einzelgags ist und selten Teil eines Spannungsbogens, der die Fallhöhe für spätere Pointen vorbereiten könnte. Die Handlung von **Ankh, Monkey Island** oder **So Blonde** ist im Grunde langweilig; man möchte selten wissen, wie's mit den Charakteren weitergeht, sondern viel eher, wann der nächste Gag zündet oder wie die nächste Aufgabe zu meistern ist.

Die Situationskomik aus **Grand Theft Auto 4** ist dagegen nicht vorgegeben, sie entsteht spontan und als vollkommene Konsequenz aus den Aktionen des Spielers. Wenn sich in einer Polizeiverfolgungsjagd drei Autos überschlagen und ein viertes durch das Schaufenster eines Fast-Food-Restaurants kracht, kann das in seiner überlebensgroßen Absurdität und Slapstick-Dynamik ein riesiger Lachspaß sein – selbst wenn man dadurch die aktuelle Mission verloren hat. Weil **Grand Theft Auto 4** gar nicht witzig sein will, zumindest nicht auf diese Weise, polarisiert solche Komik auch nicht, denn sie ist nicht Teil der Erwartungshaltung.

Interaktiver Humor, den man selbst geschaffen hat, trifft immer den eigenen Geschmack. Falls das Ergebnis nicht überzeugen sollte, lässt es sich frei variieren: Wenn der Stunt nicht aberwitzig genug war, fahre ich eben etwas anders über die Rampe. Und nochmals, und nochmals. Es gibt Spieler, die ihren Familienmitgliedern in **Die Sims** Häuser ohne Toiletten und Räume ohne Türen einrichten, die streitlustige Grobiane erschaffen und sie dann zu reizbaren Primadonnen in die Wohnung stecken, nur weil sie sehen wollen, was passiert. Den größten Spaß in **Sim City** macht es, die eigene Stadt durch Naturkatastrophen zu verwüsten, und in **Assassin's Creed** ist es ein garantierter Lacher, vom höchsten Turm der Stadt genau NEBEN den rettenden Heuwagen zu springen. Menschen haben den natürlichen Drang, in einer eng umrissenen Situation den Witz zu suchen.

### Geschmackssache

Falls ich in **Grand Theft Auto 4** absichtlich einen grotesken Unfall herbeiführe und über

das Ergebnis nicht lachen kann, dann ist das nicht der Fehler des Spiels. Wenn ich mir dagegen ein Comedy-Adventure kaufe und feststelle, dass der hartcodierte Humor nicht meinen Geschmack trifft, dann richtet sich meine Enttäuschung natürlich auf das Programm. Humor ist Ansichtssache. Das macht ihn zu so einem riskanten Medieninhalt. Eine der ersten Lektionen, die jeder angehende Zeitungsredakteur lernt, ist: Triff niemals ironische Aussagen! Denn Ironie wird missverstanden. Im Adventure **Edna bricht aus** erzählt Edna dem depressiven Irrenhaus-Insassen Peter einen Witz: »Kommt ein Mann zum Arzt. Sagt der Arzt: »Peter, du machst es nicht mehr lange.« Das ist im Kontext des Gesprächs ein großartiger Gag. Man kann darüber aber auch mit den Schultern zucken. Im schlimmsten Fall geht Humor sogar nach hinten los: Wer etwas partout nicht witzig findet, der regt sich darüber auf.

### Warum immer Cartoon?

Das mag mit ein Grund dafür sein, warum humorgetragene Spiele ein Nischendasein fristen. Dazu kommen weitere Risiken. Humor ist schwer vermittelbar. Falls Ihnen das Edna-Zitat oben nicht witzig erschien, dann kann das auch daran liegen, dass im geschriebenen Text die Gesamtsituation, die Erzählweise und die Betonung verloren gehen. Mit dem gleichen Problem kämpfen der Packungstext und statische Screenshots auf der Rückseite der Box. Humor braucht Bewegtbild und Kontext, und er braucht optische Unterstützung; nicht umsonst fallen fast alle Comedy-Spiele auf einen Cartoon-Stil bei der Grafik zurück. Der hat einen doppelten Vorteil, denn zum einen signalisieren kurios gezeichnete Figuren schon von Weitem »Hier wird's witzig!«, zum anderen erlaubt eine gezeichnete Welt ein Maximum an kreativer Freiheit. Es

»Goggalar hates everything  
Lungfish care about! Air, water, family, the economy...«  
*Psychonauts*



**Lego Indiana Jones** erzählt die Handlung nur durch Slapstick und Geräusche und kommt dabei ohne Text aus.

hat seinen Grund, dass mit **Die Simpsons** ausgerechnet eine Zeichentrick-Sendung die langlebigste TV-Comedy-Serie ist. Eine virtuelle Welt – dazu gehören Cartoons ebenso wie Spiele – gibt ihren Schöpfern punktgenaue Kontrolle über die Gestaltung jeder Szene und das Timing jeder Aktion, in viel größerem Maße als Realaufnahmen. Dazu erlaubt sie Übersteigerungen und Verzerrungen, die in der Wirklichkeit nur mit teuersten CGI-Effekten zu machen wären. Homer den Kopf von Marge aufzusetzen, bedeutet in **Die Simpsons** nur einen Federstrich, im Real-film wäre es ein Riesenakt. Bei Spielen hat Zeichengrafik zudem den Vorteil, dass sie prinzipiell alterslos ist. Ein Curse of **Monkey Island** von 1997 sieht auch heute noch klasse aus, die 3D-Grafik von **Jedi Knight** aus dem gleichen Jahr wirkt gnadenlos veraltet.

### Zu wenig Slapstick

Eine grundlegende Schwäche von Computerspielen ist, dass sie emotionale Situationen ungenügend darstellen. Schuld daran ist der Ressourcenaufwand: Einen Streit zwischen zwei Personen lebensnah zu animieren, verschlingt gewaltige Mengen an Zeit und Geld. Deshalb ist die klassische Zwischensequenz nach wie vor ein Hörspiel vor einer Figurengruppe, die abwechselnd aus drei Kamerawinkeln gezeigt wird. Handlung besteht in vielen Spielen vor allem aus Sprachhandlung, und Humor entsprechend vor allem aus Sprachhumor. Das ist nicht verwerflich. Aber es stellt eine freiwillige Verarmung dar. Man muss sich nur mal eine Episode einer beliebigen TV-Sitcom ansehen und aufpassen, wie viel des Witzes durch Gesten, Blicke, Gesichtsausdrücke, durch Slapstick, Objekteinsatz und kreativen Bildschnitt erzeugt wird. **Rayman Raving Rabbids** zählt vor allem deshalb zu den herausragenden Vertretern der Comedy-Spiele, weil es fast komplett auf Sprache verzichtet und seine Komik aus dem Verhalten der wirren Hasen ableitet, die mit glubschäugigem Entsetzen aus der Toilette stieren oder im Kna-benchor Ohrfeigen kassieren. Das Ergebnis

spricht für sich. In die gleiche Kerbe schlagen die Lego-Parodien von **Star Wars** bis **Batman**, die klassische Filmszenen nur durch Slapstick und Geräusche nacherzählen.

Es ist zudem ein Irrtum, dass die Begrenzung auf Sprachhumor die Entwickler vom Zwang zu sorgfältiger Inszenierung befreien würde. Vor allem deutsche Comedy-Spiele muten oft wie abgelesene Drehbücher an, was sie in der Regel auch sind. Auch Sprachhumor braucht zumindest die Professionalität eines Hörspiels, nicht die eines Hörbuchs – keine Sprecher, sondern Schauspieler, die Rollenverständnis entwickeln, die das Timing begreifen und miteinander interagieren. Bei Sitcoms wird jede Szene geprobt, analysiert, oft umgeschrieben, sie wird vor Publikum getestet und an dessen Reaktion angepasst. Man möchte sich diesen Aufwand auch für Computerspiele wünschen. 90 Prozent aller Comedy-Spiele stammen von kleinen Entwicklerteams; sobald deren Etats größer werden, hören sie auf, damit Comedy-Spiele zu produzieren.

»Go for the eyes, Boo,  
go for the eyes!«  
*Baldur's Gate*

Deck 13 ist das beste Beispiel, das Großprojekt **Venetica** wird selbstverständlich ein ernsthaftes Spiel. Solange Humor in Spielen die Nische der Pfennigfuchser bleibt, ist er für den Massenmarkt untauglich.

### Je ne comprends pas

Ein Problem, dem bei der Projektplanung oft zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist die Übertragbarkeit von Humor in andere Sprachen und Kulturen. Darin kann mitunter der Teufel stecken. Humor ist nicht zwangsläufig international. Amerikaner und Japaner grinsen über Gewaltexzesse, die Europäern Stirnrunzeln ins Gesicht treiben; Wrestling gilt in den USA beispielsweise durchaus als albern-amüsante Form von inszenierter Komik, hierzulande sieht man darin eher eine seltsame Variante des Sportringens. Umgekehrt kann man in Übersee mit dem oft langgezogenen, trockenen Wortwitz europäischer Machart wenig anfangen. Dialekte und nationale Einfärbungen, im Heimatland oft ein tod-sicherer Quell von Heiterkeit, sind ausgesprochen schwer zu übertragen. Wenn's doch mal versucht wird, etwa in der legendär verunglückten deutschen Version des Rollenspiels **Baldur's Gate**, ist das Ergebnis meist unpassend statt ulkig. Parodien und Anspielungen werden automatisch zu Rohrkrepiern, wenn man das Original nicht kennt, und sie haben

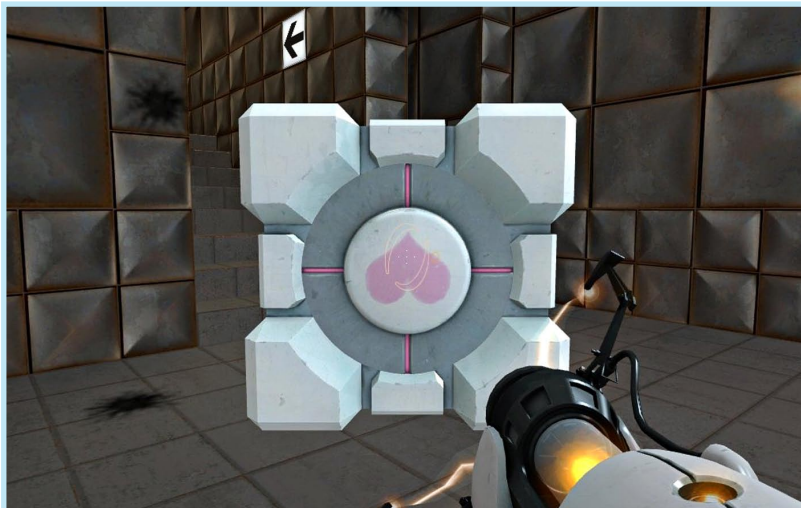
ein eingebautes Verfallsdatum. Das Atombomben-Wettwerfen

**Nuclear War** von New World Computing war 1989 eine bitterböse Satire auf den kalten Krieg, der nachwachsenden Generation müsste man aber wohl erst

erklären, wer sich hinter Namen wie »Ronny Raygun« und »Mao the Pun« verbirgt – und warum das mal lustig war.

### Abstruse Übersetzungen

Die Lokalisation von Comedy entpuppt sich zudem als alpträumaftes Abenteuer, das Ergebnis ist oft über weite Strecken von Sinn be-



Das originelle Knobelspiel **Portal** wird durch dezenten, wohlgesetzten Humor wie den Companion Cube aufgewertet.

freit. Eine der witzigsten Minuten in den durchweg grandiosen Episoden von Telltales Adventure-Serie **Sam & Max** schickt den Hasen Max in eine langgezogene Sterbeszene, in der er unter anderem theatralisch lamentiert: »Death, where is that guy, Sting?« Wer die Anspielung auf den 1. Korintherbrief versteht (Death, where is thy sting?), dem dürfte sich zumindest ein Grinsen auf die Lippen stellen. In der deutschen Version bleibt das ziemlich sicher aus. Hier klagt Max: »Wo ist, oh Tod, dein Lied? Von diesem Typ da – Sting?«

Wortspiele gehen in der Übersetzung meistens verloren, wenn es in der Zielsprache kein passendes Äquivalent gibt. Das gilt auch für kulturelle Spezialitäten. Dass in **Curse of Monkey Island** eine Sängergruppe aus Friseuren auftritt, halten hiesige Spieler höchstens für skurril. Amerikaner verstehen dagegen die Anspielung auf ein Barbershop Quartett, vierstimmigen A-Capella-Gesang, der dem US-Kulturkreis entstammt. Die Piraten-Barbiere sangen im dritten **Monkey Island**-Spiel übrigens ein launiges Liedchen namens »A Pirate I Was Meant To Be«. Deutsche Spieler haben davon nie etwas gehört: In der hiesigen Fassung fehlt der Song komplett. Er war zu schwer zu lokalisieren.

## Vom Wert der Witze

Humorfreie Spiele haben solche Stolpersteine nicht zu fürchten. Entsprechend gilt Witzigkeit vielen als Produktionsrisiko. Dabei steckt in kalkulierter Komik eine Wirkungskraft, die alle Bedenken aufwiegt.

Lachen ist eine außergewöhnlich positive Erfahrung. Wer sich gut amüsiert, der verbindet automatisch wohlwollende Erinnerungen mit der Quelle dieses Spaßes. Humor emotionalisiert, und emotionale Erfahrungen prägen sich ein. Die meisten Menschen erinnern sich sofort an die letzte Gelegenheit, bei der sie Tränen gelacht haben, und an die Einzelheiten der Situation: Wer war dabei, worum ging's? Darunter liegt eine fundamentale Dankbarkeit. Kaum ein Spielelement kann auf so einfache Art und Weise eine so starke Verbindung zum Spieler herstellen wie treffsichere Komik. Humor besitzt emotionale Steuerungsmacht; er baut in Running Gags Erwartung und Vorfreude auf, er löst im Actionfilm angestaute Spannung durch *comic relief* auf, den flotten Bond-Spruch nach dem Feuergefecht. Noch heute ist der One-Liner »Hail to the king, baby!« untrennbar mit der **Duke Nukem**-Serie verbunden.

Dazu kommt eine angenehme Eigendynamik: Humor macht gute Geschichten. Ein gelungener Witz, ein kurioses Erlebnis will weitererzählt werden. Automatisch verbreitet sich damit die Kunde vom Produkt. Ich halte jede Wette, dass jeder ambitionierte PC-Spieler davon gehört hat, wie brillant das Ende von **Portal** ist, wahrscheinlich direkt von einem Freund

oder Kollegen. Ohne den Computer Glados wäre **Portal** ein originelles Knobelenspiel. Dank Glados ist es ein Meisterwerk.

Dieser emotionalisierende Effekt wird verstärkt durch die Tatsache, dass sich Spieler mit der Figur identifizieren, die sie steuern. Deren Handeln und Erleben wird als Verlängerung des eigenen Willens begriffen; entsprechend strahlt die Schlagfertigkeit des Spielhelden auf den Spieler zurück. Witz macht witzig. »So wie Actionspiele dem Nutzer Waffen oder Superkräfte geben, kann man ihm auch die Möglichkeit verleihen, wortgewandt und lustig zu sein«, sagt Tim Schafer, der kreative Kopf hinter den humorvollen Klassikern **Grim Fandango** und **Psychonauts**: »Es ist so, als ob man immer sein eigenes Autorenteam dabei hätte, das sich ständig neue Sprüche für einen einfallen lässt.«

»I seem to have lost my phone number. Can I borrow yours?« – »I'm in the book. Under »Police Department.«  
No One Lives Forever

## Einzigartigkeiten

Humor hat die Macht, Einzigartigkeit zu erschaffen. Starke Figuren wie Guybrush Threepwood beziehen ihre Faszination aus ihrer Witzigkeit, und in der Folge haben sie Ikonen-Status erreicht. Die Beleidigungs-Duelle aus **Monkey Island** waren eine so einmalige Idee, dass sie Kult geworden sind. Aus einem guten, aber nicht genialen Shooter wie **No One Lives Forever 2** überlebt die Erinnerung an die Verfolgungsjagd, in der Cate Archer auf dem Dreirad Pantomimen jagt. Kein Mensch, der **Psychonauts** gespielt hat, wird die Milchmann-Verschöpfung oder Lungenfisch-City vergessen. Witzige Spiele haben die besten Ein-Satz-Beschreibungen: »Psi-Junge reist in die Gehirne von Verrückten«, »Rosa Würmer sprengen sich mit Bananenbomben in die Luft«, »Gewaltbereiter Hund und Hase jagen als freischaffende Polizisten Verbrecher« – so was macht neugierig.

Und abgesehen von all dem haben humorgetragene Spiele nach wie vor Seltenheitswert, vor allem abseits des Adventure-Genres. Ein Alleinstellungsmerkmal ist damit jedem Programm quasi garantiert, das seine Ziele um den Punkt »Den Spieler zum Lachen bringen« ergänzt. Es ist schier unbegreiflich, warum seit **No One Lives Forever** kein witziger Shooter mehr erschienen ist.

Die Entwickler brauchen mehr Mut zum souveränen Witz, der den Spieler für sein Handeln belohnt. Wir brauchen mehr Spiele wie **Jagged Alliance 2**, in dem man der jähzornigen Diktatorin Deidrauna rote Rosen schicken darf, wir brauchen mehr sympathische Spitzen wie in **You don't know Jack**, wo das Überspringen der Einleitung stichelnd mit »Boooah, Leertaste gedrückt. Mutig, mutig!« kommentiert wird, wir brauchen mehr coole Konsequenz wie in **Sam & Max**, wo

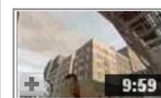
## Ähnliche Videos



**GTA 4 Best Car Accident!!!!**  
7.274 Aufrufe  
RedBull2323666



**GTA 4 Bloopers !**  
39.498 Aufrufe  
bosshogg1982



**Grand Theft Auto 4 Unbelievable Crashes/Falls E...**  
222.408 Aufrufe  
deathmule



**Messing around on GTA4**  
3.279 Aufrufe  
pv2kurtb



**gta 4 stunt montage and**

Youtube ist voll von Spieler-Videos mit originellen und witzigen Szenen.

man Verkehrsteilnehmern das Rücklicht zerschießen kann, um sie dann anzuhalten und anzuschmauzen, weil ihr Rücklicht kaputt ist.

## Next-Gen-Comedy

Es ist höchste Zeit für eine neue Wertschätzung des Humors. Dazu gehört die Einsicht, dass Comedy mehr Aufwand bedeutet, als ein paar lustige One-Liner zu verfassen und dem Helden zweimal pro Kapitel Scherereien mit einem dusseligen Gnom/Goblin/Roboter aufzuhausen. Dazu gehört vor allem die Erkenntnis, dass die Spieler in einem interaktiven Medium von allein auf die Suche nach amüsanten Unterhaltungen gehen, wenn man sie nur lässt – umso mehr, wenn auch noch die Möglichkeit besteht, diese eigene Kreativität mit anderen zu teilen. In diesem Gedanken schlummert der Keim für eine neue Form von interaktiver Comedy, eine Art digitales Improvisationstheater. Wer es schafft, sie zum Kern eines Spiels zu machen, dem prophezeie ich umwälzenden Erfolg.

Ich würde in dem Fall freilich um eine Gewinnbeteiligung bitten. Irgendwo hört der Spaß ja auch auf.

CS

## Mehr zum Thema

Dieser Artikel ist Teil der Titelgeschichte »Humor in Spielen« unserer Schwesterzeitschrift **Making Games**



**Making Games**, die sich an angehende und etablierte Spiele-Entwickler richtet. Zum gleichen Thema im Heft: Ubisoft erzählt, wie der Humor in Rayman Raving Rabbids entstand; King Art beschreibt, welche Werkzeuge bei der Planung von Comedy-Adventures helfen; und der Design-Veteran Tim Schafer (Grim Fandango, Psychonauts) spricht im Interview über die Kunst, witzig zu sein, und sein aktuelles Projekt Brutal Legend. Das Making Games Magazine erhalten Sie bequem über unseren Online-Shop auf [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).



# HALL OF FAME

## Strike Commander

Auch in den Wolken sorgt das Erfolgskonzept der Wing-Commander-Spiele für einen **Meilenstein der Action-Simulation**.

DVD-XL  
Video-Special

Neben dem Erfolg mit der Rollenspiel-Serie **Ultima** wurde die Firma Origin in ihrer Blütezeit während der ersten Hälfte der 90er-Jahre zum Synonym für filmreif inszenierte Actionspiele. Mit dem ersten **Wing Commander** legte der texanische Spieleentwickler nicht nur die Grundlage für vier direkte Nachfolger und mehrere Ableger im gleichen Weltraumszenario; das Konzept aus unkomplizierter, technisch aufwändig umgesetzter Action und einer spannenden Story, die durch viele Zwischensequenzen erzählt wird, stand auch Pate für **Strike Commander**, dem Höhepunkt der Action-Flugsimulation.

### Top Gun für Hobbypiloten

Sie übernehmen in **Strike Commander** die Rolle eines erfahrenen F-16-Kampfpiloten bei den Wildcats, einer kleinen Söldnerstaffel, die sich im Jahre 2011 unter dem Kommando von James »Hawk« Stern mit mehr oder weniger legalen Aufträgen ihren Lebensunterhalt verdient. Ihre Missionen führen Sie rund um den Globus und immer mitten hinein in hochdramatische Luftkämpfe auf engstem Raum. Statt (wie in realistischen Simulationen) aus mehreren Kilometern Entfernung Ihre Raketen abzuschießen, geraten Sie in **Strike Commander** von



Unsere Abschnitte werden mit hübschen **Explosionen** belohnt.



Die **Zwischensequenzen** sind sehr lang und stimmungsvoll.



In der **Verfolgerperspektive** richten wir unser Flugzeug aus.



Zwischen den Missionen lernen wir die **Wildcats** näher kennen.

einem Dogfight in den nächsten. Die Düsenjets umschwirren sich dabei in haarscharfen Kurven; nur wer den Überblick behält, bringt sein Flugzeug schnell in die richtige Position für einen MG-Abgeschoss, denn Raketen sind unzuverlässig und vor allem teuer.

Nachdem Hawk von einer Einmann-Mission nicht zurückkehrt, schwören Sie nicht nur Rache für den Tod Ihres Vorgesetzten, sondern übernehmen auch gleich die Leitung der Wildcats. Fortan bestellen Sie kostspielige Ersatzflugzeuge und neue Waffen, verschaffen Ihrem Team im Hinterzimmer einer schäbigen Kneipe neue Aufträge und entscheiden sich vor jeder Mission für Ihre Flügelmänner und -frauen. Wie in den **Wing Commander**-Spielen lernen Sie Ihre eigensinnigen Freunde und Kollegen zwischen den Einsätzen in zahlreichen Gesprächen und langen Zwischensequenzen näher kennen. Überhaupt lebt **Strike Commander** neben den packenden Kämpfen besonders vom liebevoll umgesetz-

ten Drumherum. Statt durch dröge Menüs klicken Sie sich in Ihrer Heimatbasis von den Quartieren durchs Büro Ihres Managers bis zum Hangar und lassen von dort Transportmaschinen zum jeweiligen Einsatzgebiet aufsteigen.

Zurück im Cockpit erwartete den Spieler im Erscheinungsjahr 1993 ein optisches Wunderwerk. Wie üblich war Origin seiner Zeit bei der Technik weit voraus. Die eigens für **Strike Commander** entwickelte RealSpace-Engine beklebt die 3D-Flugzeuge und Landschaften mit damals hochdetaillierten Texturen; die Explosionen waren eine Wucht – die allerneueste Hardware vorausgesetzt.

### Die Erben des Himmelsstürmers

Die RealSpace-Engine kam später auch bei Origins Doppeldecker-Simulation **Wings of Glory** und dem Weltkriegsflieger **Pacific Strike** zum Einsatz. Eine echte Fortsetzung blieb den **Strike Commander**-Fans bis auf das umfangreiche Missions-Addon **Tactical Operations** jedoch verwehrt. Erst im Jahre 2000 gelang es dem Entwickler Zipper Interactive mit **Crimson Skies**, spannende Flugzeug-Action erneut mit einer ordentlichen Story zu verbinden und so als seitdem einziges PC-Flugsimulation in die Fußstapfen des Klassikers zu treten. **CHS**

### Deswegen legendär

- ▶ damals herausragende Grafik mit entsprechender Hardwareanforderung
- ▶ tolle Verknüpfung von Story und Actionspiel
- ▶ sehr viele Zwischensequenzen
- ▶ minutenlange Dogfights
- ▶ Verwaltung der eigenen Fliegerstaffel

### STRIKE COMMANDER

FLUGSIMULATION

**PUBLISHER** Electronic Arts  
**ENTWICKLER** Origin Systems  
**QUELLE** www.ebay.de  
**SPRACHE** Deutsch und Englisch

**ORIGINALRELEASE** 1993  
**CA. PREIS** 16 Euro  
**USK** ab 12 Jahren

**HARDWARE MINIMUM** 1,0 GHz, 256 MB RAM, Windows (DOSBox)  
**SO LÄUFT'S** Das Spiel läuft mit DOSBox. Falls Dateien nicht gefunden werden, kopieren Sie den Inhalt der CD ins Installationsverzeichnis.



**FAZIT** Vorbildlicher Mix aus Story- und Luftkampf-Drama.



**Daniel Visarius**  
hat endlich DSL 16.000 und ärgert sich, dass die Telekom kurz danach die Entkopplung von VDSL und Entertain angekündigt hat.



**Hendrik Weins**  
wohnt zwar im schicken Neubaugebiet, bekommt aber trotzdem keine 16.000er-DSL-Leitung. Bei 6.000 ist Schluss.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Grafikkarten-Kaufberatung ..... 140  
Grafikkarten bis 200 Euro .. 142  
Grafikkarten 200 Euro bis 300 Euro ..... 146  
Grafikkarten ab 300 Euro ... 150

### Test des Monats

Spiele in 3D:  
Geforce 3D Vision ..... 152

### Tool des Monats

Videos schauen mit  
SMPlayer ..... 154

### Tests

Core-2-Mainboard:  
MSI P45 Neo-F ..... 154  
Grafikkartenkühler:  
Scythe Musashi ..... 154  
Gamepad:  
Genius Wireless Grandias... 155  
Gehäuse:  
Silverstone Raven ..... 155  
23-Zoll-TFT:  
Fujitsu-Siemens SL 3230T.. 155

### Service

Techtelmechtel ..... 156  
Einkaufsführer ..... 158

## Cebit 2009

**Die nach wie vor weltweit größte Messe für Informations- und Telekommunikationstechnologie schrumpfte gegenüber dem Vorjahr um ein Viertel.**

Traditionell versammelt sich die IT-Industrie Anfang März zur Cebit in Hannover, so auch in diesem Jahr. Über die sechs Tage kamen rund 400.000 Besucher auf das riesige Messegelände – gut 20 Prozent weniger als im Vorjahr und nur etwa die Hälfte des Besucherrekords im Boom-Jahr 2001.



Selten war das Hannoveraner Messegelände so **übersichtlich** wie in diesem Jahr.

Die Zahl der Aussteller ging derweil um rund ein Viertel auf nunmehr 4.900 zurück. Branchengrößen wie Toshiba, Samsung oder Sony, aber auch viele kleinere Hersteller aus Asien, sparten sich in diesem Jahr einen Auftritt. Der Cebit-Betreiber Deutsche Messe AG zeigte sich dennoch zufrieden: Trotz der Weltwirtschaftskrise entwickelte sich die Messe hin zu einer spezialisierten Business-Veranstaltung; viele professionelle Gäste seien mit vollen Auftragsbüchern abgereist. GameStar war mit drei Redakteuren vor Ort, hat mit Herstellern gesprochen, neue Produkte und Trends aufgespürt. Die für Spieler spannendsten Neuheiten (viele waren bereits im Vorfeld bekannt wie etwa **Geforce 3D Vision**) lesen Sie auf dieser Doppelseite und im vorderen Heftteil in den Szene-News. **DV**

► [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de) Quicklink: 4602

# Hardware & News

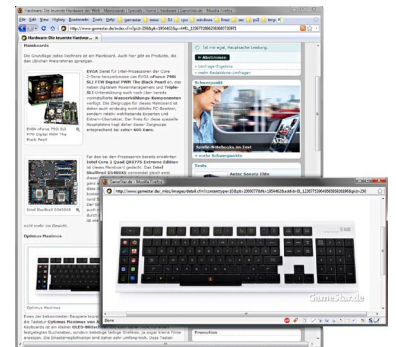
## Mehr Grafikkarten!

Großer Vergleichstest und Nvidias neue 3D-Brille.

Was für ein aufregender Monat! Auf der Cebit schwankte die Stimmung zwischen Niedergeschlagenheit (aktuelle Wirtschaftsaussichten) und Freude (Umsatzrekorde im Nachweihnachtsgeschäft) – jedenfalls bei einigen Herstellern. Wieder vor Ort in der Redaktion kämpften Daniel, Florian und Hendrik mit den Folgen des erbitterten Preiskrieges, den AMD und Nvidia derzeit austragen. Unsere große **Grafikkarten-Kaufberatung** ab Seite 138 wurde mehrmals durcheinander gewirbelt, weil sich das Preisgefüge in den letzten Wochen wiederholt verschoben hat. In der letzten Minute vor Druckereinschluss erreichte uns dann noch die neue **Geforce GTX 250**, eine überarbeitete Geforce 9800 GTX+. Insgesamt vergleichen wir 23 aktuelle Platinen zwischen 75 und 520 Euro miteinander. Vom Leisetreter bis zum unangefochtenen Preisleistungs-Sieger, vom Radauma-

cher bis zum absoluten High-End-Flaggschiff ist alles dabei.

Hitzige Diskussionen entbrannten über das Für und Wider von Nvidias neuem 3D-Brillensystem **Geforce 3D Vision**. Die eine Fraktion ist begeistert von der räumlichen Tiefe, die andere beklagt sich über die hohen Preise und teils auftretende Kopfschmerzen. Mehr ab Seite 150. **DV**

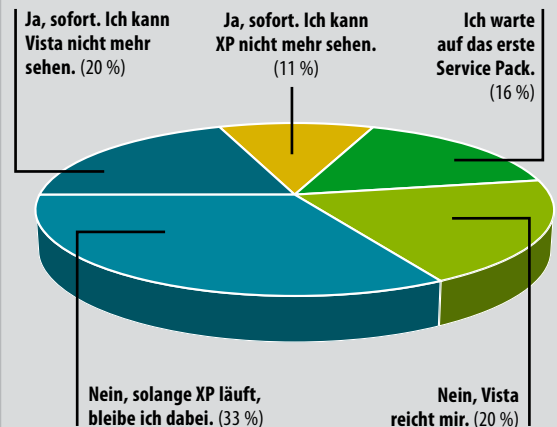


Manche PC-Bauteile können sich nur Millionäre leisten. Wir zeigen Ihnen die **teuerste Hardware der Welt** unter ► Quicklink: 6044 auf GameStar.de

## »Wechseln Sie zu Windows 7?«

**Windows 7 erscheint vermutlich bis Ende dieses Jahres. Werden die GameStar-Leser umsteigen?**

Auch zwei Jahre nach dem Verkaufstart wirkt Windows Vista noch immer roh und unausgereift. Daher verwundert es nicht, wenn 46 Prozent kurz- bis mittelfristig auf das vielversprechende Windows 7 wechseln wollen. Knapp ein Drittel der Umfrageteilnehmer möchte allerdings weiter bei Windows XP bleiben.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.257 Teilnehmer

## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

**Standard-PC**

Prozessor Athlon 64/3500+

Arbeitsspeicher 1,0 GByte

Grafikkarte Geforce 7800 GT



## Mittelklasse-PC

Prozessor Athlon 64 X2/5000+

Arbeitsspeicher 2,0 GByte

Grafikkarte Geforce 8800 GT



## High-End-PC

Prozessor Core 2 Quad Q9300

Arbeitsspeicher 4,0 GByte

Grafikkarte Radeon HD 4870



## Spiele-Details

Battleforge	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details	1920x1200, maximale Details
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
Empire	ruckelt stark	1280x1024, mittlere Details, Wasser niedrig	1680x1050, sehr hohe Details, Wasser hoch
GTA 4	ruckelt unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittel, Sicht: 25
H.A.W.X.	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details	1920x1200, 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 / GTS 250 170 € 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 220 € HD 4870 X2 430 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon 64	4000+ k.A.		
Athlon 64 X2	4600+ 50 € 5200+ 60 € 6000+ 80 €	6400+ 100 €	
Phenom	X3 8450 85 €	X3 8750 110 € X4 9550 120 € X4 9850 150 € X4 9950 160 €	II X4 920 200 € II X4 940 270 €
Core 2 Duo	E4300 95 € E4600 100 €	E6600 k.A. E7400 130 € E8200 130 € E8500 150 €	E8600 250 €
Core 2 Quad			Q6600 165 € Q9300 200 € Q9550 290 € QX9770 1.350 €
Core i7			920 260 € 940 560 € 965 XE 1.000 €

## Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

## Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

## Radeon HD 4890 im April

Im nächsten Monat startet AMD seinen Angriff auf die Geforce GTX 285.

Im April soll die **Radeon HD 4890** die Geforce GTX 285 als schnellsten 3D-Beschleuniger mit einem einzelnen Grafikchip ablösen. Der neue RV790-Prozessor basiert auf dem RV770 der HD 4870, läuft aber mit wesentlich höherem Takt. Weitere Modifikationen im Chip-Inneren dürften zusätzliche Performance herausholen. Der Preis soll (relativ) niedrig bleiben: Wir rechnen mit 270 Euro. **DV**



Laut Nvidia rechnet die Geforce GTX 280M bis zu **50 Prozent schneller** als das Vorgängermodell Geforce 9800M GTX.

## Geforce GTX 200M für Notebooks

Nvidia erweitert sein Angebot von Notebook-Chips um zwei High-End-Modelle.

Mit der neuen **Geforce GTX 200M**-Serie bringt Nvidia zwei neue High-End-Modelle für Spieler auf den Markt. Die 3D-Beschleuniger basieren aber nicht auf

den aktuellen GTX-200-Karten mit GT200b-Chip, sondern auf der Geforce-9-Reihe. Das Spitzenmodell **GTX 280M** nutzt erstmals im Notebook die vollen 128 Shader des G92 und taktet diese mit 1.462 MHz, der übrige Chip läuft mit 585 MHz, der 1,0 GByte große Spei-

cher mit 1.900 MHz. Die GTX 260M entspricht bei den Leistungsdaten dem bisherigen Flaggschiff Geforce 9800M GTX. Durch die Umstellung von der 65-nm- auf die 55-nm-Fertigung brauchen die neuen Chips dabei sogar weniger Strom. **DV**

►Quicklink: 6036

## Windows 7 noch im Herbst?

Die Entwicklung von Windows 7 schreitet voran. Möglicherweise gibt Microsoft schon im September den Startschuss.

Wie unsere Umfrage links belegt, sind viele Spieler heiß auf das neue Windows. Zu viele Zicken hat Vista an den Tag gelegt, zu träge verhält es sich auch nach zahlreichen Patches. **Windows 7** scheint nun tatsächlich das zu werden, was Vista

versprach. Der Ressourcenbedarf liegt unter dem von Vista, die Oberfläche reagiert direkter. Dass **Windows 7** bereits weit fortgeschritten ist, symbolisiert Microsofts Schritt, den ersten Release-Kandidaten im April zu veröffentlichen. Solche Versionen enthalten alle Funktionen und sind zum Aufspüren von Fehlern gedacht. Stimmt das, so könnte **Windows 7** im September erscheinen. **DV**



Windows 7: In einem Video auf unserer DVD XL zeigen wir Ihnen die wichtigsten Änderungen an der Oberfläche des neuen Betriebssystems.



Die erfolgreiche Radeon HD 4870 bekommt eine große Schwester.



### Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten bis 200 Euro .....	142
Grafikkarten von 200 bis 300 Euro...	146
Grafikkarten ab 300 Euro .....	148

# Grafikkarten-Kaufberatung

**AMD, Nvidia sowie deren Partner verkaufen Hunderte verschiedener Grafikkarten, die Preisspanne reicht von 15 bis 3.500 Euro. Nur ein Bruchteil davon kommt für Spieler in Frage. Unser Vergleichstest trennt die Spreu vom Weizen.**

Mit Beginn dieses Jahres ging der Grafikkarten-Preiskampf in eine neue Runde. Durch die Anfang Januar vorgestellten High-End-Platinen GeForce GTX 285 und GeForce GTX 295 stellt Nvidia wieder die schnellsten 3D-Beschleuniger. AMD reagierte mit aggressiven Preisnachlässen auf die 1,0-GByte-Version der starken Radeon HD 4870, und auch die Zwei-Chip-Platine Radeon HD 4870 X2 wurde günstiger.

## Bis 200 Euro

Unterhalb von 100 Euro gibt es nur wenige für Spieler interessante Grafikkarten. Alles unter 70

Euro kann zwar 3D berechnen, aber nicht flüssig beschleunigen. Gelegenheitsspieler können ab einer rund 75 Euro teuren Radeon HD 4670 loslegen. Wer aktuelle Titel mit einigermaßen hohen Grafikdetails spielen will, sollte mindestens 90 Euro in eine GeForce 9600 GT oder in eine Radeon HD 4830 investieren. Viele Modelle mit diesen Chips kosten aber mehr als 100 Euro. Die Radeon HD 4830 bekommt demnächst Konkurrenz aus eigenem Haus: Karten mit dem neuen RV740-Grafikprozessor für das Einstiegssegment dürften als Radeon HD 4700 sowohl 9600 GT als auch

HD 4830 überholen. Ab 130 Euro verkaufen AMDs Grafikkartenpartner die große Schwester der HD 4830, die Radeon HD 4850. Im Schnitt ist sie ein gutes Stück schneller als das kastrierte Billigmodell. Auf die Radeon HD 4850 folgen in knappen Abständen GeForce 9800 GT (ehemals 8800 GT genannt, bald GTS 240) sowie GeForce 9600 GT und Radeon HD 4830. Je nach Hersteller, Ausstattung und Kühlsystem kosten diese Platinen zwischen 90 und 140 Euro.

Wegen der geringen Preisdifferenzen knapp über 100 Euro und aus Gründen der Zukunftssicherheit empfehlen wir in dieser

Klasse in erster Linie die Radeon HD 4850 und die GeForce 9800 GTX+ (siehe Test-Tabelle). Auch die gehobene Mittelklasse zwischen 150 und 200 Euro ist in Bewegung. Als Nvidia die GeForce GTX 260 durch zusätzliche Shader-Prozessoren beschleunigt hat, konterte AMD mit einer aggressiven Preissenkung der Radeon HD 4870. Einfach ausgestattete Platinen kosten nun höchstens 200 Euro und sind eindeutig die schnellsten 3D-Beschleuniger in diesem Preisbereich. Beinahe genauso flott rechnen die wenigen GeForce GTX 260 für unter 200 Euro (hauptsächlich Auslaufmodelle mit 192 Shader-Einheiten).

Etwas langsamer, aber dafür nur 160 Euro teuer ist die eben genannte GeForce 9800 GTX+. Seit kurzem steht auch die praktisch identische GeForce GTS 250 für rund 180 Euro im Laden. Außer einem geringfügig höheren Speichertakt trägt die Platine nun einen anderen Kühler (den von der GeForce 8800 GTS); außerdem ist sie kürzer und braucht durch die 55-nm-Bauweise nur noch einen sechspoligen Stromanschluss.

## 200 bis 300 Euro

Das Angebot in der Oberklasse von 200 bis 300 Euro beschränkt sich auf drei Grafikchips. Den Anfang machen übertaktete, besser ausgestattete oder anderweitig



**Extrem feine Texturen** wie diese hier in Crysis belegen viel Videospeicher. In hohen Auflösungen bringen 1024 statt 512 MByte Grafikkartenspeicher daher einige Frames mehr.



aufgebohrte Varianten der ohnehin starken Radeon HD 4870, meist mit einem Gigabyte Speicher. Die aktuelle GeForce GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten rechnet im Schnitt einige Prozent schneller, kostet allerdings mindestens 215 Euro. Modelle mit höherem Takt oder besserer Ausstattung schlagen mit bis zu 280 Euro zu Buche. Aber Vorsicht vor dem alten Modell mit 192 Shadern: Das arbeitet gut fünf Prozent langsamer und bleibt auch hinter einer Radeon HD 4870 zurück.

Eine Ausnahmestellung nimmt die Radeon HD 4850 X2 ein – zwei Radeon HD 4850 auf einer Platine; einziger Anbieter ist Sapphire. Durch den technischen Aufbau als Crossfire-Gespann ist die X2 nicht nur stark vom Treiber abhängig, sondern sie leidet auch unter Mikrorucklern. Die beiden anderen Karten kennen solche Schwierigkeiten nicht – bei gleich hohen Bildwiederholraten wirkt der Spielablauf deshalb flüssiger als auf der HD 4850 X2, besonders, wenn das jeweilige Spiel mit weniger als 40 fps läuft.

Unterm Strich sind Radeon HD 4870 und GeForce GTX 260 gleichwertig. Die eine kostet weniger, die andere rechnet etwas schneller. Persönliche Vorlieben und das eigene Budget sollten bei dieser Wahl den Ausschlag geben.

### Ab 300 Euro

Das High-End-Segment ab 300 Euro wird seit Anfang 2009 von Nvidias 500-Euro-Doppeldecker GeForce GTX 295 dominiert. Der alte Platzhirsch Radeon HD 4870 X2 (derzeit rund 380 Euro) muss sich nun gegen die etwa gleich teure GeForce GTX 285 wehren: Erst ab der 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung kann die HD 4870 X2 aus ihren zwei Grafikprozessoren und dem

üppigen Videospeicher Profit schlagen; das Gleiche gilt für 2560x1600. In der für die meisten Spieler wichtigeren Einstellung von 1680x1050 liegt dagegen die GTX 285 in Front. Auch unter Berücksichtigung von Lautstärke und Stromverbrauch steht die GeForce besser da. Im Gegensatz zum Vorgänger GTX 280 bleibt die GTX 285 in jeder Situationen vergleichsweise kühl und leise, während die HD 4870 X2 in Spielen einen ziemlichen Radau veranstaltet. Teils bis zu 3.500 Euro teure Grafikkarten mit Quadro- (Nvidia) oder FireGL-Chip (AMD) sind für Spiele ungeeignet. Die Treiber werden für professionelle Anwendungen opti-

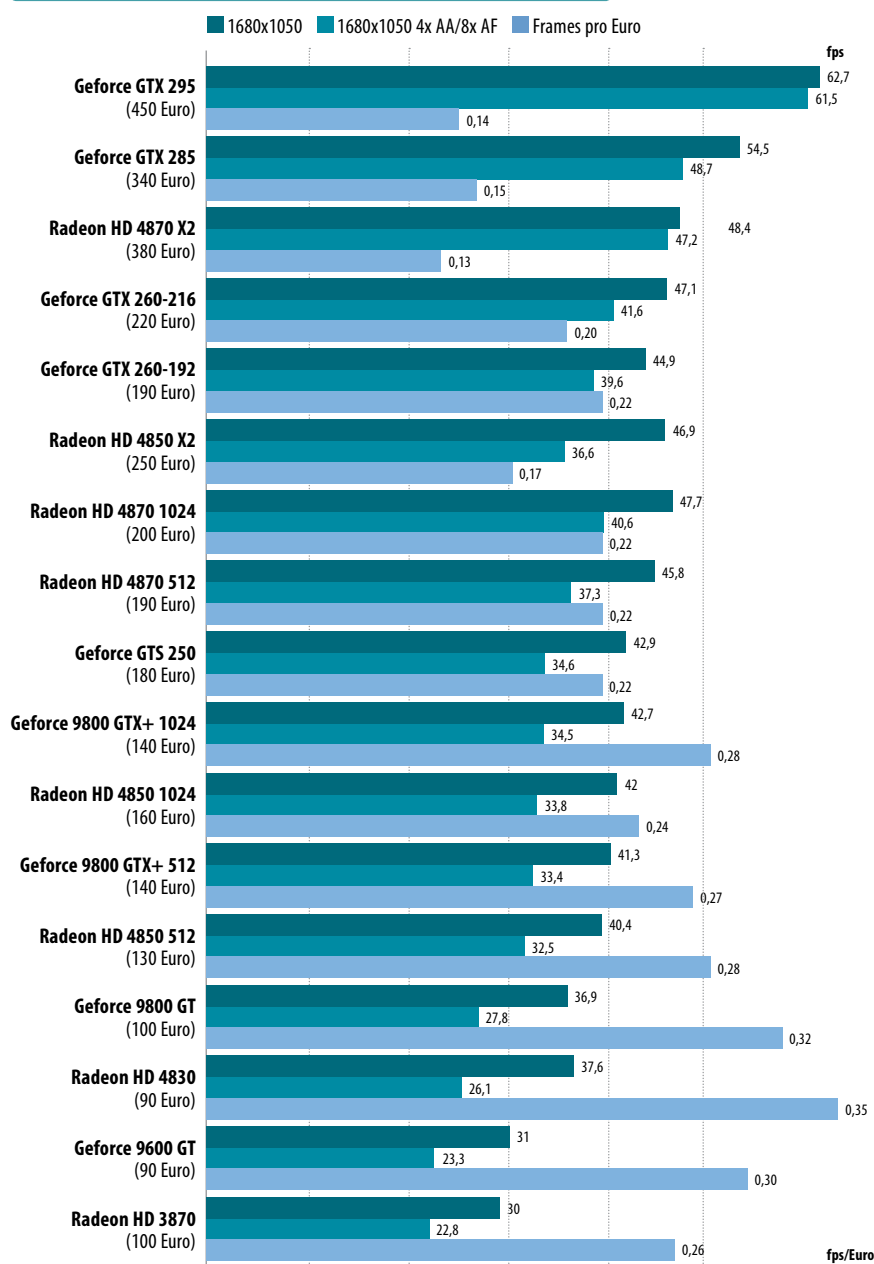
miert, nicht aber für Spiele. Technisch basieren die Karten auf den jeweils aktuellen High-End-Platinen für Spieler, die Unterschiede liegen im Bios und im Treiber.

Die für Multi-GPU-Systeme typischen Stolpersteine betreffen sowohl X2 als auch GTX 295, weil sie intern als Crossfire- beziehungsweise SLI-Verbund operieren. Subjektiv zeigt die Radeon auffälligere Mikroruckler als das GeForce-Flaggschiff. Neben ihrem hohen Preis von weit über 500 Euro schreckt die GTX durch ihr Kühlsystem ab. Trotz dessen komplexen Aufbaus muss der Lüfter noch weiter aufdrehen als der der HD 4870 X2, um die Karte stabil

zu temperieren. Wer am liebsten leise und problemlos spielt, ist im Preisbereich ab 300 Euro mit einer GeForce GTX 285 eindeutig am besten beraten. Wenn Kosten, Stromverbrauch und Lautstärke egal sind, dann greifen Sie zur momentan schnellsten 3D-Karte, der GeForce GTX 295. Vorausgesetzt Sie bekommen überhaupt eine: Zum Testzeitpunkt hatte kaum ein Händler eine solches Modell auf Lager – gegenüber GameStar sprachen mehrere Insider von Problemen bei der Fertigung. Offenbar eignen sich nur wenige der hergestellten Grafikkarten für den Betrieb auf der hitzigen GeForce GTX 295. **DV**

### Durchschnittliche Grafikkartenleistung in 1680x1050

(Alle Werte des Test-Parcours geteilt durch die Anzahl der Benchmarks)





# Grafikkarten bis 200 Euro

Im Bereich bis 200 Euro tummeln sich ehemalige Spitzenmodelle, aktuelle Preis-Leistungs-Champions und Nvidias brandneue **Geforce GTS 250**.

Für hohe Spieleleistung brauchen Sie kein großes Budget mehr. Selbst 100-Euro-Karten liefern im derzeit anspruchsvollsten Spiel **Crysis** noch akzeptable Bildraten. An die Grenzen stoßen die Grafikkarten bis 200 Euro erst bei Auflösungen jenseits von 1680x1050 Pixeln, also bei 24-Zoll-TFTs mit 1920x1200 Bildpunkten oder noch größeren Modellen.

Wie schon im letzten 3D-Karten-Schwerpunkt in Ausgabe 10/2008 begrüßen wir auch diesmal einen alten Bekannten unter neuem Namen. Nvidia schrumpfte Platine und Stromverbrauch der Geforce 9800 GTX+ und präsentiert diese nun mit identischen Taktraten unter dem Namen Geforce GTS 250.

## 1. Platz Powercolor Radeon HD 4870 PCS

**Schneller geht es unter 200 Euro nicht: Die Radeon HD 4870 PCS von Powercolor deklassiert die versammelte Konkurrenz – auch die neue Geforce GTS 250.**

Auf der **Radeon HD 4870 PCS** von Powercolor sorgt ein schmaler Kühler für ausreichend Frischluft, zurückhaltend geht er dabei aber nicht zu Werke. Säuselt der Lüfter unter Windows noch sehr leise vor sich hin, dreht er bei Belastung deutlich hörbar auf.

An der Leistung gibt es aber nichts auszusetzen, auch in 1920x1200 liefert die **PCS** stets Bildwiederholraten jenseits der Ruckel-Grenze von 30 fps.

Um diese Leistung zu erreichen, übertaktet Powercolor die **PCS** kräftig von 750/1.800 MHz auf 800/1.900 MHz. Dadurch verbraucht die Powercolor-Karte aber so viel Strom wie kein Konkurrent im Testfeld. Um die Karte knapp unterhalb von 200 Euro zu verkaufen, verzichtet der Hersteller auf eine üppige Ausstattung.

Aufgrund der hohen Leistung erringt die **Radeon HD 4870 PCS** trotz der schwachen Ausstattung den Testsieg im Bereich bis 200 Euro. Wer eine schnelle Karte sucht und sich von dem lauten Lüfter nicht gestört fühlt, greift zu.

## 2. Platz Gainward Radeon HD 4850 Golden Sample

**Übertaktet, leise und preiswert erobert die HD 4850 Golden Sample den zweiten Platz.**

Vom Referenztakt der Radeon HD 4850 hält Gainward wenig und beschleunigt seine **HD 4850 Golden Sample** von den normalen 625/1.866 MHz auf 700/2.000 MHz. Zusammen mit den 1,0 GByte GDDR3-RAM leistet die Karte fast so viel wie eine Geforce 9800 GTX+ oder die brandneue Geforce GTS 250. In **Crysis** oder **Far Cry 2** liefert die Gainward-Karte selbst in 1680x1050 und hohen bis maximalen Details stets spielbare Frameraten, erst die 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 überfordert die 140-Euro-Karte.

Der Zalman-Kühler hält die Karte selbst nach langer Spielzeit stets im ungefährlichen Temperaturbereich und dreht erst bei voller Belastung durch den **FurMark** hörbar auf. Wie die meisten anderen Hersteller verzichtet Gainward bei der **Golden Sample** auf eine reichhaltige Ausstattung, so dass Sie Spiele oder Extra-Programme vergeblich suchen.

## 3. Platz Zotac Geforce GTS 250 AMP!

**Übertaktet und mit verbesserten Stromsparmechanismen bläst die neue Geforce GTS 250 zum Angriff auf das Establishment.** Zotac wird seinem Ruf als Übertakter-Hersteller wieder gerecht: Auch die brandneue **Geforce GTS 250** liefert der Hersteller getuned aus. Dabei geht er aber recht vorsichtig vor und erhöht den Chip-takt lediglich um 12 MHz auf 750 MHz (Standard: 738 MHz), den Shadertakt um 54 MHz (1.890 statt 1836 MHz) und den Speichertakt von 2.200 auf nun 2.300 MHz. Die 190 Euro teure **AMP!-Edition** schlägt in unseren Test die beiden Geforce 9800 GTX+ knapp, unser 10 Euro teurerer Testsieger **Radeon HD 4870 PCS** liegt jedoch stets leicht vorne. Größter Vorteil gegenüber der

## Geforce GTS 250 im Detail



Die Geforce GTS 250 (Mitte) ähnelt optisch der Geforce 8800 GTS (links), im Inneren sitzt aber **derselbe Chip** wie bei der Geforce 9800 GTX+ (rechts).

Nvidia vereinheitlicht mal wieder die Namensgebung seiner Grafikkarten-Modelle und passt dabei alte Bekannte an das neue Schema an. Während GTX für High-End-Karten steht, soll das jetzt neu eingeführte Kürzel GTS die Mittelklasse kennzeichnen. Als erstes Modell kommt die **Geforce GTS 250** daher, eine überarbeitete Version der bekannten Geforce 9800 GTX+. Taktfrequenzen sowie die 128 Shader-Einheiten bleiben gleich, dafür kürzt Nvidia die Platinenlänge deutlich, verringert den Stromverbrauch im Office-Betrieb und verwendet einen überarbeiteten Kühler (ähnlich dem der Geforce 8800 GTS, siehe links im Bild). Zudem verbauen die Hersteller der neuen **Geforce GTS 250** nun immer 1,0 GByte Videospeicher, die 9800 GTX+ gab es auch mit 512

## AMD-Triumph

**Hendrik Weins:** AMD dominiert mit den bärenstarken Radeon-4000er-Modellen im Bereich bis 200 Euro. Beim Preis-Leistungsverhältnis kann sich Nvidia noch eine Scheibe abschneiden. Besonders die stark übertaktete Radeon HD 4850 Golden Sample gefällt mir. Zwar kommt sie nicht ganz an die Leistung einer GeForce GTS 250 heran, ist aber deutlich günstiger. Da auf meinem Schreibtisch noch immer ein 19-Zöller steht, ist die Golden Sample meine Karte der Wahl.



hendrik@gamestar.de

versammelten Konkurrenz: der deutlich niedrigere Stromverbrauch und der leise Kühler. Spieler mit empfindlichen Ohren, denen die **Radeon HD 4870 PCS** zu laut ist, sollten also zur **GeForce GTX 250 AMP!** greifen.

Wie so oft peppt Zotac die Grafikkarte mit einer Vollversion auf, allerdings ist es auch diesmal die Strategie-Gurke **13th Century: Death or Glory** (Wertung: 50 Punkte in 05/2008).

#### 4. Platz MSI N9800GTX+ T2D1G

**Schnell, sparsam und mit guter Ausstattung: die überzeugende MSI-GeForce N9800GTX+ mit 1,0 GByte Video-RAM.**

Das einstige Nvidia-Flaggschiff GeForce 9800 GTX+ ist mittlerweile deutlich preiswerter und nun auch mit 1,0 GByte Speicher bezahlbar geworden. Im Gegensatz zu den meisten anderen Herstellern in unserem Test drehte MSI nicht an der Taktschraube und schickte die **N9800 GTX+** mit Standardtakt ins Rennen. Geschadet hat diese Entscheidung nicht. Bei der Leistung liegt die Karte erwartungsgemäß gleichauf mit der Gigabyte-Konkurrenz, läuft aber unter Last deutlich leiser als die **GF-9800GTX+ Zalman**. An die Leistungsgrenze stößt die Karte erst bei Auflösungen oberhalb von 1680x1050. Bis dahin läuft sogar **Crysis** in hohen Einstellungen und mit 4xAA / 8xAF mit 35,1 Bildern pro Sekunde.

Bei der Ausstattung legt MSI eine Schaufel drauf: So finden Sie neben Kabeln und Adaptern noch das gute Spiel **Tomb Raider: Anniversary** im Karton. Die Ausstat-

tung hat allerdings ihren Preis – die puristisch ausgestattete, aber gleichschnelle Gigabyte-Karte kostet 25 Euro weniger.

#### 5. Platz Gigabyte GF9800GTX+ Zalman

**Gigabyte verkauft die GF-9800GTX+ Zalman für attraktive 165 Euro, spart dabei aber nicht an Kühlung oder Leistung.**

Dem Sparzwang von Gigabyte fällt vor allem die Ausstattung zum Opfer: Mehr als Kabel oder Adapter liefert der Hersteller nicht mit. Umso erstaunlicher, dass auf der **GF9800GTX+ Zalman** ein kostspieliger Lüfter der Firma Zalman sitzt. Eigentlich ist dieser Hersteller dafür bekannt, leise und leistungsfähige Aggregate zu bauen, bei der **GF9800GTX+ Zalman** trifft dies aber nicht zu. Im Vergleich zur MSI-Karte im Standard-Design bleibt die **GF9800GTX+** zwar deutlich kühler, dreht unter Last aber erheblich lauter auf als die **N9800GTX+ T2D1G**. Bei der Leistung hingegen gibt es kaum Unterschiede. Geschlagen geben muss sich die Karte nur der **GeForce GTS 250 AMP!** und **Radeon HD 4870 PCS**.

Größter Nachteil der **GF-9800GTX+ Zalman** gegenüber der GeForce GTS 250 ist der deutlich höhere Stromverbrauch im 2D-Betrieb unter Windows. Wem das und die Lautstärke egal sind und wer auf ein zusätzliches Spiel im Karton verzichten kann, greift entweder zur Gainward **Radeon HD 4850 Golden Sample** oder gleich zum teureren **PCS**-Modell von Powercolor.

#### 6. Platz Club 3D CGAX-4832I

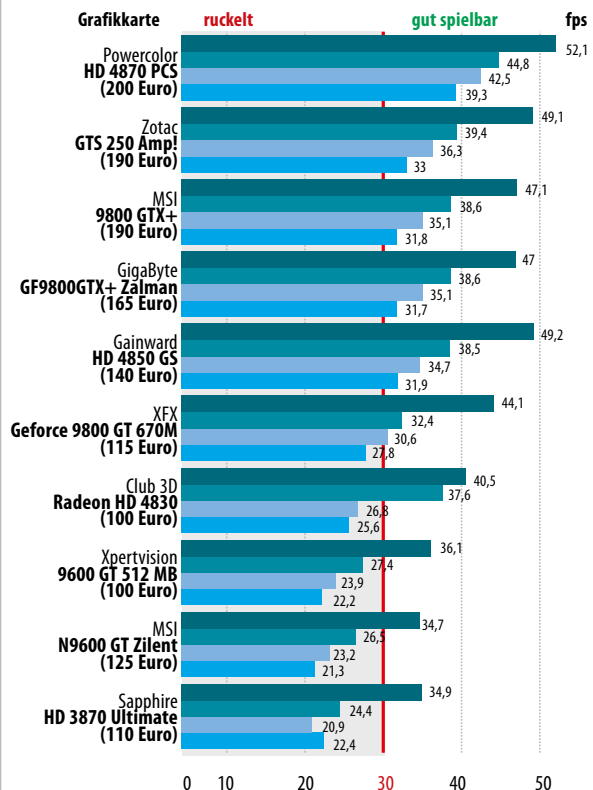
**Die CGAX-4832I liefert genügend Leistung für aktuelle Spiele in moderaten Auflösungen.**

Wer noch einen 19-Zoll-Monitor auf dem Schreibtisch stehen hat und eine günstige Grafikkarte sucht, der greift zu unserem Preis-Leistungs-Sieger **CGAX-4832I** von Club 3D für 100 Euro. Im Grunde genommen ist die Radeon HD 4830 eine Radeon HD 4850 mit 128 statt 160 Shader-Einheiten und zusätzlich abgesenkten Taktfrequenzen. Der abgespeckte Chip liefert bis 1280x1024 Pixel

## Crysis DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

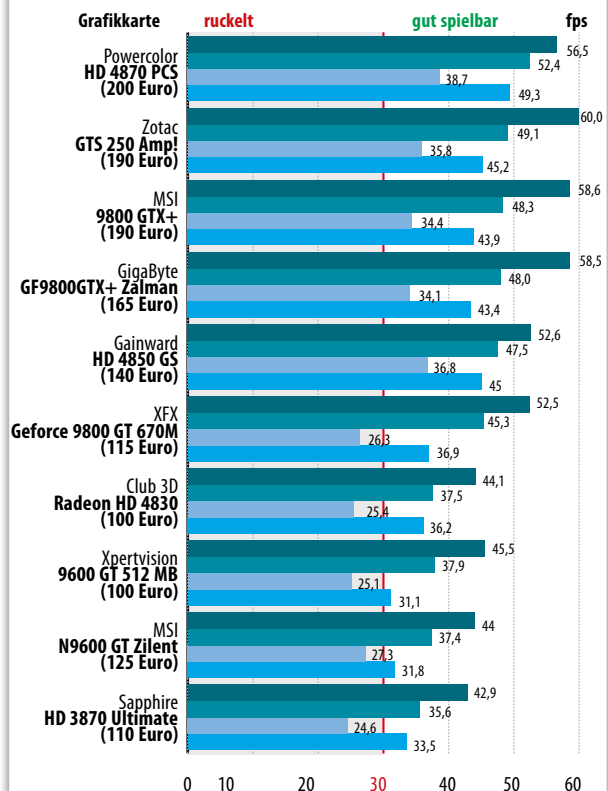
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200



## Far Cry 2 DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200



genügend Leistung, in weniger anspruchsvollen Spielen sind auch noch Reserven für Bildverbesserungen übrig.

Das kompakte Kühlsystem der **CGAX-4832I** arbeitet ordentlich und nervt nicht. Club 3D liefert mit der **CGAX-4832I** keinen HDMI-Adapter mit, sondern verbaut die neue Multimedia-Schnittstelle direkt auf der Karte. Andere Extras wie Spiele oder Programme spart sich Club 3D hingegen. In Testfeld bis 200 Euro liefert die **CGAX-4832I** am meisten Leistung fürs Geld. Wer 15 Euro mehr investiert, bekommt die schnellere, aber auch lautere **Geforce 9800 GT 670M** von XFX.

## 7. Platz XFX Geforce 9800 GT 670M

XFX prügelt zwar den Takt der 9800 GT in neue Höhen, der Kühler ist damit aber überfordert.

Unter Volllast geht der Kühler der **Geforce 9800 GT 670M** von XFX deutlich hörbar zu Werke, selbst im 2D-Betrieb ist die Karte weit davon entfernt, leise zu sein. Grund für den heulenden Betrieb sind die stark erhöhten Taktraten. XFX schraubt diese von den normalen 600/1.512/1.800 MHz auf 670/1.600/1.950 MHz – ein gewaltiger Sprung! Der höhere Takt macht sich allerdings nicht nur bei der Hitzeentwicklung bemerkbar, sondern auch in unseren Benchmarks legt die XFX an Leistung zu. Trotz des betagten Geforce-8800-GT-Chips (denn nichts anderes ist die Geforce 9800 GT), liefert die **9800 GT 670M** genügend Leistung für Auflösungen bis 1680x1050. Lediglich bei zugeschalteten Bildverbesserungen geht der Karte die Puste aus.

Mit **Assassin's Creed** liegt eine tolle Vollversion im Karton, dafür fehlt aber der wichtiger werdende HDMI-Adapter zum Anschluss des PCs an den Fernseher.

## 8. Platz Sapphire Radeon HD 3870 Ultimate

**Lautlos, aber chancenlos: Die einstige Top-Karte Radeon HD 3870 kann mit aktuellen und gleichzeitigen Modellen nicht mehr mithalten.**

**Crysis** in hohen Details und mit DirectX 10 überfordert die 110 Euro teure **Sapphire Radeon HD 3870 Ultimate** bereits in 1680x1050 ohne Bildverbesserungen – an höhere Auflösungen ist sowieso nicht zu denken. Etwas besser sieht das Bild in **Far Cry 2** aus, was in 1920x1200 Pixeln noch flüssig läuft. Dennoch, die beste Zeit hat die **Radeon HD 3870** bereits hinter sich.

Wie schon das Schwestermode **Radeon HD 3850 Ultimate** (Test in 10/2008, 67 Punkte) sorgt auch bei der **HD 3870 Ultimate** ein ausladender Passivkühler für

lautlose Kühlung. In gut durchlüfteten Gehäusen oder bei weniger anspruchsvollen Spielen verrichtet die Heatpipe-Konstruktion auch tadellos ihre Aufgabe, der fordernde **FurMark**-Test treibt die Temperatur aber auf gefährlich heiße 110° C hoch.

Die Ausstattungsliste ist wie bei den meisten anderen Konkurrenten spärlich, lediglich den bereits etwas betagten **3DMark 06** packt Sapphire mit in die Schachtel. Unterm Strich ist die 10 Euro billigere, aber schnellere Club 3D **CGAX-4832I** (100 Euro) oder die etwas teurere **Geforce 9800 GT 670M** (115 Euro) von XFX der deutlich lohnendere Kauf.

## 9. Platz Xpertvision 9600 GT Sonic

Bei der 9600 GT Sonic überzeugen eher die Multimedia-Features als die Spieleleistung.

## Testergebnisse



1

### HD 4870 PCS

Powercolor / 200 Euro

RV770 / 10.1

800 / 800 / 1.900 MHz

160 (SD) / 40

512 MByte GDDR5 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

### Bewertung

#### Spielleistung

Pro &amp; Kontra

- ➔ schnell bis 1920x1200
- ➔ genug Leistung für AA / AF
- ➔ schnellste Karte im Test

33/40

#### Bildqualität

Pro &amp; Kontra

- ➔ fast perfekte Kantenglättung
- ➔ fast perfektes AF
- ➔ AF flimmert leicht

19/20

#### Technik

Pro &amp; Kontra

- ➔ Crossfire ➔ DX 10.1
- ➔ übertaktet ➔ sehr hoher Stromverbrauch ➔ kein PhysX

16/20

#### Kühlsystem

Pro &amp; Kontra

- ➔ leise im 2D-Betrieb
- ➔ deutlich hörbar in 3D
- ➔ belegt zwei Slots

6/10

#### Ausstattung

Pro &amp; Kontra

- ➔ 512 MByte RAM
- ➔ HDMI- und VGA-Adapter
- ➔ keine Extras

5/10

### Fazit

Mit der HD 4870 PCS sichert sich Powercolor den Leistungs- und Gesamtsieg. Kühlung sowie Ausstattung könnten aber besser sein.

### Preis/Leistung

Gut

79



2

### HD 4850 GS

Gainward / 140 Euro

RV770 / 10.1

700 / 700 / 2.000 MHz

160 (SD) / 40

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 8-Pol

- ➔ schnell bis 1920x1200
- ➔ oft genug Leistung für AA / AF

29/40

- ➔ fast perfekte Kantenglättung
- ➔ fast perfektes AF
- ➔ AF flimmert leicht

19/20

- ➔ Crossfire ➔ DX 10.1 ➔ übertaktet ➔ hoher Stromverbrauch in 2D ➔ kein PhysX

16/20

- ➔ leise im 2D-Betrieb ➔ Zalman-Kühler ➔ nur leicht hörbar unter Last ➔ belegt zwei Slots

7/10

- ➔ 1,0 GByte RAM
- ➔ VGA-Adapter
- ➔ keine Spiele ➔ kein HDMI

6/10

Die HD 4850 liegt auf dem Niveau einer Geforce 9800 GTX+, schlägt sie aber bei Kühlung und Bildqualität. Preis-Leistungs-Sieger!

Gut

77

3

### Geforce GTS 250 AMP!

Zotac / 190 Euro

G92b / 10.0

750 / 1.890 / 2.300 MHz

128 (1D) / 64

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- ➔ schnell bis 1920x1200
- ➔ oft genug Leistung für AA / AF

30/40

- ➔ sehr gute Kantenglättung
- ➔ perfektes AF
- ➔ AA schlechter als Radeon

18/20

- ➔ SLI ➔ niedriger Stromverbrauch in 3D ➔ PhysX ➔ moderater Stromverbrauch ➔ nur DX 10.0

16/20

- ➔ bleibt kühl ➔ leicht hörbar im 2D-Betrieb ➔ deutlich hörbar in 3D ➔ belegt zwei Slots

6/10

- ➔ 1,0 GByte RAM ➔ HDMI- und VGA-Adapter ➔ Spiel dabei ... ➔ ... taugt aber nichts

7/10

Die übertaktete GTS 250 übertrumpft eine 9800 GTX, bleibt aber hinter der nur unwesentlich teureren Radeon HD 4870 PCS zurück.

Gut

77

4

### N9800GTX + T2D1G

MSI / 190 Euro

G92b / 10.0

740 / 1.836 / 2.000 MHz

128 (1D) / 64

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- ➔ schnell bis 1920x1200
- ➔ oft genug Leistung für AA / AF

29/40

- ➔ sehr gute Kantenglättung
- ➔ perfektes AF
- ➔ AA schlechter als Radeon

18/20

- ➔ SLI ➔ niedriger Stromverbrauch in 3D ➔ PhysX ➔ hoher Stromverbrauch in 2D ➔ nur DX 10.0

15/20

- ➔ leise im 2D-Betrieb ➔ bleibt kühl ➔ deutlich hörbar in 3D ➔ belegt zwei Slots

6/10

- ➔ 1,0 GByte RAM
- ➔ HDMI- und VGA-Adapter
- ➔ Tomb Raider: Anniversary

8/10

An die Leistung der HD 4870 PCS kommt die MSI-Karte nicht heran, trumpt aber mit Features wie PhysX und einem gutem Spiel.

Gut

76

5

### GF9800GTX+ Zalman

Gigabyte / 165 Euro

G92b / 10.0

740 / 1.850 / 2.000 MHz

128 (1D) / 64

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- ➔ schnell bis 1920x1200
- ➔ oft genug Leistung für AA / AF

29/40

- ➔ sehr gute Kantenglättung
- ➔ perfektes AF
- ➔ AA schlechter als Radeon

18/20

- ➔ Hybrid-SLI ➔ übertaktet ➔ PhysX ➔ hoher Stromverbrauch in 2D ➔ nur DX 10.0

15/20

- ➔ bleibt kühl ➔ hörbar im 2D-Betrieb ➔ deutlich hörbar in Spielen ➔ belegt zwei Slots

5/10

- ➔ 1,0 GByte RAM
- ➔ HDMI- und VGA-Adapter
- ➔ keine Extras

7/10

Die Gigabyte GF9800GTX+ muss sich der MSI geschlagen geben, Ausstattung und Kühlung sind etwas schlechter – dafür ist die Karte billiger.

Gut

74

Wie die MSI **N9600 GT Zilent** oder Saphires **Radeon HD 3870 Ultimate** ist auch die **9600 GT Sonic** (100 Euro) in hohen Auflösungen oder zugeschalteten Bildverbesserungen überfordert. In **Far Cry 2** reicht die Leistung zwar noch für 1680x1050 aus, in **Crysis** ist aber alles oberhalb von 1280x1024 nicht ruckelfrei spielbar – zumindest nicht in hohen Detail-Einstellungen. An der mittlerweile mauen Spieleleistung ändert auch die Übertaktung von 650/1.625/1.800 MHz auf schnelle 700/1.750/2.000 MHz nichts.

Punkte macht die **9600 GT Sonic** mit ihrer moderaten Stromaufnahme sowie der umfangreichen Multimedia-Ausstattung. Mit vier Video-Anschlüssen inklusive HDMI und Display-Port findet nahezu jeder Monitor Kontakt zur **9600 GT Sonic**, alte Monitore schließen Sie per VGA-Adapter an. Der goldene Lüfter bleibt im 2D-Betrieb zwar stets leise, dreht in Spielen hingegen hörbar auf.

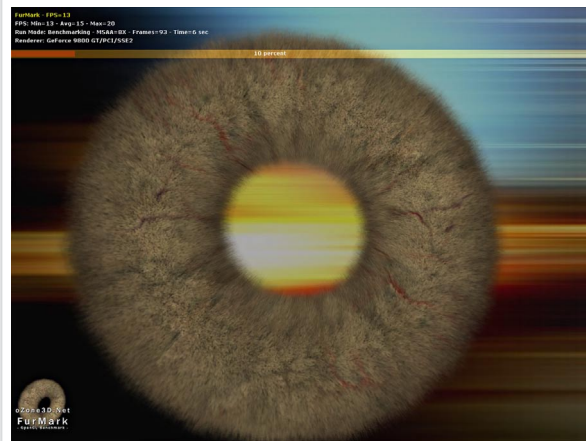
Wie MSI bei der **N9800GTX + T2D1G** liefert auch Xpertvision die Vollversion von **Tomb Raider: Anniversary** mit.

## 10. Platz MSI N9600GT Zilent

**Trotz leisem Lüfter und genügsamer Stromaufnahme bleibt der MSI N9600 GT Zilent nur der letzte Platz in unserem Test.**

Im Gegensatz zu Xpertvision bei der **9600 GT Sonic** übertaktet MSI die **N9600GT Zilent** kaum, lediglich den Chiptakt erhöht der Hersteller von 650 auf 700 MHz. In den Benchmarks holt der mit 1,0 GByte doppelt so große Videospeicher den Taktnachteil wieder auf, sodass beide Karten nahezu identische Werte liefern (siehe Benchmarks). Und damit ist auch die **Zilent** mit modernen Spielen in Auflösungen oberhalb von 1280x1024 überfordert. Im Vergleich zur **Sonic** trumpft die **Zi-**

## Stress-Test



Um die Grafikkarten maximal zu belasten, lassen wir einige Minuten den **Stabilitäts-Benchmark FurMark** laufen. Der erhitzt die Karten derart stark, dass Schwächen bei der Kühlung schnell sichtbar werden – durch Bildfehler oder Abstürze.

lent nur durch den deutlich leiseren Lüfter auf, bei der Ausstattung muss sich die MSI-Karte geschlagen geben. Trotz der ma-

geren Ausstattung und Leistung kostet die **Zilent** 125 Euro, 10 Euro mehr als die deutlich schnellere **Geforce 9800GT 670M!** **HW**

6



### CGAX-48321

Hersteller / Preis

Club 3D / 100 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

RV770 / 10.1

GPU- / Shader- / DDR-Takt

575 / 575 / 1.800 MHz

Shader- / Textur-Einheiten

160 (SD) / 40

Videospeicher / Speicheranbindung

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

Steckplatz / Stromanschlüsse

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spieleleistung

Pro & Kontra

- + schnell bis 1680x1050
- + oft genug Leistung für AA / AF

##### Bildqualität

Pro & Kontra

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

##### Technik

Pro & Kontra

- + Crossfire + DX 10.1
- + niedriger Stromverbrauch
- kein PhysX

##### Kühlsystem

Pro & Kontra

- + leise im 2D-Betrieb
- + nur leicht hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung

Pro & Kontra

- + 512 MByte RAM
- + HDMI-Anschluss
- keine Extras

#### Fazit

Knapp 100 Euro kostet die CGAX-48321 von Club 3D und leistet dabei fast soviel wie die 9800 GT von XFX. Eindeutig Spar-Tipp im Test.

#### Preis/Leistung

Sehr Gut

7



### Geforce 9800 GT 670M

XFX / 115 Euro

G92 / 10.0

670 / 1.600 / 1.950 MHz

112 (1D) / 56

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1680x1050
- + oft genug Leistung für AA / AF

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

- + Hybrid-SLI + übertaktet + PhysX
- + moderater Stromverbrauch
- nur DX 10.0

- + belegt nur ein Slot
- + hörbar im 2D-Betrieb
- laut in Spielen

- + 512 MByte RAM + VGA Adapter
- + Assassin's Creed
- kein HDMI

Die XFX 9800GT 670M überzeugt mit guter Leistung, hört aber unter Last deutlich vor sich hin – da rettet auch die Vollversion nichts.

Gut

8



### HD 3870 Ultimate

Sapphire / 110 Euro

RV670 / 10.1

776 / 776 / 2.250 MHz

64 (SD) / 16

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1680x1050
- überfordert von anspruchsvollen Spielen
- ab 1280x1024 zu lahm für AA / AF

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

- + Crossfire + DX 10.1
- + niedriger Stromverbrauch
- kein PhysX

- + lautlos + passiv gekühlt
- + belegt zwei Slots
- wird extrem heiß

- + 512 MByte RAM + HDMI- und VGA-Adapter + 3DMark 2006
- kein Spiel

Zwar schlägt die lautlose HD 3870 die 9800 GT 670M bei Lautstärke und Bildqualität, kann bei der Leistung aber nicht mithalten.

Befriedigend

9



### 9600 GT Sonic

Xpertvision / 100 Euro

G94 / 10.0

700 / 1.750 / 2.000 MHz

64 (1D) / 32

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1680x1050
- überfordert von anspruchsvollen Spielen
- ab 1280x1024 zu lahm für AA / AF

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

- + SLI + moderater Stromverbrauch
- + PhysX + übertaktet
- nur DX 10.0

- + leise im 2D-Betrieb
- hörbar in Spielen
- belegt zwei Slots

- + 512 MByte RAM + HDMI / DVI und DisplayPort + Tomb Raider: Anniversary + VGA-Adapter

Viele Anschlüsse und ein tolles Spiel genügen nicht, die 9600 GT Sonic ist zu lahm. Greifen Sie besser zur nur 15 Euro teureren 9800 GT 670M.

Befriedigend

10



### N9600GT Zilent

MSI / 125 Euro

G94 / 10.0

700 / 1.680 / 1.800 MHz

64 (1D) / 32

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1680x1050
- überfordert von anspruchsvollen Spielen
- ab 1280x1024 zu lahm für AA / AF

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

- + SLI + moderater Stromverbrauch
- + PhysX + übertaktet
- nur DX 10.0

- + leise im 2D-Betrieb
- + nur leicht hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

- + 1,0 GByte RAM + HDMI- und VGA-Adapter + Zalman-Kühler
- keine Extras

Happige 125 Euro verlangt MSI für die N9600GT Zilent, für 10 Euro weniger gibt es die schnellere, aber auch lautere XFX 9800 GT 670M.

Ausreichend

# Grafikkarten 200 bis 300 Euro

In der Oberklasse zwischen 200 und 300 Euro bekämpfen sich Radeon HD 4870 und GeForce GTX 260. Auch die Dual-Radeon HD 4850 X2 will ein Wörtchen mitreden.



Die günstigsten 24-Zoll-Monitore gibt's bereits ab 200 Euro. Wer mit einem entsprechenden Gerät liebäugelt, sollte bedenken, dass zum Spielen in der optimal scharfen, nativen Auflösung von 1920x1200 eine potente Grafikkarte nötig ist. Neben einem leistungsfähigen Grafikchip sollte die Platine außerdem mehr als 512 MByte Speicher besitzen. Sonst müssen in 1920x1200 häufig Spieledaten aus dem langsamen RAM des PCs nachgeladen werden, was die 3D-Leistung beschränkt. Im Preisbereich unter 300 Euro eignen sich für 24-Zoll-TFTs dahervor allem die Radeon HD 4870 mit 1,0 GByte und die GeForce GTX 260 mit 896 MByte RAM. Aber auch mit einem 22-Zoll-TFT lohnen sich die Karten bei Ti-

teln wie etwa **GTA 4**, das jederzeit von viel Video-RAM profitiert.

## 1. Platz Palit HD 4870 Sonic Dual Ed.

**Anschlussfreudige und angenehm leise Radeon HD 4870 mit 1,0 GByte RAM zum fairen Preis.** Im Gegensatz zu Nvidia gestattet AMD den Grafikkartenherstellern auch bei High-End-Modellen wie der HD 4870 eigene Platinen- und Lüfterdesigns. So fallen bei Palits **HD 4870 Sonic Dual Edition 1,0 GByte** sofort die vielen Monitoranschlüsse auf: Neben den gewohnten DVI- und VGA-Ausgängen gibt's einen HDMI- sowie einen der bislang seltenen Display-

Port-Anschlüsse. Letzterer soll in den kommenden Jahren den DVI-Port ersetzen, bislang gibt's aber nur wenige passende Monitore.

Direkt neben diesen Anschlüssen sitzt ein kleiner Schalter. Auf Wunsch übertaktet der die Platine von 750/1.900 MHz auf (vom Hersteller garantierte) 775/2.000 MHz für Chip- und Speicher. In den Benchmarks steigt die 3D-Leistung dadurch im Schnitt um einen Frame pro Sekunde, allerdings erkaufen Sie die zusätzliche Performance mit einer geringfügig höheren Lautstärke. Dabei gefällt uns das Kühlsystem der **HD 4870 Sonic Dual Edition** sehr gut. Die zwei Lüfter rotieren sowohl unter Windows als auch in Spielen stets leise, nur im Turbo-Modus drehen sie leicht hörbar auf.

Zusatzausstattung gibt's zwar keine, dank der vielen Anschlüsse, dem ohrenschonenden Kühlsystem sowie des fairen Preises von 230 Euro erringt Palits **HD 4870 Sonic Dual Edition** aber nicht nur den Test-, sondern auch den Preis-Leistungs-Sieg!

## 2. Platz EVGA GTX 260 Core 216 SC

**Sehr schnelle, übertaktete und unter Last nur leicht hörbare GeForce GTX 260. Die Ausstattung ist für den hohen Preis aber mager.**

Die **GeForce GTX 260 Core 216 Superclocked** von EVGA liegt in Spielen auf dem Niveau der übertakteten Radeon-HD-4870-Modelle mit 1,0 GByte RAM und schlägt diese teils sogar um wenige Frames. Der im Vergleich zu den getesteten Radeons gut 100 MByte kleinere Speicher bringt keine messbaren Nachteile. Gegenüber dem Referenzdesign übertaktet EVGA die Platine von standardmäßig 576/1.242/1.998

MHz für Chip, Shader und Speicher auf 625/1.350/2.100 MHz. Der Zwei-Slot-Kühler entspricht Nvidias Referenzdesign, einzig die temperaturabhängigen Drehzahlen des Lüfters dürfen die Hersteller selbst einstellen. Hier gelingt EVGA ein guter Kompromiss. Unter Windows ist der Lüfter stets leise, in Spielen nur leicht hörbar.

Trotz des höchsten Preises im Testfeld spendiert EVGA kaum Ausstattung: Eine Kabelpeitsche für den Komponentenausgang sowie zwei DVI-VGA-Adapter sind für 260 Euro reichlich mager.

## 3. Platz HIS HD 4870 IceQ 4+ Turbo

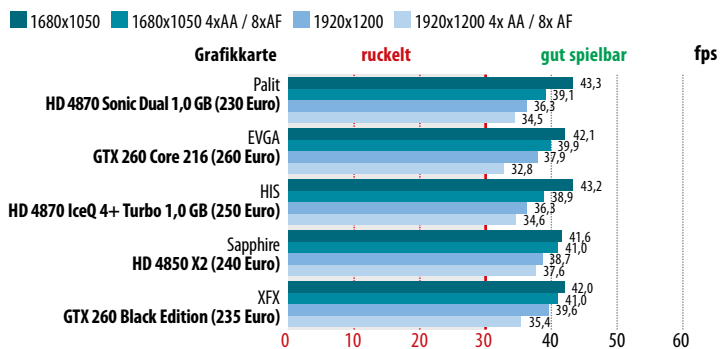
**Stark übertaktete und sehr schnelle HD 4870 mit 1,0 GByte RAM. Nachteile: wenig Ausstattung und teils hörbarer Lüfter.**

Die 250 Euro teure **Radeon HD 4870 IceQ 4+ Turbo 1,0 GByte** ist mit 770/2.000 Mhz (Chip / Speicher) ähnlich schnell getaktet wie Palits **HD 4870 Sonic Dual Edition** mit 775/2.000 MHz. Allerdings nutzt die HIS-Platine nur einen Lüfter, während Palit zwei einsetzt. In Spielen macht sich das bemerkbar: Die HIS-Karte dreht unter Last deutlich hörbar auf und übertönt damit locker Spielklang in mittlerer Lautstärke.

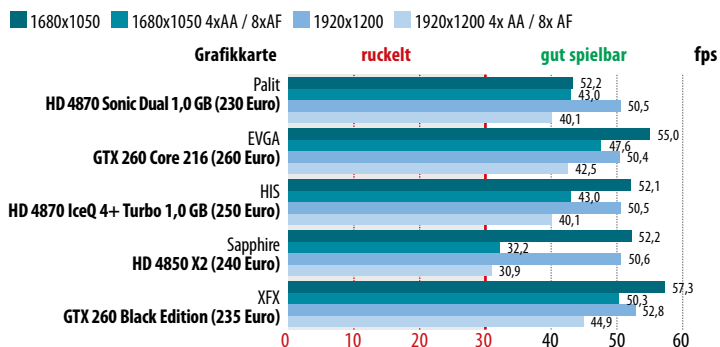
An der Spieleleistung gibt's dagegen nichts auszusetzen: 40,1 fps in 1920x1200, ultrahohen Details (DX 10) sowie vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung in **Far Cry 2** machen auch die Besitzer von 24-Zoll-TFTs glücklich. Selbst **Crysis** spielen Sie in derselben Einstellung mit respektablem 34,6 fps.

Die Ausstattung lässt dagegen zu wünschen übrig: Neben einem einzelnen DVI-VGA- liegt nur noch ein DVI-HDMI-Adapter bei.

### Crysis DirectX 10



### Far Cry 2 DirectX 10



#### 4. Platz Sapphire HD 4850 X2

**Sehr große Doppel-Radeon mit zwei HD-4850-Chips, vier DVI-Anschlüssen sowie beliebigem 3DMark Vantage.**

Als einzige Alternative zu HD 4870 und GTX 260 tummelt sich die 240 Euro teure Doppel-Radeon **HD 4850 X2** von Sapphire im Preissegment zwischen 200 und 300 Euro. Die sehr große Platine benötigt ein geräumiges Gehäuse und beherbergt zwei HD-4850-Chips im Crossfire-Modus, denen jeweils 512 MByte RAM zur Seite stehen. Wenn Sie auf Crossfire verzichten, können Sie alternativ auch bis zu vier Monitore an den vier DVI-Ausgängen betreiben. Neben einem DVI-HDMI-Adapter liegt noch die Vollversion des aktuellen **3DMark Vantage** bei.

In den Benchmarks schlägt sich die **HD 4850 X2** gut und liegt meist auf dem Niveau der übertakteten HD-4870- und GTX-260-

Modelle. Einzig in **Far Cry 2** inklusive aktivierten Bildverbesserungen bricht sie mit 32,2 fps (1680x1050) zu 43,0 (HD 4870) und 45,6 fps (GTX 260) ungewöhnlich stark ein. Wir vermuten Treiberprobleme im Crossfire-Modus, wie sie bei Dual-Chip-Karten häufiger vorkommen. Angesichts des in Spielen unangenehm aufdrehenden Kühlsystems, des hohen Energieverbrauchs und der den Konkurrenten nur ebenbürtigen Spieleleistung empfehlen wir Ihnen daher eine Platine mit nur einem Grafikchip.

#### 5. Platz XFX GTX 260 Black Edition

**Gut ausgestattete und stark übertaktete GTX 260 mit leisem Kühler, der die entstehende Hitze aber nicht bändigen kann.**

Auf den ersten Blick machte die **GTX 260 Black Edition** von XFX einen guten Eindruck. Neben der sehr starken Übertaktung auf

666/1.400/2.300 MHz (Chip/Shader/Speicher) von standardmäßig 576/1.242/1.998 MHz und der resultierenden sehr hohen Spieleleistung überzeugte auch die Ausstattung mit HDMI-Adapter und **Assassin's Creed** (GameStar-Wertung: 84).

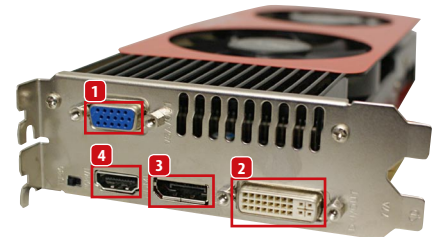
Dabei blieb das Referenzkühlsystem der XFX-Platine stets leise, selbst unter Last in Spielen, wo andere GTX-260-Modelle trotz weniger Übertaktung merklich lauter agieren. Der Stabilitätstest mit **FurMark** sowie das folgende Probespielen mit **Crysis** offenbarte dann die Grenzen der moderaten Drehzahleinstellung: Nach etwa 30 Minuten Spielzeit stürzte die Karte reproduzierbar ab oder zeigte Bildfehler, im **FurMark** hielt sie nur fünf Minuten durch – ein sicheres Zeichen für zu starke Übertaktung und Hitzeentwicklung. In anspruchsloseren Titeln reicht die Kühlleistung zwar aus, trotzdem gibt's kräftigen Punkteabzug beim Kühlsystem sowie keine Kaufempfehlung. **FK**

#### Mehr Vielfalt

**Florian Klein:** Ich finde es gut, dass AMD den Grafikkartenherstellern viel Freiheit beim Design von Platine und Kühlsystem lässt. So entsteht eine breite Auswahl an Modellen mit stärkeren und leiseren Kühlern oder umfangreicherer Schnittstellenausstattung, wie es Palit bei der HD 4870 Sonic vormacht. Die standardisierte GTX-260-Konkurrenz sieht dagegen etwas blass aus, ist dank des sehr guten Referenzkühlers sowie der hohen Leistung aber eine vollwertige Alternative.



florian@gamestar.de



Palits Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition bietet neben den herkömmlichen **1** VGA- und **2** DVI-Anschlüssen auch die modernen **3** Display Port- und **4** HDMI-Ausgänge.

### Testergebnisse



#### 1 HD 4870 Sonic Dual 1 GB

Hersteller / Preis

Palit / 230 Euro

##### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

GPU- / Shader- / DDR-Takt

Shader- / Textur-Einheiten

Videospeicher / Speicheranbindung

Steckplatz / Stromanschlüsse

RV770 XT / 10.1

775 / 775 / 2.000 MHz

160 (SD) / 40

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

##### Bewertung

##### Spieleleistung

Pro & Kontra

**34/40**

sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig

auf einem Niveau mit GTX 260

##### Bildqualität

Pro & Kontra

**19/20**

derzeit beste Kantenglättung

fast perfekter anisotroper Texturfilter

AF flimmert teils leicht

##### Technik

Pro & Kontra

**18/20**

DirectX 10.1 + Crossfire

effektive Stromsparmechanismen

hoher Strombedarf unter Last

##### Kühlsystem

Pro & Kontra

**8/10**

unübertaktet stets leise + im Turbo-

Modus nur leicht hörbar + Kühler

blockiert Steckplatz neben der Karte

##### Ausstattung

Pro & Kontra

**7/10**

1,0 GByte RAM + HDMI

Display Port + VGA

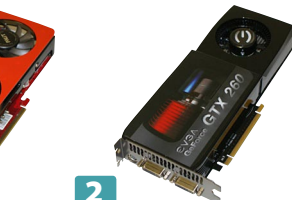
sonst nichts

##### Fazit

Dank ohrenschonendem Kühlsystem und sehr guter Spieleleistung verdienter Testsieger – noch dazu günstigste Karte im Test!

##### Preis/Leistung

Gut



#### 2 GTX 260 Core 216 SC

EVGA / 260 Euro

GT200 / 10.0

625 / 1.350 / 2.100 MHz

216 (1D) / 64

896 MByte GDDR3 / 448 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**34/40**

sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig

auf einem Niveau mit HD 4870

**18/20**

sehr gute Kantenglättung

perfekter anisotroper Texturfilter

AA minimal schlechter als Radeon

**18/20**

PhysX + SLI + effektive Stromsparmechanismen

nur DirectX 10.0 + hoher Strombedarf unter Last

**7/10**

unter Windows leise + in Spielen

nur leicht hörbar + Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte

**6/10**

896 MByte RAM

Komponentenausgang + zwei DVI-VGA-Adapter

sonst nichts

Sehr schnelle GeForce GTX 260 mit wenig Ausstattung, aber Qualitäten an den richtigen Stellen wie Spieleleistung und Lautstärke.

##### Preis/Leistung

Befriedigend



#### 3 HD 4870 IceQ 4+ Turbo

HIS / 250 Euro

RV770 XT / 10.1

770 / 770 / 2.000 MHz

160 (SD) / 40

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**34/40**

sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig

auf einem Niveau mit GTX 260

**19/20**

derzeit beste Kantenglättung

fast perfekter anisotroper Texturfilter

AF flimmert teils leicht

**18/20**

DirectX 10.1 + Crossfire

effektive Stromsparmechanismen

hoher Strombedarf unter Last

**5/10**

unter Windows leise

deutlich hörbar in Spielen + Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte

**6/10**

1,0 GByte + HDMI

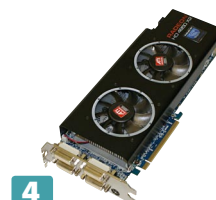
DVI-VGA-Adapter

sonst nichts

Leistungsstarke HD 4870 mit genug Power für 1920x1200 Pixel inklusive Bildverbesserungen. In Spielen dreht sie aber hörbar auf.

##### Preis/Leistung

Befriedigend



#### 4 HD 4850 X2

Sapphire / 240 Euro

2x RV770 Pro / 10.1

625 / 625 / 1.986 MHz

2x 160 (SD) / 2x 40

2x 512 MByte GDDR3 / 2x 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol, 1x 8-Pol

**33/40**

sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig

Speicherprobleme in 2560x1600

**19/20**

derzeit beste Kantenglättung

fast perfekter anisotroper Texturfilter

AF flimmert teils leicht

**17/20**

DirectX 10.1 + Crossfire

effektive Stromsparmechanismen

sehr hoher Strombedarf unter Last

**5/10**

unter Windows leise + laut in

Spielen + sehr lang + Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte

**7/10**

3DMark Vantage + HDMI

4x DVI + 1,0 GByte RAM

aber nur 512 MByte pro Chip

Sehr große Dual-Radeon mit zwei HD-4850-Chips und den Konkurrenten ebenbürtiger Spieleleistung. Das laute Kühlsystem nervt aber.

##### Preis/Leistung

Befriedigend



#### 5 GTX 260 Black Edition

XFX / 240 Euro

GT200 / 10.0

666 / 1.400 / 3.200 MHz

216 (1D) / 64

896 MByte GDDR3 / 448 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**34/40**

sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig

auf einem Niveau mit HD 4870

**18/20**

sehr gute Kantenglättung

perfekter anisotroper Texturfilter

AA minimal schlechter als Radeon

**18/20**

PhysX + SLI + effektive Stromsparmechanismen

nur DirectX 10.0 + hoher Strombedarf unter Last

**3/10**

stets leise + wird sehr heiß

stürzt wegen zu starker Übertaktung ab + Kühler blockiert Steckplatz

**8/10**

896 MByte RAM + HDMI

Komponentenausgang

alle nötigen Adapter + tolles Spiel

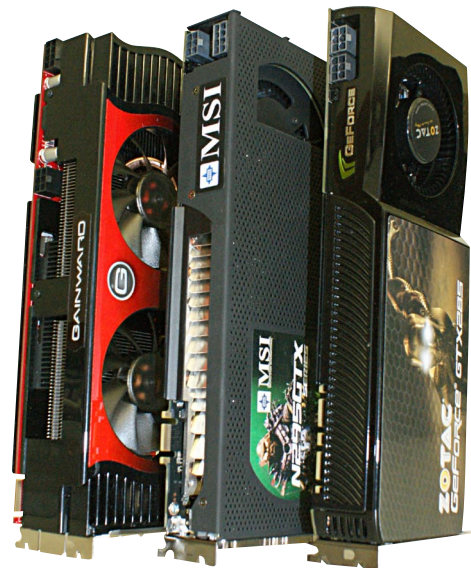
Relativ günstige und gut ausgestattete GTX 260 mit starker Übertaktung, was zu Abstürzen führte.

##### Preis/Leistung

Befriedigend

# Grafikkarten ab 300 Euro

Durch den starken Preisdruck der letzten Monate beginnt das **High-End-Segment** mittlerweile schon bei 300 Euro – gut für leistungshungrige Spieler.



Spieleleistung ohne Kompromisse gibt's bei den High-End-Grafikkarten ab 300 Euro. Absoluter Platzhirsch ist die extrem schnelle, aber auch fast 500 Euro teure und brutal laute GeForce GTX 295 mit zwei GT200b-Grafikprozessoren im SLI-Verbund und insgesamt 1.792 MByte Videospeicher. Um die Plätze kämpfen die Ein-Chip-Platine GeForce GTX 285 mit 1,0 GByte RAM und das AMD-Flaggschiff Radeon HD 4870 X2, ein Crossfire-Gespann aus zwei Radeon HD 4870 mit zusammen 2,0 GByte GDDR5-Speicher. Alle drei Grafikkarten können ihr volles Potenzial frühestens ab einer Auflösung von 1680x1050 Bildpunkten mit aktivierter Kantenglättung ausspielen. Wirklich Sinn haben diese Kraftpakete aber erst ab einem 24-Zoll-Flachbildschirm mit 1920x1200 Pixeln.

## 1. Platz Zotac GeForce GTX 285

Mit 350 Euro preiswerte GeForce GTX 285 mit Standardtakt und guten Vollversionen.

Wider Erwarten gewinnt nicht die GeForce GTX 295 den Vergleichstest bei den Grafikkarten ab 300 Euro, sondern eine **GeForce GTX 285** mit »nur« einem Grafikprozessor. Zotacs 350 Euro teure High-End-Platine folgt exakt den Vorgaben von Nvidia (Chip, Shader und der 1024 MByte große Speicher takten mit 648/1.476/2.484 MHz). In der Spielepraxis liegt die Karte nur knapp hinter der ähnlich teuren, aber übertakteten Radeon HD 4870 X2 von MSI. Von den häufigen Treiber-Updates der letzten Zeit profitiert die GeForce offenbar mehr als die Radeon: In 1680x1050 und 1920x1200 ohne Kantenglättung

liegt die **GeForce GTX 285** in Front. Erst ab 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung kann die Radeon die Stärken ihres zweiten Grafikprozessors ausspielen. Für kleinere Monitore ist die **GTX 285** unterm Strich also besser geeignet, zumal sie als Ein-Chip-Platine die für SLI- und Crossfire-Systeme typischen Stolpersteine umgeht und in jeder Situation optimale Leistung liefert. Wer allerdings eine zweite Karte nachkauft, steht vor den gleichen Schwierigkeiten.

Die Ausstattung gefällt uns durch Vollversionen von **Racerdriver Grid** (GameStar-Wertung: 91) und **3DMark Vantage** im Konkurrenzumfeld am besten. Weil auch das Kühlsystem unter Windows stets leise bleibt und unter Volllast nur leicht hörbar wird, holt sich Zotacs **GeForce GTX 285** sowohl den Test- als auch den Preis-Leistungssieg in der Königsklasse.

## 2. Platz MSI N295GTX-M2D1792

Dank zweier Grafikchips ist die GeForce GTX 295 von MSI mit großem Abstand die schnellste Karte im Testfeld.

Mehr Leistung als bei der GeForce GTX 295 bekommen Sie derzeit nirgends – wenn Sie denn ein Modell ergatterten. Momentan sind entsprechende Karten wie die 520 Euro teure **N295GTX-M2D1792** von MSI nämlich kaum verfügbar. Ursache: Nach unseren Recherchen im Nvidia-Umfeld erfüllen längst nicht alle hergestellten GT200b-Chips die bei der GTX 295 besonders strengen Vorgaben für Stromaufnahme und Hitzeentwicklung, das Kühlsystem scheint ohnehin am Limit. Während der Geräuschpegel unter Windows noch erträglich ist, tönt der Ventilator unter Volllast, also in Spielen, für empfindliche Naturen deutlich zu laut.

In der Spielepraxis laufen selbst in der 30-Zoll-Auflösung (2560x1600) die allermeisten Titel problemlos flüssig – inklusive vierfacher Kantenglättung. Weder Radeon HD 4870 X2 noch die Ein-Chip-Platine GeForce GTX 285 können der GTX 295 das Wasser reichen. Nur in 1680x1050 halten die kleineren Karten Schritt, weil hier der Hauptprozessor die Leistung begrenzt. Je höher die Qualitätseinstellung, desto höher letztlich der Vorsprung für die GTX 295 (siehe Benchmarks).

Aus den Standardbeigaben sticht die Vollversion von **Tomb Raider: Underworld** (GameStar-Wertung: 85) heraus. Die weitere Ausstattung beschränkt sich auf Adapter, darunter einem von DVI auf HDMI. Wer will, kann zwei Karten zum Quad-SLI-Verbund zusammenschließen.



Mit der schnellsten Grafikkarte im Test, dem Zwei-Chip-Monster GeForce GTX 295, frisst unser Testsystem unter Volllast bis zu **470 Watt Strom** (Crysis-Benchmark in 2560x1600 mit 16facher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter).

### 3. Platz Asus ENGTX285 Top

Asus übertaktet seine ENGTX285 behutsam von 640/1.476/2.484 auf 670/1.550/2.600 MHz. Zudem bekommen Sie ein Mauspad.

Gleich fünf GeForce GTX 285 tummeln sich in unserem dicht gedrängten Testfeld, die Reihenfolge bestimmen meist Ausstattung und Preis. So auch bei der knapp 380 Euro teuren **ENGTX285 Top** von Asus. Im direkten Vergleich mit der **GeForce GTX 285 For The Win** (ebenfalls 85 Punkte) gibt einzig der Preis den Ausschlag: Asus verlangt für seine leicht übertaktete Platine 380 Euro, EVGA für die höchsten Taktfrequenzen aller GeForce-GTX-285-Platinen stolze 440 Euro!

Im Durchschnitt unser Benchmarks erreicht die **ENGTX285** gute 48,9 Bilder pro Sekunde, die **GTX 285 FTW** knapp 50,2 fps und Zotacs 350 Euro preiswertes Standardmodell 46,6 fps. In keinem der Einzeltests genügt das für einen relevanten Leistungsunterschied, sodass Sie mit dem günstigsten Modell unterm Strich den besten Fang machen.

Der Kühler der Asus-Karte arbeitet nicht lauter als gewöhnlich. Einziges Highlight in der Ausstattungsliste ist ein (kleines) Mauspad. Ansonsten finden Sie ledig-

lich einige Adapter sowie die obligatorische Treiber-CD im Karton.

### 4. Platz Gainward Rampage 700 Golden Sample Goes Like Hell

Mit einem monströsen 3-Slot-Kühler stellt Gainward seine übertaktete Radeon HD 4870 X2 weitgehend ruhig.

Noch im Dezember war die Radeon HD 4870 X2 die schnellste verfügbare Grafikkarte. Seit Anfang Januar sieht das anders aus: Gegen die GeForce GTX 295 macht AMDs Flaggschiff im Bezug auf die Leistung keinen Stich. Und die GeForce GTX 285 ist für die meisten Spieler ohnehin die bessere Wahl, weil noch mal 100 Euro preiswerter und unterm Strich genauso schnell. Mit der **Rampage 700 Golden Sample Goes Like Hell** (430 Euro) versucht Gainward, nicht nur den längsten Grafikkartennamen überhaupt zu konstruieren, sondern einen echten Nachteil der Radeon HD 4870 X2 auszumerzen – die Lautstärke. Als Ersatz für den lauten Referenzkühler schraubt der Hersteller ein gigantisches Kühlaggregat mit zwei Lüftern auf die Platine. Der Bauhöhe von gleich drei Slots fallen somit die zwei Steckplätze neben der Grafikkarte zum Opfer. Im Ergebnis ist die **Rampage 700**

### Ich will doch nur spielen

**Daniel Visarius:** Abseits der GeForce GTX 285 ist das High-End-Segment für mich derzeit uninteressant. Die beiden anderen Karten, die GeForce GTX 295 und die Radeon HD 4870 X2, machen mir beide viel zu viel Lärm, ziehen Unmengen Strom und kämpfen außerdem noch mit den weiterhin bestehenden Problemen von Multi-GPU-Systemen (Mikroruckler, starke Treiberabhängigkeit). Mit der GTX 285 spiele ich dagegen beinahe genauso schnell, aber angenehm leise und vor allem unproblematisch.



daniel@gamestar.de

die mit Abstand leiseste Radeon HD 4870 X2, die bei uns auf den Prüfstand kam. Meist rotieren die Ventilatoren fast so ruhig wie auf einer GeForce GTX 285.

Chip und Speicher arbeiten mit 790/3.800 statt 750/3.600 MHz. Das genügt, um eine GTX 285 mit Standardtakt bei der Spieleleistung knapp zu schlagen, reicht aber nicht gegen die massiv beschleunigten GeForce-Modelle von BFG oder EVGA (siehe Benchmarks). Außerdem leidet die **Rampage 700** an relativ starken Mikrorucklern und in den letzten Monaten hinkte AMD mit seinen Crossfire-Optimierungen etwas hinterher, sodass die Karte nicht immer die volle Leistung der beiden Grafichips ausschöpfen konnte. Die Ausstattung ist bis auf einen Displayport-Ausgang und ein DVD-Software-Paket ernüchternd.

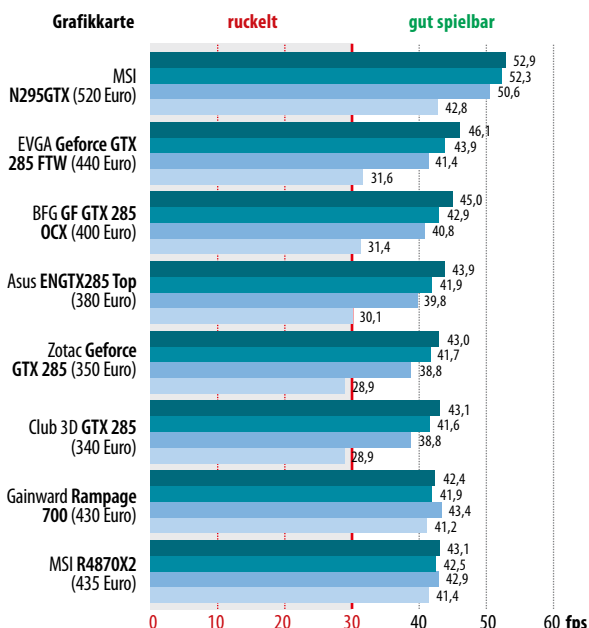
### 5. Platz EVGA GeForce GTX 285 For The Win

EVGA verkauft dank rekordverdächtig hoher Taktfrequenzen die momentan schnellste GeForce GTX 285 auf dem Markt.

Für 7 Prozent mehr Spieleleistung verlangt EVGA saftige 25 Prozent Aufpreis – die **GeForce GTX 285 For The Win** kostet 440 Euro statt 350 Euro! In der Regel gewinnen Sie dadurch zwischen drei und vier Bildern pro Sekunde. Zu keinem Zeitpunkt macht das einen spürbaren Unterschied aus, die 90 Euro Aufpreis dagegen schon. Auch in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter kann sich die **For The Win**-Platine nicht weiter absetzen. Beispiel **Crysis**: Hier schlägt

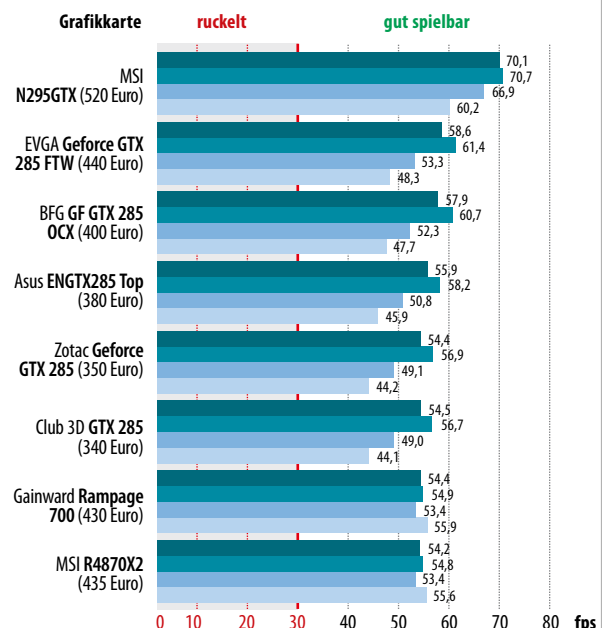
#### Crysis DirectX 10

■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200  
■ 1920x1200 4xAA / 8xAF ■ 2560x1600



#### Far Cry DirectX 10

■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200  
■ 1920x1200 4xAA / 8xAF ■ 2560x1600





Cryostasis setzt voll auf **GeForce-PhysX**. Radeons müssen die Physik der CPU überlassen; dementsprechend langsam läuft das Spiel.

das EVGA-Modell die normal getaktete Zotac-Variante mit 41,4 fps zu 38,8 fps. Die Radeon-HD-4870-X2-Konkurrenz liegt in dieser Einstellung aber bei rund 43 fps, die GeForce GTX 295 gar bei

50,6 fps. In der 22-Zoll-Auflösung 1680x1050 führt die **GTX 285 FTW** hingegen souverän mit 51,6 fps gegen 42,9 fps (**Rampage 700**) und 47,1 fps (Standard-GTX-285). Die GeForce GTX 295

kann mit 53 fps nur noch einen kleinen Vorsprung halten. Fazit: Den hohen Preis von 440 Euro kann EVGA nicht rechtfertigen, auch weil die Ausstattung bis auf die üblichen Adapter praktisch

nicht existiert. Nur wer unbedingt die schnellste Grafikkarte mit einem einzelnen Chip haben will und nicht aufs Geld achten muss, sollte hier zuschlagen.

## 6. Platz Club 3D GTX 285

**Standard-GeForce-GTX-285, die für 10 Euro weniger auf die Software-Beigaben der ebenfalls mit Referenztakt betriebenen Zotac-Platine verzichtet.**

Nackter als die 340 Euro teure GTX 285 von Club 3D ist keine Karte im High-End-Testfeld. Bis auf die standardmäßigen Adapter fehlen jegliche Beigaben, und beschleunigte Taktfrequenzen gibt es auch nicht. Folglich rechnet diese Platine auf den Frame so schnell wie der Testsieger, kostet aber 10 Euro weniger. Ob Ihnen die Zotac-Vollversionen **Racedriver Grid** und **3DMark Vantage** die 10 Euro Aufpreis wert sind, müssen Sie entscheiden.

## Testergebnisse



Hersteller / Preis

### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version  
GPU- / Shader- / DDR-Takt  
Shader- / Textur-Einheiten  
Videospeicher / Speicheranbindung  
Steckplatz / Stromanschlüsse

### Bewertung

#### Spieleleistung

Pro & Kontra

#### Bildqualität

Pro & Kontra

#### Technik

Pro & Kontra

#### Kühlsystem

Pro & Kontra

#### Ausstattung

Pro & Kontra

### Fazit

### Preis/Leistung



## 1 GeForce GTX 285

Zotac / 350 Euro

GT200b / 10.0  
648 / 1.476 / 2.484 MHz  
240 (1D) / 80  
1024 MByte GDDR3 / 512 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

36/40

+ praktisch genauso schnell wie über-taktete Versionen + 1920x1200 immer flüssig + meist mit Kantenglättung

18/20

+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

17/20

+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last + DirectX 10.0

8/10

+ unter Windows leise  
+ unter Last unter leicht hörbar  
+ blockiert einen Steckplatz

8/10

+ 1024 MByte + HDMI  
+ Adapter + Racedriver Grid  
+ 3DMark Vantage

GTX 285 mit starken Vollversionen. Weil Sie bei der GTX 295. Selbst 30-Zöller befeuert das 520-Euro-Schwergewicht.

87

**Befriedigend**



## 2 N295GTX-M2D1792

MSI / 520 Euro

GT200b / 10.0  
576 / 1.242 / 2.000 MHz  
2x 240 (1D) / 2x 80  
2x 896 MByte GDDR3 / 2x 448 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol

40/40

+ schnellste Karte im Segment  
+ selbst in 2560x1600 flüssig  
+ jederzeit auch mit Kantenglättung

18/20

+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

16/20

+ PhysX + SLI  
+ sehr hoher Strombedarf unter Last  
+ Mikroruckler + DirectX 10

6/10

+ Karte läuft stabil  
+ unter Windows hörbar + in Spielen laut + blockiert einen Steckplatz

7/10

+ 2x 896 MByte + HDMI  
+ Tomb Raider: Underworld  
+ Adapter

Maximale Leistung bekommen und hören Sie bei der GTX 295. Selbst 30-Zöller befeuert das 520-Euro-Schwergewicht.

87

**Mangelhaft**



## 3 ENGTX285 Top

Asus / 380 Euro

GT200b / 10.0  
670 / 1.550 / 2.600 MHz  
240 (1D) / 80  
1024 MByte GDDR3 / 512 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

36/40

+ praktisch genauso schnell wie über-taktete Versionen + 1920x1200 immer flüssig + meist mit Kantenglättung

18/20

+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

17/20

+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last + DirectX 10.0

8/10

+ unter Windows leise  
+ unter Last leicht hörbar  
+ blockiert einen Steckplatz

6/10

+ 1024 MByte Speicher  
+ Mauspad + HDMI + Adapter  
+ sonst nichts

Die 40 Euro Aufpreis gegenüber der Zotac-Platine lohnen sich nicht – die leichte Übertaktung bringt keinen Vorteil.

85

**Ausreichend**



## 4 Rampage 700 GS GLH

Gainward / 430 Euro

2x RV770 / 10.1  
790 / 790 / 3.800 MHz  
2x 160 (1D) / 2x 40  
2x 1024 MByte GDDR5 / 2x 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol, 1x 8-Pol

36/40

+ in hohen Auflösungen schneller als GTX 285 + oft 2560x1600 flüssig  
+ in 1680x1050 langsamer als GTX 285

19/20

+ derzeit beste Kantenglättung  
+ fast perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AF flimmert teils leicht

16/20

+ DirectX 10.1 + Crossfire  
+ höchster Strombedarf unter Last  
+ Mikroruckler

7/10

+ unter Windows leise  
+ in Spielen leicht hörbar + blockiert zwei Steckplätze + wird heiß

7/10

+ 2048 MByte + 2x HDMI  
+ DVD-Software + Displayport  
+ Adapter von HDMI auf DVI

Selten war eine HD 4870 X2 so leise und so wichtig! Im Vergleich zur GTX 285 nur in hohen Einstellungen schneller.

85

**Ausreichend**

Auch bei den anderen für eine Grafikkarte wichtigen Punkten geben sich die beiden Platinen nichts: Viele Spiele können Sie sogar in 2560x1600 flüssig spielen, den Rest problemlos in der 24-Zoll-Einstellung 1920x1200. Der Rückstand zu den übertakteten Karten von BFG oder EVGA ist verschwindend gering. Durch das unproblematische Ein-Chip-Konzept macht die **GTX 285** zudem weit weniger Ärger als die direkte Zwei-Chip-Konkurrenz Radeon HD 4870 X2 oder die Leistungsreferenz GeForce GTX 295. Das Kühlsystem bleibt unter Windows leise und dreht im Gegensatz zum Vorgänger GeForce GTX 280 auch in Spielen kaum auf. Und Strom sparend waren High-End-Grafikkarten ohnehin nie.

## 7. Platz BFG GeForce GTX 285 OCX

Zusammen mit der GeForce GTX 285 For The Win von EVGA setzt

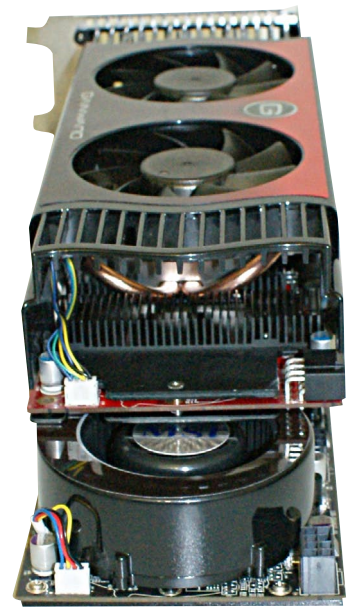
sich dieses BFG-Modell an die Spitze der GTX-285-Phalanx. Obwohl BFG mit seiner GeForce GTX 285 OCX beinahe das Taktniveau der GTX 285 For The Win erreicht (712/1.620/2.664 statt 720/1.620/2.780 MHz), verlangt der Hersteller vergleichsweise gemäßigte 400 Euro statt 440 Euro. Für 10 Prozent weniger Kosten müssen Sie auf gerade einmal 1,5 Prozent Spieleleistung verzichten. Und für die 40 Euro bekommen Sie ein Spiel oder eine gute Maus, die 1,5 Prozent höheren Bildwiederholraten spüren Sie dagegen unter keinen Umständen. Allerdings hat Hersteller BFG die Lüftersteuerung auf Sicherheit eingestellt, sodass die Karte unter Last teilweise in den eindeutig hörbaren Bereich aufdreht. Andererseits: In vollgestopften Gehäusen nützt das der Systemstabilität. Auch BFG verzichtet wie Konkurrent EVGA auf Zubehör, das über die üblichen Strom- und Monitor-Adapter wie einen von DVI auf HDMI hinausgeht.

## 8. Platz MSI R4870X2-T2D2G-OC

Leicht übertaktete Radeon HD 4870 X2 im Standarddesign. Im Vergleich zur Gainward-Karte Rampage 700 viel lauter.

Die rund 435 Euro teure R4870X2-T2D2G-OC von MSI landet abgeschlagen auf dem letzten Platz. Dabei rechnet die Zwei-Chip-Karte trotz 10 MHz weniger Chiptakt in unseren Benchmarks praktisch genauso schnell wie die Rampage 700 von Gainward. Also in kleineren Einstellungen wie 1680x1050 langsamer als eine GeForce GTX 285, in hohen Auflösungen etwas flotter.

Viele Punkte verliert die R4870X2-T2D2G-OC durch die übertrieben aggressive Lüftersteuerung – sowohl im 2D-Betrieb unter Windows als auch in Spielen ist die Karte immer deutlich hörbar bis unerträglich laut. Da Sie außer ein paar Adaptern nichts in der Packung finden,



Gainwards **Kühlsystem** für die Radeon HD 4870 X2 (oben) ist leiser, baut aber höher als das Referenzdesign von AMD (unten).

steht die Crossfire-Karte auch beim Preis-Leistungs-Verhältnis ziemlich schlecht da. **DV**



### 5 GeForce GTX 285 FTW

EVGA / 440 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version  
GPU- / Shader- / DDR-Takt  
Shader- / Textur-Einheiten  
Videospeicher / Speicheranbindung  
Steckplatz / Stromanschlüsse

GT200b / 10.0  
720 / 1.620 / 2.780 MHz  
240 (1D) / 80  
1024 MByte GDDR3 / 512 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spielleistung

Pro & Kontra

**37/40**  
+ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte  
+ 1920x1200 immer flüssig  
+ meist mit Kantenglättung

##### Bildqualität

Pro & Kontra

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

##### Technik

Pro & Kontra

**17/20**  
+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb  
+ hoher Strombedarf unter Last  
+ DirectX 10.0

##### Kühlsystem

Pro & Kontra

**8/10**  
+ unter Windows leise  
+ unter Last leicht hörbar  
+ blockiert einen Steckplatz

##### Ausstattung

Pro & Kontra

**5/10**  
+ 1024 MByte Speicher  
+ Adapter  
+ kein HDMI + sonst nichts

#### Fazit

Dank massiver Übertaktung ist die derzeit schnellste GeForce GTX 285. Für 440 Euro und damit 90 Euro Aufpreis aber zu teuer.

**Preis/Leistung**

**Mangelhaft**

**85**



### 6 GTX 285

Club 3D / 340 Euro

GT200b / 10.0  
648 / 1.476 / 2.484 MHz  
240 (1D) / 80  
1024 MByte GDDR3 / 512 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**36/40**  
+ praktisch genauso schnell wie übertaktete Versionen  
+ 1920x1200 immer flüssig  
+ meist mit Kantenglättung

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb  
+ hoher Strombedarf unter Last  
+ DirectX 10.0

**8/10**  
+ unter Windows leise  
+ unter Last leicht hörbar  
+ blockiert einen Steckplatz

**5/10**  
+ 1024 MByte Speicher  
+ HDMI + Adapter  
+ sonst nichts

Die GTX 285 von Club 3D entspricht bis auf die Ausstattung der Zotac-Platine. Für die 10 Euro Ersparnis zu wenig.

**Befriedigend**

**84**



### 7 GeForce GTX 285 OCX

BFG / 400 Euro

GT200b / 10.0  
712 / 1.620 / 2.664 MHz  
240 (1D) / 80  
1024 MByte GDDR3 / 512 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**37/40**  
+ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte  
+ 1920x1200 immer flüssig  
+ meist mit Kantenglättung

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb  
+ hoher Strombedarf unter Last  
+ DirectX 10.0

**7/10**  
+ unter Windows leise  
+ in Spielen hörbar  
+ blockiert einen Steckplatz

**5/10**  
+ 1024 MByte Speicher  
+ HDMI + Adapter  
+ sonst nichts

Direkt nach der EVGA-Platine die zweit-schnellste GeForce GTX 285 auf dem Markt. Der Lüfter dreht aber höher auf.

**Ausreichend**

**84**



### 8 R4870X2-T2D2G-OC

MSI / 435 Euro

2x RV770 / 10.1  
780 / 780 / 3.600 MHz  
2x 160 (1D) / 2x 40  
2x 1024 MByte GDDR5 / 2x 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol, 1x 8-Pol

**36/40**  
+ in hohen Auflösungen schneller als GTX 285 R0 + oft 2560x1600 flüssig  
+ in 1680x1050 langsamer als GTX 285

**19/20**  
+ derzeit beste Kantenglättung  
+ fast perfekter anisotroper Texturfilter  
+ AF flimmert teils leicht

**16/20**  
+ DirectX 10.1 + Crossfire  
+ höchster Strombedarf unter Last  
+ Mikroruckler

**4/10**  
+ unter Windows deutlich hörbar  
+ in Spielen laut  
+ blockiert einen Steckplatz

**5/10**  
+ 2048 MByte + HDMI  
+ Adapter  
+ sonst nichts

Sehr laute und mager ausgestattete HD 4870 X2. Im Vergleich zur Rampage 700 ist die MSI-Grafikkarte klar schlechter.

**Mangelhaft**

**80**

# Spielen in 3D: Nvidias Geforce 3D Vision

Nvidias 3D-Brille lässt Spiele aus der Zweidimensionalität ausbrechen – wir erklären, wie die Geforce 3D Vision funktioniert und ob das Spielen damit Spaß macht.

Eine Mini-Leia spricht aus dem Droiden R2D2; Gefechte werden auf dem Holo-Deck einstudiert: Dreidimensionale Projektionen sind in Star Wars oder Star Trek eher alltäglich denn eine Besonderheit. In der Spiele-Realität kämpfen wir uns noch immer durch 3D-Welten auf flachen Bildschirmen. Zwar entsteht auch auf Standard-Monitoren ein Tiefeneindruck, aber dass Objekte aus dem Monitor herausragen oder wir uns instinktiv ducken, weil ein Speer auf uns zufliegt – Fehlanzeige. Mit der 3D-Brille **Geforce 3D Vision** will Nvidia modernen Spielen beim Ausbruch aus den Monitoren helfen. Und das dank 120-Hz-Technologie im Gegensatz zu den 3D-Shutter-Brillen der Riva-TNT-Ära auch flimmerfrei.

## Was brauche ich?

Neben dem etwa 150 bis 200 Euro teuren **Geforce 3D Vision**-Kit inklusive einer Shutter-Brille und einem Infrarot-Empfänger mit USB-Anschluss brauchen Sie mindestens eine Geforce-8-Grafikkarte und einen 120-Hz-fähigen Monitor. Im Vergleich zu normalen TFTs mit einer Bildfrequenz von 60 Hz verlangen die Hersteller für 120-Hz-TFTs einen deutlichen Auf-

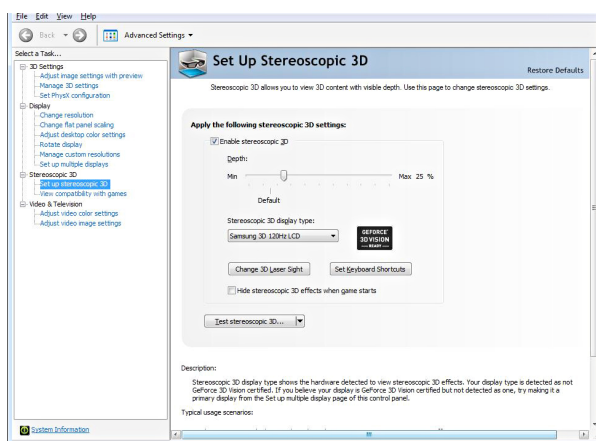
preis. Kostet zum Beispiel das Samsung **Syncmaster 2233BW** etwa 170 Euro, müssen Sie für den 120-Hz-fähigen **Syncmaster 2233RZ** (360 Euro) fast 200 Euro mehr auf den Tisch legen. Alternativ arbeitet die Technik auch mit 120-Hz-fähigen DLP-Projektoren und klassischen Röhrenmonitoren zusammen.

## Der 120-Hz-Monitor

Eigentlich wurden 120-Hz-Flachbildschirme gar nicht für 3D-Anwendungen entwickelt, sondern für den Einsatz an Röntgengeräten am Flughafen. Für eine flimmer- und schlierenfreie Darstellung der durchleuchteten Objekte waren die Zöllner bislang auf Röhrenmonitore angewiesen, normale TFTs mit maximal 75 Hz sind für diese Zwecke einfach zu langsam. Das große Problem: Röhrenmonitore werden längst nicht mehr produziert, also muss ein Flachbildschirm mit einer möglichst hohen Bildfrequenz her.

Nvidia lieferte uns dazu einen der ersten 120 Hertz fähigen Monitore, den **Syncmaster 2233RZ** von Samsung. Abgesehen von der doppelt so hohen Bildwiederholrate unterscheidet sich das **2233RZ** kaum vom deutlich günstigeren **2233BW**.

Dank der 120-Hz-Technik des **2233RZ** wirken feine, bewegte Strukturen deutlich schärfer, auch wenn die gesteigerte Bildqualität nur in seltenen Situationen wirklich ins Auge fällt. Doch vor allem in Verbindung mit Nvidias **Geforce 3D Vision** lohnt sich die hohe Wiederholfrequenz. Auch ohne 3D macht der schnelle Samsung eine akzeptable Figur: Farbqualität, Reaktionszeit und Helligkeit sind durch die Bank auf hohem Niveau, auch wenn das **2233RZ** bei der Bildqualität nie an einen Eizo **S2231W** oder HP



Nvidia integriert die Einstellungsmöglichkeiten von **Stereoscopic 3D** clever in den eigenen **Geforce-Treiber**. Sogar Tastenkürzel für bestimmte Aktionen lassen sich festlegen.

**W2228H** herankommt. Bei dunklen Bildern zeigt es zudem einen störenden Lichthof im unteren Display-Bereich.

22-Zoll-typisch löst das Display mit 1680x1050 Pixeln auf. Im Gegensatz zu vielen anderen Samsung-TFTs verzichtet der Hersteller diesmal auf eine spiegelnde Glossy-Oberfläche. Die Ausstattungsliste ist knapp: Außer einem DVI-Eingang gibt es keine anderen Anschlussvarianten. USB-Hub, Webcam oder sonstige Extras suchen Sie vergeblich.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6018

## Installation

Die Technik hinter **Geforce 3D Vision** ist nicht neu, schon vor zehn

Jahren lieferten Hersteller rivalen Bildern zeigt es zudem einen störenden Lichthof im unteren Display-Bereich. Wie die verbesserte Technik heute funktioniert, lesen Sie im Kasten »So funktioniert Geforce 3D Vision«. Die Installation geht recht flott von der Hand: Treiber installieren, Infrarot-Empfänger anschließen, Brille einschalten und den Anweisungen des Einrichtungs-Assistenten folgen. Da bei jedem Menschen die Augen unterschiedlich weit auseinander sitzen, können Sie den Grad der Bild-Verschiebung einfach per Drehregler am Infrarot-Empfänger einstellen.

Um den 3D-Effekt in Spielen zu testen, können Sie »Stereos-

## Her damit!

**Hendrik Weins:** Während einige Tester über unscharfe Darstellung oder Kopfschmerzen motzten, hatte ich keine Probleme mit der neuen Technik. Im Gegenteil, nach kurzer Eingewöhnung wollte ich WoW oder Racedriver Grid nur noch in 3D spielen. Bislang nerven mich jedoch die oft zweidimensionalen HUDs in Spielen. Ich hoffe, dass sich die Technik durchsetzt – dazu müssen die Preise von 120-Hz-Monitoren aber noch deutlich sinken.

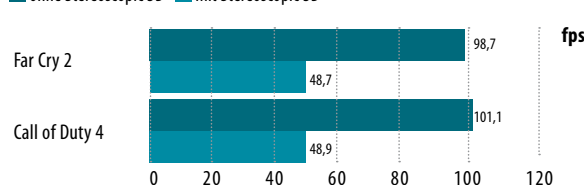


hendrik@gamestar.de

## Benchmarks Leistungstest

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ ohne Stereoscopic 3D ■ mit Stereoscopic 3D



Testsystem: Core 2 Quad QX6850 (3,0 GHz) / 2,0 GByte RAM / Geforce GTX 280

## So funktioniert GeForce 3D Vision



Zumindest eine **GeForce 8 A** muss in Ihrem Rechner stecken, langsamere Modelle oder gar Radeon-Karten unterstützt 3D Vision nicht. Die **Grafikkarte A** berechnet alle Bilddaten aus zwei unterschiedlichen Winkeln **1**. Auf dem **Monitor B** sehen Sie das Bild also doppelt **2** und damit unscharf. Um diesen Effekt in ein 3D-Bild umzuwandeln, zeigt Ihnen die **Shutter-Brille D** im Millisekunden-Wechsel erst das linke und dann das rechte Bild **3** und so weiter. Für den richtigen Takt sorgt dabei der **USB-Empfänger C**. Damit das Bild nicht flimmert, muss das **TFT B**, der Röhrenmonitor oder der DLP-Projektor den 120-Hz-Modus unterstützen. Im Zusammenspiel mit der Shutter-Brille wirken Spiele dann dreidimensional **4**.

copic 3D« im Treiber per Tastenkombination **[Strg]+[T]** ein- und ausschalten. Wenn Sie auch die Tiefenwirkung verändern wollen, klappt das mit den Kürzeln **[Strg]+[F3]** und **[Strg]+[F4]**.

Im linken Bügel der Brille sitzt ein eingebauter Akku, der vollaufgeladen für etwa 40 Stunden Spiele-Betrieb ausreicht. Geht der Brille der Saft aus, laden Sie den Akku mit dem mitgelieferten Mini-USB-Kabel wieder auf.

### Spiele und Benchmarks

Nvidia führt über 300 Spiele an, die von **GeForce 3D Vision** unterstützt werden, darunter so ziemlich jeder namhafte Titel der letz-

ten zwei Jahre. Ob **Crysis**, **Far Cry 2**, **World of Warcraft**, **Fallout 3**, **Age of Empires 3** oder **Assassin's Creed**, alle unterstützen die Brille problemlos. Bei jedem Spiel blendet die Nvidia-Software unten rechts ein kleines Menü mit Tipps ein. So sollten Sie zum Beispiel in **Far Cry 2** die »Post Effekte« auf niedrig und die Schatten auf mittlere Detailstufe setzen sowie »Bloom« komplett deaktivieren.

Die 3D-Effekte unterscheiden sich von Titel zu Titel teils deutlich. **Far Cry 2** überzeugt vor allem mit geradezu beängstigend plastischen Waffen, in **Left 4 Dead** wirken hingegen die Kameraden derart dreidimensional, als wollten Sie uns auch vor dem PC zur

Seite stehen. Das grafisch schon leicht angestaubte **World of Warcraft** profitiert stark von den Tiefen-Effekten. Bäume scheinen teils aus dem Monitor zu ragen, und die Herzen des Valentinstages schweben aus dem Spiel.

So beeindruckend die Effekte auch wirken, nicht alle Spiele profitieren von Stereoscopic 3D. In den meisten Titeln wirkt die Bedienoberfläche aufgesetzt, da sie im Gegensatz zum normalen Spiel meist kein 3D-Modell ist. In **Race-driver Grid** können Sie das Standard-HUD noch komplett abschalten und stattdessen im realistischen Cockpit rasen, doch der Codemasters-Titel ist die Ausnahme. So verlagern in **Team Fortress 2** oder **Fallout 3** viele Texteinblendungen und ein starre Bedienoberfläche die Räumlichkeit.

Weiteres Manko von **GeForce 3D Vision**: Die Grafikleistung halbiert sich nahezu. Während **Far Cry 2** in 1680x1050 auf unserem Testsystem mit **Core 2 Quad QX6850** mit 3,0 GHz, 4,0 GByte RAM und einer **GeForce GTX 280** im Schnitt mit 98,7 Bildern pro Sekunde läuft, sind es im Stereoscopic-3D-Modus nur noch 48,7 fps. In **Call of Duty 4** bricht die Framerate in 1680x1050 von 101,1 auf 48,9 fps ein (1680x1050, maximale Details, 4xAA / 8xAF).

### Probleme

Auch abseits der fast halbierten Spieleleistung und der nicht immer optimalen Unterstützung kämpft **GeForce 3D Vision** mit Problemen. Durch das regelmäßige An- und Ausknipsen der Brillengläser wirkt das Spiele-Bild deutlich dunkler als ohne 3D-Effekt, da hilft nur eine höhere Bildschirmhelligkeit. Künstliche Lichtquellen in der näheren Umgebung können Störungen hervorrufen. Unsere Bürolampen brachten die Shutter-Brille regelmäßig zum Flimmern, einzige hilfreiche Maßnahme: Licht Aus!

Zudem klagten mehrere Tester in der GameStar-Redaktion über Kopfschmerzen oder leichten Schwindel (siehe Meinungskästen). Überhaupt sind die Ansichten der Tester sehr unterschiedlich. Während einige überhaupt keine Probleme mit der etwas klobigen und unbequemen Brille hatten, störten sich andere an dem hohen Gewicht und den drückenden Bügeln.

### Flimmerkasten

#### Daniel Matschijewsky:

Nvidias Vision-Gläser sitzen gut auf der Nase, der Treiber lässt sich komfortabel konfigurieren, und der 3D-Effekt erzeugt vor allem in Rennspielen und Shootern ein tolles Mittendrin-Gefühl. Aber länger als eine halbe Stunde kann ich nicht durch die Brille auf den Monitor gucken, ohne Kopfschmerzen zu bekommen. Angesichts des recht hohen Preises und der Zusatzkosten sollten Sie also erstmal Probe schauen.



danielm@gamestar.de

### Was bringt die Zukunft?

Im Grunde genommen ist Nvidias **GeForce 3D Vision** ein tolles Produkt. Mit etwa 150 bis 200 Euro kostet es aber in etwa so viel wie eine neue Grafikkarte, funktioniert dank der Treiber-Einbindung dafür mit nahezu jedem 3D-Spiel, Installation sowie Betrieb sind unkompliziert. Wäre da nur nicht auch noch die Voraussetzung eines teuren 120-Hz-Flachbildschirms. Erst wenn die neue Technik nur noch einen geringen Aufpreis kostet, könnte sich Nvidias Technologie flächendeckend durchsetzen. Wir sind gespannt, ob es Nvidia mit Stereoscopic 3D endlich gelingt, Spiele in die dritte Dimension zu führen – auch wenn wir wohl weiterhin auf coole Leia-Hologramme verzichten müssen.

HW

## Syncmaster 2233RZ

Ca. Preis 360 Euro Hersteller Samsung

### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Helligkeit	300 cd/m2
Angew. Reaktionszeit	3 ms	Kontrast	20.000:1
Native Auflösung	1680x1050	Max. Blickwinkel	170/160°

### BEWERTUNG

Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>satte Farben</li> <li>hohe Helligkeit</li> <li>deutlicher Lichthof unten</li> </ul>	34/40
Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spieleletauglich</li> <li>keine Schlieren</li> <li>maue Interpolation</li> </ul>	17/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>120 Hertz</li> <li>entspiegelt</li> <li>keine Höhenverstellung</li> </ul>	17/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI, ...</li> <li>... aber keine andere Schnittstelle</li> <li>keine Extras</li> </ul>	5/10
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> <li>deutschsprachig</li> <li>übersichtlich</li> </ul>	8/10

**Fazit** Schicker 22-Zoll-Flachbildschirm mit mieser Interpolation. Abgesehen von der 120-Hz-Technik für GeForce 3D Vision keine Extras und nur ein Videoeingang (DVI).

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

81

## Grafikkartenkühler Scythe



Eine normale Radeon HD 4870 brüllt je nach Lüftereinstellung mit bis zu 6,9 Sone. Abhilfe schafft ein neuer Grafikkartenlüfter, zum Beispiel der **Accelero Twin Turbo** von Artic Cooling (Test in 01/09, 90 Punkte) oder der Scythe **Musashi**. Letzterer beeindruckt durch seine leise und dennoch effiziente Kühlung. Mit im Karton liegt eine festverkabelte Lüftersteuerung, mit der Sie die Umdrehungszahlen der beiden Lüfter regeln und Lautstärke sowie Kühlleistung beeinflussen. Im Vergleich zum Standardlüfter drückt der **Musashi** die Chip-Temperatur von 67° C auf nun 58° C bei maximaler Leistung (64° C bei minimalen Umdrehungszahl) – 4° C kühler als der **Accelero Twin Turbo**. Da Grafikkarten sich problemlos auf 75 bis 80° C erhitzen dürfen, haben Sie also noch Übertaktungs-Spielraum. Mit maximal 0,5 Sone liegt der **Musashi** deutlich unterhalb der 6,9 Sone einer Standard-Radeon. Die Installation geht flott von der Hand: Nach knapp 15 Minuten ist der Umbau erledigt. Stolpersteine gibt es bei der Montage nicht, lediglich die Anleitung könnte etwas ausführlicher sein.

Der **Musashi** überzeugt durch gute und leise Kühlung, nur der Preis ist mit etwa 30 Euro zu hoch. Den ebenso guten **Accelero Twin Turbo** gibt es bereits für 20 Euro. **HW**

► [GameStar.de-Quicklink: 5620](http://GameStar.de-Quicklink: 5620)

### Musashi

Ca. Preis 30 Euro

Hersteller Scythe

#### TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer/Alu	Kühlung	aktiv
Gewicht	375 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	ja	Maße	104x250x35 mm

#### BEWERTUNG

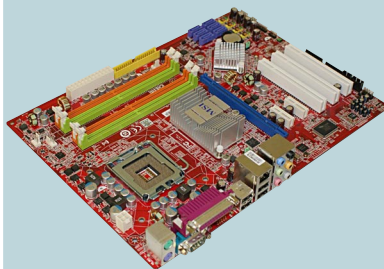
Kühlleistung	➔ besser als Standard-Lüfter ➔ kühlt auch Speicher und Spannungswandler	39/40
Lautstärke	➔ sehr leise ➔ kühlt selbst unter Vollast kaum hörbar	19/20
Technik	➔ simple Montage ➔ passt auf viele Karten ... ➔ aber nicht auf GTX 200	16/20
Verarbeitung	➔ saubere Verarbeitung ➔ plane Kühlfläche ➔ wackelt leicht	8/10
Ausstattung	➔ RAM-Kühler ➔ Wärmeleitpaste ➔ Wärmeleitpaste, kein Pad	9/10

**Fazit** Gut verarbeiteter, sehr leistungsfähiger und leiser Grafikkartenkühler für Radeon HD 4800 und GeForce 9000, mit 30 Euro aber nicht gerade ein Schnäppchen.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

91

## Mainboard MSI



Das **P45 Neo** von MSI ist mit einem Preis von 85 Euro eines der günstigsten Mainboards mit Intels P45-Chipsatz. Es unterstützt somit alle aktuellen Core-2-CPU's, auch solche mit 45-Nanometer-Kern. Die Schnittstellenausstattung reicht mit einem PCIe-16x-Steckplatz für Grafikkarten sowie zwei PCIe-1x- und drei PCI-Slots für die meisten Spiele-PC's aus, auf Crossfire- oder SLI-Gespanne müssen Sie aber verzichten. Die sechs SATA-Ports sind gut positioniert und werden auch von großen Grafikkarten nicht verdeckt. Zusätzlich gibt's vier USB- sowie einen GBit-LAN-Anschluss und 7.1-HD-Audio. Wer plant, eine Zwei-Slot-Grafikkarte sowie eine PCI-Express-1x-Erweiterungskarte einzusetzen, stößt aber auf Probleme: Zwar passt eine PCIe-1x-Karte unter eine Zwei-Slot-Grafikkarte, allerdings bleiben dann nur wenige Millimeter Luft zwischen den Platinen, was zum Hitzestau führen kann.

Im Bios finden Sie neben einer einfachen Lüftersteuerung für den CPU-Kühler auch eine solide Übertaktungsfunktionen (inklusive Automatik) für den Prozessor und den Arbeitsspeicher, für MHz-Rekorde eignet sich das **P45 Neo** aber nicht. Unterm Strich ist die MSI-Platine ein solides und günstiges Core-2-Mainboard mit allen wichtigen Features. **FK**

► [GameStar.de-Quicklink: 6039](http://GameStar.de-Quicklink: 6039)

### P45 Neo

Ca. Preis 85 Euro

Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	Intel P45	Grafik	1xPCIe 16x
CPU's	alle Sockel 775	RAM	16,0 GB DDR2-1066
FSB	bis 1600	BIOS-Version	1.7

#### BEWERTUNG

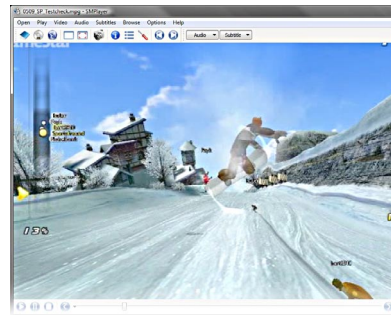
Technik	➔ stabil ➔ 45-nm-CPU's ➔ PCIe-Ports zu nahe ➔ kein SLI/Crossfire	29/40
Spielleistung	➔ sehr schnell	18/20
Ausstattung	➔ 7.1-HD-Sound ➔ GBit-LAN ➔ kein eSATA oder Firewire	11/20
Kühl-system	➔ lautlos ➔ Lüftersteuerung für CPU ➔ für starke Übertaktung ungeeignet	8/10
Bios	➔ solide Übertaktungsfunktionen ➔ nur englisch	7/10

**Fazit** Schnelle Core-2-Platine mit allen wichtigen Schnittstellen und nur einem kleineren Layout-Mangel. Als Untersatz für Spiele-PC's mit einer Grafikkarte gut geeignet.

**PREIS/LEISTUNG** Gut

73

## Tool des Monats SMPlayer



Sexuell konservativ orientierte Menschen können ruhig weiter lesen. Unser Tool des Monats **SMPlayer** spielt auch andere Filme als SM-Streifen ab. Gut, Video-Player gibt es reichlich. Aber nur wenige dieser Programme lassen sich so umfassend und dabei einfach konfigurieren wie der kostenlose **SMPlayer**. Die Struktur der Bedienoberfläche ähnelt dem **Media Player Classic**, sodass Sie das Programm intuitiver steuern können als zum Beispiel den ziemlich unübersichtlichen **VLC Player**. Eine herausragende Funktion: **SMPlayer** merkt sich für jedes Video, an welcher Stelle Sie es abgebrochen haben, die Einstellung der Untertitel sowie Lautstärke und Tonspur. Wenn Sie später weiter schauen, startet das Video an der korrekten Stelle mit der richtigen Konfiguration; dieses Verhalten lässt sich auf Wunsch aber abschalten. Im ausufernden Konfigurationsdialog können Sie außer den üblichen Optionen auch viele speziellere Schalter Ihren Bedürfnissen anpassen. Zum Beispiel wie weit das Programm auf der Zeitleiste beim Vor- und Zurückspulen springt. Darüber hinaus erlaubt **SMPlayer**, alle relevanten Tastaturkürzel umzubelegen. Profis können dem Motor unter der Haube, dem erprobten **Mplayer**, diverse Zusatzoptionen oder Videofilter verabreichen.

**SMPlayer** unterstützt alle relevanten Formate wie DVDs, Avis, DivX, Mpeg, Mkv & Co. Auf der Internetseite der Entwickler (siehe Quicklink) finden Sie weitere Codecs zum Download, die Sie aber nur für besondere Videoformate benötigen – die wichtigsten Codes beherrscht **SMPlayer** von Haus aus. **DV**

► [GameStar.de-Quicklink: 6034](http://GameStar.de-Quicklink: 6034)

### SMPlayer

Ca. Preis kostenlos

Entwickler SMPlayer Projekt

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version	0.6.6	Größe	Größe 35 MByte
Lizenz	GPL	Sprachen	dt., engl., franz. u.a.

#### PRO & CONTRA

- ➔ schlank ➔ greift auf gut getestete Software wie Mplayer zurück ➔ umfassend konfigurierbar ➔ Programm spricht viele Sprachen, darunter Deutsch ➔ auch für Linux

**Fazit** Einer der besten kostenlosen Videoplayer auf dem Markt! Obwohl die Funktionsvielfalt auf den ersten Blick erschlagend wirkt, ist der SMPlayer dennoch leicht beherrschbar.

**EINSCHÄTZUNG** Sehr gut

## Gehäuse Silverstone



Auffälligstes Merkmal von Silverstones 190 Euro teurem **Raven**-Gehäuse ist der um 90 Grad gedrehte Mainboard-Träger. Die üblicherweise rückwärtigen Anschlüsse zeigen vom Gehäusedeckel nach oben. Verdeckt werden die Buchsen durch eine Blende, die zwar schraubenlos, aber genauso störrisch zu montieren ist wie die Seitenwände und die maximal fünf 5,25-Zoll-Laufwerke. Um unseren Brenner wieder auszubauen, mussten wir sogar die Halterung aufbrechen!

Die unteren Luftlöcher haben allesamt Staubfilter. Wenn Sie das Netzteil um 180 Grad verdreht einbauen (möglich, aber nicht erforderlich), kämpft einer der beiden 180-mm-Lüfter gegen den Netzteilrotor – schlechte Kühlung garantiert. Im Deckel, der über Firewire-, zwei USB- und Headset-Stecker verfügt, steckt ein weiterer 80-mm-Lüfter, der ebenso leise wie seine größeren Brüder dreht und leicht gedrosselt selbst empfindliche Ohren zufriedenstellt. Die aus Plastik gefertigten Abdeckungen und die Front wirken ziemlich billig. An die Rückseite kann ein Radiator mit drei 120-mm-Lüftern geschraubt werden, für dessen Schläuche Löcher vorhanden sind. Leider sieht Silverstone beim **Raven** keine Befestigung für kleinere Radiatoren vor. **FL**

► GameStar.de-Quicklink: 6021

## Monitor Fujitsu-Siemens



Statt auf das bekannte 22-Zoll-Format setzt Fujitsu-Siemens beim 200 Euro günstigen **Amilo SL 3230T** auf die 23-Zoll-Zwischengröße. Folglich löst das Display nicht mit 1680x1050 Pixeln im 16:10-Standard auf, sondern mit der Full-HD-Einstellung von 1920x1080 Bildpunkten (16:9). Die zwei HDMI-Eingänge nehmen Signale von allen kompatiblen Geräten an, ein passendes Kabel oder ein Adapter von DVI auf HDMI liegt allerdings nicht im Paket. Nur für den analogen VGA-Eingang legt der Hersteller eine Strippe bei.

Das eingesetzte TN-Panel ist entspiegelt und schaltet mit 5 ms. In der Spielepraxis zeigt das **Amilo SL 3230T** auch bei starken Kontrasten und schnellen Bewegungen keine Schlieren. Niedrigere Auflösungen als die native stellt das TFT bis zu 1440x900 zufriedenstellend da, bei noch kleineren Einstellungen verlangsamt die Anzeige stark. Die Bildqualität ist unterm Strich noch befriedigend: Während die Schärfe stimmt, wirken Farben jedoch zu matt und zu blass. Die engen Blickwinkel verlangen nach einer konstant gleichen Sitzposition. Das deutschsprachige Menü ist aufgeräumt, lässt sich über die unbeschrifteten Schalter aber nur schwer bedienen. Und mit jedem Tastendruck wippt das ganze Gerät. **DV**

► GameStar.de-Quicklink: 6017

## Gamepad Genius



Mit dem **Maxfire Wireless Grandias 12V** verkauft Genius ein kabelloses Gamepad für 20 Euro, das sowohl am PC als auch an der **Playstation 3** funktioniert. In den Games-for-Windows-Titeln **GTA 4**, **Racedriver Grid** und **Fallout 3** streikt das Gamepad allerdings. In **Fallout 3** ließen sich die Tasten zwar belegen, aber nicht verwenden. Dem Force-Feedback fehlte es nicht nur in **Burnout Paradise** an Präzision und Kraft. Die Position der oberen Schultertasten sowie die Gehäuseform konnten in der Redaktion weder große noch kleine Hände überzeugen. Die Analog-Sticks sind etwas schwergängig und werden zur maximalen Auslenkung hin leichtgängiger. Die Verarbeitung und der Druckpunkt der übrigen Tasten machen ebenfalls keinen soliden Eindruck, vor allem das unpräzise digitale Steuerkreuz. Das Gehäuse ist stabil, die Funkreichweite des durch zwei Mignon-Batterien betriebenen Gerätes beträgt knapp zehn Meter.

Makros lassen sich etwas umständlich über die Tasten des Gamepads speichern; die »Turbo«-Taste ermöglicht Dauerfeuer. Eine Software mit Profilen für einzelne Spiele wäre besser. Da Sie für fünf Euro mehr bereits unsere Referenz **Wireless Gamepad** von Big Ben bekommen können, raten wir vom Kauf ab. **FL**

► GameStar.de-Quicklink: 6019

### Raven RV01

Ca. Preis 190 Euro

Hersteller Silverstone

#### TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	E-ATX	Lüfter	3
Maße	28x61,6x66 cm	Frontports	USB, eSATA
	3,5/5,25	6/5	Sonstiges Laufwerkstür

#### BEWERTUNG

Ausstattung	entkoppelte HDD-Rahmen Staubfilter	35/40
Verarbeitung	solides Grundgehäuse restliche Bauteile nicht optimal	13/20
Montage	schraubenlose Seitenwände viel Platz umständlicher Aufbau	16/20
Bedienung	Frontanschlüsse Frontklappe schließt nicht immer einwandfrei	8/10
Design	Tarnkappen-Design ATX-Anschlussfeld oben	8/10

**Fazit** Großes Gehäuse mit interessanten Details und leisen Lüftern. Ergonomie und Verarbeitung sind verbesserungsfähig. Für 190 Euro zu viele Mängel.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

80

### Amilo SL 3230T

Ca. Preis 200 Euro

Hersteller Fujitsu-Siemens

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	23 Zoll	Helligkeit	300 cd/m²
Angew. Reaktionszeit	5 ms	Kontrast	1.0000:1
Native Auflösung	1920x1080	Blickwinkel	170/170°

#### BEWERTUNG

Bildqualität	befriedigend Kontrast stellenweise undifferenziert Blickwinkel	30/40
Spieleleistung	voll spieleleutlich Interpolation ok minimale Kantenunschärfe	16/20
Technik	Verarbeitung kippar Fuß wackelig nicht höhenverstellbar	16/20
Ausstattung	2x HDMI VGA & Kabel kein HDMI-Kabel Lautsprecher mau	6/10
Bedienung	deutschsprachiges Menü Tasten unbeschriftet	5/10

**Fazit** Für 200 Euro preislich attraktiver 23-Zoll-Monitor mit Full-HD-Auflösung. Die Verarbeitung und besonders die Bildqualität des Amilo SL 3230T liegen jedoch nur im Durchschnitt.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

73

### Wireless Grandias 12V

Ca. Preis 20 Euro

Hersteller Genius

#### TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	10 + 4 Schultertasten	Force Feedback	Ja
Steuerkreuz	8-Wege	Anschluss	USB
Gewicht	274 Gramm	Analog-Sticks	2

#### BEWERTUNG

Präzision	schwammiges Steuerkreuz unpräzise Analog-Sticks	27/40
Technik	guter Funkempfänger USB kabellos	17/20
Ausstattung	Makros Turbo-Taste vibriert ... ... aber nur schwach	13/20
Ergonomie	zu breit schlecht erreichbare Schultertasten	4/10
Verarbeitung	solides Gehäuse billige Tasten	4/10

**Fazit** Die Makro- und Turbo-Funktionen sind die einzigen Extras. Die schlechte Ergonomie und die dürftige Verarbeitung disqualifizieren das Genius-Pad als Spielgerät.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

65

# TECHtelmechtel

Notebook-Grafikkarten aufrüsten / Ältere Spiele mit Starforce-Kopierschutz unter Vista / Core i7 mit Windows XP / Notebook-Akkus pflegen



Windows XP versteht sich auch mit Intels aktuellem Core-i7-Flaggschiff.

**DVD**  
Nvidia Geforce-Referenztreiber  
ATI Radeon-Referenztreiber  
Microsoft  
DirectX 9.0c

## Core i7 mit Windows XP

Ich benutze Windows XP Home in der 32-Bit-Version. Dieses Betriebssystem würde ich gerne behalten, weil viele meiner älteren Spiele nicht perfekt unter Vista laufen. Ist der Core i7 inklusive Mainboard noch kompatibel zu Windows XP? Die Mehrkosten im Vergleich zur Core-2-Architektur sind für mich nicht entscheidend, da ich ein neues System brauche und die Core-i7-Infrastruktur ausbaufähiger ist.

Max Steller

Der Core i7 funktioniert problemlos mit Windows XP Home. Weil das Betriebssystem aber maximal 3,0 GByte Hauptspeicher unterstützt, werden Sie langfristig nicht um einen Wechsel auf Vista 64 Bit oder Windows 7

64 Bit herumkommen. Die derzeit kleinstmögliche Speicherkonfiguration für den Core i7 sind 1,0 GByte. Für die schnelleren Betriebsmodi Dual- und Triple-Channel brauchen Sie mindestens zweimal 1,0 GByte beziehungsweise dreimal 1,0 GByte.

## Notebook-Grafik aufrüsten

Kann ich die Grafikkarte meines Notebooks aufrüsten oder muss das Mainboard dann mit erneuert werden? Ich habe in meinem Samsung T5250 Deelay eine Radeon X1250, und diese reicht für die neuesten Spiele einfach nicht mehr aus.

Mirco Dahling

Notebook-Grafikkarten sind fest auf der Platine verlötet. In der Regel bietet kein Hersteller

eine Upgrade-Möglichkeit an. So können Sie weder die Grafikkarte noch das Mainboard einfach wechseln. Grundsätzlich lassen sich bei Notebooks nur die Festplatte und der Arbeitsspeicher aufrüsten. Ein Grund dafür ist die Hitzeentwicklung: Neue Komponenten brauchen oft mehr Strom als die vom Hersteller eingebauten Bauteile; auch das Kühlsystem ist dafür nicht ausgelegt. Zum anderen vermuten wir, dass die Notebook-Industrie es vorzieht, komplett neue Notebooks zu verkaufen statt den Kunden die Option für ein Upgrade offen zu halten. Eine Verbesserung dieser Situation in naher Zukunft sehen wir nicht. So hilft unter dem Strich nur ein neues Gerät oder der Wechsel zum flexibleren und günstigeren Desktop-PC.

## Notebook-Akkus pflegen

Stimmt es, dass sich die Kapazität von Notebook-Akkus verringert, wenn man diese ständig am Stromnetz betreibt? Oder ob diese ganz kaputt gehen können, wenn sie aufgeladen werden, obwohl sie noch halb voll sind?

Robert Vatter

In der Tat sind Notebook-Akkus unabhängig von der mittlerweile benutzten Lithium-Ionen-Technik ziemlich empfindlich. Wenn der Akku während des Netzbetriebs ununterbrochen am Notebook hängt, so fließt kontinuierlich Strom und das belastet den Akku über Gebühr stark. Auch sollten Sie den Akku vor dem Aufladen nach Möglichkeit vollständig entladen, um ihn zu schonen. Nach Erfahrungen unserer Schwesterzeitschrift PC Welt, die besonders viele Notebooks testet, hat sich die Qualität von Notebook-Akkus über die letzten Jahre sogar verschlechtert statt verbessert. Davon sind vor allem die preisgünstigen Geräte unter 1.000 Euro betroffen.

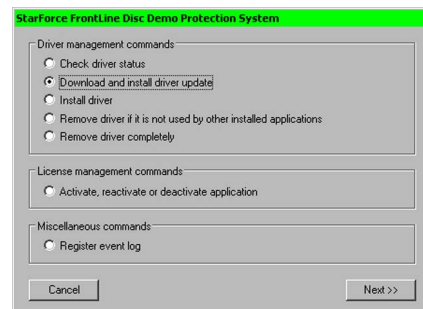
## Starforce unter Vista

Viele ältere Spiele wie Rise & Fall oder Brothers in Arms: Earned in Blood benötigen den Starforce-Kopierschutztreiber. Doch der ist nicht mit Windows Vista kompatibel. Wie kann ich dieses nervige Problem lösen?

Maximilian Stocker

Eine neue Version des Kopierschutztreibers steht auf der Starforce-Website zum Download bereit. Wenn Sie ältere Spiele unter Vista installieren, dann kopiert die Installationsroutine die Version von Starforce auf die Festplatte, die zum Erscheinungstermin des jeweiligen Spiels aktuell war – in diesem Fall gab es Windows Vista ja noch gar nicht. Auf der Starforce-Internetseite unter **GameStar.de-Quicklink: 6020** finden Sie die Hinweise, wie Sie den Kopierschutz-Treiber auf den aktuellen Stand bringen.

DV



Mit der Starforce-Software aus dem Internet aktualisieren Sie bequem den wichtigen **Kopierschutztreiber**.

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post:  
IDG Entertainment Verlag,  
Redaktion GameStar,  
Stichwort: TECHtelmechtel  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an:  
[tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

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 uns das wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.



Im **Netzbetrieb** sollten Sie den Akku aus dem Notebook nehmen, um ihn zu schonen.

# Einkaufsführer

## 05/2009

Ganze acht Karten aus unserem Grafikkarten-Schwerpunkt schaffen den Einzug in unsere Bestenlisten. Dabei sichern sich zwei Neuankömmlinge den ersten Platz in ihrer jeweiligen Kategorie: einmal die CGAX-4832I von Club 3D für 100 Euro und im Segment bis 300 Euro die Palit HD 4870 Sonic Dual Edition.

**GameStar.de**  
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!  
► Quicklink: L52

**GameStar.de**  
Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!  
► Quicklink: S102

### Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

#### 5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

#### 1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel AM2</b>	<b>UPDATE</b>
Phenom X4 9550 Boxed	130 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus M3A78 Pro	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Gainward Radeon HD 4850 / 512 MB	130 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	30 €
<b>Gehäuse</b>	
Cooltek CT-K2	30 €
<b>Netzteil</b>	
HKC USP5550 550 W	40 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>540 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	+70 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b> +70 €
Creative X-Fi Extreme Music	70 €

**Fazit** Flotter DirectX-10-PC mit ausgeprägten Komponenten und schneller Grafikkarte. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.000-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel AM2</b>	<b>UPDATE</b>
Phenom II X4 940 Black Edition	220 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
MSI DKA790GX Platinum	150 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
Zotac GeForce GTX 280 / 1,0 GByte	310 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
Seagate 7.200.11 1.000 GByte	100 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	30 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.020 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	-110 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	200 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-50 €
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Phenom II X4 940 und GeForce GTX 280 mit 1,0 GByte.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q9550	260 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Noctua NH-U12P	55 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Asus P5Q-E	120 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Asus ENGTX295 / 1,7 GByte	490 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
Seagate 7.200.11 1.000 GByte	100 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	130 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec P182	130 €
<b>Netzteil</b>	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.495 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> -180 €
Zotac GeForce GTX 280	310 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-50 €
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** Sehr gut

## Grafikkarten

### PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Club 3D CGAX-4832I** **PREISTIPP** **NEU**  
► 73 ► 100 € ► 05/09 ► -  
flott, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4830 / 512 MB

**2 Sparkle SF-PX98GT512D3**  
► 70 ► 100 € ► 10/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB

**3 Xpertvision GF 9600 GT Sonic** **UPDATE**  
► 69 ► 80 € ► 10/08 ► -  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB

**4 Xpertvision GF 9600 GT 1,0 GB Sonic** **NEU**  
► 69 ► 100 € ► 05/09 ► -  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GB

**5 Sapphire HD 3850 Ultimate** **UPDATE**  
► 67 ► 80 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73  
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD 3850 / 512 MB

### PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Powercolor Radeon HD 4870** **UPDATE**  
► 81 ► 190 € ► 10/08 ► -  
schnell, hörbar, recht kühl, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

**2 Asus Radeon EAH4850** **PREISTIPP**  
► 79 ► 140 € ► 08/08 ► (02102) 959 90  
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB

**3 Powercolor Radeon HD 4870 PCS** **NEU**  
► 79 ► 200 € ► 10/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GB

**4 Sapphire Radeon HD 4850 Toxic** **UPDATE**  
► 78 ► 160 € ► 10/08 ► -  
schnell, überhitzt, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4850 / 512 MB

**5 Gainward Radeon HD 4850 GS** **NEU**  
► 77 ► 140 € ► 05/09 ► (089) 898 990  
schnell, leise, kühl, DX 10.1 / Radeon HD 4850 / 1,0 GByte

### PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Palit HD 4870 Sonic Dual Edition** **NEU**  
► 86 ► 230 € ► 05/09 ► -  
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GB

**2 Sapphire Radeon HD 4870** **PREISTIPP**  
► 85 ► 210 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB

**3 Zotac GeForce GTX 260<sup>2</sup>** **UPDATE**  
► 84 ► 230 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05  
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MB

**4 Asus EAH4870 Top** **UPDATE**  
► 83 ► 250 € ► 10/08 ► (02102) 959 90  
schnell, überhitzt, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 M

**5 EVGA GTX 260 Core 216 Supercl.** **NEU**  
► 83 ► 260 € ► 05/09 ► -  
schnellste Karte im Segment, DX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MByte

### PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus ENGTX295** **UPDATE**  
► 88 ► 500 € ► 03/09 ► (02102) 959 90  
schnellste Grafikkarte, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB

**2 Zotac GeForce GTX 285** **PREISTIPP** **NEU**  
► 87 ► 350 € ► 05/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, leicht hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GB

**3 Zotac GeForce GTX 285 AMP** **UPDATE**  
► 87 ► 360 € ► 03/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte

**4 Sapphire Radeon HD 4870 X2**  
► 87 ► 370 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73  
extrem schnell, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB

**5 MSI N295GTX-M2D1792** **NEU**  
► 87 ► 520 € ► 05/09 ► (01805) 251 521  
sehr schnell, laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MByte

## 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 – 23 ZOLL  
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Samsung Syncm. 2243BW

► 87 ► 190 € ► 04/09 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

## 2 Samsung Syncmaster T220

► 85 ► 190 € ► 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 ► 190 € ► 08/08 ► (02102) 959 90  
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

## 5 Acer V223W

► 71 ► 150 € ► 04/09 ► -  
spielefähig, keine digitale Schnittstelle, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 23 ZOLL  
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Eizo S2231W

► 93 ► 550 € ► 07/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

## 2 HP W2228H

► 89 ► 210 € ► 03/09 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

## 3 HP W2207H

► 87 ► 290 € ► 03/08 ► -  
voll spielefähig, tolle Farben, scharf, Breitbild / 22 Zoll

## 4 Dell SP2208WFP

► 85 ► 290 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61  
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

## 5 Samsung Syncm. 2233RZ

► 81 ► 360 € ► 05/09 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, 120-Hz-Display, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

## TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 NEC 2470WVX

► 91 ► 310 € ► 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 ► 280 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88  
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## 4 LG Flatron W3000H

► 84 ► 1.000 € ► 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 ► 90 € ► 03/08 ► (01805) 251 512  
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

## 2 Gigabyte EP35-DS3

► 83 ► 90 € ► 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 MSI P45 Neo

► 73 ► 85 € ► 05/09 ► (01805) 251 512  
schnell, lautlos / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P45SOCKET 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 ► 150 € ► 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 ► 150 € ► 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 ► 190 € ► 03/09 ► (02102) 959 90  
Vollausstattung, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD 790FX

## 2 Asus Crosshair 2 Formula

► 92 ► 190 € ► 07/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

## 3 MSI DKA790GX Platinum

► 90 ► 140 € ► 03/09 ► (01805) 251 512  
schnell, Crossfire, Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / 790GX

## 4 Asus M3N-HT Deluxe

► 90 ► 170 € ► 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 ► 150 € ► 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 ► 230 € ► 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 ► 150 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00  
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

## 3 Razer Mako

► 86 ► 340 € ► 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 ► 80 € ► 03/09 ► (01805) 125 133  
druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht

## 4 Sennheiser PC 161

► 87 ► 60 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96  
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

## 5 Sennheiser PC 166 USB

► 87 ► 100 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96  
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

## Eingabegeräte

## MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G9x

► 96 ► 90 € ► 03/09 ► (069) 920 321 65  
perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände

## 2 Razer Lachesis

► 95 ► 50 € ► 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

► 88 ► 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 ► 80 € ► 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 ► 1.400 € ► 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 ► 1.300 € ► 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 ► 1.100 € ► 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 ► 1.600 € ► 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 ► 1.700 € ► 07/08 ► (0800) 100 20 79  
Core 2 Duo T9500 / Geforce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 3 Alienware M17

► 85 ► 1.700 € ► 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 Scythe Musashi

► 91 ► 30 € ► 05/09 ► -  
sehr leise, sehr gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 2 Arctic Cooling Twin Turbo

► 90 ► 20 € ► 01/09 ► -  
sehr leise, gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 3 Zalman VF900-Cu LED

► 89 ► 30 € ► 10/06 ► (01805) 905 071  
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 4 Arctic Cooling Accelero X2

► 83 ► 15 € ► 10/06 ► -  
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

## 5 Silenx Xtrema GPU-Cooler Cu

► 80 ► 25 € ► 10/06 ► (0043) 189 022 19  
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

► 92 ► 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 ► 40 € ► 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 ST31500341AS

► 79 ► 120 € ► Online ► Quicklink: 5982  
1.500 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

## 2 Western Digital Velociraptor

► 69 ► 210 € ► 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 ► 80 € ► Online ► Quicklink: 5536  
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

# So kocht man ein Spiel

Wo denken Sie hin?! Neue Spiele werden keineswegs in Electronic Arts' und Ubi-softs Fortsetzungsfabriken von Billiglohn-Chinesen programmiert, sondern von international anerkannten Durchschnittsköchen zubereitet! Wir verraten die Rezepte.

## Eintopf à la Spore

### Zubereitung:

Köcheln Sie einen Kanister Ursuppe bei Sparflamme auf und geben Sie einen gehäuften Esslöffel Amöben hinzu. Rühren Sie eine Stunde lang gelangweilt um, bis die Urviecher zum Einheitsbrei aufquellen. Streuen Sie dann reichlich geraspelte Körperteile drüber und verkünden Sie der Weltpresse (micha@gamestar.de), dass Sie einen ausgesprochen innovativen Kreaturen-Editor erfunden haben. Rühren Sie nach Abklingen der Euphorie gähmend weiter und würzen Sie im Stundentakt erst mit einer Prise Stammeshütten, danach mit je einem gesunden Maß Häuser, Panzer und Raumschiffe. Füllen Sie den fertigen Spore-Eintopf in Teller ab, von denen man lediglich fünfmal essen kann – und natürlich auch nur dann, wenn man Internet hat.

### Serviervorschlag:

Laden Sie zu einem Vortrag, auf dem der Chefkoch Will Wright in zwölf Sekunden durch eine Präsentation mit 6.000 Powerpoint-Folien schnattert und erzählt, dass er seit Die Sims nichts Besseres gegessen hat. Schießen Sie die Mahlzeit abschließend ins All und verhöckern Sie überzählige Körperteile paketweise an Leute mit zuviel Geld oder Zeit oder beidem.

## Götterdämmerungsspeise

### Zubereitung:

Für diese Dessertspezialität benötigen Sie ein gut abgehangenes Gothic 3, mit dem Sie nach Indien reisen. Dort lassen Sie das Rollenspiel von Einheimischen feinsäuberlich aufschneiden und die schlimmsten Bugs entnehmen. Werfen Sie die Programmfehler aber keinesfalls weg, sie sind die wichtigste Zutat für den Nachtisch! Pürrieren Sie die Bugs, falls sie nicht ausreichen, geben Sie einfach noch einige aus anderen Spielen hinzu (z.B. aus The Witcher oder Stalker: Clear Sky). Gießen Sie dann das (zuvor verwässerte) Kampfsystem drüber. Lassen Sie den Pudding erstarren und bestreuen Sie ihn mit einer Prise Handlung. Setzen Sie anschließend den Rotstift an und zeichnen Sie zwei magere Karrierepfade drauf. Drücken Sie abschließend in jeden eine frisch gepflückte Motivationsbremse.

### Serviervorschlag:

Servieren Sie die Götterdämmerungsspeise grundsätzlich unfertig und bereiten Sie sie erst am Platz des Gastes weiter zu, indem Sie wild draufherum patschen (neudeutsch »patchen«). Weisen Sie den Gast in einem Nebensatz darauf hin, dass er nach jedem Patchvorgang wieder komplett von vorne essen muss, weil das Besteck nicht mehr kompatibel ist oder so.

## Endwar-Torte

### Zubereitung:

Schlagen Sie ein Zwölferpack World in Conflict auf und trennen Sie die Echtzeit-Gefechte mit Panzern und Hubschraubern vom taktischen Tiefgang. Kippen Sie den taktischen Tiefgang ins Klo und geben Sie die Echtzeit-Gefechte mit Panzern und Hubschraubern in eine große Schüssel, um sie zu einer zähflüssigen Knetmasse zu verquirlen. Hacken Sie fünf beliebige Tom-Clancy-Romane klein und heben Sie die Versatzstücke (USA, Russland, Ölkrieg, charakterlose Agententypen) unter den Teig. Nehmen Sie dann die Flaschchen mit den Aufschriften »Missionsdesign« und »Kampagnenmechanik« aus dem Gewürzregal und werfen Sie sie unter lautem Fluchen aus dem Fenster. Glauben Sie uns, solcher Kinderkram würde nur den Geschmack verfälschen. Füllen Sie den Teig anschließend in eine Xbox-360-Form und backen Sie ihn zwei Jahre lang in heißer Luft. Spicken Sie den Kuchen hinterher mit Mikrofonen und sprechen Sie ihm gut zu, am besten mit wirren Sätzen (»Einheit fünf Angriff Feind sieben«). Glasieren Sie die Endwar-Torte abschließend mit einer dicken, glänzenden Schicht Marketing-Blabla.

### Serviervorschlag:

Für besonderen Genuss legen Sie der Endwar-Torte eine Kamera bei, und zwar so dicht dran und so umständlich wie möglich.

## Der Pate-Braten 2

### Zubereitung:

Irgendwann – vielleicht nie – werden wir Sie um einen Gefallen bitten. Nämlich darum, dass Sie diese Leckerei für die ganze Familie zubereiten (verwenden Sie keinesfalls das Wort »Gericht«, darauf reagiert die Familie allergisch). Walzen Sie dafür die Filmlizenz von Der Pate aus und stechen des ersten Spiels ab. Für die Füllung setzen Sie eine halbgare Action-Brühe an, die Sie mit den bekannten Charakteren abschmecken. Rühren Sie dann ein Tütchen Instant-Strategie und eine Buddel und die Fans des ersten Teils drei Jahre lang schmoren. Ziehen Sie den fertigen Pate-Braten aus der Röhre und reiben Sie ein wenig rohe Gewalt drüber. Reiben Sie dann noch ein wenig mehr rohe Gewalt drüber, nur um sicher zu gehen. Vorsicht: Verwenden Sie ausschließlich Gewalt gegen Auftragsziele und nicht gegen Passanten, Letzteres stößt Jugendschützern nämlich übel auf.

### Serviervorschlag:

Servieren Sie den Pate-Braten 2 niemals am selben Tisch wie GTA 4, sonst sieht er wie schon mal gegessen aus. Reichen Sie je nach Geschmack blaue Bohnen hinzu.

## Gamestar-Fotoroman Folge 117: Puppentheater, Teil 3

Zum letzten Mal kriechen die Kuscheltiere der GameStar-Redakteure unter den Schreibtischen hervor – vorausgesetzt, uns fällt nächsten Monat endlich mal was Neues ein.





Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 06/2009  
am 29. April.  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Star Wars: The Old Republic

Der Jedi heißt deswegen Jedi, weil jedi einer sein will. Bis auf die, die lieber einen Sith spielen. Vielleicht können uns die Entwickler von Bioware Genaueres zu Jedi und Sith verraten. Wir treffen die Macher von **Star Wars: The Old Republic** auf der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco und entlocken ihnen neue Infos zum kommenden Online-Rollenspiel, zu den Karrieren der Fraktionen und darüber, wie Bioware für jeden Spieler eine persönliche Geschichte mit Anfang und Ende ins Programm einbauen will.



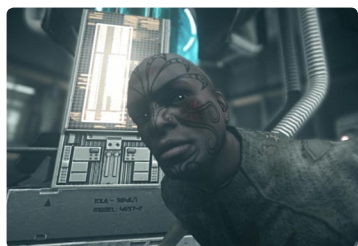
## Preview: Prototype

Alex hat mehrere Probleme: Er ist nicht mehr er selbst, seine Heimatstadt ist voller Zombies, und eine Spezialeinheit verfolgt ihn. Wir besuchen den Publisher Activision Blizzard in London und lassen uns zeigen, was Alex im Actionspiel **Prototype** unternimmt, um die Probleme wieder loszuwerden.



## Preview: Tropic 3

Haemimont Games, die Entwickler von **Grand Ages: Rome**, arbeiten derzeit für Kalypso am dritten Teil der Aufbau-Strategieserie **Tropico**. In **Tropico 3** sollen Sie in die Rolle eines Präsidenten schlüpfen und Ihrem Bananenstaat zu Wohlstand verhelfen. Wir enthüllen im kommenden Heft exklusive Details.



## Test: Riddick Assault on Dark Athena

Riddick will nach seinem Ausbruch aus Butcher Bay auf einem Plündererschiff in die Freiheit fliehen, muss aber feststellen, dass er eine geruhame Zeit als blinder Passagier vergessen kann. Er wird gejagt, jagt zurück – und wir jagen im Test mit.

## Günstige Riesen-TFTs für Spieler

Gute 22-Zöller gibt es bereits für unter 200 Euro. Jetzt purzeln auch die Preise der größeren 24-Zoll-TFTs. Ob diese Billigmonitore auch zum Spielen geeignet sind? Im Hardware-Schwerpunkt geben wir die Antwort und testen dazu aktuelle Flachbildschirme von 22 bis 30 Zoll.



## Halt! MMO-Kontrolle!

Wir prüfen in einem Kontrollbesuch-Special den aktuellen Stand von **Warhammer Online**, **Eve Online**, **Age of Conan**, **Der Herr der Ringe Online** und **World of Warcraft**. Haben die letzten Patches und Erweiterungen Verbesserungen gebracht? Oder gibt es neue Bugs und Balance-Probleme?

# 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](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer**  
André Horn  
**Verlagsleitung**  
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleineriger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

**Vorstand**  
Aufsichtsratsvorsitzender  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur**  
Stellv. Chefredakteur  
Leitender Redakteur  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt  
Daniel Visarius

**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)

**Redaktionsassistent**  
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, Benedikt Plass-Flebkämper

**Abonnement**  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,  
Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice  
ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)

**Jahresbezugspreise**  
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €),  
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €),  
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)  
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten**  
ISSN Nummern  
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](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage**  
Online-Reichweite (IVW 2/2009)  
(IVW 4/2008): 171.866 verkaufte Hefte  
26.453.603 Page Impressions  
4.519.328 Visits

**ACTA AWA 2008**  
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin  
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

**Anzeigen**  
Anzeigenleiter (verantwortlich)  
Stellv. Anzeigenleiter (Print)  
Senior Sales Manager  
Anschrift der Redaktion  
Dirk Heib (-730)  
Klaus Maurer (-673)  
Annika Gradelowski (-625)  
Rudolf Christl (-321)  
Junior Account Manager  
Sales Service Manager Online  
Digitale Anzeigenannahme  
IDG Global Solutions  
Anzeigenpreise  
Zahlungsmöglichkeiten  
Erfüllungsort, Gerichtsstand  
München  
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670  
Daniela Kretschek (-691)  
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

**Produktion, Rechtliches**  
Produktionsleitung  
Druck und Beilagen  
Heinz Zimmermann  
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,  
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright  
Layout-Entwurf  
Titel  
Fotos  
Einsendungen  
IDG Entertainment Media GmbH  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Haftung**  
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.  
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefen keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich zur Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.