



## GameStar 06/2009 Deutschland und die Spiele

**Preise und Geld für Spiele vom Staat.** Eine tolle Sache: Erstmals wird von Staats wegen das beste deutsche Computerspiel gewürdigt, am 31. März 2009 war der Deutsche Computerspielpreis geboren! Echte, wichtige Politiker begeben sich ins Scheinwerferlicht der Öffentlichkeit und geben zu, dass Spiele toll sind. Oder zumindest sein können. Und dazu gibt's 600.000 Euro für die Sieger. Ein »Ritterschlag für die Branche«, wie es Gunnar Lott in seiner Kolumne auf Seite 11 formuliert.

Tatsächlich ist es toll, dass die Wachstumsbranche Nummer 1 endlich als kulturell wertvolles Medium und wichtiger Wirtschaftszweig gesehen wird. Noch toller fänden wir es allerdings, wenn der federführende Kulturstatsminister Bernd Neumann die Auswahlkriterien des Preises an der Realität von Computerspielern ausrichten würde. Denn die Bevorzugung »kulturell und pädagogisch wertvoller Spielkonzepte« sortiert mehr als 70 Prozent unserer Lieblingsspiele aus und impliziert darüber hinaus, dass ein Computerspiel in erster Linie für Kinder produziert wird und nur dann preiswürdig ist, wenn es die Entwicklung der Kleinen irgendwie günstig beeinflusst. So hehre Maßstäbe werden an kein anderes Medium angelegt. Ein wenig ungerecht dürfen wir das schon finden.

**GameStar und die Wertungen.** Über das GameStar-Wertungssystem wird gern und viel diskutiert, und das ist gut so. Denn unser Wertungssystem ist bewusst transparent gestaltet. Wir wollen Vergleichbarkeit schaffen, unsere Urteile nachvollziehbar machen. Das macht uns angreifbar; viel angreifbarer als pure, oft am allgemeinen Konsens ausgerichtete Bauchwertungen es sein können. Doch immer wieder zeigt sich, warum dieses anstrengende System seine Mühe wert ist, wie seismographisch sensibel es die tatsächliche Beschaffenheit eines Spiels jenseits von euphorischem Überschwang abbildet.

Die Diskussion zu unserer **Bioshock**-Wertung in unserem Forum auf GameStar.de beispielsweise hat 1.005 Beiträge (Quicklink 6139). Die Empörung war groß angesichts der »nur« 87 Punkte für eines der in mancher Hinsicht beeindruckendsten Spiele der letzten Jahre. Der Rest der Welt hatte prompt die goer-Tafeln so hoch gereckt, wie es die jeweilige publizistische Reichweite zuließ. GameStar jedoch hatte einige Kritikpunkte an der Atmosphäre, dem Schwierigkeitsgrad, der Spielbalance, die sich durch unsere Wertungskriterien zwingend in der Endnote niederschlagen mussten. Schön, dass 2K Marin nun angekündigt hat, exakt die von uns angemahnten Dinge in **Bioshock 2** zu verbessern (siehe Preview S. 36). Das verleiht unserem Urteil noch mehr Nachdruck. Wir sind gespannt, ob **Bioshock 2** nun die GameStar-goer-Marke knacken kann.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team

### WoW Sonderheft 04/09



Neuer Riesenpatch, neue Instanz: Mit Patch 3.1 lockt die **Titanen-Stadt Ulduar** Abenteurer in die Arme neuer Boss-Gegner. Unsere Profi-Kämpfer haben die Kämpfe dokumentiert. Außerdem: So wird jeder zum **ultimativen Tank**, die besten **Jäger-Pets**, Schlachtfeld-Tipps für den Strand der Uralten und vieles mehr. Ausgabe 4/09 mit Poster der neuen Instanz-Karten-Serie gibt es für 6,99 € am Kiosk oder unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).

### Ab Juni: Die Sims - Das offizielle Magazin



Pünktlich zum Start von Die Sims 3 gibt es das passende Heft zum Kult-Spiel: **Die Sims - Das offizielle Magazin** bietet auf 100 Seiten alle zwei Monate aktuelle Lifestyle-Trends für Die Sims, Workshops, Tipps und Tricks und garantiert nutzwertige Aktionen mit Stars aus Film und Fernsehen. Immer mit dabei: Die DVD-ROM mit **exklusiven Objekten**, kompatibel mit Windows und Mac OS X. Noch mehr Infos auf Seite 138 oder unter [www.sims-magazin.de](http://www.sims-magazin.de).



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



06/2009

### Vollversion Die Siedler: Das Erbe der Könige



Siedeln Sie mit unserer Hit-Vollversion einfach drauf los! Der fünfte Teil von Die Siedler bringt spannenden Aufbauspaß komplett in 3D-Grafik und sorgt zudem auch für spielerische Abwechslung im Vergleich zu seinen Vorgängern.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

### Exklusive XL- und HD-VIDEOS



In diesem Monat bekommen Käufer unserer DVD-XL die volle Packung exklusiver Videos. Mit dabei unter anderem der Test zu



Company of Heroes: Tales of Valor, ein Report vom Intel Friday Night Game, die beliebte Hall of Fame sowie weitere Videos.



06/2009

### Demos The Book of Unwritten Tales

Mit der Demo zum diesem klassischen Adventure schlägt es Sie in eine skurrile Fantasy-Welt, die vor Anspielungen auf bekannte Filme, Bücher und Spiele nur so strotzt.

**Theatre of War 2: Africa 1943**  
Packende Echtzeit-Schlachten im 2. Weltkriegsszenario.



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 06/2009

### Daten, Programme

#### VOLLVERSION

Die Siedler: Das Erbe der Könige  
Snapshot (Online-Client)  
GameStar DVD-Inlay (PDF)

#### DEMOS

Wanted: Weapons of Fate (auf DVD 18)  
Wallace & Gromit's Grand Adventure  
Flock!

#### EXTRAS

Pirate Galaxy (Online-Client)  
GameStar Rückblick: Ausgabe 06/99 (PDF)

#### PROGRAMME

SMPlayer V0.6.7  
Adobe Reader V9.1 (neu)  
CoreTemp V0.99.4.65 (neu)  
Directory Opus V9.1.1.8 (dt., Testversion)  
Evil Player V1.27 (int.)  
Secunia PSI  
Filezilla V3.2.3.1 (neu, int.)  
FurMark V1.6.5. (int.)  
GameStar Datastar

### Videos

#### TOPSPIEL

Anno 1404:  
- Das Endlosspiel  
- Ruhm und Ehre  
- Ein sicherer Hafen  
- Die Detailstufen  
- Fazit

#### PREVIEWS

Arma 2  
Bioshock 2  
Call of Juarez: Bound in Blood  
Cities XL  
Dragon Age: Origins  
Risen

#### TESTS

Braid

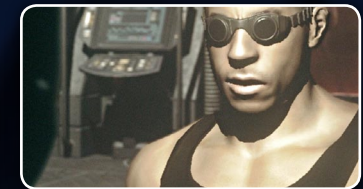
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena  
Demigod (Multiplayer)  
Runes of Magic  
The Book of Unwritten Tales  
The Wheelman

#### SPECIAL

MMO-Kontrollbesuch  
Rückblick 06/99  
Gothic 3: Fan-Patch 1.7  
Test-Check  
Interview: Assassin's Creed 2  
Wertungskonferenz

#### EXTRAS

Die Redaktion 48: Left 4 Dead  
Kinotrailer: Star Trek



Im Testvideo zu Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena erfahren Sie alles zum zweiten Teil des Ego-Shooters.

06/2009

Die Siedler: Das Erbe der Könige

GameStar

GameStar

Die Siedler: Das Erbe der Könige

06/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 06/2009

#### VOLLVERSION

Ashampoo Burning Studio 2009

#### DEMOS

Theatre of War 2: Africa 1943  
Up!  
The Book of Unwritten Tales

#### VIDEOS

Blood Bowl (Test)  
Company of Heroes: Tales of Valor (Test)  
Cryostasis (Test)  
Dark Sector (Test)  
DCS Black Shark (Test)  
Hall of Fame: Goblins 3  
Hardware-Video: Sacred 2  
PhysX-Patch  
Interview: Hearts of Iron 3  
Mod-Special  
Report: Intel Friday Night Game  
Chronicles of Riddick (Test aus 02/2005)  
Technikvideo: Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena  
Wertungskonferenz  
**PATCHES**  
Ceville V1.0.1.0

Company of Heroes:  
Opposing Fronts V2.400

Command & Conquer:  
Alarmstufe Rot 3 V1.10

Civilization 4: Colonization V1.01f

Crysis Wars V1.4

Crusaders:  
Thy Kingdom Come V1.00

Das Schwarze Auge:  
Drakensang V1.1

Fussball Manager 2009 Update 4

Handball Manager 2009 V1.5

Grand Theft Auto 4 V1.0.3.0

Perry Rhodan V1.2

Tom Clancy's EndWar V1.01

Tom Clancy's H.A.W.X. V1.01

Necrovision V1.1

Sacred 2: Fallen Angel V2.40

Die Siedler 6 Aufstieg eines  
Königreichs v1.7.1

Warcraft 3: Reign of Chaos V1.23a

Warcraft 3:  
The Frozen Throne V1.23a

#### TREIBER FÜR XP & VISTA • PROGRAMME

7-Zip V4.65  
Bios Kompendium V6.8  
CPU-Z V1.50 (engl.)  
DateiCommander V10.2 (neu)  
DirectX 9.0c (dt. März 2009)  
DOSBox V0.72  
Irfan View V4.23  
Speedfan V4.37  
VLC Media Player V0.9.9  
XnView & NConvert V1.96  
XP-Antispy 3.97-2

### Exklusives XL-VIDEO



HD-Video: Die Actionballerei Dark Sector.

06/2009

Vollversion Ashampoo Burning Studio 2009

GameStar

GameStar

Vollversion Ashampoo Burning Studio 2009

06/2009

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





## 22 Titel Assassin's Creed 2

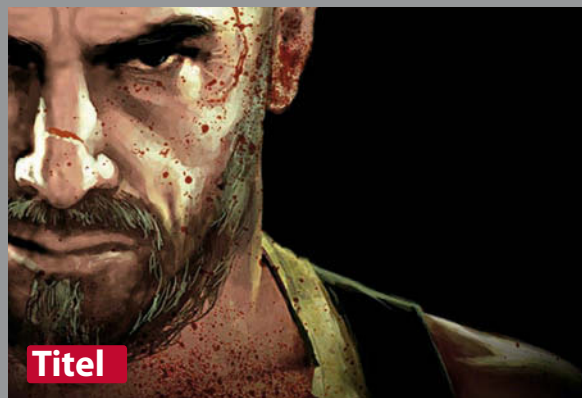
Enthüllt! Wir lüften als erstes deutsches PC-Magazin das Geheimnis um Ubisofts zweites Meuchelmörder-Abenteuer. Lesen Sie alle Fakten und exklusive Infos zum neuen Szenario, dem Helden Ezio und zu Leonardo da Vinci.

**DVD**  
– Video-Interview  
– Trailer-Analyse



## 36 Bioshock 2

Noch mehr Atmosphäre, mehr Handlung und (wortwörtlich) mehr Tiefgang: Was Teil 2 des Shooter-Hits alles besser machen will.



## 50 Max Payne 3

Der knallharte New Yorker Polizist lebt: Wir sagen Ihnen alles, was es zu Rockstars kommender Shooter-Hoffnung zu wissen gibt.

## Titelstory

### Assassin's Creed 2

Mega-Preview	22
Original und Kopie	24
Meister da Vinci	24

Die Gegnertypen	27
Die Fraktionen	28

## Aktuell

News	10
Termin-Update + Warteliste	14

## Previews

### Kurzreviews

Die Sims 3	16
The Secret World	16
Bloodbowl	16
Mars	17

Dawn of Magic 2	17
U-Wars	18
Virtua Tennis 2009	18
Terminator: Salvation	18
Transformers 2: Die Rache	19

### Previews

Arma 2	32
Bioshock 2	36
Call of Juarez: Bound in Blood	42
The Whispered World	44
Dragon Age: Origins	46
Tropico 3	48
Max Payne 3	50
Cities XL	52

## Tests

Das Team/Team-Check	54
So werten wir	56

### Action

Action-Hitliste	57
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	58
Wanted: Weapons of Fate	62
Wheelman	64
Monsters vs. Aliens	66
Scorpion: Disfigured	66
Guitar Hero: Aerosmith	67
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	67
State Shift	67
Braid	68
Battlestations: Pacific	70
Necrovision	72

## DVD-Highlights



### Vollversion Die Siedler 5

Knuddel-Optik ade! Mit **Die Siedler: Das Erbe der Könige** wagte Deutschlands erfolgreichste Aufbauserie den längst überfälligen Sprung in die dritte Dimension. Spielerisch setzt Teil 5 – anders als seine Vorgänger – stärker auf Echtzeit-Schlachten. GameStar-Wertung: Satte 89 Punkte!

## Topspiel-Video Anno 1404

In fünf Videos mit einer Gesamtlauzeit von rund 20 Minuten erklärt Heiko Klinge das Endlosspiel, die Technik sowie das neue Ehre- und Hafensystem von Anno 1404.

## DVD-XL-Highlights



### HD-Videos Tests, Tests, Tests

In XL-exklusiven Videos fühlen wir **Company of Heroes: Tales of Valor**, dem PhysX-Patch für **Sacred 2** sowie der Technik des neuen **Riddick**-Shooters auf den Zahn. Zudem stellen wir professionellen Clan-Spielern auf der Intel Friday Night Game Fragen zur aktuellen Spielverbots-Debatte.

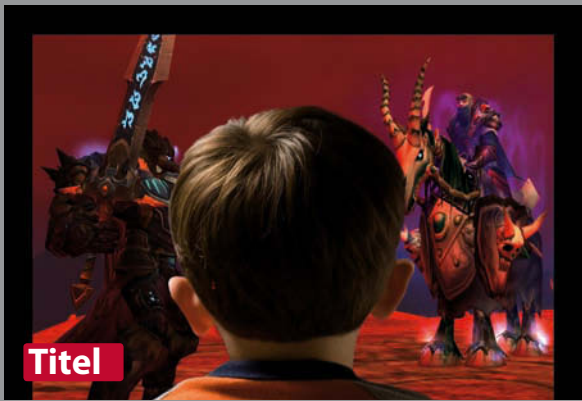
## Hall of Fame Goblins 3

Haha! Goblins 3 zählt auch nach 16 Jahren noch zu den witzigsten Spielen, die kaum einer kennt. Christian Schmidt blickt auf den Slapstick-Klassiker zurück.



**Test**DVD  
Video-Special

**58 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** Erreicht Vin Diesels zweites Actionspektakel auf dem PC die Klasse des Originals?

**Titel**

**114 Vom Spiel zur Droge** WoW ab 18 Jahren! Wissenschaftler fordern rigide Maßnahmen gegen suchterzeugende Spiele. Zu Recht?



## 139 Hardware TFT-Vergleichstest

Wir testen 20 Breitbild-Monitore zwischen 22 und 26 Zoll auf ihre Spieletauglichkeit. Das Ergebnis: Knackscharfe Bilder und niedrige Reaktionszeiten waren noch nie so günstig! Dazu: Auf was Sie beim Kauf eines neuen TFT-Monitors achten müssen.

### Strategie

Strategie-Hitliste .....	73
Demigod .....	74
Company of Heroes: Tales of Valor .....	77
Stormrise .....	78
Elven Legacy .....	79
Flock .....	79

### Abenteuer

Abenteuer-Hitliste .....	81
Runes of Magic .....	82
Grey's Anatomy .....	85
Germany's Next Topmodel .....	85
Gobliins 4 .....	86
Fallout 3: The Pitt .....	87
The Book of Unwritten Tales .....	88
Still Life 2 .....	90
Kontrollbesuch: Age of Conan .....	92
Kontrollbesuch: Warhammer Online .....	93
Kontrollbesuch: Eve Online .....	94
Kontrollbesuch: World of Warcraft: Wrath of the Lich King .....	95
Kontrollbesuch: Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria .....	96

### Sport

Sport-Hitliste .....	97
iRacing .....	98
Landwirtschafts- Simulator 2009 .....	99
Hochseefischen .....	99
Pool Hall Pro .....	99

### Service

Überblick: Preise & Patches .....	100
Überblick: Budget-Spiele .....	102
Überblick: Aktuelle Mods .....	104

### Magazin

Leserbriefe .....	108
Fehler! .....	109
GameStar Interaktiv: »Ostern« .....	111
Verlosung .....	112
Report: Vom Spiel zur Droge .....	114
Report: Das fehlerhafte Weltreich .....	118
Report: Aus den Regalen, aus dem Sinn .....	122
Report: Adventure-Nation Deutschland .....	124
Hall of Fame: Gobliins 3 .....	128

### Hardware

<b>Hardware</b>	
Hardware-News .....	136
Hardware-Referenzklassen .....	137

### Schwerpunkt

Die besten TFTs für Spieler .....	139
Flachbildschirme von 22 bis 23 Zoll .....	140
Flachbildschirme von 24 bis 26 Zoll .....	144

### Test des Monats

Geforce GTX 275 vs. Radeon HD 4890 .....	148
---	-----

### Einzeltests

Tastatur: Logitech G19 .....	152
Maus: Razer Mamba .....	153
17-Zoll-Notebook: Toshiba Qosmio 140 .....	153
Grafikkartenkühler: Arctic Cooling Accelero Xtreme GTX 280 .....	153
Mini-Tastatur: Logitech G13 .....	154
Headset: Logitech G35 .....	154
Core-i/-Mainboard: Asus Rampage II Gene .....	154

### Service

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

### Rubriken

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

### Spiele in dieser Ausgabe

A Vampire Story 2 .....	News .....	13
Assassin's Creed 2 .....	Titelstory .....	22
Age of Conan .....	Test .....	92
Arma 2 .....	Preview .....	32
Astronaut: Moon, Earth and Beyond .....	News .....	13
Battlestations: Pacific .....	Test .....	70
Bioshock 2 .....	Preview .....	36
Bloodbowl .....	Preview .....	16
Borderlands .....	News .....	11
Braid .....	Test .....	68
Call of Duty: World at War .....	Patches .....	101
Call of Juarez: Bound in Blood .....	Preview .....	42
Ceville .....	Patches .....	101
Cities XL .....	Preview .....	52
Company of Heroes Tales of Valor .....	Patches .....	101
Crysis Maximum Edition .....	Test .....	102
Dawn of Magic 2 .....	Preview .....	17
Demigod .....	Test .....	74
Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria .....	Test .....	96
Der Herr der Ringe: Die Reiter von Rohan .....	News .....	13
Deus Ex: The Nameless Mod .....	Mods .....	105
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs .....	Patches .....	101
Die Sims 3 .....	Preview .....	16
Dragon Age: Origins .....	Preview .....	46
Drakensang .....	Patches .....	101
Elven Legacy .....	Test .....	79
Eve Online .....	Test .....	94
F.E.A.R. 2 .....	Patches .....	101
Fallout 3 .....	Mods .....	104
Fallout 3: The Pitt .....	Test .....	87
Flock .....	Test .....	79
Fußball Manager 09 .....	Patches .....	101
Germany's Next Topmodel .....	Test .....	85
Gobliins 4 .....	Test .....	86
Gobliins 3 .....	Klassiker .....	128
Gothic 3 .....	Patches .....	101
Grand Ages: Rome .....	Patches .....	100
Grey's Anatomy .....	Test .....	85
GTA 4 .....	Patches .....	101
GTR Evolution .....	Patches .....	101
Guitar Hero: Aerosmith .....	Test .....	67
Hochseefischen .....	Test .....	99
iRacing .....	Test .....	98
Landwirtschafts- Simulator 2009 .....	Test .....	99
Leisure Suit Larry: Box Office Bust .....	Test .....	67
Mars .....	Preview .....	17
Mass Effect Classic .....	Budget .....	102
Max Payne 3 .....	Preview .....	50
Monsters vs. Aliens .....	Test .....	66
Necrovision .....	Test .....	72
Painkiller: Resurrection .....	News .....	13
Pool Hall Pro .....	Test .....	99
Runes of Magic .....	Test .....	82
Sacred 2 .....	Patches .....	100
Scorpion Disfigured .....	Test .....	66
Stalker: Call of Pripyat .....	News .....	13
State Shift .....	Test .....	67
Still Life 2 .....	Test .....	90
Stormrise .....	Test .....	78
The Book of Unwritten Tales .....	Test .....	88
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena .....	Test .....	58
The Secret World .....	Preview .....	16
The Whispered World .....	Preview .....	44
Thief 4 .....	News .....	10
Transformers 2 .....	Preview .....	19
Tropico 3 .....	Preview .....	48
U-Wars .....	Preview .....	18
Unreal Tournament 3: The Ball .....	Mods .....	104
Virtua Tennis 2009 .....	Preview .....	18
Wanted: Weapons of Fate .....	Test .....	62
Warhammer Online .....	Test .....	93
Wheelman .....	Test .....	64
World in Conflict .....	Budget .....	102
World of Warcraft: Wrath of the Lich King .....	Test .....	95





Der dritte Teil der Thief-Reihe bot 2004 endlich Echtzeitschatten, büßte aber durch die parallele Konsolententwicklung stellenweise Spieltiefe ein.



# Thief-Reihe wird fortgesetzt

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

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader

**Eidos Montreal hat mit der Arbeit an einem neuen Teil der Thief-Serie begonnen – trotz Übernahme durch den japanischen Rollenspiel-Entwickler Square Enix.**

Auf der Internetseite von Eidos prangt ein großes Fragezeichen und daneben der Hinweis: »Bald wird unser zweites, aktuelles Projekt enthüllt.« Dabei wird es sich um **Thief 4** handeln, wie Insider nun bestätigen. Im letzten Herbst

hatten wir bei unserem Besuch zu **Deus Ex 3** in Montreal bereits die leeren Räume für das neue Team gesehen. »Wir suchen im Moment Leute für unser T-Projekt«, hieß es damals vom Eidos-Studiochef Stephane D'Astous. Dass es sich dabei um die lang ersehnte Fortsetzung der Schleichspielreihe handelt, wollte man damals noch nicht eindeutig bestätigen.

Die Übernahme durch den japanischen Spielehersteller

Square Enix (**Final Fantasy**), die für Ende April geplant ist, wird die Produktion des Spiels wahrscheinlich nicht beeinflussen. Auch die Arbeit an **Deus Ex 3** wird wohl wie geplant weitergehen. Allerdings sichert Square Enix sich mit dem Eidos-Kauf die Lizenzen zu beiden Serien sowie unter anderem die Rechte an **Tomb Raider** und **Hitman**.

**Thief 4** befindet sich noch in der frühen Konzeptphase. Hand-

festen Details oder gar Bilder aus dem Spiel wird es voraussichtlich erst in einigen Monaten geben, vielleicht sogar erst zum Jahreswechsel. Die erste **Thief**-Episode erschien in Deutschland vor rund elf Jahren unter dem Titel **Dark Project: Der Meisterdieb**, stellte den geheimnisvollen Serienprotagonisten Garrett vor und bereicherte das Action-Genre um das packende Segment der Schleich- und Versteckspiele. **CHS**

## Spielen per Videostream

Spieler sollen neue Titel künftig nicht auf dem eigenen PC installieren, sondern auf einem Hochleistungs-Server der OnLive-Betreiber. Dort werden auch alle 3D-Berechnungen vorgenommen, sodass Grafikkarten in Heim-PCs praktisch überflüssig werden sollen. So sollen auch Besitzer leistungsschwacher PCs und Laptops in den Genuss von hardwareunabhängigen Computerspielen kommen.



OnLive soll im nächsten Weihnachtsgeschäft den Betrieb aufnehmen, ein Beta-Test ist für Mitte des Jahres geplant.

Beim für Ende 2009 geplanten Online-Vetriebsweg OnLive werden die Spiele nicht auf dem heimischen PC berechnet, sondern auf der Server-Farm der Betreiberfirma und dann als Video übertragen. Das funktioniert entweder über ein Browser-Plug-In oder über die kompakte OnLive Micro-Console, die Signale über HDMI an den Fernseher ausgibt; die maximale Auflösung beträgt 1280x720 Pixel. OnLive soll weitreichende Community-Funktionen bieten (Freundesliste, Sprachkommunikation, Video-Aufnahme, Video-Tausch). Laut Steve Perlman, der CEO von OnLive Inc., wird eine Monatsgebühr fällig sowie zusätzliche Leihkosten oder »Kaufpreise« für einzelne Spiele. Bisher haben unter anderem Atari, Codemasters, Eidos, Electronic Arts und Ubisoft ihre Unterstützung angekündigt. Ob es OnLive wie versprochen schafft, unterbrechungsfreies Spielen in Echtzeit als Stream an hunderte tausende Empfänger gleichzeitig anzuliefern, kann nur ein Test der finalen Version zeigen. **DV**

## Deutscher Computerspielpreis

**Drakensang ist das beste deutsche Spiel.**

In München wurde am 31. März zum ersten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Als bestes deutsches Spiel wurde **Drakensang** geehrt, die Topplatzierung für das beste internationale Spiel teilen sich **Little Big Planet** (Playstation 3) und **Wii Fit** (Nintendo Wii). Allerdings war nicht das gesamte Spektrum der PC- und Videospiele zugelassen. So hatten zum Beispiel Actionspiele wegen der Vorauswahlkriterien erst gar keine Chance gewählt zu werden. Damit hätte der Preis wohl besser »Deutscher Jugend-Computerspielpreis« geheißen, denn dass sich Computerspiele durchaus auch an Erwachsene richten, wurde ignoriert. Die Auszeichnungen sollten ursprünglich vom bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer (CSU) überreicht werden, doch dieser ließ sich ohne Erklärung entschuldigen (siehe Kolumne). Der Computerspielpreis ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 600.000 Euro dotiert und wird von den Branchenverbänden Bitkom, BIU, BVDW, G.A.M.E. e.V. und dem Kulturstaaatsminister getragen. **CHS**

► **GameStar.de-Quicklink: 6127**







Die Bilder zeigen (fast) die gleiche Szene, einmal mit der alten, dann mit der neuen Grafik (oben).



## Borderlands jetzt im Comic-Look

Das Endzeit-Actionspiel der Brothers-in-Arms-Macher wechselt von realistischer Grafik zur Zeichentrick-Optik.

Der Entwickler Gearbox holt den postapokalyptischen Actiontitel **Borderlands** aus der medialen Versenkung und präsentiert den Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel, der insbesondere mit über 500.000 möglichen Waffenkombinationen wirbt, mit komplett überarbeiteter Grafik. Die realistische Optik weicht einem Comic-Look, der die Außenränder sämtlicher Objekte mit schwarzen Linien betont und vornehmlich große, facettenarme Farbflächen zur Landschaftsdarstellung nutzt. Zudem wurden die Proportionen einiger Charaktere stark gestreckt. So hinterlassen die Figuren einen schnittigen, agilen Eindruck. Der drastische Stilwechsel sorgte für teils heftige Proteste seitens der Community, die der Gearbox-Chef Randy Pitchford im Forum

kommentierte: »Auch wenn wir vielleicht ein paar Leute vor den Kopf stoßen, glauben wir, dass die neue Grafik sehr gut zum Spiel passt und eine optisch interessante Erfahrung bieten wird.«

CHS

## Will Wright verlässt EA

Der Sims-Erfinder wechselt zur selbst gegründeten Denkfabrik und will Konzepte für Spiele und Fernsehen entwickeln.

Nach dem Riesenerfolg seiner **Sims**-Reihe (100 Millionen verkaufte Spiele) und der Veröffentlichung von **Spore** verlässt der Spieledesigner Will Wright nun den Entwickler und Publisher Electronic Arts, um sein altes Firmenprojekt »Stupid Fun Club«

wiederaufleben zu lassen. Die 2001 gegründete Denkfabrik soll laut Wright »neue Marken entwickeln, die man in Videospielen, Kinofilmen, im Fernsehen, Internet, bei Spielzeug und anderen Sachen einsetzen kann«. Das Erstnutzungsrecht für die Ideen hat das Unternehmen EA, das inzwischen zur Hälfte an der Firma beteiligt ist. Mit seinem Weggang widmet sich der Maxis-Gründer und Sim-City-Erfinder Will Wright zum ersten Mal seit 22 Jahren nicht mehr direkt der Spieleentwicklung.

CB

### Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Grand Theft Auto 4
2	(3)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	(2)	Fallout 3
4	NEU	Empire: Total War
5	(4)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(6)	Crysis
7	(9)	Call of Duty: World at War
8	(5)	Battlefield 2
9	(8)	Drakensang
10	(12)	Counterstrike: Source
11	(7)	Warcraft 3: The Frozen Throne
12	(15)	Diablo 2: Lord of Destruction
13	(16)	Half-Life 2
14	(10)	Dawn of War 2
15	(9)	Left 4 Dead
16	(10)	Anno 1701
17	(14)	Assassin's Creed
18	(13)	Sacred 2: Fallen Angel
19	(17)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
20	(20)	Mass Effect

Quelle: GameStar-Mitmacharten 05/2009

## Neue 5.1-Sound-systeme von Teufel

Das preislich attraktive Concept E 100 beerbt den Dauerbrenner Concept E Magnum.

Der Berliner Lautsprecher-Hersteller Teufel hat seine neuen Surround-Boxen vorgestellt – als Nachfolger des Preis-Leistungs-Siegers **Concept E Magnum**. Das **Concept E 100** kostet 179 Euro und besteht aus fünf identischen Satelliten und einem wuchtigen 13-Kilo-Subwoofer mit 125 Watt Sinus-Leistung. Wer damit größere Räume als nur das Spielzimmer beschallen will, wird beim **Concept E 200** (219 Euro), dem **Concept E 300** (269 Euro) oder dem **E 400** für 329 Euro fündig. Damit steigt zum Beispiel die Verstärkerleistung von 125 auf 300 Watt Sinus, das **E 400** liefert mit seinem 300-mm-Tieftöner sogar 500 Watt Maximalleistung. Kabel zum Anschluss an die Soundkarte liegen wie bei Teufel üblich keinem der vier Systeme bei, sodass Sie Adapter von Klinke auf Cinch nachkaufen müssen.

DV

► [GameStar.de-Quicklink: 6048](http://GameStar.de-Quicklink: 6048)



## Im falschen Land

Da gibt es endlich den Deutschen Computerspielpreis, und wer richtet ihn aus? Bayern. Ausgerechnet das Bundesland, das sich bislang eher als Hochburg der Spiele-Killer hervorgetan hat. Nun ist es eigentlich egal, wo die Sache stattfindet, aber natürlich schaut man im Umfeld einer wichtigen Veranstaltung besonders auf die Gastgeber.

Und die haben alle Register gezogen: Ministerpräsident Horst Seehofer sagte seine Teilnahme ab, Staatsminister Siegfried Schneider war da, hielt aber nur eine uninspirierte Pflichtrede, Innenminister Herrmann kam nicht und ließ dafür eine Meldung herausgeben, in der er »Killer-spiele« und Kinderpornografie auf eine Stufe stelle.

Die CSU führt ihre doppelgleisige Politik fort – einerseits soll Bayern ein wichtiger Standort für Spieleentwickler werden (wofür gerade ein Förderpaket beschlossen wurde), andererseits sind die Repräsentanten des Landes in bester Beckstein-Tradition immer mal wieder für peinliche Entgleisungen gegen Spiele gut. So bekommen die Stammtischpolemiker und die Wirtschaftspolitiker beide, was sie wollen.

Unerfreulich, aber egal, letztendlich zählt das Resultat: Der Preis ist ein bundespolitischer Ritterschlag für das Thema Computerspiele.

Und nächstes Jahr findet er in Berlin statt.

**Gunnar Lott**,  
Director Online  
[gunnar@gamestar.de](mailto:gunnar@gamestar.de)





## Garten Eden

Im Paradies kommen Spiele ohne Installation aus, Kopierschutz gibt es nicht mehr, und jeder technisch noch so aufwändige Titel läuft in vollen Details auf einem älteren PC oder Notebook. Alles Trümperei? Nicht, wenn man den Machern des Online-Dienstes OnLive glaubt (siehe News »Spielen per Videostream«). Die Betreiberfirma will PC-Spiele gegen eine Monatsgebühr auf ihren Servern berechnen und per Videostream auf Ihren PC übertragen. Das soll schnell genug sein, um die Signale vom Gamepad zum Server zu senden, das nächste Bild zu berechnen und innerhalb von nur 1 ms zurückzuschicken. Ein Wert, der in der täglichen Praxis nicht zu halten sein wird; schnelle Shooter werden kaum ohne Ruckeln laufen.

Dass die versammelte Spiele-Industrie auf OnLive aufspringt, verwundert uns nicht. Das Rendering der Spiele bei OnLive verhindert zuverlässig Raubkopien und Cheats. Nur trifft das auch ehrliche Spieler: OnLive legt den Gebrauchsmarkt trocken (ein lange gehegter Wunsch der Industrie) – Spiele, die Sie nur bei einem Online-Service leihen, lassen sich nicht weiterverkaufen. Auch Tuning-Modifikationen in den Konfigurationsdateien des Spiels sind unmöglich.

Letztlich legen Dienste wie OnLive und Cloud Computing im Allgemeinen den Grundstein zur Entmündigung des PC-Nutzers und -Spielers. Die Kontrolle über den PC, die installierte Software und teils sogar die Daten (Save Games) liegen außerhalb der eigenen Reichweite im Internet. Was bei einer Pleite des Betreibers passiert, weiß niemand.

**Daniel Visarius**  
Ltd. Redakteur  
daniel@gamestar.de



## Sacred 3 trotz Insolvenz

**Der deutsche Spielehersteller Ascaron ist pleite – und kündigt trotzdem ein Sacred-2-Addon und einen echten Nachfolger für das Rollenspiel an.**

Am 14. April beantragte der traditionsreiche deutsche Spieleentwickler Ascaron (**Anstoss**-Fußballmanagerreihe, **Patrizier**, **Darkstar One**) beim Amtsgericht Bielefeld die Eröffnung des Insolvenzverfahrens und hofft nun auf die Übernahme durch finanzkräftige Investoren. Entsprechende Verhandlungen laufen bereits. Die begonnene Arbeit am **Sacred 2**-

Addon und am dritten Teil der Action-Rollenspielreihe sollen trotz Insolvenz weitergehen. Als Hauptgrund für die Liquiditätsprobleme der 1991 gegründeten Firma mit Sitz in Gütersloh und Aachen (»Studio II«, verantwortlich für die **Sacred**-Reihe) vermuten Branchen-Insider die späte Veröffentlichung von **Sacred 2** und besonders die Verzögerung der Konsolen-Varianten. **Sacred 2** hat sich für den PC bisher zwar international mehr als 400.000 Mal verkauft, konnte aber wohl die inzwischen aufgelaufenen Kosten doch nicht schnell genug decken. **CM**

## Neue Aggressionsstudien

**Laut einer Britische Studie machen Rennspiele aggressiver als Ego-Shooter. Eine zweite Studie sagt: Mehr Gewalt bedeutet nicht mehr Spielspaß.**

An der Universität von Huddersfield in England haben zwei Forscher insgesamt 30 Probanden das Konsolenrennspiel **Project Gotham Racing**, ein Tischtennispiel und einen ungenannten Ego-Shooter spielen lassen und dabei Atemfrequenz, Puls und »geistige Reaktionen« gemessen. Das Ergebnis fassen Dr. Simon Goodson und Sarah Pearson so zusammen: »Überraschenderweise ergaben die Untersuchungen, dass das Rennspiel die Teilnehmer deutlich stärker erregte und aggressiver machte als das Spiel mit den expliziten Gewaltdarstellungen«. Eine andere Studie unter Gewohnheitsspielern, durchgeführt von der Universität von Rochester im amerikanischen Orlando, hat unterdessen ergeben, dass Spiele mit hohem Gewaltgrad nicht mehr Spaß machen. Befragt wurden 2.670 Spieler zu drei unterschiedlich brutalen Versionen von **Half-Life 2**. **CB**

### Verkaufs-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Empire: Total War	
2	NEU	Comp. of Heroes: Tales of Valor	
3	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	NEU	Battleforge	
5	(4)	Grand Theft Auto 4	
6	(2)	Dawn of War 2	
7	WIEDER DA	Drakensang Gold Edition	
8	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2009	
9	(5)	Counterstrike: Source	
10	NEU	Book of Unwritten Tales	
11	(6)	Fußball Manager 09	
12	(14)	Die Sims 2	
13	NEU	Tom Clancy's H.A.W.X.	
14	NEU	Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	
15	(11)	Fallout 3	
16	(10)	Call of Duty: World at War	
17	(15)	Spore	
18	(12)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
19	(13)	Assassin's Creed	
20	WIEDER DA	Age of Empires 3 (Gold)	

11. April 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Fallout-Online-Ableger wackelt

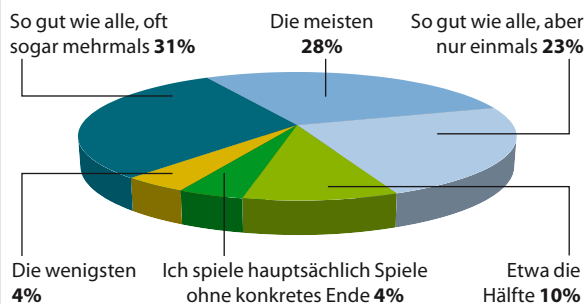
**Die Fallout-3-Macher drohen Interplay mit Lizenzentzug.**

Die Zukunft des vorläufig **Project V13** genannten Online-Rollenspiels im **Fallout**-Universum scheint ungewiss. Der Grund: Laut Vertrag mit Bethesda sollte Interplay bis zum 4. April mit der Produktion im »vollen Umfang« begonnen haben. Und obwohl sich das Studio noch am 2. April die Unterstützung des bulgarischen Entwicklers Masthead (arbeitet am postapokalyptischen Online-Rollenspiel **Earthrise**) sicherte, scheinen Bethesda die bisherigen Anstrengungen nicht zu überzeugen. Interplay hatte nach dem Entwicklungsstopp für das eigene **Fallout-3**-Spiel (unter dem Arbeitstitel **Van Buren**) die Rechte an der Serie an Bethesda abgegeben, sich allerdings die Option auf einen Onlineableger gesichert. **CHS**





## »Wie viele Ihrer Spiele spielen Sie bis zum Ende durch?«



Quelle: Mitmachkarten 05/2009

**Ergebnis:** Eine große Mehrheit unserer Leser bleibt bis zum Abspann vor dem Rechner sitzen. Die Entwickler wird's freuen, können sie doch davon ausgehen, dass der Kunde ihre Werke als Ganzes erlebt. Trotzdem gilt für jede gute Fortsetzung: Eine kleine Zusammenfassung des Vorgängers und Ansatzpunkte für Serieneinsteiger sind Pflicht, besonders wenn Spiele inhaltlich aufeinander aufbauen.

**Laut dem ehemaligen World-of-Warcraft-Chefdesigner Jeff Kaplan werden allein auf amerikanischen Servern täglich 16.6 Millionen Quests in WoW erfüllt.**

## News-Ticker

- **Stalker: Call of Pripyat und Stalker 2:** Der ukrainische Entwickler GSC Game-world hat sowohl ein Addon für den Ego-Shooter als auch eine echte Fortsetzung angekündigt. Die Erweiterung soll im Herbst erscheinen, ob für das Original-Stalker oder wie Clear Sky erneut als eigenständig lauffähiger Titel, ist bisher noch nicht bekannt.
- **A Vampire Story 2:** Der Entwickler AME Games arbeitet derzeit an der zweiten Episode der bissigen Adventure-Serie. Diesmal soll die Fledermaus Frederick eine größere Rolle spielen und ihre Vampirherrin Mona retten. Einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Der Vorgänger war mehr als fünf Jahre in der Entwicklung.
- **Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan:** Das nächste kostenpflichtige Addon für das Online-Rollenspiel führt vermutlich nach Rohan, ins Land der Pferdeherren. Der genaue Titel und der vermutete Veröffentlichungstermin gegen Ende des Jahres sind noch nicht vom Entwickler bestätigt.
- **Painkiller: Resurrection:** Der Publisher Jowood lässt eine Fortsetzung des Ego-Shooters Painkiller entwickeln. Resurrection soll noch im vierten Quartal 2009 erscheinen.
- **Keine Radeon HD 4890 X2:** Wahrscheinlich verzichtet der Hersteller AMD wegen des hohen Stromverbrauchs und der immensen Abwärme einer einzelnen Radeon HD 4890 auf die Doppelkarte HD 4890 X2.
- **Astronaut: Moon, Mars and Beyond:** Die amerikanische Raumfahrtbehörde NASA finanziert die Entwicklung eines Online-Spiels auf Basis der Unreal Engine 3. Der Titel soll Wissenschaftsstudenten für zukünftige Projekte begeistern und 2010 erscheinen. Näheres zur Spielmechanik ist noch nicht bekannt.
- **Hellion:** In diesem Ego-Shooter von Flying Fish Works bringen Sie als Inquisitor Licht ins finstere Mittelalter. Sie jagen Ketzer, böse Ritter und Dämonen. Weil die Inquisition nicht gerade der sympathischste Club der Geschichte war, versprechen die Macher eine entsprechend düstere Story.
- **Neuer Phenom:** Gerüchten zufolge will AMD Ende April einen 3,2 GHz schnellen Phenom veröffentlichen.

## GameStar sucht Verstärkung

Jedes halbe Jahr laden wir einen neuen **Praktikanten / eine Praktikantin** zu uns ein, um sechs Monate lang die Arbeit in einer Fachredaktion kennen zu lernen und gemeinsam mit unserem Team **Hardware** zu testen, Spiele auf neuen und alten Rechnern zu prüfen, News zu recherchieren, Artikel zu verfassen und in die Branche zu schnuppern.

Im Laufe des halben Jahres sammeln unsere Praktikanten Erfahrung im gesamten Spektrum der redaktionellen Arbeit, vor allem Online. Dazu übernehmen sie in kleinen Projekten eigene Verantwortung und werden dabei von erfahrenen Redakteuren angeleitet und begleitet.

## Was wir uns wünschen:

umfangreiches Wissen über PC-Hardware, insbesondere Grafikkarten und Prozessoren • die Fähigkeit, präzise und verständlich zu schreiben  
Online-Affinität • solides Spielewissen • gute Englischkenntnisse • Standardkenntnisse im Umgang mit MS Office

Das bezahlte Praktikum beginnt zum 1. Juni 2009 und läuft über sechs Monate, der Arbeitsort ist München. Wenn Sie die Gelegenheit reizt, für eine Weile Teil des GameStar-Teams zu werden, dann bewerben Sie sich bei uns mit folgenden Unterlagen:

einer Selbstbeschreibung • einem kurzen Lebenslauf • zwei Probetexten (ein Produkttest & eine für Einsteiger verständliche Erklärung über die grundsätzliche Funktionsweise von Grafikkarten, beides ca. 2.000 Zeichen)

## Ihre Bewerbung schicken Sie bitte an:

IDG Entertainment Media GmbH  
Katja Staffetius, Personalreferentin  
Lyonel-Feining-Str. 26 • 80807 München  
E-Mail: kstaffetius@idgcom.de



# Termin-Update

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

## Das kommt im Mai

Spiel	Publisher	Datum
Age of Pirates 2	Akella	08.05.2009
Arma 2	Peter Games	29.05.2009
Battlestations Pacific	Eidos	15.05.2009
Damnation	Codemasters	22.05.2009
Demigod	Atari	14.05.2009
Fuel	Codemasters	Mai 09
Guild Wars: Complete Edition	Flashpoint	15.05.2009
Necrovision	CDV	28.05.2009
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	Focus Home	29.05.2009
Terminator: Salvation	Warner Bros.	22.05.2009
The Void	Atari	28.05.2009
Virtua Tennis 2009	Sega	Mai 09



### Batman: Arkham Asylum

Wer sich schon wie wahnsinnig auf das Irrenhaus-Abenteuer freut, muss noch einen Monat länger vor elastische Wände rennen und vor sich hinkichern: **Arkham Asylum** verschiebt sich auf Juni.



### Prototype

Der Prototypen-Phase ist Activisions vielversprechendes Mutanten-Actionspiel inzwischen entwachsen und schon nah dran an der Marktreife: **Prototype** soll am 5. Juni erscheinen.

#### NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

#### UPDATE

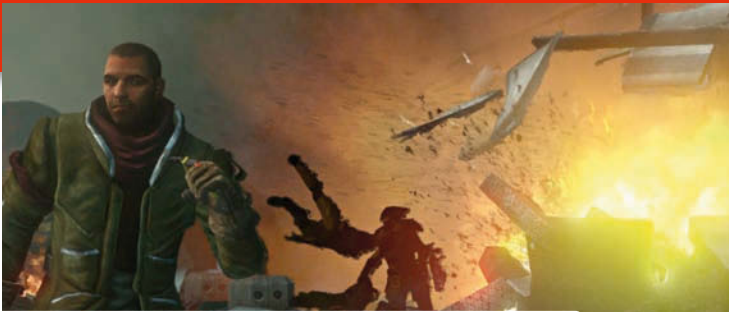
Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

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

## Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Age of Pirates 2	Rollenspiel	Akella	–	Passabel	8. Mai 2009
	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	4. Quartal 2009
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2009
UPDATE	Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs	11/08, 03/09, 04/09	Ausgezeichnet	25. Juni 2009
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08, 06/09	Sehr gut	29. Mai 2009
NEU	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Rocksteady	04/09	–	Juni 2009
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2. Quartal 2009
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	–	1. Quartal 2010
	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08, 04/09	Gut	2. Quartal 2009
	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	Juni 2009
NEU	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09	–	3. Quartal 2009
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	04/09	–	August 2009
NEU	Blood Bowl	Sportspiel	Cyanide	06/09	Gut	26. Juni 2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	Call of Juarez: Bound in Blood	Actionspiel	Techland	06/09	Sehr gut	12. Juni 2009
NEU	Cities XL	Aufbauspiel	Monte Cristo	06/09	–	3. Quartal 2009
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	September 2009
UPDATE	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	22. Mai 2009
	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	2. Quartal 2009
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2009
NEU	Dawn of Magic 2	Action-Rollenspiel	SkyFallen	–	–	Juni 2009
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08, 02/09	Ausgezeichnet	4. Juni 2009
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	09/08, 11/08, 03/09, 06/09	Sehr gut	2. Quartal 2009
	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs	05/09	–	1. Quartal 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	2009
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009
	Fuel	Rennspiel	Asobo Studios	05/09	Gut	Mai 2009
	Ghostbusters: The Video Game	Actionspiel	Terminal Reality	02/09, 05/09	–	19. Juni 2009
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2. Quartal 2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	–	–	3. Quartal 2009





### Red Faction: Guerrilla

Demnächst kommt der Alles-kaputtmach-Shooter **Red Faction: Guerrilla** heraus, doch THQ geht währenddessen schon weiter: Ein vierter Teil ist fest eingeplant und für 2011 angesetzt.



### This Is Vegas

Um den GTA-Klon **This Is Vegas** war es nach Midways finanziellen Turbulenzen still geworden, nun meldete die Firma: Dem ehrgeizigen Projekt geht's gut, erscheinen soll es noch 2009.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Anno 1404	—	2
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	↑	4
4	Starcraft 2	↑	6
5	Mafia 2	—	5
6	Risen	↓	3
7	Assassin's Creed 2	—	8
8	Bioshock 2	↑	13
9	Drakensang: Am Fluss der Zeit	↑	—
10	Dragon Age: Origins	↓	7
11	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↑	14
12	Half-Life 2: Episode 3	↓	9
13	Deus Ex 3	↑	15
14	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	11
15	Star Wars: The Old Republic	↑	21
16	Arcania: A Gothic Tale	↓	10
17	Die Sims 3	↓	12
18	Mass Effect 2	↑	20
19	Max Payne 3	↑	—
20	Guild Wars 2	↑	22
21	Arma 2	↓	17
22	Battlefield Heroes	↑	—
23	Need for Speed: Shift	↑	—
24	Aliens vs. Predator 3	↓	18
25	Ghostbusters: The Video Game	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/09

	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Paradox	—	—	3. Quartal 2009
	Huxley	Multiplayer-Shooter	Webzen	—	—	2009
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	Juni 2009
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2009
	Legio	Rundenstrategie	Mezmer Games	—	—	2. Quartal 2009
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
NEU	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
NEU	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2009
	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Slightly Mad	05/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08, 05/09	—	3. Quartal 2009
	Overlord 2	Action-Adventure	Triumph Studios	—	—	Juni 2009
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2009
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	5. Juni 2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Resident Evil 5	Actionspiel	Konami	02/09	—	2. Quartal 2009
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09	—	4. Quartal 2009
	Ruse	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	2009
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
	Spore: Galactic Adventures	Strategie-Addon	Electronic Arts	—	—	25. Juni 2009
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08	Sehr gut	2009
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	4. Quartal 2009
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	Sehr gut	2. Quartal 2009
NEU	Terminator: Salvation	Actionspiel	Grin	—	Passabel	22. Mai 2009
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	2009
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2009
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
NEU	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
NEU	The Whispered World	Adventure	Daedalic	06/09	—	12. Juni 2009
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
NEU	Transformers 2	Actionspiel	Luxoflux	—	—	2. Quartal 2009
NEU	Tropico 3	Aufbauspiel	Haemimont	06/09	—	3. Quartal 2009
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	2009
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	3. Quartal 2009
	X-Men Origins: Wolverine	Actionspiel	Raven Software	04/09	—	30. April 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.



# Die Sims 3

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **4. Juni 2009**  
 ► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **5715** ► Potenzial **Ausgezeichnet**

Erstmals konnten wir **Die Sims 3** in der Redaktion spielen. Der Erlebnisbericht eines übernachtigten GameStar-Redakteurs.

Kurz vor Feierabend. Daniel möchte noch kurz einen Blick auf die Charaktererstellung von **Die Sims 3** werfen. Prompt vergisst er die Zeit, denn die Möglichkeiten, den eigenen Sim op-

tisch zu gestalten, sind so vielfältig wie Spaßig. Ob blonde Strähnen, ein quietschbuntes Hawaii-Hemd oder grünblaue Leder-Stiefel, Daniel darf alles an seinem Schützling in klar strukturierten Menüs selbst gestalten. Auch das Experimentieren mit den 62 neuen Charaktereigenschaften motiviert, zumal sich die Eigenheiten (etwa mutig, chaotisch, charisma-



Farben, Muster, Stoffart – alles am eigenen Sim lässt sich **individualisieren**.



An der Mittellinie kloppt das orkische Team einen mopsigen **Oger** der Menschen um.

## Blood Bowl

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **26. Juni 2009**  
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **5481** ► Potenzial **Gut**

**Elfen, Zwerge & Co. balgen sich auf dem Football-Feld.**

Dass sich die Fantasy-Völker des **Warhammer**-Universums im Dauerkrieg befinden, dürfte bekannt sein. Allerdings leben sie ihren Blutdurst auch beim Sport aus: Der Entwickler Cyanide (**Chaos League**) arbeitet derzeit am Lizenzspiel zu **Blood Bowl**, dem Football-Ableger der **Warhammer**-Welt. Wir haben's angespielt,

besonders gut gefällt uns der rundenbasierte Modus: Wie in der Tabletop-Vorlage ziehen die Teams abwechselnd, was taktisches Geschick erfordert. Denn jede Rasse und jeder Sportlertyp haben individuelle Stärken. Die alternative Echtzeit-Variante spielt sich dynamischer, aber trotz Pausetaste auch hektischer. Ob der Turnier- und der Mehrspieler-Modus langfristig motivieren, muss sich noch zeigen. **GR**



In **Gesprächen** spielen die unterschiedlichen Charakterwerte der Sims eine erhebliche Rolle.

tisch oder böse) maßgeblich auf das Leben der Sims auswirken. Die Sonne geht bereits unter, trotzdem lässt Daniel seinen frisch geborenen Schützling einziehen, »nur um einen Job zu suchen«. Das Lebensziel seines ambitionierten Hobby-Schreibers ist es, Journalist zu werden. Doch das dauert länger als noch in **Die Sims 2**. Daniel schickt seinen Sim also zu Abendkursen, lässt ihn reihenweise Bücher lesen, Kontakte knüpfen und probiert sich nebenbei an einer amourösen Dreiecksbeziehung mit Eva, einer schrulligen Arbeitskollegin, und dem eigenbrötlerischen Mark. Dank simpler Symbole ist es nun

einfacher, gezielt Interaktionen zu starten. Die fallen gewohnt witzig aus und zeigen weit nachvollziehbarere Resultate als noch im Vorgänger. Als Daniel seinen Sim vor Mark mit Eva rumknutschen lässt und es daraufhin zu einer handfesten Rauferei zwischen den Rivalen kommt – stürzt das Programm plötzlich ab, nicht das erste Mal an diesem Abend. Daniel schreibt eine weitere E-Mail an den zuständigen Menschen bei Electronic Arts und hofft, dass das Team die technischen Probleme bis zum Erscheinen des Spiels ausbügelt. Auch wenn er sich dann wieder die Nächte um die Ohren schlagen wird. **DM**

## The Secret World

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **unbekannt**  
 ► Hersteller **Funcom** ► Status **unbekannt**  
 ► GameStar.de Quicklink **6138** ► Potenzial –

**Age of Conan war gestern: Das neue hochambitionierte Projekt von Funcom pfeift auf sämtliche Rollenspiel-Traditionen.**

Fantasy-Szenario? Ist ausgefutscht! Charakterklassen? Zu unflexibel! Levelaufstiege? Billige Motivationstricks! Ragnar Tørnquist, der Game Director von **The Secret World**, hat sehr klare Ansichten darüber, was im Genre der Online-Rollenspiele gerade schief läuft. Auf der Entwicklerkonferenz GDC hat er nun erstmals verraten, was er und sein Team alles besser machen wollen. **The Secret World** spielt größtenteils in den dunklen Gassen moderner Städte wie New York, London oder Seoul, in denen plötzlich Dämonen, Vampire und Zombies ihr Unwesen treiben. Um sich zu wehren, können Sie frei von irgendwelchen Klassengrenzen sowohl asiatische Kampfkünste als auch Schusswaffen oder Voodoo-Zauber lernen. Je häu-

figer Sie eine Fähigkeit anwenden, desto besser werden Sie. Wer keine Lust aufs Kämpfen hat, soll ebenfalls glücklich werden. Tørnquist verspricht ebenso Missionen wie adventure-ähnliche Gesprächs- und Rätsel-Aufgaben. Als Grafikgerüst dient eine verbesserte Version der **Age of Conan**-Engine. Zu sehen war davon allerdings noch nichts, Funcom zeigte lediglich ein paar erste Render-Artworks. **HK**



Bei der ersten Präsentation auf der GDC gab es nur **Render-Artworks** statt echter Spielgrafik zu sehen.



## Dawn of Magic 2

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **Juni 2009**

► Hersteller **SkyFallen / Kalypso** ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6134** ► Potenzial –

Fans von Action-Rollenspielen haben zurzeit wenig zu tun, und **Diablo 3** lässt auch noch auf sich warten. **Kalypso** will das im Juni ändern.

Monströse Riesenkolibris, eine fette Oma als spielbarer Held, knallbunte Magie statt Äxten und Schwertern – **Dawn of Magic** (GameStar-Wertung: 77 Punkte), im Herzen ein typisches Hack&Slay-Spiel der Marke **Diablo**, **Sacred** oder **Titan Quest** stellte das Genre vor zwei Jahren zumindest in Sachen Szenario gehörig auf den Kopf. Teil 2 setzt das skurrile Konzept fort und lässt Sie abermals über 100 Zaubersprüche aus zwölf Kategorien wie Licht, Feuer oder Eis zu Kombos zusammenstellen und

abgedrehtem Feindvieh entgegen schleudern. Wem sein Feuerball zu schwach ist, kann ihn beispielsweise mit einem Lähmungsfluch versehen und getroffene Feinde zusätzlich verlangsamen. Die Handlung von **Dawn of Magic 2** spielt zehn Jahre nach dem Finale des Vorgängers und schickt Sie unter anderem in die Schattenwelt Ihres (eigentlich besiegt) Erzfeindes **Modo**; entsprechend gruseliger und düsterer soll **Dawn of Magic 2** ausfallen. Ob sich an der veralteten Technik und dem fummeligen Inventar etwas ändert, bleibt allerdings abzuwarten. Obwohl die Fertigstellung des Spiels kurz bevor steht, haben wir bislang keine spielbare Version davon gesehen. **DM**



Zauber lassen sich erneut zu mächtigen Kombos zusammenbauen.



Die Grafik scheint 1:1 aus dem Vorgänger von 2007 zu stammen.

## Mars

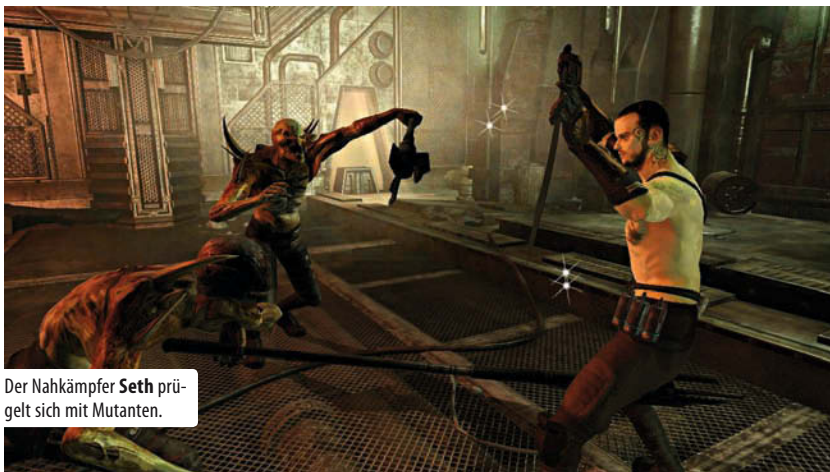
► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**

► Hersteller **Spiders** ► Status **zu 10% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6133** ► Potenzial –

Fremde Planeten besiedeln ist doch alt. Fremde Planeten besiedeln und dann allmählich verkommen lassen, das ist die Zukunft!

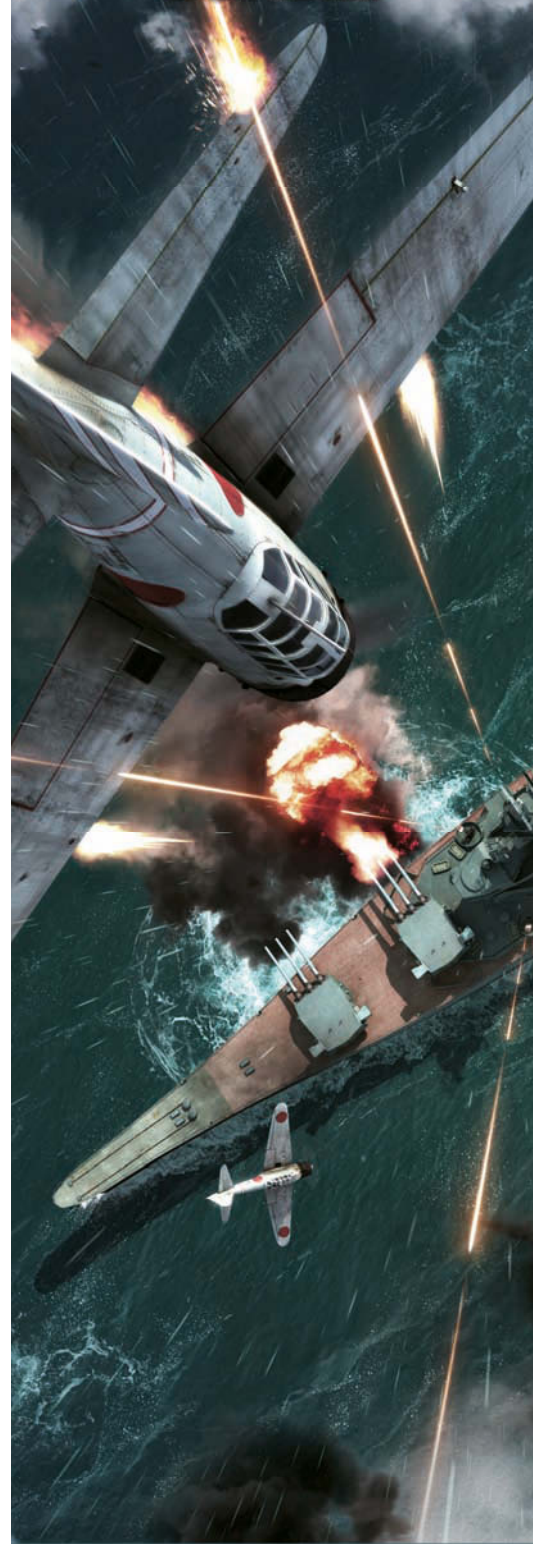
Im Action-Rollenspiel **Mars**, dem Erstlingswerk des französischen Studios **Spiders**, leben Menschen schon seit 200 Jahren auf dem Roten Planeten. Dann aber gerät der Mars ins Trudeln, verschiebt seine Polarachse und ändert die Umlaufbahn, woraufhin nichts mehr so

ist wie zuvor: Menschen mutieren, Wasser wird knapp, Kolonien zerfallen, **Mad Max** lässt grüßen. Durch diese Welt steuern Sie wahlweise **Seth**, einen Elite-Soldaten der mächtigsten Wasser-Gilde des Planeten, oder **Pandora**, eine Magierin. Das Kampfsystem soll betont actionlastig ausfallen, fast schon wie in einem Prügel-spiel. Der Clou dabei: Weil die Sonnenstrahlung auf dem Mars mittlerweile tödlich ist, werden Sie Licht als Waffe einsetzen können. **FAB**



Der Nahkämpfer **Seth** prügelt sich mit Mutanten.

# Jede Schlacht hat zwei Seiten.



www.battlestations.net



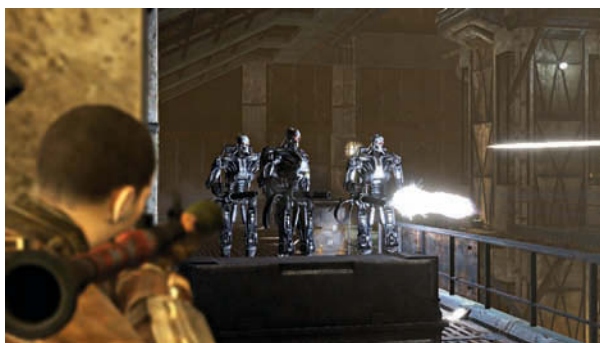
# Terminator Salvation

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **22. Mai 2009**  
 ► Hersteller **Grin / Warner Brothers** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6136** ► Potenzial **passabel**

**Der Terminator ist ein gefährlicher Gegner? Nicht in dieser lieblosen Lizenzumsetzung.**

Nach der soliden, aber viel zu kurzen **Wanted**-Versoftung (siehe Test in dieser Ausgabe) hat uns der Entwickler Grin mit dem Spiel zum neuen **Terminator**-Film

die Vorfreude auf den Endzeit-Streifen verdorben. Der gute Ersteindruck, den der Titel vor einigen Monaten noch machte, wich beim Anspielen einer Preview-Fassung der Ernüchterung: Es hat sich fast nichts getan. Die Grafik des Actionspiels ist meist nur mittelmäßig. Der Waffensound



Die **Terminatoren** sehen zwar gefährlich aus, stellen sich aber meist sehr dämlich an.



Meist sind Sie mit anderen Überlebenden unterwegs. Es gibt sogar eine **Koop-Option** für die Kampagne.

schwächelt, die Kommentare der KI-Kollegen wirken deplatziert. Statt eines digitalen Abbildes des John-Connor-Darstellers Christian Bale steuern wir zwar eine Figur, die Connor heißt, aber nicht wie der Filmschauspieler aussieht und klingt – ein Minuspunkt für die ohnehin dünne Atmosphäre. Das Leveldesign bot bisher auch keinen Grund zur Freude, es fehlt an Dramatik und Höhepunkten. Stattdessen reißen sich die Kämpfe gegen detailarme, schlecht animierte und durchweg dumme Blechdosen in den vier Levels un-

serer Vorabversion lustlos aneinander. Das Schadensmodell der Terminatoren bleibt rudimentär, und auch die Spielmechanik wird der Lizenz nicht gerecht. Sobald wir einmal in Deckung gehen, sind wir sicher, die vermeintlichen Killermaschinen machen keinen Druck und laufen immer die gleichen Gebiete ab. Auch bei der Steuerung liegt einiges im Argen. Es gibt keine Sprintfunktion und keine Möglichkeit, zur Seite zu hechten. Von einer Deckung lösen wir uns erst durch erneuten Knopfdruck, dass nervt. **CHS**

# Virtua Tennis 2009

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **Mai 2009**  
 ► Hersteller **Sumo Digital / Sega** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6137** ► Potenzial –



Besonders spektakulär: die neue **Verfolgerkamera**.

**Virtua Tennis 3 gehört auch nach zwei Jahren noch zu den besten Sportspielen. Der neueste Teil dürfte diese Tradition fortsetzen.**

Große Zahlen, mit denen der Publisher Sega bei **Virtua Tennis 2009** um sich wirft: 20 Tennis-Stars, darunter acht neue (zum Beispiel Andy Murray und Ana Ivanovic), über 800 Möglich-

keiten, seinen eigenen Sportler zu gestalten und zwölf Minispiele, um dessen Eigenschaften zu verbessern. Wie schon im Vorgänger glänzen die Trainingseinheiten durch Witz und Ideenreichtum. So schlagen Sie beispielsweise auf einem überlebensgroßen Billardtisch gezielt Bälle in die Taschen. Das bereits hervorragende Spielgefühl wollen die Entwickler durch eine optionale Schulterperspektive weiter intensivieren. Zudem feilt das Team an den Aufschlägen, Netzbällen und Volleys und erweitert das Animations-Repertoire der Spieler. Schade: Online-Ranglisten wie bei der Xbox 360 und Playstation 3 wird es in der PC-Fassung wohl nicht geben. Dafür sieht **Virtua Tennis 2009** dank seines neuen 3D-Publikums besser aus als sein ohnehin schon hübscher Vorgänger. **DM**



Der Held des Spiel balgt sich mit einem kleinen **U-Boot**.

# U-Wars

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Biart Studios** ► Status **zu 20% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6135** ► Potenzial –

**Eine Terrororganisation als klarer Feind und eine Spezialeinheit, die sie stoppen kann: 2025 ist die Welt noch in Ordnung.**

Während PhysX für viele Entwickler oft nur schmücken- des Beiwerk für ihre Spiele ist, wollen die russischen Biart Studios Nvidias Physik-Engine im großen Stil einsetzen. Entsprechend sollen Sie bei deren Ego-Shooter **U-Wars** große Teile der

Umgebung zerstören können, außerdem wird realistisch animiertes Wasser eine große Rolle spielen. Denn in **U-Wars** geht es um einen Krieg im Jahre 2025, der auch unter dem Meeresspiegel ausgetragen wird. Der Held des Spiels ist Mitglied einer Kampfschwimmer-Einheit, der auch im Meer herumballert. Darüber hinaus erwartet Sie abgedrehte Ausrüstung: Mini-U-Boote, Raketenrucksäcke und dergleichen. **FAB**



# Transformers 2 Die Rache

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Luxoflux / Activision** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6093** ► Potenzial –

## Was ist cooler als schnelle Autos und Kampfroboter? Schnelle Auto-Kampfroboter!

Im kommenden Sommer verwandeln sich nicht nur auf der Leinwand Autos und Trucks wieder in riesige Kampfmaschinen (oder umgekehrt). Pünktlich zum Kinostart des zweiten **Transformers**-Films sollen Autobots und Decepticons abermals auch auf dem PC für stahlharte Action sorgen. Das sollten die riesigen Metallungestalten zwar schon im ersten **Transformers**-Spiel von 2007, doch eine unausgeglichene Steuerung und stupides Missionsdesign ersticken jeglichen Anflug von Spaß im Keim. **Transformers 2: Die Rache** verspricht besser zu werden. Diesen Eindruck haben wir von einer Präsentation beim Publisher Activision mitgenommen.

Der Entwickler Luxoflux (**Kung Fu Panda**) lässt die Transformers anders als im Vorgänger mitten in der Bewegung die Gestalt wechseln. Das macht das Rasen und Kämp-

fen ungemein dynamisch. So können Sie etwa den wenigen, weil kleinen Autobot Bumblebee zuerst in seiner Robotergestalt ein Hochhaus erklimmen und dann als Auto übers Dach brausen lassen, um ihn anschließend im freien Fall wieder in eine Kampfmaschine zu verwandeln, die einen in der Straßenschlucht lauernden Gegner zu Altmetall zerquetscht. Solche lässigen Aktionen füllen zudem den so genannten Overdrive-Balken. Sobald der voll ist, reicht ein Tastendruck, und ihr Transformer ist für eine kurze Zeit unverwundbar und ballert mit gesteigerter Feuerkraft.

Gerade im Multiplayer-Modus könnten die fetzigen Bewegungen und Kämpfe für großen Spaß sorgen. Activision versprach uns auf Nachfrage, dass die Balance dabei stimmt – trotz der unterschiedlichen Ausrüstungen der Kampfroboter. Spätestens im kommenden Sommer wissen wir, ob Bumblebee gegen Megatron eine Chance hat. **PET**



Solche **Sprungattacken** füllen den Overdrive-Balken auf.



Decepticon **Starscream** zerlegt mit seinen Raketen eine ganze US-Flotte.



# Du hast die Wahl.

## ZWEI RIESIGE KAMPAGNEN

Kämpfe auf Seiten der Amerikaner oder Japaner in zwei riesigen Kampagnen.

## GIGANTISCHE ACTION

Kontrolliere über 100 Einheiten. Luft- See- und Unterwasserkrieg. Umfangreiche Multiplayer-Schlachten.



# BATTLESTATIONS ★ ★ PACIFIC ★ ★

[www.battlestations.net](http://www.battlestations.net)

Games for Windows **LIVE**

**XBOX 360**

**XBOX LIVE**

**eidos**



Ein neues Szenario, ein neuer Held, und auch sonst macht Ubisofts zweite Meuchelmörder-Mär vieles anders als ihr überaus erfolgreicher Vorgänger. Aber auch besser? Wir haben den Machern als einziges deutsches PC-Magazin auf den Zahn gefühlt.

# Assassin's Creed 2

GameStar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 6097

## ! Screenshot-Warnung

Die in diesem Artikel verwendeten Bilder stammen von Ubisoft und sollen das tatsächliche grafische Niveau von **Assassin's Creed 2** demonstrieren. Wir sind allerdings ein wenig skeptisch. Vor allem die Licht- und Wassereffekte (Spritzer, Wellen) wirken nachträglich geschönt. An der angedeuteten Detailfülle bei den Texturen und Animationen zweifeln wir hingegen nicht; immerhin setzten die bereits beim Vorgänger von 2008 Maßstäbe.

## Inhalt

Mega-Preview .....	22
Original und Kopie .....	24
Meister da Vinci .....	24
Die Gegnertypen .....	27
Die Fraktionen .....	28







Auf dem **Markusplatz von Venedig** kommt es zum Schlagabtausch mit einigen Wachen. Gut, dass Ezio zuvor einen mächtigen Rundumschlag gelernt hat.

Es ist so eine Sache mit dem kleinen Wörtchen »aber«: »Das Steak schmeckt toll, aber die Soße könnte etwas mehr Pfeffer vertragen.« – »Grundsätzlich bin ich ganz Ihrer Meinung, aber im Detail müssen wir

dann doch alles anders machen.« – »Assassin's Creed hat eine überaus stimmungsvolle Welt, aber das Spielprinzip langweilt auf Dauer.« Ubisoft bekam nach dem Erscheinen seines ambitionierten Action-Adventures (im November 2007 für die Konsolen, im April 2008 für den PC) viele dieser »Abers« von Kritikern und Fans zu hören. Altaïr's eigentlich faszinierende Geschichte werde unspannend erzählt, das Spiel ermüde mit immergleichen Aufgaben, das Kampfsystem sei schnell durchschaut, das Ende zu offen.

Gründe genug für Ubisoft, das Spiel sowie das Konzept

dahinter zu überdenken und an so mancher Stelle nachzubessern. Ob's letztlich klappt, bleibt abzuwarten. Wir trafen in Paris den (überaus stolzen) Creative Director von **Assassin's Creed** Patrice Désilets und schauten mit ihm auf eine erste Version von **Assassin's Creed 2**. Dabei platzte Patrice beinahe vor spektakulären Ankündigungen und plausibel klingenden Plänen – unter dem Strich hört sich das für uns äußerst vielversprechend an, aber lesen Sie selbst.

### The Italian Job

Seit dessen Ankündigung wurde in Fankreisen viel über das Szena-

rio von **Assassin's Creed 2** spekuliert. Foren-Gerüchten zufolge hätte das Programm zum Beispiel erst im 16. Jahrhundert, dann zur Zeit der französischen Revolution (1789 bis 1799) spielen sollen. Patrice Désilets lüftet das Geheimnis für uns: Schauplatz von **Assassin's Creed 2** ist Italien, zum Ende des 15. Jahrhunderts. »Wie schon mit dem ersten Spiel und den darin angesprochenen Kreuzzügen wollen wir eine Epoche ablichten, die die Welt und unser alltägliches Leben für immer verändert hat«, erklärt Patrice die Design-Entscheidung. »Die italienische Renaissance ist dafür ideal. Zu dieser Zeit stand zum ers-

## Besuch bei Ubisoft in Paris



Daniel Matschijewsky grinst mit **Patrice Désilets** von Ubisoft um die Wette und stellt dem Creative Director im fünfminütigen Video-Interview (auf DVD) Fragen zu **Assassin's Creed 2**.





## Original und Kopie



Beim Nachbau der **Schauplätze** zeigt Ubisoft viel Liebe zum Detail. Zum Vergleich: unten die Fotos diverser Sehenswürdigkeiten aus dem heutigen

Venedig (die Basilika am Markusplatz, der Canal Grande sowie die Rialto-  
brücke), darüber ihre virtuellen Ebenbilder aus dem 15. Jahrhundert.

## Meister da Vinci



Dreh- und Angelpunkt von **Assassin's Creed 2** ist der berühmte Erfinder, Philosoph und Ingenieur Leonardo da Vinci (1452 bis 1519). Im Verlauf der

Kampagne versorgt das italienische Multigenie den Assassinen Ezio mit Aufträgen und rüstet ihn in seiner **Werkstatt** (oben eine Konzeptzeichnung) mit allerhand Waffen und technischen Spielereien aus. Unter anderem werden Sie in die legendäre Flugmaschine (rechts im Bild) steigen dürfen. Um die weiteren Spielzeuge macht Ubisoft bislang noch ein großes Geheimnis. Ob man vielleicht sogar in da Vincis hölzernen Panzer klettern darf?

ten Mal nicht mehr Gott, sondern der Mensch im Mittelpunkt. Moderne Politik- und Bankensysteme wurden entwickelt. Kunst, Kriegsführung und Wissenschaft erreichten einen neuen Höhepunkt. Zudem machten sich zwischen 1450 und 1520 viele Persönlichkeiten einen Namen, etwa die Gräfin Caterina Sforza, der Maler Sandro Botticelli, Niccolò Machiavelli und Leonardo da Vinci.« Einige dieser historischen Figuren treffen Sie übrigens auch im Spiel, doch dazu später mehr. Ähnlich wie im ersten **Assassin's Creed** halten drei bekannte Orte als Schauplätze her, in diesem Fall Florenz, Venedig sowie die

Toskana. Das Königreich, das im ersten Teil für die Handlung irrelevant war und nur dazu diente, Damaskus, Jerusalem und Akkon miteinander zu verbinden, entfällt. Im Gegenzug erweitert Ubisoft die Fläche der neuen Gebiete. »Allein Venedig wird aus fünf Bezirken bestehen, zwei mehr als bei den Städten des Vorgängers.« Ob Florenz und die Toskana genauso umfangreich ausfallen, ist nicht geklärt – die Level-Designer basteln derzeit noch daran.

### Casanova

Ein Szenario, das 300 Jahre nach dem ersten **Assassin's Creed** angesiedelt ist, wie kann der Meis-

ter-Attentäter Altair da überhaupt noch sein Unwesen treiben? »Gar nicht«, entgegnet Patrice kurzerhand. »Wir haben einen neuen Helden erfunden.« Dieser hört auf den melodiosen Namen Ezio Auditore di Firenze und gleicht so gar nicht seinem wortkargen wie gewissenlosen Vorgänger. In der italienischen Oberschicht geboren wuchs Ezio zu einem redegewandten, wohlhabenden Mann heran. Freizeitgestaltung: dekadente Partys inklusive Serien-Flachlegen von schönen Frauen. »In seinen Adern fließt allerdings das Blut der Assassinen«, verrät uns Patrice. »Eine der künstlerischen Freiheiten, die wir uns neh-



Unvorsichtige Gegner dürfen Sie künftig auch in **Heuwagen** ziehen und dort unschädlich machen.





Romantik pur: Der Held genießt den neuen **Tag-Nacht-Wechsel** vor der berühmten Rialto-Brücke.

men, denn eigentlich war die Bruderschaft am Ende des 15. Jahrhunderts längst ausgestorben.« Das Erbe seiner Ahnen verleiht Ezio ähnliche Fertigkeiten, wie sie schon Altaïr zur lebenden, tödlichen Waffe machten. Und die wird der italienische Nobelman auch brauchen, denn zu Beginn des Spiels will sich Ezio an mehreren berüchtigten Clans (den Vorläufern der heutigen Mafia) rächen, weil die seine Familie in Verruf gebracht haben. »Im Verlauf deckt er allerdings eine Verschwörung auf, die bis in unsere Gegenwart zu reichen scheint«, umreißt Patrice den mysteriösen Plot. Wie schon im ersten Teil wird

die Handlung durch den Barkeeper Desmond Miles zusammengehalten, der im Jahr 2012 die Erinnerungen seiner Vorfäter, in diesem Fall nun die von Ezio, dank der so genannten Animus-Maschine hautnah miterlebt. Ob und wie der Wissenschaftler Warren Vidic, der Desmond für seine eigenen perfiden Pläne entführt und an den Animus gefesselt hat, wieder eine Rolle spielt, ist unklar. Wer sich nicht erinnert: Am Ende des ersten **Assassin's Creed** wurde das Labor von Altaïrs Nachkommen angegriffen. Während der Professor floh, blieb Desmond eingeschlossen zurück – dann rollte plötzlich der Abspann. Laut

Patrice setzt die Handlung von **Assassin's Creed 2** nahtlos an der des Vorgängers an, sei aber auch für Spieler verständlich, die den ersten Teil nicht kennen. Wie genau das funktionieren soll, ließ er allerdings im Unklaren.

### The Dark Knight

Doch zurück zu Ezio. Ubisoft war sich der geradezu ikonenhaften Erscheinung Altaïrs wohl bewusst, weshalb der neue Held seinem Vorgänger zumindest optisch stark ähnelt: ein weißes Gewand, Waffengürtel und lederne Handschuhe, das Gesicht tief im Schatten der an einen Greifenschnabel erinnernden Kapuze

verborgen. Trotzdem gibt es Unterschiede. »Es ist wie bei Batman«, scherzt Patrice. »Der bekommt ja auch in jedem neuen Film ein moderneres Kostüm verpasst.« So greift Ezio zum Beispiel auf zwei an seinen Handgelenken versteckte Messer zurück. Mit denen bringt der agile Recke Gegner gleich im Doppelpack zur Strecke. Anders als Altaïr kann Ezio auch schwere Waffen wie Äxte, Kriegshämmer und Piken schwingen. Aber nur, wenn er sie seinen Kontrahenten zuvor durch die dafür frisch erlernten Manöver abnimmt. Natürlich dürfen Sie nicht ständig mit solch rabiatem Gerät herumlaufen. Beginnt Ezio



Immer mal wieder gleitet Ezio mit Leonardo da Vincis Fluggerät zum Einsatzort.





Ezio kann **schwimmen** und tauchen, seine Verfolger nicht.



Wie Sam Fisher darf Ezio leise an Gegner **heranpaddeln** und sie ins Wasser ziehen.



**Offene Kämpfe** sollten Sie vermeiden. Zum Glück erhält Ezio hier Hilfe von einem Dieb.

zu rennen oder zu klettern, wirft er den sperrigen Krempel automatisch weg. Inwieweit das Lärm macht und umherstreifende Wachen alarmiert, bleibt abzuwarten. Apropos Klettern: Ubisoft weitet die Kraxel-Fähigkeiten des Helden aus. So kann Ezio, wenn er an einer Mauer hängt, nun beispielsweise direkt über ihm angebrachte Vorsprünge durch einen Lara-Croft-mäßigen Senkrechtsprung erreichen. »Das Über-die-Dächer-Hüpfen wird so noch ein Stückchen schneller und flüssiger«, verspricht Patrice. »Zudem haben wir Ezio das Schwimmen und Tauchen beigebracht«. Wir danken den Designern, denn was wir in keinem Spiel mehr brauchen, ist das heldenunwürdige Ersaufen in knietiefen Brackwasserpflützen nach dem Rempeler eines Obdachlosen. Der Clou: Die Schwimm- und Taucheinlagen weiten nicht nur Ezios Bewegungsfreiheit, sondern auch dessen Angriffspalette aus. Ähnlich wie Sam Fisher in **Splinter Cell: Double Agent** kann der Bursche ungesehen an Wachen heranpaddeln und sie kurzerhand ins Wasser ziehen. Auch sonst agiert Ezio noch heimtückischer als sein Vorgänger. So darf er patrouillierende Gegner in dunkle Ecken oder in einen der berühmten Heuwagen ziehen und sie durch eine Kopfnuss unschädlich machen.

## Harte Ziele

Aber wozu das alles, wo es doch leichter ist, einfach mitten in die Meute zu spurten und alle Gegner stumpf umzuknüppeln? Wir erinnern uns: **Assassin's Creed** bot zwar eine Menge unterschiedlicher, nach und nach erlernbarer Kombos, im Grunde reichte es aber, auf die gegnerische Attacke zu warten, im richtigen Moment die Konter-Taste zu drücken und dem überraschten Gegenüber mit nur einem Streich den Garaus zu machen. Auf diese Weise metzelte man sich mit Altaïr problemlos selbst durch mehrere Dutzend Wachen. »Das könnt ihr nun vergessen«, versichert Patrice. »In **Assassin's Creed 2** bekommt es Ezio mit unterschiedlichen Gegnertypen zu tun, die jeweils andere Taktiken beherrschen.« Beispielsweise lässt sich der dickwanstige »Grobian« von normalen Schwerthieben nur wenig beeindrucken. Um seine massive Rüstung zu knacken, müssen Sie



## Die Gegnerarten

In **Assassin's Creed 2** bekommen Sie es mit vier Gegnerarten zu tun, die unterschiedliche Kampftaktiken beherrschen. Stupides Draufhauen wie mit dem Vorgänger-Helden Altaïr soll laut Ubisoft nicht mehr möglich sein.

### Der Agile

- der einzige Feind, der wie Ezio klettern und über Dächer hüpfen kann. Im direkten Schlagabtausch hat der flinke Bursche allerdings kaum eine Chance.
- **Besonderheit:** ausgeprägte Kletter-Fertigkeiten
- **Waffe:** Dolch

### Die Miliz

- der häufigste Gegnerart im Spiel. Je nach Rang sind die Milizionäre mit besseren Rüstungen und Waffen ausgestattet.
- **Besonderheit:** drei Rangstufen
- **Waffe:** Schwert oder Bogen

### Der Grobian

- schwer gepanzert und mit normalen Attacken kaum kleinzukriegen. Seinen Rundumschlag sollte Ezio besser nicht zu spüren bekommen.
- **Besonderheit:** massiver Schaden
- **Waffe:** Zweihand-Axt oder -Schwert

### Der Paranoide

- Jede noch so kleine verdächtige Bewegung ruft den Paranoiden auf den Plan. Seinen guten Augen entgehen selbst gute Verstecke nur selten.
- **Besonderheit:** hohe Aufmerksamkeit
- **Waffe:** Pike

stattdessen deren Schwachstelle finden. »Vielleicht, indem man den Burschen durch Ezios neue Drohgebärden provoziert«, verrät Patrice. Der von ihm »der Paranoide« genannte Wachtentyp hingegen sucht den Helden auch dann unaufhörlich, wenn sich dieser nach einer verdächtigen Aktion im Gemenge oder einer Seitengasse versteckt. »Der Agile« schließlich kippt bei Treffern zwar schnell aus den Latschen, beherrscht aber ähnliche Sprung- und Kletterfertigkeiten wie Ezio – ein Alptraum, wenn man mal

schnell fliehen muss. Ubisofts Plan: Die Kämpfe gegen gemischte Gruppen sollen durch die unterschiedlichen Fertigkeiten der Kontrahenten komplexer und anspruchsvoller ausfallen als die Raufereien des ersten Teils.

### Der Unsichtbare

Wie im ersten **Assassin's Creed** sollten Sie es allerdings ohnehin nur im äußersten Notfall zum offenen Kampf kommen lassen. Stattdessen ist es sinnvoller (und vor allem spaßiger), verdeckt zu operieren und die Bevölkerung

für die eigenen Zwecke zu missbrauchen. Die eigens hierfür entworfene Massen-KI des Vorgängers hat Ubisoft komplett über Bord geworfen – und eine neue entwickelt. »Anders als im ersten Teil, in dem sich Altaïr gerade mal zwischen Mönchen verstecken konnte, darf Ezio nun den ganzen Pöbel für sich arbeiten lassen«, erklärt Patrice. Im Klartext: Der Held kann – wenn Sie die entsprechende Taste drücken – unbemerkt zwischen sämtlichen größeren Menschenansammlungen hin- und herwandeln, egal, ob es

sich um Händler, Bettler oder andere Passanten handelt. »Die Bevölkerung ist quasi ein einziger, fließender Strom, in dem Ezio überall untertauchen kann«, versichert Patrice das neue System. Für zusätzliche Tiefe sollen umherstreunende Gildengedörsangehörige sorgen, die Ezio mit speziellen Talenten unterstützen. Wer sich zum Beispiel zwischen Kurtisanen versteckt, kann so ideal liebestolle Wachen ablenken. Anders als im Vorgänger sollen Sie das jeweilige Grüppchen sogar steuern können, sobald sich Ezio



Zu spät, um wegzurennen. Die Wache bekommt gleich Ezios **verstecktes Messer** zu spüren.



Neu: Mit einem beherzten Tritt in die Kronjuwelen **entwaffnet** Ezio seinen Kontrahenten.



## Die Fraktionen

In Florenz, Venedig und der Toskana gibt es **je eine Fraktion**, für die Ezio Aufträge erfüllt und von der er dadurch Unterstützung erhält. Die Diebe und Kurtisanen stellen wir Ihnen hier vor. Über die dritte Gruppe, die Söldner, wollte Ubisoft noch nichts verraten.



### Diebe

Die Diebe agieren in Venedigs Untergrund und haben sich auf das Ausschalten korrupter Adliger spezialisiert. Die Gangster halten sich an einen alten Ehrenkodex: Richte die Waffe niemals gegen Unschuldige. Hat sich Ezio das Vertrauen der Diebe erarbeitet, beklaumen sie für ihn gewünschte Personen.

- **Anführer:** Antonio

- **Basis:** Versteck im Händlerviertel von Venedig

- **Bonus:** Diebstähle



### Kurtisanen

Die Florentiner Kurtisanen beglücken nicht nur zahlende Männer, sondern bieten Hilfslosen und Verfolgten auch Unterschlupf in ihrem Bordell an. Erfüllt Ezio mehrere Aufträge für Paula, die Chefin, lenken ihre Kurtisanen künftig Wachen ab – ideal, um ungesehen in Gebäude zu huschen.

- **Anführerin:** Paula

- **Basis:** Bordell in Florenz

- **Bonus:** Ablenkung

### Söldner

?



Wie viele Einsätze Ezio **bei Nacht** bestreiten darf, steht noch nicht fest. Spannend dürften die Schleicheinlagen im Mondlicht allemal werden.

in dessen Mitte befindet. So lenken Sie etwa Diebe gezielt zu speziellen Personen, um dort wichtige Informationen stibitzen zu lassen.

### Mission: Impossible

Und da sind wir schon beim größten »Aber« des Vorgängers: dem Missions-Design. In **Assassin's Creed** waren die neun Aufträge streng linear aufgebaut. Zunächst holte man sich beim Assassinen-Meister Al Mualim den Namen der Zielperson, reiste zur jeweiligen Stadt, sammelte Informationen durch das Erfüllen von Nebenquests und führte schließlich den eigentlichen Auftragsmord aus. »Uns ist klar, dass das nicht gerade die kreativste Lösung war«, gibt Patrice zu. »Wir bauen deshalb nun 16 statt der bisherigen sechs möglichen Missionstypen ein. Neu sind zum Beispiel Eskortier- und Flucht-Aufgaben.« Skeptisch heben wir die Augenbraue, denn mehr heißt ja nicht automatisch besser. »Richtig. Aus diesem Grund klappert Ezio nicht mehr wie Altaïr zusammenhanglose Mini-Aufträge ab, sondern muss längere Questreihen erfüllen, die ähnlich wie in **GTA** überall in der Stadt auf ihn warten«. Anders als beim ersten **Assassin's**

**Creed** sollen die Missionen nun kleine Geschichten erzählen und so nicht nur Ezios Motivation und damit die des Spielers stärken, sondern auch den bislang arg austauschbaren Auftraggebern mehr Leben einhauchen. Die im Untergrund agierende Diebesgilde etwa schickt den Helden auf Klau- und Abhör-Missionen inklusive spannender Schleicheinlagen. Die Söldner setzen wiederum auf brachiale Methoden und verlangen von Ezio bestimmte Gebäude einzuschern und dann den fliehenden Zielpersonen den Garaus zu machen. Als Gegenleistung bringen die Questgeber Ezio neue Manöver bei, etwa einen Rundumschlag, mit dem er sich selbst größere Feindgruppen so effektiv wie brutal vom Hals hält. Ubisofts Idee hierbei: Je nachdem, welche Aufträge Sie erfüllen, verbessert sich Ezio in den entsprechenden Bereichen. Wer zum Beispiel lieber den Leisetretter gibt und im Verdeckten operieren will, sollte sich also bevorzugt bei den Dieben verdingen.

Bei aller Modernisierung des Spielprinzips behalten die Entwickler aber zwei elementare Dinge bei: Nach wie vor werden Sie auf hohe Gebäude kraxeln und



Spannend: Manche **Gegnertypen** beherrschen ähnliche Kletter- und Sprungfertigkeiten wie Ezio und lassen sich deshalb nur schwer abschütteln.



Grobiane hingegen sind durch ihre dicke Rüstung im Kampf schwer zu besiegen, lassen sich dafür aber relativ schnell abhängen.





Nach dem Erklimmen eines hohen Gebäudes darf der anschließende **Glaubenssprung** nicht fehlen.

sich mit dem »Adlerblick« nach Missionen umschauen dürfen – nur nach viel mehr eben. Zudem stehen in **Assassin's Creed 2** wieder die namensgebenden Auftragsmorde historischer Personen im Vordergrund. »Die sind ja das Wichtigste im Spiel.«

### Der Da-Vinci-Code

Wer aber schickt Ezio auf seine Reise, wer ist der neue Al Muallim? Der **Assassin's Creed**-Produzent verkündet stolz: »Leonardo da Vinci!« Der berühmte Philosoph, Maler und Erfinder fungiert als Schlüsselfigur und wichtigste Bezugsperson für Ezio. »Von ihm erhält der Spieler neue Aufträge und Ausrüstungsgegenstände, etwa die am Handgelenk ver-

steckten Klingen oder das legendäre Fluggerät.« Vor allem um Letzteres will Ubisoft spannende Missionen stricken, etwa die Infiltration einer Festung aus der Luft. Ob da Vincis Flieger-Prototyp nur für spezielle Quests zur Verfügung steht oder gar jederzeit verwendet werden darf, steht allerdings noch nicht fest. Auch um all die anderen Spielzeuge, die der Held von dem talentierten Genie erhält, macht Patrice noch ein großes Geheimnis. »Unser da Vinci ist so etwas wie Q aus den James-Bond-Filmen«, scherzt er. »Er bastelt für Ezio jede Menge spaßigen Krempel.« Passend zum selbstironischen Bild, das die Entwickler von da Vinci erzeugen wollen, bekommen Sie im Spiel

nicht den aus dem Museum bekannten Greis zu Gesicht, sondern stehen einem laut Patrice »aufstrebenden, dynamischen Mittzwanziger gegenüber, der zudem nicht auf den Mund gefallen ist«. Da Ezio seinen Mentor ebenfalls eher flapsig mit »Hi Leo!« begrüßt, dürfen wir uns wohl auf unterhaltsame Wortgefechte zwischen den beiden gefasst machen.

### From Dusk Till Dawn

Noch ein Wort zur Technik: Ubisoft setzt auf die hauseigene Scimitar-Engine, die bereits im Vorgänger sowie **Prince of Persia** und **Far Cry 2** zum Einsatz kam. Um die ohnehin schon stimmige Spielwelt noch ein Stückchen lebendiger zu gestalten, haben die Ent-

wickler an den Licht- und Schatteneffekten gefeilt sowie einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel eingebaut. Letzterer soll sich auch spielerisch auswirken. Wer mit Ezio im Mondschein durch die Gassen huscht, dürfte bessere Chancen haben, ungesehen zu seinem Ziel zu gelangen. Ob solche Schleicheinlagen ähnlich spannend ausfallen wie etwa in der legendären **Thief**-Reihe, bleibt abzuwarten. Wie wir uns auch bei allem anderen, was Patrice Désilets für sein Spiel versprochen hat, erstmal in Geduld üben müssen – zumindest, bis eine erste spielbare Version existiert. Aber (und da ist es schon wieder, das kleine Wörtchen) auf die freuen wir uns schon jetzt.

DM



Dank der erweiterten **Kletterfertigkeiten** kann Ezio seine Aufträge deutlich vielseitiger angehen als sein Vorgänger.

### Assassin's Creed 2

► **Angeschaut** ► Genre Actionspiel ► **Termin** 4. Quartal 2009  
► **Hersteller** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status** zu 60% fertig

**Daniel Matschijewsky:** In der Theorie klingen Ubisofts Pläne großartig: mehr Gewicht auf die Geschichte und den Helden, markante Identifikationsfiguren wie Leonardo da Vinci, komplexe Kämpfe, ein ausgefeiltes Bevölkerungssystem. Ob diese Pläne auch in der Praxis funktionieren, bleibt abzuwarten. Bis ich das erste Mal selbst mit Ezio über die Dächer hüpfen kann, bleibe ich also erstmal skeptisch ... aber in gespannter Erwartung.



danielm@gamstar.de



Nach der Armed Assault-Schlappe hat die neue Militärsimulation der Operation Flashpoint-Macher endlich wieder das Zeug zum Hit, doch der fiktive Kriegsschauplatz ist einen Monat vor dem Release noch immer eine große Baustelle.

# Arma 2



**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6131

Die Fahrzeuge funktionieren nicht. Das fängt ja gut an. Dabei soll doch diesmal alles anders, besser und so werden, wie es sich die Fans der Militärsimulation **Operation Flashpoint** schon für **Armed Assault** gewünscht hatten. Doch die Vorschaufassung des offiziellen Nachfolgers **Arma 2** stürzt ab, sobald wir ein Flugzeug, Boot oder Panzerfahrzeug auch nur anfassen. Eine Woche später ist der Fehler behoben. Eine Befehlstaste war falsch zugewiesen – nur ein Sandkorn im großen Getriebe.

Doch davon gibt es noch jede Menge, und bis zur geplanten Veröffentlichung bleiben dem Entwickler Bohemia nur noch wenige Wochen. Bis dahin müssen solche Störenfriede gründlich aus dem an sich sehr überzeugenden Uhrwerk gepustet werden. Wir haben die aktuelle Preview-Version gelangt ausprobiert – und

sind dabei durch ein Wechselbad der Gefühle gegangen.

## Kriegserklärung

Zwischen **Arma 2** und dem Vorgänger **Armed Assault** liegen Welten, in vielerlei Hinsicht. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich jedoch nichts. Wie schon in Bohemias genreddefinierendem Debütspiel **Operation Flashpoint** nehmen Sie auch in **Arma 2** als Soldat am möglichst realistisch simulierten Kriegsgeschehen teil. Dabei steigen Sie nach und nach im Rang auf und dürfen zeitgenössische Militärfahrzeuge steuern. Anders als in aktuellen Ego-Shootern wie den letzten **Call of Duty**-Spielen regenerieren Ihre Lebenspunkte in dieser Militärsimulation nicht wie von Zauberhand, sobald Sie in Deckung gehen. Ein bis zwei Treffer bedeuten in **Arma 2** den Tod, sollte Ihnen kein Sanitäter zur Hilfe eilen.

Gekämpft wird dementsprechend meist über weite Entfernungen, teilweise über hunderte Meter. Der Gegner erscheint so oft nur als ein Häufchen Pixel am Horizont.

## Rückbesinnung

Einer der wichtigsten Kritikpunkte des Vorgängers war die lieblos inszenierte Einzelspieler-Kampagne, die Sie in ständig wechselnder Rolle und immer als namenloser Soldat erlebten. Hier kehrt **Arma 2** zur Tugend von **Operation Flashpoint** zurück und bietet mit dem fünfköpfigen Aufklärungsteam Razor eine starke Identifikationsmöglichkeit. Die Marines begleiten Sie durch die gesamte Kampagne, kommentieren die Geschehnisse und retten Ihnen im Kampf regelmäßig das Leben – oder umgekehrt, denn wenn einer der Razors stirbt, ist die Mission verloren. Später dür-

fen Sie frei zwischen den markanten Charakteren wechseln, vom Scharfschützen bis zum Spezialisten fürs Grobe. Anfangs noch überschwänglich ändern sich Ton und Stimmung Ihrer Begleiter im Verlauf der dynamischen Kampagne, die zu unterschiedlichen Finalen führt. Die Erinnerung an ein Massengrab, das wir in einer früheren Mission entdeckten, beschäftigt die Soldaten beispielsweise merklich. Auch sonst schlägt der Entwickler Bohemia mit dem Bürgerkriegszenario im fiktiven, ehemaligen Sowjet-Satellitenstaat Cheranrus einen sehr ernsten Ton an, der für eine zugleich packende sowie erdrückende Atmosphäre sorgt.

## Freundschaftsbekundung

Von der spannend erzählten Geschichte wollen wir zunächst nur



Die **Weitsicht** lässt sich bis auf 10 Kilometern Entfernung einstellen, verlangt aber viel Rechenleistung.



Die **Flugzeugsteuerung** geht mit etwas Übung sehr leicht von der Hand, auch ohne Joystick.





Die **Schlachtmisosphäre** ist stellenweise atemberaubend. Die voluminösen Rauchswhaden verwehen realistisch im Wind, Explosionen sehen wir, bevor wir den Knall hören können.

wenig verraten: Was als vermeintlicher Bürgerkrieg beginnt, weitet sich schnell zum internationalen Konflikt zwischen Russland und der Nato aus und wird außerdem von Konflikten außerhalb Cherasrus' beeinflusst. Erzählt wird die Story durch Funkübertragungen, Gespräche oder dramatische Zwischensequenzen, die Sie aus der Ego-Perspektive erleben.

Trotz der vordefinierten Handlungseckpunkte bietet **Arma 2** viele Vorgehensweisen: Je nachdem, wie Sie sich beispielsweise gegenüber der Zivilbevölkerung verhalten, ändern sich deren Reaktionen. Im Gespräch mit Dorfbewohnern verraten diese unter Umständen, ob und wo sie gegnerische Soldaten gesehen haben. Zu einigen Figuren entwickeln sich über mehrere Missionen hinweg sogar Freundschaften. Einer jun-

gen Frau, die wir Tage zuvor aus der Gefangenschaft gerettet haben, begegnen wir wie zufällig in unserem nächsten Einsatz. Prompt verrät die Dame uns die Position mehrerer Feindstellungen.

### Schicksalsentscheidung

Das bereits erwähnte Massengrab haben wir nicht zwangsläufig gefunden, denn die Missionen sind zumindest in der Preview-Fassung durchweg sehr dynamisch und hervorragend aufgebaut. Ein Beispiel: Wir sollen die Landung der US-Truppen vorbereiten und dazu in einer Nacht- und Nebelaktion einen Funkposten ausschalten. Nachdem ein Hubschrauber die Razors ins Einsatzgebiet geflogen hat, schleichen wir uns an die Siedlung heran. Jetzt haben wir die Wahl. Ent-

weder einen Luftschlag ordern oder die Wachen eine nach der anderen ausschalten. Befehlen wir den sicheren Flugzeugeinsatz, wird die Kommunikationsstation dem Erdboden gleichgemacht und mit ihr das umliegende Dorf samt der Zivilbevölkerung. Robben wir dagegen an den Feind heran, bringen wir das Team und uns in Lebensgefahr, können aber die Feindinstallation mit einer Sprengladung zerstören und dabei noch einen Arzt und die Frau retten, die uns dann später weiter helfen wird. Der Arzt verrät uns übrigens die Position besagten Massengrabs und wir haben den gesuchten Hinweis auf Kriegsverbrechen, der unseren Einsatz in der westlichen Öffentlichkeit legitimiert. Während der Missionen können Sie je nach Schwierigkeitsgrad beliebig oft speichern.

### Aufgabenteilung

Später erstrecken sich die Missionen über kilometerweite Gebiete und sind in kleinere Aufgaben unterteilt. So landen wir einige Tage nach der Invasion der Nato mit einer Osprey, einem Transportflugzeug, das senkrecht starten und in der Luft schweben kann, in der Nähe eines provisorischen Außenpostens. Mit dem Jeep geht es weiter zur Einsatzbesprechung. Wir sollen unter anderem zwei Rebellenanführer fangen, Waffenschmuggler ausschalten und eine Feindbasis samt vorgeschobener Sicherungsposten zerstören. Die Reihenfolge, in der wir die Ziele erfüllen, bleibt uns überlassen. Also rufen wir einen Truppenhubschrauber herbei und lassen uns zum Haus des ersten Verdächtigen fliegen. Unterwegs erreicht uns die Nachricht, dass



# OKAYSOFT.de

20 Jahre spiele-versand m.t.v.

Okay Soft hat Sie alle: uncut Versionen, US & UK Importe

Registrierte Kunden erhalten Zugang auf ALLE 18er Games!

D-92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de Tel. 09674-1279 Fax 09674 -1294



## Shuttle XPC Barebone SX48P2 Deluxe

Eine ideale Plattform für den Hardcore Gamer



Für alle Enthusiasten, die nach der ultimativen Gaming-Plattform suchen, ist das Shuttle XPC Barebone SX48P2 Deluxe ein äußerst attraktives Highlight.

**Barebone SX48P2 Deluxe**  
(inklusive WLAN, Speed-Link, Bluetooth und Fingerabdruck-Scanner)

**Betriebssystem**  
Windows Vista Ultimate

**Prozessor** Q9550 (4x2.83 GHz)  
Intel Prozessor (Intel Core 2 Quad-Core)

**Arbeitsspeicher** 4 GB DDR3-1066 (2x2048 MB)

**Festplatte** SATA 1000GB Festplatte

**Optisches Laufwerk**  
Blu-ray-ROM/DVD-Writer Combo+  
Software 8channel

**3,5" Schacht** Cardreader: 25-in-1 USB 2.0

**Grafikkarte** ATI Radeon HD 4870 512MB

Dieses und weitere SHUTTLE Gamer PC finden sich unter: [www.barebone-online.de](http://www.barebone-online.de)  
Kontakt Daten: OMTEC KG, Windallee 18a, 26316 Varel, [www.barebone-online.de](http://www.barebone-online.de)

**Angebotspreis  
solange  
Vorrat reicht !**

**1799 Euro**  
inklusive 19% MwSt.





Mit dem neuen kontextsensitiven **Kommandosystem** befehlen wir den Razors, in die Osprey zu steigen.



Links mit, rechts ohne aktivierter **Zielhilfe**. Soldaten sind ohne Markierung sehr oft nicht zu erkennen.

verbündete Soldaten einen der Schmuggler erwischt haben. Super, eine Aufgabe weniger. Die Mission kann sich trotzdem noch über Stunden hinaus ziehen.

Unser Taxiflug ist vorbei. Der Hubschrauber setzt unter ohrenbetäubendem Lärm auf einer Wiese auf. Das hohe Gras wird vom Wind der Rotoren zu Boden gedrückt. Wir springen aus der Maschine, drehen uns in Richtung Zielgebäude – und dann knallt es. Das Haus ist explodiert. So langsam überkommt uns das mulmige Gefühl, dass heute nichts nach Plan laufen wird. Der Krieg in **Arma 2** ist unberechenbar.

### Intelligenz?

Im Vorfeld hatte der Entwickler oft mit der neuen Micro-KI geworben, die die Soldaten noch besser durch die Landschaft navigieren und für mehr Teamwork sorgen soll. Und tatsächlich meiden die computergesteuerten Kollegen offenes Gelände und gehen teilweise hinter Mauern in Deckung. Das war's dann aber auch schon. Gruppenbewegung, Sperrfeuer legen und Verletzte retten funktioniert

mehr schlecht als recht. Die KI leidet unter sehr vielen Aussetzern und kann noch immer oft nicht richtig um Ecken laufen, ohne stehen zu bleiben und sich neu auszurichten. Zu oft wirkt das Verhalten der virtuellen Intelligenz nicht nachvollziehbar, die Atmosphäre leidet. Doch damit nicht genug, denn in **Arma 2** sind wir wie in fast keinem anderen Titel, in dem wir als einzelne Spielfigur unterwegs sind, auf den Computer angewiesen. Ganz davon abgesehen, dass unsere Kollegen regelmäßig ins Feindfeuer laufen und wir dann nur noch den Feldsanitäter mimen, müssen wir später das Kommando über den Spezialtrupp und darüber hinaus über ganze Einsatzverbände von Infanteristen, Panzern und Hubschraubern übernehmen. Und gerade dann wird die KI den Aufgaben, die das Szenario an sie stellt, derzeit noch nicht gerecht – Frust und Hilflosigkeit sind die Konsequenz.

### Truppensteuerung

Das Befehlssystem wurde weitgehend überarbeitet und funktioniert jetzt kontextabhängig. Sollen

die Razors in einem Fahrzeug Platz nehmen, halten wir die Leertaste gedrückt, zielen auf den Jeep und bestätigen den Befehl mit dem Mausrad. Während dieses System bei dem kleinen Team gut funktioniert, stellt sich die Kontrolle über große Truppenverbände schnell als zu fummelig heraus. Wir schalten zur klassischen Echtzeit-Strategiesteuerung über die Karte. Trotzdem fehlen auch hier allgemeine Rückmeldungen. Die General-im-Feld-Idee kann noch nicht überzeugen. Die Fahrzeugsteuerung, ein Sorgenkind der Serie dagegen schon. Besonders Flugzeuge und Hubschrauber lassen sich mit etwas Übung leicht unter Kontrolle bringen. Realismus suchen Sie dann (naturgemäß) allerdings vergebens. Der beschränkt sich größtenteils auf Schall, Waffenballistik und -wirkung. Panzer bleiben also noch immer an dünnen Bäumen hängen, Mauern werden dagegen in großen Blöcken umgefahren. Der sehr stimmige Eindruck der Spielwelt zerbricht oft an solchen Details.

### Grafik-Offenbarung

Auch die Technik steckt noch voller Kontraste. Stellenweise erreicht die Landschaftsdarstellung dank der dichten Vegetation und der sehr guten Tagesbeleuchtung fotorealistische Qualität wie in kaum einem Spiel zuvor. Auch die zahlreichen Unschärfefilter setzen Bohemia geschickt ein. Dynamische Lichtquellen bei Nacht dagegen kennt die Engine kaum, und Animationsübergänge wirken oft sehr statisch. Zudem wird das Gras auf einige hundert Meter ausgeschaltet. Während wir also in der näheren Umgebung keinen der im Grün getarnten Gegner erkennen, stehen weit entfernte Feinde gut sichtbar auf kahlen Texturen. Die zuschaltbaren Zielhil-

fen, die noch nicht richtig funktionieren, aber theoretisch entdeckte Gegner markieren, sind auf Distanz also wieder überflüssig. Vorausgesetzt Sie können das hardwarehungrige Spiel (ein Dual-Core-Prozessor ist Pflicht) ruckelfrei in der nativen Displayauflösung darstellen, am besten auf einem sehr großen Monitor. Wir waren trotz schnellem Rechner für die Schummelunterstützung dankbar, denn die Kommentare unserer KI-Kollegen sind noch größtenteils nutzlos, und das Soundsystem liefert zwar bedeutend bessere Ergebnisse als im Vorgänger, leidet aber noch an teils extremen Abmischproblemen. Spürbare Erschütterungen samt Bildschirmwackeln lässt **Arma 2** im Gegensatz zu **Operation Flashpoint 2** vermissen, was die Wahrnehmung weiter erschwert. Wie gut die Entwickler diese Balanceprobleme für Solospieler und im Multiplayer bewältigen – die Kampagne soll einen Koop-Modus bieten –, wird der Test in (voraussichtlich) Ausgabe 08/2009 zeigen. **CHS**



In den Gesprächen gibt es mehrere **Antwortmöglichkeiten**.



Neben Explosionen gibt es kaum dynamische **Lichtquellen**.

### Arma 2

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Juni 2009**  
► Hersteller **Bohemia / Morphicon** ► Status **zu 90% fertig**

**Christian Schneider:** Uns erwartet entweder ein Meisterwerk oder eine mittelschwere Katastrophe. Dazwischen scheint kaum etwas möglich, denn so ein komplexer Titel funktioniert nur, wenn alle Spielelemente ineinander greifen. Das ist aber noch lange nicht der Fall, obwohl Bohemia theoretisch bereits alles liefert, um zu Operation-Flashpoint-Größe zurückzukehren. Doch die Zeit wird knapp.

**Potenzial Sehr gut**



chs@gamestar.de





Die Bewegungen der **Splicer** sollen in **Bioshock 2** noch flüssiger als im Vorgänger werden.

Eines der erfolgreichsten Spiele von 2007 soll noch in diesem Jahr einen Nachfolger bekommen: **Bioshock 2** entführt uns wieder in die Unterwasserstadt Rapture.

## Bioshock 2

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 3586

Jahre sind vergangen, seitdem wir in der Rolle eines namenlosen Helden die abgefallene Unterwassermetropole Rapture erforscht haben. Jahre, seitdem wir den Einflüsterungen des wahnsinnigen Unternehmers Frank Fontaine folgten, unseren Vater in einer der spektakulärsten Spielszenen aller Zeiten trafen

und am Schluss zig kleine Mädchen aus einem unmenschlichen Sklavendasein als Drogenbeschaffer befreiten. Ach, Sie haben die »Little Sisters« gar nicht befreit? Nun, das müssen Sie sich dann einfach vorstellen, wenn Sie **Bioshock 2** im kommenden Herbst angehen. Denn der Nachfolger zu einem der atmosphä-

risch dichtesten PC-Spiele nimmt nur eines der drei möglichen Enden auf, nämlich das Happy End.

### Rückkehr nach Rapture

Genauer gesagt sind es zehn Jahre, die zwischen den Geschehnissen im ersten **Bioshock** und denen im Nachfolger liegen. Eine

Little Sister ist nach Rapture zurückgekehrt und hat sich in eine »Big Sister« verwandelt, das weibliche, weitaus agilere und gefährlichere Pendant zu den »Big Daddies«, den tumben, aber kampfstarken Beschützern der Mädchen. Die Big Sister lockt (wie, ist bisher noch unbekannt) neue Mädchen in die Unterwas-



Der Big Daddy im Spiegel. Trotz dickem **Taucherhelm** wird die Sicht nicht eingeschränkt sein.



Ein Splicer attackiert eine Little Sister. In der **Spritze** befindet sich die begehrte Droge Adam.





Auch in der Rolle eines Big Daddys haben Sie die Wahl: Adoptieren Sie die **Little Sisters** oder saugen Sie die kleinen Mädchen aus?

serstadt und schickt sie wieder los, um die Droge Adam aus mutierten Leichen zu sammeln. Den Grund dafür hält der Entwickler 2K Marin noch unter Verschluss. Fest steht hingegen, dass Sie als Spieler das weibliche Monstrum bekämpfen, in der Rolle des ersten jemals konstruierten Big Daddys. Das klingt nach hochspannendem Familienkrach, birgt aber auch seine Tücken.

### Er ist schneller

Doktor Tenenbaum, die schwer zu durchschauende Wissenschaftlerin aus dem Vorgänger, wird Sie reaktivieren, um der Big Sister Einhalt zu gebieten. Doch keine Sorge, wenn Sie nun an die müh-

selige Episode aus Teil 1 denken, in der Sie schon mal in Gestalt eines Big Daddys unterwegs waren. Melissa Miller, Senior Producer für **Bioshock 2**, erklärt auf unsere Nachfrage, was den ersten Großen Papa besonders macht: »Als Prototyp kann er Plasmide einsetzen, er ist agiler und schneller als die Folgemodelle. Und er kann entscheiden, ob er die Little Sisters »ernten« will oder sich mit ihnen verbündet.« Letzteres sieht dann im Spiel genau so aus wie im Vorgänger: Auf Ihren Schultern tragen Sie eines der Mädchen und lassen es auf Knopfdruck per Spritze die Adam-Substanz aus einer Leiche saugen. Hört sich ekelig an? Ist es auch. Genau das

Richtige also für die schrägen Mutanten der Unterwasserstadt, die bei so einer Party natürlich dabei sein wollen und Ihnen ohne Einladung, aber voller Nachdruck auf den Pelz rücken. Die so genannten Splicer sind noch immer scharf auf die Droge und neigen zu überzogener Beschaffungskriminalität. So werden Sie sich erneut mit den überall lauernden Monstern anlegen müssen. Sogar mit anderen Big Daddies geht's abermals zur Sache, denn die Little Sisters werden in **Bioshock 2** nicht ungeschützt durch Rapture laufen. Wenn Sie den Mädchen Adam entziehen oder sich gar mit ihnen verbünden wollen, müssen Sie also erst die noch immer

kampfstarken, eigentlichen Beschützer ausschalten.

### Kombi-Plasmide

Das klingt bisher schwer nach einer bloßen Neuaufgabe der bekannten Spielmechaniken. Aber der Entwickler 2K Marin will sich damit nicht zufrieden geben. Gerade die Kämpfe sollen durch ein überarbeitetes System der rollenspielerartigen Spezialfähigkeiten (Plasmide) um einiges spannender werden. »Im ersten Bioshock wurden die Plasmide durch Upgrades lediglich in der Wirkung stärker. In **Bioshock 2** allerdings wird etwa die Fähigkeit des Entzündens in der ersten Stufe Gegner wie gehabt in Flammen aufge-

## Dreimal besser?

Bioshock löste vor knapp zwei Jahren einen internationalen Wertungsrausch aus. Print- und Online-Magazine vergaben plattformübergreifend Traumnoten. GameStar war eine der wenigen Publikationen, die unter 90 Punkten blieb. 87 betrug unsere Wertung. Bioshock war somit auch für uns ein



sehr gutes Spiel – allerdings mit einigen markanten Schwächen. Das sah im Nachhinein offensichtlich auch der Entwickler 2K Marin so. Drei unserer größten Kritikpunkte sollen im Nachfolger ausgeräumt werden.

### Kein Unterwassergefühl

**Wie es war:** Obwohl Bioshock in einer Unterwasserstadt spielte, konnte der Ego-Shooter dafür nur ein unzureichendes Gefühl vermitteln. Das Nass war keine Bedrohung, sondern pure Dekoration, die meiste Zeit nahm man es nicht mal wahr.

**Wie es sein soll:** Wände brechen ein, der Entwickler schickt den Spieler hinaus in die kalte See. So will Bioshock 2 das Wasser zu einem stärkeren Spielelement und zur ständigen Bedrohung werden lassen.

### Zu leicht

**Wie es war:** Bioshock war für geübte Spieler zu einfach. Die Gegner stellten keine rechten Herausforderungen dar, und starb der Spieler trotzdem mal, wur-

de er nach dem Tod konsequenzlos in so genannten Vita Chambers wieder belebt.

**Wie es sein soll:** Die Vita Chambers funktionieren für den neuen Helden nicht. Zwar soll auch der Big Daddy wieder belebt werden, jedoch zu einem Preis: Die Gegner erstarken bei dem Vorgang.

### Überflüssige Plasmide

**Wie es war:** Die insgesamt zehn Plasmide des Spiels waren zwar unterhaltsam, boten Raum für Spielereien, blieben allerdings größtenteils überflüssig.

**Wie es sein soll:** Bioshock 2 will den Spielern die Möglichkeit geben, Plasmide miteinander zu kombinieren, um eine größere Wirkung zu erzielen und sie so letztlich interessanter zu machen.

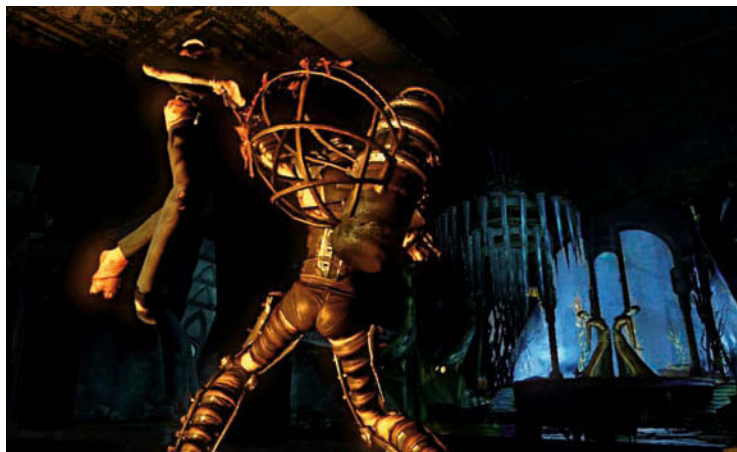




Derartig heftige **Bluteffekte** dürften in der deutschen Version des Spiels wohl fehlen.



In der dritten Ausbaustufe verschießt das Plasmid »Entzünden« einen konstanten **Flammenstrahl**.



Die **Big Sister** hat sich einen Splicer geschnappt, um Adam aus ihm herauszuquetschen.



Die Splicer sind nun aufwändiger entworfen. Diesem Burschen wachsen am ganzen Körper **Pusteln**.

hen lassen. In der zweiten Stufe dann kann man das Feuer für eine mächtige explosionsartige Attacke aufladen, und in der dritten Stufe schießt ein konstanter Flammenstrahl aus der Hand des Spielers«, so Miller uns gegenüber.

Zusätzlich dazu sollen sich Plasmide nun kombinieren lassen. Eine Vortexfalle (katapultiert Gegner in die Luft) kann nun beispielsweise zusätzlich entflammt werden; lästige Splicer schön kross sind damit sogar auf Distanz im Handumdrehen zubereitet.

Doch die Frage nach der Nützlichkeit der Plasmide bleibt. Im ersten **Bioshock** entpuppten sich viele Dinger recht bald als vergleichsweise schwache und umständlich zu bedienende Kopien der Waffen, die man ohnehin fand. Zudem forderte das Level-design selten den Gebrauch der Spezialfähigkeiten, und der Spieler wurde nicht belohnt, wenn er sie einsetzte. Wir wollten von Melissa wissen, ob es der Nachfolger besser machen wird. Ihre Antwort: »Bioshock sollte niemals ein Programm sein, das Spieler in eine bestimmte Richtung drängt.« Das legt den Verdacht nahe, dass man abermals mit Waffengewalt (etwa Bohraufsatz und Bolzenwerfer) effektiver unterwegs sein wird als mit Hilfe der Plasmide.

massiven Taucheranzug. Apropos Taucheranzug: Die Bullaugen-Sicht, die wir in Gestalt des Big Daddys im ersten **Bioshock** erlebten, entfällt im Nachfolger. Sie haben alles ohne Verzerrungen oder blinde Bereiche im Blick.

### Mehr vom Alten

Optisch wird sich **Bioshock 2** wohl nicht sonderlich vom Vorgänger unterscheiden. Was nicht weiter tragisch ist, denn alt wirkt die Grafik bei Weitem noch nicht. Detailverbesserungen sollen aber für eine lebenschtere Darstellung der Figuren und Lichtbrechungen sowie Partikeleffekte für ein stimmiges Unterwassergefühl sorgen. Den zehn Jahren, die zwischen dem ersten und dem zwei-

ten Unterwasser-Abenteuer liegen, trägt 2K Marin durch einen gesteigerten Grad der Zerstörung und des Verfalls Rechnung. Auch die Erzählweise bleibt gleich: Funksprüche und Tonbandaufnahmen enthüllen Ihnen Fragmente, die Sie zu einer Geschichte zusammensetzen müssen.

Eine große Neuerung soll es aber doch geben. Für **Bioshock 2** ist ein ganz besonderer Multiplayer-Modus geplant! Wie der im Detail aussehen wird, ist noch ein Geheimnis, wir kennen allerdings schon ein paar vage Gerüchte, die sehr vielversprechend klingen. Schick fänden wir es jedenfalls, als Splicer an Decken zu krabbeln und Jagd auf Big Daddies und Little Sisters zu machen. **PET**

## Im Wasser



Damit die Ausflüge ins kühle Nass optisch nicht langweilig werden, belebt der Entwickler 2K Marin den Grund des Ozeans mit **Fischen** und **gesunkenen Schiffen**.

### Endlich unter Wasser

**Bioshock 2** will dem Spieler deutlicher bewusst machen, dass er sich auf dem Grund des Ozeans befindet, nasser soll es werden, klaustrophobischer. So sollen Sie mehrfach Ausflüge ins kühle Nass unternehmen und die Gebäude von Rapture von außen betrachten dürfen. Da bohrt etwa die Big Sister vor Ihren Augen eine Glaswand an, die daraufhin unter dem Druck der Wassermassen bricht. Schön spektakulär zwar, aber so richtig bedrohlich wirkt das nicht, steckt der Held doch in einem

### Bioshock 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **2K Marin / 2K Games** ► Status **zu 60% fertig**

**Petra Schmitz:** Die Atmosphäre in Bioshock war so dicht, dass man sie mit dem Messer schneiden konnte. Von Bioshock 2 erwarte ich Ähnliches, nur nasser darf es werden. Ich fürchte allerdings, dass die Änderungen bei den Plasmiden für mich wieder nur Spielereien sind. Im schlechtesten Fall werde ich zwar dieses und jenes ausprobieren, aber letztlich bei den klassischen Waffen bleiben. Im besten Fall belohnt mich das Spiel endlich für den cleveren Einsatz der Spezialfähigkeiten. Für beide Fälle gilt aber: Ich freue mich auf eine Rückkehr nach Rapture!



petra@gamestar.de



Halunken, wilde Schießereien und eine bewegende Story. Das Problem ist nur: Wir kennen das Ende schon.

# Call of Juarez

## Bound in Blood

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5894

Als Reverend Ray McCall im Ego-Shooter **Call of Juarez** den Zorn Gottes über unzählige Western-Schurken bringt, hat er den Zenit seiner Revolverhelden-Karriere längst überschritten. Er ist ein alter, verbitterter Mann. **Bound in Blood** erzählt nun Rays Vorgeschichte: Wie er als Soldat kämpfte, gemeinsam mit seinem Bruder Thomas zum Gangster wurde und schließlich wider Erwarten den Glauben fand.

### Hart aber herzlich

Rays Abenteuer beginnen im US-Bürgerkrieg. Während uns **Call of Juarez** anfangs ein gemächliches Tutorial-Level vorsetzte, gibt **Bound in Blood** gleich richtig Gas. Soldaten hetzen von Deckung zu Deckung, Kanontreffer lassen hohe Tannen zerbersten und mitn drin Ray McCall. Der kämpft hier auf Seiten der Südstaaten, sprich: für die »Bösen«. Doch Ray

ist kein böser Mensch, er verteidigt schlicht seine Heimat. Dazu bedient er sich am liebsten zweier Revolver. Die linke Maustaste feuert dabei die linke Waffe ab, die rechte die rechte. Hält Ray nur einen Ballermann, kann er ein bisschen zoomen. Mit jedem Gegner, den McCall niederstreckt, sammelt er Konzentrations-Energie. Hat er genug davon beisammen, aktivieren Sie Rays Spezialattacke: Nun bleibt die Zeit für wenige Sekunden stehen, und Sie wählen mit Mausklicks bis zu zwölf Feinde in Ihrer unmittelbaren Nähe aus. Sobald das Feuergefecht weitergeht, ballert Ray wie irre mit beiden Knarren auf die markierten Widersacher. Ein filmreifer Shoot-out, der Clint Eastwood würdig wäre.

### Band of Brothers

An der Front tut sich ein weiterer Soldat hervor: Thomas McCall,



Im **Konzentrations-Modus** streckt Ray mehrere Gegner gleichzeitig nieder – Bullet Time lässt grüßen.



Die **Duelle** steuern sich ungewöhnlich und laufen letztlich nur als Reaktionstest ab, sehen aber cool aus.

Rays jüngerer Bruder. Seite an Seite schlagen die beiden die angreifenden Blauröcke in die Flucht, bedienen mal Gatling-Maschinengewehre, mal Feldkanonen und sprengen schließlich spektakulär eine Brücke in die

Luft. Aber vergebens: Der Vorgesetzte der McCalls, Colonel Barnsby, befiehlt den Rückzug. Doch Ray und Thomas wollen stattdessen lieber die Farm ihrer Mutter beschützen. Sie desertieren und machen sich damit den rachsüchtigen Colonel zum Feind. Der Abstieg der McCalls beginnt.

**Bound in Blood** ist in mehrere Kapitel eingeteilt. Vor jedem Abschnitt haben Sie die Wahl, ob Sie lieber als Ray oder als Thomas spielen wollen. Ray ist dabei der Mann fürs Grobe: Seine beiden Knarren und seine stählerne Schutzweste machen ihn zum perfekten Nahkämpfer, außerdem kann er Dynamitstangen werfen und Türen eintreten. Thomas hingegen bevorzugt ein Gewehr für Distanzschüsse und Wurfmesser für lautlose Attacken. Mit seinem Lasso klettert er auf Hindernisse und erreicht so Stellen, die Ray nur mit Thomas' Hilfe erklimmen kann. Doch im Gegensatz zu Billy aus **Call of Juarez** ist auch Thomas ein reinrassiger Kämpfer. Lahme Kletterpassagen, die im Vorgänger nervten, fehlen also in **Bound in Blood**.



Thomas benutzt gerne **Gewehre**. Die sind träge, aber präzise. Ray kann ebenfalls Flinten nutzen, braucht beim Nachladen aber länger als Thomas.





Ray McCall kann mit der linken Hand **Dynamitstangen** werfen, während er mit der rechten weiterballert. Seine Spezialität ist jedoch das beidhändige Schießen mit zwei Schnelllade-Revolvern.

### Ein Colt für alle Fälle

Wie Ray kann auch Thomas in den Konzentrations-Modus wechseln. Weil er dabei lediglich einen Revolver einsetzt, nimmt er es nur mit maximal sechs Gegnern auf. Außerdem ändert sich hier die Steuerung: Das Spiel wählt nacheinander automatisch die Feinde in Reichweite aus, Sie klicken nur rechtzeitig und ziehen derweil immer wieder die Maus zurück, als wollten Sie zwischen den Schüssen den Hahn ihrer Waffe spannen. Am Xbox-360-Controller ergibt diese Bedienung noch Sinn

(Sie feuern mit dem rechten Abzug, während Ihre linke Hand immer wieder den rechten Analogstick nach hinten schlägt), mit Maus und Tastatur geht der Witz des Ganzen aber verloren. Da macht der gemeinsame Konzentrations-Modus von Ray und Thomas, den Sie nur in bestimmten Situationen aufrufen können, weitaus mehr Spaß. Hier laufen in Zeitlupe zwei Fadenkreuze vom Bildrand ins Zentrum des Monitors, und die beiden Maustasten lassen jeweils die rechte oder die linke von Rays und Thomas' Pis-

tolen feuern. Das kennt man schon aus **Call of Juarez** und machte da schon großen Spaß.

### Trio mit vier Fäusten

Die Schwäche von **Bound in Blood** liegt nicht in der gewöhnungsbedürftigen Bedienung, sondern in der Vorhersehbarkeit seiner Story. Die Entwickler haben großen Wert darauf gelegt, die Charaktere herauszuarbeiten und die Geschichte spannend in Szene zu setzen. So entwickelt sich etwa zwischen Ray und Thomas ein erbitterter Streit um eine

schöne Mexikanerin. Verzweifelt versucht der jüngste Spross der McCalls, der Priester William, seine Brüder aus dem Strudel der Gewalt herauszureißen, doch vergeblich: Wie schon das Intro verrät, wird es zwischen den beiden zu einer mörderischen Auseinandersetzung kommen. Trotzdem wissen Kenner des Vorgängers, dass sowohl Ray als auch Thomas zu Beginn der Geschichte von **Call of Juarez** noch leben. Ein Großteil der Dramatik von **Bound in Blood** verpufft so wirkungslos wie eine undichte Revolverpatrone. **FAB**



Die McCall-Brüder können sogar problemlos **hoch zu Ross** schießen.

### Call of Juarez: Bound in Blood

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Juni 2009**  
► Hersteller **Techland / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

**Fabian Siegmund:** Als Vorgeschichte zu Call of Juarez versagt Bound in Blood. Denn die Story erzeugt nur dann Spannung, wenn man den Vorgänger nicht kennt. Ich hingegen kann mir das Ende der Geschichte schon nach dem Intro ausmalen. Als Western-Shooter macht Bound in Blood jedoch uneingeschränkt Spaß. So cooles Colt-Geballer kenne ich nicht einmal aus dem Kino.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Tusche statt Texturen: Das märchenhafte Adventure wird komplett handgezeichnet. Der Aufwand ist beachtlich.

# The Whispered World

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5733

Warum gibt es im Kino kaum noch Zeichentrickfilme? Weil sich mit **Toy Story** bis **Wall-E** eine überlegene Technik durchgesetzt hat, die Computer-Animation. Warum gibt es praktisch keine reinen 2D-Adventures mehr? Weil gemalte Welten von der 3D-Grafik abgelöst wurden. Das hat einen sehr simplen Grund: 3D ist billiger. Einer gezeichneten Figur komplexe Bewegungen beizubringen, braucht viele Tage und Dutzende von Einzelbildern. Ein 3D-Modell zu animieren, ist eine Sache von Stunden. 2D-Figuren werfen keine Echtzeit-Schatten, sie lassen sich nicht so einfach von allen Seiten zeigen, kurz: Sie machen ganz schön viel Arbeit. Ausgerechnet ein junges deutsches Studio ist

überzeugt, dass dieser Aufwand auch in 3D-Zeiten seinen Wert hat.

## Wahnsinn

Bei Daedalic entstanden bislang das hochgelobte **Edna bricht aus** (von den GameStar-Lesern zum Adventure des Jahres 2008 gewählt) und das weithin unbeachtete Auftragsprojekt **1 1/2 Ritter**. Nun arbeiten die Hamburger an mehreren weiteren Spielen; am weitesten fortgeschritten ist **The Whispered World**. Alles in dem Spiel ist handgezeichnet, und das, so seufzt der Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann, ist »ein irr-sinniger Aufwand«. Allein in den Hintergründen schieben sich bis zu 20 Parallax-Ebenen ineinander, um den Eindruck von Tiefe zu



Für alle Aktionen, die Sadwick ausführt, zeichnet Daedalic passende Animationen.

erschaffen, alle Standard-Bewegungen des Protagonisten Sadwick müssen aus acht Richtungen gezeichnet werden. Neben den Figuren sitzen die Daedalic-Künstler an Animationen für die Hintergründe, an Wasser, Feuer, Licht, Spiegelungen, mitunter auch tagelang an wallenden Rußwolken: »Es gibt sehr spannende Arten von Rauch«, lächelt die Grafikerin Lena tapfer. 72 Orte wird **The Whispered World** enthalten, zum Vergleich: Das umfangreiche **Book of Unwritten Tales** besteht aus rund 60 Bildschirmen. Neben dem hauseigenen Team beschäftigt Daedalic drei externe Firmen, in Amsterdam entstehen zum Beispiel Hintergründe, auf den Philippinen rund 15 Minuten Vollbild-Zeichentricksequenzen, die die Handlung illustrieren. Weil unterschiedliche Künstler an Sadwick arbeiten, gleicht die Charakter-

Chefin Simone die Strichstärken bei älteren Sadwick-Animationen an, Bild für Bild. Warum tut sich Daedalic das an? »Weil wir wahnsinnig sind«, lacht Carsten Fichtelmann. »Und weil der Stil das Spiel einzigartig macht. 3D sieht immer unfertig aus. 2D nicht.«

## Depression

Sadwick, der Hauptcharakter aus **The Whispered World**, ist kein typischer Strahlemann-Held, sondern schon in jungen Jahren ein ziemlich gebrochener Charakter: Der Nachwuchs-Gaukler hat das Leben im fahrenden Zirkus satt, ist meist bedrückt und mitunter sarkastisch; für seine Umwelt hat er vor allem spitzzüngige Kommentare übrig. Zu allem Überfluss bescheinigt ihm auch noch ein Orakel, dass er den Untergang der Welt auslösen wird; da muss man ja depressiv werden! Mit seinem Begleiter Spot, einer grünen Raupe, versucht Sadwick in der Folge seinem Schicksal zu entkommen, mit unerwarteten Konsequenzen. Inmitten des schwer-mütigen Tons findet **The Whispered World** viel Raum für märchenhafte und augenzwinkernde



Ah, der Flüsterstein rollt auf den Abgrund zu!

Die handgemalten Hintergründe beeindrucken uns durch ihren Detailgrad und die durch mehrere Ebenen erzeugte Tiefenwirkung.

## Der Kopierschutz

Für Adventure-Veteranen hat Daedalic mit **The Whispered World** ein besonderes Schmankerl in petto: den Kopierschutz. Der basiert auf **drei zehneitigen Würfeln**, die der Packung beiliegen. Beim Spielstart müssen Sie unter den aufgedruckten Symbolen die richtigen herausuchen. Zusätzlich können Sie die Würfel für ein Brettspiel benutzen, das auf die Rückseite des Posters gedruckt ist, das der Packung ebenfalls beiliegen wird. Der Name des Brettspiels: »Droggel« – eine Anspielung auf das vorherige Daedalic-Adventure **Edna bricht aus**.







Die **Raupe Spot** begleitet Sadwick und kann sich unter anderem in Brand setzen.

Charaktere, etwa die »Steinbrüder«: Zwei sprechende Felsbrocken, die zwar eine große Klappe haben, sich aber nicht von der Stelle bewegen können. Weil die beiden in unterschiedliche Richtungen schauen, sehen und wissen sie jeweils andere Dinge. Das nutzt das Spiel für amüsante Dialoge und ein sinnvoll angeknüpftes Rätsel. Mehr als 10.000 Zeilen Text wird **The Whispered World** enthalten, alle vertont.

### Ehrgeiz

Die Rätsel fallen in **The Whispered World** klassisch aus. Gesteuert werden Sadwicks Aktionen über ein Kontextmenü, das an **Monkey Island 3** erinnert: Zu jedem Ge-

genstand gibt's die drei Optionen »Auge«, »Hand« und »Mund«. Die Bandbreite der Aufgaben ist groß, wir haben neben Inventar-Einsatz bereits Dialogrätsel und Logik-Knocheleien gesehen. Zudem gibt's in **The Whispered World** das wohl erste Parallax-Rätsel der Welt; zumindest können wir an keinen vergleichbaren cleveren Einsatz der Bildebenen erinnern. Kreatives Kernstück ist die Raupe Spot, die sich verwandeln kann: Als flacher Streifen passt sie durch Spalten, als brennende Variante spendet sie Licht und Feuer und so weiter.

Diese Mischung aus klassischen Genre-Standards, besonderem Stil und erzählerischer Tiefe soll das Daedalic-Spiel im star-



Ab und zu muss Sadwick auch **Maschinen** bedienen, meist in Logikrätseln.

ken Adventure-Jahr 2009 vor die Konkurrenz katapultieren. »Wir werden 2009 etwa 25 neue Adventures sehen«, sagt Carsten Fichtel-

mann, »20 davon werden ihren Publishern keinen Spaß machen.« Klar: **The Whispered World** soll zu den anderen fünf gehören. **CS**

### The Whispered World

► **Angeschaut** ► **Genre** Adventure ► **Termin** Juni 2009  
► **Hersteller** Daedalic ► **Status** zu 80% fertig

**Christian Schmidt:** Auch wenn man ein Kind spielt: **The Whispered World** ist ein erwachsenes Spiel, dessen Handlung vielschichtiger angelegt ist, als es den Anschein hat. Mit seiner sorgfältig gezeichneten Grafik, dem außergewöhnlichen Szenario und sehr klassischen Rätseln knüpft Sadwicks Abenteuer an die besten Tugenden des Adventure-Genres an. Nicht nur Nostalgiker dürfen deshalb große Hoffnungen in den Titel setzen.



christian@gamestar.de

## Bilder mit Tiefgang – mit 120Hz in die dritte Dimension

ANZEIGE

3D-Brille aufsetzen und in andere Welten eintauchen – ein Traum für jeden Gamer. Die Charaktere und die Szenenumgebung erscheinen vollkommen plastisch vor den Augen des Spielers. Damit gewinnt jedes Game nochmals an Qualität und Unterhaltung.

Was auch in den Kinos langsam Einzug hält, ist in den Computerspielen von heute schon perfekt umgesetzt: das Erlebnis der dritten Dimension mit echtem räumlichen Sehen. Möglich wird dies dank der 3D Vision™ Technologie von NVIDIA®. Der neue Samsung SyncMaster 2233RZ in Kombination mit einer GeForce® 3D-Vision-Brille und einem 3D-kompatiblen NVIDIA GeForce Grafikprozessor im PC eingesetzt, wandelt automatisch Hunderte von PC-Spielen in stereoskopisches 3D um (mehr Details unter [www.nvidia.de/3Dvision](http://www.nvidia.de/3Dvision)).

3D ist bei Computerspielen keine ganz neue Erfindung. Aber noch nie war die Bildqualität so gut wie heute, mit kristallklarer, flimmerfreier 3D-Stereo-Darstellung. Dabei gilt: je höher die Bildwiederholrate des Bildschirms, desto realistischer das Ergebnis. Darum ist die Auswahl eines hochwertigen Monitors Pflicht. Samsung bringt dafür den SyncMaster 2233RZ auf den Markt – einen hochqualitativen 22-Zoll Flachbildschirm, der dank 120Hz Bildwiederholrate für einen perfekten 3D-Bildeindruck sorgt.

**Der Samsung SyncMaster 2233RZ ist ab sofort zu einem Preis von 379,- Euro erhältlich (unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.).**

Weitere Informationen zum Samsung SyncMaster 2233RZ finden Sie auch im Internet unter: [www.samsung.de/3DMonitor](http://www.samsung.de/3DMonitor)



Der Samsung SyncMaster 2233RZ sorgt dank innovativer 120 Hertz Technologie für kristallklare, flimmerfreie 3D-Bilder.

Mit nur einem Knopfdruck wird der 3D-Monitor wieder zu einem normalen 2D-Display. Und auch hier überzeugt der Samsung SyncMaster 2233RZ mit brillanten und detailreichen Bildern.

**SAMSUNG**



Endlich gibt's Neues zu Zauberkombos und Kampfsteuerung des Bioware-Spiels. Außerdem haben wir uns mit sturen Begleitern herumgeschlagen.

# Dragon Age Origins

**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5421

Morrigan hat keinen Bock. Bergdörfchen retten? Pah, dass ist doch grundgute Heldenarbeit. Und zu so etwas lässt sich die finstere Zauberin eigentlich nicht herab. Widerwillig und nur auf unseren Befehl hin stellt sich die Magierin dann aber doch den Horden von Untoten entgegen, die Nacht für Nacht über die kleine Menschengesiedlung Redcliffe hereinbrechen. Zur Strafe für ihre Unlust büsst unsere verführerische Begleiterin vorübergehend an Kampfkraft ein. Mit solchen Konsequenzen werden Sie in Biowares nächstem Rollenspiel **Dragon Age: Origins** immer wieder konfrontiert. Das ist aber nicht die einzige Neuerung, die man bei der Präsentation des düsteren Fantasy-Titels vorführt.

## Der Lust-Faktor

Die Schlacht um das eingangs erwähnte Dorf will gut vorbereitet sein. Wir haben einen Tag Zeit. Also nutzen wir die knappen Stunden und retten zunächst in einer Nebenquest die Tochter des örtlichen Schmieds. Das war klug, denn zum Dank fertigt dieser einige Rüstungen für die Miliz an. Deren Soldaten stehen uns dann beim nächtlichen Monsterklop-

pen länger zur Seite. Wäre es nach Morrigan gegangen, hätten wir dem Schmied natürlich mit dem Schwert gedroht und die Göre ihrem Schicksal überlassen, doch noch haben wir hier das Sagen. So viel (zunächst) selbstloses Heldentum kommentiert das Spiel mit einer kurzen Notiz: »Morrigans Schlagkraft minus 5«. Das ist der Preis, den wir für die gute Tat bezahlen müssen. Je nachdem, wie begeistert ihre maximal drei Begleiter vom aktuellen Auftrag sind, teilen sie mal mehr oder weniger stärker aus.

## Die Faust-Quote

Wenn über Redcliffe die Sonne versinkt, beginnt die Herrschaft der Blight, der Untotenplage, die die Welt von **Dragon Age** bedroht. In Massen stürmen auferstandene Krieger gegen hastig auf die Straßen gezerrte Barrikaden und verwickeln die Milizsoldaten und uns ins Klingengegatter. Eine gute Gelegenheit, die neuen Zauberkombinationen auszuprobieren. Die Wirkung von Öllachen und magischen Feuergeschossen kennen Sie bereits aus früheren Previews, neu dagegen ist die Verbindung von Eiszaubern und der Steinhaft-Fähigkeit. Dabei



Die sauberen **Animationen** beeindrucken, die Landschaftstexturen wirken allerdings noch sehr grob.



Zusammen mit zahlreichen **Milizsoldaten** wehren wir den Angriff der Untoten auf das Dorf Redcliffe ab.

friert Morrigan ihre Gegner ein, dann haut der stämmige Barbar Sten die erstarrten Feinde mit seiner knallharten Spezialattacke in tausend Stücke. Kurz darauf erzittert der Boden, Morrigan hat ein Erdbeben heraufbeschworen! Sten lässt unbeeindruckt den Hammer kreisen und haut die strauchelnden Widersacher kraftvoll aus den Pantinen. Er wurde nämlich zuvor durch den Zauber »Standfest« immun gegen die Erschütterungen. Vorbildlich: Die Magie-Kombos müssen Sie zwar

immer manuell ausführen, sie werden aber im Logbuch notiert.

Auch sonst spart **Dragon Age** nicht mit Komfortfunktionen. So richten Sie den Wirkungswinkel der Zaubersprüche mit einer kurzen Mausbewegung in die gewünschte Richtung aus. Und wem das Mikromanagement der Begleiter zu aufwändig ist, legt stattdessen eines der zahlreichen, vordefinierten Verhaltensmuster fest, zum Beispiel für Kampf- und Heilmagier, Bogenschützen oder klassische Schwertkämpfer. **CHS**



Mit dem heraufbeschworenen **Steinschlag** haut unser Magier seinen Feind aus den Socken.

## Dragon Age: Origins

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
► Hersteller **Bioware / EA** ► Status **zu 90% fertig**

**Christian Schneider:** Dragon Age ging bisher an mir vorbei, trotz des düsteren, erwachsenen Szenarios. Doch mit der engen Verflechtung von Entscheidung und Wirkung, die sich nicht nur auf die Erzählung, sondern endlich auch direkt auf die Spielmechanik auswirkt, weckt der Bioware-Titel mein Interesse. Die taktischen Zauberkombos werden da fast zur Nebensache. Ich bin gespannt, wie weit die Entwickler diesen spannenden Ansatz ins Spiel vordringen lassen.



chs@gamestar.de



# Tropico 3

Acht Jahre nach seinem ersten Staatsstreich will der Diktator zurück an die Macht – mit der bewährten Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel, aber auch mit vielen neuen Ideen.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6092

Dicke, schwarze Wolken am Himmel, es schüttet aus Kübeln, das Thermometer misst gerade mal drei Grad, und wir sind in perfekter Urlaubsstimmung. Denn während draußen die Menschen die Kapuzen tief ins Gesicht ziehen, Regenschirme aufspannen und auf den grauen Asphalt starren, freuen wir uns über blauen Himmel, strahlenden Sonnenschein, einen weißen Sandstrand und grüne Palmen. Wenn auch nur auf dem Monitor vor uns. Wir sind zu Gast im verregneten Worms, um uns beim Publisher Kalypso exklusiv das karibische Aufbauspiel **Tropico 3** anzuschauen. Gabriel Dobrev, Chef des bulgarischen Entwicklerteams Haemimont (**Grand Ages: Rome**), ist ebenfalls vor Ort und zeigt uns die aktuelle Version. Das ehrgeizige Ziel: einerseits den einzigartigen Stil der Vorgänger zu bewahren, andererseits genügend neue Ideen einzubauen, um im anstehenden »Sommer der Aufbauspiele« gegen die moderne Konkurrenz von **Anno 1404** und **Die Sims 3** bestehen zu können.

## Wie früher ...

Wir erinnern uns: Im ersten **Tropico** waren wir der Regierungschef unserer eigenen kleinen Bananenrepublik, im zweiten das Oberhaupt einer Piratenkolonie. Teil 1 war 2000 ein Riesen-Verkaufserfolg, der 2002 erschienene zweite Teil wurde zwar ebenfalls hoch gelobt (GameStar-Wertung: 88), lag aber wie Blei in den Regalen. Kein Wunder also, dass **Tropico 3** zu den Wurzeln der Serie zurückkehrt und uns erneut zum El Presidente eines kleinen, sonnigen Karibikstaats macht.

Die große Stärke aller **Tropico**-Spiele: eine komplexe, aber stets logische und clever verzahnte Mischung aus Aufbauspiel, Wirtschaftselementen, Politik und Lebenssimulation. Auch im dritten Teil basteln wir uns aus über 60 Gebäuden unser persönliches Inselparadies zusammen: Miethäuser für die Arbeiter, Strandhotels für die Touristen, einen Präsidentenpalast für uns. Für das nötige Kleingeld sorgen nicht nur die Steuern und der Tourismus, sondern vor allem auch der Han-

del mit karibischen Exportschlägern wie Zigarren oder Rum. Unser oberstes Ziel ist es jedoch, so lange wie möglich an der Macht zu bleiben. Also streuen wir über den Fernsehsender ein wenig Propaganda oder lassen politische Widersacher kurzerhand inhaftieren, immer mit Blick auf die diplomatischen Beziehungen zu den Großmächten USA und Russland. Hinzu kommt, dass jeder unserer Bürger ein eigenes Leben führt, samt individueller Fähigkeiten, Ansprüche sowie (sehr unangenehm) einer politischen Meinung. Das war schon anno 2000 außergewöhnlich komplex, und das wird es auch im Jahr 2009. Denn die Entwickler wollen alle Spielelemente ausnahmslos in den dritten Teil übernehmen, allerdings deren Verwaltung deutlich vereinfachen. Wichtigste Bedienungsverbesserung wird eine weit herausgezoomte Insel-Vogelperspektive, die uns ebenso schnell wie komfortabel einen Überblick über die wichtigsten Zusammenhänge unserer Infrastruktur verschaffen soll.

## Die Vorgänger



Mit dem ersten **Tropico** landeten die Entwickler von Poptop (Railroad Tycoon 3) im Jahr 2000 einen Überraschungserfolg und kassierten weltweit Höchstwertungen (GameStar: 87).



**Tropico 2** wurde von Frog City (Imperialismus) entwickelt, war ebenfalls ein großartiges Spiel (GameStar: 88), verschreckte die Fans aber mit seinem ungewöhnlichen Piraten-Szenario.

## ... nur besser

Das gleiche Spielprinzip in hübscherer Optik und mit verbesserter Bedienung – klingt bisher eher nach einem Remake als nach einer echten Fortsetzung. Gabriel Dobrev schüttelt energisch den Kopf: »Natürlich orientieren wir uns stark am ersten Serienteil. Aber wir wollen kein Remake,



Die **Hauptstraße** unserer Karibikinsel ist gesäumt von Hotels und Souvenirläden. Über den Fernsehturm verbreiten wir unsere Propaganda – Pardon! – wir meinen natürlich Nachrichten.



Abhängig von Bildungsstand, Einkommen und Job verlangen unsere Inselbewohner andere **Unterkünfte** – vom Armenviertel (links oben) über Miethaus-Blöcke (unten und oben) bis hin zu protzigen Villen (Bildmitte).





Je schöner und einladender der **Strand**, desto mehr Devisen spülen die erholungsbedürftigen Touristen in unsere Staatskasse.



Ein neues Gebäude: die **Ölraffinerie**. Die Förderung des schwarzen Goldes ist riskant, aber lukrativ und dient auch als politisches Druckmittel.

sondern eine konsequente Weiterentwicklung.« Als Paradebeispiel nennt Dobrev den Präsidenten, also unser Alter Ego. Schon im ersten **Tropico** konnten wir aus mehreren berühmten Persönlichkeiten wie Evita Perón oder Fidel Castro wählen oder uns einen eigenen Präsidenten zusammenbasteln, indem wir Stärken, Schwächen und den politischen Werdegang festlegten. Das alles wird auch in **Tropico 3** möglich sein, allerdings agiert »El Presidente« dieses Mal nicht mehr nur im statistischen Hintergrund, sondern zusätzlich auch als Spielfigur auf der Insel. Schicken wir den Staatsmann ins Theater, lockt das mehr Zuschauer in die Vorstellung. Ein Besuch im Kasino füllt das Schweizer Nummernkonto. Wer einen bestimmten Hausbau beschleunigen möchte, lässt den Präsidenten vor Ort einfach ein paar motivierende Worte brüllen. Und selbstverständlich sind unsere Bürger erheblich auskunftsfreudiger über politische Oppositionen oder Aktivitäten von Geheimdiensten, wenn wir sie auf ein persönliches Gespräch einladen.

### Erst reden ...

In regelmäßigen Abständen muss unser Präsident vom Balkon seines Palastes aus eine Rede an das Volk halten. Diese Ansprache klicken wir uns in einem speziellen Editor zusammen und legen so quasi unsere Missionsziele für die nächsten Spielstunden fest. Wir versprechen eine Senkung der Arbeitslosenquote? Dann sollten wir besser zügig die Bildungseinrichtungen verbessern und neue Fabriken bauen. »Du kannst natürlich auch alle Probleme einfach auf die Russen schieben«, erklärt Dobrev grinsend. »Damit verbessest du sogar deine diploma-

tischen Beziehungen zu den USA.« Die Russen dürften davon allerdings weniger erfreut sein.

### ... dann handeln

Neben der Politik wollen Dobrev und sein Team auch den Aufbau- und Wirtschaftsteil sinnvoll weiterentwickeln. Wichtigste neue Produktionskette wird die Ölindustrie: Die entsprechenden Rohstoffvorkommen vorausgesetzt können wir sowohl Bohrtürme auf dem Land als auch Ölplattformen vor der Küste bauen. Wegen der langen Bauzeit und der hohen Kosten ist dies laut Dobrev eine sehr riskante Investition, die sich bei steigenden Ölpreisen jedoch mehr als lohnen kann. Außerdem soll sich das schwarze Gold auch prima als politisches Druckmittel nutzen lassen.

Der Plantagenanbau soll ebenfalls spannender werden als in anderen Aufbauspielen. Denn die Entwickler arbeiten an einem dynamischen Wettersystem inklusive Naturkatastrophen wie tropische Wirbelstürme, wodurch sich die Boden-Fruchtbarkeiten jederzeit ändern können und wir entsprechend umplanen müssen.

Stichwort Planung: Über ein neues Gebäude, das Inseltour-Büro, können wir Wegpunkte für un-

sere Touristen setzen und so präzise steuern, was unsere Gäste zu sehen bekommen und was nicht. Also lotsen wir sie vom Flughafen an möglichst vielen Geschäften vorbei zu Traumstrand und Hotel. Armenviertel, Plantagen und Fabriken sollten selbstverständlich eher abseits der Route liegen.

### Und alles verbinden

Eine dynamische Kampagne will uns das Aufgabengebiet eines Präsidenten Schritt für Schritt näher bringen. Das Besondere: Auf der Kampagnenkarte (einem Insel-Atoll) haben wir mehrere Missionen zur Auswahl, die alle zeitgleich ablaufen und miteinander verknüpft sind. Während wir also auf der einen Insel gerade eine Rebellion verhindern, können wir etwa die Nachricht bekommen, dass ein Wirbelsturm den Nachbarstaat verwüstet hat. Je nachdem ob wir nun Hilfsgüter schicken oder nicht, ändern sich sowohl die Umstände der aktuellen (weniger Nahrungsmittel) als auch der späteren Mission (mehr Startgüter). Klingt interessant, zu sehen war davon allerdings noch nichts. Dafür verspricht uns Gabriel Dobrev einen umfangreichen Editor für Szenarien, also quasi Urlaubsstimmung zum Selberbasteln.

### Tropico 3

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Haemimont / Kalypso** ► Status **zu 50% fertig**

**Heiko Klinge:** Ich war skeptisch, ob ein bulgarisches Entwicklerteam die Karibik-Atmosphäre einfangen kann. Und wie sie es können! Grafisch steckt die Präsidenten-Simulation schon jetzt jede Urlaubspostkarte in die Reisetasche. Die tollen Ideen existieren bislang allerdings nur auf dem Papier. Sollten die Entwickler ihre Versprechen einhalten, wird Tropico 3 der Nachfolger, den sich alle Aufbauspiel-Fans seit Jahren wünschen.



heiko@gamestar.de

## Neue Multimedia-Power von Teufel

NEU!

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation voll-aktiver Teufel PC-Soundsysteme in verschiedenen Leistungsstufen.



Abb. Concept E 300 nur € **269,-**

### TEUFEL CONCEPT E 5.1-SETS

- 4 starke Sets bestehend aus jeweils 1 Aktiv-Subwoofer und 5 identischen, klangvollen Satellitenlautsprechern mit Tischfuß, ab 179,- Euro
- Bassreflex-Subwoofer mit 20cm-, 25cm- und 30cm-Tieftönen mit integriertem 5.1-Surround-Verstärker
- Satter Sound mit 200 bis 600 Watt Musikleistung

Area-DVD 03/2009: überragend! „Sehr harmonisches Klangbild!“

### Teufel Concept C 2.1-Stereo-Sets

Abb. Concept C 100 inkl. Tischfernbedienung



Nur € **149,-**

# Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de

Lautsprecher Teufel GmbH  
Bülowlstr. 66 • 10783 Berlin • Telefon (030) 300 9 300



Schon im Winter 2009 geht der Ex-Cop wieder auf Verbrecherjagd! Wir beantworten die zehn wichtigsten Fragen zum Action-Hoffnungsträger.

# Max Payne 3

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6126

Was für eine Überraschung – und auch wieder nicht. Als der GTA-Hersteller Rockstar am 23. März 2009 **Max Payne 3** ankündigt, fällt die Spielepresse aus allen Wolken. Obwohl die Fortsetzung bereits im kommenden Winter für den PC, die Xbox

360 und die Playstation 3 erscheinen soll, hatte es zuvor allenfalls vage Hinweise gegeben. Andererseits hieß es bereits vor sechs Jahren in den Credits des zweiten Teils: »Max Payne's journey through the night continues«, übersetzt: »Max Paynes Reise

durch die Nacht wird weitergehen.« **Max Payne 3** musste also irgendwann kommen. Wir erklären, was der Mann mit dem schmerzhaften Nachnamen bisher erlebt hat, und beantworten neun weitere wichtige Fragen zur langersehnten Fortsetzung. **GR**

## Max Payne: Was bisher geschah

Als seine Frau und seine Tochter von drogensüchtigen Gangstern ermordet werden, schwört Max Payne Rache. Der New Yorker Polizist wechselt zur Antidrogen-Behörde und unterwandert eine Mafiafamilie, die mit dem Rauschgift Valkyr handelt. Doch dann wird ihm der Mord an einem Freund und Kollegen angehängt. Der von Alpträumen geplagte Payne taucht unter und schießt sich auf eigene Faust durch die Unterwelt. Dabei begegnet er der düster-attraktiven Auftragsmörderin Mona Sax. Die Femme fatale lockt ihn zunächst in eine Falle, steht ihm dann aber zur Seite. Schließlich räuchert der Ex-Cop die Drogengang rund um den Höllenstoff Valkyr aus, die Aesir Corporation. Deren Chefin Nicole Horne hatte einst Paynes Frau umbringen lassen, weil die von Aesirs Drogengeschäften wusste.

Zwei Jahre später arbeitet Payne wieder als Polizist und trifft abermals auf Mona. Die wird von der Russenmafia gejagt, Max will ihr helfen. Dabei findet er jedoch heraus, dass Mona eigentlich von den Russen angeheuert wurde, um ihn zu töten. Dazu kommt es nicht, weil ihre tragische Vergangenheit Mona und Max in typischer Film-Noir-Manier zusammenschweißt. Die Killerin rettet dem Cop sogar das Leben, bezahlt aber teuer dafür: Der Mafiaboss Lem schießt Mona nieder, bevor Payne ihn ausschalten kann. Ob die Schönheit überlebt, ist unklar (mehr dazu im Kasten »Was ist mit Mona?« rechts).



## Wie spielt sich Max Payne 3?

Rockstar verspricht, **Max Payne 3** biete »die klassischen Elemente und die intensive Action, die Fans der Serie lieben«. Wir gehen folglich fest davon aus, dass Sie Max wieder aus der Verfolgersicht steuern und in »Bullet Time« Kugeln ausweichen sowie durch Gegnerhorden hechten. Schließlich sind die spektakulären Zeitlupen-Manöver seit jeher das Markenzeichen der Serie. Die »intensive Action« deutet außerdem darauf hin, dass Sie sich wieder durch geradlinige Schlauchlevels voller Feinde schießen. **Max Payne 3** wird wohl kein Sandkasten-Spiel mit offener Welt à la **GTA 4**.



In Zeitlupe weicht der Antiheld Kugeln aus (Bild aus Max Payne 2).

## Multiplayer-Modus in Max Payne 3?

Der Entwickler Rockstar Vancouver sucht mit einer Online-Stellenanzeige nach einem Programmierer, der Erfahrung mit den Internet-Diensten Xbox Live und Playstation Network hat. Das ist nicht verwunderlich, weil **Max Payne 3** auch für die Xbox

360 und die Playstation 3 erscheint und vermutlich deren Online-Funktionen (freischaltbare Erfolge etc.) nutzen wird. Allerdings wirbt Rockstar Vancouver auch um Leute, die sich mit Gamespy auskennen, einem Multiplayer-Dienst für PC-Spiele. Das deutet darauf hin, dass **Max Payne 3** einen Mehrspieler-Modus bieten wird. Der gesuchte Programmierer solle zudem »plattformübergreifende« Kenntnisse mitbringen. Können also Computer- und Konsolenspieler gegeneinander antreten?

**ROCKSTAR VANCOUVER - NETWORK PROGRAMMER**

We are seeking a Network Programmer to design, build and maintain a network system integrating our scripting language, tools and game engine for next-gen console games.

**Required:**

- At least 2 years of network programming experience;
- Excellent C/C++ programming skills;
- Solid math skills;
- Experience in identifying bottlenecks and optimizing existing / future networking code;
- Ability to work well as part of a creative team;
- Extensive experience with TCP/IP and UDP low-level programming;
- Experience with client/server application architectures;
- Experience with NAT and firewall issues;
- Bachelor's degree in Software Engineering or Computer Science, or equivalent work experience;
- Excellent communication skills.

**Desired:**

- Shipped a game or experience with Xbox 360, or PS3;
- Experience with Xbox Live and/or PLAYSTATION Network and/or Gamespy;
- Experience working on cross platform;
- Experience with compression techniques;
- Experience in networking a real-time action game;
- Canadian citizenship and residency.

**Gamespy** **cross-plattform**

Die **Stellenanzeige**: Der Programmierer soll plattformübergreifende und Gamespy-Erfahrung mitbringen.



## Wovon handelt Max Payne 3?

Am neuen Schauplatz wird der Ex-Polizist zum Opfer eines doppelten Spiels, also führt ihn ein Verräter in eine Falle. Laut der Pressemeldung begibt sich Max daraufhin auf »die verzweifelte Suche nach der Wahrheit und einem Fluchtweg.« Dies führt



In den Vorgängern erzählten vertonte Comics die Geschichte.

den Helden schließlich zu seiner »letzten Chance auf Erlösung« – möglicherweise ein Hinweis darauf, dass die Serie mit dem dritten Teil endet. Die Geschichte wird wahrscheinlich wie in den Vorgängern mit vertonten Comic-Bildern erzählt, alles andere wäre ein unverzeihlicher Stilbruch. Zudem würde es Rockstars Versprechen widersprechen, die »klassischen Elemente« der Serie zu bewahren.

## Wann spielt Max Payne 3?

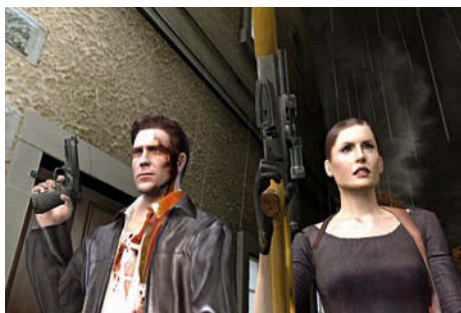
Nach **Max Payne 2** (2003) hatten Spieler und Journalisten jahrelang spekuliert, der dritte Teil werde die Vorgeschichte der Serie erzählen. Das stellt sich nun als Luftblase heraus. Der Rockstar-Mitbegründer Sam Houser kündigt für die Fortsetzung an, der ehemalige Gesetzeshüter werde um »einige Jahre« altern. Außerdem verrät Houser: »Wir erfahren, wie sein Leben nach Max Payne 2 den Bach runtergeht.« Dementsprechend zeigt das erste Artwork einen deutlich gealterten, vernarbten Max mit ungepflegtem Bart (siehe links oben).

## Wo spielt Max Payne 3?

In der ersten Pressemeldung zu **Max Payne 3** heißt es, der verbitterte Ex-Cop habe »die New Yorker Polizeibehörde und auch New York selbst« hinter sich gelassen. Der Actiontitel spielt folglich in einer neuen Stadt. Dort sollen »Gewalt und Blutvergießen« herrschen, außerdem befindet sich Payne »fern seiner Heimat«. Beides sind Indizien dafür, dass der Schauplatz nicht in Nordamerika oder Westeuropa liegen wird, denn dort geht es zivilisierter zu. Wir tippen daher auf eine Verbrechens-Hochburg in Asien, Südamerika oder Afrika.

## Was ist mit Mona?

Wer **Max Payne 2** auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt, erlebt ein tragisches Ende: Mit Mona Sax stirbt die einzige Person, die Max etwas bedeutet. Um dem Ex-Cop diesen Schicksalsschlag zu ersparen, konnte man das Actionspiel danach auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad abermals anpacken. Der bietet nämlich ein alternatives Ende, bei dem Mona überlebt. Noch ist fraglich, an welchen Abschluss **Max Payne 3** anknüpft. Für Monas Ableben spricht, dass Max im dritten Teil laut der Pressemeldung »noch fertiger mit der Welt und zynischer« wird, wie es nach einem schweren Schicksalsschlag zu erwarten wäre. Andererseits soll der Antiheld zu Spielbeginn verraten werden, was wiederum zur bisherigen, unberechenbaren Rolle von Mona passen würde. Schließlich hat die düstere Schönheit schon mehrfach die Seiten gewechselt. Sie wäre außerdem die einzige



**Max und Mona:** Findet das Film-Noir-Liebespaar wieder zusammen?

Person, der Payne vertraut. Bei den Fans ist die ehemalige Auftragsmörderin ebenfalls beliebt, und populäre Charaktere lässt man nicht einfach sterben. Wie Rockstar Vancouver in Sachen Mona entscheidet, dürfte nur eine von vielen spannenden Enthüllungen sein, die für die nächsten Monate anstehen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

## Wer sind die Entwickler?

**Max Payne 3** wird nicht mehr von Remedy entwickelt, sondern von Rockstar Vancouver. Bevor das 1998 gegründete Team im Jahr 2002 vom **GTA**-Hersteller Rockstar übernommen wurde, hieß es Barking Dog Studios. Unter diesem Namen arbeiteten die Designer unter anderem an der Beta 5 von **Counterstrike** mit und veröffentlichten das allein lauffähige Addon **Cataclysm** zum Weltraum-Strategiespiel **Homeworld**. Ihre erste Auftragsarbeit für Rockstar war 2006 das satirische Highschool-Actionspiel **Bully: Die Ehrenrunde**, das 2008 auch für den PC erschien und durchweg sehr gute Kritiken erhielt (GameStar-Wertung: 84 Punkte).



Rockstar Vancouver arbeitete unter anderem an **Homeworld: Cataclysm** (links) und **Bully**.

## Was macht Remedy?

Erfunden wurde **Max Payne** vom finnischen Studio Remedy, das die Serienrechte jedoch nach dem zweiten Teil von 2003 an Rockstar verkauft hat. Stattdessen ar-



Die Hauptrolle in Alan Wake spielt ein von Visionen geplagter Autor.

beiten die Designer derzeit an **Alan Wake**. Dieser psychologische Action-Thriller soll in Episoden erscheinen, die Handlung schreibt der ehemalige **Max Payne**-Autor Sam Lake. Ob die Geschichte von **Max Payne 3** auch ohne Lakes Mithilfe die hohe Qualität der Vorgänger erreicht, bleibt allerdings abzuwarten.

## Wer verkörpert Max Payne?



Verblüffende Ähnlichkeit: Der neue Max Payne (links) und Timothy Gibbs.

Das ursprüngliche Charaktermodell des Ex-Polizisten basierte auf den Gesichtszügen des Autors Sam Lake. Für **Max Payne 2** heuerte Remedy hingegen den Schauspieler Timothy Gibbs als optisches Vorbild an. Unser Bildvergleich zeigt: Auch der gealterte Max ähnelt Gibbs. Das ist ein weiteres Indiz dafür, dass der dritte Teil dem Look und Stil der Serie sehr treu bleiben dürfte.

## Max Payne 3

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2009**  
► Hersteller **Rockstar Vancouver / Rockstar Games** ► Status **zu 50% fertig**

**Michael Graf:** Max Payne 2 war grandios, man denke nur an den genialen Geisterbahn-Level. Wenn die neuen Entwickler dieses Niveau halten, wird auch die dritte »Ein Mann gegen alle«-Rachetour ein Hit. Denn die Mischung aus Zeitlupe-Schießerei und Film-Noir-Handlung ist mangels Konkurrenz immer noch einzigartig. Auf der E3 im Juni gibt's hoffentlich weitere Infos.



micha@gamestar.de



Bald dürfen Sie auch im Internet Städte errichten – allerdings nur gegen Monatsgebühren.

# Cities XL

Großstädte brauchen mehrspurige Straßen, sonst sterben sie den Stautod.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5720

Das Monatsgehalt eines Bürgermeisters auszurechnen, ist kompliziert. Es richtet sich nach der Größe der Stadt, der Anzahl der Amtsperioden, der Aufwandsentschädigung, der Menge an Bürgermeister-Kindern und vermutlich auch nach den Mondphasen oder dem Adventskalender. Der Entwickler Monte Cristo macht's einfacher und schreibt für seinen Bürgermeister-Simulator **Cities XL** unabhängig von Stadtgröße und Kinderzahl fünf Euro monatlich fest. Allerdings nicht als Gehalt, sondern als Gebühr, denn der Mehrspieler-Modus des Städtesspiels ist kostenpflichtig.

## Drei mal drei

Im Solo-Modus ähnelt **Cities XL** dem Vorgänger **City Life** von

2006: Sie markieren Wohn-, Industrie- und Freizeit-Gebiete, die sich automatisch mit Gebäuden füllen. Dabei wählen Sie zwischen je drei Gesellschaftsschichten und drei Häusergrößen. So entstehen anfangs Wohnsilos, Tante-Emma-Läden und Bauernhöfe, später sprießen auch Villen, Luxusgeschäfte und Wolkenkratzer. Zudem pflanzen Sie zentrale Bauten wie Krankenhäuser und Parks. Den Zustand Ihrer Stadt soll **Cities XL** realitätsnah simulieren; Farbflächen markieren Problemherde, etwa das Verkehrsaufkommen von fließend (grün) bis Dauerstau (rot). Letzterem sollten sie durch Alternativrouten entgegenwirken; wenn die Bürger zu lange zur Arbeit, zum Einkauf oder zum Arzt brauchen, ziehen sie weg.

## Mehr für Mehrspieler

Im Online-Modus besiedeln alle Spieler gemeinsam einen Planeten, auf dem jeder bis zu fünf Städte bauen darf. Wer sich ein 3D-Männchen bastelt, kann damit durch die Straßen der Konkurrenz-Metropolen wandern, mehr aber nicht. Allerdings will Monte Cristo regelmäßig zusätzliche Inhalte nachliefern, etwa europäische und asiatische Häusertypen, die das amerikanisch geprägte Stadtbild auflockern sollen.

Vorteil für Multiplayer-Bürgermeister: Nur sie dürfen Protzbauten hochziehen, etwa den Pariser Triumphbogen oder das New Yorker Empire State Building, gebührenbefreite Stadtväter müssen mit den Standardgebäuden vorliebnehmen. Für die Prunkgebäude verteilt **Cities XL** nach dem Zufallsprinzip Baupläne an die



Für Prestigebauten wie die **Freiheitsstatue** benötigen Sie Bauplan (kleines Bild, Triumphbogen).

Spieler. Wer einen davon umsetzen möchte, braucht Ressourcen wie Treibstoff und Arbeitskräfte. Weil Ihre Stadt nicht alle davon selbst herstellen kann, müssen Sie mit anderen Spielern handeln. Fertige Sehenswürdigkeiten locken dann Touristen an – ein ordentliches Nebeneinkommen.

## Busse gegen Geld

Umfangreichere Erweiterungen allerdings sollen zusätzlich bis zu 15 Euro kosten, derzeit basteln die Designer einen Wintersport-Gebäudesatz mit Skipisten und Berghotels sowie ein Küsten-Set samt Bars und Badestränden. Außerdem überlegt Monte Cristo, ein Flughafen-Addon sowie ein kostenpflichtiges Bus- und Bahnsystem nachzuschieben. Denn all das wird **Cities XL** zum Verkaufs-

start fehlen, obwohl gerade der Öffentliche Nahverkehr zum Pflichtinventar für Städtebauspiele zählt. Bis **Cities XL** die vom klassischen **Sim City** gewohnte Optionsvielfalt erreicht, müssen Sie hoffentlich nicht das Gehalt eines echten Bürgermeisters investieren. Denn das wären immerhin ... äh ... tja, das auszurechnen, ist kompliziert. **GR**

## Käufliche Zusätze



Erweiterungen wie das **Skiparadies** (oben) und die **Strandwelt** (unten) locken Touristen an. Allerdings müssen dafür auch Mehrspieler-Abonnenten extra bezahlen.



Mit Ihrer **Spielfigur** wandern Sie durch Konkurrenzstädte.

## Cities XL

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Monte Cristo / Flashpoint** ► Status **zu 70% fertig**

**Michael Graf:** Nach dem anspruchsfreien **Sim City Societies** naht mit **Cities XL** wieder ein ernsthaftes Städtebauspiel. Fraglich ist aber, ob es im späteren Partieverlauf spannend bleibt; der Vorgänger **City Life** verkam rasch zur Gähnorgie. Noch fraglicher ist, ob sich die Monatsgebühren lohnen: Für fünf Euro erwarte ich gehaltvolle Neuerungen. Sonst wär's eine Frechheit, dass ich für das Bus- und Bahnsystem extra zahlen soll.



micha@gamstar.de



# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

**Leitender Redakteur** christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Braid, Team Fortress 2

Zuletzt gesehen: »So glücklich war ich noch nie«

Zuletzt gelesen: P. Cornwell: »Portrait of a Killer«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Dunkel war's, die Glatz' schien helle ... Ganz spaßig. ★★★★★

**Demigod:** Funktioniert besser als vermutet. Strategie-Tipp! ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** Bildschön, aber nicht mein Humor. ★★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: WoW 3.1, Empire, Dark Athena

Zuletzt gesehen: David Lynch: »Inland Empire«

Zuletzt gelesen: T.C. Boyle: »The Woman«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Comic-Action konsequent umgesetzt. ★★★★★

**Demigod:** Ungewöhnliches Spiel. Unbedingt Probe spielen! ★★★

**Book of Unwritten Tales:** Rätsel okay, britischer Humor wäre nett. ★★★



## Gunnar Lott

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

Zuletzt gespielt: Braid, Dark Athena

Zuletzt gesehen: »IT-Crowd«, Staffel 2

Zuletzt gelesen: Dan Simmons: »Drood«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Nicht ganz so gut wie der Vorgänger, dennoch toll. ★★★★★

**Demigod:** Gutes Spiel. Bestimmt. Mich lässt es irgendwie kalt. ★★

**Book of Unwritten Tales:** Och, ganz lustig. Und ganz hübsch. ★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: mit Sandburgen

Zuletzt gesehen: blaues Meer und weißen Strand

Zuletzt gelesen: »Dragon Age: Stolen Throne«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Zu viel Standard-Shooter, zu wenig Atmosphäre. ★★

**Demigod:** Battleforge ist das bessere Multiplayer-Strategiespiel. ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** Märchenhafte Fantasy-Satire. ★★★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Demigod

Zuletzt gesehen: »Elizabeth: The Golden Age«

Zuletzt gelesen: die neue Mare

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Trotz einiger Schnitzer gute Unterhaltung. ★★★★★

**Demigod:** Etwas Feinarbeit noch, und das Kleinod wird groß! ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** Herrlich ge- und überzeichnet. ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3, Demigod

Zuletzt gesehen: »Watchmen« (Kino, fein!)

Zuletzt gelesen: wie immer den Spiegel

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Riddick minus Schleichen = Stumpfsinn. ★★

**Demigod:** Wunderbar, aber noch mit Balance-Problemen. ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** So machen Märchen Spaß. ★★★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Age of Conan

Zuletzt gesehen: »Body of Lies«

Zuletzt gelesen: Dean Koontz: »Odd Hours«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Erste Hälfte hui, zwei Hälfte pfui. ★★

**Demigod:** Nicht gespielt. –

**Book of Unwritten Tales:** Adventures sind mir doch zu lahm. ★★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Braid, Minen von Moria

Zuletzt gesehen: Death Race (Blu-ray)

Zuletzt gelesen: Tolkiens »Der Hobbit«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Nett, aber Riddicks Erstausschub war spannender. ★★★★★

**Demigod:** Nett, aber ich bleibe bei Battleforge. ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** Nett, aber ... Quatsch! Das ist super! ★★★★★



## Christian Schneider

**Trainee** chs@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Arma 2

Zuletzt gesehen: »Knowing«

Zuletzt gelesen: W. Kaminer: »Russendisko«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Ein tolles Remake, aber nur ein gutes Addon. ★★

**Demigod:** Nicht gespielt. –

**Book of Unwritten Tales:** Sehr hübsch, aber nicht gespielt. –



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Quake Live, Pro Evo 2009

Zuletzt gesehen: »Smoke« (DVD)

Zuletzt gelesen: »Dan Harrington on Cash Games«

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Nicht gespielt. –

**Demigod:** Echtzeit-Strategie ist nicht meins. ★★

**Book of Unwritten Tales:** Für Abenteurer den Kauf wert. ★★★★★



## Martin Deppe

**Freier Autor** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Peggle Nights

Zuletzt gesehen: »Der Mann am Fenster«

Zuletzt gelesen: Bauanleitung Duplo-Eisenbahn

**Meine Meinung zu...**

**Dark Athena:** Ob mein Bartschneider auch AUF dem Kopf geht? ★★★★★

**Demigod:** Der Tailor-Chris hat so gerade seinen Ruf gerettet. ★★★★★

**Book of Unwritten Tales:** Super, King Art! Und jetzt Battle Worlds! ★★★★★





# 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 Erfahrungsniveau entspricht.

## PC-KONFIGURATION

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

## SYSTEMDETAILS

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

## MULTIPLAYER-MODUS

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

## EINZELWERTUNGEN

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

## PREIS/LEISTUNG

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

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

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**

### DEMIGOD

**MULTIPLAYER-STRATEGIE**

ENTWICKLER: Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)  
 PUBLISHER: Atari  
 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorb.)  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 14.5.2009  
 CA. PREIS: 50 Euro  
 USK: ab 12 Jahren

#### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 10 Stunden

Bevor man sich in eine Multiplayer-Schlacht wagt, sollte man erst an der KI trainieren.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

GENRE: realistisch  
 STRATEGIE: linear  
 MASSTAB: Aufbau  
 SPIELSTIL: Individuen  
 EINHEITEN: einfache  
 HANDLUNG: komplex

#### ANSPRUCH

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

EINSTIEG: leicht  
 SPIELMECHANIK: einfach  
 SPIELTEMPO: langsam

HILFEN: Texthilfen, vier Schwierigkeitsgrade (Solo)  
 SPEICHERSYSTEM: Speichern nur nach einer Mission (Tournament)

#### TECHNIK

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

MINIMUM: 2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 512 MB RAM, 2,8 GB Festplatte  
 STANDARD: 3,8 GHz Intel XP 3500+ / AMD 2,0 GB RAM, 2,8 GB Festplatte  
 OPTIMUM: Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ / AMD 4,0 GB RAM, 2,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON: Headset, Skype, Teamspeak, Ventrilo  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

#### MULTIPLAYER

**Sehr gut**

SPIELMODI (SPIELER): Conquest (10), Dominate (10), Slaughter (10), Fortress (10)  
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet  
 DEDICATED SERVER: nein  
 FAZIT: Der Kern des Spiels: motivierend, spannend und voller überraschender Wendungen.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte und klasse animierte Einheiten + knallige Zauber + schöne Soundtrack + etwas dünner Schlachtensound	+ hübsche Effekte + viele ähnliche Texturen + sehr gute (englische) Sprachausgabe	8 / 10
SOUND	+ spannende Mischung aus Nah- und Fernkämpfen + Generäle im Schnitt etwas stärker als Assassinen		7 / 10
BALANCE	+ abgefahrenes Design + passende und teils ironische Kommentare der Halbgötter	+ klischeehaftes Szenario	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ überschaubare Befehlsleiste + leichtes Gruppen-Management + kein Ausgrauen der Truppen-Icons + Mini-Map ungenügend	+ Turnier- und Skirmish-Modus im Singleplayer + drei Multiplayer-Optionen + wenige Karten + wenig Variationen bei den Einheiten	8 / 10
BEDIENUNG	+ für kleinere Duelle und große Kämpfe konzipiert + Flaggen bringen spürbare Vorteile + keine neutralen Einheiten		7 / 10
UMFANG	+ gemeinsames Vorrücken deutlich effektiver + KI zuschaltbar + Wegfindung nicht ideal + KI-Helden reagieren manchmal nicht	+ Upgrades möglich + viele durchdachte Spezialfähigkeiten + wenig Variationen bei den Einheiten der Generäle	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ motivierendes Turnier- und Rangsystem über Impulse + freischaltbare Erfolge + auf Dauer wenig Abwechslung		8 / 10
TEAMWORK			8 / 10
EINHEITEN			8 / 10
ENDLOSSPIEL			8 / 10

#### PREIS/LEISTUNG

**Gut**

FAZIT: Flotte und bildhübsche Multiplayer-Schlachten.

## 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 macht noch Spaß, wenn auch mit Einschränkungen. Rot bedeutet starkes Ruckeln. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

## DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

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

## Abwertungen

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

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





### Petra Schmitz

hätte gerne vor einigen Jahren den Geburtsort Leonardo da Vincis besucht. Ging aber nicht, die Touristen waren im Weg.



### Fabian Siegmund

hält sich für den Universalmenschen des 21. Jahrhunderts. Er kann lesen, schreiben und gewinnt (fast) immer in Ego-Shootern.

## Action-Inhalt

### Tests

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.....	58
Wanted: Weapons of Fate .....	62
Wheelman .....	64
Scorpion: Disfigured .....	66
Monsters vs. Aliens .....	66
Guitar Hero: Aerosmith .....	67
Leisure Suit Larry: Box Office Bust.....	67
State Shift .....	67
Braid .....	68
Battlestations Pacific.....	70
Necrovision .....	72

# Action

## Spiel mit Geschichte

Leonardo möchte im 15. Jahrhundert abgeholt werden, möglichst originalgetreu.

Eine der zentralen Figuren in **Assassin's Creed 2** wird Leonardo da Vinci sein, das Universal-Genie der Renaissance. Leonardo da Vinci, der sich zur Zeit der Handlung des Spiels eigentlich gar nicht in Florenz oder der Toskana aufhielt, sondern in Mailand im Dienst der Adelsfamilie Sforza stand. Nicht weiter tragisch, das geht unter »künstlerische Freiheit« durch. Das ist sicher nicht die letzte, die sich der Entwickler Ubisoft nimmt, um den Mann im Spiel unterbringen zu können. Was dabei allerdings nicht vergessen werden darf, ist die Zusatzaufgabe, die mit der Wahl Leonardos einhergeht. Wer sich eine derartige Lichtgestalt

für ein Spiel schnappt, trägt auch eine Verantwortung gegenüber der Geschichte und gegenüber der Person, die in Sachen »Bedeutung für die Menschheit« korrekt eingeordnet und nicht nur als Gimmick-Zulieferer missbraucht werden sollte. Wenn Ubisoft das gelingt, könnte **Assassin's Creed 2** nicht nur ein spannendes Spiel werden, sondern auch die mit Abstand schönste Art von Geschichtsunterricht, die wir uns vorstellen können. **PET**



Leonardo da Vinci gilt als Universal-Genie der Renaissance.

## GameStar-Action-Charts 06/2009

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

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

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



DVD-XL  
Technik-Video  
Test-Video von EFB  
Original-Test als PDF

DVD  
Video-Special

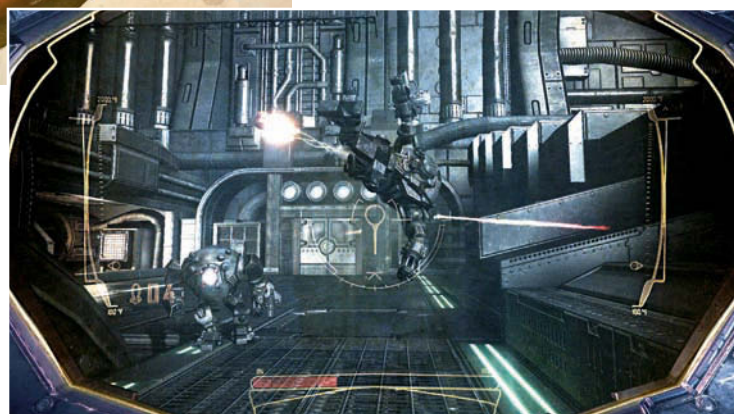
GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5394

Die Chroniken von Riddick bekommen ein neues Kapitel: Dieses Mal nimmt es der Held wider Willen mit einer ganzen Raumschiffbesatzung auf.

# Assault on Dark Athena

Wäre Richard B. Riddick doch nur vor neun Jahren ins Kino gegangen und hätte sich **Pitch Black** angeschaut! Dann wüsste er, dass ihm Cryo-Schlaf gar nicht bekommt, und er hätte nach der Flucht aus dem Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay vielleicht aufs Pennen verzichtet. Aber klar, das ist Unsinn, spielt doch der Film **Pitch Black**

Jahre nach den Ereignissen des Ego-Shooters **Escape from Butcher Bay** und somit auch Jahre nach denen des Nachfolgers **Assault on Dark Athena**, der direkt an Riddicks Knastausbruch anschließt. Richard ist folglich ahnungslos, wie gefährlich ein Nickerchen zwischen den Sternen sein kann. Während er träumend durchs Weltall braust, wird sein



In einem **Mech** unternimmt Riddick einen Ausflug auf die Außenhülle des Raumschiffs.

Fluchtschiff von einem riesigen Raumer namens Dark Athena gekapert. Der Held wacht im letzten Moment auf und schafft es, sich in Sicherheit zu bringen, während sein Begleiter Johns der skrupellosen Captain Revas in die Hände fällt. Die Dame führt nichts Gutes im Schilde.

## Wehrhaftes Kerlchen

Die Dark Athena ist ein gigantisches Piratenschiff. Die Beute: Menschen, die zu willenslosen Kampfdrohnen umgebaut werden. Erstens hat Held Riddick

darauf nur wenig Lust, zweitens will er von dem Pott runter. So einfach ist Letzteres allerdings nicht, denn Captain Revas bemerkt recht flott, dass sich ein ungebetener Gast auf ihrem Schiff herumtreibt. Von welchem Kaliber der blinde Passagier ist, wird der Dame erst später bewusst. Bis dahin hat Riddick schon Dutzende Drohnen und Söldner ausgeknipst, um von der Athena fliehen zu können – und das zunächst nur mit seinen Fäusten und einer Haarnadel bewaffnet. Wie nämlich schon im Vorgänger **Escape from Butcher Bay** (GS 2/05: 90 Punkte) ist Richard auch so schon ein recht wehrhaftes Kerlchen, das Faustkämpfe und Messerstechereien selbst gegen mehrere Gegner locker meistert, sofern Sie ihn über Maus und Tastatur oder Gamepad geschickt blocken und angreifen lassen. Zudem verfügt der Mann über einen entscheidenden Vorteil gegenüber seinen Widersachern: Er kann im Dunkeln sehen, sich in finstere Winkel hocken und seinen Feinden so unsichtbar auflauern, um sie von hinten in Bruchteilen von Sekunden auszuschalten. Gerade bei einem erhöhten Drohnenaufkommen ist das anzuraten, denn die ferngesteuerten Kreaturen tragen anstelle des rechten



In Assault on Dark Athena wird weniger geschlichen und deutlich mehr der Abzugsfinger gekrümmt als im Vorgänger. **Schießereien** wie diese gibt's später im Spiel an jeder Ecke.

Würde bitte jemand nachsehen, was auf dem verdammten Transportrelais los ist!

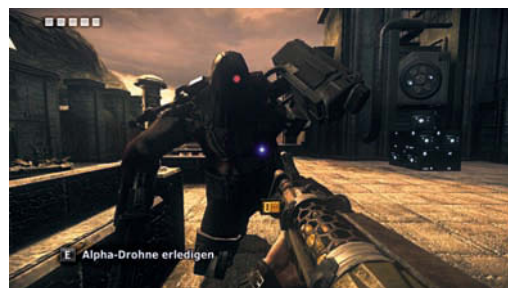
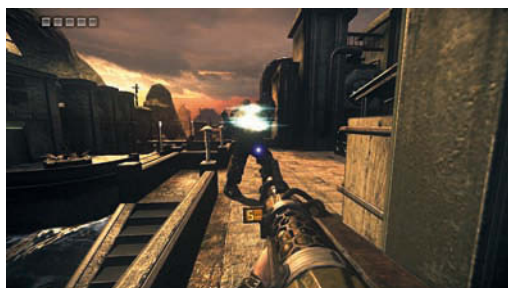






## Zone ohne Drohne

Auf dem Planeten Aguerra Prime treffen Sie auf so genannte **Alpha-Drohnen**. Die riesigen Bies-ter werfen mit Granaten nach Ihnen, ballern aus einem Maschinengewehr und lassen sich nur ausschalten, wenn Sie ihnen **fünf Luftpols-terladungen** aus dem SCAR-Gewehr anhaften und diese dann zur Explosion bringen. Anschließend reicht ein **Tastendruck**, und Riddick erledigt den Rest mit seinen Klingen.



### Licht an, bitte

#### Fabian Siegmund:

Für mich stürzt das Spiel mit Riddicks Bruchlan-dung auf Aguerra Prime ab. Was bis dorthin noch ein cooler Stirb-Langsam-Verschnitt im Weltraum war, wandelt



fabian@gamestar.de

sich ab da zur zähen Fleißarbeit, von der ha-nebüchenen Storywendung mal ganz abge-sehen: Gerade erst ist Riddick aus der Dark Athena geflohen, und schon will er wieder dorthin zurück? Außerdem wird Vin Diesels übertriebene Coolness mit der Zeit ganz schön anstrengend. Markante Helden sind was Fei-nes, aber man kann's auch übertreiben.

um etwa Auseinandersetzungen zu vermeiden, gibt es in **Assault on Dark Athena** kaum Variablen. Zumeist steht Ihnen lediglich ein Weg zum Ziel zur Verfügung.

### Planetenbesuch

Nach zirka zwei Drittel des Spiels kann Riddick von der Dark Athena entkommen, landet aber un-gewollt auf dem ungastlichen Planeten Aguerra Prime, den auch das Piratenschiff ansteuert. Die einzige Möglichkeit, Aguerra Prime wieder zu verlas-sen, ist die Dark Athena. Also macht sich der Held zum Raum-hafen auf den Weg, der zunächst aus reichlich Kletterei durch ei-

nen braun-beigen Küstenab-schnitt besteht. Schießereien gibt's später in einer braun-bei-gen Stadt, die Ballereien bleiben aber simpel, sackt Richard doch eine Superwaffe mit unendlicher Munition ein. Das SCAR-Gewehr verschießt bis zu fünf Luftpols-terladungen, die dann zur Explo-sion gebracht werden, um etwa fette, aber dumme Alpha-Droh-nen zu knacken.

### Viel zu cool

Ein Faktor, der den Vorgänger so außergewöhnlich macht, sind die markigen und brillant ver-tonnten Figuren, allen voran der Held selber. Auch die Gestalten in **Assault on Dark Athena** sind klasse in Szene gesetzt: Model-le, Animationen und Stimmen (englisch mit zuschaltbaren deutschen Untertiteln) verbin-den sich zu interessanten Cha-raktern. Bis auf eine Ausnah-me: Riddick selbst. Vin Diesel hat es mit der Coolness mächtig übertrieben. Alles, was der Schauspieler loslässt, klingt gleich, egal um was es sich han-delt. So wird aus dem kernigen Riddick ein flaches Helden-Ab-ziehbild. Nichtsdestotrotz bleibt eine Grundfaszination für die Fi-gur bestehen, denn ambivalente Helden gibt es im Spiele-Univer-sum nicht besonders viele. **PET**

### Noch immer besonders

**Petra Schmitz:** Assault on Dark Athena mag zwar nicht die Größe seines Vorgän-gers erreichen, aber es ist dennoch ein ge-lungenes Spiel, das mich über zehn Stun-den an den Rechner gefesselt hat. Denn sie ist wieder da, diese Mischung aus bösem Buben und Gutmenschen, die Riddick in sei-nem eiskalten Universum zu einer Beson-derheit macht. Blöderweise hat's Vin Diesel mit der coolen Stimme dieses Mal übertrieben. Da ist es fast schon tröstlich, dass er nur wenig von sich gibt und die anderen durchweg brillanten Spre-cher deutlich längere Texte haben. Weil's das geniale Escape from Butcher Bay als Zugabe gibt, ist die Riddick-Kombo vor allem für Neueinsteiger rundum empfehlenswert.



petra@gamestar.de

## ASSAULT ON DARK ATHENA

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Starbreeze (Escape from Butcher Bay, GS 02/05: 90 Punkte)  
PUBLISHER Atari  
SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24.4.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden



Großartig auf der Athena, dem Landgang fehlt Atmosphäre.

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 Tutorial, Texthilfen  
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

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
Pentium D 950 A64 3800+ AMD 1,0 GB RAM 10,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ 2,0 GByte RAM 10,3 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GByte RAM 10,3 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Surround-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 8800 / 9800  
Geforce 9600  
Geforce GTX 200  
Radeon X1600  
Radeon X1800 / X1900  
Radeon HD 2900  
Radeon HD 3800  
Radeon HD 4800

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) DM (12), TDM (12), CTF (12), Revolve (12), Pitch Black (6), Arena (8)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Nette Dreingabe mit einigen hübschen Modi, aber nichts, was dauerhaft fesselt.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr gelungene Modelle + hoch aufgelöste Texturen + knallige Shader-Effekte - insgesamt wenig Abwechslung - schwarze Balken	8 / 10
SOUND	+ prima Musik + satte Waffengeräusche + gute Umgebungssounds + exzellente englische Sprecher ... - nur Riddick nervt bald	10 / 10
BALANCE	+ drei jederzeit umschaltbare Schwierigkeitsgrade + stets fair - Schleichen selten nötig - für erfahrene Spieler generell zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gut herausgearbeitetes Feindbild + gelungene Mischung aus Ausbruch und Rettungsaktion - verliert auf dem Planeten an Dichte	8 / 10
BEDIENUNG	+ Tutorial + gut mit Maus und Tastatur sowie Gamepad + nah beieinander liegende Wiedereinstiegspunkte - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ einige optionale Aufgaben + Karten schalten Extra-Inhalte frei - recht kurzes Abenteuer - kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ enge Passagen wechseln sich mit gigantischen Räumen ab + Abwechslung durch Kletterei - kaum alternative Routen	8 / 10
KI	+ Gegner nutzen Taschenlampen ... - ... und gehen in Deckung - Bossgegner insgesamt eher dämlich	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ taktische Dunkelsicht + gelungene Mischung aus Hieb-, Stich- und Schusswaffen - SCAR-Gewehr macht später andere Waffen überflüssig	8 / 10
HANDLUNG	+ logische Fortsetzung des Vorgängers + nachvollziehbare Handlungsmotive - Experimente bleiben schleierhaft - fades Ende	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gut, aber nicht so brillant wie der Vorgänger.







**Bullet-Time** im abstürzenden Flieger: Wie in einem Mini-Spiel müssen wir unter Zeitdruck ballern.



**Geschützeinlage:** Per Dauerfeuer geben wir unserer Gattin Feuerschutz, der Schild dient als Deckung.

# Wanted Weapons of Fate

**Dass Kugeln eine bogenförmige Flugbahn haben, liegt an der Schwerkraft. Dass Kugeln in Kurven um Deckungen in Gegner fliegen, liegt an Hollywood.**

ab-18-DVD

- Video  
- Demo

GameStar.de

Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5845

Der Kinofilm **Matrix** hat 1999 zweierlei ausgelöst: Zum einen den reißenden Absatz schmaler Sonnenbrillen und enger Ledermäntel, zum anderen den inflationären Einsatz der Bullet-Time, also Schusswechseln in Zeitlupe. Seit dem Actionstreifen **Wanted** von letztem Jahr gibt's nun auch Kugeln, die nicht stur ballistisch durch die Gegend fliegen, sondern gerne mal rechts oder links abbiegen. Der Inszenierungs-Gag soll

nun auch den gleichnamigen Shooter aufpeppen.

## Ich bin dein Vater!

**Wanted**, der Kinofilm, glänzt mit zwei Arten von Geschossen. Nämlich mit Angelina Jolie und den oben erwähnten Kugeln, die im Bogen oder in Zeitlupe fliegen. Die schlechte Nachricht: Angelina kommt im gleichnamigen Spiel nicht vor. Die gute Nachricht: Die anderen Geschosse sind dabei –

und spielerisch gut umgesetzt. **Wanted** ist kein Kracher, aber auch bei weitem keine Lizenzgurke wie die **Matrix**-Spiele.

Im Spiel steuern Sie entweder den Hauptdarsteller Wesley oder seinen dubios-bösen Vater Cross. Die neun Kapitel spielen teilweise in unterschiedlichen Jahren, die Handlung schließt zwar ans Ende des Kinofilms an, greift aber gelegentlich Ereignisse aus dem Film auf. Das lässt die Nicht-Film-Ken-

ner schon mal ratlos mit den Schultern zucken. Grundsätzlich müssen Sie aber nur eins wissen: Wesley ist vom Bürohengst zu einer Art »Über-Killer« mutiert, der eine Bruderschaft aus Meuchelmördern bekämpft.

## Tischlein Deck Mich

Schon nach den ersten Metern durch Wesleys gammeliges Apartment werden Sie merken, dass sich **Wanted** anders spielt als



Gegner hinter Deckungen schalten wir per Kurvenschuss aus. Das Anvisieren funktioniert ganz ähnlich wie bei einer **Golfsimulation** über eine Anzeige der Flugkurve.





Gelegentlich können wir Gegenstände auch als Kugelfang vor uns **herschieben**, so wie diesen Kopierer.

## Kurvig-kurz

**Martin Deppe:** Von Deckung zu Deckung huschen und Patronenbillard spielen, das klingt eher beschaulich. Aber die Suche nach dem besten Schusswinkel, die flott von der Hand gehende Steuerung und der flüssige Spielablauf machen Wanted zu einem rasanten Ausflug. Der ist ebenso rasant zu Ende, schon nach rund vier Stunden ist Schicht. Zumindest ein Multiplayer-Part hätte drin sein müssen, denn die Vater-Sohn-Figuren schreien geradezu nach einem Koop-Modus. Zwar kostet Wanted nur 35 Euro, für die kurze Spielzeit ist das aber immer noch zu viel.



redaktion@gamstar.de

Standard-Shooter. Wenn Sie losstürmen und die SWAT-Kämpfer, die gerade Ihr Zuhause durchwühlen, frontal angreifen, sterben Sie einen schnellen Bild-

schirmtod. Stattdessen ist Deckung gefragt, immer und überall.

Mit der Leertaste ducken Sie sich hinter alles, was nicht schreiend vor Ihnen wegläuft: Tonnen, Tische, Mauern, Autos. Mit den Tasten A und D lugen Sie seitlich hervor, die naheliegendste sichere Position wird Ihnen per Pfeil angezeigt. Leertaste neu drücken, schon hechten, rollen, rutschen Sie hinter den nächsten Kugelfänger. Klingt kompliziert, geht Ihnen aber nach zwei Minuten und drei Bildschirmtoden in Fleisch und Blut über.

## Golf-Krieg

Ihre Gegner kennen die Vorteile einer Deckung, aber scheinbar nicht den Kinofilm. Sobald Sie einen Widersacher erledigen, leuchtet Ihre Adrenalin-Anzeige auf, die Ihnen einen Spezialschuss erlaubt. Mitten im Gefecht rufen Sie per linker Shift- und Maustaste eine Flugkurve auf, die Sie wie bei einer Golfsimulation verschieben oder biegen können, bis der Gegner hinter seiner Deckung aufleuchtet. Dann geht's rasant weiter: Maustaste loslassen, die Kugel fliegt Ihre Kurve nach, und zweierlei kann passieren. Variante 1: Opfer tot. Variante 2: Opfer verletzt, torkelt seitlich aus der Deckung – und zwar IMMER vor Ihr Fadenkreuz, nie zur sicheren Seite.

Die Zeitlupe (Bullet-Time) ist etwas komplizierter zu handhaben, funktioniert aber wie schon x-mal gesehen: Das Geschehen läuft kurzzeitig in Zeitlupe ab, Sie können also in aller Ruhe zielen und feuern. Abgesehen von einer Handvoll Zwischenbosse und brenzligen Levelstellen brauchen Sie die Spezialschüsse nicht zwingend, sie erleichtern das Vorrücken allerdings. Das merken Sie vor allem daran, dass Sie zu Spielbeginn öfter sterben als zum Ende hin. Denn die Fähigkeiten lernen Sie erst nach und nach in eingestreuten Tutorials.



Offenbar wurden **Benzinfässer** und Feuerlöscher nur erfunden, um sie in Computerspielen zu zerlegen.

## Granate! Na und?

Die Hatz auf den Obermütz der ominösen Bruderschaft führt uns streng linear durch Bürogebäude, ein abstürzendes Flugzeug, eine Seilbahnstation, pittoreske Fachwerkhäuser, aber auch durch schnöde Hallen und Gruften. Immerhin: Sobald die Umgebung langweilig zu werden beginnt, ist der Abschnitt auch schon zu Ende, außerdem lockern viele kurze Sequenzen in Spielgrafik den Ablauf auf – anfangs etwas zu oft, ab dem zweiten Drittel sind wir aber froh über die Verschnaufpause.

Das Waffenarsenal Ihres Helden-Duos bleibt die ganze Zeit

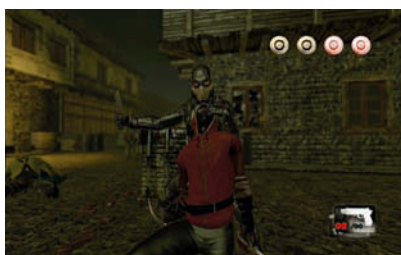
über bescheiden. Anfangs rennen wir mit einem Revolver umher, später kommen Mini-MPs hinzu. In wenigen, kurzen Einlagen ballern wir außerdem von Balkons aus mit einem Scharfschützengewehr oder Schnellfeuergeschütz. Unsere Gegner setzen dafür auch mal Granaten ein, die allerdings bei Weitem keine so tödlich Wirkung haben wie etwa in **Call of Duty: World at War**. Gleiches gilt für die nervigen Wahnsinnigen, die schreiend mit gezücktem Messer auf uns zustürmen – kein Vergleich zu den gefährlichen japanischen Banzai-Angriffen in **World at War**. *Martin Deppe*

## ! Die deutsche Version

Wir haben die englischsprachige Version von Wanted durchgespielt (Erscheinungstermin: 3. April 2009). Die deutsche Fassung (englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln) wird mit einem Monat Verzögerung am 30. April veröffentlicht. Sie ist rund sieben Euro günstiger, aber deutlich entschärft:

- ▶ Blut und Blutspritzer sind entfernt
- ▶ die Ragdoll-Physik ist nicht enthalten
- ▶ Kopfschüsse und Nahkampf-Attacken sind aus dem Programm entfernt

Weil Wanted auch ohne diese Inhalte noch reichlich brutal ist, hat die USK der deutschen Version keine Jugendfreigabe erteilt. Sie darf nur an Erwachsene verkauft werden.



Die eher nervigen **Nahkampfangriffe** der Trainingsjackenträger sind in der deutschen Version entfernt.

## WANTED

## ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Grin (Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, GS 08/07: 82 Punkte)  
PUBLISHER Warner Bros.  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 30.4.2009  
CA. PREIS 35 Euro  
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel A64 X2/4200+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	2,8 GHz Intel A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 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 Breitbildformat			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Unschärfefekte + ganz eigener Stil bei Beleuchtung und Farben - abwechslungsarm	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + passender Film-Soundtrack - wortkarge, aber passende Sprecher - kaum Gegnersprüche	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + nie unfair - Spiel ist anfangs schwerer als später	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Popcornkino-Atmosphäre + gut eingebundene Zwischensequenzen - wenige Überraschungen	8 / 10
BEDIENUNG	+ vorbildliche Kameraführung + Spezialschüsse gut zu steuern - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ kurze Tutorials für Spezialschüsse - nach maximal fünf Stunden vorbei - wenig Wiederspielwert	3 / 10
LEVELDESIGN	+ Intermezzi mit Bullet-Time, Geschütz und Scharfschützengewehr - schlauchige Levels - innen zu abwechslungsarm	6 / 10
KI	+ Gegner nutzen Deckung - Gegner bleiben bei der Deckung - keine taktische Zusammenarbeit	5 / 10
WAFFEN UND EXTRAS	+ coole Spezialschüsse + Benzinfässer und Minen als indirekte Waffe - sehr überschaubares Arsenal	8 / 10
HANDLUNG	+ kapitelweiser Wechsel zwischen Vater und Sohn - Wer den Film nicht kennt, kapiert die Story nur schwer - Wo ist Angelina ...?	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Ungenügend** SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT **Kurze und kurzweilige Filmadaption.**

70

SPIELSPASS





Sie dürfen immer nur auf das **Ziel** schießen, das Ihnen das Spiel mit einem weißen Kreis vorgibt. Freies Zielen gibt's nur gelegentlich, innerhalb des Fokus-Modus.

# Wheelman

**Es gibt eine Grenze zwischen »unkomplizierte Action« und »dummer Quatsch«.**  
Dieses Spiel schlingert bei wilden Verfolgungsjagden zügellos auf ihr herum.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6100

Nur weil einer Lahm heißt, muss er noch lange kein schlechter Fußballer sein. Und nur weil einer Diesel heißt, muss er noch lang kein Gefühl für Auto-spiele haben. Im Actionspiel **Wheelman** von Vin Diesels eigenem Entwickler-Team Tigon Studios mimt der glatzköpfige Hollywood-Star selbst den Helden: einen muskelbepackten Fluchtwagenfahrer (»Wheelman«), der als Undercover-Agent die Gangsterszene von Barcelona infiltrie-

ren soll. Die Story klingt also ganz nach Diesel, im Tank hat **Wheelman** allerdings Zucker.

## Lahmes Gerase

Vin Diesels Alter Ego heißt Milo Burik. Wenn Ihnen dabei der Name Niko Bellic in den Sinn kommt, ist das vermutlich gewollt, denn **Wheelman** wäre wohl gerne wie **GTA 4**. Burik verdingt sich wie Bellic für verschiedene Auftraggeber in einer frei befahrbaren Spielwelt. Drei Gangsterbanden gibt's in Bar-

celona, und der Wheelman arbeitet für jede der verfeindeten Parteien, ohne dass die das mitbekommen. Mal klagt er Autos, mal überführt er präparierte Karren von A nach B, mal liefert er sich Verfolgungsjagden mit der Konkurrenz. Dabei raubt er wie Bellic nach Belieben Fahrzeuge, die im Straßenverkehr herumeiern.

Im Mittelpunkt von **Wheelman** steht also das Rasen, doch gerade die Auto-Physik haben die Tigon Studios gehörig an die Wand ge-

setzt. Die 24 Fahrzeugklassen des Spiels (von denen sogar zwei lizenziert wurden) fahren sich allesamt recht ähnlich und fühlen sich an, als würde sie eine unsichtbare, göttliche Hand wie Spielzeugwägelchen durch die Stadt schieben. Das wird durch die albernen Ramm-Manöver noch verstärkt, die Burik ausführen kann: Mit Mausbewegungen lassen Sie Ihr Auto in voller Fahrt gummiballartig zur Seite schnellen, völlig losgelöst von den Regeln der Phy-

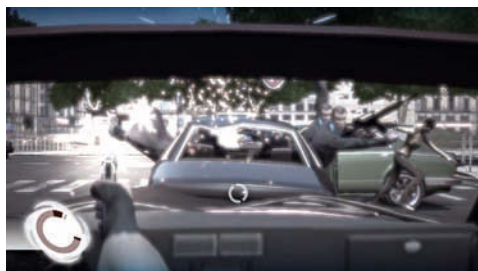


Die **Polizei** taucht zu sporadischen Verfolgungsjagden auf, gehört ansonsten aber nicht zum Straßenbild.



Zerstören wir ein gegnerisches Auto, gibt's eine kurze, schicke **Zwischensequenz**.



Burik kann per **Hechtsprung** in andere Fahrzeuge hüpfen.Nur bei den **Präzisionsschüssen** dürfen Sie selbst zielen.Das hilft auch Augen zuhalten nichts: Die **Shooter-Passagen** von Wheelman sind ziemlich hässlich. Und obendrein noch langweilig.

sik. Aber mit denen hat **Wheelman** ohnehin nichts am Hut, denn nachvollziehbare Schadensmodelle oder glaubwürdige Unfälle gibt's in diesem Spiel nicht.

### Igel und Hase

Weil die Maus beim Fahren für die Ramm-Manöver zuständig ist, können Sie sich im Auto nicht umsehen. Sollte sich Ihr Gegner bei einer Verfolgungsjagd überraschend hinter Sie fallen lassen und abbiegen, bekommen Sie das also nur mit, wenn Sie die Mini-Karte im Auge behalten. Aber halb so wild: In den meisten Missionen warten Ihre Opfer geduldig an der nächsten Straßenkreuzung auf Sie, nur um wieder Gas zu geben, sobald Sie sie fast eingeholt haben. Dramatik kommt so nicht auf. Das umgekehrte Prinzip gilt, wenn Sie die Polizei am Hacken haben. Die Jungs kleben Ihnen beharrlich an der hinteren Stoßstange, egal wie schnell Sie fahren, und brechen die Verfolgungsjagd erst dann ab, wenn der KI gerade danach ist. Im Gegensatz zur **GTA-Serie** gehören die Herren von der Rennleitung auch nicht zum Straßenbild, son-

dern tauchen aus dem Nichts hinter Ihnen auf, wenn die Mission oder der Zufall das gerade wollen.

### Hohles Gephase

So künstlich wie die Verfolgungsjagden fühlt sich auch der Rest des Spiels an. Die Entwickler behaupten zwar nicht, Barcelona bis ins Detail nachgebaut zu haben, ein bisschen mehr Leben und Abwechslung hätte der Stadt aber dennoch gut getan. Wenigstens haben die Tigon Studios Milo Burik eine Karte verpasst, mit der er sich durch Barcelona teleportieren kann, anstatt jede Strecke fahren zu müssen. So springen Sie zum Beispiel bequem von Storymission zu Storymission. Die werden in der Regel von einer kurzen Zwischensequenz eingeleitet, in der Vin Diesel (beziehungsweise sein Synchronsprecher Martin Kessler) dümmliche Dialoge mit verschiedenen Unterweltlern führt. Hier fällt auf, dass die Entwickler zwar einige Detailarbeit in die Polygon-Muskeln und die digitale Knollnase von Milo Burik gesteckt haben, die anderen Spielfiguren sehen im Vergleich dazu jedoch eher comic-haft aus. So wirkt Vin Diesel in seinem eigenen Spiel ein wenig deplatziert.

### Eins auf die Nase

Burik fährt nicht nur Auto, sondern ist gelegentlich auch zu Fuß unterwegs. Dann wird **Wheelman** zu einem altmodischen Shooter aus der Verfolgerperspektive, der sich von der relativ freien Spielwelt verabschiedet und zu eintönig texturierten Schlauchlevels zurückkehrt. Dann doch lieber zurück ans Steuer, denn dort kann Burik immerhin ein paar Spezialmanöver ausführen. Wenn der Wheelman lange genug sehr

schnell fährt und dabei noch ein paar Blechschäden verursacht, sammelt er »Fokus-Energie«. Die setzen Sie dann auf Knopfdruck in besonders schnelle Sprints oder Präzisionsschüsse um. Nun können Sie mit der Maus für wenige Sekunden in Zeitlupe gezielt auf Autoreifen, Benzintanks oder Insassen ballern. Das klappt auch zusammen mit einem schicken 180-Grad-Powerslide, bei dem

Burik auf seine Verfolger feuert. Ohne Fokus-Energie dürfen Sie nur durch simples Geklicke auf das jeweils vom Spiel markierte Ziel schießen. Kein Vergleich also zur freien Sicht und dem Kampfsystem von **GTA 4**. Nach alledem bleibt festzustellen: Wenn Philipp Lahm und Vin Diesel die Nachnamen tauschen würden, wäre sowohl dem deutschen Fußball als auch **Wheelman** geholfen. **FAB**

### TÜV abgelehnt

#### Fabian Siegmund:

The Wheelman will kein GTA 4 sein? Papperlapapp, natürlich will es das. Das Spielprinzip stimmt in großen Teilen mit dem der GTA-Serie überein. Mit dem Unterschied, dass in The Wheelman kaum etwas davon gut funktioniert. Das Spiel fühlt sich künstlich, bruchstückhaft und seelenlos an. The Wheelman will eher wie Crazy Taxi sein? Dann sollte es sich nicht so ernst nehmen. Unfreiwillig komisch ist das Ergebnis allemal.



fabian@gamestar.de

## WHEELMAN

### ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Tigon Studios (Erstlingswerk)	TERMIN (D)	26.3.2009
PUBLISHER	Midway / Ubisoft	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch		

ANSRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel XP 1800+ / AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM (Vista) 15 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ / AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB RAM (Vista) 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4000+ / AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB RAM (Vista) 15 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	Xbox-360-Gamepad		
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>	+ Zeitlupe-Kamerafahrten + halbwegs echt wirkender Vin Diesel ... - ... aber comic-hafte Nebendarsteller - lahme Effekte	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ cooler Flamenco-Soundtrack + Autoradio + Originalstimme und deutscher Originalsprecher von Vin Diesel - miese Synchronisation	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ leichter Einstieg + Milo heilt selbständig + unnötige Zeitlimits bei manchen Aufträgen - teils zu leicht, teils zu schwer	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ teils nette Zwischensequenzen + frei befahrbare Stadt ... - ... die sehr künstlich wirkt - Gegner warten bei Verfolgungsjagden	4 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ Speicherpunkte innerhalb der Missionen + Tastatur nicht frei belegbar - keine schwenkbare Kamera beim Fahren	3 / 10
<b>UMFANG</b>	+ große Stadt + sieben Arten von Nebenmissionen ... - ... die schnell langweilig werden - kein Mehrspieler-Modus	7 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ einige markante Gebäude aus Barcelona + monotone Straßenzüge - keine Höhenstufen - triste, geradlinige Shooter-Passagen	6 / 10
<b>KI</b>	+ Gegner führen Ramm-Manöver durch - KI-Fahrer verhalten sich unglaublich - Shooter-Gegner stehen planlos herum	6 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ Fokus-Energie für Sprints + Präzisionsschüsse + 180-Grad-Slides - vorgegebene Ziele bei den Auto-Schießereien	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ cooler Macho Vin Diesel + stereotype Story + zusammenhanglose Missionen und Nebenaufträge - kein Humor	3 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**FAZIT** Liebloser GTA-Klon mit Vin Diesel.

56

SPIELSPASS





Als **Missing Link** zerlegen wir die Geschütztürme auf einem riesigen Roboterarm bei einem Reaktionstest.

**Trotz simpler Mechanik überzeugt die abwechslungsreiche Filmumsetzung.**

## Monsters vs. Aliens

Die PC-Umsetzung zum aktuellen Animationsfilm **Monsters vs. Aliens** ist ein bunter Genre-Mix: Gigantika, die 15-Meter-Frau, die eigentlich Susann heißt, schnallt sich Army-Jeeps unter die Füße und skatet durch unterirdische Geheimanlagen und das von Außerirdischen verwüstete San Francisco, weicht Laserschranken und Kampfrobotern aus und schlittert über Eisenstangen und an Wänden entlang. Die Mensch-Fisch-Kreuzung **Missing Link** vermöbelt stattdessen mechanische Gegner in einer simplen **Devil May Cry**-Variante. Nebenbei muss der Rüpel-Mutant kleine Schalterrätsel lösen, Raketensysteme übernehmen oder den Arm eines riesigen Militärroboters erklimmen. Dabei weicht er Laserstrahlen aus und löst per Reaktionstest die Befestigungsbolzen des Metallgelenks – am besten mit dem Gamepad, denn die Steuerung per Tasta-

tur ist in solchen Momenten etwas fummelig. Zu guter Letzt schlängelt sich der geleeartige Glibberklumpen B.o.B. durch Labyrinth, saugt Gegner in seinen transparenten Körper auf und gleitet dank der so gefangenen Materie auch über Gitterstäbe. Für Ihre Heldentaten werden Sie mit Konzeptzeichnungen, Kommentaren der Darsteller zu den Levels und zahlreichen Mini-Herausforderungen belohnt. So sorgt **Monsters vs. Aliens** für viel Motivation und dank der Genre-Sprünge auch für Abwechslung. Die einfach gestrickten Spielelemente wenden sich eher an jüngere Fans der Filmvorlage, die durch zahlreiche, gut vertonte Zwischensequenzen erzählt wird. **CHS**

### MONSTERS VS. ALIENS

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Beenox / Activision		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



### Spaßiger Monster-Mix

**Christian Schneider:** Ich kenne die Leinwandvorlage noch nicht, doch sie wird mir wahrscheinlich nicht gefallen. Nach dem wundervollen Wall-E haben es Animationsfilme bei mir schwer. Bei den Spielen zu den beiden Kinostreifen verhält es sich umgekehrt. Hier gehört meine Sympathie dem quirligen Monster-Trio von Dreamworks und ihren einfallsreichen Abenteuern. Zugegeben, der Anspruch stapelt etwas tief, wird der jungen Zielgruppe aber gerecht.



chs@gamestar.de



**Scorpions-Alltag:** Trostlose Umgebungen und Gegner, die scheinbar nicht auf Kugeln reagieren.

**Ideen allein machen noch lange kein gutes Spiel. Hier ist der Beweis.**

## Scorpion Disfigured

Die Liste der Spiele, bei denen sich der Ego-Shooter **Scorpion: Disfigured** bedient, ist prominent besetzt: Waffen und Charakterwerte verbessern stammt aus **Deus Ex**, mentale Superfähigkeiten aus **System Shock 2**, das Spiel mit Überblendungen und dynamischen Schatten erinnert an **Riddick: Escape from Butcher Bay**. Doch keines der Elemente funktioniert. Die fummelige Steuerung von Psi-Kräften wie Telekinese und Heilung macht die Gedankenfertigkeiten schnell überflüssig, zumal der Energieverbrauch enorm und die Effektivität unvorhersehbar ist. Die Waffen dagegen verschießen (selbst mit allen Upgrades) gefühlt nur Wattekugeln. Trefferrückmeldungen der Feinde fehlen jedenfalls fast durchgängig. So versagt **Scorpion** vor allem in der Schlüsselqualifikation des Ego-Shooters: dem Schießen. Manchmal fallen die Gegner nach drei

Schüssen um, manchmal nach 15. Zudem leidet die Atmosphäre durch den ausgesprochen schwachen Ton, und der Story-Faden der wirt erzählten Geschichte verliert sich bereits in den ersten der insgesamt 16 (meist übertrieben dunklen) Levels. Ihre Aufgaben bestehen in der Regel aus drei Teilen: Sie finden eine verschlossene Tür, bekommen dann die Koordinaten des Schlüssels und holen selbigen vom anderen Ende der verschachtelten, optisch sehr eintönigen Karte ab. Abwechslung suchen Sie hier vergebens, genauso wie scharfe Texturen. Allein das exotische Quartier eines Bösewichts, das an einen ägyptischen Tempel erinnert, bleibt einigermaßen in Erinnerung. **CHS**

### SCORPION: DISFIGURED

GENRE	Ego-Shooter	USK	keine Jugendfr.
HERSTELLER	B-Cool Interactive / Atari		
CA. PREIS	35 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 6600 GT		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



### Knick im Stachel

**Christian Schneider:** Tolle Extras können ein gutes Spiel zum Hit machen, aber ein schlechtes Spiel machen sie nicht zwangsläufig gut. Und Scorpion ist schlecht: Die Spielelemente wirken verkrampt hineingepresst, die Levels völlig höhepunktfrei. Die Kämpfe gegen reaktionsstumpfe Feinde und die Waffen, die sich wie Wasserspritzpistolen anfühlen, sind dann nur noch Sargnägel für die Kiste, in der man sämtliche Verkaufskopien von Scorpion verbuddeln sollte.



chs@gamestar.de





Die Autos fahren sich so, wie das Spiel aussieht: grässlich.

## State Shift

DVD  
Test-Check

Vor dem Rennen fragt Sie das futuristische Baller-Rennspiel **State Shift**, ob Sie sich sicher seien. Unser Tipp: Beantworten Sie die Frage mit einem strengen »Nein« und ersparen Sie sich die grottnge Grafik, die schwammige Steuerung und das öde Streckendesign. Zu gewinnen gibt es sowieso nichts, denn

die Fahrzeuge unterscheiden sich nur in der Bemalung. Spaß machen die Rasereien trotz Turbo- und Waffeneinsatz nicht. **CHS**

### STATE SHIFT

GENRE Baller-Rennspiel  
HERSTELLER Engine Software / Playlogic  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM

USK ab 6 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

21  
SPIELSPASS



Die Minispiele und Dialoge sind vor allem eines: flach und anspruchslos.

## Leisure Suit Larry Box Office Bust

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6080

Es ist amtlich: Die **Leisure Suit Larry**-Reihe ist tot! Ähnlich wie im Vorgänger **Magna Cum Laude** absolvieren Sie öde Minispiele der Marke »Sammle 15 Drehbuchseiten«. Vom Tempo und Spielwitz eines **Rayman Raving Rabbids** ist **Box Office Bust** meilenweit entfernt.

Zudem stören die bockige Kamera, unnötig lange Laufwege sowie unkomische Penis-Witze. **DM**

### LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

GENRE Actionspiel  
HERSTELLER Team 17 / Codemasters  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1300

USK ab 12 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

44  
SPIELSPASS



Schnelle Notenfolgen sind wegen den regelmäßigen Rucklern kaum zu treffen.

## Rocken mit Steven Tyler: Macht das Spaß? Ja, aber nur den Fans.

## Guitar Hero Aerosmith

Stellen Sie sich ein Queen-Konzert ohne »We are the Champions« vor. Oder wie es wäre, wenn die Rolling Stones auf »Satisfaction« verzichten würden. Skandal! Schließlich will man als Fan die größten Hits seiner Lieblingsband hören. **Guitar Hero: Aerosmith** hat dasselbe Problem. Zwar dürfen Sie in Activision Blizzards Musikspiel 25 Songs der berühmten Rockgruppe (wie gewohnt mit einer Plastikgitarre) nachspielen, Chartstürmer wie »Crazy«, »Cryin'« oder die oscar-nominierte Ballade »I Don't Want to Miss a Thing« lässt die kurze Liste aber vermissen. Zwischen den weitgehend unbekannten Liedern haben es zumindest ein paar Klassiker wie »Livin' on the Edge« und »Rag Doll« in die Auswahl geschafft. 15 zusätzliche Songs gibt's im Paket, aber die haben nichts mit Aerosmith zu tun. Stattdessen rocken Sie zu Melodien von Lenny Kra-

vitz, Joan Jett oder The Cult. Wie von der **Guitar Hero**-Serie gewohnt spielen sich die Lieder hübsch eingängig und sorgen vor allem im Koop-Modus für Partystimmung. Das Niveau der Kampagne schwankt allerdings stärker als bei **Guitar Hero 3**. Dank eines gut gemachten Tutorials und der vier Schwierigkeitsgrade kommen dennoch Einsteiger wie Profis auf ihre Kosten. Nett: Zwischen den Liedern erzählen die Bandmitglieder um Frontmann Steven Tyler in (pixeligen) Filmchen von deren Entstehungsgeschichte, und auch die virtuellen Ebenbilder der Aerosmiths sind gut getroffen. Allerdings leidet **Guitar Hero: Aerosmith** unter den aus dem Vorgänger bekannten Rucklern. **DM**

### GUITAR HERO: AEROSMITH

GENRE Musikspiel  
HERSTELLER Aspyr / Activision Blizzard  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis  
MINIMUM 3,6 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon 9800

USK ohne Altersbeschr.

PREIS/LEISTUNG **Gut**

78  
SPIELSPASS

### Second-Hand-Rock

**Daniel Matschijewsky:** Trotz netter Biografie-Filmchen und der gelungenen Präsentation packt mich **Guitar Hero: Aerosmith** nicht, weil es dem (nicht gerade umfangreichen) Spiel an Höhepunkten fehlt. Als Fan möchte ich die Hits meiner Lieblingsband spielen, nicht die Lieder aus der zweiten Reihe. Zwar macht es nach wie vor Spaß, zusammen mit dem Kollegen Fabian die Plastikklampfe hochzureißen, ein wirklich erstklassiges Rock-Konzert hört sich aber anders an.



danielm@gamstar.de



DVD

Video-Special

GameStar.de

Screenshots &amp; Infos

► Quicklink: 6035

GameStar TV 29/09

(Premium)

# Braid



**Lassen Sie sich nicht von den Bildern abschrecken! Sonst entgeht Ihnen ein raffinierter Independent-Knobler.**



Der Ring verlangsamt alle Objekte in seiner Umgebung – ideal für ansonsten zu schnelle Feinde.

## ! Online-Vertrieb

**Braid** wird nicht im Handel, sondern über diverse Download-Plattformen vertrieben. Zur Auswahl stehen die US-Webseiten PlayGreenhouse.com und ImpulseDriven.com sowie Gamersgate.com und Steam. Die Preise unterscheiden sich teils stark. Mit 12,99 Euro war Valves Steam bei Redaktionsschluss der günstigste Anbieter. Bei Gamersgate müssen Sie 14,95 Euro berappen. Das 156 MByte kleine Jump&Run ist an Ihr Benutzerkonto gekoppelt und kann deshalb auf beliebig vielen Rechnern installiert werden. Eine Mac- oder Linux-Variante gibt es (noch) nicht.

Zwei Worte werden Ihnen bei **Braid** garantiert häufiger über die Lippen kommen: »Ach so!« Denn im Jump&Run vom bislang unbekannten Entwickler Number None müssen Sie oft scheinbar unmögliche Rätsel lösen. Rätsel, die Sie an Ihrer Intelligenz zweifeln lassen. Rätsel aber, deren Lö-

sung stets so verblüffend plausibel ist, dass Sie sich mehrfach auf die Stirn klatschen werden. Seit dem **Braid** im August 2008 für die Xbox 360 erschienen ist, wurde der Erfinder Jonathan Blow mit Preisen geradezu überschüttet. Zu Recht, wie wir finden. Denn mit seinem außergewöhnlichen Spielprinzip reiht sich **Braid** mühelos in die Riege innovativer Knobel-Hits wie **Portal** und **World of Goo** ein.

### Rückwärts

Auf den ersten Blick mutet **Braid** wie ein zwar hübsch gezeichneter, aber schnöder **Super Mario**-Klon an. Und tatsächlich meistern Sie in der ersten von sechs stimmungsvollen 2D-Welten hauptsächlich Geschicklichkeitseinlagen, hüpfen über Abgründe und auf niedliche Feinde (miauende Hasen!), sammeln Puzzleteile und bekommen am Levelende zu hören, dass sich

die gesuchte Prinzessin in einem anderen Schloss befinde. Kurz darauf stellt **Braid** das Genre auf den Kopf. Ähnlich wie der Prinz aus Persien darf Tim, der Held des Spiels, die Zeit zurückspulen, und zwar beliebig lang. So lassen Sie zum Beispiel Feinde erst in für Tim unerreichbare Gruben hüpfen, den Schlüssel für eine Tür aufklauben und dann durch die Rückspul-Funktion zurück in seine Hände tragen. Grün schimmernde Objekte, Plattformen und Gegner zeigen sich von der Zeitmanipulation jedoch unbeeindruckt, bewegen sich also auch dann normal weiter, wenn Sie die Retour-Taste drücken. Aus diesem Prinzip hat Number None reihenweise knifflige Rätsel gestrickt, eines kreativer und vertrackter als das vorangegangene. Der Schwierigkeitsgrad nimmt im Verlauf spürbar aber angemessen zu, und obwohl Sie häufig so manch schwe-

re Nuss zu knacken haben, bleibt **Braid** stets nachvollziehbar und fair. Einsteiger und Ungeduldige sollten Tims Abenteuer dennoch mit Vorsicht genießen.

### Zeitwende

Bloßes Zurückspulen wäre auf Dauer langweilig, weshalb Number None seinem Helden in jeder Welt eine neue Fertigkeit spendiert. Beispielsweise trennt sich Tim auf Kommando von seinem Schatten, der – während wir die Zeit zurückdrehen – alle zuvor ausgeführten Aktionen vorwärts, also richtig herum erneut durchläuft. In Welt 6 darf Tim einen Ring auf den Boden legen, der nicht nur die perfekt zum grafischen Stil des Spiels passende Geigenmusik verlangsamt, sondern auch alle beweglichen Objekte in der Umgebung. Das gelungene, wenn auch etwas detailarme Leveldesign stellt Sie dabei regelmäßig



Braid sieht wie ein Jump&Run aus, setzt aber selten auf Geschicklichkeit. Wichtiger sind gutes Timing und Kombinationsgabe, um **Puzzleteile** (oben) einzusammeln.





Gefährliche Aufgaben überlässt Tim lieber seinem **Schatten**, von dem er sich auf Kommando trennt.



Nichts ist unmöglich! Wer die Zeitmanipulation clever einsetzt, erreicht auch die **Tür rechts oben**.

## Zeitlos gut

### Daniel Matschijewsky:

Braid hat sich sofort einen besonderen Platz in meinem Herzen erspielt. Dieses unscheinbare Independent-Juwel ist so kreativ, so liebevoll und so motivierend, dass sich millionenschwere Software-Fabriken angesichts ihrer ständigen Wiederverwursthung alter Konzepte verschämt in die Ecke stellen müssten. Braid zeigt, wie man mit wenigen Mitteln, aber den richtigen Ideen ein Spielerlebnis schafft, das einen regelmäßig verblüfft und von dem man gerne seinen Freunden erzählt – einfach toll!



danielm@gamstar.de

vor Herausforderungen, die sowohl Hirnschmalz als auch Fingerfertigkeit verlangen. Beispielsweise bremsen Sie mit Tims Ring schnelle Kanonenkugeln ab, klettern zwischen ihnen eine Leiter hoch, schnappen sich einen Schlüssel, spulen die Zeit zurück und missbrauchen zuvor erlebte Gegner als Trampolin für ansonsten unerreichbare Plattformen. Was kompliziert klingt, geht dank der eingängigen Steuerung sehr gut von der Hand. Jedoch nur mit einem Gamepad;

auf der Tastatur sind die (nicht konfigurierbaren) Tasten etwas unglücklich verteilt. Ebenfalls ein Bedienungs-Manko: Sie benötigen zwingend ein offizielles Xbox-360-Gamepad. Geräte anderer Hersteller werden nicht unterstützt. Auch dass **Braid** nur die von der Konsole bekannte HD-Auflösung (1280 x 720 Pixel) beherrscht, zeugt von einer unsauberen Portierung auf den PC.

## Isamdon

Die Präsentation gibt ebenfalls Anlass zur Kritik. Zwar erzählt **Braid** eine nette Parabel auf die Vergänglichkeit der Zeit und endet in einem tiefphilosophischen Finale (über dessen Interpretation die Fans sogar in Foren und Blogs diskutieren), all das bekommen Sie aber nur in Texttafeln zu lesen. Zwischensequenzen lässt das Programm ebenso vermissen wie sprechende Charaktere. Das sind jedoch Kleinigkeiten, die in diesem Fall den Spielspaß nur in geringem Maße stören. Denn seine Kerndisziplin, die kreativen und fordernden Rätsel, meistert **Braid** mit Bravour, zumal das Spiel uns immer wieder mit netten Ideen begeistert. So be-

kommen Sie es beispielsweise mit dickwandigen Bossgegnern zu tun, denen Sie nur durch den geschickten Einsatz der Rückspulfunktion schaden. Und der letzte Abschnitt (Welt 1 genannt, aber wie sollte es bei einem Spiel, das es mit der »richtigen« Reihenfolge nicht ganz ernst nimmt, anders sein?) schickt Sie gar in eine rasante Flucht vor einer Feuerwalze, der Sie nur entkommen, wenn Sie Tims Fähigkeiten klug und im richtigen Moment einsetzen.

Schade nur, dass Sie all das bereits in wenigen Stunden gesehen haben, denn **Braid** ist sehr kurz ausgefallen, dafür ist der Preis ausgesprochen niedrig. Immerhin dürfen sich ehrgeizige Spieler an **Mirror's Edge**-ähnlichen Speed-Runs probieren, die durch knappe Zeitlimits eine zusätzliche Herausforderung darstellen. Oder Sie spielen **Braid** einfach noch mal. Immerhin hat es schon lange nicht mehr so viel Spaß gemacht, »Ach so!« zu rufen. **DM**



In **Tims Haus** wechseln Sie zwischen den Welten, lösen Puzzles und schalten dadurch Erfolge frei.

## BRAID

### GESCHWICHKEITSSPIEL

ENTWICKLER	Number None (Braid ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	11.4.2009
PUBLISHER	Number None	CA. PREIS	13 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Download		

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
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 768 MB RAM 200 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 200 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 200 MB 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	Kontobindung
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sieht aus wie ein Ölgemälde + subtile, hübsche Effekte und Animationen - generelle Detailarmut - nur eine Auflösung	7 / 10
SOUND	+ angenehme, unaufdringliche Klassikmusik + gelungener Rückspul-Effekt + witzige Geräusche - nur Text, keine Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig kniffliger + Tutorial für jede neue Fertigkeit + Rätsel nie unlogisch - für Einsteiger recht schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Spielwelt + nette Seitenhiebe + Handlung und Spielprinzip toll miteinander verwoben - blasser Figuren	9 / 10
BEDIENUNG	+ wenige Tasten reichen aus + hervorragend mit dem Gamepad + automatisches Speichern - nicht konfigurierbar	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + motivierende Speed-Runs - nur sechs sehr kleine Welten - in wenigen Stunden durchgespielt	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich und liebevoll + Rätsel- und Geschwindigkeitseinlagen + packende Final-Welt - etwas detailarm	9 / 10
RÄTSEL	+ raffinierte Knocheien + variantenreich + erst scheinbar unmöglich, dann verblüffend plausibel + nette Bosskämpfe	10 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ spannende Zeitmanipulation + jede Welt mit eigenem Talent + nie langweilig + Objekte mit unterschiedlichen Eigenschaften	10 / 10
HANDLUNG	+ nette Parabel auf die Vergänglichkeit der Zeit + Prinzessinnen-Klischee hübsch parodiert - nur in Texttafeln präsentiert	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Kreativer Independent-Knobler – ausprobieren!

82

SPIELSPASS



Während der Vorgänger noch den Charme des Unbekannten hatte, ist der Nachfolger schlicht langweilig.

# Battlestations Pacific

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5706

## Facts

- 2 Kampagnen
- 8 Mehrspieler-Karten
- 40 Flugzeuge
- 52 Schiffe

Die Funktion eines Intro-Videos besteht darin, den Spieler auf das bevorstehende

Abenteuer vorzubereiten. Was das angeht, leistet Eidos' Actionspiel **Battlestations Pacific** ganze Arbeit: Sein minutenlanger Einstiegsfilm zeigt dramatische Luftkämpfe und Seeschlachten,

klatscht diese aber dermaßen unzusammenhängend und lieblos aneinander, dass wir uns am Ende fragen: »Was sollte das jetzt?« Und genau dieses Gefühl überkommt uns auch nach ein paar Stunden **Battlestations Pacific**.

## Ein paar Helden

In **Battlestations Pacific** ziehen Sie wahlweise auf Seiten der Amerikaner oder der Japaner in historisch inspirierte Schlachten



Die Außenansicht bei den Flugzeugen reagiert überempfindlich und ist deshalb nur selten hilfreich.

des Zweiten Weltkriegs im Pazifik, beginnend nach der Schlacht um Midway. Die war das Finale des Vorgängers **Battlestations Midway**. Der Nachfolger knüpft nun daran an, allerdings ist die Hauptfigur von **Battlestations Midway**, der US-Soldat Henry, zwischenzeitlich über Bord gegangen. Einen Helden, der zumindest für ein bißchen Zusammenhalt in den Missionen sorgt, gibt's in **Battlestations Pacific** nicht mehr. Stattdessen klatschen die Entwickler Eidos Ungarn einen Einsatz an den nächsten. Spannung kommt so keine auf. Andererseits ergibt das Fehlen eines Alter Egos durchaus Sinn, denn im Laufe des Spiels verheizen Sie mehrere Dutzend virtuelle Solda-

ten. Sie ziehen als namenloser Pilot oder Kapitän in die Schlacht. Sobald der ins Gras beißt, schlüpfen Sie in die Haut eines anderen Offiziers und kämpfen weiter. Erst wenn Sie alle Truppen-Reserven verbraucht haben, gilt die Schlacht als verloren.

## Wenig Spannung

Im Laufe eines Einsatzes werden Sie meist auf dem Schlachtfeld herumgereicht. So beginnen Sie etwa ein Gefecht an Bord eines Aufklärungsfliegers. Haben Sie die feindliche Flotte erspäht, geht's rüber ins Cockpit eines Bombers, der die Schiffe attackiert, danach wechseln wir auf die Brücke eines Kreuzers, um dem Feind mit unseren schweren

Geschützen den Rest zu geben. Anstatt diese an sich spannenden Lageänderungen halbwegs aufregend zu inszenieren, weist lediglich eine kurze Zwischensequenz in Spielgrafik auf die Ankunft neuer Truppen hin. Das wäre nur halb so schlimm, wären die Gefechte selbst nicht schon so unspektakulär. Die Jagdpilot-Passagen können nicht mit reinrassigen Flugzeug-Actionspielen wie **Blazing Angels** oder **H.A.W.X.** mithalten, stattdessen preschen wir als Geleitschutz unserer Flotte stur dem Feind entgegen, um die gänzlich unfähige, feindliche Luftwaffe möglichst früh vom Himmel zu holen. Die Bootsfahrten beschränken sich auf stupides Herumtuckern, Ziele-Anvisieren und

## Einschläfernd

### Fabian Siegismund:

Aus technischer Sicht ist **Battlestations Pacific** gar nicht mal so verkehrt. Es sieht ja zumindest ganz hübsch aus. Das ändert aber nichts daran, dass **Battlestations Pacific** in der Kampagne sterbenslangweilig ist. Jeder Einsatz läuft gleich ab, ohne spürbare Steigerung, und einen roten Faden gibt's abgesehen vom historischen Datum auch nicht. Im Mehrspielermodus fehlt dem Spiel wiederum der rechte Charme, um mich länger zu fesseln.



fabian@gamestar.de



Im Vorgänger herrschte Sonnenschein, jetzt gibt's unterschiedliches Wetter.



Auf der taktischen Karte geben Sie Ihren Truppen Marsch- und Angriffsbefehle.





Eidos hat sich mehr Mühe bei den **Schiffsmodellen** gegeben: Jetzt stehen auch kleine Seeleute auf dem Deck herum. Selbst wenn das gerade explodiert.

Maustaste-Festhalten. Trauriger Höhepunkt ist eine Mission, in der wir als amerikanischer U-Boot-Fahrer eine Viertelstunde lang acht unbewachte Wellblechhütten mit unserer Bordkanone zerstören müssen, während gelegentlich ein offensichtlich blinder japanischer Pilot Bomben wirkungslos neben uns ins Wasser fallen lässt. Der Zweite Weltkrieg war sicherlich dramatischer.

## Viele Schiffe

Nach und nach erhalten Sie Kontrolle über größere Truppenkontingente. Auf Knopfdruck wechseln Sie dann von Schlachtschiff zu Schlachtschiff, lassen mit dem Flugzeugträger Jagdmaschinen aufsteigen und schwingen sich selbst ins Cockpit. Trotz der beachtlichen Zahl von Einheiten, die **Battlestations Pacific** bietet, ergeben sich dabei kaum größere taktische Manöver. Meist gewinnt

der, der dem anderen die meisten Truppen entgegenwirft.

## Keine Zukunft

Im Mehrspieler-Modus wird **Battlestations Pacific** allmählich interessant. Auf acht Schlachtfeldern können bis zu acht Spieler gemeinsam gegen den Computer antreten oder einander bekriegen. Die fünf Spielmodi reichen vom simplen Deathmatch zu einer leicht strategischen Variante, in der Sie Inseln erobern, um zusätzliche Truppen zu ergattern. Trotz der gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgemöbelten Grafik kann der Multiplayer-Part aber nicht länger als ein paar Abende fesseln. Dazu wirkt das Spiel zu künstlich, zu seelenlos. Einen Kniff bietet **Battlestations Pacific** dann aber doch: Die japanische Kampagne endet mit einem Sieg des Kaiserreichs. Und das ist doch mal was Neues. **FAB**



Battlestations Pacific bietet auch eine Kampagne für die **japanische Kriegsmarine**.

## BATTLESTATIONS PACIFIC

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Eidos Ungarn (Battlestations Midway, GS 03/07: 74 Punkte)  
PUBLISHER Eidos  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.5.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8) und vier taktische Modi (je 8)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Luftkämpfe und Schiffsduelle mit taktischen Elementen.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Wettereffekte + Rauchschwaden an Flugzeugen und Schiffen - detailarme Texturen - Modellbau-Look	8 / 10
SOUND	- lahme Sprecher - schwache Waffensounds - immergleiche Musik - kaum Umgebungsgeräusche	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad von jeder Mission wählbar - Speichern nur zwischen den Einsätzen möglich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ coole Intros und Outros ... - ... ohne Zusammenhang zum Spiel - sterile Optik - keine dramatischen Momente	5 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung - verwirrende Nachschub-Anwahl - empfindliche Maus bei der Flugzeug-Außenansicht	7 / 10
UMFANG	+ amerikanische und japanische Kampagne + acht Mehrspielerkarten + Online-Ranglisten + Errungenschaften	9 / 10
LEVELDESIGN	+ offene Schlachtfelder + variable Wetterverhältnisse + volumetrische Wolken - sterile Landschaften	7 / 10
KI	+ treffsichere Schiffsbesatzung + Kamikaze-Einheiten - schlechte Piloten - planlose Torpedo-Boote	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesige Auswahl an Flugzeugen und Schiffen + freischaltbare Bonus-Einheiten - mehr Masse als Klasse	8 / 10
HANDLUNG	+ japanisches »Was wäre wenn?«-Szenario - keine Story - Missionen zusammenhangslos aneinander geklatscht	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Hübsches, aber langweiliges Luft- und Seegeballer.

68

SPIELSPASS





Wir bekämpfen einen **Geister-Zwischengegner** (hinten), der brennende Zombies beschwört.

# Necrovision

## GameStar.de

Screenshots & Infos

► Quicklink: 5752

GameStar TV 23/09

(Premium)

► Quicklink: 6130

Da heißt es, Deutschland habe so strenge Jugendschutzgesetze. Doch immerhin darf der Unterwelt-Shooter **Necrovision** hierzulande erscheinen, in Australien aber nicht. Denn im Land der Kängurus liegt die höchste Alterseinstufung für Spiele bei 15 Jahren, ein Ab-18-Siegel existiert nicht. Und Minderjährige sollten von **Necrovision** die Finger lassen, darin geht's nämlich brutal zu. Die deutsche Version hat daher keine Jugendfreigabe, wurde jedoch trotzdem gekürzt: Gegner verlieren keine Gliedmaßen mehr und verpuffen beim Ableben zu Staub. Letzteres wirkt befremdlich, in anderen Spielen fallen die Feinde doch auch um. Den Spaßfaktor dämpfen die Änderungen aber nicht, **Necrovision** bleibt ein Fall für Fans linearer Simpel-Shooter. Wenn auch kein perfekter.



Der **Drachenritt** entpuppt sich als ziemlich langatmig.

## Flottes Chaos

In der Kampagne stürzen Sie sich als amerikanischer Soldat in den Ersten Weltkrieg, kämpfen jedoch nicht nur gegen (halbwegs kluge) Deutsche, sondern bald auch gegen (dumme) Zombies und Monster. Zwischendurch warten knackige Bossgefechte. Sonst bestreiten Sie außer Schießereien auch flotte Nahkämpfe. Die spielen sich jedoch chaotisch, besonders im letzten Spieldrittel stürmen Sie nur noch ins Gegnergewimmel und hämmern auf Schlag- und Tritttasten. Dabei nehmen Ihnen schicke, aber übertriebene Bewegungsunschärfe- und Verwisch-Effekte vollends die Übersicht.

Taktisch fordernd sind die Gefechte also nicht, dafür aber schwierig: Ab der zweiten der drei Schwierigkeitsstufen teilen die Gegnerhorden heftig aus. Die wenigen Feindtypen bringen kaum Abwechslung, dafür stampfen Sie hin und wieder im kampfstarken Mech herum, ein andermal lenken Sie einen Drachen durch eine arg langatmige Flugmission. In optionalen Levels erspielen Sie sich Extrawaffen. Die sind allerdings überflüssig, weil sie zur Spielmitte ein universell einsetzbares Kampfgerät finden: die

## Kopf aus und prügeln

**Michael Graf:** Dank der flotten Nahkämpfe spielt sich Necrovision wie ein Serious Sam für Prügel Freunde. Unterm Strich fehlt aber die Abwechslung. Die Mech- und Drachen-Intermezzis täuschen nicht darüber hinweg, dass der Simpel-Shooter die meisten seiner 15 Spielstunden mit immergleichen Kämpfen gegen immergleiche Feinde füllt. Ich hab's trotzdem gerne durchgespielt, vor allem weil mir der heftige Schwierigkeitsgrad jeden Langeweilegedanken austreibt.



micha@gamestar.de



Das Finale spielt in der Hölle, hier bekommt ein Dämon den **Nekromanten-Handschuh** zu spüren.

Der polnische Simpel-Shooter ist zwar hierzulande weniger blutig, aber nicht weniger spritzig.

schnetzstarke Nekromanten-Klaue, die überdies Feuerbälle verschießt. Wo das Wunderding herkommt? Das erzählt **Necrovision** in wirren Comicbild-Film-

chen. Immerhin bietet die deutsche Version gute Sprecher – abgesehen von englischen Soldaten, die mit lächerlichem Inseldialekt kauderwelschen. **GR**

## NECROVISION

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER The Farm 51 (Necrovision ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER 505 Games / CDV  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.5.2009  
CA. PREIS 30 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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9550 Phenom II X4 940 3,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte

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

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

## MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Bis zum letzten Mann (16), Artefakt erobern (16)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Schießereien und Nahkämpfe für Fans altmodischer Shooter.

## BEWERTUNG

GRAFIK	Effekte + schicke Verwisch-Effekte + ordentliche Umgebungsgrafik ... aber nix Besonderes + detailarme Gegner	8 / 10
SOUND	wichtige Surround-Kulisse + gute Waffeneffekte + passende Musik + gute Sprecher ... teils mit lächerlichem Akzent	8 / 10
BALANCE	Standardknarren gut abgestimmt + drei Schwierigkeitsgrade ... aber schon auf dem zweiten knackig + überflüssige Extrawaffen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	packende Nahkämpfe + Allein-gegen-Monsterhorden-Gefühl + trockene Heldenkommentare + Zwischenfilme + Klongegner	7 / 10
BEDIENUNG	Quicksaves werden nicht überschrieben + im Fernkampf präzise Maus- und Tastatursteuerung + völlig unübersichtliche Nahkämpfe	7 / 10
UMFANG	15 Stunden Spielzeit + Bonuslevels bringen Belohnungen + Mehrspieler-Modus + insgesamt wenig Abwechslung	8 / 10
LEVELDESIGN	große Levels + harte Bosskämpfe + Mech-Abschnitt und Drachenritt + sonst kaum Abwechslung + absolut linear	6 / 10
KI	Soldaten werfen Granaten und suchen Deckung + die meisten Feindtypen stürmen himlos heran + Feinde setzen meist auf Masse	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	großes, vielfältiges Arsenal + viele Nahkampf-Möglichkeiten + freischaltbare Extras und Zauber + Zeitlupe-Modus	10 / 10
HANDLUNG	endlich mal Erster Weltkrieg + lückenhafte, wirre Handlung + Zwischensequenzen beziehen sich kaum aufs Spielgeschehen	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Altmodischer Shooter mit hektischen Nahkämpfen.

69

SPIELSPASS



**Michael Graf**

stört sich nicht an kurzen Download-Addons, wenn Preis und Qualität stimmen. Er spielt momentan sogar selbst welche, nämlich zu Fallout 3.

**Gunnar Lott**

bevorzugt richtige Erweiterungen mit langen Kampagnen und vielen neuen Einheiten. Das Paradebeispiel dafür ist und bleibt Frozen Throne für Warcraft 3.

**Strategie-Inhalt****Test**

Demigod.....	74
Company of Heroes: Tales of Valor.....	77
Stormrise.....	78
Flock.....	79
Elven Legacy.....	80

# Strategie

## Kleiner Zusatz

Geht die Tendenz zum inhaltlich mageren Download-Addon?

**O**pposing Fronts, die erste Erweiterung zu **Company of Heroes**, erschien im September 2007, das zweite Addon **Tales of Valor** diesen April. Die Entwickler hätten also Zeit gehabt, ein dickes Zusatzpaket zu schnüren. Doch **Tales of Valor** bringt bloß drei Mini-Kampagnen und drei neuartige Multiplayer-Karten. Letzten Monat ein ähnliches Bild: **Soviet Assault** fügt **World in Conflict** sechs Einsätze hinzu; **Der Aufstand** für **Alarmstufe Rot 3** bringt derer 13, aber ohne Mehrspieler-Modi. Es erscheinen mehr und mehr Ultrakurz-Addons, die sich einfach produzieren und als Download vertreiben lassen. Besonders Letzteres dürfte sich als Trend erweisen,

weil es den Herstellern die Kosten für DVDs, Schachteln und Handbücher spart – hilfreich in wirtschaftlichen Krisenzeiten. Wenn die Qualität stimmt, ist das nicht schlimm; lieber ein kurzes Addon als gar keines. Allerdings muss der Preis mitschrumpfen. 30 Euro wie für **Tales of Valor** sind zu viel. **GR**



Auch ein kostengünstiger Vertriebsweg für Mini-Addons.

### GameStar-Strategie-Charts 06/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel	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	
<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)	81	5	9	7	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	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8	
2	Demigod	Atari	Gas Powered Games	NEU	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	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	RTL Interactive	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**.



Der Scharfschütze Regulus kann mit dem richtigen Skill **Engelsflügel** ausbreiten.

## ! Der Kopierschutz

Demigod besitzt keinen physikalischen Kopierschutz. Wer allerdings im Internet gegen andere spielen will, muss sich über einen bei liegenden Key bei Impulse anmelden. Dabei handelt es sich um einen Steam-Klon des US-Publishers Stardock. Impulse verlangt bei der Installation den Internet Explorer 7.0, allerdings haben wir es auch geschafft, das Programm mit einer niedrigeren Versionsnummer des Browsers zum Laufen zu bringen.

## ! Die Testversion

Zum Test lag uns die US-Version von Demigod vor. Damit ergaben sich bei Multiplayer-Spielen erhebliche Verbindungsprobleme, weil Stardock zum Start des Titels nicht genügend Serverkapazität zur Verfügung gestellt hat. Der hiesige Publisher Atari verspricht, dass Derartiges nicht passiert, wenn die deutsche Version am 14. Mai erscheint.

# Demigod

**Halbgötter drängen ins Internet! Das neue Spiel von Gas Powered Games bietet dafür die Multiplayer-Schlachtfelder.**

DVD  
Multiplayer-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5716

## ! Facts

- 2 Fraktionen
- 8 Halbgötter
- 8 Karten
- 4 Spielmodi
- 81 Items

Die Maxime »Besser schlecht mag höchstens für Bastelarbeiten im Kindergarten gelten. Zwar muss der Entwickler Gas Powered Games (**Supreme Commander**) auch am Strategiespiel **Demigod** noch rumbasteln, aber grundsätzlich handelt es sich bei dem Titel um eine wirklich gut geklaute Idee. Das Team um Chris Taylor hat sich kräftig bei **Defense of the Ancients** (unter Fans kurz »DotA«) bedient, einer Modifikation zu **Warcraft 3**. Wie in **DotA** züchten Sie auf überschaubaren Karten nach dem Rollenspiel-Prinzip Heldencharaktere hoch und statuen die mit neuen Fertigkeiten und besseren Rüstungen aus, um den Gegner in die Schranken zu weisen. Dass der das Gleiche mit Ihnen versucht, liegt in der Natur eines klar auf Multiplayer-Schlachten ausgelegten Titels.

## Einzelgänger, Herdentiere

Acht Klassen sind es, aus denen Sie wählen können, um maximal fünfköpfige Teams auf jeder Seite zu bilden. Dabei werden zwei Typen von Spielern angesprochen: der klassische Strategiefan, der gerne Truppen (Heiler, Fern- und Nahkämpfer) in die Schlacht führt, und eher actionaffine Menschen, die sich lieber auf eine Fi-

gur konzentrieren. Wer Einheiten verwalten will, greift zu einem der vier Generäle, wer alleine losziehen möchte, schnappt sich einen der vier Assassinen.

Alle acht besitzen individuelle Spezialfähigkeiten, die Sie freispielen, indem Sie Flaggen einnehmen und Gegner sowie Verteidigungsanlagen umhauen. Aller-

dings muss man erst eine Weile experimentieren, um zu erkennen, welche Fertigkeiten sich sinnvoll miteinander kombinieren lassen. Der »Torch Bearer« (Fackelträger) kann sowohl mit Eis als auch mit Feuer hantieren. Wenn man beide Pfade beschreitet, weil sie gleichermaßen prima Flächenangriffe haben, muss man ständig zwi-

schen zwei Eis- und Feuerhaltungen hin- und herschalten. Ähnliches gilt für die »Queen of Thorns« (Dornenkönigin). Die Dame kann sich in ihrer Rosenblüte verstecken oder über der mobilen Pflanze schweben. Beide Optionen bieten unterschiedliche Fertigkeiten. Verwirrend bei Generälen: Das Spiel graut die Einheiten-

## Die Halbgötter

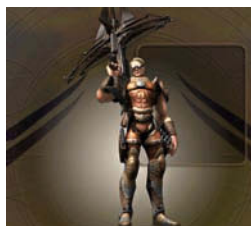
Jeder Halbgott verfügt über Spezialfähigkeiten, die wir Ihnen hier in Auszügen vorstellen:



**Torch Bearer:** Assassine, Fernkämpfer, verfügt über mächtige Flächenangriffe, kämpft mit Eis und Feuer



**Undean Beast:** Assassine, Nahkämpfer, starke und schnelle Klauenhiebe, kann Gegner vergiften



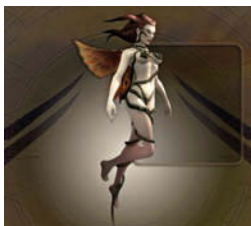
**Regulus:** Assassine, Fernkämpfer, gegen Halbgötter besonders effektiv, kann enorm weit schießen



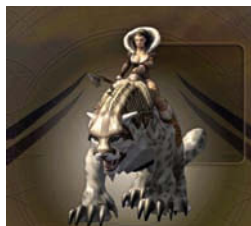
**The Rook:** Assassine, Nahkämpfer, hält viel aus, gut im Einsatz gegen feindliche Verteidigungsanlagen



**The Oak:** General, sehr gute Defensivfähigkeiten, kann aus toten Feinden Geister beschwören



**Queen of Thorns:** General, Flächenangriffe, zieht Gesundheitspunkte aus ihren und feindlichen Einheiten



**Sedna:** General, gute Heilfähigkeiten für ihre Einheiten, kann zusätzlich Yetis beschwören



**Lord Erebus:** General, kann sich unverwundbar machen, entzieht mit Vampirbissen Gesundheitspunkte









Wenn viele **Einheiten** aufeinander treffen, sieht das zwar toll aus, aber die Übersicht geht flöten.

sein, lässt sich die KI zuschalten. Die arbeitet ganz ordentlich, investiert sogar Geld in den Ausbau der Zitadelle und benutzt Teleportschiffen, wenn die Gesundheit rapide sinkt. Allerdings leidet Sie auch unter Macken, reagiert gar nicht oder zu spät. Nervig fällt zuweilen auch die Wegfindung der General-Einheiten auf. Die bleiben manchmal an Mauern hängen oder nehmen absurde Routen zum angeklickten Punkt.

### Einheiten-Einerlei

Lediglich acht recht ähnliche Karten hält **Demigod** aktuell in petto, jedoch sind die Schlachtfelder stil-sicher designt. Die Karte »Exile« etwa besteht aus einer Steinschlange, die sich in den Händen eines steinernen Riesen windet. Auch die Helden und Truppen sehen klasse aus. Jedoch hätten wir uns für die Einheiten der Generäle und die Grunts mehr Vielfalt gewünscht. Die Figuren unterschei-

den sich nur durch die Farben der jeweiligen Fraktion. Das führt bei Massenkloppereien zu Unübersichtlichkeit. Immerhin kann man feindliche Halbgötter durch Druck auf die Steuerungstaste leicht erkennbar machen.

Wer sich nicht gleich in Multiplayer-Schlachten im Internet wagen will, findet zwei Trainingsmöglichkeiten in Einzelgefechten (Skirmish) und einem achtstufigen Turnier. Im Netz gibt's dann neben Freundschaftsspielen Ranglisten-Duelle für die weltweite Online-Bestenliste.

Inwiefern die deutsche Sprachausgabe des Spiels an die exzellente, wenn auch sparsame Vertonung der englischen Version herankommt, verraten wir Ihnen im kommenden Monat auf GameStar.de (► **Quicklink: 6132**). Und natürlich, ob die europäischen Server ähnlich wie die amerikanischen unter der Halbgötterlast in die Knie gehen oder nicht. **PET**



In ihrer **Blüte** versteckt saugt die Queen of Thorns Gesundheit aus gefallen Feinden.

### Halbgöttlich

**Petra Schmitz:** Solisten werden mit Demigod nur bedingt Freude haben, dafür steckt zu wenig drin. Fans von Multiplayer-Schlachten kommen dagegen voll auf ihre Kosten. Die Matches spielen sich flott, gerade im Conquest-Modus wendet sich das Blatt laufend, zumindest wenn gleich starke Kontrahenten aufeinander treffen und die Balance der Klassen mal stimmt. Die muss Gas Powered Games noch ins Lot bringen. Wenn das klappt, wird Demigod göttlich.



petra@gamestar.de



Wenn sich Lord Erebus in **Nebel** (kostet Mana) verwandelt, ist er unverwundbar.

## DEMIGOD

### MULTIPLAYER-STRATEGIE

**ENTWICKLER** Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)  
**PUBLISHER** Atari  
**SPRACHE** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch  
**TERMIN (D)** 14.5.2009  
**CA. PREIS** 50 Euro  
**USK** ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**SPASS** Vor man sich in eine Multiplayer-Schlacht wagt, sollte man erst an der KI trainieren.  
**EINSTIEG** HAUPTSPIEL  
**ENDSPIEL**

### GENRE STRATEGIE

**SZENARIO** realistisch — fiktiv  
**MASSTAB** linear — offene Welt  
**SPIELSTIL** Aufbau — Kampf  
**EINHEITEN** Individuen — Masse  
**HANDLUNG** einfach — komplex

### 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, vier Schwierigkeitsgrade (Solo)  
**SPEICHERSYSTEM** Speichern nur nach einer Mission (Tournament)

**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	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 4,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte

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

**PROFITIERT VON** Headset, Skype, Teamspeak, Ventrilo  
**BILDFORMATE** 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Impulse  
**TON** Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Conquest (10), Dominate (10), Slaughter (10), Fortress (10)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern  
**DEDICATED SERVER** nein **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden  
**FAZIT** Der Kern des Spiels: motivierend, spannend und voller überraschender Wendungen.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte und klasse animierte Einheiten + hübsche Effekte + knallige Zauber - viele ähnliche Texturen	8 / 10
<b>SOUND</b>	+ schöner Soundtrack + sehr gute (englische) Sprachausgabe + etwas dünner Schlachtensound	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ spannende Mischung aus Nah- und Fernkämpfen - Generäle im Schnitt etwas stärker als Assassinen	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ abgefahrenes Design + passende und teils ironische Kommentare der Halbgötter - klischeehaftes Szenario	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ überschaubare Befehlsleiste + leichtes Gruppen-Management + kein Ausgrauen der Truppen-Icons - Mini-Map ungenügend	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ Turnier- und Skirmish-Modus im Singleplayer + drei Multiplayer-Optionen - wenige Karten - wenig Variationen bei den Einheiten	7 / 10
<b>MISSIONSDSIGN</b>	+ für kleinere Duelle und große Kämpfe konzipiert + Flaggen bringen spürbare Vorteile - keine neutralen Einheiten	8 / 10
<b>TEAMWORK</b>	+ gemeinsames Vorrücken deutlich effektiver + KI zuschaltbar + Wegfindung nicht ideal - KI-Helden reagieren manchmal nicht	9 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ Upgrades möglich + viele durchdachte Spezialfähigkeiten - wenig Variationen bei den Einheiten der Generäle	8 / 10
<b>ENDLOSSPIEL</b>	+ motivierendes Turnier- und Rangsystem über Impulse + freischaltbare Erfolge - auf Dauer wenig Abwechslung	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG Gut

**FAZIT** Flotte und bildhübsche Multiplayer-Schlachten.

### MULTIPLAYER-SPIEL

80  
SPIELSPASS



# Company of Heroes Tales of Valor

Die zweite Erweiterung zum Echtzeit-Weltkrieg bringt neue Kampagnen, neue Mehrspieler-Modi, neue Einheiten. Aber von allem zu wenig.

DVD-XL  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5713

## Im Budget-Regal

**Company of Heroes Anthology**  
Inhalt: Company of Heroes  
Opposing Fronts  
Tales of Valor  
Publisher: THQ  
Termin: 9.4.2009  
Preis: 40 Euro  
Aktuell: v2.501  
Wertung: 86 Punkte

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg, und nur einer geht hin. Oder besser: rollt hin. Ein Panzer nämlich, den Sie im ersten Einsatz der »Tigerass«-Kampagne von **Tales of Valor** befehligen. Das zweite allein lauffähige Addon zum Echtzeit-Hit **Company of Heroes** erzählt Heldengeschichten aus dem

Zweiten Weltkrieg, und zwar in drei Episoden à drei Missionen. Die erklimmen jedoch selten das hohe Spaßniveau des Hauptprogramms und der ersten Erweiterung **Opposing Fronts**. Der Tigerass-Feldzug etwa profitiert zwar von einer Neuerung, dem direkten Feuern: Sie zielen mit der Maus und schießen mit Linksklicks. Dennoch ist die Panzerhatz lediglich eine Dreingabe. **Company of Heroes**

lebt von taktischen Winkelzügen, nicht von plumper Ballerei.

In der zweiten Mini-Kampagne namens »Damm« befehligen Sie alliierte Fallschirmspringer. Das bleibt selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ohne Herausforderung, weil Sie die übermächtigen Soldaten jederzeit wiederbeleben können. Nur der dritte Feldzug »Kessel von Falaise« entwickelt Spannung: Mit einem deutschen Heer verteidigen Sie ein Dorf gegen Amerikaner und schlagen ebenso knallige wie knifflige Abwehrschlachten.

## Mehr für Mehrspieler

Für Mehrspieler-Gefechte bringt **Tales of Valor** neun frische Fahrzeuge. Die ersetzen auf Wunsch bekannte Truppentypen, aber ohne drastische Folgen. Immerhin dürfen Addon-Besitzer nun alle vier Fraktionen befehligen, nicht wie in **Opposing Fronts** bloß zwei. Zudem gibt's drei neue Modi, für die aber nur jeweils eine Karte beiliegt. Die spannendste Variante heißt »Steinwall«, darin wehren die Teilnehmer gemeinsam Welle um Welle von KI-Feinden ab.

Im Modus »Operation Sturm« steuert jeder Spieler einen einzigen Helden, der gemeinsam mit Computersoldaten die Feindfestung angreift. Die Klassen sind aber mies ausbalanciert, Schwere-Waffen-Profis zerblasen andere Offiziere im Mausumdrehen. »Operation Panzerkrieg« spielt sich ähnlich, hier ringen einzelne Panzer um Siegpunkte. Beide Spielarten unterhalten kurzfristig, allerdings hat Relic viel Potenzial verschenkt. Es läge zum Beispiel nahe, dass einige Kämpfer in »Operation Sturm« wie in **Demi-god** Truppen rekrutieren könnten. Kriege, zu denen nur einer geht oder rollt, sind in **Company of Heroes** eher langweilig.

## Warum nur?

**Michael Graf:** Ich mag Company of Heroes, seine Taktiktiefe, seine Bombastschlachten. Deshalb habe ich auch Tales of Valor gerne gespielt, obwohl's ein klassischer Fall von »Warum nur?« ist: Warum nur Episödden statt einer richtigen Kampagne? Warum nur je eine Karte für die frischen Mehrspieler-Modi? Warum nur Alternativvehikel statt zusätzlicher Fraktionen? Unterm Strich hinterlässt Tales of Valor einen halbherzigen Eindruck. Nur eingefleischte Mehrspieler-Fans sollten dafür 30 Euro investieren.



micha@gamstar.de



Im Multiplayer-Modus »Operation Sturm« wehren wir und unsere Mitspieler einen **Flammenpanzer** ab.



Die Kampagne »Der Kessel von Falaise« mündet in heftige **Abwehrschlachten** gegen US-Panzer.

## COH: TALES OF VALOR

### ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Relic (Company of Heroes: Opposing Fronts, GS 12/07: 87 Punkte)  
PUBLISHER THQ  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 9.4.2009  
CA. PREIS 30 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>	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 2,0 GB RAM Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
<b>PROFITIERT VON</b> DirectX 10, Mehrkern-Prozessoren, EAX			
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10	<b>KOPIERSCHUTZ</b> keiner		
<b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Team-Deathmatch (8), Steinwall (6), Operation: Sturm (6), Operation: Panzerkrieg (6)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet  
**SERVERSUCHE** Relic Online  
**DEDICATED SERVER** nein  
**MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden  
**FAZIT** Der normale Modus bleibt grandios, von den neuen Varianten überzeugt nur Steinwall.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude + spektakuläre Explosionen + flüssige Animationen + matschige Bodentexturen	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ Kampfkulisse + Soundtrack + Soldaten kommentieren Umgebung + gute Sprecher ... + ... die manchmal falsch betonen	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ vier Schwierigkeitsgrade + gute Mehrspieler-Balance ... + ... aber nicht in allen Modi + Damm-Kampagne generell zu leicht	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ spektakuläre und temporeiche Bombastschlachten + spielerisch sinnvolle und effektvolle Physik + wenige Zwischenfilme	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ durchdachtes Interface + Missionen einzeln anwählbar + Kamera zoomt nicht weit heraus + kein Rückwärts-Rollbefehl für Panzer	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ enthält alle Fraktionen + je drei Kampagnen und Mehrspieler-Modi + drei Missionen pro Feldzug + zu wenige Multiplayer-Karten	6 / 10
<b>MISSIONSDSIGN</b>	+ packende Abwehrschlachten + überraschende Skriptsequenzen + Sekundärziele nur Beiwerk + einige langweilige Ziele	6 / 10
<b>KI</b>	+ KI-Feinde flankieren Ihr Heer... + ... und gehen in Mehrspieler-Gefechten nun noch schlauer vor + Wegfindungs-Probleme	9 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ Spezialisierung durch Kommandopunkte + neue Einheiten ... + ... die keine Akzente setzen + keine frischen Fraktionen	5 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ drei abgeschlossene Geschichten ... + ... ohne jeden Tiefgang + farblose Helden + unspektakuläre Zwischensequenzen	4 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut **SOLOSPIELZEIT** 5 Stunden

**FAZIT** Halbherziges Addon für Mehrspieler-Fans.

72  
SPIELSPASS



# Stormrise

**Dinge, die wir nie wissen wollten: Der Empire-Entwickler Creative Assembly kann auch schlechte Spiele machen.**

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5581

Vielleicht kann man die Geschichte des Fiaskos nachvollziehen. »Wäre es nicht toll«, muss sich jemand bei Creative Assembly gedacht haben, »wenn man ein Strategiespiel von unten sehen könnte, quasi ganz nah an den Einheiten?« Die Spielhistorie gibt darauf eine klare Antwort: Nein. Denn wer strategisch planen und schnell reagieren will, braucht Übersicht. Nun hat sich Creative Assembly trotzdem für die Bodenkamera entschieden, und kam damit zwangsläufig zur nächsten Frage: Wie wähle ich Einheiten an, die hinter mir stehen? Wie man darauf die dümmstmögliche Antwort finden kann, beweist **Stormrise**.

## Tantalos-Steuerung

In der fernen Zukunft leben auf der von Naturkatastrophen verwüsteten Erde die hochtechnologischen Echelon und die Mutanten der Sai, die aus eher schleierhaften Gründen aneinander geraten sind. In der 15 Missionen umfassenden Kampagne treten Sie als Kampfanführer Geary auf Seiten der Echelon an, bekommen in den nett erzählten Missionen

aber bald Zweifel daran, wer Freund und wer Feind ist. In den überschaubaren Einsatzgebieten befehligen Sie statt Massenschlachten taktische Kommando-missionen, führen aber trotzdem Dutzende von Einheiten ins Feld.

Um einer davon Befehle zu geben, müssen Sie sie zuerst anspringen. Dazu aktivieren Sie mit der rechten Maustaste eine Art Radarstrahl, mit dem Sie auf eines der Truppensymbole zeigen, die auf dem Bildschirm verteilt sind. Dann zoomt das Spiel dorthin. Klingt einfach? Nun ja: Bei größeren Armeen ist Ihr Bildschirm zugepflastert mit identischen Symbolen, die sich zu Haufen zusammenballen. Darin die gewünschte Zieleinheit zu treffen, erinnert an den hungernden Sagenhelden Tantalos, der nach Früchten griff, sie aber nie erreichen konnte. Dessen Qualen macht **Stormrise** spürbar: Welche Einheit Sie auch anstrahlen, es ist meist die falsche. Also springen Sie auf gut Glück hin- und her. Weil sich maximal drei Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, werden Armeebewegungen zur Fítzlarbeit. Wenn der Feind angreift, lasern Sie sich panisch von Trupp zu Trupp, um einzelne Anweisungen zu geben; schnelle Reaktionen sind ausgeschlossen.

## Sysiphos-Aufgaben

An sich wären die vielseitigen, klar abgegrenzten Truppentypen für taktisch fordernde Kämpfe gut. Die Gegner stellen sich jedoch strohdoof an, laufen stur ihr Ziel an, lassen sich dabei niederschießen und ignorieren Beschuss. Diese geistige Armut gleichen sie durch schiere Masse aus, erdrückende Angriffswellen zwingen Sie zu uninspirierten Abwehrschlachten. Es dauert viel zu lange, Ihren eigenen Einheiten taktische Kleinanweisungen zu geben, zumal Ihre Mannen sowieso erst mit Verzögerung reagieren.



Mit dem **orangenen Radarstrahl** wählen Sie ein Einheitsensymbol an. Nur: Welches?



In den Missionen gibt's immer mal wieder **Gespräche** und neue Ziele.

Als wäre das nicht schon abschreckend genug, schränkt **Stormrise** seine potenzielle Kundschaft noch weiter ein: Das Spiel läuft nur un-

ter Windows Vista, stellt horrenden Hardware-Anforderungen und erzwingt die Installation von Games for Windows Live.

CS

## STORMRISE

### ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Creative Assembly (Empire: Total War, GS 04/09: 90 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2009  
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
Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10.1  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key  
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  
4,0 GB RAM  
Radeon X1600  
Radeon X1800 / X1900  
Radeon HD 2900  
Radeon HD 3800  
Radeon HD 4800

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Koop (8)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Die Schlachtfelder könnten taktisch spannend sein, wäre da nicht die Steuerung.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Umgebungen + DirectX-10-Unterstützung ... ... die man kaum sieht - hakelige Animationen	7 / 10
SOUND	+ gute deutsche Sprecher + ordentliche Soundkulisse + unaufdringliche Musik - auf Dauer nervige Einheitsensprüche	9 / 10
BALANCE	+ ausgeglichene Parteien - Computer hat keine Steuerungsprobleme - teils erdrückende Übermacht - unausgeglichener Schwierigkeitsgrad	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Endzeit-Stimmung + sympathische Helden (und Gegner) - stellenweise eintönig - braun in braun	6 / 10
BEDIENUNG	- schwerfällige, fehlerträchtige Steuerung - fehlende Übersicht - größere Armeen zu steuern ist eine Qual - nur ein Spielstand	1 / 10
UMFANG	+ gute Auswahl an Einheiten und Missionen - viele Einsätze wirken durch Kontrollpunkte in die Länge gezogen	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ verschachtelte Levels + Einnehmen und Ausbauen von Energiepunkten + oft alternative Wege - in der Regel »Eroberer alles«	7 / 10
KI	- Computer schickt stur Gegnerwellen - Feinde lassen sich reaktionslos ausknipsen - wirre Wegfindung - keine Taktik erkennbar	2 / 10
EINHEITEN	+ jeder Truppentyp hat seinen Zweck + sinnvolle, nützliche Spezialfähigkeiten + Helden sind stark, aber nicht übermächtig	9 / 10
KAMPAGNE	+ nett erzählte Geschichte mit Wendungen + launige Unterhaltungen der Helden - Ausgangslage schlecht erklärt - bleibt oberflächlich	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Ruiniert durch katastrophale Steuerung und KI.

57

SPIELSPASS

## Kreatives Chaos

### Christian Schmidt:

Mein einjähriger Neffe brabbelt Vokallaute, zieht Sabberfäden hinter sich her und fällt dauernd um, trotzdem traue ich ihm zu, sich eine bessere Steuerung auszudenken als diese hier. Fassungslos sitze ich vor Stormrise: Haben die Designer ihr eigenes Spiel jemals gespielt? Größere Armeen zu steuern ist quälende Arbeit, schnelle Reaktionen sind unmöglich; ich brauche teils Minuten für Dinge, die ich mit einem Mausrahmen in zehn Sekunden erledigt hätte. Einen Grund für diese Plackerei kann ich nicht erkennen. Wenn man selbstverliebt und ohne Verstand krampfhaft etwas anders machen will in einem Genre, dann kommt ein solcher Trümmerhaufen dabei heraus.



christian@gamestar.de





Mit dem **Traktorstrahl** können Sie für Ihre Schafe lästige Zäune aus dem Weg räumen.

**Schafe zu hüten mag locker sein. Schafe zu entführen ist ungleich aufregender.**

## Flock

Wir kennen das ja aus unzähligen Filmen: Außerirdische kommen in 98 Prozent aller Fälle auf die Erde, um Mensch und Tier zu entführen und Experimente an den Gemopsten vorzunehmen. In der putzigen Mischung aus Geschicklichkeit- und Denkspiel **Flock** (gibt's nur als Download über Steam) sollen Sie als Außerirdischer lediglich Viecher entführen. Grund: unbekannt. In insgesamt 50 Levels gilt es stets, eine vorgegebene Anzahl Schafe, Hühner, Kühe oder Schweine zum Mutterschiff zu treiben.

Doch auf dem Weg warten Gefahren und Hindernisse, die entweder vermieden oder entfernt werden müssen. Mal lauern im Gebüsch gefräßige Wölfe, mal blockieren Zäune die Route, mal geht es nur über ein Katapult weiter. Wölfe aber haben Angst vorm Licht Ihrer Untertasse. Schafe laufen ein, wenn man Sie durchs Wasser schickt, und

passen dann unter Zäunen hindurch. Oder Sie lassen die Barrikaden von aufgeschreckten Kühen einreißen. Klingt simpel, doch die Viecher sind störrisch und wollen geschickt gelotst werden. Zudem nervt die Steuerung des Miniraumschiffs zuweilen: Wer nicht aufpasst, manövriert eine ganze Herde mit nur einem Mausschwung in den Abgrund.

Mit erfolgreich gemeisterten Levels gibt es ab und zu neue Fähigkeiten für Ihre Untertasse. So kann sie etwa kurz sehr flott fliegen oder mit einem Traktorstrahl Felsen hochheben. Zudem spendiert Ihnen das Spiel nach und nach neue Bausteine für den einfachen Editor, mit dem Sie selber Levels bauen dürfen.

PET

### FLOCK

**GENRE** Denkspiel  
**HERSTELLER** Proper Games / Capcom  
**CA. PREIS** 14 Euro  
**ANSPRUCH** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**MINIMUM** 3,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte  
**PREIS/LEISTUNG** **Befriedigend**

USK ohne Altersbeschr.

65  
SPIELSPASS

### Herdentrieb

**Petra Schmitz:** Flock ist ein niedliches Programm für zwischendurch, nichts, was man stundenlang am Stück spielen wird. Doch neue Herausforderungen kombiniert mit einer angenehmen Lernkurve treiben zum Weitermachen an. Lediglich die Steuerung des Raumschiffs ist arg schwammig und verlangt einiges an Fingerspitzengefühl. Was ich geflucht habe, weil ich alle naselang Viecher ungewollt über tödliche Klippen geschickt habe, geht wirklich auf keine Kuhhaut!



petra@gamestar.de



In der Kampagne stürmt unsere Elfen-Armee eine **Klosterfestung** der Menschen.

**Die Erweiterung zu Fantasy Wars fordert Taktik-Profis. Aber nicht lange.**

## Elven Legacy

Es gehört zum Geschäft, dass Designer mit Werbephrasen prahlen. Im Strategiegenre zählt dazu die »nicht-lineare Kampagne«, deren Verlauf die Spieler selbst bestimmen sollen. Das verspricht der Entwickler 1C Ino-Co auch für **Elven Legacy**, das allein lauffähige Addon zum Runden-Taktikspiel **Fantasy Wars**. Kurzer Realitätsabgleich: Sie wählen genau dreimal aus je zwei minimal unterschiedlichen Alternativmissionen, was die nett-klischeehafte Handlung nicht beeinflusst. Und erst ganz am Ende entscheiden Sie sich zwischen zwei Story-Abschlüssen. Somit verläuft der Feldzug weitgehend schnurgerade. Außerdem befehlen Sie nur die Armee der Elfen, und auch nur zehn Missionen lang.

**Fantasy Wars** bot noch 28 Einsätze für drei Fraktionen. Immerhin bringt **Elven Legacy** weitere sieben Einzel- und fünf Bonusmissionen, Letztere schalten Sie

durch gute Kampagnenleistungen frei. Das ist jedoch nicht so einfach: Selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade kann ein einziger Fehler ins Verderben führen, ab dem mittleren drückt zudem ein knappes Zeitlimit. Dafür erbt **Elven Legacy** – neben der charmanten 3D-Grafik – auch den taktischen Tiefgang und die exzellente Einheitenbalance des Vorgängers. Ohne das richtige Zusammenspiel von Aufklärern, Schützen und Nahkämpfern sehen Sie gegen die feindliche Übermacht kein Licht. Und im Verlauf des Feldzugs züchten Sie sich eine erfahrene Kernarmee samt Helden heran. Das motiviert Profis, Einsteiger sollten trotz Werbephrasen Abstand halten.

GR

### ELVEN LEGACY

**GENRE** Runden-Taktik  
**HERSTELLER** 1C Ino-Co / Paradox  
**CA. PREIS** 25 Euro  
**ANSPRUCH** Profis  
**MINIMUM** 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4  
**PREIS/LEISTUNG** **Gut**

USK ab 12 Jahren

69  
SPIELSPASS

### Elfen-Leckerli

**Michael Graf:** Fantasy Wars war und ist ein Kleinod, das ich Taktikprofis nochmals ans Herz legen möchte, zumal's nur noch 10 Euro kostet. Elven Legacy sollten Sie erst dann kaufen, wenn Sie den Vorgänger schon kennen und lieben. Denn es schlägt zwar mit 15 Euro mehr zu Buche, bietet aber weniger. Gefesselt hat mich das Elfenerbe trotzdem; es ist einfach herrlich befriedigend, die knackschweren Missionen zu meistern. Selbst wenn's nicht besonders viele davon gibt.



micha@gamestar.de




**Michael Trier**

versucht gerade, The Pitt für Fallout 3 zu installieren, und ist genervt von Games for Windows Live. Manches war früher wirklich besser.


**Christian Schmidt**

hat kürzlich mit viel Freude das hübsche Indie-Rollenspiel Eternal Eden gespielt. Geheimtipp für Nostalgiker!

**Abenteuer-Inhalt**
**Test**

Runes of Magic.....	82
Grey's Anatomy.....	85
Germany's Next Topmodel.....	85
Gobliins 4.....	86
Fallout 3: The Pitt.....	87
The Book of Unwritten Tales.....	88
Still Life 2.....	90
Age of Conan (Kontrollbesuch).....	92
Warhammer Online v1.2.0 (Kontrollbesuch).....	93
Eve Online (Kontrollbesuch).....	94
World of Warcraft: WotLK v3.1 (Kontrollbesuch).....	95
Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria (Kontrollbesuch).....	96

# Abenteuer

## Sie sind wieder da

2009 ist das Jahr des Adventures, das steht schon jetzt fest.

Dieses GameStar-Heft hat sich das inoffizielle Prädikat »Adventure-Ausgabe« verdient. In den Previews stellen wir das vielversprechende **The Whispered World** vor, im Test kassiert **The Book of Unwritten Tales** die höchste Punktzahl des Monats, im Magazin-Teil analysieren wir die »Adventure-Nation Deutschland«. Das kommt nicht von ungefähr: Adventures sind hierzulande das Boom-Genre des Jahres 2009. Mit **Ceville** und **Book of Unwritten Tales** sind aktuell bereits zwei großartige Vertreter erschienen, die möglicherweise schon bald von den kommenden Verfolgern **Black Mirror 2**, **Haunted**, **Runaway 3** oder **The Whispered**

**World** entthront werden. Das schon diverse Male tot geglaubte Genre steht damit wieder annähernd so in Saft und Kraft wie zu seinen besten Zeiten. Im Gesamtmarkt ist es zwar nach wie vor eine eher unbedeutende Nische, zumal international gesehen. Aber immerhin: Diese Nische wächst. Das ist auch für den PC ein gutes Zeichen, denn der ist nach wie vor die Adventure-Plattform Nummer 1. **CS**



GameStar-Chefredakteur Michael Trier mit seinem ersten selbstgekauften **Adventure-Automaten** (ca. 1911).

**GameStar-Abenteuer-Charts 06/2009**

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterystik / 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	Atari	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	Gothic 3	Jowood	Piranha Bytes	12/06 (87)	84	7	9	8	9	8	10	8	10	5	10	06/09: Patch 1.7
<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	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
4	Age of Conan	Eidos	Funcom	08/08 (81)	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7	06/09: Kontrollbesuch
5	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	84	7	9	9	9	8	10	9	9	8	7	01/07: Addon
6	Warhammer Online	Electronic Arts	Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8	06/09: Kontrollbesuch
<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	The Book of Unwritten Tales	HMM	King Art	NEU	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9	
5	Simon the Sorcerer 5	The Games Company	Silver Style	04/09	82	7	8	8	9	9	7	8	9	8	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**.





Sie spielen World of Warcraft schon so lange, dass in Sturmwind und Orgrimmar Straßen nach Ihnen benannt sind? Dann gehen Sie doch mal fremd – ohne Abo-Gebühren!

# Runes of Magic

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5840

Junge, du bist nicht so schlau wie andere Kinder. Also nimm dein Schwert und geh' Ratten kloppen! – Mädels, du bist viel schlauer als die anderen Kinder. Also lass die Ratten in Ruhe und geh' lernen!

In solche Rollen wurden Millionen Online-Spieler bisher gezwängt: Dumm und stark? Krieger! Schlau und schwächling? Magier! Nix halbes, nix ganzes? Paladin!

Damit ist jetzt Schluss: Im Gratis-Online-Rollenspiel **Runes of Magic** legen Sie sich schon mit Level 10 eine zweite Klasse zu.

Schließlich sind wir ja auch in der echten Welt nicht ein Leben lang nur Fußballprofi, Boxenluder oder Spieltester – irgendwann müssen wir dazulernen und werden Fußballkommentator, Millionärsgelebte oder Treppenlifttester.

## Facts

- 6 Klassen
- 30 Klassenkombos
- 8 Gebiete
- 15 Dungeons
- über 1.600 Quests
- 9 Berufe

## Blizzard Far East

Die ersten Schritte in **Runes of Magic** erinnern frappierend an unsere ersten Gehversuche in **World of Warcraft**. Die taiwanesischen Entwickler von Runewaker haben sich Blizzards Millionenseller mehr als genau angeschaut: Bis auf winzige Ausnahmen ist die Steuerung identisch, das Interface ebenso. Die ersten Erfahrungspunkte und Belohnungen purzeln nach wenigen Minuten in Levelbalken und Inventar, das Spiel entfacht sehr schnell das Faszinosum Sammeln und Leveln.

Eine billige Fernost-Kopie also, eine Plastik-Rolux made in Taipeh? Mitnichten. **Runes of Magic** liefert durchaus eigene Ideen und Verbesserungen. Neben den erwähnten Doppelklassen gibt es private Wohnhäuser für jeden Charakter, große Gildenburgen, schon sehr früh im Spiel sockelbare

Items. Wir durchforsten keine Tipps-Webseiten oder Lösungsbücher, um einen wichtigen Questgeber zu finden, sondern öffnen einfach das umfangreiche Questbuch. Auf Wunsch marschiert unser Charakter sogar schnurstracks automatisch zur gesuchten Person.

## 1 + 1 = 30

Sechs Klassen stehen zur Wahl: Schurke und Kundschafter, Ritter und Krieger, Magier und Priester. Durch die Kombinationsmöglichkeit zweier Klassen gibt es 30 Konstellationen, etwa Magier-Schurken oder Ritter-Priester. Schon das Austüfteln der Doppelrolle macht Laune: Will ich lieber solo spielen oder in der Gruppe? PvE oder PvP? Für sich allein genommen sind die Klassen relativ eindimensional gestrickt. So kann nur der Priester heilen, und der

Kundschafter ist zwar Fernkämpfer, hat aber kein Tier dabei. Doch mit der Kombination zweier Klassen steigen auch die Möglichkeiten: Als Magier mit Feuer- oder Blitzzaubern angreifen, dann als Kundschafter Pfeile hinterher-schießen? Klappt prima, zumal beide Klassen unterschiedliche Ressourcen verbraten, nämlich Mana und »Konzentration«. Oder als Schurken-Magier in den Feindsrücken springen, zwei Dolche schwingen, dann heilen und notfalls heimlich verschwinden? Im PvP eine beliebte Taktik!

Runewaker feilt allerdings noch stark an den Klassen. Kurz vor dem Spielstart wurde zum Beispiel der übermächtige Kundschafter entmuskelt, und in PvP-Gefechten ist der Angreifer noch klar bevorteilt. Trotzdem geht die Balance so kurz nach dem Start in Ordnung.



Kurz nach Spielstart öffnete Runewaker das neue Gebiet **Rabenfeld**, das ungefähr ab Level 45 überlebbar wird. Die Zone erinnert an eine Mischung aus Warcrafts Schlingendorral und Desolace.





Dungeons und Bossgegner sind nicht so aufwändig inszeniert wie in anderen Titeln, aber spannend.



Gildenburgen dienen momentan nur als Schatzkammer, ab etwa August sollen Burgenkämpfe folgen.

## Begehrter Schrank

Wer sehr unterschiedliche Klassen spielt, muss sich öfter mal umziehen: Ein Ritter kann als einziger Plattenrüstung wuppen, ein Magier aber nur Stoff. Schurke und Kundschafter hingegen stehen beide auf Leder. Dazu kommen unterschiedliche Waffentypen. Weil die aktuelle Hauptklasse bei der Ausrüstung das Sagen hat, können wir plötzlich viel mehr Dinge gebrauchen, die wir in anderen Spielen gleich zum Händler oder Auktionshaus geschleppt hätten. Stattdessen lagert der Ritter die

Stoffrobe daheim ein, bis seine Magier-Zweitklasse endlich die passende Levelgröße hat. Daheim? Genau, denn schon in der nächsten Ortschaft nach Spielstart begrüßt uns eine schneie Dame und lädt uns in unser eigenes Haus ein. Das dient sozusagen als Bank für all den Plunder, den wir nicht mit uns schleppen möchten. Praktischerweise ist das Haus von mehreren Orten aus zugänglich.

## Gold oder Geld?

Spätestens beim Möblieren unserer spartanischen Hütte werden



Standardpferde bekommen Sie wahlweise gegen Spielgold oder gegen echtes Geld.



Unsere Klasse wechseln wir beim Trainer oder im Haus. Nur die aktuelle Hauptklasse gewinnt Erfahrung.

wir zart daran erinnert, dass wir im Leben nichts geschenkt bekommen. Während wir wuchtige Tische gegen Spielgold erwerben können, kostet wirklich nützliches Mobiliar richtiges Geld, also Euros, die Sie von Ihrer Kreditkarte abbuchen lassen oder über fünf andere Zahlungsvarianten abdrücken. Dafür gibt's dann zum Beispiel größere Truhen für Items oder Kleiderständer für Rüstung. Längst nicht alle Gegenstände sind ihr Geld wert; ein paar Tipps lesen Sie im Kasten rechts. Wichtig ist nur eins: Sie müssen in **Runes of Magic** nichts kaufen, um besser zu sein oder im Spiel weiterzukommen. Sie können das Spiel komplett »durchspielen«, ohne einen Cent auszugeben.

sen wir die Texte schon genau lesen und Hinweisen nachgehen. Aber diese als Schatzsuche beginnende Questkette ist absichtlich anders als die anderen.

## Der Item-Shop



Gegen echtes Geld können Sie im Item-Shop Gegenstände kaufen. Viele davon gibt's aber auch für Spielgold oder Münzen aus Tagesquests. Ein Pferd ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie viel mit Gruppen oder der Gilde spielen. So ein Gaul kommt auf 1,12 Euro pro Woche oder bis zu 15 Euro für den Komplettkauf. Alternativ zahlen Sie den Zossen mit Spielgold, für zwei Stunden Miete müssen Sie umgerechnet rund zehn bis 30 Minuten questen. Wenn Sie PvP spielen, sollten Sie Ihre wertvollen Items gegen Verlust schützen – zehn Diebstahlsicherungen kosten rund 2,50 Euro. Andere Kaufgegenstände wie Extra-Truhen oder imposantere Reittiere dienen hingegen nur Ihrer Bequemlichkeit oder Ihrem Ego.



Das Handwerksystem ist wie eine Pyramide aufgebaut: Wir können alle neun Handwerksberufe auf der Lehrlingsstufe erlernen. Ab Geselle sind's noch sechs, ab Spezialist drei, und nur eine Profession bringen wir bis zur Meisterschaft. Viele selber hergestellte Gegenstände haben mehr Runen-Slots, wir können sogar epische Ausrüstung basteln.





**Teleporter** verbinden die acht Zonen. Taborea ist ungefähr so groß wie die Südhälfte Kalimdors (WoW).

Masse entspricht allerdings nicht gleich Klasse: Die Aufgaben bestehen überwiegend aus »X Monster umhauen«, »Y Monsterkörperteile besorgen« oder »Monsterboss Z eliminieren«. Klingt wenig motivierend, aber die PvE-Gegner lassen immerhin recht häufig gesuchte Beute fallen, sodass wir nicht 30 Viecher umlegen müssen, um einen großen Zeh abzustauben. Außerdem sind die Belohnungen deutlich besser als in anderen Spielen, wir finden eher passende Items für unsere beiden Klassen.

## Runen-Tunen

Auch das Runensammeln motiviert. Bereits auf den ersten Levels finden wir sockelbare Items, die wir mit den namensgebenden Steintafeln aufbrezeln können. Auf Level 15 bekommen wir zusätzlich einen »arkanen Umwandler« zum Rucksack gepackt, in dem wir Runen und Manasteine zu noch mächtigeren Tuningteilen kombinieren können.

Die Jagd auf Runen und Sockel-Items führt uns unweigerlich in Dungeons. Davon birgt die Spielwelt Taborea mit ihren nur acht Zonen 15 Stück. Ein Teil davon setzt sich bei jedem Betreten zufällig neu zusammen, ihr streng rechtwinkliger Grundriss erinnert aber an die Karopapier-Frühzeit der Rollenspiele. Die Dungeons sind vergleichbar groß wie die in

WoW und Co., aber nicht so aufwändig gestaltet. Wegen der großen Gegnerrichte und deren Stärke ist gutes Teamplay hier wichtig.

## Taschendiebe

Ab Stufe 15 können Sie auf PvE-Servern Ihren PvP-Status anwerben, dann sind Sie für andere PvP-Spieler angreifbar. Auf PvP-Servern gilt das natürlich immer, aber hier herrschen härtere Regeln. Zum einen verliert der Unterlegene einen zufälligen Gegenstand, vom Billig-Heiltrank bis zum epischen »Megamonsterbrutzel-schwert der ewigen Kloppe +5«; seine wertvollen Items sollte man daher unbedingt »versiegeln«, siehe Kasten auf Seite 83. Zum anderen wirken sich Siege und Niederlagen auf die Reputation und Werte aus. Wer ständig andere umhaut, wird zwar im Angriff stärker, aber bald von Stadtwachen attackiert. Wer sich gut verteidigt, bekommt mehr Trefferpunkte und verliert seltener Gegenstände.

## Derzeit: Burgfrieden

Anführer einer Gilde können anderen Gilden den Krieg erklären. Dann haben alle Mitglieder für 30 Minuten automatisch PvP-Status. Diese »Feldschlachten« stecken aber noch in den Kinderschuhen, da sie außer hohen Goldkosten und Spaß am PvP noch nicht viel bringen. Mit dem ersten großen



Im **Questbuch** helfen zahlreiche Links, bis hin zur automatischen Bewegung zur Zielperson.

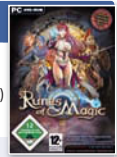
Inhalts-Patch, der für Herbst 2009 geplant ist, sollen aber richtige Kämpfe um Gildenburgen mög-

lich sein. Die Bauten gibt's zwar schon, derzeit sind sie aber noch eher nutzlos. *Martin Deppe*

## RUNES OF MAGIC

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Runewaker Entertainment (Runes of Magic ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Frogster  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Pappschuber, DVD, Landkarte, 32 S. Handb. USK ab 12 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT – Stunden

Leveln und Doppelcharakter motivieren kontinuierlich weit über 100 Stunden lang.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

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

### ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN kurzes Tutorial, Texthilfen  
SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 1000	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 6000

PROFITIERT VON Headset, Skype oder Teamspeak

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ –  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ schöne, farbenfrohe Landschaften + gute Zaubereffekte - karge Innenräume und Dungeons - bescheidene Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Waffen- und Zaubersounds + sehr gute Musik ... - ... die aber nur selten ertönt - insgesamt geräuscharm	6 / 10
BALANCE	+ ausgewogenes PvE + keine überstarken Klassen - Mob-Stärke gelegentlich schwer einschätzbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ mischt westliche und östliche Stilrichtungen + glaubwürdige Fantasywelt - kaum Staun-Erlebnisse	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standard-Steuerung + Questbuch mit »Navi« + Personen-Suche - Effekte erschweren manchmal die Übersicht	9 / 10
UMFANG	+ acht große Zonen + 15 Instanzen + ausbaubare Gildenburgen und eigene Häuser	9 / 10
HANDLUNG / QUESTS	+ sehr viele Questgeber + hohe Drop-Raten - viel unoriginelles »Töte dies, finde das« - wenig Abwechslung	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ interessantes, gut umgesetztes Doppelklassensystem + viele Skill-Möglichkeiten + Beute und Belohnungen lohnen sich öfter	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr unterschiedliche Taktiken mit einem Charakter + Klassen-Kombos - Angreifer im PvP stark im Vorteil	8 / 10
ITEMS	+ umfangreiches Handwerksystem + viele Gegenstände für Eigenbedarf herstellbar + Item-Tuning schon früh im Spiel	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Guter WoW-Klon mit klasse Charactersystem.

79

SPIELSPASS

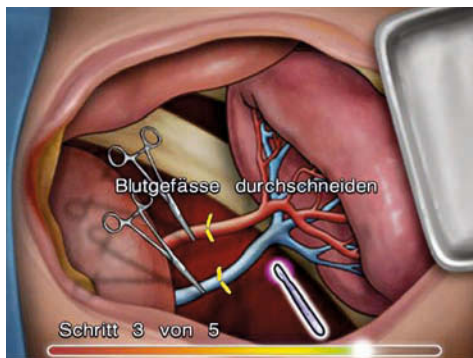
## Unspartanisch Sparen

**Martin Deppe:** Ich geb's ja zu: Bisher waren Gratis-Rollenspiele in meinen Augen nur was für Sparfüchse, Spartaner und Eine-Stunde-im-Monat-Spieler. Aber was Runewaker und Frogster hier hingestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Ohne permanenten Kaufdruck bekomme ich ein solides und fesselndes Rollenspiel, das gleichzeitig einsteigerfreundlich und (dank Doppelklassen, Runen sowie umfangreichem Handwerk) richtig schön komplex ist. Da verschmerze ich auch die vergleichsweise kleine, bodenständige Spielwelt und das streckenweise abwechslungsarme Questen. Unbedingt mal reinspielen!



redaktion@gamestar.de





Wesentlich anspruchloser, als sie aussehen: **die Operationen.**



Pause im OP: Hier kommen sich **Dr. Shepherd** und **Dr. Grey** näher.

## Grey's Anatomy

**DVD**  
Test-Check

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6103

Im Spiel zur TV-Krankenhausserie **Grey's Anatomy** greifen Sie selbst zum Skalpell. Nach und nach schlüpfen Sie in die Rolle aller aus der Vorlage bekannten Fernsehärzte und behandeln in mehrstufigen Minispielchen alles vom einfachen Armbruch bis zum Herzpatienten. Die Aufgaben fallen recht sinnvoll, wenn auch optisch unspektakulär aus. Weniger gelungen: Selbst in Gesprächen müssen Sie ständig Schieberätsel lösen, was schnell nervt. Dr. Grey und ihren Kollegen sind allesamt gut getroffen und schön animiert. Fans freuen sich zudem über die hervorragende (englische) Sprachausgabe. Wenn nicht gerade ein Patient ruft, flirtet die Belegschaft, was das Zeug hält. Sie haben dabei lediglich in der Hand, wie die Darsteller mit-

einander umgehen, den Ausgang der Beziehungskisten dürfen Sie nicht beeinflussen. Die nette Geschichte über ein hochansteckendes Virus, das im Seattle Grace Hospital ausbricht, entstand in Zusammenarbeit mit den Autoren der Fernsehserie, kann die spielerische Eintönigkeit aber nicht ausgleichen. **CB**

GREY'S ANATOMY		
GENRE	Adventure	USK ab 6 Jahren
HERSTELLER	Longtail / Ubisoft	
CA. PREIS	15 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 3 / Radeon 7000	
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend	



Frisur, Wimpern und Augenfarbe ändern Sie beim **Haarstylisten.**



Nach jedem der fünf Auftritte stellen Sie sich der **Jury.**

## Germany's Next Topmodel

**DVD**  
Test-Check

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6108

Fans von Heidi Klums populärer Casting-Show **Germany's Next Topmodel** enttäuscht das zugehörige Spiel: Die Original-Jury fehlt, Klamotten können Sie – anders als im grottigen Vorgängerspiel – nicht mehr selbst kaufen. Stattdessen klicken Sie sich durch stets gleiche Gespräche und fummelige Laufsteg-Übungen, um sich in der anschließenden Sendung von leeren Rängen bejubeln zu lassen. Zwischen durch absolvieren Sie Foto-Shootings und steigern so das Selbstbewusstsein Ihres Nachwuchs-Models, einer von drei Werten im Spiel. Freundliche Antworten in Gesprächen heben die Beliebtheit, ein trendgerechtes Outfit er-

höht die Styling-Note. Die kann aber getrost vernachlässigt werden, wenn die anderen Werte stimmen. Nach vier Stunden sind Sie die neue Schönheitskönigin, eine weiterführende Karriere gibt es nicht. Zum Abschminken! **CB**

GERMANY'S NEXT TOPMODEL		
GENRE	Adventure	USK ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Core Play / SevenOne	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5 / Radeon 9000	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	

# MY BLOODY VALENTINE 3D



EIN 3D-TRIP  
IN DIE HÖLLE!

**AB 20. MAI  
IM KINO!**

[WWW.MYBLOODYVALENTINE.DE](http://WWW.MYBLOODYVALENTINE.DE)

© 2009 Lions Gate Films Inc. All Rights Reserved.

DOLBY  
DIGITAL

LIONSGATE

STUDIO CANAL

KINOWELT



Nach 15 Jahren setzt der Erfinder der Goblins-Spiele die Serie fort – durchaus werktreu, im Guten wie im Schlechten.

# Gobliiins 4

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6072

Im Heft  
Hall of Fame:  
Goblins 3

Es waren einmal, vor märchenhaft langer Zeit, drei Goblins. Genauer gesagt: vor 17 Jahren. Damals half der Zeichner Pierre Gilhodes federführend mit, eine Adventure-Serie um drei kleine tollpatschige Knirpse aus der Taufe zu heben, die zwei Jahre und zwei Nachfolger später wieder eingestellt wurde (siehe Hall of Fame, S. 128). Großer Massenerfolg war den ideenreichen Werken nie vergönnt. Umso überraschender, dass Gilhodes seine Klassiker nun fortsetzt. Und wieder zurück zum Anfang kehrt, zum ersten Serien-teil und dessen drei Goblins.

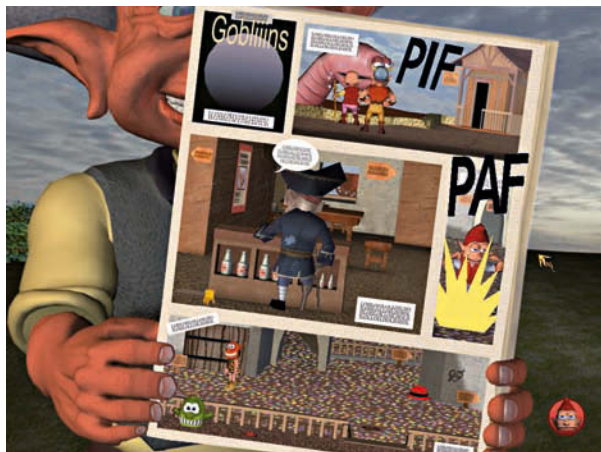
## Aha!

Die drei Winzlinge heißen inzwischen anders, besitzen aber noch die gleichen Fertigkeiten wie damals: Tchoup ist der Clevere, er führt Gespräche, sammelt Gegenstände und setzt sie ein. Stucco kommt zum Einsatz, wann immer Muskelkraft gefragt ist. Und der rauschebärtige Perluis kann mit seinem Zauberstab Dinge zum Leben erwecken, oft mit unerwartetem Resultat. Die Rätsel in **Gobliiins 4** drehen sich folglich darum, die Eigenheiten der drei Helden sinnvoll zu kombinieren. In einem Level sollen die Jungs quicklebendige Karotten einfangen. Dazu legt Tchoup Erbsen als Köder

aus, Perluis lässt die angelockte Möhre schweben, Stucco haut im rechten Moment auf den Auslöser für die Fangzunge eines mechanischen Chamäleons – voilà! Aber Moment: Karotten, Chamäleons? Yep, das Szenario von **Gobliiins 4** ist, vorsichtig ausgedrückt, fantasiereich. Die drei Goblins suchen im Auftrag des Königs als Detektive nach einem verschwundenen Erdferkel, nehmen dazu die Wurmbahn, reinigen einem Salatriesen die Zähne, prügeln singende Rüben. Die 15 jeweils nur einen Bildschirm großen Levels sind in sich geschlossen, die verbindende Geschichte können Sie vergessen.

## Haha!

Um eine Handlung ging's in der **Goblins**-Serie allerdings noch nie, stattdessen stand der Humor im Vordergrund. Genauso ist es auch in **Gobliiins 4**. Jede Aktion der drei wiggeligen Gnome ist hervorragend animiert, oft originell und praktisch immer witzig, sei es Tchoups schmerzhafteste Schmusei mit seiner fleischfressenden Pflanze oder ein erschreckendes Zusammentreffen mit einer Spinne. Notwendig sind solche Spielereien selten, aber weil die Resultate oft ein Grinsen auf die Lippen zaubern, macht Herumprobieren in **Gobliiins 4** viel Spaß. **CS**



Hübsche Idee: Eines der Levels sperrt die Goblins in einen **Comic-Strip**.



Um den Riesen zu täuschen, muss sich Stucco als **Schnecke** tarnen (unten). Oben links: Tchoups Inventar.

## Charmant, aber veraaltet

**Christian Schmidt:** Gobliiins 4 spielt sich tatsächlich genauso wie die alten Vorläufer, nur mit schlechterer Grafik. Leider ist die Zeit inzwischen weitergelaufen: auch ein kunterbuntes Slapstick-Abenteuer wie dieses würde von einer echten Handlung, ausgefeilteren Charakteren und Komfortfunktionen profitieren. Gobliiins 4 ist ein sehr eigenwilliges, manchmal originelles, fast durchgehend witziges Spiel. Wer ab und zu ein Stündchen knobeln und schmunzeln will, sollte zugreifen.



christian@gamestar.de

## GOBLIINS 4

ADVENTURE

ENTWICKLER Société Pollene (Gobliiins 4 ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Kalypso  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.4.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH

## 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 XP 1800+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte

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

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

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige, stimmige Animationen + leblos-sterile Hintergründe + detailarme 3D-Modelle + keine Schatten + nur 1024x768	4 / 10
SOUND	+ witzige Goblin-Sprache + nur gelegentlich Musik + generell dünne Soundkulisse	5 / 10
BALANCE	+ Erklärungsschilder + keine unfairen Stellen + Fehler werden mit Gags belohnt + keine Hinweise, warum Aktionen nicht funktionieren	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ origineller Slapstick-Humor + ideenreiche Schauplätze + fördert Experimentierfreude + teilweise wirr, teilweise albern	8 / 10
BEDIENUNG	+ angemessene Maussteuerung + Goblins parallel befähigbar + kein freies Speichern + lange Ladezeiten	7 / 10
UMFANG	+ 15 gut gemachte Episoden + ordentliche Spielzeit + verstecktes Bonuslevel + Lösungswege wiederholen sich	8 / 10
HANDLUNG	+ in sich geschlossene Missionen + aufgesetzte »Handlung« voller abstruser Sprünge + keinerlei Spannungsaufbau	4 / 10
RÄTSEL	+ drei Goblins mit individuellen Fähigkeiten + meist logische Kombinationsaufgaben + überwiegend linear + Wiederholungen	8 / 10
DIALOGUE	+ oft Slapstick-Animationen statt Gerede + Gespräche kurz und knackig + Sprachwitz ... + ... der manchmal ins Alberne abdriftet	9 / 10
CHARAKTERE	+ sympathisch-dusselige Helden + skurrile Nebendarsteller ... + ... gut in Rätseln eingeflochten ... + ... aber für die Handlung egal	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Witzig, originell, aber in vieler Hinsicht veraltet.

68

SPIELSPASS



# Fallout 3 The Pitt

Nach dem enttäuschenden ersten Mini-Addon jetzt endlich ein echtes Abenteuer.

**DVD**  
Test-Check

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6121

Treffen sich zwei am Mainzer Hauptbahnhof, sagt der eine: »Mainz ist ein Dicksloch.« Sagt der andere: »Meins auch.« Mainzer mögen das nicht lustig finden, doch die Bewohner von Pittsburgh in der Welt von **Fallout 3** sind sich einig: Ihre Stadt ist wirklich ein Dicksloch. Und so nennen sie die Siedlung kurz »The Pitt« (»pit« bedeutet Grube). Dorthin verschlägt es Sie im zweiten **Fallout 3**-Addon **The Pitt**.

## Punkte für Pitt

Um **The Pitt** zu spielen, richten Sie das Download-Tool von Games for Windows Live ein und kaufen dort per Kreditkarte Microsoft-Punkte. 800 dieser Punkte (das entspricht etwa zehn Euro) investieren Sie in das Addon, das Sie daraufhin herunterladen können. Nachdem Sie den knapp 370 MByte großen Download installiert haben, empfängt Ihr Held ein Funksignal, das Sie in den nörd-

lichen Teil des Ödlandes lotst. Hier begegnen Sie einem Bur-schen namens Wernher, der Ihnen von Pittsburgh erzählt. Dort wüte nicht nur ein Tyrann, sondern auch eine Seuche, die die Menschen in mordende Mutanten verwandele, die Troggs. Wernher sucht nun einen Freiwilligen, der sich nach Pittsburgh schleicht, und dem Stadthalter ein Heilmittel gegen die Krankheit abluchst. Raten Sie da, wer mal wieder ruft: »Klar, mach ich doch gerne!«

## Pitt ohne Profis

**The Pitt** hat das, was das Vorgänger-Addon **Operation Anchorage** ver-missen ließ: Eine richtige Story mit moralischen Entscheidungen, eingebettet in eine stimmungs-volle Umgebung mit neuen Widersachern. Außerdem sind Sie als Ihr Alter Ego mitsamt allen seinen Fähigkeiten unterwegs und stolpern nicht nur durch eine Sim-ulation. **The Pitt** bleibt aller-

dings ein einmaliges Abenteuer, denn wenn Sie Wernhers Mission erst mal erfüllt haben, dürfen Sie nicht wieder zurück. Das größte Problem des Addons ist jedoch, dass es für hochlevelige Spieler keine Herausforderung darstellt. Die drei Arenakämpfe etwa, an denen Sie teilnehmen müssen, verlieren ihren Nervenkitzel, sobald Sie die ersten beiden Gegner in einer einzigen VATS-Aktion nieder-strecken. Auf höhere Levels und neue Fähigkeiten müssen Sie auch

Abenteuer Test

Die Troggs können Sie vortrefflich mit der neuen Kreissäge abwehren.

## Nur auf deutsch

Wenn Sie **The Pitt** auf einem deutschen Computer herunterladen, erhalten Sie automatisch die deutschsprachige Fassung. Der Gewaltgrad wird dadurch nicht beeinflusst, mit einer englischen Originalversion von **Fallout 3** als Basis bleibt auch **The Pitt** blutig.

weiter warten, nämlich bis zum nächsten Mini-Addon **Broken Steel**. Das soll in den kommenden Wochen erscheinen. **FAB**



Um in die Stadt zu gelangen, verkleiden wir uns als Sklave.

## Ich bin einfach zu stark

**Fabian Siegmund:** Schon besser, Bethesda, so kann ein Mini-Addon aussehen. Die Stahlwerke Pittsburghs stellen eine tolle Kulisse dar, die flinken Troggs sind gruselig, und endlich habe ich mal wieder die Gelegenheit, etwas für (oder gegen) mein Karma zu tun. Aber ach: Wenn ich als Level-20-Veteran jeden zweiten Gegner mit der flachen Hand zu Klump schlagen kann, hat der Spaß dann doch ein Loch.



fabian@gamestar.de

## FALLOUT 3: THE PITT

ROLLENSPIEL

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

TERMIN (D) 24.3.2009  
CA. PREIS 10 Euro  
USK ohne Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	PD 950 Intel A64 X2/3800+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Surround-Hardware			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ abwechslungsreiche Umgebungen + liebevolle Details - hakelige Animationen - Clippingfehler	8 / 10
<b>SOUND</b>	+ passende, stimmungsvolle Musik + herausragende Umgebungsgläusche + meist gute Sprecher	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ steigender Schwierigkeitsgrad + anspruchsvoll für Fortgeschrittene + für Veteranen zu leicht	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ dramatischer Einstieg + stimmungsvolles Pittsburgh + teils düstere Gruselatmosphäre + viele neue Charaktere	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gute Steuerung mit Maus und Tastatur + Schnellaktionen für Objekte + verschachtelte Menüs + einige Komfortfunktionen fehlen	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ Troggs als fiese neue Gegner + große Spielwelt + hoher Wiederspielwert + nur knapp fünf Stunden Durchspielzeit	3 / 10
<b>QUESTS</b>	+ gute Einbindung in die Fallout-3-Story + spannende Handlung + moralische Entscheidungen + vielfältige Aufgabenstellungen	10 / 10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	+ S.P.E.C.I.A.L.-System + viele sinnvolle Talente + Levelgrenze wird nicht angehoben - keine neuen Spezialfähigkeiten	9 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ Wahl zwischen Action und VATS + knackig und spannend + zahlreiche Varianten möglich + Action-Modus unpräzise	9 / 10
<b>ITEMS</b>	+ viele Sammelgegenstände + sinnvolle Waffen + Items lassen sich ins Ödland mitnehmen - unbefriedigendes Sammel-Achievement	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Spannendes Mini-Addon.

81



85

GameStar  
GOLD-AWARDThe Book of  
Unwritten Tales

GameStar

»für besonderen Spielwitz«  
The Book of  
Unwritten Tales

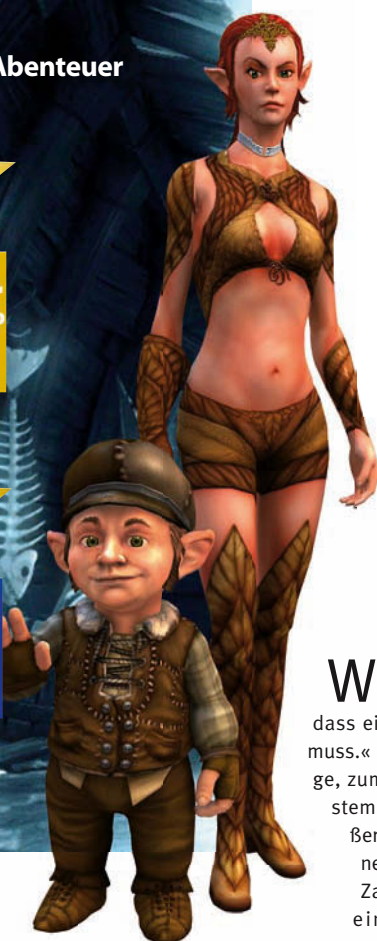
DVD

Video-Special

GameStar.de

Screenshots &amp; Infos

► Quicklink: 5378



Die besten Adventures kommen aus Deutschland. Der Bremer Entwickler King Art führt diese Tradition mit seiner ebenso witzigen wie toll erzählten Märchengeschichte erfolgreich fort.

# The Book of Unwritten Tales

Wilbur grummelt: »Ich habe noch nie gehört, dass ein Held Ratten jagen muss.« Dabei träumt der junge, zum Hausmeister abgestempelte Gnom von Größerem, von Action, spannenden Abenteuern und Zauberei. Doch wer in einem abgelegenen

Bergdorf lebt und für einen dauerbetrunkenen Zwergenwirt Nager hinterher wetzt, dem bleibt nicht viel mehr als die Hoffnung, dass bald irgendetwas Weltbewegendes passiert. Wie zum Beispiel ein Käfig samt drinsteckendem Gremlin, der Wilbur plötzlich und sprichwörtlich aus heiterem Himmel vor die Füße plumpst.

Das gefangene Vieh überreicht dem Gnom einen Ring, faselt von einer Waffe und erteilt Wilbur den Auftrag, das mysteriöse Ding zum Erzmagier Alistair in die weit entfernte Menschenstadt Seefels zu bringen. Das klingt nach **Der Herr der Ringe**? Kein Wunder, denn das Point&Click-Adventure **The Book of Unwritten Tales** zieht Tolkiens Fantasy-Schinken ebenso durch den Kakao wie jede Menge bekannter Rollenspiel-Klischees. So wie das mit den Ratten.

## Mit Fantasie

Bereits die ersten Spielminuten ziehen Sie vorbildlich in die Geschichte hinein. Das hat **The Book of Unwritten Tales** nicht nur dem in ein gutes Tutorial eingebetteten Auftakt, sondern auch seinen gelungenen (und hervorragend vertonten) Helden zu verdanken. Wilbur, der lieber zaubern statt tüfteln will und deshalb total aus der (Gnomen-)Art schlägt, schließt man ebenso schnell in sein Herz wie die beiden anderen Hauptcharaktere, die adrette Elfe Ivo und den zynischen Möchtegern-Kapitän Nate. Auch bei den Nebenfiguren beweisen die Entwickler Kreativität. So treffen Sie auf eine Drachendame, die von Transport auf Terror umschulen will, oder diskutieren mit einem metrosexuellen Paladin über Mode. Sämtliche Dialoge sprühen vor Wortwitz und netten Running Gags. Besonders Lob gebührt den Autoren für die motivierende Handlung, die mit mehreren Wendungen sowie einem verblüffenden Kniff kurz vor dem Finale punktet. Allerdings verschenkt das Team ausgerechnet beim Oberbösewicht, der Erzhexe Montroga, viel Potenzial. Dem wortkargen Tentakelmonster huschen kaum mehr als fünf Sätze über



Wilbur muss einen **betrügerischen Wahrsager** mit dessen Mitteln austricksen. Links: Bertram, der dickste Hamster der Welt.

## Sag doch mal was!

Figur	Sprecher	deutsche Stimme von
Wilbur	Oliver Rohrbeck	Ben Stiller
Ivo	Marion von Stengel	Angelina Jolie
Nate	Dietmar Wunder	Daniel Craig
König der Diebe	Bernd Vollbrecht	Antonio Banderas
Ma'Zaz	Regina Lemnitz	Whoopie Goldberg
Mumie	Thomas Danneberg	John Cleese
Der Tod	Udo Schenk	Gary Oldman
Krämer Jorge	Santiago Ziesmer	Steve Buscemi
Hexenmeister Munkus	Detlef Bierstedt	George Clooney
Meister Markus	Bodo Wolf	Robin Williams







Persiflage pur! Hier werden **Star Wars** und **Der Herr der Ringe** gleichzeitig veralbert.

## Märchenhaft

### Daniel Matschijewsky:

Einmal mehr beweist ein deutsches Entwicklerteam, wie Adventures zu funktionieren haben. The Book of Unwritten Tales erzählt eine tolle Geschichte, punktet mit herausragenden Charakteren, Humor und logischen Rätseln. Die im Test angesprochenen Macken stören mich kaum. Dafür sind mir Wilbur, Ivo und Nate einfach zu sehr ans Herz gewachsen, und dafür tauche ich zu gern in diese märchenhafte Fantasy-Welt ein. Das muss ein Spiel erst mal schaffen.



danielm@gamstar.de

die Lippen, das Gefühl einer Bedrohung bleibt weitgehend aus.

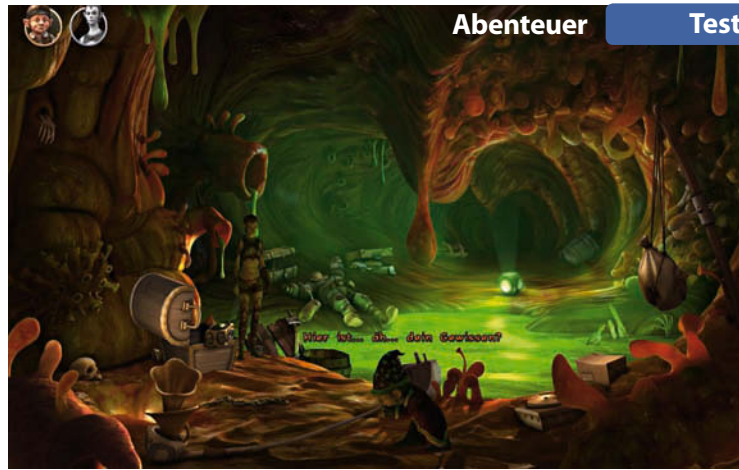
## Mit Heldenmut

Wie bei **Ceville** schlüpfen Sie im Verlauf der etwa 20 Spielstunden umfassenden Geschichte in die Rolle aller drei Helden und lösen (mal allein, mal in Zusammenarbeit mit den anderen beiden Charakteren) nachvollziehbare Kombinationsrätsel. Die Anzahl an Gegenständen im Inventar und gleichzeitig betretbaren Gebieten bleibt dabei stets übersichtlich. Zudem spendiert das Programm ausreichend Hinweise, und der

Schwierigkeitsgrad nimmt mit jedem der fünf Akte angenehm zu. Nette Ideen würzen die Knobeleien zusätzlich. So zeichnen Sie mit Ivo Wegpunkte auf einer Karte nach, öffnen ein an das Brettspiel **Mastermind** erinnerndes Kombinations Schloss oder brauen beim Magiermeister Markus einen Zauberspruch, indem Sie mit der Maus im richtigen Moment das richtige Kraut zugeben und anschließend kräftig umrühren. Bei aller Kreativität nerven allerdings gelegentliche Design-Macken, etwa wenn Rätsel an bestimmte Voraussetzungen gekoppelt sind. So dürfen Sie den Boden in einem Maschinenraum erst dann mit Öl sabotieren, wenn Sie zuvor ein bestimmtes Gespräch geführt haben. Oder man zwingt Sie, ein- und dieselbe Aktion gleich dreimal auszuführen (der Oger-Cocktail!). Oder Sie müssen Gegenstände mehrfach anschauen, bevor sie überhaupt benutzbar werden. Immerhin blendet die genretypische Hotspot-Funktion interaktive Elemente, die sich nur angucken, aber nicht kombinieren lassen, aus, wenn die Helden nichts mehr dazu zu sagen haben – das kaschiert die Design-Schnitzer zumindest teilweise.



Nette Idee: Wir müssen von Ivo vorgegebene **Wegpunkte** auf einer Landkarte abstecken.



Witziges Rätsel: Ivo und Wilbur spielen Gott im **Magen** eines riesigen Monsters.

## Mit Toleranz

Ein kleines Bisschen mehr Feinschliff hätte die an sich hervorragende Bedienung vertragen können. Beispielsweise lassen sich die sehr guten, aber teils langwierigen Charakteranimationen nicht abbrechen, was besonders beim Wechseln der Figuren nervt. Auch dass die Helden nur gehen, aber nicht rennen, stört bisweilen. Doch all das ist Kritik auf hohem Niveau, denn die packende Geschichte und die liebenswerten Helden machen derartige Macken mehr als wett. Die stimmungsvoll

beleuchteten und derzeit konkurrenzlos hübschen 3D-Landschaften tragen ihren Teil dazu bei. Ob wir mit Wilbur eine Zauberschule im malerischen Seefels absolvieren, mit Ivo durch Montrogas feuerrot leuchtende Festung schleichen oder Nate aus der Vogelperspektive durch eine verwinkelte Mine schicken, selten fühlten wir uns in einer Spielwelt so wohl, mussten wir so häufig über nette Details schmunzeln, waren wir so traurig, als die ungeschriebene Geschichte schließlich vorbei war.

DM

## BOOK OF UNWRITTEN TALES

ADVENTURE

ENTWICKLER King Art (The Book of Unwritten Tales ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER HMH Interactive  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.4.2009  
CA. PREIS 35 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>	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 500 MB RAM 5,2 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 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			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + aufwändige Beleuchtung + jede Menge Details + teils abgehackte oder unsaubere Animationen	9 / 10
SOUND	+ sehr gut synchronisiert + prominente Sprecher + stimmungsvolle Musik + wenige Toneffekte und Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ einsteigerfreundlich + Kapitel werden zunehmend kniffliger + viele Tipps + nie unfair + für Profis nur gegen Ende geeignet	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Humor + Persiflage auf Filme und Rollenspiele + liebevolle Landschaften + ... die manchmal etwas leblos sind	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige 1-Klick-Steuerung + jede Menge Komfortfunktionen + Animationen nicht abbrechbar + Helden können nicht rennen	8 / 10
UMFANG	+ fünf teils lange Kapitel + etwa 20 Stunden Spielzeit + mehrere Hauptfiguren + immer nur eine Lösung möglich	8 / 10
HANDLUNG	+ gelungener Auftakt + kein Leerlauf + bleibt stets spannend + raffinierter Dreh kurz vor dem Finale + etwas abruptes Ende	9 / 10
RÄTSEL	+ Gegenstände und Orte immer überschaubar + Rätsel logisch + Zusammenspiel mehrerer Helden + einige nervige Detailmacken	8 / 10
DIALOGUE	+ witzige Gespräche + nette Running Gags + nie zu lang oder zu kurz + streng lineare Dialoge	9 / 10
CHARAKTERE	+ liebenswerte Helden + schrullige Nebenfiguren + Klischees werden veralbert + Bösewichte bleiben verhältnismäßig blass	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Hübsches, witziges, spannend erzähltes Adventure.

85 SPIELPUNKT



Mit Still Life 2 kommt der Mordfall aus dem Vorgänger zu einem Abschluss – und zwar endgültiger, als Sie vielleicht vermuten.

# Still Life 2

DVD  
Test-Check

DVD  
Test des Vorgängers  
als PDF

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5839

Am Schluss gerät Victoria McPherson mächtig unter Zeitdruck. Nur ein paar Minuten bleiben Ihnen als ehemaliger FBI-Ermittlerin, um zu verhindern, dass eine unschuldige Frau stirbt. Falls ihr das nicht gelingt, ist die Gefangene tot. Und zwar endgültig. »Wenn das hier ein Computerspiel wäre, dann hätte ich es so programmiert, dass du nur eine Chance bekommst«, orakelt der Killer. Und tatsächlich: Wer den Tod des letzten Opfers nicht aufhalten kann und danach ein gespeichertes Spiel lädt, der muss feststellen, dass die Hingemordete diesmal rettungslos verloren ist. **Still Life 2** manipuliert die



Mit dem Forensik-Koffer analysiert Vic Spuren am Tatort.



Ein Großteil des Spiel findet in einem verfallenen Haus statt, in dem Victoria nach Hinweisen auf den Mörder und die verschwundene Paloma sucht.

Spielstände, es gibt keine zweite Chance. Victoria McPherson sollte sich also besser anstrengen.

## Story: verschränkt

Das französische Adventure **Still Life 2** ist der Nachfolger zu einem Krimi-Abenteuer von 2005; seit fast vier Jahren warten dessen Spieler auf einen befriedigenden Abschluss. In **Still Life** stellte Victoria McPherson am Ende zwar den Mörder, dessen Identität wurde aber nicht enthüllt. In Teil 2 lüftet der Entwickler Microids nun das Geheimnis. Dabei verschränkt das Spiel drei Handlungsebenen: Victoria ermittelt sowohl in Rückblenden im Jahr 2005 als auch in der Gegenwart. In Letzterer richtet ein Serienmörder namens »Ostküsten-Killer« junge Frauen hin, nachdem er sie entführt, gequält und dabei gefilmt hat. Zuletzt ist die Fernseh-Reporterin Paloma Hernandez verschwunden, in deren Rolle Sie ebenfalls schlüpfen. Dieser Wechsel der Perspektiven macht die Ermittlungen ungemein spannend: Als Paloma versuchen Sie, dem sadistischen Entführer in einem nächtlichen Haus zu entkommen, als Victoria durchsuchen Sie die Bruchbude tags darauf auf Spuren. Schließlich agieren die beiden Frauen sogar gemeinsam.

## Platz: beschränkt

**Still Life 2** baut überwiegend auf klassische Inventar-Rätsel, die aufgesetzten Logik-Knocheleien aus dem Vorgänger tauchen nur noch selten auf. Ein topmoderner Forensik-Koffer analysiert gleich am Tatort alle Blut-, DNA- und Fingerabdruck-Spuren, mit denen Victoria ihn füttert. Die Rätselkette verläuft meist linear, im Hauptteil lässt Ihnen das Spiel aber durch parallele Aufgaben Bewegungsfreiheit. Dafür geizt es generell mit Hilfestellungen. Immer

wieder setzt Ihnen **Still Life 2** Zeitlimits, die vor allem im letzten Handlungsabschnitt knapp bemessen sind. Wenn Sie nicht schnell die richtigen Entscheidungen treffen, geht's zurück zum letzten Speicherstand. Dass sich am einsamen Unterschlupf des Mörders nach und nach neue Orte auftun, motiviert zwar, führt aber später zu ermüdender Herumlauferei. Daran ist vor allem das missglückte Inventarsystem schuld. Dass Victoria und Paloma nur eine begrenzte Menge Gegenstände mit

sich tragen können, leuchtet ja noch ein. Allerdings dürfen Sie überzählige Objekte nicht einfach auf den Boden legen, sondern müssen spezielle Stauräume aufsuchen. Das frustet gehörig.

Apropos Frust: Falls es Ihnen zu nervenaufreibend erscheint, die Dame am Spielende unwillkürlich sterben zu sehen, lässt Ihnen das Spiel doch ein Hintertürchen. Durch die Eingabe eines bestimmten Codeschlüssels werden die veränderten Speicherstände wieder freigegeben. **CS**

## STILL LIFE 2

ADVENTURE

ENTWICKLER Microids (Still Life, GS 07/05: 59 Punkte)  
PUBLISHER Rondomedia  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.3.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 16 Jahren

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>
1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	passende Lichtstimmung + gute Animationen ... aber längst nicht für alle Aktionen + detailarme 3D-Grafik + schwache Mimik	5 / 10
SOUND	+ überwiegend passende Sprecher + sehr stimmungsvolle Musik ... + ... die sich etwas zu oft wiederholt + wenige Geräusche	7 / 10
BALANCE	+ Aufgabenliste + nächstes Ziel ist meist klar + teils knappe Zeitlimits + später viel Hin- und Herlauferei + unnützes Hilfesystem	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ subtile Spannung + schicke Zwischensequenzen + Zeitdruck-Passagen sorgen für Dramatik ... + ... können aber in Frust umschlagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ ordentliche Standard-Maussteuerung + hilfreiche Symbolsprache + unlogisches und umständliches Inventar + Objekt-Anzeige fehlt	6 / 10
UMFANG	+ angemessene Spielzeit + zwei Protagonistinnen + umfangreicher Hauptschauplatz + zwei mögliche Enden	9 / 10
HANDLUNG	+ clever konstruierter Krimi + einige Überraschungen + geschickte Perspektivwechsel + dramatisches Finale	10 / 10
RÄTSEL	+ Aufgaben oft in beliebiger Reihenfolge lösbar + überwiegend logische Rätsel + Spurensuche und -analyse + viel »Das geht nicht«	8 / 10
DIALOGUE	+ Auswahl-Dialoge + sinnvolle, zielgerichtete Gespräche ohne Blabla + fast keine Dialogrätzel	7 / 10
CHARAKTERE	+ diabolischer Gegenspieler + Paloma ist als Heldin sympathisch ... + ... Victoria dagegen gewöhnungsbedürftig + wenig Gefühl	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Spannend erzählter Erwachsenen-Krimi.

74

SPIELPASS

## Läuft sich warm

**Christian Schmidt:** Es hat eine Weile gedauert, bis ich mich mit der burschikosen Victoria angefreundet hatte. In den ersten zwei, drei Stunden kommt **Still Life 2** generell nur langsam in die Gänge. Nach Victorias Ankunft im verlassenen Anwesen entfaltet der spannende, mit vielen Spuren und Aufgaben angereicherte Krimi dann aber eine beklemmende Dramatik und gehörige Motivation. Dass mir der Thriller am Ende keine zweite Chance lässt, fand ich erfrischend konsequent. Ohne das selten dämliche Inventarsystem könnte das Spiel straffer und damit besser sein, aber auch so sollten Freunde von Detektiv-Adventures zugreifen.



christian@gamestar.de



# Age of Conan v 1.04.7

Dieses Spiel hat schwere Zeiten hinter sich. Seine Zukunft mag ungewiss sein, doch die Gegenwart sieht rosig aus.

DVD  
- Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5228

Das vom Conan-Erfinder Robert E. Howard geschaffene Land Hyboria ist eine unbarmherzige Welt. Hier überleben nur die Härtesten. Das vom Entwicklerstudio Funcom geschaffene Hyboria steht dem in nichts nach: Bugs, wenige High-Level-Spielinhalte und viele nicht gehaltene Versprechen haben seine Bevölkerung von anfangs gut 700.000 auf mittlerweile rund 100.000 schrumpfen lassen. Doch für die »Überlebenden« Hyborias lohnt sich **Age of Conan** mittlerweile wieder. Das Online-Rollenspiel hat nun den Zustand erreicht, den es schon zum Verkaufsstart vor knapp einem Jahr hätte haben sollen, und bietet darüber hinaus einige zusätzliche Kampfgebiete sowie endlich DirectX-10-Unterstützung.

## Verschwundene Käfer

Das Wichtigste vorab: Funcom hat unzählige Bugs in **Age of Conan** ausgebessert. Das belohnen wir mit einer Aufwertung von drei Punkten in der Kategorie Bedienung. Beim Umfang gibt's auch noch einen Punkt dazu, denn Hyboria verfügt jetzt über ein neues Gebiet (Ymir's Pass für mittlere Levels mitsamt einem dazugehö-

rigen Dungeon) und drei neue Instanzen, zwei davon für Level-80-Spieler. Während der Schlachthauskeller für Solisten geöffnet ist, empfängt die Höhle Xibaluku am Donnerfluss Profi-Gruppen. Bei den darin enthaltenen Bossen hat sich Funcom viel Mühe gegeben. So können Sie den einen etwa nur besiegen, wenn ein Spieler Ihres Teams vier magische Steine in der richtigen Reihenfolge drückt und damit eine Brücke über einen gähnenden Abgrund errichtet. Auf dieser balanciert ein zweiter Abenteurer herum, der auf der anderen Seite einen Schalter umlegen muss. Die Gruppe beschäftigt derweil den Boss und seine Handlanger. Zusammen mit einem zusätzlichen, dritten Flügel der Raid-Instanz »Zitadelle des Schwarzen Rings« bietet **Age of Conan** jetzt also mehr High-Level-Spielinhalte und wesentlich taktischere Gefechte.

## Verschlagnete Hunde

**Age of Conan** verfügt auf den PvP-Servern, auf denen Spieler jederzeit gegeneinander kämpfen können, mittlerweile über ein Rufsystem, das Abenteurer, die unterlegene Gegner niederstrecken (»ganken«), als Verbrecher oder



Der Drache **Vistrix** ist ein Raid-Boss, den wir für König Conan höchstpersönlich erlegen sollen.



In **Xibaluku** warten bis zu elf Bosse und ein paar gemeine Fallen auf 80er-Heldengruppen.

gar Mörder kennzeichnet. Diese Spitzbuben dürfen fortan nicht mehr in die Städte (weil sie dort von den Level-80-Wächtern angegriffen werden) und müssen in nur für sie zugänglichen Räuberlagern hausen. Um sich zu rehabilitieren, tun die Übeltäter in speziellen Quests Buße. An sich ein tolles System, was allerdings nicht verhindern kann, dass sich manche Spieler kaum drum scheuen. Auf dem PvP-Rollenspiel-Server Asgard haben sich die Mitglieder der verrufenen Gilde »Düsteres Schicksal« offensichtlich ganz dem Ganken verschrieben. Das ist für Einzelspieler und Nutzer der kostenlosen 7-Tage-Probierversion von **Age of Conan**, die Funcom derzeit anbietet, natürlich nervig. Andererseits passt das aber in eine raue Welt wie Hyboria, in der nun mal nicht alle immer nett zueinander sind.

net sich in Tarantia demnächst ein neues High-Level-Gebiet. Außerdem soll mit Version 1.05 das Ausrüstungs-System des Spiels generalüberholt werden. Momentan haben die Werte der Waffen und Rüstungen nur eine geringe Bedeutung; deshalb lassen die meisten besiegten Gegner auch wie zuvor nur enttäuschenden Plunder fallen. Mit dem nächsten Update werden die Eigenschaften der Ausrüstungs-Gegenstände aber den Ausgang der Gefechte maßgeblich beeinflussen. Die Community betrachtet diese Änderung bislang noch mit Skepsis. Doch wer den großen Spielerschwund überlebt hat, der schreckt auch vor neuen Klamotten nicht zurück.

FAB

## Überleben lohnt sich

**Fabian Siegmund**: Langweilig wurde mir **Age of Conan** eigentlich nie, ich konnte nur die Bugs nicht mehr ertragen. Die sind nun größtenteils Geschichte, also ziehe ich wieder los. Mein Barbar wird jetzt von Raid auf PvP umgeschult, und dann gibt's volles Pfund ... na, Sie wissen schon. Schade nur, dass meine hundertköpfige Gilde wie einige andere mittlerweile ausgestorben ist. Aber der Community-Zusammenhalt ist gut, ich komme bestimmt woanders unter.



fabian@gamestar.de

## Spannende Aussichten

Für die Zukunft hat Funcom feste Pläne: Mit dem Armenviertel öff-

## AGE OF CONAN

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Funcom / Eidos  
VERSION v1.04.7  
ALTE WERTUNG 81 (GS 08/08)  
NEUE WERTUNGEN  
BEDIENUNG 5 ➤ 8  
UMFANG 7 ➤ 8





# Warhammer Online v1.2.0

Der Krieg zwischen Ordnung und Zerstörung ist derzeit eher ein Krieg der Entwickler um die rechte Balance.

Sieben Monate liegt der Start von **Warhammer Online** nun zurück. In unserem Test in Ausgabe 12/08 vergaben wir für das Online-Rollenspiel von Mythic Entertainment 86 Punkte. Anfang März hat Patch 1.2.0 **Warhammer Online** auf den neuesten Stand gebracht, es ist an der Zeit, einen erneuten Blick auf den Titel zu werfen: Wie sieht es mit der Langzeitmotivation aus? Hat der Entwickler Verbesserungen an der Klassenbalance vorgenommen und neue Inhalte geliefert?

## Spiel auf Zeit

Ein großer Nervfaktor im Reichskampf wurde mit Patch 1.2.0 behoben: Gebietseinnahmen können von einer Partei nun nicht mehr dadurch verhindert werden, dass sie sich aus dem Kampf zurückzieht. Jetzt greift ein Punktesystem, das einen Abschnitt einer Fraktion zuspricht, sobald die zwei Burgen für zwei Stunden und die vier Schlachtfeldziele für 30 Minuten gehalten wurden.

Allerdings öffnet das Punktesystem Tür und Tor für nächtliche Übernahmen, wenn der Gegner ahnungslos in Echtweltbetten schlummert. Zudem werden Szenarios (instanzierte Schlachten)

kaum noch gespielt, weil sie für eine Eroberung nicht mehr so entscheidend sind wie zuvor.

Hübsch: Hexenkriegerinnen, Chaosbarbaren auf der Zerstörungsseite, und Hexenjäger sowie Weiße Löwen auf der Ordnungsseite können nun Burgen der gegnerischen Fraktionen durch die Hintertüren betreten. Das sorgt für einige neue Taktiken in den Kämpfen um die wichtigen Gebäude. Letztlich gilt aber noch immer die Regel: Wer die meisten Spieler in den Kampf wirft, gewinnt.

## Ruckelorgien

Die Motivation, sich am Reichskampf zu beteiligen, ist nicht nur durch das neue Punktesystem, sondern auch durch ein überarbeitetes Gruppenbildungsfenster, neue Gebietsbelohnungen und bessere Beute in den Festungen sowie in den Hauptstädten deutlich gestiegen. Jedoch hat Mythic mit Patch 1.2.0 ein bestehendes Problem der Schlachten teils noch verschlimmert: die Performance. Zwar melden viele Spieler eine Verbesserung seit 1.2.0, vor allem Magier beschwerten sich aber nun über starke Ruckler oder gar Unspielbarkeit. Das soll sich jedoch mit Patch 1.2.1 wieder ändern.

## Hauruck-Aktionen

**Petra Schmitz:** Grundsätzlich ist Warhammer Online für mich nach wie vor ein fantastisches Programm, jedoch zeigt sich nach den Monaten, die ich es nun spiele, dass Mythic gerade in Sachen Reichskampf und Balance einiges nicht zu Ende gedacht hat. Die aktuellen Anpassungen der Klassen beispielsweise wirken auf mich eher wie verzweifelte Hauruck-Aktionen, die letztlich nur den Spielern die Klassen und somit Warhammer Online madig machen.



petra@gamestar.de



Burgen und Schlachtfeldziele müssen über eine bestimmte Zeit gehalten werden, um Punkte zu bekommen.



Nach dem Anpassen der Tank-Klassen sind nun die **Gebietszauber** der Magie-Charaktere zu stark.

## Hin und Her

Mythic hat mittlerweile vier neue Nahkampf-Klassen nachgeliefert, die allerdings stellen durch ihre höhere Schadenswirkung die bestehenden Nahkämpfer in den Schatten und machen sie somit unattraktiv – das sorgt für Unmut. Auch die altgedienten Berufe sind längst noch nicht fertig ausbalanciert. Nachdem man jüngst erst die überhöhten Resistenzen der so genannten Tanks runtergeschraubt hat, sollen mit dem kommenden Patch 1.2.1 die dank der gesenkten Widerstandswerte viel zu starken Gebietszauber der Magieklassen angepasst werden. Bis auf Weiteres korrigieren wir deswegen die Balance-Wertung um zwei Punkte nach unten.

## Detailverbesserungen

Wer in **Warhammer Online** schon immer ein Handwerk ausüben wollte, aber durch die Abhängigkeit von anderen Berufen abgeschreckt wurde, hat's seit Patch

1.2.0 einfacher. Die Grundzutaten wurden reduziert und ihre Verfügbarkeit gesteigert. So finden sich nun beispielsweise bei erledigten Gegnern auch fertige Bestandteile für die Talisman-Herstellung, etwa Reliquienkästen. Das ist nur ein Beispiel für viele kleinere Verbesserungen, die zeigen, dass Mythic Details durchaus zufriedenstellend hinbekommt. An den großen, spielbestimmenden Aspekten müssen die Entwickler jedoch noch kräftig arbeiten.

Nachtrag: Am Tag unseres Redaktionsschlusses wurde Patch 1.2.1. aufgespielt. Ob die Änderungen sich auf die Wertung von **Warhammer Online** auswirken, lesen Sie im kommenden Heft. **PET**

## WARHAMMER ONLINE

GENRE  
HERSTELLER  
VERSION  
ALTE WERTUNG  
NEUE WERTUNGEN  
BALANCE

Online-Rollenspiel  
Mythic / Electronic Arts  
v1.2.0  
86 (GS 12/08)

9 ▶ 7

NEUE WERTUNG  
84  
SPIELPUNKT



# Eve Online

## Im Handel

**Eve Online Special Edition**  
 Inhalt:  
 - Client-DVD  
 - 30 Seiten Handbuch  
 - Bonus-Shuttle  
 - PvP-Blitzstart  
 - 60 Tage Spielzeit  
 Publisher: Atari  
 Termin: im Handel  
 Preis: ca. 40 Euro



Das anspruchsvolle und komplexe Weltraum-Rollenspiel war noch nie so einsteigerfreundlich wie heute.

DVD  
- Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6095

Wenn das Universum, sagen wir, einen Tag alt wäre, dann gäbe es das virtuelle Universum seit rund 0,4 Mikrosekunden, also 0,4 Millionstel Sekunden. Das echte Universum existiert nämlich seit 13,7 Milliarden Jahren, das Weltraum-Abenteuer **Eve Online** hingegen erst seit deren sechs. Eine Nichtigkeit nach astronomischen Maßstäben, doch eine Ewigkeit für ein Online-Rollenspiel: Seit dem **Eve**-Start am 6. Mai 2003 hat sich viel getan, der isländische Entwickler CCP schob bislang zehn kostenfreie Addons nach. Seit März 2009 vertreibt Atari überdies eine 40 Euro teure »Special Edition«. Deshalb, und weil unser letzter Kontrollflug 26 Monate zurückliegt, sind wir erneut ins Internet-All gestartet.

## Direkt zur Armee

Der Packungstext der Special Edition wirbt neben 60 Tagen kostenfreier Spielzeit und einem Bonus-Schiff (einem unbewaffneten, flinken Shuttle) auch mit einem »sofortigen Kampfungang«. Das bedeutet, dass Sie sich gleich zu Beginn der Miliz anschließen dürfen, um sich in PvP-Gefechten (Player versus Player) auf andere Spieler zu stürzen. In der regulären

**Eve**-Version müssen Sie zuvor erst Ihren Fraktionsruf verbessern. In der Praxis bringt der PvP-Blitzstart jedoch wenig, weil die Anfängerfregatte zu schwach ist. Wer eine Militärkarriere anstrebt, muss sich erst mal gute Ausrüstung erspielen. Außerdem sollten Sie einer Gilde (im **Eve**-Jargon »Corporation« genannt) beitreten, alleine haben Sie in den PvP-Gefechten schlechte Karten.

## Schneller lernen

Noch nützlicher für Einsteiger ist das verbesserte Tutorial, das CCP im März 2009 mit der Erweiterung **Apocrypha** eingebaut hat. Zwar klicken sich Neulinge nach wie vor durch Textfenster, bringen ihrem Charakter dabei aber nun mehr Talente bei. Nach dem Ende der Einführung schlägt Ihnen **Eve** neuerdings drei Karrierepfade vor, jeder davon bietet eine Auftragskette, in deren Verlauf Sie abermals zahlreiche Fähigkeiten lernen. Kampfpiloten etwa verbessern ihren Umgang mit Waffen und Kriegsschiffen. Dabei hilft, dass Sie zu paukende Talente endlich in einer Warteschlange aufreihen können. Früher mussten Sie nach jedem Lernerfolg von Hand das nächste Ziel wählen.

## Lohnende Mühe

**Michael Graf:** Trotz des erleichterten Einstiegs zählt Eve zu den anspruchsvollsten Internet-Abenteuern. Jeder Pilotenanwärter muss viel, viel Zeit investieren und auch viel, viel Leerlauf in Kauf nehmen. Wer dazu bereit ist, wird mit einem lebendigen Universum und einer ungemein aktiven Fangemeinde belohnt. Die Special Edition lohnt sich aber nur, wenn Sie länger spielen möchten. Laden Sie sonst die kostenlose 14-Tage-Testversion herunter (► Quicklink: 6096).



micha@gamestar.de



In Gildenkriegen bekämpfen sich oft solche riesigen **Flotten**. Das schweißst die Fans zusammen.



Die **strategischen Kreuzer** (hier ein Tengu der Caldari-Fraktion) sind neu in Apocrypha.

## Immer mehr Neues

Die fünf Addons seit unserem letzten Kontrollbesuch haben der **Eve**-Galaxie noch weitere Verbesserungen beschert. **Revelations 2** vom Juni 2007 erleichterte die Verwaltung von Allianzen und ermöglichte es, Waffen zu überladen. **Trinity** polierte im Dezember 2007 das Interface auf, **Empyrean Age** (Juni 2008) stärkte die PvP-Gefechte und führte die Milizen ein. Im November 2008 wurde die Benutzeroberfläche mit **Quantum Rise** weiter überarbeitet. Und seit März 2009 führt **Apocrypha** die Piloten durch Wurmlöcher, hinter denen neue Sonnensysteme und Belohnungen warten, darunter Blaupausen und Materialien für die neuen strategischen Kreuzer.

Auch an der Grafik hat CCP geschraubt und unter anderem die Effekte aufpoliert. Allerdings stoßen nicht alle Änderungen auf Gegenliebe. So beschwerten sich einige Spieler über den Surround-Sound von **Apocrypha**. Wenn sie weit herauszoomen, hören sie nämlich gar nichts mehr.

## Rest wie immer

Zudem leidet **Eve Online** an seinen alten spielerischen Schwächen: Die verschachtelten Menüs und die komplexe Spielmechanik erfordern trotz des Tutorials viel Einarbeitungszeit, Flüge zu fernen Sonnensystemen dauern ermüdend lange, viele Aufträge sind langweilig. Auf der Haben-seite glänzt das Weltraum-Rollenspiel mit seinem Berufs- und Gildensystem. So wird die Wirtschaft fast ausschließlich von Spielerbündnissen gesteuert, die Rohstoffe abbauen und Handelswaren herstellen. Und in Schlachten zwischen Gildenflotten kämpfen oft Hunderte von Piloten. Daraus entsteht eine eingeschworene Fangemeinde. Die Zeichen stehen also gut, dass das **Eve**-Universum noch ein paar Mikrosekunden länger existieren wird. **GR**

## EVE ONLINE

GENRE  
HERSTELLER  
VERSION  
ALTE WERTUNG

Online-Rollenspiel  
CCP / Atari  
v6  
80 (GS 09/03)





# World of Warcraft

## Patch 3.1: Die Geheimnisse von Ulduar

Blizzard erweitert World of Warcraft um eine neue, riesige Instanz und viele Komfort-Funktionen.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5646

Yogg-Saron ist stinksauer. Jahrhunderte lang sperrten ihn die Titanen in eine karge Zelle in Ulduar, im Norden der Sturmgipfel. So geht man nicht mit einem Gott um, und schon gar nicht mit dem Gott des Todes höchstpersönlich. Zeit für Rache! Aber wie das so ist mit den Oberbösewichten, er rechnet nicht mit braven Helden, die sich ihm in den Weg stellen. Er rechnet nicht mit Ihnen.

Nach fünf Monaten Durststrecke veröffentlicht Blizzard mit Patch 3.1 endlich wieder eine neue Instanz für **World of Warcraft** – neue Quests, Ausrüstungsgegenstände sowie Komfort-Funktionen gibt es obendrauf.

### Mehr Herausforderung

Schlachtzug-erprobte Gruppen treffen in Ulduar auf insgesamt 14 Bösewichte. Wie schon in den bisherigen Raid-Instanzen können Sie auch die neuen Herausforderungen entweder mit zehn Spielern im normalen Modus oder mit 25 Kämpfern im heroischen Schwierigkeitsgrad bezwingen, wobei bei Letzterem die Beute deutlich opulenter ausfällt.

Wem die Boss-Begegnungen dennoch zu leicht sind, der wagt sich mit seinem Schlachtzug an

einen der zahlreichen Erfolge. Bezingen Sie beispielsweise Algalon, ohne dass ein Mitglied Ihrer Gruppe stirbt, dann verdienen Sie nicht nur den Erfolg »Genug beobachtet«, sondern können Ihren Charakter auch noch zusätzlich mit dem Titel »Astralwandler« schmücken. **WoW**-Veteranen kennen das Prinzip des anpassbaren Schwierigkeitsgrades schon seit der Begegnung mit Sartharion aus dem Obsidian-Sanktum.

Bei den Boss-Kämpfen setzt Blizzard auf Abwechslung, in einigen Schlachten müssen Sie zum Beispiel Fahrzeuge einsetzen, um dem Obermottz beizukommen, ähnlich wie beim aktuellen Kampf mit dem Drachen Malygos in der Instanz »Das Auge der Ewigkeit«.

Neben interessanten Kämpfen zählt für viele aber nur das Eine: bessere Ausrüstung. Wer bislang Naxxramas abgraste, um die Set-Gegenstände der Stufe 7,5 zu erbeuten, stürzt sich in Ulduar nun auf das neue Gewand der Stufe 8 (10-Mann-Schlachtzug) oder 8,5 (25-Mann-Schlachtzug).

### Mehr Vielfalt

Um Spielern die teils langwierige Gruppen-Suche nach speziellen Klassen zu ersparen, führt Bliz-



Die Titanen in der **Raid-Instanz Ulduar** werden gut bewacht, unter anderem von Riesen-Würmern.



Vom Kämpfer zum Heiler per Tastendruck – wer 1.000 Gold bezahlt, kann **zwei Talentspezialisierungen** ausbilden. Beim **Argentum-Turnier** kämpfen Sie mit schwerer Lanze hoch zu Ross (oder Federvieh).

zard die »Duale Talentspezialisierung« ein – gegen einen Obolus von 1.000 Gold. So können Sie zum Beispiel als Druide sowohl die für Schaden optimierten Balance-Talente trainieren als auch zusätzlich die Heil-Talente verbessern. Per Knopfdruck entscheiden Sie sich dann zwischen einer der beiden Varianten. Sucht eine Gruppe also einen Schadensmacher, sind Sie der Richtige. Sucht die Gruppe hingegen einen Heiler, wechseln Sie per Knopfdruck die Talente, und – schwupps – sind Sie erneut der richtige Mann für den Job. Wer neben Instanzen häufig PvP betreibt, kann die doppelte Spezialisierung auch für einen schnellen Wechsel zwischen Instanz- und Arena-Talenten nutzen.

### Mehr Arbeit

Neben fünfzehn neuen Begleitern (unter anderem ein Murloc mit Holzschild und -schild) warten auch Reittiere wie Protodrakonen oder Schildkröten auf neue Besitz-

zer. Doch bevor Sie sich auf die seltenen Transportmittel schwingen können, steht viel Arbeit an. Einige Reittiere finden Sie beim Angeln oder durch besondere Herausforderungen in Instanzen, andere hingegen erhalten Sie nur auf dem neuen Argentum-Turnier. Mitten in Eiskrone baut der Argentum-Kreuzzug mit Ihrer Hilfe ein riesiges Kolosseum. In mehreren Questreihen verdienen Sie sich einen guten Ruf und verbessern Ihre Fähigkeiten im neu eingeführten berittenen Kampf. Treten Sie zuerst nur gegen Übungspuppen an, warten zum Schluss schwer zu knackende Mini-Bosse auf Sie. Lohn der Mühen: Viele epische Gegenstände, Reittiere und sogar ein Diener, der Sie begleitet. Zudem schwingen Sie sich zum Champion auf. **HW**

### Alt, aber bewährt

**Hendrik Weins:** In »Die Geheimnisse von Ulduar« steckt wenig Überraschendes, dafür umso mehr Altbewährtes. Blizzard liefert mit der Instanz Ulduar, neuen täglichen Quests und noch besseren Gegenständen genau das, was Spieler seit Jahren bei der Stange hält. Komfortfunktionen wie die Duale Talentspezialisierung runden das Paket ab. Trotz der Ideen-Armut: Mich finden Sie in den nächsten Wochen in Ulduar. Mit den Titanen hab ich noch ein Hühnchen zu rupfen!



hendrik@gamestar.de

### WORLD OF WARCRAFT

GENRE  
HERSTELLER  
VERSION  
ALTE WERTUNG

Online-Rollenspiel  
Blizzard / Activision Blizzard  
v3.1.0.9767  
**89** (GS 02/09)





# Der Herr der Ringe Online

## Buch 7: Die Blätter von Lórien

Der umfangreiche, kostenlose Ausbau Mittelerdes geht weiter. Doch nicht jede neue Idee ist auch eine gute.

DVD  
- Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5501

Satte Wiesen, goldene Sonnenstrahlen, die durch majestätische Bäume scheinen – Lothlórien, das mit dem Gratis-Update **Die Blätter von Lórien** seine Pforten östlich von Moria öffnet, gehört definitiv zu den schönsten Arealen in **Der Herr der Ringe Online**. Galadriels Wald dürfen Sie jedoch erst betreten, wenn Sie das sechste Buch abgeschlossen haben; Sie benötigen also zwingend das kostenpflichti-



Buch 7 schickt Sie zurück in die Minen von Moria.



Seit dem Patch neu dabei: unschöne Grafikfehler.

ge Addon **Die Minen von Moria**. Wer auf spannende Abenteuer hofft, wird allerdings enttäuscht. Denn anstatt die erfahrenen Level-60-Helden in epische Schlachten zu schicken, degradiert Turbine sie zu Botenjungen. In den 50 neuen, weitgehend anspruchslosen Quests sammeln Sie Steine, pflücken Pilze, transportieren Kisten oder vermöbeln harmlose Wildtiere. Immerhin: Die friedliche Stimmung in Lothlórien passt zur Buchvorlage, es hagelt massenhaft Erfahrungspunkte für legendäre Waffen, und die Missionen erzählen nette Geschichten. So ergründen Sie zum Beispiel, wie sich Aragorn und Arwen ineinander verlieben. Auch Buch 7, das in neun Kapiteln die Geschichte um den Ringkrieg und die Entführung des Zwergen Bori weitererzählt, motiviert. Zwar schickt Sie die etwa vier Spielstunden umfassende Questreihe zurück in die Minen, dort kämpfen Sie sich jedoch durch drei neue, gewohnt stimmungsvolle Instanzen wie etwa die verlorene Werkstatt in Zirakzigil.

### Fließend

**Die Blätter von Lórien** baut jede Menge neuer Funktionen ein, et-



Dank des Updates dürfen Sie sich nun **Aufgabenziele** und Feindgruppen auf der Karte anzeigen lassen.



Im Verlauf der epischen Questreihe treffen Sie Ringe-Promis wie die **Elben-Königin Galadriel**.

wa den Questführer, der missionsrelevante Charaktere und Feindgruppen auf der Übersichtskarte anzeigt. Außerdem dürfen Sie den Erfahrungsbalken für legendäre Gegenstände nun direkt in der Benutzeroberfläche platzieren und eine Zielhilfe für Gruppen aktivieren, die bislang nur Schlachtzügen vorbehalten war. Turbine hat zudem das Erfahrungspunkte-System drastisch gestrafft. Wer zum Beispiel einen Helden der Stufe 18 besitzt, steigt nun gleich drei Stufen auf einmal auf. Überhaupt feilen die Entwickler am Spielfluss: Startgebiete wie Archet oder Ered Luin bekamen zusätzliche Quests spendiert. Wer stirbt, darf sich alle zwei Stunden direkt vor Ort wiederbeleben. Und in den sechs neuen Handwerks-Instanzen werden Sie vor allem mit berufsrelevanten Rohstoffen belohnt. Die unzähligen Balance-Änderungen verändern auch den PvP-Modus. Anders als bisher gewohnt sammeln Monster mehr Erfahrung und steigen schneller im Rang

auf. Da die bislang benachteiligten Biester nun auch mehr Schaden austeilten, sind die Gefechte etwas ausgeglichener.

### Stockend

Baustellen gibt es dennoch, vor allem bei der Technik. Nach wie vor kommt es in dicht besiedelten Gebieten wie der 21. Halle zu heftigen Rucklern, im Steinfundament und den Rothdorn-Adern werden (je nach Grafikkarten-Treiber) Schatten falsch dargestellt, und die Questtexte strotzen vor ungewöhnlich vielen Schreib- und Übersetzungsfehlern. Da auch zwei der neuen Quests vom Bug-Teufel befallen sind, hoffen wir auf baldige Nachbesserung. Schließlich soll in Lothlórien auch weiterhin die Sonne scheinen. **DM**

### Frühling in Mittelerde

**Daniel Matschijewsky:** Am liebsten hätte ich sofort den Picknick-Korb ausgepackt, so schön ist Lothlórien. Für meine Level-60-Runenbewahrerin hätte ich mir allerdings verantwortungsvollere Aufgaben gewünscht, als Blumen zu pflücken und Elche zu jagen. Schade, denn die eigentliche Geschichte um den Ringkrieg erzählt Turbine gewohnt spannend weiter, und die neuen Funktionen (allen voran der praktische Aufgabenführer) passen perfekt ins Spiel.



danielm@gamstar.de

### DER HERR DER RINGE ONLINE

GENRE  
HERSTELLER  
VERSION  
ALTE WERTUNG  
NEUE WERTUNGEN  
BEDIENUNG

Online-Rollenspiel  
Turbine / Codemasters  
Buch 7  
83 (GS 02/09)  
8 ► 9

NEUE WERTUNG  
84  
SPIELSPASS





### Heiko Klinge

genießt den Urlaub und triezt Daniel (dank seines nagelneuen Netbooks) mit Läster-Mails vom heimischen Balkon aus.



### Daniel Matschijewsky

simuliert mit Ventilator und Rollläden ein kühles Klima, um auch bei heißen Temperaturen vernünftig zocken zu können.

# Sport

## Lasst es endlich sein!

Simulationen, die keine sind, überfluten mal wieder die Händlerregale.

Der Hersteller Astragon ist ganz vorn dabei, wenn es darum geht, gewöhnliche Berufe wie Baggerfahrer, Schiffskapitän oder Bauer in Spielen umzusetzen. Doch hinter den vermeintlichen »Simulationen« stecken meist simple Gelegenheitsspiele, die kaum etwas mit der Wirklichkeit zu tun haben. Das in diesem Monat erschienene **Hochseefischen** und die 2009er-Ausgabe vom **Landwirtschafts-Simulator** bilden da keine Ausnahme. Auch das aktuelle **Pool Hall Pro** (ausnahmsweise nicht von Astragon) dürfte jeden beleidigen, der jemals einen echten Billard-Queue in der Hand gehalten hat. Spieler auf der Suche nach der besonde-

ren Herausforderung sollten um solche Mogelpackungen also einen Bogen machen. Die Bezeichnung »Simulation« hat dagegen das Online-Rennspiel **iRacing** mehr als verdient, denn anders als die uninspirierte Astragon-Dutzendware ist es ein knallhartes Profi-Programm. **DM**

**GameStar.de**  
Fun-Video  
► Quicklink: 6128



**Simulierte Berufe** entsprechen selten der Realität.

## Sport-Inhalt

### Test

iRacing	98
Landwirtschafts-Simulator 2009	99
Pool Hall Pro	99
Hochseefischen	99

## GameStar-Sport-Charts 06/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	NBA 2K9	2K Games	Visual Concepts	12/08	88	10	9	7	9	8	6	9	10	10	10	Fluggebiete statt Spielzüge Fun-Faktor statt KI
2	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Tokyo	12/08	86	8	8	9	8	8	9	8	10	8	10	
3	Fifa 09	EA Sports	EA Canada	11/08	86	8	7	9	9	8	10	8	9	9	9	
4	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	84	7	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
5	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	84	6	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
6	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	83	4	10	8	8	10	10	7	9	7	10	
7	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	83	7	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	87	6	7	10	8	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**.



**Mit Ultra-Realismus auf den Thron?**  
iRacing will die Rennspielkonkurrenz überholen und setzt auf ein unkonventionelles Geschäftsmodell.

# iRacing

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6123

Was passiert, wenn ein ehemaliger Spieleentwickler und ein milliardenstarker Unternehmer aufeinandertreffen, dem unter anderem das Baseball-Team der Boston Red Sox gehört? Ganz einfach: Sie verwirklichen ihre Vision der perfekten PC-Rennsimulation. Nach dem Ende des Entwicklerstudios Papyrus (**Nascar-Rennspiele, Grand Prix Legends**) holte dessen Chefentwickler David Kaemmer den Multimillionär John W. Henry ins Boot und begann mit der Entwicklung von **iRacing**. Der Anspruch war, die bis dato realistischste Rennsimulation abzuliefern. **iRacing** soll Streckenkenntnisse vermitteln, eine glaubwürdige Fahrphysik bieten und zudem spannende und faire Multiplayer-Duelle ermöglichen. Den Anspruch lässt sich das Entwicklerteam teuer bezahlen. Ein einmonatiges Nutzungsrecht schlägt mit satten 20 US-Dollar zu Buche, eine zwölfmonatige Mitgliedschaft belastet das Konto mit 156 US-Dollar im Jahr, Kreditkarte und ständige Internetverbindung werden vorausgesetzt. Und dafür gibt's lediglich einen Teil des Spiels, nämlich mit dem Legend Ford '34 Coupe und dem Pontiac Solstice zwei lizenzierte Autos und sieben Strecken, darunter Laguna Seca und der Lime Rock. Zusätzliche Inhalte kostet erneut jeweils zwischen 15 und 25 US-Dollar. Unterm Strich können Sie über 500 US-Dollar für Erweiterungspakete ausgeben.

**Bitte nur mit Lenkrad**  
Hat man sich ins Spiel gekauft, fällt als Erstes die außergewöhnliche Menüführung auf. Die erste Konfiguration und Rennplanung erledigen Sie direkt im Internet-Browser auf der zugehörigen Webseite, von wo aus auch die Simulation gestartet wird. Eine aufrufbare Exe-Datei gibt es nicht. Zu Beginn verlangt das Spiel einige Testrunden, in denen schnell deutlich wird: Ohne Übung kommt man hier nicht weit. Tastatursteuerung? Fehlalarm! Minimum: ein PC-Gamepad mit Analogsticks, etwa der Xbox 360-Controller für Windows. Grundsätzlich ist das Spiel allerdings auf eine Lenkradsteuerung ausgelegt, da der komplette Wendekreis des Autos simuliert wird. Während der Fahrten ist es Pflicht, manuell zu schalten und gegebenenfalls sogar die Kuppelung zu treten. Auf eine Außenansicht müssen Sie verzichten; Sie sitzen stets auf dem Fahrersitz und haben Ihr Cockpit vor Augen.

**Tolle Online-Karriere**  
Das Positive zuerst: **iRacing** fährt sich hervorragend und bereitet Simulations-Fans einen immensen Spaß. So gilt es, aus den Autos, die größtenteils den NASCAR-, Indy- und Formel-Serien angehören, das Maximum herauszuholen. Gute Rennen erhöhen Ihre Wertung und lassen Sie an weiteren Läufen teilnehmen. Dennoch sind einige Schwächen nicht von der Hand zu weisen. Das



In der **Boxengasse** muss das Maximaltempo penibel eingehalten werden. Eine echte Boxencrew existiert nicht.

Schadensmodell bleibt rudimentär, die Boxenstopps bieten keinerlei Optionen, Nachtanken oder Reifenwechsel sind nicht möglich. Lediglich einige Anpassungen am Auto dürfen Sie vor der Fahrt vornehmen. Gut gefallen uns die sehr fairen Rennen (bei denen jeder Teilnehmer mit seinem realen Namen antritt), die gelungene Voice-Chat-Integration und der pralle Rennkalender, der

etwa jede halbe Stunde ein Rennen oder eine Meisterschaft anbietet. Menschliche Mitspieler sind Voraussetzung für packende Rennen, denn eine KI existiert in **iRacing** nicht. Optisch hat die Hardcore-Simulation nur wenig zu bieten und beschränkt sich auf karge Umgebungen. Dafür entsprechen die Motorengeräusche den Originalvorlagen.

*Benedikt Plass-Fleßenkämper*

## IRACING

RENNSIMULATION

ENTWICKLER iRacing.com Motorsport Simulations (iRacing ist das Erstellswerk)

PUBLISHER iRacing.com Motorsport Simulations

SPRACHE Englisch

AUSSTATTUNG Internet-Download

TERMIN (D) 26.8.2008

CA. PREIS 13-20 US\$/Monat ohne Altersbeschr.

USK

ANSPRUCH

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3400+ AMD 2,0 GB RAM 800 MB Festplatte	Core 2 Duo E8400 Phenom II X4 920 4,0 GB RAM 800 MB Festplatte

PROFITIEREN VON Lenkrad und Pedale, Shader-3.0-Grafikkarte

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Qualifying, Rennen, Meisterschaften, Time Trial (bis 30)

SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE intern

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT Fairness wird groß geschrieben, Anfänger sollten sich zunächst etwas zurückhalten

### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ nette Wagenmodelle + läuft flüssig + langweilige Streckenoptik - Boxenstopps unspektakulär - mäßiges Schadensmodell	5 / 10
SOUND	+ realistische Motorengeräusche - keine Musik - Unfälle klingen dumpf	6 / 10
BALANCE	+ viel Tiefgang + Testrunden nötig + Bewertungssystem verhindert unfaire Rennen - kein Tutorial - Einsteiger im Stich gelassen	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Vermittlung des Renngefühls + spannende Rennen - Umgebung steril und kalt - Menüs leblos	6 / 10
BEDIENUNG	+ hervorragende Steuerung + guter Browser-Rennkalender - wenige Optionen - keine Tastaturunterstützung	8 / 10
UMFANG	+ 28 Strecken mit Varianten erhältlich + nur zwei von elf Autos im Lieferumfang - kostenpflichtige Downloads - nur Cockpit-Perspektive	5 / 10
FAHRVERHALTEN	+ mit Lenkrad sehr realistisch + gute Lenkcurve + authentische Abflüge - kein Nachtanken oder Reifenwechsel - kein Wetterwechsel	9 / 10
SPIELMODI	+ von Testfahrten bis Meisterschaften alles vertreten + Einteilung in Road und Oval + Rennen mit Qualifying möglich + keine Privatrennen	8 / 10
TUNING	+ Helm- und Autofarben anpassbar + für eine Simulation deutlich zu wenige Einstellungen am Auto möglich	5 / 10
STRECKENDESIGN	+ Strecken wurden 1:1 den Originalen nachempfunden ... + ... und sind entsprechend herausfordernd - optisch langweilig und trist	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT -

FAZIT Sehr teure Rennsimulation mit Umfangsschwächen.

68 SPIELSPASS

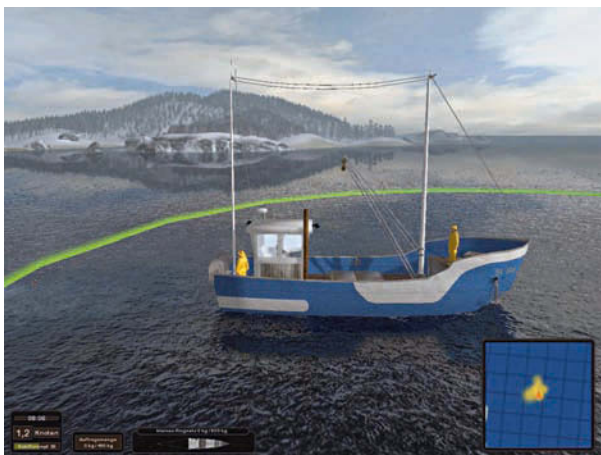
## Fast so teuer wie Benzin

**Benedikt Plass-Fleßenkämper:** iRacing ist als knallharte Simulation nur frustresistenten PC-Piloten zu empfehlen. Die happige Monatsgebühr samt Zusatzpaketen dürften sich zudem nur echte PS-Freaks gönnen. Während das Fahrgefühl kaum Wünsche offen lässt, hapert es bei der Ausstattung, die nicht nur in Sachen Grafik an eine unfertige Beta-Version erinnert. Äußerst positiv fiel mir während des Tests der Sportsgeist auf, der Umgangston unter iRacing-Spielern ist stets freundlich.



redaktion@gamestar.de





Langweilig: Bis 450 Kilo Fisch gefangen sind, können gut **20 Minuten** vergehen.

## Hochseefischen

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6118

**H**ochseefischer ist sicher kein aufregender Beruf, aber so öde wie diese Simulation kann er kaum sein. Entweder ziehen Sie Schleppnetze durch Fischgebiete oder sammeln umständlich Reusen ein. Dabei lässt sich entweder der Kutter steuern oder der Greifarm, da Sie den Matrosen keine Befehle

geben können. Sie brauchen Sie nur, um größere Schiffe freizuschalten, ansonsten stehen die Jungs unbeweglich an Deck. **CB**

### HOCHSEEFISCHEN

GENRE Simulation  
HERSTELLER Contendo Media / Astragon  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Einstieger  
MINIMUM 1,7 GHz, 128 MB RAM, Geforce 5 / Radeon 9700

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

37  
SPIELSPASS



Die **Spielefigur** haben die Entwickler wohl vergessen. Den Spielspaß übrigens auch.

## Pool Hall Pro

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6099

**K**ein Tutorial, keine Erläuterung der Regeln – **Pool Hall Pro** ist nichts für Einsteiger. Aber auch Profis sollten die Finger von dem Titel lassen. Wegen doofer KI-Gegner, unrealistischer Kugelphysik, mieser Steuerung und der noch mieseren Übersicht verkommt die häss-

liche Billard-Simulation zum Glücksspiel. Da hilft auch der große Umfang nicht mehr. **DM**

### POOL HALL PRO

GENRE Sportspiel  
HERSTELLER Icon Games / Playlogic  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 800 MHz, 512 MB RAM, Geforce 2 / Radeon 9250

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

35  
SPIELSPASS



Die Fahrzeuge bieten viele Details, die **Landschaftsgrafik** kann allerdings nicht mithalten.

**Auftrag erfüllt: Das Traktor-Spiel ist so spannend wie die Realität.**

## Landwirtschafts-Simulator 2009

**T**raktor oder Lamborghini? Glaubt man den Verkaufszahlen des **Landwirtschafts-Simulators**, scheint Bauernkutschensfahren beliebter zu sein als eine Spritztour mit den Flitzern aus **Need for Speed** oder **Burn-out**. Mehr als 100.000 Mal wanderte die 2008-Edition des vergleichsweise preiswert produzierten Spiels über die Ladentheken. An diesen Erfolg möchte der deutsche Publisher Astragon mit dem **Landwirtschafts-Simulator 2009** anknüpfen. Neben einer größeren Insel, auf der Sie wie gewohnt Getreidefelder mit Traktoren und Mähdrechern anlegen, düngen und abernten, wurde die Neuauflage um einen kleinen Wirtschaftsabschnitt erweitert. Sie verkaufen Ihre Ernte nun bei verschiedenen Händlern und erwerben mit dem Gewinn neue

Zugmaschinen, Pflüge und Zettkreisel. Theoretisch greifen Ihnen bei der Feldarbeit auch Hilfskräfte unter die Arme, doch im Test zeigte die KI keinen grünen Daumen. So blieb das zeitraubende und oft fummelige Abfahren der Äcker stets uns überlassen. Das ist zwar auf Dauer eintönig, aber immerhin realistisch. Für etwas Abwechslung sorgen 17 Nebenmissionen, in denen Sie unter anderem Hinderniskurse abfahren.

Der größte Schwachpunkt des Spiels ist – neben der Grafik und der KI – die sehr rudimentäre Fahrphysik, die ungenau reagiert und kaum zwischen den verschiedenen Fahrzeugen differenziert. **CHS**

### LANDWIRTSCHAFTS-SIM. 2009

GENRE Simulation  
HERSTELLER Giants / Astragon  
CA. PREIS 17 Euro  
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon X850

PREIS/LEISTUNG **GUT**

50  
SPIELSPASS

### Wächst und gedeiht

**Christian Schneider:** Von der langen und mit Kuriositäten gespickten Liste der Alltagssimulationen ist der Landwirtschafts-simulator 2009 eine der besseren. Das Spiel wurde um sinnvolle Elemente erweitert, zumal die Missionen vielseitige Herausforderungen im Rahmen des Szenarios bieten. Trotzdem wurde mir bald langweilig, aber das lag weniger am Spiel als am Thema. Es gibt noch viel Verbesserungspotenzial, aber die Entwickler sind auf dem richtigen Weg.



chs@gamestar.de



# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2009, 05/2009 und 06/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
	1 World in Conflict Complete	Echtzeit-Strategie	Massive / 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	v1.2	41,90 €	www.cyberport.de
	3 Battleforge	Echtzeit-Strategie	Phenomic / EA	05/09	87	12	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
	4 Ceville	Adventure	Boxed Dreams / Kalypso	04/09	86	6	v1.0.1.0	33,99 €	www.trade-a-game.de
NEU	5 Book of Unwritten Tales	Adventure	King Art / HMH Interactive	06/09	85	6	v1.0	26,45 €	www.amazon.de
NEU	6 Braid	Geschicklichkeitssp.	Number None	06/09	82	–	v1.0	12,99 €	Steam-Download
	7 Simon the Sorcerer 5	Adventure	Silver Style / TGC	04/09	82	6	v1.0	33,99 €	www.lion.cc
NEU	8 Fallout 3: The Pitt	Rollenspiel-Addon	Bethesda	06/09	81	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
NEU	9 Assault on Dark Athena	Ego-Shooter	Starbreeze Studios / Atari	06/09	81	18	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
NEU	10 Runes of Magic	Online-Rollenspiel	Runewaker / Frogster	06/09	80	12	v...1827	–	www.runesofmagic.com
	11 Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic Entertainment / THQ	04/09	80	16	v1.2	44,99 €	www.amazon.de
	12 Panzers: Cold War	Echtzeit-Strategie	Stormregion / Atari	04/09	80	16	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
	13 Cryostasis	Ego-Shooter	Action Forms / 505 Games	05/09	77	16	v1.0	25,00 €	www.amazon.de
	14 Football Manager Live	Fußball-Manager	Sports Interactive / Sega	04/09	77	–	v1.0	8 €/mon.	www.footballmanagerlive.com
	15 Men of War	Echtzeit-Strategie	Best Way / 1C Company	05/09	76	16	v1.0	49,00 €	www.amazon.de
	16 The Last Remnant	Rollenspiel	SquareEnix / Deep Silver	05/09	76	12	v1.0	39,95 €	www.amazon.de
UPDATE	17 Grand Ages: Rome	Aufbauspiel	Haemimont Games / Kalypso	04/09	77	6	v1.11	35,99 €	www.trade-a-game.de
NEU	18 Still Life 2	Adventure	Gameco / Rondomedia	06/09	74	16	v1.0	24,89 €	www.amazon.de
	19 DSC: Black Shark	Simulation	Eagle Dynamics / Deep Silver	05/09	74	16	v1.0	39,95 €	www.amazon.de
	20 Der Pate 2	Actionspiel	EA / EA	05/09	73	18	v1.0	43,99 €	www.amazon.de
UPDATE	21 Tom Clancy's Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai / Ubisoft	05/09	72	16	v1.01	41,99 €	www.trade-a-game.de
	22 Alarmst. Rot 3: Der Aufstand	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	05/09	71	–	v1.0	18,99 €	www.amazon.de
	23 Wallace & Gromit 1	Adventure	Telltale Games	05/09	71	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com
NEU	24 Monsters vs. Aliens	Actionspiel	Beenox / Activision Blizzard	06/09	70	12	v1.0	24,99 €	www.trade-a-game.de
NEU	25 Wanted: Weapons of Fate	Actionspiel	GRIN / Warner Brothers	06/09	70	18	v1.0	44,99 €	www.amazon.de

## Sacred 2 v2.4



Einige Zauber wirbeln dank PhysX-Patch Blätter auf (rechts).

**Highlights:** optische PhysX-Effekte, neue Befehle für Begleiter, mehr Menüoptionen, Pausefunktion, zahlreiche Fehler und Absturzursachen behoben.

Das Update auf die Version 2.4 ergänzt das Actionrollenspiel **Sacred 2** um PhysX-Effekte. So fliegen nun unter anderem Blätter im Wind, und je zwei Kampfkünste für jede Charakterklasse wurden um aufwändige Partikelgrafiken erweitert. Die Änderungen dienen allein der Atmosphäre und

haben keine spielerische Auswirkung, erfordern aber eine leistungsstarke Nvidia-Grafikkarte. Wenn Sie die Berechnung der neuen Optischmankerl dem Prozessor überlassen, dann verkommt **Sacred 2** zur Ruckelorgie.

Der Patch fügt auch eine Pausefunktion ins Programm ein und gibt Ihnen durch einen neuen Angriffsbefehl direktere Kontrolle über Ihre Gefährten. Sie bestimmen nun auch die Distanz, ab der Ihre Kameraden eingreifen, und legen fest, ob sie nur einzeln oder in der Gruppe kämpfen.

Die mitunter nervigen Kampfkommentare lassen sich außerdem in ihrer Häufigkeit regeln oder komplett abschalten. Zudem finden Sie drei neue Mini-Bosse in der Eisregion, samt Quests. **CHS**

### SACRED 2 V2.4

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Ascaron / Deep Silver  
PATCHGRÖSSE 202 MByte  
TEST IN GS 02/09

Keine Wertungsänderung

82

## Grand Ages: Rome v1.11

**Highlights:** Speicherbug entfernt, Abstürze behoben, Schwierigkeitsgrad gesenkt, Detailverbesserungen am Interface, Multiplayer-Partien laufen stabiler.

Der mittlerweile dritte Patch zu **Grand Ages: Rome** bringt das Aufbauspiel auf die Version 1.11 und behebt einen unserer Kritikpunkte im Test: den ärgerlichen Save-Bug, der den Römer-Reigen beim Speichern gelegentlich abstürzen ließ. Weil dieser Störfried beseitigt ist, haben wir die Bedienungswertung von 6 auf 7 Punkte an. Generell läuft **Grand Ages: Rome** nun stabiler. Die zweite große Änderung betrifft den Schwierigkeitsgrad: Baufehler toleriert das Spiel wesentlich gnädiger, Häuser ohne Aufgabe verfallen dreimal langsamer, Feuer brechen erst deutlich später aus. Für gute Stadtplaner sind diese Änderungen irrelevant, Einsteiger dürften sich dagegen freuen.



Beim Zoomen landen Sie nicht mehr so leicht auf der Karte.

An der durchwachsenen Balance in Verteidigungsmissionen ändert sich nichts. Zudem hat der Entwickler Haemimont einige Kleinigkeiten verbessert, etwa hervorgehobene Außenposten auf der Karte und Anpassungen bei den Reichweiten von Brunnen. **CS**

### GRAND AGES: ROME V1.11

GENRE Aufbauspiel  
HERSTELLER Haemimont / Kalypso  
PATCHGRÖSSE 34 MByte  
ALTE WERTUNG 76 (GS 04/09)  
NEUE WERTUNG 77  
BEDIEUNGSWERTUNG 6 → 7

NEUE WERTUNG  
77  
SPIELPASS





Durch die neuen Shader-3.0-Effekte wirken die Texturen und die Vegetation realistischer.

## Gothic 3 Community Patch 1.7

**Highlights:** überarbeitete Balance und KI, Unterstützung von Shader 3.0, viele Quest- und Logik-Bugs entfernt.

DVD  
Video-Special

Seite 21 Din-A4-Seiten umfasst die Liste an Änderungen, die der aktuelle Fan-Patch 1.7 namens **Enhanced Edition** am Rollenspiel **Gothic 3** vornimmt. Die größte Neuerung des 880 MByte großen Pakets: Beim Spielstart dürfen Sie das so genannte »alternative Balancing« aktivieren. Die Option erhöht vor allem den Schwierigkeitsgrad. Unter anderem finden Sie weniger Dietriche und bekommen für das Lesen von Büchern nur noch drei statt der bisherigen fünf Attributspunkte. Außerdem fallen die Arenakämpfe

etwas schwieriger aus, Wildtiere beherrschen eine zusätzliche Angriffstaktik und spendieren weniger Erfahrung. Die (für Rollenspiel-Fans erfreuliche) Folge: Es ist im Verlauf der Kampagne nicht mehr möglich, alle Fertigkeiten des Helden maximal auszubauen; Spezialisierungen werden dadurch wichtiger. Da der Patch auch viele Waffen- und Rüstungswerte sowie die Voraussetzungen für erlernbare Talente sinnvoll anpasst, belohnen wir das Spiel mit einem Punkt Aufwertung bei der Balance.

### Schöner

Dank der neuen Unterstützung von Shader-3.0-Effekten tut sich auch grafisch etwas. Texturen wirken plastischer, metallene Rüstungen schimmern realistischer im Licht. Auch die Vegetation sieht ein Stückchen detaillierter aus. Zudem dürfen Sie die teils übertriebenen Blendeffekte nun deaktivieren. Überhaupt baut der Patch zahlreiche Komfortfunktionen ein: So können Sie Kisten und getötete Gegner auf Tastendruck komplett plündern, und der Held nimmt bessere Waffen beim Aufsammlen auf Wunsch sofort in die Hand. Ein Teleportstein nach Al Shedin, die sinnvollere Sortierung der Aufgaben im Quest-Buch, neue Grafikoptionen sowie erweiterte Info-Texte zu gesammel-

ten Gegenständen runden das gelungene Bedienungs-Update ab.

### Runder

Naturngemäß entfernt ein **Gothic 3**-Patch auch jede Menge Bugs. Vor allem Logikfehlern geht es diesmal an den Kragen. So reagieren Questgeber nach Abschluss der jeweiligen Aufgabe nun entsprechend. Beispielsweise stehen Guno oder Mirzo nicht mehr als Händler zur Verfügung, wenn man sie verprügelt, und Ardea wird erst dann von Rebellen besiedelt, wenn man Javier vom Sieg über die Orks berichtet hat. Die **Enhanced Edition** korrigiert auch falsch platzierte Objekte und Figuren, baut fehlende Texturen ein und lässt Kameraden etwas cleverer kämpfen. Nach wie vor stören aber teils derbe KI-Aussetzer. Auch die Grafikleistung bricht (vor allem in Höhlen) immer mal wieder ein, und das überarbeitete Pariersystem verbessert das ebenso fummelige wie überholte Kampfsystem nicht spürbar. Dennoch: Für **Gothic 3**-Fans ist das Update 1.7 Pflicht. Und für alle bislang Zögernden ein guter Grund, dem Rollenspiel eine Chance zu geben.

DM



Das Update erschwert die Arenakämpfe ein wenig.



Nach wie vor nerven teils derbe KI-Aussetzer.

## Patch-Ticker

- **Call of Duty: World at War:** Der Patch auf die Version 1.4 liefert drei neue Multiplayer-Karten für den Weltkriegs-Shooter und bestraft Teamkills härter. Zudem wurden die automatische Balance überarbeitet und die Möglichkeit zum so genannten »Bayonet Jumping« entfernt, das unnatürlich weite Sprünge erlaubte.
- **Ceville:** Das Adventure wird durch den Patch 1.0.1.0 von zahlreichen Darstellungsfehlern und gelegentlichen Rätselbugs befreit. Zudem werden einige Probleme mit der Sprachausgabe behoben.
- **Company of Heroes:** Das Update auf die Version 2.501 ist die Voraussetzung für Multiplayer-Gefechte gegen Besitzer des neuen Addons Tales of Valor. Es behebt zahlreiche Fehler bei der Technik und in den Missionen, fügt Community-Karten ein und passt die Balance umfassend an. Der Patch steht in verschiedenen Fassungen für die Vollversion und für die beiden Erweiterungen des Spiels zum Download bereit.
- **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs:** Mit dem Update auf die aktuelle Version 1.7.1 werden die Cheats im Multiplayer-Modus deaktiviert. Außerdem entfernt der Publisher Ubisoft den DVD-Kopierschutz.
- **Drakensang:** Der Patch bringt das Rollenspiel auf die Version 1.1 und liefert die Inhalte der Gold-Edition mit. Neben drei neuen Waffen, zwei Gegenständen und drei Rezepten ergänzt das rund 90 MByte große Datenpaket den Ugdan-Hafen um ein Schiff samt neuem Auftragsgeber.
- **F.E.A.R. 2:** Das zweite Update für den Grusel-Ego-Shooter erhöht den Schwierigkeitsgrad auf der schwersten Stufe und fügt neue Grafikoptionen ein, unter anderem für Breitbildmonitore und das Bildschirmrauschen. Der Patch wird automatisch per Steam installiert.
- **Fußball Manager 09:** Der Patch #4 bringt die Datenbank auf den neuesten Stand und fügt mehr als 400 neue Bilder ins Spiel ein.
- **Grand Theft Auto 4:** Der vierte Softwareflicker erneuert das Actionspiel auf die Version 1.0.3.0 und lässt Sie unter anderem die Schatten und Reflektionen komplett ausschalten. Zudem wurden ein Beleuchtungsproblem mit ATI-Karten der 1900er-Serie behoben und die generelle Performance leicht verbessert. Das Spiel unterstützt jetzt mehr Gamepads, sämtliche Tasten lassen sich frei belegen und fehlende Objekte wurden in die Spielwelt eingefügt.
- **GTR Evolution:** Mit der neuen Version 1.2.0.1 dürfen Sie mehrere Meisterschaften gleichzeitig aktivieren und die Sichtweite im Spiel erhöhen. Zudem überarbeitet das knapp 100 MByte große Update zahlreiche Menüs und behebt einige Fehler, unter anderem den »Black Texture Bug«.
- **C&C Red Alert 3:** Das Update auf die Version 1.10 behebt einen Fehler bei Netzwerkspielen ohne Internetverbindung, der sich mit dem letzten Patch des Strategiespiels auf die Version 1.09 eingeschlichen hatte.

### GOTHIC 3 1.7

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER Piranha Bytes / Jowood  
PATCHGRÖSSE 880 MByte  
ALTE WERTUNG 82 (GS 11/06)  
NEUE WERTUNGEN  
BALANCE 7 ▶ 8  
BEDienung 7 ▶ 8





# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Adventure Collection 2	Spielesammlung	73	–	Dtp	18 Euro	–	Black Mirror, Nibiru, Reprobates - ordentlich.
<b>NEU</b> Battlefield 2 Classic	Taktik-Shooter	91	08/05	EA Classics	19 Euro	v1.41	Grandioser Team-Shooter in modernem Szenario.
<b>NEU</b> C&C 3: Tiberium Wars Classic	Echtzeit-Strategie	87	05/07	EA Classics	20 Euro	v1.09	Sehr gute Fortsetzung der Erfolgsserie.
<b>NEU</b> Caesar 4	Aufbauspiel	83	11/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	Der Kaiser unter den Städtebau-Simulationen.
<b>NEU</b> Civilization 3 Complete	Globalstrategie	70	09/08	Rondomedia	10 Euro	v1.0	Anspruchsvolle Taktik für Profis.
Civilization 4 Ultimate Edition	Rundenstrategie	83	–	2K Games	36 Euro	v1.0	Civilization 4 mit beiden Addons und Colonization.
<b>NEU</b> Crysis Maximum Edition	Ego-Shooter	93	–	EA Classics	45 Euro	v1.0	Wer weder Crysis noch Warhead hat, schlägt zu.
<b>NEU</b> Company of Heroes Anthology	Echtzeit-Taktik	86	11/06	THQ	40 Euro	v1.0	Intensives Weltkriegs-Spektakel mitsamt Addons.
Drakensang Gold Edition	Rollenspiel	86	09/08	Dtp	30 Euro	v1.0	Klassisches Rollenspiel mit tollen Taktikkämpfen.
<b>NEU</b> Euro Truck Simulator Gold Ed.	Simulation	64	10/08	Rondomedia	15 Euro	v1.0	Unterhaltsame, aber lückenhafte LKW-Simulation.
<b>NEU</b> F.E.A.R.	Ego-Shooter	86	11/05	AK Tronic Pyramide	9 Euro	v1.08	Großartiger Horror-Shooter mit tristen Räumen.
Flatout 2	Rennspiel	86	08/06	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Nicht mehr ganz frisch, dennoch eine tolle Raserei.
<b>NEU</b> Fußball Manager 08	Manager	87	12/07	EA Classics	20 Euro	v2.0	Klasse Manager, nur vom Nachfolger geschlagen.
<b>NEU</b> Grand Theft Auto Retro Coll.	Actionspiel	78	–	Take 2	30 Euro	–	Alle Serienteile bis auf GTA 4 enthalten.
<b>NEU</b> Mass Effect Classic	Rollenspiel	85	07/08	EA Classics	17 Euro	v1.01a	Tolles Sci-Fi-Rollenspiel, spannend erzählt.
<b>NEU</b> Medal of H.: 10th Anniversary	Ego-Shooter	77	–	EA Classics	45 Euro	–	Alle Medal of Honor-Episoden, dennoch teuer.
Overlord	Action-Adventure	83	08/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.4	Fiese Fantasyparodie und toller Spiele-Mix.
<b>NEU</b> Perry Rhodan	Adventure	74	04/08	Hammerpreis	10 Euro	v1.2	Faszinierendes Sci-Fi-Abenteuer, auch für Neulinge.
Pure	Rennspiel	85	11/08	Disney Interactive	20 Euro	v1.0	Spektakuläres Quad-Rennspiel mit Top-Optik.
<b>NEU</b> Schlacht um Mittelmeer Anth.	Echtzeit-Strategie	84	–	EA Classics	20 Euro	v1.0	Film-Atmosphäre mit mäßigem Missionsdesign.
<b>NEU</b> Splinter Cell Complete	Actionspiel	80	–	AK Tronic Pyramide	15 Euro	–	Alle vier Abenteuer von Sam Fisher.
<b>NEU</b> Stranglehold	Actionspiel	80	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Typisch John Woo: unkomplizierte Dauer-Action.
<b>NEU</b> Thrillville Classic	Aufbauspiel	72	01/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Zugängliche Minispiele, auch für Kinder geeignet.
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	83	07/07	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Gelungene Renaissance der Lara-Serie.
<b>NEU</b> World in Conflict	Echtzeit-Taktik	88	10/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.01	Das beste Taktikspiel. Auch als Uncut-Edition.



Auf Befehl greifen Ihre Begleiter in den Kampf ein.



Meist kommandieren Sie kleinere Truppenverbände.



In Grafikdetails ist Crysis noch immer ungeschlagen.

## Mass Effect

Wenn Sie ein Rollenspiel mit einem umfassend ausgearbeiteten Szenario, viel Liebe zum Detail und spannenden Actionsequenzen suchen, kommen Sie an Biowares Sci-Fi-Abenteuer **Mass Effect** nicht vorbei. In der Rolle des intergalaktischen Spezialagenten Shepard retten Sie die Zukunft der Menschheit, lernen jede Menge lebensseht animierte Aliens kennen und beeinflussen mit Ihren Entscheidungen den Verlauf der Handlung. **CB**

**MASS EFFECT**

GENRE	Rollenspiel	USK ab 16 Jahren
HERSTELLER	BioWare / Microsoft	
VERSION	v1.01a	
CA. PREIS	17 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7800	
PREIS/LEISTUNG	<b>Sehr gut</b>	

**85** SPIELSPASS

## World in Conflict

Die Berliner Mauer wird in der Geschichtsschreibung des Echtzeit-Taktikspiels **World in Conflict** (auch als Uncut-Version erhältlich) nicht von friedlichen Demonstranten, sondern von russischen Panzern niedergeworfen. Wenig später startet Moskau den Frontalangriff auf die USA. Nun liegt es an Ihnen, die Kommunisten in 14 packenden Missionen aus Amerika zu vertreiben. Danach geht's in grandiosen Mehrspieler-Gefechten weiter. **CB**

**WORLD IN CONFLICT**

GENRE	Echtzeit-Taktik	USK keine Jugendfreigabe
HERSTELLER	Massive Entertainment / Ubisoft Exclusive	
VERSION	v1.010	
CA. PREIS	16 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	2,5 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7600 GT	
PREIS/LEISTUNG	<b>Sehr gut</b>	

**88** SPIELSPASS

## Crysis Maximum Ed.

Die **Crysis Maximum Edition** enthält zwei der besten Ego-Shooter der letzten Jahre. Einen leistungsstarken PC vorausgesetzt, protzen **Crysis** und **Crysis: Warhead** mit herausragender Grafik. Die Spiele schicken Sie als US-Elitekämpfer im kraftverstärkenden Nano-Tarnanzug in spannende Tropenschießereien. Zunächst legen Sie sich mit koreanischen Soldaten an, bald schon müssen Sie sich auch einer Alien-Invasion stellen. **CB**

**CRYSIS MAXIMUM EDITION**

GENRE	Ego-Shooter	USK keine Jugendfreigabe
HERSTELLER	Crytek / EA Classic	
VERSION	v1.0	
CA. PREIS	45 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	3,0 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 7900 GTX	
PREIS/LEISTUNG	<b>Sehr gut</b>	

**93** SPIELSPASS



# Überblick Aktuelle Mods

**Portal bekommt Konkurrenz: Hier rätseln Sie mit einer Companion-Kugel.**

## UT 3 The Ball

DVD  
Mod-Special

Was in der Bundesliga gilt, gilt auch am PC: Der Ball ist rund und muss ins Eckige. Oder zumindest darauf. In **The Ball** ist das Eckige stets ein orange schimmernder Schalter, den Sie nur mithilfe einer mannhohen Metallkugel betätigen können. Die Einzelspieler-Mod für **Unreal Tournament 3** versetzt Sie in die Rolle eines Archäologen, der bei einer Expedition in einer unterirdischen Tempelanlage strandet und über einen aufwändig verzierten Eisenball stolpert. Die Kugel dient fortan als Schlüssel für zahlreiche Türen, zum Aktivieren antiker Mechanismen, und sie wird von Ihnen mit dem Impact Hammer, der Luftdruckwaffe aus **UT 3**, durch die Levels und auf

Schalterplatten geschubst. Der zweite Feuermodus zieht Ihren stählernen Begleiter dagegen magnetisch an Sie heran. Praktisch, denn ohne Ihre Companion-Kugel gibt es kein Entkommen aus den uralten Labyrinth.

### Feuerball

Die Rätsel in **The Ball** werden zunehmend komplexer. Lassen Sie anfangs nur Holzbrücken für die glitzernde Sphäre ausfahren, fluten Sie später ganze Tempelkammern, um an höher gelegene Hebel zu gelangen, und verstecken sich hinter der rollenden Kugel vor Pfeilattacken. Da Ihr Wunderwerkzeug auch vor Feuer nicht Halt macht, navigieren Sie den Ball nicht nur über Fallgruben, die



Leichte Übung: Hier müssen wir die Kugel im richtigen Moment über bewegliche Holzpfähle schubsen.

für Sie lebensgefährlich sind, sondern auch durch tödliche Lavabäche. Dabei sind Sie immer auf der Suche nach einer der leuchtenden Bodenplatten und dem Zugang zur nächsten, noch verzwickter aufgebauten Herausforderung. Davon gibt es bislang allerdings

noch nicht sehr viele. Die Mod umfasst bisher nur drei hübsche, zunehmend größere Levels. **CHS**

### THE BALL

TYP	Rätsel-Mod für Unreal Tournament 3	GRÖSSE	140 MB
VERSION	1.0		
URL	<a href="http://theball.toltecstudios.com">theball.toltecstudios.com</a>	Quicklink:	6112
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

## Mod-Empfehlungen für Fallout 3



Links die Szene ohne und rechts mit **HD-Texturen**.

### HD-Texturen

**Highlights:** hochaufgelöste Texturen, neuer Grafikeffekt für die Sonne.

Das postapokalyptische Amerika von **Fallout 3** ist kein hübscher Ort. Schuld daran ist nicht nur die atomare Strahlung, sondern auch der Detailgrad der Standardtexturen. Gegen nukleare Verseuchung hilft bekanntlich nur Rad-Away, die schwachen Landschaftstapeten bekommen Sie aber auch mit zahlreichen Textur-Paketen in den Griff, die das Rollenspiel um viele optische Feinheiten aufwerten. Die besten Grafik-Mods finden Sie samt Installationsanleitung auf [GameStar.de](http://www.gamestar.de) unter dem **Quicklink: 6500**. **CHS**



Besiegte Gegner verschaffen Ihnen weniger **Punkte**.

### Balance-Mod

**Highlights:** zahlreiche Detailanpassungen, langsamerer Levelaufstieg.

Gute Balance ist eine Frage von Nuancen. Die **Balance Mod** in der deutschen Version 2.5 dreht deshalb nur an kleinen Schrauben und ergänzt unter anderem viele Rüstungen um individuelle Attribute, erhöht den Strahlungsschaden von Tierfleisch und unge reinigtem Wasser und senkt die Erfahrungspunkte, die Sie für erfüllte Aufgaben und im Kampf erhalten. Zudem finden Sie besondere Munitionssorten und einige Medikamente seltener. Alle Änderungen und den Download finden Sie unter dem **Quicklink: 6501**. **CHS**



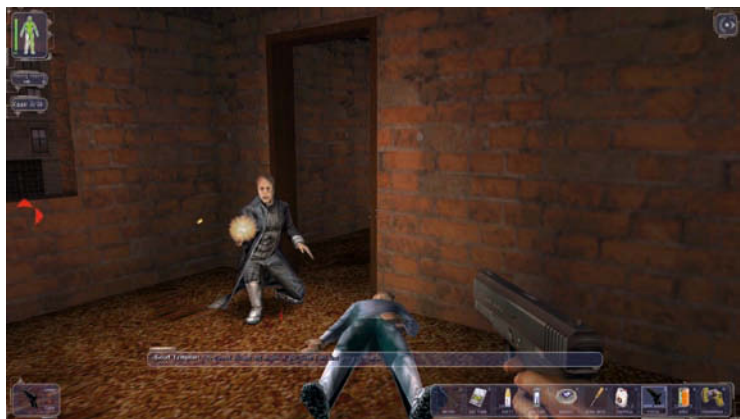
Mit der Mod geht's auch nach der **Hauptquest** weiter.

### Offenes Ende

**Highlights:** Weiterspielen auch nach dem Ende der Hauptquest möglich.

Nach dem Ende der Hauptquest ist in **Fallout 3** zwangsweise Schluss mit dem Rollenspiel. Das nächste, kostenpflichtige Addon **Broken Steel** soll dies zwar ändern, doch wer Geld sparen will, greift schon jetzt zur **Free Play after MQ-Mod**. Die gerade 10 KByte große Datei lässt Sie auch nach den Hauptmissionen noch durchs Ödland streifen und Quests annehmen. Dazu werden die Welt und einige Charaktere entsprechend angepasst. Den Download finden Sie auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) unter dem **Quicklink: 6502**. **CHS**





Im Auftrag der religiös fanatischen **Lama-Sekte** legen wir uns mit Soldaten des ebenso irren Goat-Kults an.



Die Antworten in den **Multiple-Choice-Gesprächen** verändern stellenweise den Lauf der Geschichte.

**Endlich bekommt eines der besten Spiele aller Zeiten einen würdigen Nachfolger.**  
Nicht etwa von professionellen Entwicklern, sondern von den Fans.

# Deus Ex The Nameless Mod

Das zweite **Deus Ex** war ein gutes Spiel, aber letztendlich eine enttäuschende Fortsetzung. Der Vergleich zum Vorgänger fiel ernüchternd aus: Die Levels waren zu klein, die Kompromisse bei der Spieltiefe zugunsten der parallel entwickelten Konsolenfassung zu groß. Der komplexe Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel und Verschwörungsthiller, der das erste **Deus Ex** auszeichnete, blieb unerreicht – bis jetzt. Denn während Eidos noch an **Deus Ex 3** bastelt, haben einige Fans des Originals nach sieben langen Entwicklungsjahren eine Mod veröffentlicht, die Sie in eine vielschichtige Welt voller markanter Charaktere entführt und Sie immer wieder vor spannende Entscheidungen stellt. Und damit: Willkommen in Forum City, dem Schauplatz der **Nameless Mod**!

## Gefährliche Netzwelt

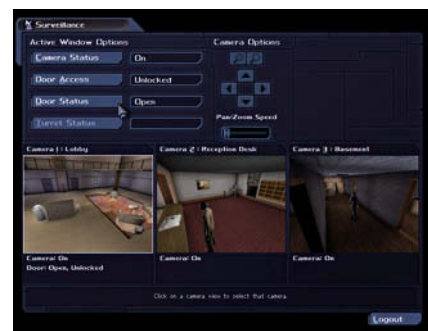
Der Name deutet es bereits an: Forum City repräsentiert das Internet. Genau genommen ist die Stadt die digitale Repräsentanz eines Forums, bewohnt von Usern, ähnlich wie im 80er-Jahre-Cyberstreifen **Tron**. Doch statt Neonfarben gibt's **Deus Ex**-Grafik. Die ist zwar hoffnungslos veraltet, trotzdem stimmen die Details. Passanten unterhalten sich an den Straßenecken, Tiere streunen durch die Gassen, und die Firewall-Polizei dreht im nicht enden wollenden Regen ihre Runden.

Die Herren über diese Welt sind die Moderatoren, unsterbliche Überwesen, die die rivalisierenden Interessensgruppen im Zaum halten, seien es die Anhänger verfeindeter Fanseiten oder die Gläubigen der beiden großen religiösen Onlinekulte.

Als einer der Moderatoren verschwindet, gerät das Kräftegleichgewicht aus den Fugen, Forum City droht im Chaos zu versinken. Nur Sie, ein ehemaliger Moderatorenanwärter, können die Stadt noch retten. Oder auch nicht, denn wie in **Deus Ex** dürfen Sie auch in den 59 Levels der **Nameless Mod** immer wieder bestimmen, für wen Sie arbeiten, wie Sie ein Gespräch weiterführen und ob Sie sich in den Missionen auf Verhandlungen, Ihr diebisches Geschick oder auf pure Waffengewalt verlassen. Jede noch so kleine Entscheidung verändert die Reaktionen vieler Stadtbewohner und führt Sie unweigerlich zu einer der fünf, teils sehr langen Endsequenzen.

## Brisanter n00b-Job

Die **Nameless Mod** übernimmt sämtliche Spielmechaniken der Vorlage **Deus Ex**. Sie schleichen an Gegnern vorbei, hacken Sicherheitsanlagen und verbessern beispielsweise Ihre Schlagkraft mit kybernetischen Implantaten. Es gibt aber auch zahlreiche Neuerungen. Neben den 20 zusätzlichen Waffen nutzen Sie nun Ihre Fäuste und Powerhandschuhe im Nahkampf und schalten die elektronischen Verbesserungen Ihrer Feinde mit EMP-Granaten aus. Das neue Logbuch infor-



Wie in **Deus Ex** können wir **Sicherheitssysteme** hacken.

miert Sie dabei über jede Teilaufgabe einer Mission und verfolgt Ihren Fortschritt haargenau. Zu guter Letzt werden die 14 Stunden vertonter Dialoge durch hunderte E-Mails, Bücher und herumliegende Datenpads ergänzt.

Trotz der düsteren Stimmung nimmt sich die **Nameless Mod** nicht zu ernst und spielt immer wieder ironisch auf das ungewöhnliche Szenario an. In einer der ersten Missionen sollen Sie etwa eine Gruppe übermütiger Forenneulinge vertreiben. Und lassen sich als vermeintlicher Superagent erst mal belehren, was es mit diesen ominösen »n00bs« überhaupt auf sich hat. **CHS**



Wenn wir die n00bs zur schießwütigen **Firewall-Polizei** locken, legt diese die Netzneulinge für uns um.

## THE NAMELESS MOD

TYP	Einzelspieler-Mod für Deus Ex	GRÖSSE	970 MB
VERSION	1.0.1	Quicklink:	6111
URL	thenamelessmod.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



# Leserbriefe

## Killerspiel-Debatte

### Bevormundung als Reflex

... Nun wird er wieder laut, der Ruf nach dem Verbot der unsäglichen »Killerspiele«. Ich begrüße die herausragende Aufklärungsarbeit der GameStar in diesem Zusammenhang sehr. Wieder einmal erschließt sich einem, wie armselig populistisch Politik doch funktioniert.

Es gibt Software, die nicht in Kinderhände gehört, das ist überhaupt keine Frage. Ich habe selbst einen vierjährigen Sohn und möchte sicher nicht, dass an seiner zukünftigen Schule auch nur etwas annähernd Ähnliches geschieht. Aber ich möchte auch nicht, dass er in einer Gesellschaft aufwächst, in der Bevormundung der einzige Reflex ist, Probleme zu lösen. Übrigens lässt sich bereits in Kindergärten seiner Altersklasse beobachten, dass es einzelne Jungs gibt, die nur Gewalt als Konfliktlösung kennen. *Dr. Michael Deinert*

### Mobbing und Ausgrenzung

... Ich habe viele Jahre in der Gastronomie gearbeitet und dort mitbekommen, wie manche Jugendliche miteinander umgehen. Mobbing, Unterdrückung, Abneigung und Ausgrenzung einzelner gibt es überall in unserem Land. Man nehme nur als Beispiel die Handy-Videos, in denen mehrere Schüler einen anderen quälen. Das ist meiner Meinung nach der Hauptgrund dafür, dass jemand keinen Ausweg mehr findet, und das liegt an der Gesellschaft insgesamt und nicht nur an PC-Spielen oder Filmen. *Wolfgang Veser*

### Wollen wir das?

... Seit dem Amoklauf in Winnenden ist die Diskussion um Gewalt in Spielen ja wieder mal aufgeflammt. Und ich muss sagen, dass sich auch mir inzwischen bohrende Fragen stellen.

Natürlich ist es klar, dass Spiele an sich nicht direkt zu Amokläufen führen, aber mir fällt auf, dass unsere Gesellschaft und insbesondere die »Jugendkultur« Gewalt als immer alltäglicher wahrnimmt. Zum Beispiel war mir bis vor Kurzem nicht bewusst, dass es einen erschreckend großen Markt für »goth novels« für Teenager gibt, die nicht mit expliziter Gewaltbeschreibung sparen. Horrorfilme mit heftigsten Gewaltszenen (The Hostel, Saw V) sind bei Jugendlichen als »absolut cool« und angesagt bekannt. Nimmt man die zahlreichen expliziten Shooter dazu, ergibt sich ein Bild einer zukünftigen Gesellschaft, die mehr und mehr abgestumpft ist, was die Wahrnehmung von Gewalt angeht. Da stellt sich mir schon die Frage: Wollen wir wirklich dorthin?

Selbstverständlich ist mir klar, dass die sozialen Grundprobleme nicht durch Verbote und Einschränkungen der Unterhaltungsindustrie behoben werden. Aber langsam frage ich mich schon: Sind es uns manche »Unterhaltungs«-Produkte wirklich wert, mit diesen schrecklichen Symptomen (wie Amokläufe) zu leben? Irgendwie bekomme ich das Gefühl, dass ich auf meine Freiheit auf Gewaltfilme, -bücher und -spiele gerne verzichten könnte, wenn dadurch Menschen am Leben blieben. *Christian Kupsch*

### Blumenpflück-Simulator 2014

... Vielleicht wird es einmal soweit kommen, dass nur mehr Spiele wie ein Blumenpflück-Simulator 2014 verbreitet werden dürfen, dass Spritzpistolen wegen ihres realistischen Waffenhandlings und Schneeballschlachten wegen ihrer Konditionierung zu Headshots verboten werden. Aber wenn es dann noch immer Amokläufe gibt, werden wohl alle erkennen müssen, dass permanent mobbende Mitschüler, Lehrer, die dies uninteressiert mitansehen und Politiker, welche einen Schulpsychologen für 12.000 Schüler abstellen und 18-jährige legal an Waffen kommen lassen, sehr viel mehr Blut an ihren Händen haben als alle »Killerspielproduzenten« zusammen. *Wolfgang Matzer*

### Organisierte Spieler

... Der Amoklauf von Winnenden hat eines wieder deutlich gezeigt: Eine solche Tragödie in Worte zu fassen ist schwer, eine solche Tat zu verstehen ist noch schwerer. Dennoch möchte ich mich bei euch bedanken, dass ihr es trotzdem verstanden habt, das Thema so aufzuarbeiten, wie es für eine Redaktion in eurem Arbeitsfeld kaum zu erwarten ist.

Während der gesamten Diskussion der letzten Wochen fiel mir auf, dass es für Computerspieler anscheinend kein Gremium gibt, das deren Interessen in einer Weise vertritt, wie es z.B. der »Bund deutscher Sportschützen« für Schützen tut. Ich hoffe, ihr könnt mir bei der Suche nach einer übergreifenden, deutschlandweit arbeitenden Institution weiterhelfen, da ich glaube, dass es an der Zeit ist, aktiv zu werden. Um meinem Hobby auch in Zukunft nachgehen zu können, würde ich gerne unterstützend tätig werden und durch einen Beitritt ganz klar Stellung beziehen: Ja, ich spiele Computerspiele, und es macht mir Spaß! Ja, es ist mein Hobby, über welches uninformierte Politiker laienhafte bis falsche Erklärungen abgeben und zweifelhafte Verbote for-



dern. Und: Nein, ich bin nicht bereit, das weiterhin tatenlos hinzunehmen. *Christian Duwe*

... Es gibt in Deutschland keine zentrale Interessensvertretung von Computerspielern. Die deutschen Spielehersteller sind in den Branchenverbänden BIU (Publisher) und GAME (Entwickler) zusammengeschlossen, die hauptsächlich wirtschaftliche Lobbyarbeit betreiben. Sie bieten keine Privatmitgliedschaften an. Bislang existieren hauptsächlich einzelne Initiativen oder engagierte Privataktionen wie die Petition des GGF-Clans (► Quicklink: 6120). *Christian Schmidt*

## Empire Total War

### Warten auf den Patch

... »Und wie sehen Ihre Pläne für die nächsten Wochen und Monate aus?«, fragt eine ganzseitige Anzeige in der aktuellen GameStar für Empire, welches nach eurer Ansicht das beste Total War aller Zeiten ist. Mein Plan für die nächsten Wochen ist, auf einen Patch zu warten, der die Ladezeiten, Wegfindung und vor allem die Kampagnen-, Diplomatie- und Schlachten-KI auf ein Niveau bringt, das mich die ewig gleichen Einheitentypen und das Weglassen der sinnvollen Medieval-2-Elemente wie steuerbare Verstärkungssarmeen vergessen lässt. Ich spiele die Total-War-Reihe seit Shogun, und für mich ist Empire der enttäuschendste Teil der Serie. Eine Enttäuschung auf hohem Niveau zwar, aber dennoch im gegenwärtigen Zustand eine Enttäuschung. *Dominik Rau*

... Hintergründe zu den Anlaufschwierigkeiten von Empire ha-







**Empire:** »Ich spiele Total War seit Shogun, für mich ist Empire der enttäuschendste Serienteil.«

ben wir in einem Report zusammengetragen. Sie finden ihn ein paar Seiten weiter. *Michael Graf*

### Ein Handbuch fehlt!

❖ Ein Handbuch ist bei Empire de facto nicht vorhanden. All das, was der beigelegte »Handzettel« beinhaltet, ist entweder offensichtlich, oder man hätte es nach fünf Minuten Spielzeit auch selbst herausbekommen. Es fehlen eine Einheiten-Übersicht, ein Gebäudebaum, eine Erklärung der Einheiten-Statuswerte und vieles mehr, was ein Handbuch ausmacht. Heroes of Might & Magic 3 zum Beispiel hatte ein fantastisches Handbuch, der Empire beiliegende Handzettel hingegen ist vollkommen verzichtbar.

Auch wenn ich mir keine Spiele kopieren würde: Das Original, das ich kaufe, sollte einer Raubkopie zumindest etwas voraus haben. Damit ich mir nicht ganz so blöde vorkomme, wenn mich die Kellerkinder von nebenan auslachen, weil sie mich mit einem Original unter dem Arm erblicken. *Max Credé*

### Tastaturbelegung

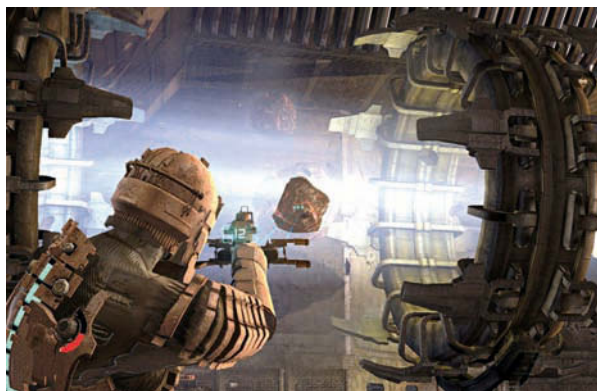
#### Bitte mit angeben

❖ Ich fände es super, wenn in Testberichten zu Spielen auch erwähnt wird, ob es möglich ist, die Tasten im Spiel frei zu belegen. Zum Beispiel war es in Dead Space nicht möglich. So bin ich immer gegen Wände gelaufen und kam mit der Steuerung gar nicht zurecht. Letztlich habe ich das Spiel wieder verkauft. *Sabine Frank*

❖ Unsere Redakteure sind angehalten, die Tastaturbelegung zu überprüfen, denn die Steuerung nicht anpassen zu können ist ein klarer Kritikpunkt und

kann zu einem Wertungsabzug in der Kategorie »Bedienung« führen. Wenn uns ein Spiel durchs Raster rutscht – so wie es bei Dead Space passiert ist –, dann ist das sehr ärgerlich. Wir entschuldigen uns dafür!

*Michael Trier*



**Dead Space:** »Ich kam mit der Tastatursteuerung gar nicht zurecht.«

### Doppelmoral

#### Unverständnis gegenüber WoW

❖ Mir fällt auf, dass in euren Leserbriefen und im GameStar.de-Forum immer wieder Leser World of Warcraft angreifen. Diese Doppelmoral finde ich erbärmlich. Diese Spieler verhalten sich genauso wie die Politiker, über deren »Killerspiele« Hass sie klagen: Mit Unverständnis stempeln sie WoW-Spieler als doof oder süchtig ab. Wenn ich lesen muss, wie das Spiel und die Spieler von WoW heruntergemacht werden, dann wird mir schlecht. *Jens Salomo*

❖ Ein ausgesprochen erfolgreiches Spiel wie World of Warcraft zieht automatisch Skepsis, Unverständnis und Vorurteile an. Wir halten nichts von ahnungslosem Genörgel, wohl aber von sinnvoller Diskussion. Die WoW-Spieler (genau wie alle anderen) sollten sich nicht zu schade sein,

ihr Hobby zu erklären. Und einfach über dummen Angriffen zu stehen. *Fabian Siegmund*

### Konsolenwerbung

#### Besser als Handy-Bildchen

❖ Ich kann Alexander Horlamus' Kritik an der Xbox-Anzeige im Heft nicht verstehen. Als langjähriger Abonnent kann ich mich noch zu gut an die Sex-Handywerbung erinnern, die ja zum Glück verbannt wurde. Wie kann man im Vergleich damit eine Werbung für Halo Wars für Platzverschwendung halten? In Fernsehzeitschriften wird auch nicht nur für Fernseher, Serien und Filme geworben. *Lukas Weiss*

#### Kein Raum für Konsolen

❖ Ich muss dem Kommentar von Michael Trier widersprechen, der

sich durch Konsolenwerbung »nicht gestört« fühlt. Natürlich verstehe ich, dass ihr eure (sehr gute) Zeitschrift mit Anzeigen finanzieren müssen. Eine mehrseitige Anzeige wie die von Microsoft kommt da sicherlich gelegen. Andererseits besteht eure Hauptklientel, wie eure eigenen Umfragen mehrfach belegt haben, aus so verbohrt und betonschädigen Konsolenhasern wie mir. Oder zumindest aus Lesern, die sich einfach tatsächlich überwiegend für den PC interessieren. Ich würde mir sehr wünschen, dass ihr bei der Themenauswahl mehr darauf achtet, dass Konsolen keinen zu großen Raum in eurer Berichterstattung einnehmen. *Tillmann Eichhorn*

❖ PCs und PC-Spiele bleiben unsere Domäne, das wird sich auch nicht ändern, und Konsolentests halten bei GameStar keinen Einzug. Aber, um das bei der Gele-

### Fehler!

Ah, die GameStar ist da ... naja ... bestimmt wieder voller Fehler! ... mal schauen ... dann E-Mail an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), Tenor: »Zum wiederholten Male sehe ich mich gezwungen ...!« ... oder besser: »Bemerke ich mit Entsetzen erneute Zumutungen ...!« ... und dann untendrunter: »Ein enttäuschter Leser« ... mit Ausrufezeichen ... ist doch wahr ...

#### GameStar 5/09

Ha! Geht schon los ... Seite 6, **DVD-Inhalt** ... angeblich »griechische, römische und ägyptische Mythologie« in Age of Mythology ... und daneben ein Bild von den Normannen ... Römer gibt's gar nicht im Spiel ... Stümperei, wer füllt diese Kästen? Name steht nicht dabei, war ja klar ... hm, weiter ... was ist das? ... Seite 39, Preview zu **Need for Speed Shift**: »Seit dem 1. August 1984 gilt die Anschnallpflicht« ... Quatsch, die gilt seit 1976 ... seit 1984 muss man erst Bußgeld zahlen ... weiß doch jeder ... nur der Autor hier nicht, wer was das ... natürlich, der Matschinsky ... Matschowski? ... egal ... Seite 48, **Singularity-Preview** ... vom Siegmund, da wird sich doch was finden lassen ... da haben wir's auch schon ... »wandelt sich die Rostplanke zurück in fabrikneuen Edelstahl« ... ja klar ... nur dass Edelstahl nicht rostet ... aber Gott, man weiß ja, dass der Siegmund selbst in der Baumschule zweimal durchgefallen ist ... weiterblättern ... au backe, was ist denn da schiefgelaufen?! ... ach so ... nur ein Portraitfoto vom Graf ... ah, jetzt aber! Seite 63 ... **H.A.W.X.-Test**, im Technik-Check ... »Athlon 64, 1,0 GB RAM, Geforce 7800 GT« als Oldie-PC ... und das Gleiche als Standard-PC ... ja was denn nun? ... sieht nach Layout-Schlen-drian aus ... wahrscheinlich diese freie Layouterin, diese Eva Zechmeister ... komischer Name eigentlich ... »Eva« ... guck an, Seite 70, **Dark-Sector-Test** ... »Bosskampf gegen einen getarnten Roboter«, so ein Unfug ... in dem Spiel gibt's keine Roboter, nur Mutanten ... wer schreibt denn sowas? ... ach, der Neue, dieser Schneider ... naja, qualifiziertes Personal ist schwer zu finden ... weiter ... langer Artikel vom Schmidt ... brauch' ich gar nicht zu suchen, der macht eh keine Fehler ... aha! ... Seite 150, **Grafikkarten-Tests** ... vom Visarius ... schreibt der da bei der Asus ENGTX285 Top: »praktisch genauso schnell wie überaktete Versionen« ... naja, kein Wunder ... die ist ja selbst überaktet ... und »40 Euro Aufpreis gegenüber der Zotac-Platine« sollen es sein ... dabei kostet die Asus-Karte 380 Euro, die Zotac 350 ... ach, wenn der Visarius nur mal bei mir im Laden einkaufen käme ... da würden die Kassen klingeln, Halleluja ... so, fast durch mit der Ausgabe ... aber wenn man schon aufatmet, dann hauen die einem immer noch einen rein ... ha, wusst' ich's doch ... Seite 156, **Techtelmechtel** ... »maximal 3,0 GByte Hauptspeicher werden unterstützt« ... sind wir echt schon so weit? Hauptspeicher? ... gruselig ... wieder der Visarius ... puh ... bin durch mit der Ausgabe ... jetzt also wüßte E-Mails schreiben ... muss mir noch Pseudonyme ausdenken, z.B. Katharina Schabacker ... oder Tobias Goetz ... oder Oliver Pautsch ... oder Gerald Müller ... oder Mike Kerschbaumer ... oder Georg Grlinger ... grässliche Namen, aber wenn's dem Zweck dient ... so! Und jetzt Fernsehen.



genheit klarzustellen: Wir sehen Konsolen nicht als Feind, sondern als Bereicherung. Nicht umsonst spielen viele Menschen sowohl am PC als auch auf Konsolen, Handhelds und dem Handy, ohne sich um Plattformdebatten zu scheren. Solang's Spaß macht!

*Michael Trier*

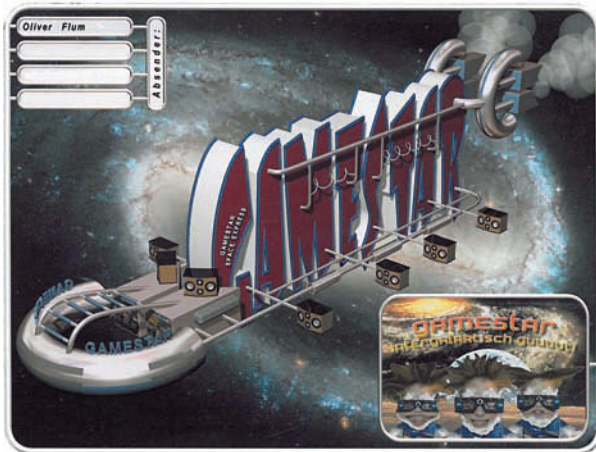
## Parabellum

### Wir sind keine Schwaben!

❖ Voller Bestürzung musste ich lesen, dass das Spiel Parabellum aus dem »Schwabenland« stammen soll. Als gut informierter Bürger ist mir jedoch bekannt, dass der Sitz der Firma in der Stadt Villingen, also im Badnerlände zu finden ist. Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, dass Villingen nicht im Schwabenland liegt und das Spiel somit nicht von Schwaben entwickelt wird! Auch wenn es nur ein Bindestrich ist, der uns vom Schwabenland trennt, ist es mir als Villingener sehr wichtig, dass diese Grenzen strengstens eingehalten werden.

*Daniel Hofmeier*

❖ Lang und laut hören wir Daniel Matschijewsky lachen und mit dem Finger auf Fabian zeigen, der den Parabellum-Fauxpas zu verantworten hat. Denn vor gut zwei Jahren ist Daniel genau das Gleiche schon mal passiert, in einer News zu Parabellum. Damals musste sich der arme Herr M. in der Fehlerrubrik verspotten lassen, nun also die späte Genugtuung: Andere Kollegen sind auch nicht schlauer! In Villingen, so hört man, werden die alten Fahndungsplakate jetzt neu überklebt; in der Stadt sollte Fabian sich jedenfalls nicht mehr sehen lassen. Und Daniel auch nicht. *Christian Schmidt*



Gelegentlich schicken uns Leser originelle Mitmachkarten für unsere Gewinnspiele, so wie hier **Oliver Flum**. Die Gewinnchance erhöht das nicht, wohl aber die Chance auf einen Abdruck im Heft!

## Field Ops

### Was ist mit dem Spiel?

❖ Als ich in einem Anflug von Nostalgie eure Ausgabe 03/2007 noch einmal las, blieb ich am Artikel zum Action-Strategiespiel Field Ops hängen. Damals lautete der Erscheinungstermin: Frühjahr 2007! Ich durchwühlte meine alten GameStar-Ausgaben, weil ich sehen wollte, was aus dem Spiel geworden ist, aber ich fand nirgends einen Test oder einen weiteren Artikel. Im Internet heißt es, das Spiel erscheine 2009. Wisst ihr Genaueres?

*Nino Moder*

❖ Field Ops ist nach einer längeren Odyssee mittlerweile bei Atari gelandet. Dort kann man aber auch noch kein genaueres Datum als 2009 nennen, und neue Informationen zum Spiel gibt es zur Zeit nicht. Wir sind selbst neugierig, was sich in den letzten zwei Jahren getan hat. Hoffentlich einiges, denn Field Ops sah schon 2007 nicht gerade tafrisch aus.

*Michael Graf*

## EndWar

### Köstlich amüsiert

❖ Ich habe mich selten bei einem Test-Video so gut amüsiert wie bei diesem. Nicht nur, dass es mir bei meiner Kaufentscheidung geholfen hat, es war auch unglaublich lustig, die Herren Graf und Obermeier beim »badisch-bayerischen Stresstest« zu beobachten. Ihr schafft es immer wieder aufs Neue, die Gradwanderung zwischen Humor und ernsthaftem Spielejournalismus zu meistern. Heiko schien im übrigen auch seinen Spaß an der Sache zu haben. *Benedict Danner*



**EndWar-Video:** »Ich habe mich selten bei einem Test-Video so gut amüsiert.«

❖ Gut beobachtet! Ich musste mich am Nebenschreibtisch mächtig zusammenreißen, um bei »Oagriff Feind Sibbe!« oder »Angriff Feind Siemä!« nicht laut loszulachen ...

*Heiko Klinge*

## Petras Haare

### Ein altes Versprechen

❖ Zur nahenden Veröffentlichung von Assault on Dark Athena will ich nun auch mal einen Leserbrief schreiben, um Petra an ihr Versprechen aus der Redaktionsfolge 7,5 (das Insider-Special) zu erinnern. Damals bekannte sie sich nämlich dazu, dass sie bei einem zweiten Rid-dick-Spiel erneut in einem Redaktions-Video mit Vin Diesels Stimme eine Rolle spielen wollte – dann auch mit der entsprechenden Frisur. Als GameStar-Leserin der ersten Stunde erinnere ich mich da auch noch an eine redaktionsinterne Schermaschine, der Michael Galuschka damals zum Opfer fiel. Insofern sollte nun also der geeignete Zeitpunkt sein, das gute

Stück ein zweites Mal zu verwenden und Petra zu ihrer lang ersehnten Vin Diesel-Frisur lang verhelfen ...!

*Verena Riedl*

❖ Was du nicht weißt, Verena, ist Folgendes: Nach diesem unsäglichen Versprechen meinerseits habe ich den Kollegen das Versprechen abgenommen, dass Vin Diesel beziehungsweise Rid-dick niemals wieder in einem Redaktionsvideo auftauchen wird. Ha! Und somit bin ich aus dem (Haar)Schneider. *Petra Schmitz*

## Wo ist der Witz?

### Gelungener Report

❖ Den Report zum Thema »Humor in Spielen« fand ich wirklich ausgezeichnet. Ihr präsentiert darin viele verschiedene Blickwinkel und schafft es dadurch, die Komplexität dieses Phänomens sehr gut darzustellen. Wirklich gelungen!

*Daniel Wagner*

### Noch kürzerer Witz

❖ Da lese ich mit Interesse die Fußnote zum Report »Wo ist der

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](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.



Witz?« und sehe, wie Christian Schmidt dreist behauptet, »Treffen sich zwei Jäger« sei der kürzeste Witz der Welt. Mit Erstaunen zähle ich den mir bekannten kürzesten Witz durch und muss feststellen: »Kommt 'ne Frau beim Arzt« hat doch tatsächlich einen Buchstaben weniger! Eindeutige Sache: Christian hat sich geirrt! *Dino Koster*

❖ Dino hat recht; ich trage seine Variante zerknirscht in mein (sehr kurzes) Büchlein »Leicht zu merkende Witze« ein. Nun fragt sich natürlich: Kann der Rekord – 19 Buchstaben – durch einen noch kürzeren Witz unterboten werden ...? *Christian Schmidt*

## Regalbruch

### Bitte um Schadenersatz!

❖ Sehr geehrte Damen und Herren, ich komme gleich zum Punkt: Der Ernstfall ist eingetreten, mein Regal ist durchgebrochen. Da dies allein auf das Gewicht der von Ihnen publizierten Ausgaben zurückzuführen ist und laut Kausalitätsprinzip somit die Schuld bei Ihnen liegt, habe ich mich natürlich sofort daran gemacht, Ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen zu durchsichten. Wonach ich suchte, war die Regalklausel. Leider wurde ich nicht fündig. Ich hatte mich damals beim Abschluss meines Abonnements natürlich über so

etwas Wichtiges wie die Regalklausel informiert, aber – blauäugig wie ich bin – leider keine Kopie zu meinen Akten gelegt. Nun muss ich feststellen, dass Sie, sehr geehrte Schuldige, diese Regelung klammheimlich verschwinden haben lassen. Ein »Wir werden alle sterben!« wäre jetzt äußerst angebracht, sehr geehrte Bedrohte, wobei das natürlich keine Drohung sein sollte. Da das Ergebnis eines entsprechenden Gerichtsverfahrens sowieso auf der Hand liegt, sehr geehrte Gerichtskostenräger, wollte ich Ihnen und mir das öffentliche Debakel ersparen und die zuständige Behörde erst einmal uninformat lassen. Sie sind am Zug! Ein pom-

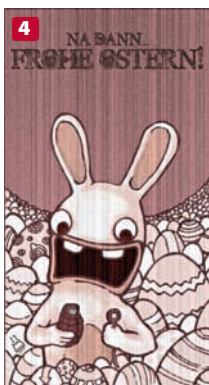
pöses Geschenk würde Sie, sehr geehrte Erpressungsopfer, eventuell noch aus Ihrer misslichen Situation retten. Wobei dies natürlich kein Erpressungsversuch sein soll. *Florian Sowa*

❖ Herr Sowa, wir verweisen im Hinblick auf Regressansprüche auf den Eintrag »Selber schuld!« in unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen, der dort erst kürzlich (gestern) eingefügt wurde. Eine Schuld können wir nicht erkennen, eine gerichtliche Auseinandersetzung ist also vollkommen unnötig! Um das zu bekräftigen, haben wir uns erlaubt, Ihnen ein pompöses Geschenk zukommen zu lassen. *Christian Schmidt*

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Ostern«

Wer braucht schon Geschenke vom Osterhasen, wenn er fleißige Leser hat? Wir jedenfalls nicht, denn Sie haben uns reichlich Ostereier in den Briefkasten gelegt. Die schönsten Einsendungen zur Interaktiv-Aufgabe aus der letzten Ausgabe sehen Sie auf dieser Seite. Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern, wie immer dürfen sich die Schöpfer der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Sämtliche Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5299.



- 1 von Martin Maderböck
- 2 Guybrush Eggwood von Daniel Vorrath
- 3 von Marcel Herrmann
- 4 von Mike Menke
- 5 Oster-Boomer von Roman Laas
- 6 Osterschwein von Eva Lang
- 7 von Stefan Loidl
- 8 von Udo Wiethäuper

## Die nächste Aufgabe

Das hundertste Rennspiel wird doch irgendwann öde, wenn man es nicht mal mutig mit Elementen anderer Genres mischt. Welche Spiele wollten Sie schon immer einmal kreuzen? Ein Adventure und einen Shooter? Max Payne mit humorigen Dialogen statt den üblichen Grabesreden des Protagonisten? Oder Need for Speed als Brettspiel? Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, und schicken Sie ein selbstgemachtes Spiele-Cover unter dem Stichwort »Spiele-Mix« an die GameStar-Redaktion.

### Einsendeschluss: 11. Mai.

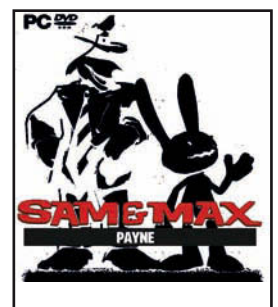
Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer Postadresse.

### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningar-Straße 26  
80807 München

### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Spiele-Mix«





# Mitmachen und Gewinnen

**Seit 24. April im Laden** In der nicht zu fernen Zukunft sind die **X-Men** die nächste Stufe der Evolution. Jeder von ihnen kam mit einer einzigartigen genetischen Mutation auf die Welt und erlangt so außergewöhnliche Fähigkeiten. Unter der Leitung von Professor Charles Xavier kämpfen die X-Men für den Schutz einer Welt, die sie fürchtet, denn die Gesellschaft reagiert mit Hass und Vorurteilen auf die Mutanten in ihrer Mitte.

Die drei **X-Men**-Kinofilme gehören zu den besten Comicverfilmungen überhaupt und überzeugen mit aufwändigen Spezialeffekten und hochkarätigen Darstellern wie Patrick Stewart, Halle Berry und natürlich Hugh Jackman als Wolverine. Jetzt gibt es die Actionfilme endlich auf Blu-ray-Disk mit hochauflösender Bildqualität und in einer Box inklusive umfangreicher Kommentare, entfallener Szenen und interessanter Einblicke in die Filmproduktion.

Zum Verkaufsstart der **X-Men**-Trilogie auf Blu-ray am 24. April verlosen wir gemeinsam mit 20th Century Fox ein **MSI Notebook GT725Q-9547VHP Quad Silver**. Mit dem 17-Zoll-Notebook sind Sie dank leistungsstarker ATI Mobility Radeon HD4850, Intel-Core-2-Quad-Prozessor und 500 GByte-Festplatte auch für aktuelle Spiele gerüstet. Wert des Preises: rund **1.550 Euro**.



## So machen Sie mit

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 26. Mai 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ab 13. Mai im Kino** Nach dem Erfolg der Bestseller-Verfilmung **The Da Vinci Code – Sakrileg** kommt Tom Hanks in der Rolle des genialen Harvard-Professors Robert Langdon erneut einer tödlichen Verschwörung auf die Spur: Ein uralter Geheimbund will die katholische Kirche vernichten, irgendwo im Vatikan tickt bereits eine Bombe. **Illuminati** ist eine atemlose Hetzjagd quer durch die ewige Stadt, durch versiegelte Krypten, verlassene Kathedralen und sogar mitten hinein ins Herz des geheimsten und bestbewachten Grabgewölbes der Welt. Zum deutschen Kinostart von **Illuminati** am 13. Mai verlosen wir gemeinsam mit Sony Pictures drei **Sony Blu-ray Player BDP-S550** im Wert von je 440 Euro. Und damit Sie Robert Langdon schon vor dem Kinobesuch kennen lernen, legen wir jedem Player die Blu-ray zum spannenden **Illuminati**-Vorgänger **Sakrileg** bei. Wert der Preise: rund **1.400 Euro**.



**Seit 26. März im Laden** Mit **Battleforge** räumte das deutsche Entwicklerteam EA Phenomic in der letzten GameStar-Ausgabe satte 87 Spielspaß-Punkte ab. Der einfallsreiche Mix aus Fantasy-Strategie und Kartenspiel überzeugt durch ausgefeilte Koop-Missionen und echte Genre-Innovationen wie etwa dem Beschwörungs-Kartendeck. Wir verlosen gemeinsam mit EA Phenomic **acht Battleforge-Gemälde** mit unterschiedlichen Einheiten-Motiven, die den Grafikdesignern als Vorlagen für die 3D-Figuren dienten. Wert der Preise: rund **700 Euro**.



## Gewinner 04/2009

▶ A. Adam, Eppelsheim • H. Ahrens, Grasberg • T.-B. Drews, Wassenberg • T. Eckert, Löhme • M. Gustke, Göppingen • B. Hausladen, Mötzing • S. Inanli, Wermelskirchen • S. Knieps, Amberg • J. Neumann, Hamburg • A. Opitz, Obertshausen • K. Pietsch, Mönchengladbach • T. Volkmar, Bielefeld • D. R. Vollmer, Mülheim an der Ruhr • S. Voß, Düsseldorf • F. Wachholtz, Berlin • O. Wagner, Lichtenfels

## Gewinner der Abo-Verlosung 06/2009

▶ J. Atterer, Köln • J. Dobrzak, Krefeld • O. Gubo, Kirchheim • P. Koehler, Köln • D. Urenjak, Kerken





# Vom Spiel zur Droge

Eine neue Studie hat die Sucht nach Computerspielen untersucht. Neben aufschlussreichen Zahlen präsentiert sie eine Forderung: **World of Warcraft ab 18!**

## GameStar.de

- Erfahrungsbericht  
Spielesucht  
► Quicklink: 6104
- GameStar-Artikel  
»Spielen als Sucht«  
► Quicklink: 6105
- Überblick zum  
Thema  
► Quicklink: 6106

Wer in Deutschland Zigaretten kaufen will, muss mindestens 18 Jahre alt sein. Nur Erwachsene können an Glücksspielen wie Lotto oder Sportwetten teilnehmen, Alkohol darf erst an Jugendliche über 16 ausgeteilt werden, harte Spirituosen nur an Volljährige. Man sieht: Dinge, die potenziell abhängig machen, fallen in Deutschland unter strengen Jugendschutz.

Wie aber sieht das bei Computer- und Videospielen aus? Seit einigen Jahren verschärft sich sowohl hierzulande wie auch international die Debatte um die Frage, ob man nach Spielen wie **World of Warcraft**, **Counterstrike** oder **Diablo** süchtig werden kann – und falls ja, welche Konsequenzen daraus zu ziehen seien. Bereits vor zwei Jahren hatte die einflussreiche amerikanische Ärztesvereinigung AMA einen

Vorstoß geplant, um Abhängigkeit von Computerspielen als Krankheitsbild festzuschreiben zu lassen. Das Papier zogen die Funktionäre in letzter Minute zurück; die Faktenlage, hieß es, sei noch zu dünn. Stattdessen rief die AMA Wissenschaftler rund um die Welt zu verstärkter Forschung zum Thema auf.

Einer der umfassendsten Beiträge kommt nun aus Deutschland. Im März 2009 stellte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) die Ergebnisse einer Studie zum Spielverhalten Jugendlicher vor. Die Hannoveraner Forscher hatten dazu rund 15.000 Neuntklässler befragt, die international bislang größte Stichprobe.

Das KFN und dessen Leiter Prof. Dr. Christian Pfeiffer sind Spielern keine Unbekannten. Der in den Medien sehr präsente Jurist und seine Mannschaft forschen seit Jahren verstärkt zur Wirkung von Computerspielen. Die bisherigen Ergebnisse waren für die Spielebranche wenig schmeichelhaft; das KFN fand unter anderem, dass starke Mediennutzung die Gewaltbereitschaft erhöhen und die Schulnoten verschlechtern könne. Die Gemüter der Spielerschaft erhitzen solche Befunde vor allem deshalb, weil das KFN und Pfeiffer sie mit expliziten politischen Forderungen verknüpfen, zum Beispiel nach einer wesentlich rigideren Altersbeschränkung. Ums vorweg zu nehmen: Das ist auch diesmal wieder so. Dennoch sind die Ergebnisse der KFN-Suchtsstudie ernstzunehmen.



**World of Warcraft** hat unter den beliebtesten Spielen bei deutschen Jugendlichen das höchste Suchtpotenzial. 36% der minderjährigen WoW-Spieler aus der KFN-Studie verbringen mehr als 4,5 Stunden täglich in Azeroth.



## Süchtige Jungs

Pfeiffers Wissenschaftler baten 15.168 Mädchen und Jungen der neunten Klasse, also im Alter von rund 15 Jahren, um Angaben zur täglichen Zeitspanne, die sie spielend vor dem PC oder einer Konsole verbringen. Wer länger als 4,5 Stunden am Tag vor dem Bildschirm hockt, dem bescheinigten die KFN-Leute »exzessives Spielverhalten«. Das traf auf knapp 16 Prozent der befragten Jungs zu, bei den Mädchen waren es etwas über 4 Prozent. Nun ist lange Spielzeit allein noch kein Indikator für eine Sucht. In einem Fragebogen sollten die Pennäler deshalb zusätzlich Aussagen wie »Meine Gedanken kreisen ständig ums Computer- und Videospielen, auch wenn ich gar nicht spiele« oder »Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein« auf einer Skala von 1 bis 4 bewerten. Die 14 vorgegebenen Sätze lehnen sich an den Kriterienkatalog für Suchtkrankheiten der Weltgesundheitsorganisation (WHO) an, der als internationaler Diagnosestandard akzeptiert ist.

Nach diesem Verfahren kommen die KFN-Forscher auf Zahlen, für die Deutschlands Medien nur ein Wort finden: »alarmierend« (Der Spiegel), »alarmierend« (Die Zeit), »alarmierend« (Frankfurter Rundschau). Drei Prozent aller 15jährigen Jungen sind demnach computergespielsüchtig, weitere 4,7 gelten als gefährdet. Bei den Mädchen betrifft die Sucht lediglich 0,3 Prozent, die Gefährdung 0,5 Prozent. Dabei kommen die KFN-Zahlen kaum überraschend. Je nach Studie, Land und Altersgruppe lag der bisherige Schätzwert für computergespielsüchtige Jugendliche zwischen 2 und 9 Prozent. Die US-Ärztevereinigung AMA hält sogar bis zu 15 Prozent aller spielenden Kids in den Vereinigten Staaten für süchtig, was fünf Millionen Jugendlichen entspräche. Dass exzessives Spielen als ernstzunehmendes Problem existiert, wird also längst nicht mehr bestritten.

Der Knackpunkt liegt in der Frage, ob extremes Dauerdaddeln als Krankheit gilt; ob es also tatsächlich eine Sucht darstellt. Bislang sprechen Mediziner eher vorsichtig von »exzessivem Verhalten« oder von einer Impulskontrollstörung. Gegen eine klassische Sucht spricht vor allem, dass Spieler in der Regel nicht unter Entzugserscheinungen leiden, wenn sie längere Zeit keinen Zugriff auf ihre »Droge« haben – zumindest nicht unter körperlichen. Allerdings kennt die Medizin auch Verhaltenssuchten, die vor allem die Gedankenwelt des Abhängigen gefangen nehmen. Krankhafte Glücksspieler zum Beispiel werden von Unruhe, Konzentrationsstörungen oder Panikattacken geplagt, bis sie wieder zurück ins Wettbüro oder Casino marschieren.

## Glück im Gehirn

Ganz ähnlich beschreiben Computerspielsüchtige ihre Gefühle bei Ausbruchsversuchen aus der virtuellen Welt. Zum Beispiel der 23jährige Steffen Hornung, der in einem eindrucksvollen Erfahrungsbericht auf GameStar.de seinen Kampf mit **World of Warcraft** beschreibt

(► **Quicklink: 6104**): »Irgendwann kommt auch bei der interessantesten Aufgabe der Punkt, an dem man alles gesehen oder den stärksten Gegner besiegt hat. Also will man aufhören. Ich betone das Wort »will«, da sich das im Nachhinein als sehr viel schwieriger herausstellte, als ich gedacht hatte. Dann beginnt die Sucht erst wirklich, denn was dann passiert, ist nicht mehr normal. Man hat auf einmal das Verlangen, dass einem irgendetwas fehlt, man weiß nicht genau was, aber man weiß, dass man es braucht, wie der Raucher seine Zigarette nach dem Essen. Also loggt man sich trotz Widerwillen noch ein letztes Mal ein – denkt man. Sofort prasseln die Eindrücke wieder auf einen ein: lieb gewonnenen Freunde melden sich, man wird gefragt, ob man wieder mit auf die Raids will, oder man entdeckt doch wieder etwas total Neues am Spiel, das ein Patch hinzugefügt hat. Und der Teufelskreis beginnt von vorn.«

Es dürfte, so vermuten die Wissenschaftler, vor allem der Kreislauf aus Herausforderung

und Belohnung sein, der in Spielen suchterzeugend wirkt. Beteiligt sein könnte der Botenstoff Dopamin, der nach Erfolgserlebnissen im Gehirn als »Glückshormon« ausgeschüttet wird. Weil es vor allem in Online-Rollenspielen zum Konzept gehört, anfangs schnelle und vielfältige Erfolge zu feiern, eilen Spieler gleichsam von Mini-High zu Mini-High.

Das ist insbesondere dann verlockend, wenn der Alltag außerhalb des Spiels grau zu sein scheint. Wer in Schule, Job oder Privatleben gehäuft Demütigungen erfährt, dem bieten virtuelle Welten einen attraktiven Fluchraum. Nicht umsonst identifizieren auch die KFN-Forscher »Spielen bei realweltlichen Misserfolgen« als wichtigsten Einflussfaktor bei exzessivem Gamern. »Die schlimmste Suchtphase hatte ich während meines Auslandsjahres in den USA«, schreibt das GameStar.de-Mitglied Andio30: »Ich hatte dort keine Freunde gefunden und bin somit zurück ins Spiel geflüchtet, zu meinen alten Freunden. Unser Raid fing samstags um 14



Die Sims ist bei Mädchen außerordentlich beliebt. Teil 3 soll soziale Vernetzung fördern – ein Suchtkriterium?



Auch das Online-Rollenspiel **Guild Wars** steht im Verdacht, eine hohe Suchtwirkung zu entfalten.



Uhr an. Durch die Zeitverschiebung bin ich schon um 7 Uhr morgens aufgestanden, um den Laptop hochzufahren.«

### Weiter trotz Ärger

Das Gefühl des »Gebrauchtwerdens«, das viele treu an ihre Gilden und Teams in Online-Spielen bindet, kann auch zur Quelle für sozialen Druck werden, der exzessives Spielen wiederum verstärkt. Wer dazugehören will, muss mithalten können. »Irgendwann fing der Druck an«, erinnert sich der **WoW**-Spieler 3x3cutor auf GameStar.de, »jedoch nicht von meinen Eltern oder Freunden aus, dass ich endlich mal vom PC weg solle, sondern von der Gilde. Ich müsse mehr Gold farmen, mein Equip[Ausrüstung] sei zu schlecht. Also musste ich manchmal den Vormittag ebenfalls spielen, um abends überhaupt beim Raid mitmachen zu dürfen.«

Nach dem Kriterienkatalog der Weltgesundheitsorganisation können solche Verhaltensweisen ein Indiz für eine Sucht sein. Zu den Hauptmerkmalen von Abhängigkeit zählt die WHO unter anderem Kontrollverlust, Entzugerscheinungen, Anstieg der Dosierung, Desinteresse an alternativen Tätigkeiten und starkes Verlangen. Allerdings: Noch ist umstritten, ob die WHO-Kriterien überhaupt auf Computerspiele anwendbar sind. Die Ergeb-



Reine Online-Spiele wie etwa **Metin 2** sind hierzulande bei Jugendlichen beliebt, werden aber nicht altersgeprüft.

nisse der KFN-Studie aber fußen auf dieser Annahme. Wasserdicht sind sie damit nicht. Als kleinster gemeinsamer Nenner gilt zumindest eines der WHO-Kriterien: Sucht besteht dann, wenn jemand sein Verhalten auch dann fortsetzt, wenn es für ihn erkennbar negative Konsequenzen hat. Das gilt für Raucher, die von Hustenanfällen geplagt werden, ebenso wie für verarmte Alkoholiker, die jeden Cent versaufen. Auch mancher Computerspieler kann davon ein Lied singen. Steffen Hornung beschreibt sein Abdriften aus dem Alltag exemplarisch: »Während meines Studiums spielten ein Freund und ich teilweise mitten in der Woche bis zu 10 Stunden am Tag, am Wochenende sogar 15 Stunden, ein- oder zweimal war es auch die Nacht durch, also mehr als 30 Stunden. Für das Abendessen zu Hause waren meist nur 15 Minuten übrig, dann ging es sofort zurück an den Rechner. Es braucht wohl nicht erwähnt zu werden, dass ich mein Studium nach einem halben Jahr abgebrochen habe, weil ich stoffmäßig so weit hinter dem Rest war, dass mir die Grundlagen für die Prüfungen fehlten.«

Hornung gelang mit Unterstützung seiner Eltern der Ausstieg, er fand zurück in eine Ausbildung. Mitunter schlittern exzessive Spieler aber an den Rand der Existenzbedrohung, häufen Schulden an, verwahrlosen körperlich und sozial, verlieren vor allem die Kontakte zu Freunden und Familie.

### Und die Konsequenzen?

Solche Schreckensbilder von an das Spiel verlorenen Jugendlichen und jungen Erwachsenen rücken zunehmend in die Wahrnehmung der Öffentlichkeit. In den vergangenen Jahren weiten immer mehr Suchtberatungsstellen ihr Angebot auf exzessive PC-Spieler aus, zum Teil entstehen sogar spezialisierte Anlaufstellen wie 2008 etwa in Mainz. Daneben erklingen die Rufe nach politischen Konsequenzen.

In Deutschland stehen an der Spitze – mal wieder – Christian Pfeiffer und sein KFN. Schon in ihrer Studie selbst konstatieren sie »dringenden gesellschaftlichen Handlungsbedarf« und monieren: »Trotz ihres erhöhten Abhängigkeitspotenzials sind Online-Rollenspiele wie World of Warcraft oder Guild Wars in Deutschland bislang »ab 12 Jahren« freigegeben.« Im Nachrichtenmagazin Der Spiegel kritisiert Christian Pfeiffer die gängige Praxis: »Dass bei der Alterseinstufung eines Spiels die Suchtgefahr kein Kriterium ist, ist ein unhaltbarer Zustand. Das darf nicht so bleiben.« Er fordert die Anhebung der Altersfreigabe von **World of Warcraft** auf 18 Jahre.

### Fallstrick Prüfung

Tatsächlich spielt das Abhängigkeitspotenzial bei der Altersfreigabeprüfung durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) bislang keine Rolle, Spiele werden vor allem auf ihren Gewaltgrad und sexuelle Inhalte hin abgeklöpft. Das mag durchaus damit zusammenhängen, dass das Suchtrisiko von Computersoftware weithin unbekannt war, als die USK ihre Prüfkriterien formulierte. Allerdings ist die Identifikation möglicher »harter Drogen« unter den Spielen weitaus komplizierter als die Suche nach offensichtlichen Grausamkeiten und nackten Brüsten. Darum schlagen Pfeiffers Leute einen durchaus einleuchtenden Kriterienkatalog zur Prüfung auf Suchtgefahr vor, darunter

- die Vergabe virtueller Belohnungen in Abhängigkeit von der im Spiel verbrachten Zeit,
- Spielprinzipien, die dem Nutzer direkte Nachteile einbringen, sofern er nicht regelmäßig die Spielwelt aufsucht,
- ein langwieriges Levelsystem, das so angelegt ist, dass die Weiterentwicklung des eigenen Spielcharakters bis zur abschließenden Erfahrungsstufe ein ausdauerndes und zeitintensives Spielen erfordert,

## Beliebteste Spiele bei Jungen

Die zehn beliebtesten Spiele(serien) bei 22.600 durch das KFN befragten männlichen Neuntklässlern:

Spiel	USK-Freigabe	Häufigkeit*
Counterstrike	ab 16 / 18	27%
Fifa	ab 0	16%
Need for Speed	ab 0 / 6 / 12	11%
Grand Theft Auto	ab 16 / 18	10%
World of Warcraft	ab 12	10%
Call Of Duty	ab 18	8%
Battlefield	ab 16	5%
Warcraft 3	ab 12	5%
Pro Evolution Soccer	ab 0	5%
Guild Wars	ab 12	3%

## Beliebteste Spiele bei Mädchen

Die zehn beliebtesten Spiele(serien) bei 21.500 durch das KFN befragten weiblichen Neuntklässlern:

Spiel	USK-Freigabe	Häufigkeit*
Die Sims	ab 0	23%
Singstar	ab 0	7%
Need for Speed	ab 0 / 6 / 12	5%
Solitair	ab 0	4%
Super Mario	ab 0 / 6	3%
Grand Theft Auto	ab 16 / 18	3%
Counterstrike	ab 16 / 18	2%
Fifa	ab 0	1%
Tomb Raider	ab 12 / 16	1%
World of Warcraft	ab 12	1%

\*gerundet

Quelle: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Forschungsbericht Nr. 108: »Computerspielsabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter«, 2009



- komplexe Aufgabenstellungen, die nur innerhalb einer eingespielten Spielergemeinschaft gelöst werden können.

Das Problem dabei: Vor allem soziale Suchtkomponenten werden erst dann sichtbar, wenn das Spiel von Tausenden von Teilnehmern bevölkert ist – also nach dessen Verkaufsstart oder in einer (unfertigen) offenen Beta. Um akkurat beurteilen zu können, wie viel Zeit ein Spieler ins Aufleveln, Farmen, Raiden investieren muss, müssten die USK-Prüfer Wochen und Monate im Programm verbringen. Besonders vertrackt ist, dass das potenzielle Suchtniveau eines Titels direkt mit dessen Qualität zusammenhängt: Je mehr Spaß ein Spiel macht, desto stärker fesselt es. Die USK müsste tendenziell deutlich länger, sorgfältiger und trotzdem in einem verlässlichen Zeitrahmen testen. Oder andernfalls riskieren, dass Spielehersteller in Europa wegen Wettbewerbsnachteilen klagen, weil ihr Programm monatelang in der Prüfschleife hängt.

### Das Modell China

Womöglich droht Online-Spielen deshalb eine pauschale »Erst ab 18!«-Freigabe, genau wie Zigaretten oder Schnaps-Pullen. Das wäre unter Jugendschutz-Gesichtspunkten durchaus konsequent. In der Praxis ist die Altersfreigabe für Online-Programme in Deutschland derzeit sowieso Augenwischerei, denn USK-geprüft werden nur Spiele, die mit einer Packung im Handel stehen. Reine Online-Angebote, darunter Hunderte von (ebenfalls deutlich suchterzeugenden) Browserspielen, müssen keine Kontrollen durchlaufen. Und niemand prüft im Internet verlässlich, ob die Kundschaft eines altersbeschränkten Spiels wirklich durchgehend erwachsen ist. Zuständig wäre eigentlich die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), der die Aufsicht über Medien im und außerhalb des Internets obliegt. Aber die Wächter können angesichts der unüberschaubaren Masse der Inhalte bestenfalls stichprobenartig prüfen. Jeden Tag werden im Internet weit über 100 neue Spiele veröffentlicht, die meisten gratis und von mieser Qualität.

Das Problem treibt nicht nur Deutschland um. Anderswo ist man schon weiter. Weltweit tut sich vor allem China im Kampf gegen Spielesucht hervor. Die riesige Volksrepublik leidet darunter, dass besonders viele Jugendliche ihre Freizeit ausschließlich vor dem Computer verbringen; nach offiziellen Angaben spielen 3,5 Millionen Minderjährige jede Woche mehr als 40 Stunden. Grund dafür dürfte neben Alltagsflucht vor allem Chinas Ein-Kind-Politik sein; viele Familien verhätscheln ihre Einzelkinder, die ohne das soziale Gefüge von Geschwistern aufwachsen. Um der digitalen Dauerberieselung Herr zu werden, hat die chinesische Regierung eine ungewöhnliche Lösung durchgesetzt: Seit Juli 2008 müssen sich alle Spieler mit ihrer Passnummer registrieren, um ihr Alter feststellbar zu machen. Wer noch keine 18 Jahre alt ist, der verliert nach drei Stunden Spielzeit die Hälfte aller bis da-

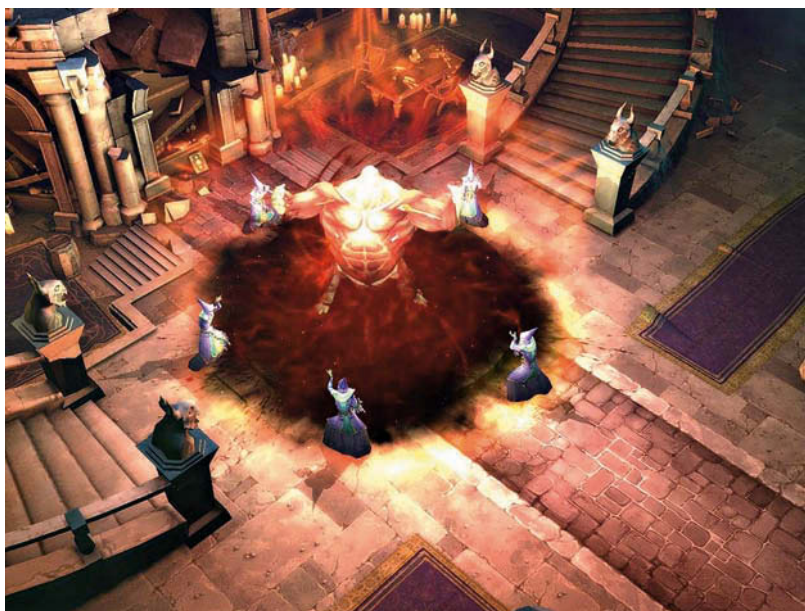
hin gesammelten Punkte, nach fünf Stunden den kompletten erspielten Pool. Alle Programme mussten entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für **World of Warcraft**.

### Verlorene Erwachsene

Zwar feiert die chinesische Regierung das Konzept als Erfolg; die Zahl der Jugendlichen, die Online-Spiele spielen, sei seither um 7 Prozent zurückgegangen, verlautbarte das China Youth Social Service Center. Allerdings hat die originelle Lösung Lücken. Jugendliche melden sich schlicht unter dem Namen ihrer Eltern an, wechseln nach drei Stunden die Benutzerkonten oder gleich ganz das Spiel. Und diese wie alle anderen Altersfreigabesystemen ignorieren, dass Minderjährige nur einen Teil des Problems ausmachen. Denn viele der exzessiven Spieler sind junge Erwachsene. Während suchgefährdete Jungs und Mädchen unter der Aufsicht der Eltern

stehen, die im Zweifel das Taschengeld deckeln oder den Saft abdrehen können, gleiten gerade frisch ausgeflogene Azubis, Studenten und Berufsanfänger ohne starkes Beziehungsgefüge in die verlockende Parallelwelt ab. Solche Gefährdeten sind für Prävention schlecht zu erreichen, und sie trauen sich selten, Hilfe zu suchen: »Es ist sozial akzeptabler, süchtig nach Internet-Pornographie zu sein als nach Spielen«, beschreibt der US-Psychologe Jerald Brock das Stigma im Boston Globe. »Spieler schämen sich sehr.« Im schlimmsten Fall müssen die Abgestürzten ein Netz vorfinden, das sie auffängt.

Die Anerkennung von Spielesucht als Krankheit könnte dabei helfen. Möglicherweise ist es soweit, wenn der amerikanische Psychologenverband die nächste Fassung seines Klassifikationssystems »Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders« herausgibt. Angesetzt ist sie für 2012. **CS**



Spiele wie **Diablo 3** entfalten durch ihre Flut an Gegenständen und regelmäßigen Belohnungen große Bindungskraft.



**Counterstrike** steht nicht nur wegen seines Gewaltinhalts in der Kritik, nun kommt auch noch Suchtverdacht hinzu.





# Das fehlerhafte Weltreich

**Viele Käufer des Strategiespiels Empire: Total War klagen über Bugs und technische Probleme. Wir haben beim Entwickler Creative Assembly nachgehakt.**

**GameStar.de**  
Test von Empire  
► Quicklink: 6107  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5423

Was müssen die englischen Ingenieure geflucht haben, wenn mal wieder ein Käfer im komplexen Räderwerk der Wälzfräsmaschine klemmte. Welche Verwünschungen die Herren genau ausgestoßen haben, steht nicht im Geschichtsbuch. Es ist allerdings gut möglich, dass die Bezeichnung »Bug« (zu deutsch eben »Käfer«) auf ebensolche Probleme zurückgeht, denn der Ausdruck wurde bereits im 19. Jahrhundert für Fehler in technischen Geräten verwendet. Seit dem 4. März 2009 steht überdies fest, dass es Bugs sogar schon im 18. Jahrhundert gab. Oder zumindest in Spielen über das 18. Jahrhundert. Denn an diesem Tag erschien der Strategiehit **Empire: Total War**, dessen Käufer seitdem gehäuft über Programmfehler und technische Probleme klagen. Was ist da schief gelaufen? Und warum hatte GameStar nicht vor diesem Ausmaß an Fehlern gewarnt? Wir haben den eng-

lischen Entwickler Creative Assembly um eine Erklärung für die Bug-Invasion gebeten.

## Willkürliche Abschiede

»Schon in den ersten Spielstunden sind mir unzählige Bugs aufgefallen«, zürnt ein GameStar-Leser in einem Brief an die Redaktion, ein anderer ärgert sich: »Es ist in meinen Augen schon Betrug, so etwas als fertiges Produkt zu verkaufen.« Ein wütender **Total War**-Fan zieht sogar den Vergleich mit dem Rollenspiel, das sich in den letzten Jahren zum Sinnbild für fehlerhafte Programme entwickelt hat: »Alles in allem kann man Empire in eine Linie mit Gothic 3 stellen.« Kurios: Obwohl wir unsere – nicht ganz fertige – Testversion bereits zwei Wochen vor dem Verkaufstart spielten, traten darin kaum schwere Bugs auf. Im Endspurt hat Creative Assembly sein Strategiespiel also sogar noch verschlechtert.

Der Hauptgrund für den Unmut sind technische Probleme, vor allem Abstürze. Mal verweigert **Empire** komplett den Start, mal friert der Übungsfeldzug ein; mal schmiert jede Schlacht ab, mal das Tutorial für Land- oder Seeschlachten. Dazu stoßen zahllose Kleinigkeiten, die zurück auf den Windows-Desktop führen können: einen preußischen Hafen anklicken, eine schwedische Stadt belagern, eine französische Flotte versenken, einen österreichischen Gentleman zum Duell fordern – die Liste ist lang, ausgesprochen lang. Bei manchen Käufern verabschiedet sich die Kampagne immer in derselben Runde, selbst wenn sie einen älteren Spielstand laden.

Knifflig nur: Keiner dieser Fehler lässt sich ohne Weiteres reproduzieren, auf fast jedem Rechner folgen die Abstürze anderen Ursachen. Nur wenige Bugs treten auf mehreren Systemen exakt gleich auf, etwa der britische Feldzug, der häufig im Jahr 1715 abschmiert. Auf manchen Systemen treten hingegen nur sehr wenige Probleme auf, auf anderen gar keine. Zahlreiche Käufer berichten, dass sie **Empire** problemlos durchspielen konnten.

## Schlampiger Neubau

Kieran Brigden, der Kommunikationschef von Creative Assembly, sieht den Grund für die Abstürze in der komplett überarbeiteten Technik: »Wir haben eine neue Grafik-Engine entworfen, in der schon alleine die Darstellung der Meere komplexen mathematischen Formeln folgt. Die Physikeffekte und die Künstliche Intelligenz wurden ebenfalls von Grund auf frisch programmiert.« Im Vergleich zum Vorgänger **Medieval 2** von 2006 haben die Entwickler fast jedes Spielelement umgemodelt, was eine gewaltige Fehlergefahr birgt.

Eine Entschuldigung ist das nicht. Die Hersteller stehen in der Pflicht, ihre Programme fehlerfrei auszuliefern. Zwar hat **Empire** den üblichen Testparcours durchlaufen, sowohl vor Ort bei Creative Assembly als auch beim Publisher Sega – »Unsere Hardware-Tests decken eine gewaltige Bandbreite ab«, behauptet Brigden, »jedes unserer Teams hat eine Vielzahl von Grafikkarten, Prozessoren, Mainboards und Betriebssystemen ausprobiert.« Weil es dennoch nicht fehlerfrei läuft,

## Empire: Total War



Im Strategiehit regieren Sie eine Großmacht des 18. Jahrhunderts, etwa England oder Preußen. Auf der Strategiekarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und verschieben Armeen; Schlachten zu Lande und zur See schlagen Sie in Echtzeit. Diese motivierende Mischung macht **Empire** trotz der KI-Schwächen und Bugs zu einem Ausnahmetitel.



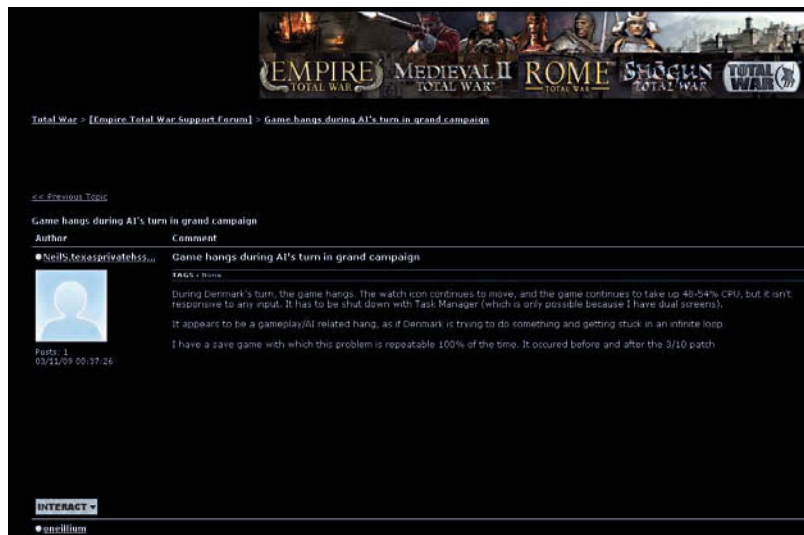


schiebt Bridgen den Schwarzen Peter an die Kunden weiter: Schuld seien deren grundverschiedene Systeme. »Obwohl wir unser Bestes tun, können wir ein Spiel unmöglich auf jedem denkbaren Rechner testen«, schränkt der Creative-Assembly-Sprecher ein. Wegen des komplexen Spielgeschehens könne man zudem niemals alle Situationen vorab testen: »Falls ein Bug nur dann auftritt, wenn Ungarn zur eigenständigen Großmacht aufsteigt, einen Lebmänn in Polen anheuert und im Jahr 1761 eine spanische Farm angreift, und zwar unter Windows Vista 64 Bit in tschechischer Sprache – dann wird es knifflig, dieses Problem vor dem Verkaufsstart aufzustöbern.«

Das ist nachvollziehbar. Aber es erklärt nicht, warum die genauso komplexen Vorgänger **Rome** und **Medieval 2** zwar ebenfalls unter Bugs, aber weniger stark unter Abstürzen litten. Der Hauptgrund für die Fehlerflut bleibt daher, was Bridgen eingangs angedeutet hat: Beim aufwändigen Umbau der Spielmechanik hat Creative Assembly schlichtweg gepatzt.

### Soforthilfe für die Hälfte

Das bekommt auch die Support-Abteilung des Publishers Sega zu spüren, bei der sich fehlergeplagte Spieler beschwerten. »Nicht reproduzierbare Fehler sind das größte Problem«, stöhnt Marc Scheuffler vom Support-Dienstleister Maxupport, »zum Beispiel Abstürze direkt nach dem Spielstart, während eines Gefechts oder im Statistikbildschirm nach einer Schlacht.« Insgesamt bewege sich die Anzahl der Hilfesuche aber im normalen Rahmen. »Bei rund 80.000 verkauften Exemplaren im deutschsprachigen Raum hatten wir bis Ende März nur zirka 1.100 Anfragen. Mit weniger als 1,5 Prozent liegt das unter unserer Durch-



Auch im offiziellen **Support-Forum** klagen die Spieler über technische Probleme und Abstürze.

schnittsquote.« Die meisten Spieler bleiben von schweren Fehlern verschont, oder sie melden sich erst gar nicht bei der Hilfs-Hotline.

Rund die Hälfte der Probleme können die Support-Mitarbeiter sofort am Telefon oder per E-Mail lösen, bei vielen anderen müssen sie zuvor Rückfragen zu Details und Hardware-Konfigurationen stellen. Einige Absturzursachen etwa lassen sich bereits dadurch beheben, dass die Spieler neue Grafik- und Soundtreiber oder das aktuelle Servicepack für Windows XP installieren. Es gibt aber auch unlösbare Fälle, die die Helfer für künftige Patches an Creative Assembly weitergeben.

### Dummes Problem

Nichts ausrichten kann der Support bei Beschwerden über spielerische Schwächen, al-

len voran die wirren Computergegner, denen auf der Strategiekarte keine Invasionen von See gelingen. Zudem schicken sie gerne mal nur kleine Kanonenfutter-Heere aus oder unterbreiten dem Spieler ständig das sinnfreie Angebot, Provinzen zu tauschen. Viele Käufer halten die Feinde für zu passiv, weil sie sich selten untereinander bekriegen. Auch in den Echtzeit-Scharmützeln leidet die KI unter Aussetzern, ein GameStar-Leser klagt: »Seit meiner ersten Schlacht marschiert sie teilnahmslos in der Gegend herum oder verschanzt sich an Mauern, nur um sich von hinten ohne Gegenwehr niedermetzeln zu lassen.«

Creative Assembly ist sich dieser Probleme bewusst. »Die KI ist ein schwieriger Fall«, gesteht Kieran Bridgen, »wir wissen, dass wir daran noch arbeiten müssen.« Die Invasions-



Die **Hauptkampagne** schmiert bei manchen Spielern immer im selben Jahr ab. Einige Absturzursachen haben die Entwickler allerdings schon beseitigt.



hemmung zur See wird derzeit behoben, und die Computergegner sollen fortgebildet werden, damit sie »aktiver werden und eine größere Bedrohung darstellen – sowohl für den Spieler als auch für ihresgleichen.« Zugleich unterstreicht Brigden aber, dass die KI-Designer stolz auf ihre Programmierleistung sind. Denn die Gegner halten sich – im Vergleich zu den Vorgängerspielen – endlich an Bündnisse und stellen auch in den Gefechten eine ordentliche Herausforderung dar. Was **Total War**-Veteranen trotzdem nicht davon abhält, ihre Schwächen eiskalt auszunutzen.

## Dampf ablassen

Ein Gutteil der Beschwerden hat indes gar nichts mit **Empire** selbst zu tun, sondern mit der Internet-Plattform Steam. Wer die Kolonialkriege spielen möchte, muss sich dort registrieren. Weil **Empire** dabei an das Benutzerkonto gebunden wird, lässt es sich nicht einzeln weiterverkaufen. Und beim ersten Start

lädt das Spiel zwangsweise das jeweils aktuellste Update herunter, was mit einer analogen Verbindung sehr lange dauern kann.

Darüber hinaus leidet Steam unter Bugs. Zum Beispiel läuft die deutsche **Empire**-Version auf manchen Systemen trotzdem in Englisch. Da hilft nur, die englische Sprachfassung zu

löschen und die deutsche von Hand neu zu installieren. Hin und wieder fangen die Probleme sogar noch früher an: »Die Installation bricht permanent wegen eines »Install Script Errors« ab!«, ärgert sich ein GameStar-Leser. Kieran Brigden kennt die Gründe. »Es gab zwei Probleme, eines hing mit Steam zusammen,



Die spektakulären und taktisch anspruchsvollen **Seegefechte** starten auf manchen Rechnern gar nicht erst.

das andere mit einer bestimmten Systemkonfiguration«, erläutert er. »Beide sind inzwischen behoben.« Andere Spieler klagen darüber, dass es bis zu einer halben Stunde dauert, bis **Empire** über Steam startet. »Das kann eigentlich nicht an Steam liegen«, wundert sich Brigden. »Wer dieses Problem hat, sollte sich unbedingt an den Support wenden.«

Trotz solcher Ärgernisse verteidigt Brigden die Online-Plattform: »Ist Steam ein perfektes System? Nein. Aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung und in unseren Augen die derzeit beste Lösung, was Kopierschutz und Online-Aktivierungen angeht.« Creative Assembly habe sich allerdings nicht nur für den Dienst entschieden, um **Empire** gegen Raubkopien zu schützen. Steam biete zusätzlich freischaltbare Erfolge sowie eine Plattform für Mehrspieler-Partien, also »Dinge, die wir schon seit Rome einbauen wollten.«

## Immer up to date

Außerdem hat Steam den Vorteil, dass die Entwickler jederzeit Patches für **Empire** veröffentlichten können. »Ein verkauftes Spiel ist noch lange kein vergessenes Spiel«, verspricht Brigden. Schöne Worte. Dass die Tür

allerdings auch in die andere Richtung schwingen kann, beweist ein Update vom 10. März. Denn dieser Patch verschlimmert die Lage sogar, bei vielen Spielern häuften sich die Fehler. »Es gab da ein Problem, das wir vorab nicht entdeckt hatten«, rechtfertigt sich Brigden. »Um dies in Zukunft zu verhindern, testen wir die Updates fortan ausgiebiger.«

Durch solche kleinen Hotfixes haben die Entwickler schon mehrere Absturzursachen und Fehler beseitigt, wenn auch längst nicht alle. Brigden verspricht daher weitere Patches, überdies soll »in den nächsten Wochen« das erste größere Update erscheinen, das die Balance überarbeitet und die KI schlauer macht. An den hohen Hardware-Anforderungen feilen die Entwickler ebenfalls. Die rühren zum Teil daher, dass **Empire** nur einen Prozessorkern anspricht. »Diese Entscheidung haben wir getroffen, um weitere Probleme zu vermeiden«, führt Brigden aus, »wir experimentieren aber gerade mit Versionen, die Mehrkern-CPU's unterstützen.«

## Verschieben hilft

Patches schön und gut, wirklich gut getan hätten **Empire** jedoch ein oder zwei Monate zusätzliche Entwicklungszeit. Zwar hatte Creative Assembly das Spiel schon von Februar auf März verschoben, doch laut Brigden hauptsächlich deshalb, weil man den Mehrspieler-Modus für die Rundenkampagne vorbereiten wollte, der ebenfalls mit einem Patch nachgeliefert werden soll. So müssen die **Total War**-Fans vorerst mit einem unfertigen Spiel leben, ein Armutszeugnis für die Entwickler.

Was aber nicht heißt, dass dieses Spiel keinen Spaß macht. Die Mischung aus einer vielfältigen Rundenkampagne und packenden Echtzeit-Massenschlachten zu Lande und zur See ist im Genre immer noch einzigartig. Und dass sich bei einem so komplexen Strategie-Schwergewicht Fehler einschleichen, ist zwar ärgerlich, kam aber bereits bei den Vorgängern **Medieval 2** und **Rome** vor. Womit überdies bewiesen wäre, dass es Bugs sogar schon im Mittelalter und in der Antike gab. **GR**

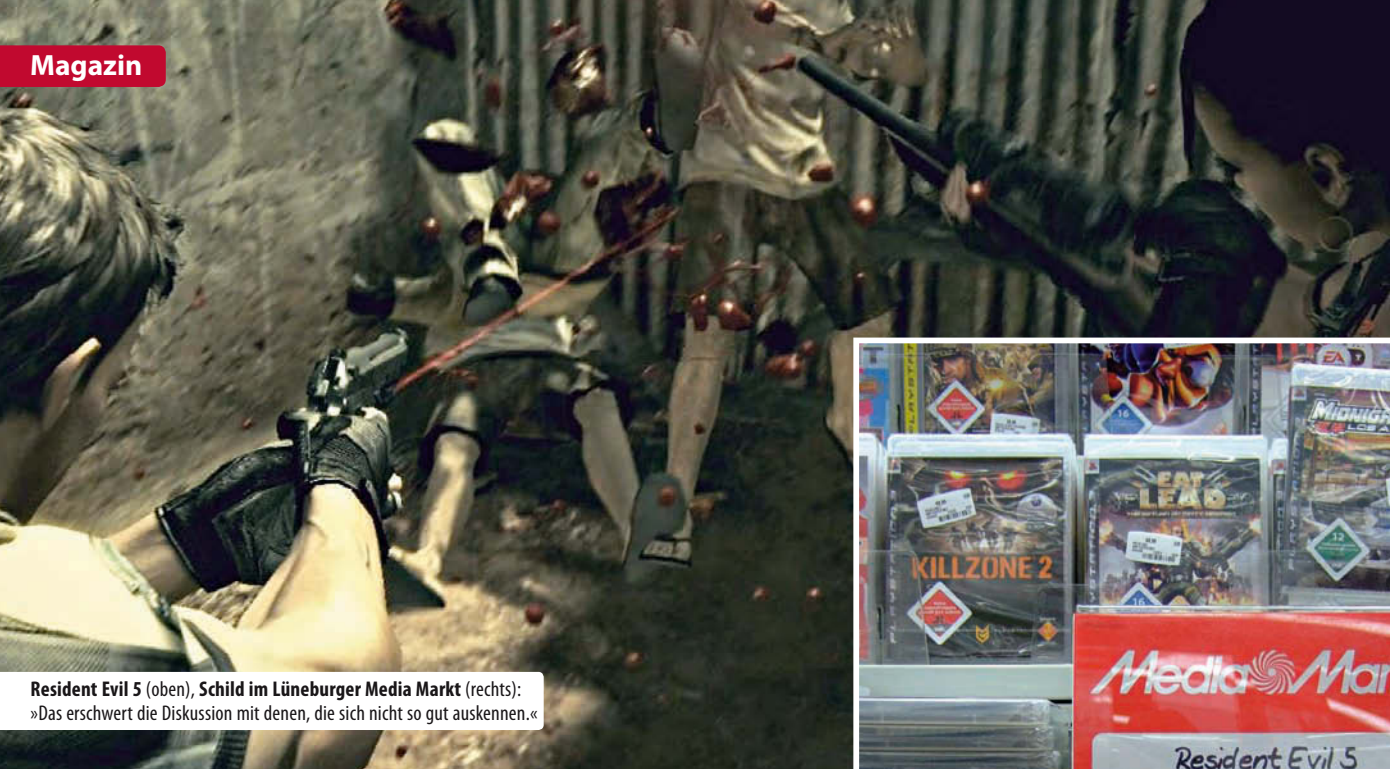


Na, wer wird denn gleich: **Kieran Brigden** ist der Kommunikationschef von Creative Assembly und denkt hier lediglich angestrengt nach.



Die KI-Gegner handeln in den **Landschlachten** teils wirr und schicken Regimenter ins sichere Verderben.





**Resident Evil 5 (oben), Schild im Lüneburger Media Markt (rechts):**  
 »Das erschwert die Diskussion mit denen, die sich nicht so gut auskennen.«

# Aus den Regalen, aus dem Sinn

**Nach dem Amoklauf von Winnenden verstecken zahlreiche Händler Erwachsenen-Spiele in Schränken oder werfen sie sogar ganz aus dem Sortiment.**

Am 11. März läuft der 17jährige Tim Kretschmer Amok, im schwäbischen Winnenden und im Nachbarort Wendlingen erschießt er 15 Menschen und anschließend sich selbst. Zwei Tage später und 492 Kilometer entfernt fährt der 28jährige Markus Reiter\* zum Media Markt in Lüneburg, um **Resident Evil 5** für die Xbox

360 zu kaufen. Doch das Actionspiel liegt nicht im Regal, erst auf Nachfrage holt ein Verkäufer es aus einem Lagerschrank. Auf den ersten Blick haben beide Ereignisse nichts miteinander zu tun. Doch Markus fragt den Markt-Mitarbeiter nach dem Grund für das Schrank-Exil. Die Antwort: »Wegen Winnenden.«

Diese Geschichte klingt harmlos, schließlich spielt sie nur in einer von 546 deutschen Media-Markt-Filialen. Doch Lüneburg ist kein Einzelfall. Nach der Tragödie von Winnenden nahmen zahlreiche Händler vor allem großer Ketten gewalthaltige Titel aus dem Regal oder verbannten sie sogar ganz aus ihrem Sortiment. Die vorausseilende Selbstbeschränkung ist ein klares Indiz dafür, was Computerspiele in den Köpfen vieler Menschen nach wie vor sind: riskanter Schmutzdelikt.

## Ungewöhnliche Kontrolle

Blieben wir für den Moment in Lüneburg, wo sich der Verkäufer Markus' Personalausweis zeigen lässt, bevor er **Resident Evil 5** aushändigt. Das ist gut so, denn das Jugendschutzgesetz verpflichtet Händler dazu, bei altersbeschränkten Spielen das Alter der Käufer zu prüfen. Die USK hat **Resident Evil 5** keine Jugendfreigabe erteilt, die Zombiehatz darf nur an Erwachsene ausgegeben werden. Für gewöhn-

lich liegen solche Ab-18-Titel ganz normal im Regal, die Alterskontrolle findet an den Kassen statt. Die sind bei Media Markt und Saturn mit einem Warnsystem ausgestattet: Wenn ein Spiel oder Film mit Altersbeschränkung über den Scanner wandert, wird der Kassierer automatisch an die Ausweiskontrolle erinnert.

In unserem Fall stellt der Verkäufer direkt in der Spieleabteilung eine Rechnung aus, auf der er Markus' Namen und Adresse vermerkt. Mit diesem Zettel und dem Spiel darf Markus zur Kasse marschieren. Er fragt die Kassiererin, ob dies denn nun bei allen Ab-18-Titeln so ablaufe. Sie antwortet: »Ab jetzt schon.« Verblüfft – aber immerhin mit **Resident Evil 5** in der Tasche – fährt Markus nach Hause. Allerdings grübelt er weiter: Warum begnügt sich der Media Markt nicht mit den regulären Alterskontrollen an den Kassen? Warum werden auf der Rechnung der Name und die Adresse notiert? Werden diese Daten gespeichert? Eine Woche später fährt Markus erneut nach Lüneburg, um diese Fragen zu klären.

## Dezentrale Entscheidung

Die Mitarbeiterin am Informationstresen erklärt Markus, die Zentrale habe das neue Prozedere angeordnet. Doch das stimmt nicht. »Grundsätzlich können unsere Filialen selbst entschei-



**Kaufhof in München:** »Soziale und gesellschaftspolitische Verantwortung.«

\* Name von der Redaktion geändert.



den, wie sie den Verkauf von Ab-18-Spielen handhaben«, erklärt die Media-Markt-Pressesprecherin Eva Simmelbauer. Die Handelskette sei ebenso wie ihr Pendant Saturn dezentral organisiert, die meisten Entscheidungen trafen die Geschäftsführer der Zweigstellen nach eigenem Ermessen. »Wenn jemand ein bestimmtes Spiel aus dem Sortiment nimmt, ist das für uns auch in Ordnung«, führt Simmelbauer aus.

Dazu muss man wissen, dass Saturn und Media Markt zum gleichen Unternehmen gehören, der Düsseldorfer Metro-Gruppe. Die kauft zentral eine bestimmte Anzahl von Spielen für beide Handelsketten ein; aus diesem Topf fordert dann jede Geschäftsstelle ihre Verkaufsversionen an. Wenn beispielsweise im Zentrallager 100.000 Exemplare von **Resident Evil 5** liegen, kann eine Filiale davon 1.000, 100 oder gar keines bestellen. So lange ein Markt seine generellen Gewinnziele erfüllt, darf er mit den Spielen umgehen, wie er will.

### Erfassen verboten

Nach seinem Besuch an der Infotheke spricht Markus auch mit dem Geschäftsführer. Er will wissen, ob bei der Alterskontrolle der Name und die Adresse des Käufers erfasst werden. Der Marktleiter behauptet zunächst, er sei hierzu gesetzlich verpflichtet. Auch dies stimmt nicht. Verpflichtet sind die Händler nur zur Altersprüfung selbst. Laut Eva Simmelbauer werden die Daten auch nicht gespeichert, zumal dies rechtlich bedenklich wäre.

Der Rechtsanwalt Henry Krasemann vom Unabhängigen Landeszentrum für Datenschutz in Schleswig-Holstein erklärt: »Für die Erfassung der Daten ist eine schriftliche Einwilligung des Kunden erforderlich. Nur die Hingabe des Personalausweises reicht dafür nicht aus.« Zudem müsse der Kunde vorab über die Gründe für die Datenerfassung informiert werden. Und danach könne er jederzeit verlangen, dass sein Name und seine Adresse wieder gelöscht werden.

### Ab in die Ecke

Ob Markus' Daten wirklich gespeichert wurden, bleibt jedoch unklar. Die Pressestelle streitet es ab, der Geschäftsführer des Lüneburger Media Markts möchte nicht mit uns sprechen. Doch selbst wenn dies nur ein Missverständnis sein sollte: Dass **Resident Evil 5** in Lüneburg nur auf Nachfrage verkauft wird, steht fest. Im Media Markt hängt ein Schild, auf dem steht: »Resident Evil 5: Dieses Spiel händigen wir nur gegen Vorlage des Personalausweises aus.« Daneben stehen andere Erwachsenen-Titel wie **Call of Duty 4** frei zugänglich im Regal – kurios.

Vielleicht gilt die Lüneburger Schrankregel nur für neu erschienene Spiele, vielleicht regiert im Media Markt die Willkür. Markus interessiert das nicht. Ihn besorgt nur, dass sein Hobby in ein schlechtes Licht gerückt wird. »Das ist ein falsches Signal«, sagt er. »Es erschwert die Diskussion mit denen, die sich nicht so gut mit Spielen auskennen.« Schließlich handelt es sich bei **Resident Evil 5** nicht um ein indiziertes Programm, das nicht beworben werden darf, sondern um einen Erwachsenen-Titel mit regulärer

Altersfreigabe. Durch die Händlerzensur haftet dem Titel trotzdem etwas Verbotenes, etwas Verruchtes an. So werden Spiele in eine gesellschaftliche Schmutzlecke gedrängt.

### Schlag gegen Counterstrike

Zumal Lüneburg kein Einzelfall ist. Nachdem Markus seine Erlebnisse in einem Internet-Forum geschildert hat, berichten andere Spieler Ähnliches. Seit dem Amoklauf in Winnenden lägen in manchen Märkten sogar Ab-16-Titel in verschlossenen Schränken. Eine Sonderrolle hierbei spielt **Counterstrike**, das seit dem Amoklauf in Erfurt 2003 regelmäßig in die Kritik gerät. Denn die deutsche Verkaufsversion des Taktik-Shooters ist ab 16 Jahren freigegeben, ein Dorn im Auge der Spielefeinde. Weil angeblich auch Tim Kretschmer **Counterstrike** gespielt haben soll, verbannen es nun diverse Händler komplett aus ihrem Sortiment.

In der Spieleabteilung eines Münchner Saturn-Marktes etwa hängt ein Poster mit den Verkaufs-Charts. Auf dem vierten Platz: **Counterstrike Source**. Im Regal darunter prangen die Bestseller neben nummerierten Pappwürfeln, doch neben dem Würfel mit der »4« liegt – nichts. »Wegen dem Amoklauf«, begründet ein Verkäufer. »Ich habe zwar noch haufenweise Counterstrike-Versionen im Lager, darf sie aber nicht herausgeben. Sonst komme ich in Teufels Küche.« Andere Spiele wie der Team-Shooter **Day of Defeat** werden in dem Markt dagegen nach wie vor verkauft, obwohl sie ebenfalls ab 16 Jahren freigegeben sind.

Die Entscheidung, welche Spiele angeboten werden, liegt bei den Geschäftsführern der Märkte. Einige davon scheinen panisch alles aus den Regalen zu verbannen, was mit dem Amoklauf in Verbindung gebracht wird. Ein Saturn-Insider seufzt: »Ach, das war nach Erfurt genauso. Wenn Gras über die Sache gewachsen ist, dürfen wir Counterstrike sicher wieder verkaufen.« Freilich teilen nicht alle Münchner Händler die Saturn-Paranoia, die Media Märkte etwa führen **Counterstrike** weiterhin.

### Verbannte Ladenhüter

Einen radikalen Schnitt macht dagegen die Warenhauskette Kaufhof, die seit dem 1. April sämtliche Ab-18-Spiele und -Filme aus ihren Regalen verbannt hat. Eine Sprecherin begründet: »Mit diesem Schritt möchte das Unternehmen ein Zeichen für seine soziale und gesellschaftspolitische Verantwortung setzen.«

Näher an der Wahrheit dürfte liegen, dass Kaufhof mit dem Verkauf von Erwachsenen-Spielen sowieso kaum Geld verdient hat. Den Amoklauf von Winnenden missbraucht das Unternehmen als Vorwand für einen Marketing-Schachzug: Die Kette präsentiert sich als Strahlemann und bereinigt zugleich ihr Sortiment. Interessant auch, dass Kaufhof wie Media Markt und Saturn zur Metro-Gruppe gehört. Die Elektronikmärkte kämen aber nie auf die Idee, Ab-18-Spiele zu verbannen. Denn die verkaufen sich dort nach wie vor blendend, man denke nur an Hits wie **Grand Theft Auto 4** und **Call of Duty 4**. Je höher also der Profit,

desto geringer offensichtlich die »soziale und gesellschaftspolitische Verantwortung«.

### Hysterie und Aktionismus

Die Händlerzensur ist kein rein deutsches Phänomen. Nach dem Skandal um die **Hot Coffee Mod** etwa räumten 2005 reihenweise amerikanische Ketten **GTA: San Andreas** aus den Regalen. 2004 nahmen englische Läden das Actionspiel **Manhunt** aus dem Sortiment, weil es als Vorlage für einen Mord gedient haben soll. Hierzulande ist **Manhunt** beschlagnahmt, es darf nicht verkauft werden. Denn in Deutschland gelten einige der weltweit strengsten und effektivsten Jugendschutz-Regeln. Indem die Geschäfte Ab-18-Spiele gettoisieren, untergraben sie das Vertrauen in diese Gesetze. Das ist Wasser auf die Mühlen jener Politiker, die Ver-



Filiale des Elektronikhändlers Saturn in der Münchner Innenstadt:

»Wenn ich Counterstrike herausgebe, komme ich in Teufels Küche.«

bote fordern. Der bayerische Innenminister Joachim Herrmann, der Gewaltspiele gerne mit Kinderpornografie vergleicht, begrüßte den Kaufhof-Vorstoß prompt als »mutiges Signal«.

Die Spielehersteller kuschen derweil vor den Märkten. »Die Aktionen unserer Partner kommentieren wir nicht«, wiegelt der Pressesprecher eines namhaften Publishers ab, als wir ihn auf Media Markt und Saturn ansprechen. Man will die lukrativen Beziehungen zum Fachhandel nicht gefährden. Lediglich an Kaufhof richtet die Branche deutliche Worte. Stephan Reichart, der Geschäftsführer des Entwicklerverbandes G.A.M.E., empört sich: »Das grenzt an Hysterie und Aktionismus.«

Beides passt. Denn ob der Amoklauf in Winnenden wirklich etwas mit Spielen zu tun hatte, weiß niemand. Dass die Händler dennoch zur Selbstzensur greifen, zeigt, dass Computerspiele immer noch als Spielzeug für Kinder wahrgenommen werden. Und Kinder muss man vor schlimmen Einflüssen schützen. Das führt zu Panikreaktionen, die in anderen Branchen schwer vorstellbar wären. Haben Sie von einem Waffenhändler gehört, der die Beretta-92-Pistole aus seinem Sortiment verbannt hat? Zur Erinnerung: Mit dieser Waffe wurden am 11. März 16 Menschen erschossen. Nicht mit einem Computerspiel. **GR**

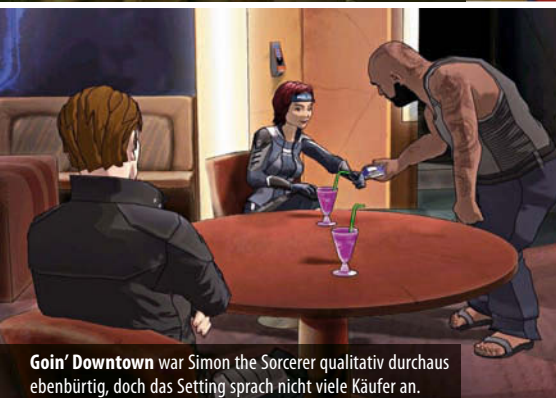




Die Suche nach einem Publisher für **Ankh** gestaltete sich lange schwierig. Mittlerweile sind drei Spiele der Serie erschienen.



**Geheimakte Tunguska** war nicht nur ein großer Erfolg, sondern etablierte auch die Hotspot-Anzeige als Standard im Genre.



**Goin' Downtown** war Simon the Sorcerer qualitativ durchaus ebenbürtig, doch das Setting sprach nicht viele Käufer an.



Der Erfolg von **Simon the Sorcerer 4** zeigt, dass etablierte Marken funktionieren. Zusätzlich flankierte RTL das Produkt massiv mit TV-Werbung.



**Ceville** verkauft sich nur zögerlich, trotz euphorischer Kritiken – die viele Adventure-Spieler gar nicht lesen.

# Adventure-Nation Deutschland

Adventures gelten nicht als Kassenschlager, Deutsche nicht als sonderlich humorvolles Volk. Trotzdem boomt das Genre hierzulande, nirgendwo auf der Welt werden mehr (Comedy-)Adventures produziert. Woran liegt's?

Kennen Sie **Rent-a-Hero**? Nein? Deutschsprachiges Point-&-Click-Adventure, kam 1998 raus, erhielt in GameStar 62 Punkte. Kennen Sie **Ankh**? Ja, natürlich, Sie leben schließlich nicht hinterm Mond. Zwischen **Rent-a-Hero** und **Ankh** liegen Welten – qualitativ wie zeitlich. Comedy-Adventures, in Deutschland produziert, stürmen inzwischen fast im Monatsrhythmus in die Händlerregale, mal mehr, mal weniger deutlich den Fußstapfen von Guybrush Threepwood folgend. Den kennen Sie natürlich auch – er war mit **Monkey Island 3** 1997 auf dem einzigen Adventure-Cover der GameStar-Geschichte. Humorvolle Adventures waren damals die Bastion amerikanischer Entwickler. Das hat sich gründlich geändert.

## Betrachte Entwicklung

Kaum eine der etablierten Serien besteht noch, geschweige denn als klassisches Puzzlespiel. Im Rausch der 3D-Beschleuniger veröffentlichte LucasArts um den Jahrtausendwechsel Adventures mit missratener Bedienung, Sierra machte aus **King's Quest** ein Actionspiel; der **Baphomets Fluch**-Erfinder Charles Cecil verkündete den Tod von Point & Click und ließ seine Figuren Kisten schubsen. LucasArts und Sierra stellten die Entwicklung ihres einstigen Stamm-Genres ein, Indiana Jones schwang

seine Peitsche in **Tomb Raider**-Manier, Larrys achtetes Lustabenteuer wurde zur umstrittenen Minispiel-Sammlung. 2003 war der Adventure-Markt ein verlassenes Dorf, der kalte Wind der Pleite wehte durchs Genre.

Adventures wurden uninteressant für große Publisher, der Markt reagierte auf alle Lösungsversuche wie ein bockiger Protagonist mit dem verhassten »Das geht so nicht«. Warum? Weil gerade ein erzählbetontes Genre von entweder sehr reduzierten oder sehr überzeugenden Charakterdarstellungen lebt, nicht aber vom Dazwischen, das die 3D-Engines zu leisten vermochten. Weil es sich finanziell nicht lohnte, mit etablierten großen Teams kleine Spielergruppen anzuvisieren. Weil sich in wichtigen Märkten wie Großbritannien und den USA mit reinen PC-Spielen wenig verdienen ließ. Weil sie eben eine Nische waren – und noch sind. Um das Jahr 2000 sah es so aus, als läge das einst große Genre weitgehend eingebuddelt auf einem Friedhof, über den nur ab und zu sterile **Myst**-Zombies schlurften.

## Benutze kleines Budget

So schlug die Stunde der Kleinen: Firmen, die mit einem begrenzten Budget für einen PC-orientierten Markt produzieren konnten und wollten. In den Marktforschungsanalysen von EA &

Co. teilten sich Adventures zwar das Tortendiagrammstück »Sonstiges« mit Flugsimulationen und Rundenstrategie, für kleinere Unternehmen hatte das jedoch durchaus Vorteile.

Erstens: Es gibt kaum Konkurrenz, die sichtbar in einer anderen Liga spielt – wer einen Ego-Shooter oder ein Rollenspiel entwickelt, steht mit Blizzard, EA oder Ubisoft im Wettbewerb. Das merkt man von Anfang an: Bei der Suche nach Publishern oder/und Investoren, beim Gerangel um Platz in Medien, beim Debattieren mit dem Spielefach- oder Versandhandel über die Platzierung des Produktes, überall wird dem vermeintlichen Kreisligen die Champions-League-Konkurrenz aufgezeigt. Dass das im Genre insgesamt zu verteilende Preisgeld höher ist, nützt dem kleinen Verein da nur wenig.

Zweitens: Adventures lassen sich mit deutlich geringeren Mitteln erstellen. Die Zeit, in der sich mal eben ein paar Freunde in den Semesterferien im Keller verbarrikadierten und Anfang Oktober der Bestseller fertig war, sind zwar auch bei den Abenteuern vorbei, doch die Einstiegshürde bleibt deutlich niedriger. Die Zielgruppe von Adventures erwartet zwar eine ansehnliche Optik, verfügt aber kaum über die neueste Hardware, um auch die letzten Shader-Spielereien über den Bildschirm





Längst nicht alle deutschen Adventures sind erfolgreich. Das gut gelungene **Everlight** zum Beispiel fand kaum Käufer.



Ein Spiel mit Minimalgrafik, aber sensationellem Charme: **Edna bricht aus** geriet zur Überraschung des Jahres 2008 und verkauft sich ordentlich.



Das zweitbeste Adventure in der GameStar-Geschichte: **Jack Keane**. Ob es fortgesetzt wird, ist wegen Lizenzfragen unklar.



Der Kopf hinter **A Vampyre Story** war Monkey-Island-3-Zeichner Bill Tiller. Das verhalf dem Produkt zu Aufmerksamkeit in der Fachpresse.

zu jagen. Das Resultat sind geringere Kosten für die Grafik-Erstellung und -programmierung. Da enden die Vorteile jedoch noch nicht. Die Spielmechanik erlaubt den Entwicklern vergleichsweise viel Kontrolle: die streng geskriptete Spielwelt muss nicht dynamischen Entwicklungen folgen, KI-Algorithmen entfallen fast vollständig, auch die Kameraführung und das Balancing gestalten sich deutlich einfacher. Dadurch wird der gesamte Entwicklungsprozess übersichtlicher, planbarer und günstiger. Insbesondere der Kostenpunkt ist in Deutschland entscheidend, denn junge Firmen können hierzulande erst seit wenigen Jahren mit öffentlicher Wirtschaftsförderung rechnen; private Investoren sind nach wie vor schwer zu finden. Im Gegensatz zu Frankreich oder Großbritannien müssen hiesige Entwickler deshalb oft aus eigener Kraft auf die Beine kommen. Adventures stellen dabei vergleichsweise risikoarme Gehversuche dar.

Drittens: Die Entwickler wollten (und wollen immer noch) die kreative Lücke schließen, welche die US-Studios im Spielmarkt hinterlassen haben. Wer für ein deutsches Studio Rätsel programmiert, tut das nicht wegen der exorbitanten Bezahlung. In kaum einem anderen Genre nimmt man den Entwicklern ihre Zuneigung zum Produkt so ab.

### Sprich mit Publisher

So wurden deutsche Entwickler und Publisher zu Pionieren einer neuen Generation von Adventures. »Einige haben damals entdeckt, dass die Adventures zwar ein Genre mit hohem Beliebtheitsgrad sind, aber sehr wenig Titel angeboten werden, insbesondere wenige hochwertige«, erinnert sich





## Die besten Adventures

Unter den zehn besten Adventures der letzten zwölf Jahre nach GameStar-Wertung befinden fünf deutsche Produktionen. Nur die Spitzenposition bleibt bei LucasArts. Abwertungen sind nicht berücksichtigt.

Monkey Island 3	92
<b>Jack Keane</b>	<b>88</b>
Grim Fandango	88
<b>Ceville</b>	<b>86</b>
<b>Geheimakte 2</b>	<b>86</b>
Monkey Island 4	86
<b>The Book of Unwritten Tales</b>	<b>85</b>
<b>Ankh 3</b>	<b>84</b>
Runaway	84
Baphomets Fluch 2	84

Claas Wolter, Pressesprecher beim Publisher Dtp. Die Hamburger trugen maßgeblich dazu bei, dass sich diese Situation änderte.

**Runaway, Tony Tough und Black Mirror** hießen die Spiele, die allmählich eine Zeitenwende einläuteten. Allmählich, wohlgerneht: Für das gefeierte **Ankh** suchte das weithin unbekannte deutsche Team Deck 13 monatelang nach einem Publisher und landete schließlich beim Exoten Bhv. »Interessanterweise änderte sich das, noch während wir versuchten, einen Partner für **Ankh** zu finden«, erzählt der Geschäftsführer Dr. Florian Stadlbauer. »Die anfangs sehr skeptische Stimmung Adventures gegenüber wich vorsichtigem Interesse. Als wir schließlich einen Partner gefunden hatten, wollte auf einmal jeder Publisher ein Adventure einkaufen.« Zurückhaltung wich der Erkenntnis eines Potenzials. Dabei trafen beide Graphen aus der ersten Skizze jedes BWL-Studenten günstig aufeinander: Angebot, weil aus oben genannten Gründen mehr



Bis heute ist das elf Jahre alte **Curse of Monkey Island** das beste Adventure nach GameStar-Wertung.

Firmen Point & Click wiederbelebten. Nachfrage, weil dabei nicht nur **Monkey Island**-Fans der ersten Stunde zugriffen.

### Öffne neue Märkte

Adventures gelingt zum Teil, woran andere Genres scheitern: Menschen zu begeistern, denen die Hektik, die Komplexität oder das Thema anderer Spiele nicht zusagt oder die schlicht keinen leistungsstarken PC besitzen. Gelegenheitsspieler, die nach dem Feierabend beim Kakao ein wenig rätseln und sich dabei amüsieren wollen – aber bitte keinen Stress. Ein nicht zu unterschätzender Punkt: Auch Publikumsmedien, etwa die lokale Tageszeitung, haben an Adventures ein größeres Interesse als an Spielen, die für Nichteingeweihte eher nach digitalem Leistungssport aussehen. Sie ermöglichen es dem Genre so, zu neuen Zielgruppen aufzuschließen.

Es gibt in Deutschland zudem eine gut organisierte und aktive Gemeinde von Adven-

ture-Freunden, von deren Begeisterung für das Genre grandiose Fanprojekte wie **Zak McKracken: Between Time and Space** und **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** ebenso zeugen wie die beliebten Online-Magazine Adventure-Treff und Adventure Corner. Ein Blick auf weitere Besonderheiten des deutschen, traditionell starken PC-Spielemarkts offenbart: Gerade denklastige, wenig zeitkritische Spiele florieren zwischen Rhein und Oder – eine Gemeinsamkeit, die Aufbaustrategie wie **Anno** mit Adventures teilt.

### Suche Geld

Trotz allem darf man sich keinen Illusionen hingeben: Gerade kleinere Firmen tun sich schwer damit, die Taler für die Finanzierung ihrer Adventures zusammenzukratzen. Die Entwicklungskosten für das kommende **The Whispered World** deckt Daedalic Entertainment zum Teil aus den Erlösen von **Edna bricht aus**, zum Teil durch Förderbeträge, etwa aus einem Serious-Games-Projekt mit EU-Geldern; beschäftigt werden überwiegend günstige Absolventen der Hamburg Animation School. Deck 13 fertigte neben den **Ankh**-Spielen Auftragsarbeiten wie das Polizeispiel **Luka und das geheimnisvolle Silberpferd**.

Außerdem: Beileibe nicht jedes in Deutschland produzierte Adventure schlägt kommerziell durch. So seufzt Stefan Marcinek, Geschäftsführer beim **Ceville**-Publisher Kalypso, dass die Verkaufszahlen des fabelhaften Spiels bislang »insgesamt leider nicht ganz den super Bewertungen« entsprechen. Die bestverkauften Genrevertreter setzen in Deutschland mehrere 10.000 Stück ab und liegen damit vor glücklosen Top-Titeln wie **Frontlines: Fuel of War**, aber himmelweit entfernt von echten Hits wie **GTA 4** oder **Drakensang**, die jenseits der 100.000er-Marke landeten. Bezeichnend: Billig produzierter Ramsch wie der **Landwirtschaftssimulator 2008** hat sich hierzulande im letzten Jahr wesentlich besser verkauft als jedes Adventure. Und in der Nische gibt's auch reichlich Misserfolge; **Mata Hari** oder **Goin' Downtown** zum Beispiel fanden nur ein paar tausend Abnehmer.

## Typisch deutsch?

Deutschen sagt man einiges nach, Sinn für Humor ist nicht darunter. Ist das der Grund dafür, dass die zwischen Flensburg und Füssen produzierten Comedy-Adventures in der restlichen Welt einen so schweren Stand haben? Wir haben exemplarisch zwei Spiele auf deutsche und internationale Resonanz verglichen.

Spiel	Deutsche Kritik	Internationale Kritik
<b>Jack Keane</b>	»Das Glanzlicht des Spiels sind Montgomery und Jack selbst: Wie der eine durch altkluge Kommentare seine offensichtliche Inkompetenz zu verbergen sucht und der andere ihm immer wieder aus der Patsche helfen muss, sorgt immer wieder für Lacher.« <i>GameStar</i>	»Zeitweilig ist die Geschichte zu wenig zielgerichtet und etwas zu kindlich. Sie lässt definitiv die erwachsenen Aspekte der alten LucasArts-Spiele vermissen.« <i>Gamespot</i>
	<b>Deutsche Durchschnittswertung*</b> <b>88</b>	<b>Int. Durchschnittswertung**</b> <b>69</b>
<b>Simon the Sorcerer 4</b>	»Geben Sie während des zähen Anfangs nicht auf! Ihnen entgeht sonst ein schönes Adventure in einer stimmigen Welt mit erstklassigen Rätseln. Wermutstropfen: Der Humor war schon mal britischer, will heißen komischer.« <i>GameStar</i>	»Wer schreibt diese Scheiße? [...] Simon the Sorcerer 4 wurde von einem Möchtegern-Terry-Pratchett geschrieben, der denkt, dass ein lahmes Wortspiel oder ein Gag über die Lausigkeit des Helden Humor darstellen.« <i>PC Gamer UK</i>
	<b>Deutsche Durchschnittswertung*</b> <b>79</b>	<b>Int. Durchschnittswertung**</b> <b>50</b>

\* laut Critify.de \*\* laut metacritic.com



## Nimm Schachtel aus Regal

Das mag damit zu tun haben, dass Adventure-Käufer deutlich anders funktionieren als die Fans von **Crysis** oder **Empire**. Zwar gibt's hier wie da starke Szenario-Vorlieben; was den Shooter-Spielern der D-Day, ist Rätselknackern der spannende Mord-Krimi oder das skurrile Comedy-Adventure. Der Verkauf zum Vollpreis spielt dagegen eine geringere Rolle; Mundpropaganda und die Packungsgestaltung tragen sehr zu langfristigen Absätzen bei. Die Lebensdauer ist hoch, Adventures liegen oft jahrelang in den Regalen. Drei der fünf meistverkauften Adventures des letzten Jahres waren vor 2008 erschienen, darunter **Baphomets Fluch 4** von 2006, unter den Top 10 befindet sich mit **Monkey Island 4** gar ein acht Jahre alter Vertreter. Ein Blick auf die Verkaufszahlen offenbart außerdem: Der qualitativ eher in der Selters-Liga spielende, aber hübsch aufgemachte Thriller **Geheimakte FBI** setzte deutlich mehr Kopien ab als ungewöhnliche Titel wie **Goin' Downtown** oder **A Vampire Story**.

Den typischen Adventure-Spieler, das betonen fast alle Pressesprecher, gibt es nicht. Die Zielgruppe sei demographisch breiter, älter, weiblicher als der Kernmarkt. Das hat Folgen für die Themenwahl. Science Fiction spricht etwa vorrangig Männer an, was die Käuferschicht erheblich einengt. »Wie soll sich denn die gute Qualität dann rumsprechen? Kerle reden ja nicht!«, kommentiert der Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann.

## Sprich mit Witzbold

Ein guter Teil der deutschen Adventures versucht, witzig zu sein, von **Ankh** bis **Simon the Sorcerer**, von **Ceville** bis **Book of Unwritten Tales**. Humor ist ein Verkaufsargument, er lässt sich einigermaßen vermarkten. Er ist ein Ansatz, um zu unterhalten, ja sogar, um eine bei Licht betrachtet banale Geschichte in Entertainment zu verwandeln. Beliebte Zutaten sind neben tollpatschigen Antihelden kübelweise Anspielungen, gern auf **World of Warcraft**, auf **Herr der Ringe** und auf LucasArts.

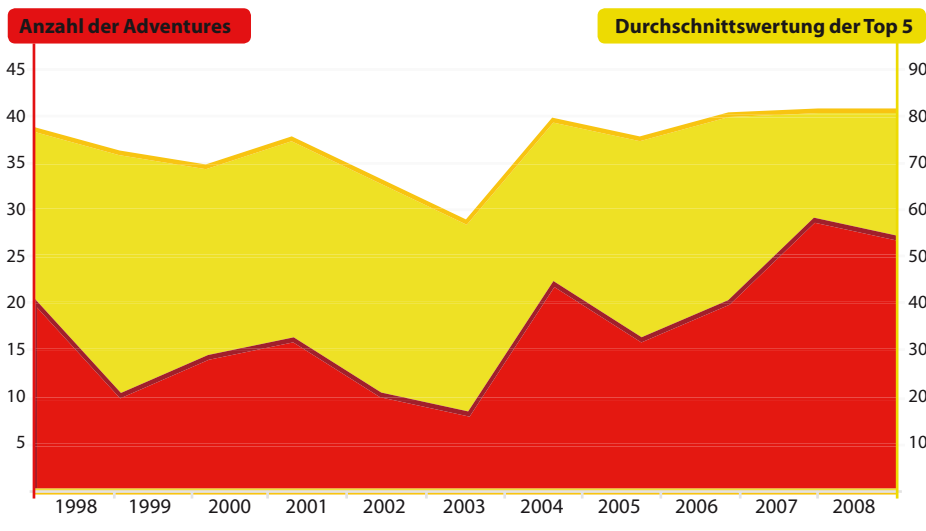
Verrät das etwas über die Entwickler? Im Gegensatz zur Käuferschicht, in der sich nur ein Bruchteil an den **Monkey Island**-Kopierschutz erinnert oder die Uralt-Abenteuer überhaupt gespielt hat, wuchs die überwältigende Mehrheit der Entwickler mit den Klassikern auf. Es ist verständlich, wenn sie den Wunsch haben, ein Produkt zu entwickeln wie jene, die sie einst prägten. Entrüstet weisen sie den Vorwurf zurück, vor lauter Parodie und »Wie in der guten alten Zeit!« ihr eigentliches Spiel zu vergessen. Und natürlich geht es Entwicklern nicht nur darum, Jugendträume nachzuholen. Aber: Wenn man ein eigenes Unternehmen gründet, sind die persönlichen Interessen Teil der Beweggründe. **Ceville**, **Book of Unwritten Tales** oder **Edna bricht aus**: von Adventure-Fans für Adventure-Fans.

## Verlasse Sprachraum

In Deutschland können (Comedy-)Adventures realistisch profitabel sein. In der Natur des Gen-

## Die Entwicklung des Genres

Wir haben anhand der letzten zehn Jahre aufgezeichnet, wie viele Adventures insgesamt im Jahr herauskamen und wie hoch dabei der Wertungsdurchschnitt der jeweils fünf besten Titel war. Die Zahl der Produktionen stieg in den letzten Jahren deutlich an, die Top-Spiele halten inzwischen ein hohes Niveau.



res liegt jedoch, dass bei insgesamt niedrigeren Entwicklungskosten und hohem Sprachanteil Lokalisierungskosten proportional deutlich stärker zu Buche schlagen. Ein potentieller Stolperstein auf dem Weg zum Auslandserfolg sind die zumeist von deutschen Entwicklern für den deutschen Markt geschriebenen Texte, die nicht immer exakt den Lachmuskel anderer Kulturkreise treffen (siehe Kasten links). Hinzu kommt der besonders in Großbritannien und den USA notorisch schwache PC-Markt; Frankreich, Italien und Osteuropa kommen eher in Betracht.

Dabei gibt es in den USA einen Entwickler, der nun schon seit fünf Jahren Adventures auf den Markt bringt: Telltale, bekannt durch die **Sam & Max**-Episoden. »Das Internet ist für uns der beste Vertriebskanal. Auf dem traditionellen Weg hätten wir nicht dieselbe Kontrolle über unsere Produkte«, erklärt der Vorstandsvorsitzende Dan Connors. Das Studio hat mit seinem Fokus auf Zwei-Stunden-Spiele zum Herunterladen den Stein angestoßen, denn kürzere Entwicklungszeiten und der schnellere Kapitalrückfluss kommen kleinen Anbietern sehr gelegen. Per Download sind auch **Jack Keane & Co.** bereits überwiegend erhältlich, über Episoden-Inhalt wird fast überall nachgedacht. Und angesichts der Myriaden von Browserspielen verwundert es nicht, dass manche Teams auch daran eifrig arbeiten.

## Gehe zu neuen Plattformen

Was der Fluch für **Baphomets Fluch** war, macht seit einiger Zeit wieder Schule: Umsetzungen für andere Plattformen. Immer mehr PC-Adventures finden sich inzwischen auch auf Nintendo Konsolen Wii und DS wieder, **Geheimakte**, **Ankh** oder **Sam & Max** gibt es schon, **Edna bricht aus** soll folgen. Ubisoft hat kürzlich **Baphomets Fluch** für den DS herausgebracht, viele Entwickler liebäugeln mit Apples iPhone.

Dass gerade die familienfreundlichen Plattformen zum Abenteuerland werden, passt zu den erweiterten Zielgruppen des Genres.

Xbox 360 und Playstation 3 zu bedienen ist schwieriger, weil deren typischer Besitzer nicht sechzig Euro für ein Adventure ausgibt. Hier bieten die Online-Marktplätze der Konsolen die Möglichkeit, gegen einen kleineren Betrag Spieler für kurze Abenteuer in Episodenlänge zu gewinnen. Egal auf welcher Plattform: Kein Hersteller sollte die Eigenarten des jeweiligen Systems außer Acht lassen. Das heißt etwa für Telltale, dass es gefährlich ist, bei **Wallace & Gromit** die Maussteuerung zugunsten des Gamepads aufzugeben.

Das alles klingt nach viel Bewegung. Davon profitiert nicht nur die Industrie, sondern auch der Kunde und Adventure-Fan. Vorausgesetzt, an den Planungstischen werden die Fehler der Multi-Verplattformung nicht wiederholt. Das oft totgesagte Genre hat sich bis heute gehalten, und das wird es auch künftig tun. Vielleicht reicht es ja irgendwann sogar für ein zweites GameStar-Cover. *Christian Burtchen*

## Der Autor

**Christian Burtchen** ist mit Adventures in die Spielewelt eingestiegen: Seine erste Heftvollversion war Day of the Tentacle, sein erstes Budget-Spiel Monkey Island 2 und der erste Vollpreistitel Monkey Island 3, samt mühsam erbetteltem Taschengeldvorschuss. Burtchen war Leitender Redakteur bei der Spielezeitschrift PC Games und arbeitet inzwischen als Technischer Redakteur beim Business-Netzwerk XING.





# HALL OF FAME

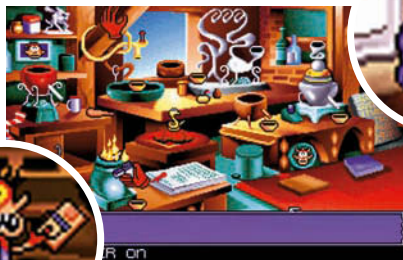
## Goblins 3



Computerspiele können auch Slapstick. Dieses Kleinod ist der Beweis und gehört zu den witzigsten Spielen aller Zeiten.



In der Stadt klettert Blount auf die Dächer zu einem **Baby-Boucassivogel**.



Im **Alchemielabor** steuern wir nur Blounts Hände und mischen so Tränke.



Skurile Einlage: Als **Floh Bussi** nerven wir den Kolossus, indem wir ihm über (und durch!) den Kopf krabbeln.

DVD-XL  
Video-Special

im Heft  
Test: Goblins 4

Manchmal muss ein Spiel Regeln brechen. Die **Goblins**-Reihe hatte sogar den Mut, eine zentrale Regel zu ignorieren, und gerade das machte die Titel zu etwas ganz Besonderem. Zur Definition eines Adventures gehört der Einsatz von Sprache: Es wird viel geredet, viel beschrieben, viel erklärt. Doch was wäre ein Adventure, das zu einem großen Teil auf Texte verzichtet? Die Antwort geben die drei Spiele der **Goblins**-Serie: ein grandioser Spaß!

### Die Geschichte der I

1991 erschien das erste Knobel-Spiel rund um drei Goblins, und für jeden der Protagonisten gab's ein »i« im Namen: **Gobliins**. Die drei Knirpse waren die Kinder im Geiste des Zeichners Pierre Gilhodes und der Designerin Muriel Tramis, beide damals angestellt beim französischen Entwickler Coktel Vision. 1992 folgte der zweite Serienteil **Goblins**, mit einem »i« weni-

ger und nur noch zwei Protagonisten, 1993 legte das Designer-Duo schließlich mit **Goblins 3** nach. Sie ahnen's schon: Da gibt's nur noch einen Helden. Der heißt Blount.

Alle drei Spiele folgen den gleichen Grundregeln, und die machen die **Goblins**-Spiele ebenso einzigartig wie unterhaltsam. Erstens: Gesprochen wird wenig, sondern dargestellt, durch Mimik, Gesten, Animationen. Zweitens: Wann immer möglich, soll der Spieler durch einen Gag belohnt werden. Vor allem dann, wenn er etwas Falsches tut. Drittens: Die Rätsel bauen in erster Linie auf dem Zusammenspiel verschiedener Charaktere auf, die alle unterschiedliche Dinge können. Das ist erstaunlich pffiffig. Im ursprünglichen **Goblins** (wie im gerade erschienenen vierten Teil, für den nach 15 Jahren wieder Pierre Gilhodes verantwortlich zeichnet) konnte einer der drei Knobelzwerge Gegenstände benutzen, der zweite rohe Kraft einsetzen, ein dritter führte Magie ins Feld. Aber auch in den weiteren Serienteilen geht's um Kombinationsgabe, oft verbunden mit gutem Timing. Ein Goblin lenkt einen Dorfbewohner ab, der andere klagt ihm derweil die Wurst

– so simpel, in zahllosen Variationen aber immer wieder originell und fordernd waren die Aufgaben.

In **Goblins 3** stehen dem einsamen Blount verschiedene Begleiter zur Seite, vom frechen Floh bis zum kauzigen Magiezwerge. Das dickste Pfund ist ein überbordender Ideenreichtum, der jeden der Schauplätze zum Erlebnis macht. Mal lässt das Spiel Blount auf Riesengröße wachsen, dann zum Werwolf werden, mal steuern Sie in einem Alchemielabor nur seine Hände, mal lösen Sie ein skuriles Schachspiel, mal wird Blount von seinem Spiegelbild getrennt, mal müssen Sie als Floh auf einem Riesengesicht herumhüpfen – und, und, und!

### Faust aufs Auge

Das genreübliche Palaver ersetzt die **Goblins**-Serie durch Slapstick-Humor, und der zeichnet vor allem **Goblins 3** aus. Das Spiel ist

gespickt mit Gags. Die werden Ihnen in gut gezeichneten und perfekt getimten Animationen vorgespielt. Wie Blount grinst und quengelt, kreischt und greint, protestiert und lacht, erschrickt und zweifelt, all das ist mit der nur ein paar Pixel großen Figur so großartig dargestellt, dass man unweigerlich mitfühlt. Immer trifft der Look perfekt die Situation, und immer gibt's dazu wunderbar skurrile Schnipsel. Darüber hinaus passieren dem schmerzfreien Gnom die abstrusesten Missgeschicke, vom Handgemenge mit einem Tentakel bis zur Bekanntschaft mit einer gigantischen Mausefalle. Allein die Rätselreihe im zweiten Level, in der Blount mit einem Golfschläger einen grimmigen Ork nach dem anderen vom Bildschirm haut, gehört in ihrem Ablauf und ihrer Konsequenz mit zum Witzigsten, was Adventures bislang so an Slapstick-Humor zustande gebracht haben.

CS

### Deswegen legendär

- ▶ zahllose großartig gezeichnete Slapstick-Animationen
- ▶ kerniger, aber nie verletzender Schadenfreude-Humor
- ▶ sympathisch-schrullige Charaktere
- ▶ originelle Kombinationsrätsel
- ▶ Duboa! Duboa, duboa!



### GOBLINS 3

ADVENTURE

PUBLISHER Coktel Vision  
ENTWICKLER Coktel Vision  
QUELLE www.ebay.de  
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1993  
CA. PREIS 20 Euro  
USK nicht geprüft

HARDWARE MINIMUM  
SO LÄUFT'S

2,0 GHz, 512 MB RAM, Windows (DOSBox)  
Goblins 3 läuft unter Windows XP und Vista mit dem Hilfsprogramm DOSBox, das Sie auf jeder GameStar-DVD finden.



FAZIT Witziger, skurriler, cleverer Knobel-Klassiker.





**Daniel Visarius**  
wartet sehnsüchtig auf die neue iPhone-Firmware, weil die Copy & Paste unterstützt und den Modem-Einsatz freischaltet.



**Florian Klein**  
bleibt trotz auslaufendem Support bei seinem bewährten Windows XP – bis Windows 7 erscheint.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Die besten TFTs für Spieler ..... 139  
Flachbildschirme von 22 bis 23 Zoll ..... 140  
Flachbildschirme von 24 bis 26 Zoll ..... 144

### Test des Monats

Geforce GTX 275 vs. Radeon HD 4890 ..... 148

### Tests

Tastatur: Logitech G19 ..... 152  
Maus: Razer Mamba ..... 153

### 17-Zoll-Notebook:

Toshiba Qosimo X300 140 ..... 153  
Grafikkarten-Kühler: Arctic Cooling Xtreme GTX280 ..... 153  
Mini-Tastatur: Logitech G13 ..... 154  
Headset: Logitech G35 ..... 154  
Core-i7-Mainboard: Asus Rampage II Gene ..... 154

### Service

Techtelmechtel ..... 156  
Einkaufsführer ..... 158

# Hardware & News

## Testmarathon

Große TFTs zum kleinen Preis und neue Grafikkarten-Oberklasse.

Der Frühling zeigt sich für PC-Spieler von seiner besten Seite. Florian und Hendrik identifizieren im Schwerpunkt **Die besten TFTs für Spieler**. Große Flachbildschirme ab 24 Zoll werden immer günstiger und dabei sogar besser, der Preisunterschied zu den 22-Zöllern schrumpft. Insgesamt haben wir gleich 20 Monitore getestet, die alle Formate zwischen 22 und 26 Zoll abdecken. Kleinere Monitore sind kaum noch zu bekommen, noch größere bis auf wenige Ausnahmen viel zu teuer.

Unter dessen hat Daniel die neuen Oberklasse-Grafikkarten **Geforce GTX 275** und **Radeon HD 4890** getestet. Beide Karten würden bei der Spieleleistung eng beieinander liegen, hätte Nvidia nicht im selben Atemzug die neue Treibergeneration 185.xx veröffentlicht. Im Schnitt bringt die gut 5 Prozent mehr Spieleleistung als die bisher aktuelle 182.xx-Serie. Aber: Die Radeon ist billiger.

Außerdem in diesem Heft: die neuen Luxus-Eingabegeräte von Logitech (**G19**-Tastatur, **G13**-Mini-Tastatur, **G35**-Headset) und Razer (**Mamba**-Maus). Zusammen kosten die vier Zubehörteile 430 Euro, das gab's auch schon mal günstiger. Zu spät für einen Test in dieser Ausgabe erreichte uns die **Sidewinder X3** (siehe News auf dieser Doppelseite), Sie lesen den Test auf GameStar.de. **DV**



Mit dem **Phenom II X4** hat AMD einen Volltreffer gelandet. Mit einigen wenigen Handgriffen schafft der Prozessor bis zu 3,6 GHz. In unserer Hardware-Rubrik unter **Quicklink: 6109** zeigen wir, wie's geht.

## Kein Support mehr für Windows XP

**Am 14. April ist das normale Support-Zeitfenster für Windows XP abgelaufen. Sicherheits-Patches gibt es aber noch fünf weitere Jahre.**

Wie die meisten Software-Hersteller begrenzt auch Microsoft seine Produktpflege für ältere Versionen auf einen bestimmten Zeitraum. Mitte April ist das normale Support-Zeitfenster von Windows XP abgelaufen, dem Betriebssystem, das immer noch

gut zwei Drittel aller GameStar-Leser einsetzen. Neue Funktionen oder Lösungen für Probleme im Umgang mit neuer Hardware wird es also nicht mehr geben. Ein Beispiel: Gegen Ende des letzten Jahres veröffentlichte Microsoft einen exFAT-Treiber für XP, um moderne Speicherkarten mit diesem Dateisystem lesen zu können. Künftig gibt es solche Erweiterungen nicht mehr. Theoretisch kann der PC-Hersteller helfen, wenn eine Windows-Lizenz zusammen mit einem Rechner erworben wurde. Ein viertes Service Pack steht ebenfalls nicht mehr auf dem Programm. Über den so genannten »Extended Support« will Microsoft Sicherheits-Updates aber noch bis zum 8. April 2014 anbieten. **DV**

► [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de) Quicklink: 6114

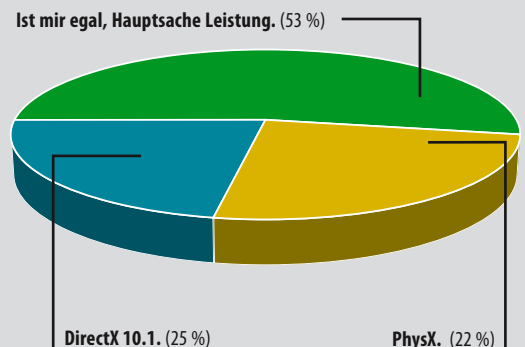


Windows 7 steht vor der Tür, Windows Vista will keiner, und **XP bekommt keine Updates mehr**.

## »DirectX 10.1 oder PhysX?«

**Radeon-Grafikkarten unterstützen DirectX 10.1, aber kein PhysX. Bei der Geforce-Konkurrenz ist das genau umgekehrt. Was ist den GameStar-Lesern wichtiger?**

Keines von beiden. Primär bestimmt die Spieleleistung über die Wahl der neuen Grafikkarte. Erst an nächster Stelle wägen die Leser ab, welches Zusatz-Feature ihnen wichtiger ist. DirectX 10.1 und PhysX halten sich dabei in etwa die Waage. Kein Wunder: AMD und Nvidia halten bei Spielern je 50 Prozent des Marktes. Außerdem unterstützen bisher nur wenige Spiele DirectX 10.1 oder PhysX.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.350 Teilnehmer



## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

**Standard-PC**

Prozessor Athlon 64/3500+  
Arbeitsspeicher 1,0 GByte  
Grafikkarte Geforce 7800 GT



## Mittelklasse-PC

Athlon 64 X2/5000+  
2,0 GByte  
Geforce 8800 GT



## High-End-PC

Core 2 Quad Q9300  
4,0 GByte  
Radeon HD 4870



## Spiele-Details

<b>Assault on Dark Athena</b>	ruckelt unspielbar	1280x1024, hoch, Ambient Occlusion: Mittel	1680x1050, maximale Details
<b>Crysis Warhead</b>	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
<b>Demigod</b>	1280x1024, mittlere Details, Shadow Fidelity: Low	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA
<b>Empire</b>	ruckelt stark	1280x1024, mittlere Details, Wasser niedrig	1680x1050, sehr hohe Details, Wasser hoch
<b>GTA 4</b>	ruckelt unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittel, Sicht: 25

## 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 250 130 € GTX 260 160 €	GTX 275 240 € GTX 280 / 285 300 € GTX 295 450 €
Radeon HD	3850 70 € 4670 70 €	4830 120 € 3870 80 € HD 4850 150 € HD 4870 150 €	HD 4890 220 € HD 4850 X2 220 € HD 4870 X2 380 €
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 120 €	II X4 920 185 € II X4 940 200 €
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 240 € QX9770 1.350 €
Core i7			920 250 € 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 4770

AMDs neue 100-Euro-Karte soll die Geforce 9800 GT das Fürchten lehren.

Kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe wird AMD die **Radeon HD 4770** in die Läden stellen. Als erster 3D-Beschleuniger entsteht die neue 100-Euro-Platine im winzigen 40-nm-Prozess. Im Vergleich zur aktuellen 55-nm-Bauweise lassen sich auf gleichem Platz mehr Schaltkreise unterbringen, Kosten sparen und die Stromaufnahme senken. AMD nutzt den Spielraum zur Leistungssteigerung. Statt 64 Shadern beim Vorgänger Radeon HD 4670 greift die HD 4770 auf 128 Rechenwerke zurück. Die Verbindung zum Speicher bleibt bei 128 Bit. Durch den Wechsel von GDDR3- zu GDDR5-Chips verdoppelt sich die Speicher-Bandbreite dennoch. Diese Daten deuten auf einen neuen Spar-Tipp hin – die Geforce 9800 GT dürfte das Nachsehen haben. **DV**

► [GameStar.de](http://GameStar.de) Quicklink: 6115



Das handelsübliche MSI-Mainboard verliert sich im geräumigen Innenraum.

## Übertakter-Gehäuse von Corsair

Corsair bringt im Sommer das vermutlich perfekte Gehäuse für Übertakter.

Corsair entwickelt derzeit sein erstes Gehäuse. Das riesige schwarze Monster ist für Wasserkühlungen vorbereitet und bietet sogar Platz für den dazu gehörigen Radia-

tor. Schläuche und Kabel lassen sich durch Löcher in der Mainboard-Platte so verlegen, dass sie den Luftstrom kaum stören. Vier Festplatten-Einschübe sind als Wechselrahmen ausgelegt, was den Austausch im Falle eines Defekts vereinfacht; zwei weitere Festplatten können

Sie im unteren Gehäuseteil fest verschrauben. Alle Lüfterhalterungen hat der Hersteller gummiert, um Vibrationen und damit ungewollte Geräusche zu minimieren. Der Preis des Übertakter-Traums steht noch nicht fest, dürfte aber mindestens 300 Euro betragen – leer. **DV**

## Sidewinder X3

Nach den teuren Spieler-Mäusen wie der Sidewinder X8 schiebt Microsoft nun die preiswertere X3 hinterher.

Microsoft erweitert seine Sidewinder-Serie um eine relativ preisgünstige Kabelmaus: Die **Sidewinder X3** kostet 40 Euro und passt anders als die großen Varianten **X5** und **X8** in linke wie in rechte Hände. Die symmetrische Schale ist der **IntelliMouse Optical 1.1** nachempfunden,

die viele Spieler immer noch als eine der besten Mäuse überhaupt bezeichnen. Anstelle des dort eingesetzten Infrarot-Sensors tastet die **Sidewinder X3** den Untergrund mit einem 2.000-dpi-Laser ab. Fünf Tasten können Sie frei programmieren, Makros lassen sich direkt im Spiel aufzeichnen. Die **X3** sollte bereits erhältlich sein. Den Test lesen Sie auf [GameStar.de](http://GameStar.de) und im nächsten Heft. **DV**

► [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de) Quicklink: 6116



Optisch ähnelt die Sidewinder X3 der legendären **IntelliMouse Optical**.





## Schwerpunkt-Inhalt

22- und 23-Zoll-TFTs.....	140
24- bis 26-Zoll-TFTs.....	144

# Die besten TFTs für Spieler

Große Flachbildschirme werden immer günstiger. Unser großer Vergleichstest klärt, mit welchen TFTs von 22 bis 26 Zoll Sie am besten spielen.

Seit Monaten sind die Preise von TFTs im Sinkflug. Gute 22-Zöller kosten nicht mehr als 200 Euro, günstige 24-Zöller sind bereits ab 200 Euro zu haben. Kleinere Formate wie 19 Zoll kaufen nur noch Firmenkunden. Stattdessen etablieren sich neue Größen wie 23, 25 und 26 Zoll.

Für diesen Schwerpunkt haben wir 20 Monitore unter die Lupe genommen. Das Testfeld setzt sich zusammen aus zehn 22- und 23-Zoll-Zöllern zwischen 160 und 310 Euro sowie zehn weiteren TFTs im 24- bis 26-Zoll-Format von 230 bis 1.000 Euro. Alle Monitore sind voll spieletauglich. Was zählt, sind Bildqualität, Ausstattung und Bedienung.

## 16:10 oder 16:9

In den letzten Monaten verkaufen die Hersteller vermehrt Monitore im 16:9-Heimkinoformat. Der Hauptgrund ist nicht die vermeintlich offensichtliche Angleichung an das TV-Format, sondern die günstigeren Herstellungskosten:

16:9-Displays erzeugen beim Zuschneiden aus den Mutter-Panels wesentlich weniger Verschnitt als 16:10-Geräte. Im Vergleich zum bisher im PC-Bereich verbreiteten 16:10-Seitenverhältnis gehen Ihnen dabei aber einige Bildpunkte in der Höhe verloren. Ein Beispiel: Bei einem 24-Zoll-Display beträgt die typische 16:10-Auflösung 1920x1200 Bildpunkte, im 16:9-Format 1920x1080 (die von HDTVs bekannte Full-HD-Einstellung). In absoluten Zahlen ausgedrückt sinkt die Auflösung von 2,3 Millionen Pixeln (16:10) auf knapp 2,1 Millionen (16:9), und der Rechenaufwand für die Grafikkarte verringert sich um etwa 10 Prozent. Die meisten Filme können Sie ganz ohne störende Balken wiedergeben; sogar manche Spiele zeigen auf 16:9-Displays mehr von der Szene als bei 16:10 (mehr dazu im 24-Zoll-Test-Artikel). Allerdings bietet das 16:10-Format unter Windows mehr Platz – die 120 zusätzlichen Pixel in der Höhe

sollten Sie bei ihren Kaufüberlegen nicht unterschätzen. Im Zweifelsfall vergleichen Sie die konkurrierenden Formate vor Ort beim Händler, um die für Sie richtige Entscheidung zu treffen.

## Welches Panel?

Wer auf der Suche nach einem neuen TFT-Monitor die einschlägigen Online-Versender durchstöbert, entdeckt auf den ersten Blick unerklärliche Preisunterschiede. Da verkauft ein und derselbe Hersteller einen 24-Zöller für um die 300 Euro, ein anderes 24-Zoll-Modell für 800 Euro. Der Preisunterschied ergibt sich aus dem jeweils eingesetzten Panel. Im 22-Zoll-Bereich nutzen die allermeisten Geräte ein günstiges und schnelles TN-Panel, die preiswerteren 24-Zoll-TFTs ebenfalls. Professionelle Anwender wie die GameStar-Layouter brauchen aber vor allem eine exakte Farbwiedergabe, weite Blickwinkel und eine insgesamt optimale Darstellung. Hier spielen die hoch-

wertigen, aber eben auch teureren IPS- und PVA/MVA-Panels ihre Stärken aus, die oft erst ab einer Diagonale von 24 Zoll zum Einsatz kommen. IPS bietet den besten Kompromiss aus Geschwindigkeit, Bildqualität und Kosten. MVA/PVA-Panels sind unwesentlich langsamer, zeigen aber ein noch besseres Bild.

## So testen wir

In den Labors unserer Schwesterzeitschrift Macwelt haben wir Blickwinkel, Helligkeit (je höher, desto besser), Helligkeitsabweichung (je kleiner, desto besser) und Farbtreue ermittelt (siehe Test-Tabelle). Reine Messwerte genügen uns aber nicht, um einen Monitor abschließend zu beurteilen. Deshalb überprüfen wir die Erkenntnisse mit stundenlangen Spiele-Sessions: Zeigt das TFT lästige Kantenunschärfen? Wie arbeitet die Interpolation? Lässt sich das Display auch im Dunkeln gut bedienen?

## Neue Bestenlisten

Diesen Schwerpunkt nehmen wir zum Anlass, die Monitor-Bestenlisten im Einkaufsführer zu modernisieren. Mangels neuer Produkte fliegen die 19-Zoll-TFTs raus. Die 22- und 23-Zoll-Listen bleiben bestehen. Den freigewordenen Platz füllen wir, indem wir »24 Zoll und größer« bei 300 Euro in zwei Listen aufteilen. **DV**

## Panel-Technologien im Überblick

	Spiele	Kontrast	Blickwinkel	Graustufen	Kosten
TN	+++	+	+	+	+++
IPS	++	++	++	++	++
PVA/MVA	+	+++	+++	+++	+



# 22-Zoll-TFTs

Für Besitzer von älteren Monitoren lohnt sich der Umstieg auf einen 22-Zoll-TFT derzeit mehr denn je – keine andere Klasse bietet so viel Spielfläche pro Euro.

Mit Preisen deutlich unter 200 Euro stellen 22-Zoll-TFTs heute die Einstiegsklasse dar: 19-Zoll-Monitore kosten nur unwesentlich weniger, die Display-Fläche ist aber sehr viel kleiner.

Im Gegensatz zu den vorangegangenen Jahren befindet sich diesmal kein einziges Display mit spiegelnder Oberfläche im Test. Die sogenannten »Glare«- oder »Glossy«-Displays waren aufgrund der brillanten Farbdarstellung sehr beliebt, allerdings spiegeln sie bei Tageslicht unangenehm stark und fallen im Alltagseinsatz bei immer mehr Spielern durch. Ebenso setzen alle Monitore im Test auf TN-Panels. Die sind sehr schnell, sodass bei keinem der Kandidaten Schlieren entstehen, verlieren aber bei fla-

chen Blickwinkeln rasch an Farbtreue und Helligkeit.

Deutliche Unterschiede zwischen den Kandidaten gibt es trotzdem. Nicht nur bei der Bildqualität trennt sich die Spreu vom Weizen, auch die Ausstattung mit Komfortfunktionen wie etwa Höhenverstellbarkeit kann ein ausschlaggebendes Kaufkriterium sein.

Daneben müssen Sie auch entscheiden, ob Sie lieber einen 22-Zoll-TFT im klassischen 16:10-Format haben wollen oder auf ein Gerät im neuen 16:9-Format setzen, das immerhin schon drei der zehn Kandidaten besitzen. Der Unterschied: Die 16:10-Klassiker lösen mit 1680x1050 Pixeln auf, die 16:9-Neulinge setzen mit 1920x1080 Bildpunkten auf die bekannte Full-HD-Auflösung.

## Interpolation einstellen



Bietet Ihr TFT keine Einstellung zur **Skalierung des Eingangssignals**, können Sie das Format auch im Grafikkartentreiber zurechtbiegen. Bei Nvidia finden Sie die entsprechenden Optionen unter »Anzeige/Flachbildschirm-Skalierung ändern«. Entweder über-

nimmt dann die GeForce die Skalierung, auf Wunsch auch mit festem Seitenverhältnis, oder es findet überhaupt keine Skalierung statt (1:1-Wiedergabe).



Bei Radeon-Grafikarten finden Sie die Einstellung im »Catalyst Control Center« unter »Digitaler Flachbildschirm/Attribut«. Setzen Sie ein Häkchen bei »GPU-Skalierung verwenden« und wählen Sie, ob Sie das Bild seitengerecht wiedergeben

möchten, bildschirmfüllend vergrößern oder Bildpunkt für Bildpunkt ohne Skalierung (zentriertes Timing) darstellen wollen.

## 1. Platz Samsung 2263DX

**Mit sehr guter Bildqualität und ungewöhnlicher Ausstattung mit Minidisplay erobert der 2263DX den Spitzenplatz, kostet aber so viel wie günstige 24-Zöller.**

Das ungewöhnlichste Detail am Samsung **2263DX** ist ein mitgeliefertes 7-Zoll-Mini-Display mit 800x480 Pixeln. Das montieren Sie an einem schwenkbaren Arm auf der Rückseite des Monitors. So können Sie das Mini-Display entweder links, rechts oder über dem 22-Zoll-Bildschirm positionieren (siehe Bilder). Das Mini-TFT funktioniert dabei wie ein zweiter Monitor. Praktisch etwa, wenn Sie während des Spielens Ihre Messenger-Software im Blick behalten wollen. Eine 3,0-Megapixel-Webcam sowie ein Mikrofon und Lautsprecher vervollkommen die Multimedia-Ausstattung und eignen sich problemlos zum Video-Chat. Für Spiele sind die Boxen aber zu schwachbrüstig.

Die Bildqualität steht der Ausstattung in nichts nach. Für ein TN-Panel zeigt der **2263DX** erstaunlich satte und lebendige Farben mit gleichmäßiger Ausleuchtung und hohem Kontrast. Vielleser im Internet freuen sich zudem über die sehr scharfe Darstellung auch kleiner Schriften.

Anschluss und Bedienung gelingen problemlos dank HDMI-, DVI- und VGA-Eingang sowie des übersichtlichen Menüs in Deutsch. Die druckempfindlichen Tasten reagieren flott und lassen sich auch bei Dämmerlicht noch gut erkennen. Nur das nicht deaktivierbare Piepsen, mit dem der **2263DX** jeden Tastendruck quittiert, nervte uns im Test gehörig.

Fazit: Innovativ ausgestatteter 22-Zoll-TFT mit sehr guter Bildqualität, Bedienung und Verarbeitung. Wer sich ein zweites Display wünscht, ohne Platz oder Geld für einen zusätzlichen Monitor zu haben, dem bietet der **2263DX** eine

originelle Alternative zum Zweit-TFT. Wer die Sonderausstattung nicht braucht, bekommt für den Preis von 310 Euro bereits ein solides 24-Zoll-Gerät (siehe Schwerpunkt-Artikel »24-Zoll-TFTs«).

## 2. Platz NEC EA221WM

**Mit traditionellen Qualitäten wie sehr guter Bildqualität, sauberer Verarbeitung und hoher Ergonomie beeindruckt der NEC-TFT.**

Optisch spricht der **EA221WM** von NEC eher die Freunde eines nüchtern-funktionalen Designs an: Statt glänzend schwarzem Klavierlack oder verspielten Verzierungen setzt NEC auf dezentes Mattschwarz mit möglichst dünnem Display-Rahmen.

Die Bildqualität bewegt sich auf hohem Niveau. Vor allem die sehr scharfe Darstellung und die natürlich wirkenden, satten Farben mit gleichmäßiger Ausleuchtung überzeugen. Verzögerungen oder Unschärfen in Spielen gibt's ebenfalls keine. Allerdings ist der **EA221WM** etwas dunkler als der Samsung **2263DX**.

Die Verarbeitung ist hochwertig und der verstellbare Monitorfuß sehr stabil. Das hilft, den Bildschirm optimal an die eigene Sitzposition anzupassen, denn der **EA221WM** ist sowohl in der Höhe verstellbar als auch dreh- und neigbar. Zusätzlich gibt's eine Pivot-Funktion, die das Display um 90 Grad dreht. Das bringt zum Spielen wenig, hilft aber bei der Darstellung sehr langer Dokumente, wie etwa umfangreichen Texten. Ein integrierter USB-Hub sowie Minilautsprecher vervollständigen die Ausstattung. Einzige ein HDMI-Eingang fehlt.

Dank dem NEC-typischen Mini-Joystick sowie des übersichtlichen, deutschen Menüs geht die Bedienung auch Neubesitzern leicht von der Hand. Wer statt glänzendem Klavierlack und Sonderausstattung lieber ein de-





Das **Mini-Display** des Samsung 2263DX können Sie mit Hilfe des **schwenkbaren Arms** entweder links, rechts oder über dem Monitor positionieren. So haben Sie beispielsweise Ihre Messenger-Software (hier Trillian) auch während des Spielens im Blick.

zentes, solides und anpassungsfähiges TFT mit sehr guter Bildqualität möchte, ist bei NECs **EA221WM** genau richtig. Der Preis von 250 Euro geht für das Gebotene absolut in Ordnung.

### 3. Platz Eizo S2202W

**Die Stärken des S2202W liegen in der tollen Bildqualität und der hohen Anpassbarkeit.**

Ähnlich wie NECs **EA221WM** erinnert auch Eizos **S2202W** eher an einen grundsoliden Arbeitsmonitor statt an eine Multimedia-Zentrale im modischen Design. Das ist aber kein Nachteil für Spieler: Der schmale, mattierte Rahmen erzeugt keine störenden Reflektionen und verschmutzt nicht so schnell wie Klavierlack.

Die Bildqualität gefällt uns beim **S2202W** ebenfalls: Die Darstellung ist stets scharf, auch in kleineren Auflösungen als der nativen wie etwa 1280x1024 Pixel. Die Farben wirken natürlich und harmonisch, wie der Dschungel in **Crysis** zeigt. Allerdings sollten Sie dabei den integrierten Helligkeitssensor abschalten, sonst wirken Spiele zu dunkel. Für den Arbeitseinsatz lohnt sich die Automatik jedoch, da das Display so spürbar Strom einspart.

Die Verarbeitung und Ergonomie ist ähnlich hoch wie bei NECs **EA221WM**, sowohl Höhenverstellbarkeit als auch Pivot unterstützt der **S2202W**. Einzig der integrierte USB-Hub fehlt dem Eizo-TFT im Vergleich zum NEC. Zudem ist die Bedienung aufgrund der vielen kleinen Taster mit schwer lesbarer Beschriftung deutlich fummeliger. Wen das nicht stört, der erhält mit dem **S2202W** für 230 Euro einen mit NECs **EA221WM** vergleichbaren, aber 20 Euro günstigeren Monitor.

### 4. Platz LG W2242PM

**Gute Bildqualität für günstige 190 Euro inklusive Höhenverstellbarkeit und Pivot-Funktion machen den LG-Monitor zum verdienten Preis-Leistungs-Sieger!**

Mit dem **W2242PM** bietet LG einen 190 Euro günstigen 22-Zoll-TFT, der wie NECs **EA221WM** (250 Euro) oder Eizos **S2202W** (230 Euro) höhenverstellbar ist und das Drehen des Displays um 90 Grad zulässt (»Pivot«). Die Verarbeitung gefällt uns dabei gut, wenn auch etwas weniger als bei den genannten Konkurrenten. Ebenso verhält es sich mit der Bildqualität: Die Farben strahlen kräftig und sogar etwas heller als beim **EA221WM** oder **S2202W**. Dafür ist die Ausleuchtung etwas ungleichmäßiger und auch die Schärfe kann nicht ganz mithalten. In Spielen merken Sie davon aber kaum etwas, da dem **W2242PM** die Interpolation bis hinab zu 1280x1024 gut gelingt.

Die Ausstattung ist mit einem DVI- und VGA-Eingang ausreichend, HDMI fehlt aber. Bei der Bedienung leistet sich der LG-Monitor keine Schwächen. Die Navigation durch das übersichtliche Menü gelingt dank der lesbar beschrifteten Tasten problemlos. Unterm Strich ein solides und günstiges 22-Zoll-TFT mit guter Bildqualität und hoher Ergonomie. Für faire 190 Euro klarer Preis-Leistungs-Sieger!

### 5. Platz Samsung T220HD

**Mit integriertem Kabel-TV-Tuner, einer gelungenen Fernbedienung sowie zahlreichen Anschlüssen ersetzt der T220HD problemlos einen Fernseher.**

Neben dem Einsatz als traditionellem PC-Monitor kann der **T220HD** auch als Fernseher dienen. Dazu hat er einen integrierten Kabel-TV-Tuner, an den Sie nur das Antennenkabel des Hausanschlusses stecken müssen und er besitzt sogar einen CI-Schacht (siehe Bild), um entsprechende Module für verschlüsselte Sender wie Premiere einzusetzen. Auch DVD-Player oder Spielkonsolen finden an den zwei HDMI- sowie einem Scart- und Komponenteneingang Anschluss. Für PCs bleiben dann immer noch ein DVI- und ein VGA-Port übrig. Samsungs Erfahrung bei Fernsehern merkt man der beiliegenden Fernbedienung an. Mit ihr lassen sich alle Funktionen des **T220HD** ohne Probleme einstellen. Die Bedienung mit Hilfe der an der TFT-Seite untergebrachten Taster ist allerdings sehr fummelig.

In Spielen macht der **T220HD** eine gute Figur, vor allem die leuchtenden Farben hinterlassen einen überzeugenden Eindruck. Die Schärfe des Displays ist ebenfalls gut. Wer eine etwas schwächere Grafikkarte besitzt, darf die Auflösung bedenkenlos bis auf 1280x1024 Pixel senken, ohne dass die Darstellung verlangsamt.

Für 250 Euro bietet Samsungs **T220HD** damit eine überzeugende Vorstellung. Allerdings sollten Sie die integrierte TV-Funktionalität auch nutzen wollen, sonst erhalten Sie bei einem klassischen PC-Monitor wie NECs **EA221WM** mehr Bildqualität und Ergonomie zum gleichen Preis.

### 6. Platz Asus VH226H

**Für 190 Euro bietet der VH226H die Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Bildpunkten sowie eine insgesamt gute Ausstattung.**

Zunehmend mehr 22-Zoll-TFTs nutzen mittlerweile die Full-HD-Auflösung 1920x1080 Pixel (16:9-Format) anstatt der herkömmlichen 1680x1050 (16:10). Das hat einige Vorteile: So können Sie Blu-ray-Scheiben in voller Auflösung genießen, und Spiele wirken bereits ohne Kantenglättung feiner. Allerdings muss Ihre Grafikkarte knapp 20 Prozent mehr Pixel darstellen, ohne dass die Bildschirmfläche, wie das bei einem 24-Zoll-TFT der Fall wäre, wirklich größer ist.

Beim Asus **VH226H** gefällt uns vor allem die lebendige und kräftige Farbdarstellung. Allerdings ist die Ausleuchtung nicht homogen. In Spielen merken Sie davon zwar nichts, bei größeren gleichfarbigen Flächen auf dem Monitor aber durchaus. Die gute Schärfe und Interpolation helfen aber dabei, den Patzer zu verschmerzen. Die Verarbeitung ist solide, wenn auch nicht hochwertig. Bedienen



Der **Kabel-TV-Tuner** von Samsungs T220HD ist sogar mit einem Schacht für CI-Module ausgestattet, um verschlüsselte TV-Sender wie etwa Premiere zu empfangen.





**Größenvergleich:** Links das klassische 16:10-Format mit 1680x1050 Pixeln, rechts das neuere 16:9-Format mit 1920x1080 Pixeln (Full HD)

lässt sich der **VH226H** schnell und problemlos. Trotz des HDMI-Eingangs fehlt ein passendes Kabel im Lieferumfang – im Testfeld sparen sich jedoch alle Hersteller die entsprechende Strippe.

## 7. Platz Benq G2220HD

**Solider Full-HD-Monitor mit satten Farben und zufriedenstellender Schärfe.**

Noch etwas günstiger als den Asus **VH226H** aber ebenfalls mit Full-HD-Auflösung gibt's Benqs **G2220HD** für 175 Euro. Trotzdem gefällt uns die solide Verarbeitung. Nichts wackelt oder knarzt, und der Monitor steht stabil. Wie alle Klavierlackmodelle verschmutzt der schwarze Display-Rand aber sehr schnell. Neben dem DVI- und VGA-Eingang finden Sie auch einen HDMI-Anschluss, ein USB-Hub oder sonstige Ausstattung fehlt allerdings, was bei

dem günstigen Preis von 175 Euro aber absolut in Ordnung geht.

Mit nur zwei Millisekunden Reaktionszeit sehen Sie auch in sehr schnellen Titeln keine Unschärfen. Die Farbdarstellung ist satt und erweckt Spielwelten zum Leben, allerdings könnte das Display etwas heller sein. Die gleichmäßige Ausleuchtung und der hohe Kontrast überzeugen uns dagegen. Auch die Interpolation gefällt uns unterm Strich: Bis hinab zu 1280x1024 spielen Sie mit dem

**G2220HD** in solider Schärfe. Dank der zumindest bei Tageslicht gut lesbaren und erreichbaren Tasten ist die Bedienung eingängig. Eine Höhenverstellung oder Ähnliches suchen Sie aber vergeblich. Einzig nach vorn oder hinten neigen lässt sich das TFT. Fazit: günstiger und solider Full-HD-Monitor. Wer höhere Bildqualität und Anpassbarkeit sucht, bekommt bei unserem Preis-Leistungs-Sieger **W2242PM** von LG für lediglich 15 Euro Aufpreis mehr, allerdings in der Standardauflösung von 1680 mal 1050 Pixeln.

## 8. Platz Fujitsu Technologies XL3220T

**Solides 22-Zoll-TFT mit scharfer Darstellung, aber ungleichmäßiger Ausleuchtung.**

Im Gegensatz zu den anderen Kandidaten besitzt das **XL3220T** von Fujitsu Technologies gleich



1

**2263DX**

Hersteller / Preis

Samsung / 310 Euro

### Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel

Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt

5 ms / ja

Höhenver. / Neigbar / Pivot / Drehbar

nein / ja / nein / nein

Helligkeit / Schwankung / Kontrast

289,8 cd/m² / 11,1 cd/m² / 942:1

Netzteil / Gewicht / Garantie

42,7 W / 5,9 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch

Anschlüsse / HDCP / Extras

HDMI, DVI, VGA / ja / Display, Webcam, USB, Audio

### Bewertung

**Bildqualität 40%**

Pro &amp; Kontra

35/40

➔ kräftige, leuchtende Farben  
 ➔ sehr scharf ➔ gleichmäßige Ausleuchtung  
 ➔ hoher Kontrast

### Spielleistung 20%

Pro &amp; Kontra

19/20

➔ voll spielefähig ➔ sehr gute Interpolation bis 1280x1024  
 ➔ keine Kantenunschärfe in Bewegung

### Technik 20%

Pro &amp; Kontra

18/20

➔ spiegelt nicht  
 ➔ Bildformat einstellbar  
 ➔ gute Verarbeitung

### Ausstattung 10%

Pro &amp; Kontra

9/10

➔ HDMI, DVI, VGA ➔ 7-Zoll-Display  
 ➔ 2 USB-Ports ➔ HDCP  
 ➔ kaum verstellbar

### Bedienung 10%

Pro &amp; Kontra

8/10

➔ deutschsprachig ➔ eingängiges Menü  
 ➔ gut lesbare und bedienbare Tasten  
 ➔ piept bei jedem Tastendruck

### Fazit

Für 310 Euro erhalten Sie beim 2263DX die umfangreichste Ausstattung mit Mini-Display sowie die beste Bildqualität – klarer Testsieger!

### Preis/Leistung

Ausreichend

89

2

**EA221WM**

NEC / 250 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel

5 ms / ja

ja / ja / ja / ja

242,9 cd/m² / 11,3 cd/m² / 914:1

39,4 W / 7,9 kg / 3 Jahre

DVI, VGA / ja / USB, Lautsprecher

34/40

➔ natürliche Farben ➔ sehr scharf  
 ➔ gleichmäßige Ausleuchtung  
 ➔ geringe maximale Helligkeit

19/20

➔ voll spielefähig ➔ sehr gute Interpolation bis 1280x1024  
 ➔ keine Kantenunschärfe in Bewegung

19/20

➔ spiegelt nicht ➔ sehr gute Verarbeitung  
 ➔ Bildformat einstellbar  
 ➔ Stromsparmmodus

7/10

➔ DVI, VGA ➔ USB ➔ HDCP ➔ frei verstellbar  
 ➔ Lautsprecher ➔ aber nicht für Spiele geeignet  
 ➔ kein HDMI

9/10

➔ deutschsprachig ➔ übersichtliches Menü  
 ➔ lesbare Tasten ➔ Mini-Joystick  
 ➔ einfache Bedienung

Gut verarbeiteter Monitor mit hoher Bildqualität und einfacher Bedienung. Die Ausstattung überzeugt mit hoher Anpassbarkeit des TFTs.

Befriedigend

88

3

**S2202W**

Eizo / 230 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel

5 ms / ja

ja / ja / ja / ja

269,9 cd/m² / 11,1 cd/m² / 829:1

42,7 W / 8,8 kg / 5 Jahre Vor-Ort-Austausch

DVI, VGA / ja / Lautsprecher, Kopfhörerausg.

34/40

➔ natürliche Farben ➔ sehr scharf  
 ➔ gleichmäßige Ausleuchtung  
 ➔ Automatik ➔ für Spiele zu dunkel

19/20

➔ voll spielefähig ➔ sehr gute Interpolation bis 1280x1024  
 ➔ keine Kantenunschärfe in Bewegung

18/20

➔ spiegelt nicht ➔ Netztrenttaste  
 ➔ sehr gut verarbeitet ➔ Stromsparmmodus  
 ➔ Format nicht einstellbar

7/10

➔ DVI, VGA ➔ HDCP ➔ frei verstellbar  
 ➔ Lautsprecher ➔ aber nicht für Spiele geeignet  
 ➔ kein HDMI

7/10

➔ deutschsprachig ➔ übersichtliches Menü  
 ➔ mäßig lesbare Tastenbeschriftung  
 ➔ Bedienung fummelig

Empfehlenswerter 22-Zoll-Monitor mit sehr guter Bildqualität und hoher Ergonomie. Die solide Verarbeitung gefällt uns ebenfalls.

Befriedigend

85

4

**W2242PM**

LG / 190 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel

5 ms / ja

ja / ja / ja / ja

289,1 cd/m² / 14,8 cd/m² / 1013:1

43,6 W / 4,7 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch

DVI, VGA / ja / Lautsprecher

32/40

➔ kräftige Farben ➔ scharf  
 ➔ sehr hell ➔ hoher Kontrast  
 ➔ etwas ungleichmäßige Ausleuchtung

18/20

➔ voll spielefähig ➔ gute Interpolation bis 1280x1024  
 ➔ keine Kantenunschärfe in Bewegung

16/20

➔ spiegelt nicht  
 ➔ gute Verarbeitung  
 ➔ Bildformat nicht einstellbar

7/10

➔ DVI, VGA ➔ HDCP ➔ frei verstellbar  
 ➔ Lautsprecher ➔ aber nicht für Spiele geeignet  
 ➔ sonst nichts

8/10

➔ deutschsprachig  
 ➔ eingängiges Menü  
 ➔ gut lesbare Tasten

Helles und leuchtstarkes Display mit gutem Kontrast und freier Verstellbarkeit – für faire 190 Euro unser Preis-Leistungs-Sieger!

Gut

81

5

**T220HD**

Samsung / 250 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel

5 ms / ja

nein / ja / nein / nein

270,6 cd/m² / 10,7 cd/m² / 789:1

51,9 W / 5,8 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch

2x HDMI, DVI, Komponente, VGA / ja / TV-Tuner, Lautsprecher

32/40

➔ sehr satte Farben ➔ scharf  
 ➔ gleichmäßige Ausleuchtung  
 ➔ geringe maximale Helligkeit

18/20

➔ voll spielefähig ➔ gute Interpolation bis 1280x1024  
 ➔ keine Kantenunschärfe in Bewegung

15/20

➔ spiegelt nicht ➔ gute Verarbeitung  
 ➔ Bildformat nicht einstellbar  
 ➔ hoher Stromverbrauch

8/10

➔ viele Anschlüsse ➔ TV-Tuner mit CI-Schacht  
 ➔ Fernbedienung  
 ➔ kaum verstellbar

8/10

➔ deutschsprachig ➔ eingängiges Menü  
 ➔ einfach mit Fernbedienung  
 ➔ Tastenbedienung sehr fummelig

22-Zoll-TFT mit guter Bildqualität, der sich dank eingebautem Kabel-TV-Tuner und Fernbedienung auch als Fernseher eignet.

Befriedigend

81



zwei HDMI-Eingänge, verzichtet dafür aber auf den herkömmlichen DVI-Anschluss. Grafikkarten verbinden Sie trotzdem problemlos mit dem beiliegenden DVI-HDMI-Kabel. Weitere Besonderheit des **XL3220T** ist die integrierte Stromsparfunktion, die durch Absenken der Helligkeit spürbar Energie einspart. Für Spiele wird die Darstellung dann aber deutlich zu dunkel.

Bei der Bildqualität gibt's hinsichtlich Schärfe und Interpolation bis hinab zu 1280x1024 Pixel nichts zu meckern, allerdings ist das Display spürbar ungleichmäßig ausgeleuchtet und kassiert dafür kräftig Punktabzug. Spielen können Sie damit trotzdem problemlos, im Arbeitseinsatz bemerken Sie die Unregelmäßigkeiten dagegen häufiger.

Bei Verarbeitung und Bedienung macht der **XL3220T** aber wieder Boden gut – alles wirkt solide und stabil, die Tastenanord-

nung und das deutsche Menü sind übersichtlich gestaltet.

## 9. Platz LG W2261V

**Günstiges Full-HD-Display mit guter Bildqualität in der nativen Auflösung, aber Schwächen bei Interpolation und Bedienung.**

Für 170 Euro bekommen Sie bei LGs **W2261V** bereits native 1920x1080 Pixel und somit Full-HD-Auflösung. In dieser Einstellung ist die Bildqualität gut, die Farben wirken lebendig und kontrastreich. An der Schärfe gibt's ebenfalls nichts zu bemängeln. Regeln Sie die Auflösung aber aus Performance-Gründen herunter, geht das bis 1680x1050 Pixel in Ordnung, bei 1280x1024 wird's allerdings spürbar unscharf.

Die Verarbeitungsqualität ist für den günstigen Preis größtenteils gut, der Fuß allerdings etwas

happelig. Die Gefahr, dass das Display umfällt, besteht zwar nicht, auf wackeligen Tischen gerät der Monitor aber leicht ins Wippen. Die Ausstattung mit HDMI, DVI und VGA gefällt angesichts des günstigen Preises, ein HDMI-Kabel fehlt aber wie bei der Konkurrenz im Test.

Kräftig Punkte verliert der **W2261V** nur bei der Bedienung: Die seitlich untergebrachten Tasten können Sie von der Sitzposition vor dem Monitor aus überhaupt nicht lesen oder zuordnen, zudem erscheint uns die Beleuchtung relativ wirr. Wer seinen Monitor nicht häufig neu einstellen muss, kann aber damit leben.

## 10. Platz Hanns G Hi221DP

**Der günstigste 22-Zoll-Monitor im Test büßt durch die nur mäßige Schärfe viele Punkte ein.**

Mit einem Preis von 160 Euro ist der Hanns G **Hi221DP** das günstigste 22-Zoll-TFT im Test und kann, was Verarbeitung, Reaktionszeit und Ausstattung angeht, durchaus überzeugen. Die kräftige Farbdarstellung, der hohe Kontrast und die homogene Ausleuchtung sind ebenfalls konkurrenzfähig. Einzig bei der Schärfe und maximalen Helligkeit müssen wir kritisieren. So wirken filigrane Schriften bereits in der nativen Auflösung von 1680 mal 1050 Bildpunkten leicht verschwommen und unscharf. In niedrigeren Auflösungen merken Sie das selbst bei Quest- und Hilfetexten in Spielen. Zudem hat der **Hi221DP** in unseren Messungen die niedrigste maximale Helligkeit im gesamten Testfeld.

Auch wenn das TFT das günstigste im Test ist, sollten Sie sich nicht auf den Sparpreis einlassen – für 10 Euro Aufpreis leistet LGs **W2261V** spürbar mehr. **FK**



6

### VH226H

Asus / 190 Euro

Hersteller / Preis

#### Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel  
Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt  
Höhenver. / Neigbar / Pivot / Drehbar  
Helligkeit / Schwankung / Kontrast  
Netzteil / Gewicht / Garantie  
Anschlüsse / HDCP / Extras

21,5 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel  
2 ms / ja  
nein / ja / nein / nein  
314,5 cd/m² / 16,8 cd/m² / 933:1  
43,3 W / 4,3 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch  
HDMI, DVI, VGA / ja / Kopfhörerausg.

#### Bewertung

##### Bildqualität 40%

Pro & Kontra

**32/40**  
+ satte Farben + scharf  
+ hoher Kontrast  
- ungleichmäßige Ausleuchtung

##### Spieleleistung 20%

Pro & Kontra

**18/20**  
+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1280x1024 + keine Kantenunschärfe in Bewegung

##### Technik 20%

Pro & Kontra

**16/20**  
+ spiegelt nicht  
+ gute Verarbeitung  
- Bildformat nicht einstellbar

##### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

**6/10**  
+ HDMI, DVI, VGA + HDCP  
+ keine Extras + kaum verstellbar  
- kein HDMI-Kabel

##### Bedienung 10%

Pro & Kontra

**8/10**  
+ deutschsprachig  
+ solide Menüführung + lesbare Tasten + Bedienung eingängig

#### Fazit

Full-HD-TFT im 16:9-Format. Die satte Farben und der hohe Kontrast überzeugen, die Ausleuchtung ist aber etwas zu ungleichmäßig.

#### Preis/Leistung

Gut



7

### G2220HD

Benq / 175 Euro

21,5 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel  
2 ms / ja  
nein / ja / nein / nein  
262,2 cd/m² / 11,9 cd/m² / 955:1  
41,0 W / 4,3 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch  
DVI, VGA / ja / -

**32/40**  
+ scharf + satte Farben + recht gleichmäßige Ausleuchtung + hoher Kontrast - geringe Helligkeit

**18/20**  
+ voll spielefähig + solide Interpolation bis 1280x1024 + keine Kantenunschärfe in Bewegung

**17/20**  
+ spiegelt nicht  
+ Bildformat begrenzt einstellbar  
+ solide Verarbeitung

**5/10**  
+ DVI, VGA  
+ HDCP  
- keine Extras + kaum verstellbar

**7/10**  
+ deutschsprachig + solide Menüführung + Bedienung eingängig  
- Beschriftung schwer lesbar

Solides Full-HD-Display mit satte Farben und scharfer Textdarstellung, aber ohne Extras. Die Verarbeitung geht in Ordnung.

Gut



8

### XL3220T

Fujitsu / 220 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel  
2 ms / ja  
nein / ja / nein / nein  
309,0 cd/m² / 17,9 cd/m² / 1221:1  
43,2 W / 5,5 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch  
2x HDMI, VGA / ja / Lautsprecher

**30/40**  
+ natürliche Farben + scharf  
+ hoher Kontrast  
- ungleichmäßige Ausleuchtung

**18/20**  
+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1280x1024 + keine Kantenunschärfe in Bewegung

**17/20**  
+ spiegelt nicht + gute Verarbeitung  
+ Netztrenntaste + Stromsparmmodus  
- Bildformat nicht einstellbar

**6/10**  
+ 2x HDMI + HDCP + Lautsprecher  
+ aber nicht für Spiele geeignet  
- kaum verstellbar

**8/10**  
+ deutschsprachig  
+ übersichtliches Menü  
+ gut lesbare Tasten

22-Zoll-Monitor mit scharfer Darstellung und natürlich wirkender Farbwiedergabe. Die Ausleuchtung ist aber recht ungleichmäßig.

Ausreichend



9

### W2261V

LG / 170 Euro

22 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel  
2 ms / ja  
nein / ja / nein / nein  
306,8 cd/m² / 7,7 cd/m² / 1.224:1  
42,1 W / 4,4 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch  
HDMI, DVI, VGA / ja / -

**32/40**  
+ leuchtende Farben + scharf  
+ sehr hoher Kontrast  
+ gleichmäßige Ausleuchtung

**17/20**  
+ voll spielefähig + Interpolation ok bis 1680x1050 + keine Kantenunschärfe - unscharf in 1280x1024

**16/20**  
+ spiegelt nicht  
+ Bildformat begrenzt einstellbar  
- Fuß etwas wackelig

**6/10**  
+ HDMI, DVI, VGA + HDCP  
+ keine Extras + kaum verstellbar  
- kein HDMI-Kabel

**5/10**  
+ deutschsprachig  
- Beschriftung nur seitlich  
- fummelige Bedienung

Das Full-HD-TFT überzeugt mit scharfer Darstellung und hoher Leuchtkraft. Die Bedienung läßt dagegen zu wünschen übrig.

Befriedigend



10

### Hi221DP

Hanns G / 160 Euro

22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel  
5 ms / ja  
nein / ja / nein / nein  
238,9 cd/m² / 9,0 cd/m² / 1151:1  
39,2 W / 4,9 kg / 5 Jahre Vor-Ort-Austausch  
DVI, VGA / ja / Lautsprecher

**28/40**  
+ hoher Kontrast + kräftige Farben  
+ gleichmäßige Ausleuchtung  
- wenig scharf - mäßige Helligkeit

**15/20**  
+ voll spielefähig + keine Kantenunschärfe - Interpolation bereits bei 1280x1024 unscharf

**16/20**  
+ spiegelt nicht  
+ solide Verarbeitung  
- Bildformat nicht einstellbar

**5/10**  
+ DVI, VGA + HDCP + Lautsprecher  
+ aber für Spiele ungeeignet  
- kaum verstellbar

**6/10**  
+ deutschsprachig + relativ übersichtlich - sehr schlecht lesbare Beschriftung - fummelige Bedienung

Für 160 Euro das günstigste TFT im Test und dabei nicht schlecht ausgestattet. Das teils unscharfe Display ist aber ein gravierender Nachteil.

Ausreichend





# 24-Zoll-TFTs

**Viel Platz, viel Technik, aber auch viel Geld? Wir testen zehn 24-Zöller im Preisbereich von 230 bis 1.000 Euro und stellen fest: Gute Riesen-TFTs müssen nicht viel kosten.**

Eines vorneweg: Mit allen getesteten Monitoren können Sie problemlos spielen, Schlieren oder Kantenunschärfe produziert kein Testkandidat. Deutlicher sind die Unterschiede bei Bildqualität sowie Ausstattung und Technik. Vier von zehn Monitoren verwenden hochwertige Panels vom Typ MVA, PVA oder IPS – der Rest setzt auf die günstigen, aber blickwinkelabhängigen TN-Panels.

Lediglich vier Modelle lassen sich in der Höhe verstellen, drei davon bieten auch die Pivot-Drehung um 90 Grad an. Während Letzteres eher wenig interessiert, verhilft eine Höhenverstellung zu einer optimalen Ausrichtung. Gerade wenn Sie lange vor dem Rechner sitzen, ist eine entspannte Sitzhaltung Pflicht.

Auch beim Bildformat spaltet sich das Teilnehmerfeld. Die eine Hälfte nutzt die 16:10-Auflösung 1920x1200, die andere Hälfte das etwas kleinere, aber Spielfilm-

tauglichere 16:9-Format mit 1920x1080 Pixeln. Welches Format welche Vorteile bietet, lesen Sie im Kasten »Das richtige Verhältnis«. Beachten Sie: Im Vergleich zu den 22-Zoll-Modellen muss Ihre Grafikkarte in der nativen Auflösung eines 24-Zöllers rund 25 Prozent mehr leisten, also sollte nicht nur der Geldbeutel in Ihre Kaufentscheidung mit einfließen, sondern auch die Power Ihres Spiele-Rechners.

## 1. Platz NEC 24WMGX3

**Mit 740 Euro ist der NEC 24WMGX3 zwar kein Schnäppchen, er hat aber ein brillantes Bild und eine dicke Ausstattung.**

Viel zu kritisieren gibt es nicht am NEC 24WMGX3. Zwar nerven die nicht vorhandenen Verstellmöglichkeiten sowie die schmutzanfällige Oberfläche und der hohe Stromverbrauch, der erste Blick auf die Bildqualität macht aber all dies vergessen. Obwohl das A-MVA-Panel entspiegelt ist, lässt

sich die Farbbrillanz am ehesten mit einem Glossy-Display vergleichen. Farben, Kontrast sowie Helligkeit liegen auf oberstem Niveau, auch bei der Spieleleistung gibt sich unser Testsieger keine Blöße. Die Interpolation ist vorbildlich: Dank Anpassung des Bildformates können Sie 4:3-Auflösungen wie 1280x1024 auch nativ anzeigen lassen (dann aber mit schwarzen Balken).

Auch abseits von Spielen macht der 24WMGX3 eine gute Figur. Ob Spielkonsole oder PC, mit VGA, DVI, HDMI sowie S-Video und Komponente finden alle Geräte Anschluss an den NEC-TFT. Wer will, kann sogar Satelliten-Receiver und PC an den 24WMGX3 anschließen und so beim Spielen per Bild-in-Bild-Funktion die aktuelle Fußballpartie seines Lieblingsvereins verfolgen.

Im Lieferumfang sind alle benötigten Kabel enthalten, Komponentenkabel oder ein optisches Kabel für den passenden Ausgang fehlen allerdings. Auf eine Webcam oder einen USB-Hub müssen Sie verzichten. Dafür verbaut NEC

eine Netztrennungstaste – bei einem Stand-By-Verbrauch von hohen 2 Watt sinnvoll. Wer mag, kann den 24WMGX3 per mitgelieferter Fernbedienung steuern.

## 2. Platz Eizo HD2442W

**Wie gewohnt liefert Eizo eine überragende Bildqualität und viel Ausstattung – auch am Premium-Preis ändert sich nichts.**

Für 1.000 Euro bekommen Sie zwei High-End-Grafikkarten oder gar einen leistungsfähigen Spielerechner – oder eben den Eizo HD2442W. Im Vergleich zum Testsieger 24WMGX3 von NEC liefert der Eizo zwar das leicht bessere Bild, patzt aber mit störrischer Bedienung. Trotzdem: Der HD2442W ist der perfekte TFT für alle Spieler mit prall gefülltem Geldbeutel.

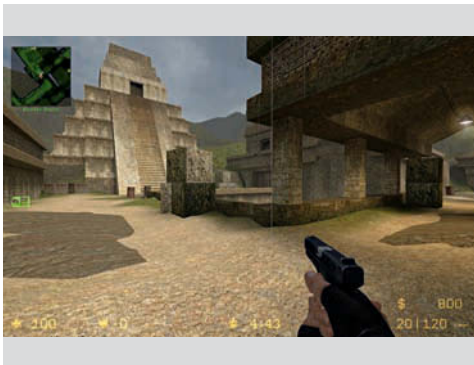
In Spielen konnten wir keinerlei Schlieren ausmachen, und Farbbrillanz sowie Schärfe sind definitiv erstklassig. Im Testlabor relativierte sich der herausragende Eindruck allerdings ein

## Das richtige Verhältnis

Ob 4:3, 16:9 oder 16:10, alle Formate haben ihre Vor- und Nachteile. Während das alte 4:3-Format mittlerweile ausstirbt, gewinnt das von Breitbild-Fernsehern bekannte 16:9-Format gegenüber 16:10 zunehmend an Bedeutung. Anhand von Counterstrike: Source zeigen wir Ihnen, wie sich das Bildschirmverhältnis im Spiel auswirkt.



**4:3-Format:** Im herkömmlichen Bildverhältnis entgeht Ihnen am meisten. Während Sie bei den Breitbild-Auflösungen den rechten Gang noch überblicken können, ist er im 4:3-Format nicht einsehbar.



**16:10-Format:** Im Vergleich zu 4:3 haben Sie die gleichen Höheninformationen, gewinnen aber deutlich Platz in der Breite. So sehen Sie den rechten Gang weitgehend komplett.



**16:9-Format:** Da viele Spiele stets die gleiche Höheninformation darstellen, unabhängig von der Auflösung, wird bei 16:9 vertikal geringer aufgelöst und der Bildschirmplatz in die Breite investiert.



Der NEC Multisync 2490WUXi löst die **Menü-Navigation** simpel, aber clever: Er blendet einfach auf dem Bildschirm die dazugehörige Beschriftung ein.

wenig. Während der **HD2442W** mit einer gemessenen Helligkeit von 375,91 cd/m<sup>2</sup> und einem maximalen Kontrast von 1.520:1 durchaus beeindruckt, fallen im Testlabor die hohen Helligkeitsunterschiede sowie der hohe Stromverbrauch negativ auf.

Bei der Interpolation gibt sich der **HD2442W** dagegen keine Blöße. Auf Wunsch stellt der Eizo-TFT die gewählte Auflösung seitengetreu dar, dann aber mit schwarzen Balken.

Die Ausstattung stimmt: Zwei HDMI-Eingänge sowie DVI und VGA bieten vielfältige Anschlussmöglichkeiten, ein Komponenten-eingang wie beim NEC **24WMGX3** suchen Sie aber vergeblich. Ein integrierter USB-Verteiler mit zwei Anschlüssen vermeidet das Herumkriechen unter dem Schreibtisch. Wie beim NEC **24WMGX3** können Sie den **HD2442W** per Fernbedienung steuern. Als einziger Hersteller im Testfeld gewährt Eizo volle fünf Jahre Garantie auf seinen Monitor.

### 3. Platz Samsung Syncmaster 245T

**Schlichtes Design und vielfältige Verstellmöglichkeiten zeichnen den 245T ebenso aus wie ein schönes, homogenes Bild.**

Neben dem klobigen NEC **24WMGX3** oder den günstigen Plastik-Riesen Asus **VW246H** und Hannspree **HF257** wirkt der **245T** mit schmalem Rahmen und kleinem Standfuß geradezu edel. Auch innerlich braucht sich der 670 Euro teure Monitor nicht zu verstecken. Die Bildqualität liegt auf einem Niveau mit dem deutlich teureren Eizo **HD2442W**, und mit zahlreichen Anschlüssen wie DVI, HDMI, Komponente oder S-Video übertrumpft der sogar den Eizo-Konkurrenten.

Dafür schwächelt der **245T** bei der Spieleleistung. Denn in extrem schnellen Titeln wie **Unreal Tournament 3** können geschulte Augen eine minimale Kantenunschärfe wahrnehmen. Bei Tests in der Redaktion fiel das aber den wenigsten störend auf. Wie alle anderen Monitore ohne TN-Panel zieht auch der **245T** viel Strom aus der Dose, trotz Netztennungstaste. Mit gemessenen 94,1 Watt liegt er nur knapp vor dem NEC **24WMGX3** mit 96,8 Watt.

Um die Bewegungsunschärfe zu minimieren, setzt Samsung eine Technik ein, die zwischen jedes Bild ein Schwarz-Bild schiebt – das Verfahren nennt sich Motion Picture Acceleration (MPA). Bei Standbildern nervt die neue Technik aber durch ein leichtes Flackern. Auch in Spielen oder Filmen überzeugt sie nicht, denn mit aktiviertem MPA wirkt das Bild leicht dunkler. Vielleicht hat Samsung deshalb den Knopf zum An- und Abschalten prominent an der Front angebracht.

### 4. Platz NEC Multisync 2490WUXi

**Vielseitig verstellbar, Stromspar-Features und ein tolles Bild: Der NEC Multisync 2490WUXi landet auf dem guten vierten Platz.**

Der schmale Rahmen des **Multisync 2490WUXi** ähnelt dem Samsung **245T**, doch mit fast 12 Kilo wiegt er knapp vier Kilogramm mehr als der **245T**. Die Bedienung ist durchdacht. Benutzen Sie das On Screen Menü, so blendet der Monitor die Beschriftung der Taste auf dem Bildschirm ein (siehe Bild oben links). Höhenverstellung, Pivot-Funktion und Kipp-Mechanismen sind ebenfalls mit an Bord. Bei der Ergonomie liegt der **Multisync 2490WUXi** damit an der Spitze des Testfeldes. Zum

Preis von 820 Euro fehlt allerdings ein HDMI-Eingang.

Beim Stromverbrauch hält sich der NEC-TFT zurück. Mit 0,4 Watt im Standby ist er der sparsamste Monitor im Test – mit maximaler Helligkeit zieht er hingegen über 72 Watt aus der Steckdose. Zwei Eco-Modi verringern die Helligkeit und sparen dadurch Strom.

Das Bild, vor allem Farben und Schärfe, sind tadellos. Nur das Kontrastverhältnis von 703:1 und die hohe Mindesthelligkeit von 0,42 cd/m<sup>2</sup> drückt die Note etwas. Vor allem in dunklen Filmen kann der Schwarzwert uns nicht überzeugen, in Spielen fällt das hingegen kaum auf. Ein interner Sensor misst zudem die Helligkeit im Raum und passt die Displaybeleuchtung entsprechend an – ideal für Bildbearbeitung.

### 5. Platz Samsung T240

**Bester Monitor im Test mit TN-Panel, gutem Bild und fairem Preis von knapp 280 Euro.**

Mit 280 Euro kostet der Samsung **T240** deutlich weniger als die vier Bestplatzierten und kann bei der Bildqualität dennoch mithalten. Zwar verhindert die für TN-Panel typische Blickwinkelabhängigkeit einen Einsatz in der professionellen Bildbearbeitung, in Spielen macht der **T240** aber einen ausgezeichneten Eindruck. Das entspiegelte Display bringt Farben stets zum Leuchten. Wer will, kann mit der »Magic Color«-Funktion die Farbdarstellung sogar noch verstärken – im Test erwies sich die aber als etwas übereifrig und sorgte für zu knallige Farben. Ganze sieben verschiedene Voreinstellungen bringt der **T240** mit, ob Internet, Text, Spiel oder Film, jeder Modus wirkt sich deutlich auf die Bildqualität aus. Das beste Resultat erreichen Sie aber mit einer manuellen Anpassung.

Bei der Ergonomie kann der **T240** uns nicht überzeugen, weil er sich weder drehen noch in der Höhe verstellen lässt. Dafür können Sie neben Bildquellen über VGA, DVI und HDMI auch noch zwei USB-Geräte anschließen. Die Hochglanzoptik sieht zwar schick aus, zieht aber Fingerabdrücke und Staub geradezu magisch an. Trotzdem holt sich der **T240** unterm Strich verdient den Preis-Leistungs-Sieg!

## Wandlungsfähig

Ob im Querformat, hochkant, hoch oder tief – den Iiyama B2409HDS können Sie ganz an Ihre Bedürfnisse anpassen. Auch der Samsung 245T und der NEC Multisync 2490WUXi lassen sich präzise auf Ihre **Sitzposition** einstellen.



### 6. Platz Fujitsu Technology Amilo SL 3260W

**Mit 26 Zoll hat der SL 3260W die größte Bilddiagonale im Test und überzeugt mit einem guten Bild sowie homogener Ausleuchtung.**

Auf dem Schreibtisch macht der **Amilo SL 3260W** von Fujitsu eine imposante Figur. Trotz 26 Zoll löst das Display mit 1920x1200 Pixeln auf. In der Praxis sind dank der hohen Bilddiagonale und der vergleichsweise niedrigen Auflösung kleine Schriften deutlich besser lesbar als auf 24-Zoll-Geräten mit derselben Auflösung. Allerdings sollten Sie einen Abstand von mindestens einem halben Meter zum **Amilo** einhalten. Ansonsten müssen Sie den Kopf drehen, um in jede Ecke des Monitors schauen zu können. Das Fujitsu-TFT können Sie nicht in der Höhe verstellen oder um die eigene Achse drehen, sondern nur kippen.

Spiele wirken auf dem großen Monitor eindrucksvoll, vor allem Shooter. Schlieren oder Unschär-



Wer öfter per Video chattet, freut sich über die **aufsteckbare Webcam** vom Benq M2400HD.

fen fallen nicht auf. Bei der Interpolation sollten Sie aber im Breitbild-Format bleiben, bei anderen Seitenverhältnissen wie 4:3 oder 5:4 vermag das Bild stark.

Die Bildqualität ist gut, besonders die homogene Ausleuchtung beeindruckt. Lediglich am unteren Bildschirmrand erkennen Sie den typischen Lichthof der TN-Panels. Beim Kontrastverhältnis teilt sich das **Amilo** mit 703:1 zusammen mit dem **NEC Multisync 2490WUXi** den letzten Platz.

Zwar sind mies klingende Boxen integriert, sinnvolle Extras wie USB-Hub oder Webcam gibt es aber genauso wenig wie digitale Verbindungskabel.

### 7. Platz Iiyama B2409HDS

**24 Zoll für knapp 230 Euro? Mit HDMI, Höhenverstellung, Pivot und geringem Stromverbrauch? Wo ist der Haken?**

Sparfüchse haben Ihren Traummonitor gefunden, wenn Sie mit der biederen Plastik-Optik leben können. Im Gegensatz zu den anderen TFTs unter 300 Euro müssen Sie beim **B2409HDS** auf keinen Komfort verzichten. Höhenverstellung und Pivot sind mit an Bord. Sie können den Monitor also optimal an Ihren Arbeitsplatz anpassen. Iiyama setzt beim Bildverhältnis auf das Kino-Format 16:9 und so löst das TN-Panel mit 1920x1080 Pixeln auf. Die meisten Blu-ray-Scheiben genießen Sie deshalb ohne störende Balken. Vor- und Nachteile der 16:9-Auflösung lesen Sie im Kasten »Das richtige Verhältnis«. Da Sie das Bildverhältnis nicht festlegen können, streckt der Monitor 4:3-Auflösungen immer auf die maximale Breite des Displays, darunter leidet die Schärfe.

Sämtliche modernen Schnittstellen hat der Monitor mit an Bord, lediglich ein HDMI-Kabel

fehlt im Lieferumfang. Im Vergleich zum Samsung **T240** leidet der **B2409HDS** allerdings unter deutlich weniger Helligkeit und dem schlechteren Kontrast – so entgeht dem Iiyama **B2409HDS** knapp der Preis-Leistungs-Sieg.

### 8. Platz Benq M2400HD

**Der weiße Riese sieht gut aus, verbraucht wenig Strom und bietet eine vielfältige Ausstattung wie eine Webcam – die mauere Interpolation kostet aber Punkte.**

Wenn Sie stets die native Auflösung von 1920x1080 nutzen, gibt es wenig am Bild des **M2400HD** (290 Euro) auszusetzen. Da das 16:9-Format jedoch noch längst nicht von allen Spielen unterstützt wird, müssen Sie wahrscheinlich bei einigen Titeln die Auflösung reduzieren. Im Breitbild-Format sieht die Interpolati-

	1	2	3	4	5
	<b>24WMGX3</b>	<b>HD2442W</b>	<b>245T</b>	<b>Multisync 2490WUXi</b>	<b>T240</b>
Hersteller / Preis	NEC / 740 Euro	Eizo / 1.000 Euro	Samsung / 670 Euro	NEC / 820 Euro	Samsung / 280 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Größe / Auflösung / Panel	24 Zoll / 1920x1200 / A-MVA-Panel	24 Zoll / 1920x1200 / S-PVA-Panel	24 Zoll / 1920x1200 / S-PVA-Panel	24 Zoll / 1920x1200 / IPS-Panel	24 Zoll / 1920x1200 / TN-Panel
Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt	6 ms / ja	6 ms / ja	6 ms / ja	8 ms / ja	5 ms / ja
Höhenver. / Neigbar / Pivot / Drehbar	nein / ja / nein / nein	ja / ja / nein / ja	ja / ja / ja / ja	ja / ja / ja / nein	nein / ja / nein / ja
Helligkeit / Schwankung / Kontrast	440,83 cd/m² / 21,11 cd/m² / 997:1	375,91 cd/m² / 14,45 cd/m² / 1520:1	270,19 cd/m² / 9,2 cd/m² / 1722:1	296,43 cd/m² / 6,96 cd/m² / 703:1	277,09 cd/m² / 12,4 cd/m² / 887:1
Netzteil / Gewicht / Garantie	96,8 W / 11,2 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	82,2 W / 10,3 kg / 5 Jahre Vor-Ort-Austausch	94,1 W / 8,8 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	72,9 W / 11,8 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	50,2 W / 6,8 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch
Anschlüsse / HDCP / Extras	2x HDMI, DVI, VGA, S-Video / ja / -	2x HDMI, DVI, VGA / ja / Fernbedienung, USB	HDMI, DVI, VGA, S-Video, Komponente / ja / USB-Hub	2x DVI, VGA, S-Video / ja / -	HDMI, DVI, VGA / ja / USB-Ports
<b>Bewertung</b>					
<b>Bildqualität 40%</b>	<b>38/40</b>	<b>38/40</b>	<b>38/40</b>	<b>37/40</b>	<b>37/40</b>
Pro & Kontra	+ sehr schönes Bild + satte Farben + hohe maximale Helligkeit + hohe Helligkeitsabweichungen	+ gestochen scharf + brillante Farben + Helligkeitsschwankungen	+ schönes, ausgewogenes Bild + schwarz ist schwarz + hoher Kontrast + geringe Abweichungen	+ schönes Bild + satte Farben + gleichmäßige Ausleuchtung + niedriger Kontrast	+ schönes, ausgewogenes Bild + leistet sich kaum Patzer + Kontrast und Helligkeit könnten höher sein
<b>Spielleistung 20%</b>	<b>19/20</b>	<b>19/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>18/20</b>
Pro & Kontra	+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1024x768 + keine Kantenunschärfe in Bewegung	+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1024x768 + keine Kantenunschärfe in Bewegung	+ voll spielefähig + solide Interpolation bis 1024x768 + minimale Kantenunschärfe in Bewegung	+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1024x768 + minimale Kantenunschärfe in Bewegung	+ voll spielefähig + gute Interpolation bis 1024x768 + keine Kantenunschärfe in Bewegung
<b>Technik 20%</b>	<b>17/20</b>	<b>16/20</b>	<b>15/20</b>	<b>18/20</b>	<b>16/20</b>
Pro & Kontra	+ spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + Netztrennungstaste + sehr hoher Stromverbrauch	+ spiegelt nicht + Verarbeitung + Bildformat einstellbar + Stromverbrauch + keine Netztrennungstaste	+ spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + Netztrennungstaste + wackelt leicht + hoher Stromverbrauch	+ spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + niedriger Stromverbrauch im Standby + Netztrennungstaste	+ spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + niedriger Stromverbrauch im Standby + Netztrennungstaste
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	+ viele Anschlüsse + optischer Ausgang + kaum verstellbar + keine Extras wie USB oder Webcam	+ 2x HDMI + DVI, VGA + zwei USB-Ports + HDCP + Lichtsensor + höhenverstellbar	+ HDMI, DVI, VGA, S-Video, Komponente + höhenverstellbar, Pivot, neigbar + vier USB-Ports + keine Webcam	+ DVI, VGA, S-Video + alle Kabel dabei + vielseitig verstellbar + kein HDMI + keine Extras wie USB oder Webcam	+ HDMI, DVI, VGA + 2 USB-Ports + keine Höhenverstellung + kein HDMI-Kabel dabei
<b>Bedienung 10%</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	+ deutschsprachig + leicht bedienbar durch Mini-Joystick + umständliche Menüführung	+ übersichtliches deutsches Menü + störrisches Bedienfeld + Tasten nicht beleuchtet	+ deutschsprachig + sehr übersichtliches, großes Menü + einfach zu bedienen	+ deutschsprachig + Tasten clever per OSD beschriftet + umständliche Menüführung	+ deutschsprachig + eingängiges Menü + Tasten nicht beschriftet oder beleuchtet
<b>Fazit</b>	Brillante Farben und eine umfangreiche Ausstattung machen den teuren 24WMGX3 zum Testsieger – trotz hohem Stromverbrauch.	Scharfes Bild mit kräftigen Farben und guter Interpolation. Bei der Ausstattung gibt es nichts zu meckern – beim Preis des Eizo HD2442W schon.	Der 245T liefert ein ausgewogenes Bild mit tollem Kontrast. Der hohe Preis relativiert sich durch die umfangreiche Ausstattung.	Teure 820 Euro kostet der NEC 2490WUXi, trumps aber mit tollem Bild, geringem Stromverbrauch und guter Interpolation.	Schicker, aber schmutzanfälliger 24-Zöller mit ausgewogenem Bild und gleichmäßiger Ausleuchtung. Auch die Ausstattung stimmt.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Mangelhaft</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Sehr gut</b>
	<b>90</b>	<b>89</b>	<b>88</b>	<b>88</b>	<b>87</b>

on zumindest bis 1440x900 gut aus, in 4:3-Auflösungen verzerrt er aber deutlich. Schlieren in Spielen zeigt der Benq keine – mit 2 Millisekunden schaltet das Panel selbst für schnelle Titel flott genug. Bei sehr dunklen Spielen oder Filmen erkennen Sie deutlich einen Lichthof an unteren Display-Rand. Davon abgesehen liefert der Benq ein ausgewogenes Bild auf Niveau des Fujitsu Technology **Amilo SL 3260W**.

Gerade mal 45 Watt Strom genehmigt sich der 24-Zöller in Spielen. Zum Vergleich: Der NEC **24WM-GX3** zieht mit 96,8 Watt mehr als doppelt so viel Saft aus der Dose. Den PC können Sie per VGA, DVI oder HDMI anschließen, ein digitales Kabel liegt allerdings nicht mit Karton, sodass Sie effektiv auf HDMI oder DVI verzichten beziehungsweise draufzahlen müssen – das gibt Punktabzug in der Ausstattungs-Note. Wer öfter chattet oder in Spielen sein Ge-

genüber sehen will, der steckt die mitgelieferte Webcam oben auf den Monitor. Deren Bildqualität ist solide und mit 2,0 Megapixeln ausreichend hochauflösend.

## 9. Platz Asus VW246H

**Mit schneller Reaktionszeit und gutem Bild liefert der 260 Euro teure VW246H, was er soll: viel Spieleleistung zum fairen Preis.** Mit knapp 300 cd/m<sup>2</sup> leuchtet der Asus **VW246H** mit am hellsten im Testfeld, beim Kontrast und den Helligkeitsabweichungen liegt er im Mittelfeld. Auch beim Stromverbrauch gibt es wenig auszu- setzen: Mit 47,1 Watt gehört er zu den sparsamsten Monitoren. Allerdings erreicht er seine optimale Bildqualität erst nach viel Einstellungsarbeit. Im Auslieferungszustand konnte uns der **VW246H** nicht überzeugen.

Aktuelle Spiele haben mit der Auflösung von 1920x1080 des **VW246H** keine Probleme, in vielen älteren Titeln müssen Sie hingegen die Auflösung auf ein 16:10-Format einstellen. Auch wenn Sie das Bildverhältnis nicht fest konfigurieren können, überzeugt die Interpolation selbst bei gestrecktem 4:3-Format.

Anschluss an den PC findet der **VW246H** per VGA, DVI oder HDMI, ein HDMI-Kabel liegt allerdings nicht mit im Karton. Verzichten müssen Sie ebenfalls auf eine Höhenverstellung, denn der Asus-TFT lässt sich nur kippen.

## 10. Platz Hannspree HF257

**Der einzige 25-Zöller im Test patzt mit niedriger Helligkeit und karger Ausstattung.** Wenn Sie den Hannspree **HF257** mit dem etwas billigeren Iiyama

**B2409HDS** vergleichen, zieht der 25-Zöller stets den Kürzeren. Sowohl bei der Bildqualität als auch bei Spieleleistung und Ausstattung kann der Hannspree nicht mithalten. Dennoch ist der 25-Zöller kein schlechter Monitor. Die optimale Bildqualität erreichten wir jedoch erst nach viel Fummel im unübersichtlichen Menü. Schwerer wiegt die matschige Interpolation, denn sämtliche 4:3-Formate verlieren deutlich an Schärfe. Wie Benq, Asus und Iiyama setzt auch Hannspree auf ein 16:9-Format mit einer Auflösung von 1920x1080, wie schon bei den anderen Monitoren ein klarer Vorteil bei Filmen, aber ein (noch) problematisches Bildverhältnis für viele ältere Spiele.

Die Ausstattungsliste ist abgesehen von zwei HDMI-Eingängen und dem analogen VGA-Anschluss leer – der ähnlich günstige Iiyama **B2409HDS** zeigt, wie es besser geht. **HW**



6

### Amilo SL 3260W

Fujitsu Technology / 300 Euro

Hersteller / Preis

#### Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel

Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt

Höhenver. / Neigbar / Pivot / Drehbar

Helligkeit / Schwankung / Kontrast

Netzteil / Gewicht / Garantie

Anschlüsse / HDCP / Extras

26 Zoll / 1920x1200 / TN-Panel

5 ms / ja

nein / ja / nein / nein

252,17 cd/m<sup>2</sup> / 8,25 cd/m<sup>2</sup> / 703:1

48,1 W / 8,5 kg / 3 Jahre

HDMI, DVI, VGA / ja / -

#### Bewertung

**Bildqualität 40%**

Pro & Kontra

gutes Bild + sehr homogene Ausleuchtung + kaum Abweichungen + niedriger Kontrast

#### Spielleistung 20%

Pro & Kontra

voll spielefähig + solide Interpolation im Breitbild + maue Interpolation in 4:3

#### Technik 20%

Pro & Kontra

spiegelt nicht + Stromverbrauch + solide Verarbeitung + Bildformat nicht einstellbar + Netztrennungstaste

#### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

HDMI, DVI, VGA + Boxen + kaum verstellbar + kein digitales Kabel + keine Extras wie Webcam oder USB

#### Bedienung 10%

Pro & Kontra

deutschsprachig + einfach zu bedienen + Tasten nicht beleuchtet

#### Fazit

Größter Monitor im Test mit homogener Ausleuchtung und guter Spieleleistung, aber mauer Interpolation und Ausstattung.

#### Preis/Leistung

Befriedigend

82



7

### B2409HDS

Iiyama / 230 Euro

24 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel

2 ms / ja

ja / ja / ja / ja

227,12 cd/m<sup>2</sup> / 17,16 cd/m<sup>2</sup> / 677:1

42,2 W / 7,7 kg / 3 Jahre

HDMI, DVI, VGA / ja / -

#### Bewertung

**Bildqualität 32%**

ausgewogenes Bild + gute Farben + niedriges Kontrastverhältnis + hohe Helligkeitsabweichung

#### Spielleistung 20%

voll spielefähig + keine Kantenunschärfe + gute Interpolation + ... aber nur im Breitbildformat

#### Technik 20%

spiegelt nicht + niedriger Stromverbrauch + sicherer Stand + Bildformat nicht einstellbar + Netztrennungstaste

#### Ausstattung 10%

HDMI, DVI, VGA + komplett verstellbar + kein HDMI-Kabel + keine Extras

#### Bedienung 10%

deutschsprachig + einfach zu bedienen + Tasten nicht beleuchtet

#### Fazit

Der Iiyama ist vielseitig verstellbar und braucht wenig Strom. Der niedrige Kontrast sowie die ungleichmäßige Ausleuchtung stören aber.

Gut

81



8

### M2400HD

Benq / 290 Euro

24 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel

2 ms / ja

nein / ja / nein / nein

281,96 cd/m<sup>2</sup> / 10,15 cd/m<sup>2</sup> / 1079:1

45,0 W / 7,0 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch

HDMI, DVI, VGA / ja / aufsteckbare Kamera

#### Bewertung

**Bildqualität 34%**

gutes Bild + geringe Helligkeitsunterschiede + guter Kontrastwert + nur mittelmäßige Helligkeit

#### Spielleistung 20%

voll spielefähig + solide Interpolation + ... aber nur im Breitbildformat + minimale Kantenunschärfe

#### Technik 20%

spiegelt nicht + niedriger Stromverbrauch + Bildformat nicht einstellbar + Netztrennungstaste

#### Ausstattung 10%

HDMI, DVI, VGA + Webcam + Boxen + kaum verstellbar + keine digitalen Kabel

#### Bedienung 10%

deutschsprachig + einfach zu bedienen + Tasten nicht beleuchtet

#### Fazit

Gut ausgestatteter 24-Zöller im 16:9-Format. Die wenigen Verstellmöglichkeiten und das starre Bildformat drücken die Wertung.

Befriedigend

81



9

### VW246H

Asus / 260 Euro

24 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel

2 ms / ja

nein / ja / nein / nein

299,15 cd/m<sup>2</sup> / 10,61 cd/m<sup>2</sup> / 1025:1

47,1 W / 5,5 kg / 3 Jahre

HDMI, DVI, VGA / ja / Boxen

#### Bewertung

**Bildqualität 33%**

scharfes Bild + keine großen Helligkeitsunterschiede + nur mittelmäßiger Kontrast + viel Einstellungsarbeit nötig

#### Spielleistung 20%

voll spielefähig + gute Interpolation bis 1280x1024 + keine Kantenunschärfe in Bewegung

#### Technik 20%

spiegelt nicht + gute Verarbeitung + Stromverbrauch + Bildformat nicht einstellbar + Netztrennungstaste

#### Ausstattung 10%

HDMI, DVI, VGA + kein HDMI-Kabel dabei + kaum verstellbar + keine Extras

#### Bedienung 10%

deutschsprachig + simpel zu bedienen + Tasten nicht beleuchtet

#### Fazit

Guter Monitor mit scharfem Bild und geringem Stromverbrauch. Für optimale Bildqualität müssen Sie aber im Menü werkeln.

Befriedigend

80



10

### HF257

Hannspree / 240 Euro

25 Zoll / 1920x1080 / TN-Panel

2 ms / ja

nein / ja / nein / nein

207,65 cd/m<sup>2</sup> / 13,65 cd/m<sup>2</sup> / 880:1

48,6 W / 7,2 kg / 2 Jahre Bring In

VGA, 2x HDMI / ja / Kopfhörer-Anschluss

#### Bewertung

**Bildqualität 30%**

gute Farben + geringe Helligkeitsunterschiede + mauer Kontrast + niedrige Helligkeit

#### Spielleistung 20%

voll spielefähig + solide Interpolation + ... aber nur im Breitbildformat + minimale Kantenunschärfe

#### Technik 20%

spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + Stromverbrauch + Plastik wirkt arg billig + Netztrennungstaste

#### Ausstattung 10%

2x HDMI, VGA + kaum verstellbar + kein DVI + keine Extras wie Webcam oder USB-Ports

#### Bedienung 10%

deutschsprachig + fummelig zu bedienen + Tasten nicht beleuchtet

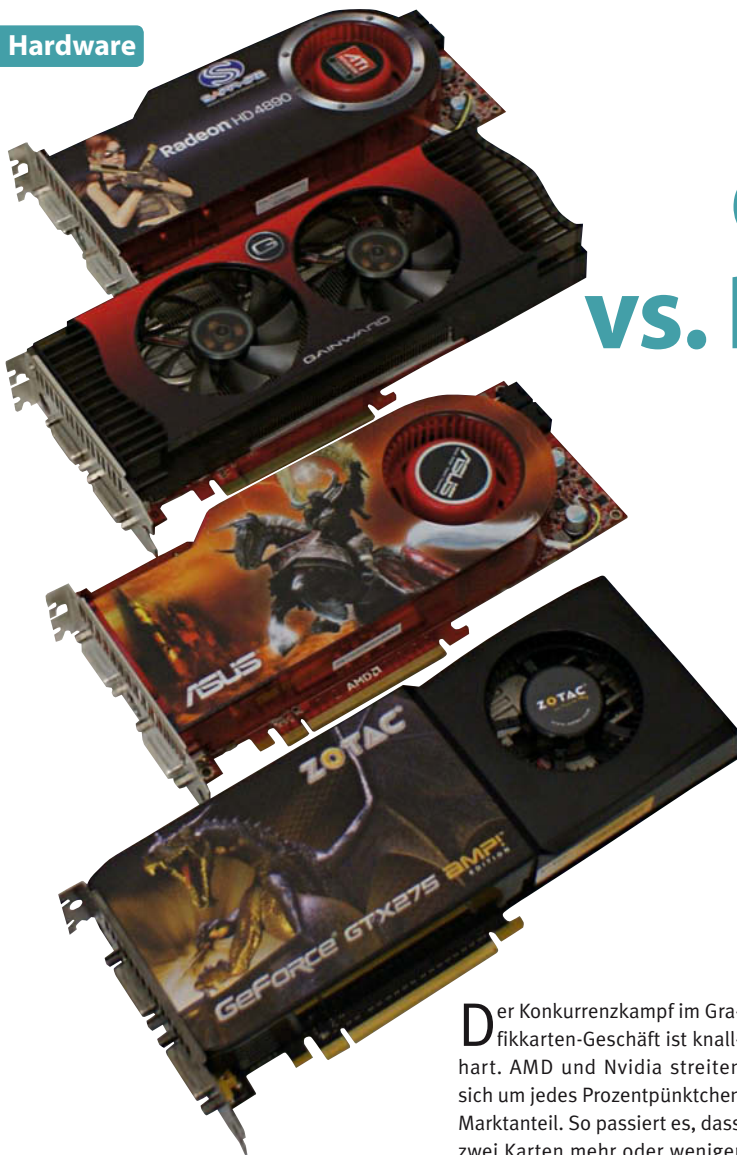
#### Fazit

Günstiger 25-Zöller mit befriedigender Bildqualität und schneller Reaktionszeit. Maue Interpolation und karge Ausstattung kosten Punkte.

Ausreichend

75





# Geforce GTX 275 vs. Radeon HD 4890

Zeitgleich gehen AMD und Nvidia mit ihren neuen **Oberklasse-Grafikkarten** an den Start. Wir testen, welche der zwei 230-Euro-Karten das bessere Angebot für Spieler ist.

Der Konkurrenzkampf im Grafikkarten-Geschäft ist knallhart. AMD und Nvidia streiten sich um jedes Prozentpünktchen Marktanteil. So passiert es, dass zwei Karten mehr oder weniger unabhängig voneinander am gleichen Tag mit einer beinahe identischen Spieleleistung zum glei-

chen Preis erscheinen. AMD bringt mit der **Radeon HD 4890** eine im Wesentlichen ordentlich übertaktete Radeon HD 4870. Nvidia stellt mit der **Geforce GTX 275** eine Mischung aus Geforce GTX 285 (300 Euro) und Geforce GTX 260-216 (190 Euro) dagegen. Beide Karten sind zu Preisen zwischen 230 und 250 Euro erhältlich. Für diesen Test haben wir je zwei Hersteller-Exemplare durch unseren Benchmark-Parcours aus **Crysis**, **Call of Duty 4**, **Far Cry 2**, **Unreal Tournament 3** und **H.A.W.X.** gehetzt, um zu ermitteln, mit welchem Angebot Sie den besten Fang machen.

## Die Geforce GTX 275

Die **Geforce GTX 275** basiert auf dem GT200b-Grafikprozessor in

55-nm-Bauweise, der auch auf der Geforce GTX 285 und auf neueren Modellen der GTX 260-216 zum Einsatz kommt. Wie die GTX 285 greift auch die **GTX 275** auf 240 Shader-Einheiten zurück, die GTX 260-216 hat derer 216. Um die **GTX 275** nicht zu nahe an die Leistung der knapp 60 Euro teureren GTX 285 heranzubringen, reduziert Nvidia die Speicheranbindung von 512 auf 448 Bit. Das erlaubt wegen der internen Organisation des Speicher-Controllers keine 1,0-GB-Byte-Version, sondern entweder 896 oder 1.792 MByte – Nvidias Vorschlag für die Hersteller ist die eindeutig sinnvollere Variante mit 896 MByte. Bei den Taktfrequenzen liegt die **Geforce GTX 275** näher an der schnelleren GTX 285 als an

### DVD-XL

Video:  
Sacred 2 PhysX

### GameStar.de

– Mehr Radeon-Benchmarks  
► Quicklink: 6090

– Mehr Geforce-Benchmarks  
► Quicklink: 6089

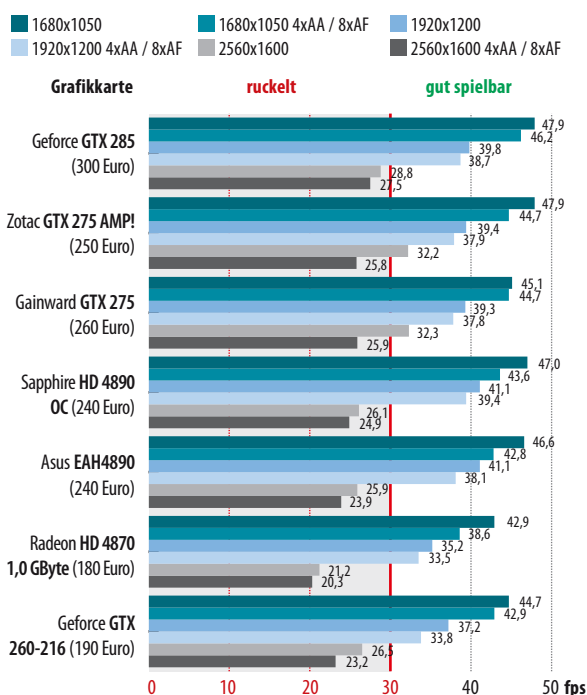
– Der ultimative Geforce-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6088

– Der ultimative Radeon-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6087

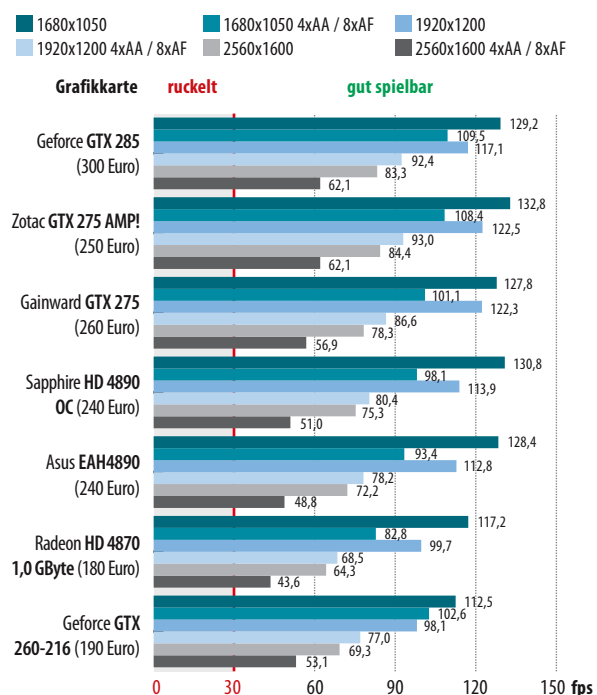
– Radeon-Grafikkarten übertakten  
► Quicklink: 6091

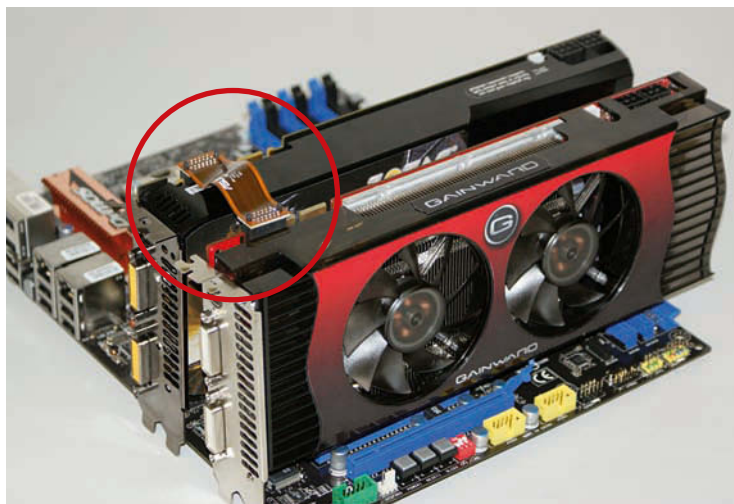
– Geforce-Grafikkarten übertakten  
► Quicklink: 6032

## Crysis DirectX 10



## Call of Duty 4





Gainward hat bei seiner GTX 275 (vorne) die SLI-Anschlüsse nicht standardkonform platziert. Wollen Sie die Karte mit der eines anderen Herstellers koppeln, funktioniert das nur mit einer **flexiblen SLI-Brücke**.

der GTX 260-216. Chip-, Shader- und GDDR3-Speicher laufen mit 633/1.404/2.268 MHz statt 648/1.476/2.484 MHz (GTX 285), die GTX 260-216 arbeitet mit 576/1.242/2.000 MHz.

Per SLI können Sie wie üblich bis zu drei **Geforce GTX 275** miteinander koppeln. Allerdings vervielfachen sich Anschaffungskosten, Lautstärke und Strombedarf entsprechend, wo hingegen die Spieleleistung längst nicht in gleichem Umfang steigt. Ferner stören dabei die für SLI und Crossfire typischen Probleme wie Mikroruckler und die starke Treiber-Abhängigkeit. Ganz abgesehen da-

von, dass kaum ein Spieler so viel Leistung braucht – auch nicht in der 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 mit aktivierter Kantenglättung.

### Die Radeon HD 4890

Seine verbesserte Spieleleistung zieht der RV790-Grafikprozessor auf der neuen **Radeon HD 4890** hauptsächlich aus der stark erhöhten Taktfrequenz. Mit 850 MHz arbeitet er 100 MHz beziehungsweise 13 Prozent schneller als der RV770 auf der bewährten Radeon HD 4870 (750 MHz), der ebenfalls in 55 nm kleinen Strukturen hergestellt wird. Die Anzahl der Shader-Prozessoren stagniert

bei 160. Der 1,0 GByte große Videospeicher ist über eine 256 Bit breite Datenleitung mit dem Chip verbunden und taktet mit 1.950 statt 1.800 MHz (effektiv 3.900 statt 3.600 MHz) – etwa 8 Prozent schneller. Darüber hinaus hat AMD nach eigener Aussage einige kleinere Änderungen im Chip vorgenommen, die die Spieleleistung verbessern können und die Stromsparmechanismen effektiver machen sollen.

Auch die **Radeon HD 4890** lässt sich per Crossfire mit bis zu drei weiteren Karten des gleichen Typs zusammenschalten, um die Rechenleistung zu steigern. Erfahrungsgemäß können Sie bei zwei Grafikkarten und gut optimierten Spielen je nach Auflösung 70 bis 80 Prozent mehr Leistung erwarten. Pro weiterer Karte schrumpft der Leistungsgewinn allerdings stark. Mikroruckler und Treiber-Abhängigkeit betreffen Crossfire genauso wie SLI.

### DirectX & Physik

Weil die **Geforce GTX 275** wie die gesamte GTX-200-Serie letzten Endes von der Geforce 8800 GTX abstammt, beherrscht auch sie nur DirectX 10.0, nicht aber 10.1. Im Gegensatz zur **Radeon HD 4890** kann sie also nicht von allen Optimierungen profitieren, die die jeweiligen Entwickler in **Battleforge, Stalker: Clear Sky**

### Preisvorteil

**Daniel Visarius:** Sowohl mit der Radeon HD 4890 als auch mit der Geforce GTX 275 spiele ich problemlos auf 24-Zoll-Monitoren mit Kantenglättung flüssig. Durch den leiseren Betrieb und die etwas höhere Spieleleistung ist die Geforce unterm Strich die bessere Wahl. Trotzdem: Beide Platinen sind mehr oder weniger überflüssig. Gegenüber Radeon HD 4870 und Geforce GTX 260-216 rechnen sie zwar schneller, rechtfertigen aber keinen Neukauf. Wer eine ältere Platine besitzt, kann noch die Chance nutzen und sich für nun nur noch 180 Euro die flotte Vorgänger-Radeon HD 4870 schnappen.

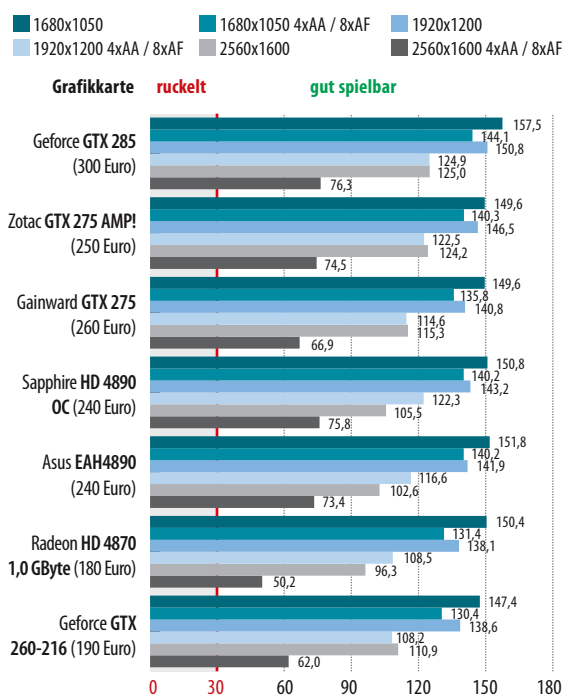


daniel@gamestar.de

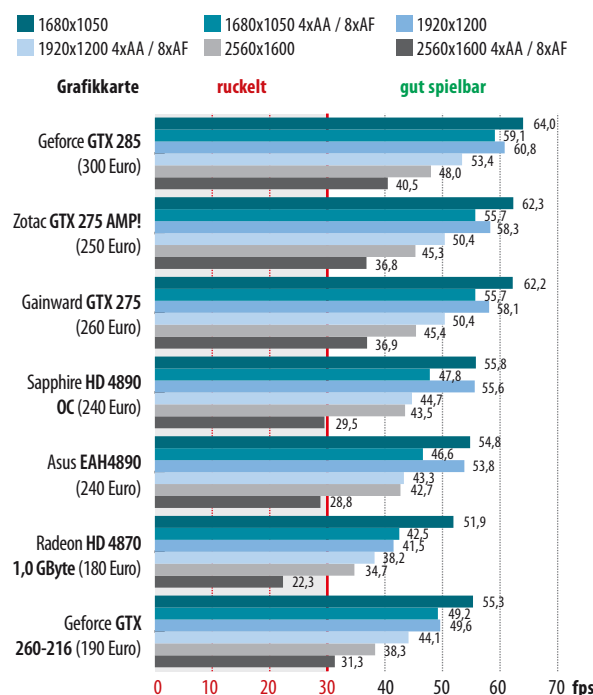
(per Patch), **Stormrise** und **H.A.W.X.**, eingebaut haben. Die dafür nötigen Funktionen will Nvidia erst mit seinen DirectX-11-Grafikkarten unterstützen, die vermutlich im Herbst 2009 zusammen mit Windows 7 (aber auch für Vista) erscheinen. Zeitgleich will auch AMD passende Hardware parat haben.

Auf der Physik-Seite kann die **Radeon HD 4890** theoretisch die Effekte der Havok-Engine auf dem Grafikprozessor berechnen, allein passende Spiele fehlen. Das bereits vielfach im Einsatz befindliche PhysX arbeitet dagegen nur mit Geforce-Karten zusammen.

### Unreal Tournament 3



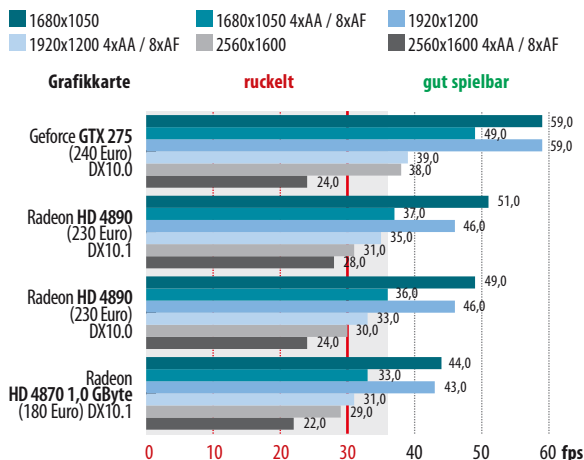
### Far Cry 2 DirectX 10





## DirectX-10.1-Benchmark

## H.A.W.X. DirectX 10



Die Flugzeug-Action **Tom Clancy's H.A.W.X.** nutzt neben Battleforge und Stromrise **DirectX 10.1**. Das Spiel sieht dadurch kaum besser aus, aber die Radeon-Karten rechnen so einige Bilder pro Sekunde schneller als im DirectX-10.0-Betrieb. Das genügt aber nicht, um die GeForce GTX 275 zu knacken, die von Haus aus lediglich DirectX 10.0 unterstützt, aber trotzdem schneller ist.

Bei beiden Verfahren werden die Physik-Berechnungen im Spiel (einstürzende Gebäude, schleudernde Fahrzeuge usw.) vom Hauptprozessor auf den Grafikchip verlagert. Möglich ist dies durch die weitreichende Programmierbarkeit heutiger Shader-Prozessoren. Die können so die GPU außer für Grafik- und Physikberechnungen auch für andere Zwecke verwenden, darunter das Enkodieren von Videos. AMD vermarktet das als »Stream Compu-

ting«, Nvidia als »CUDA«. Wie bei PhysX vs. Havok ist Nvidia auch hier etwas weiter, das Software-Angebot größer. Der in Kürze erscheinende PhysX-Patch für **Sacred 2** (Video auf XL-DVD) demonstriert eindrucksvoll, welche Performance-Vorteile das bringen kann. In vielen unterstützten Titeln, darunter auch **Mirror's Edge**, sind die Effekte jedoch ziemlich spärlich gestreut. Das Hauptproblem: Solange PhysX ausschließlich auf GeForce-Karten funktio-

niert, müssen sich die Spiele-Programmierer auf schmückendes Beiwerk konzentrieren, statt die Physik als zentrales Spielelement einzusetzen. Anderenfalls wären etwa in einem Multiplayer-Spiel GeForce- und Radeon-PCs inkompatibel zueinander.

## Lüfter, Lautstärke &amp; Strombedarf

Der Lüfter der **Radeon HD 4890** entspricht dem der HD 4870. Unter Windows bleibt er stets leise, unter Vollast im 3D-Betrieb dreht er allerdings in den hörbaren Bereich auf und wird teils deutlich lauter als die HD 4870. Das dürfte an den hohen Taktfrequenzen liegen. Um die Karte auf 1,0 GHz zu übertakten (siehe Kasten), mussten wir die Drehzahlen des Rotors noch weiter steigern.

Das Lüfterdesign für die **GeForce GTX 275** hat Nvidia von der GTX 285 übernommen. Unter Windows im 2D-Betrieb rotiert der Ventilator immer leise. Und selbst unter Vollast in Spielen wird er höchstens leicht hörbar. Im direkten Vergleich zur **Radeon HD 4890** ist die **GeForce GTX 275** erheblich leiser und durchaus für einen Silent-PC zu gebrauchen.

Beim Stromverbrauch unter Last liegt die **GTX 275** allerdings mit 429 zu 372 Watt hinter der **HD 4890** (Angaben gelten für das gesamte Testsystem). Im 2D-Betrieb steht die GeForce mit 175 zu 210 Watt jedoch klar besser da, obwohl AMD den Stromverbrauch im Leerlauf nach eigenen Anga-

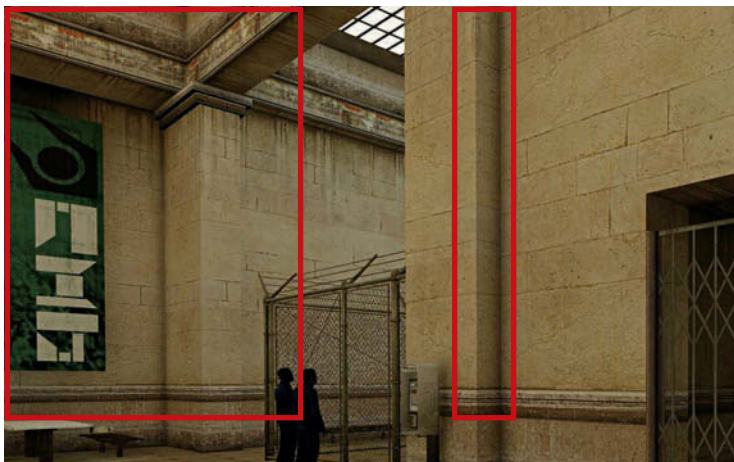
ben durch Optimierungen im Chip um ein Drittel senken konnte.

## Spieleleistung

Hauptsächlich durch den stark überarbeiteten Treiber mit der Versionsnummer 185.68 kann sich die **GeForce GTX 275** alles in allem gegen den direkten Konkurrenten **Radeon HD 4890** durchsetzen. Im Durchschnitt aller Benchmarks rechnet die neue **GeForce** knapp 6 Prozent schneller (69,9 gegen 65,9 Bilder pro Sekunde) und nur 3 Prozent langsamer als die 300 Euro teure **GeForce GTX 285**! Der Vorsprung variiert zwischen 2 und 8 Bildern pro Sekunde, liegt also niemals im kritischen Bereich zwischen spielbar und unspielbar. In den meisten Tests führt die **GeForce GTX 275** mit wenigen Bildern pro Sekunde, in manchen gewinnt hingegen die **Radeon HD 4890** (siehe Benchmarks). Mit beiden Karten können Sie problemlos 24-Zoll-Monitore mit 1920x1200 Bildpunkten flüssig befeuern. In den meisten Fällen reichen die Reserven sogar für die herausfordernde 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 – in vielen Titeln auch mit aktivierter vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung.

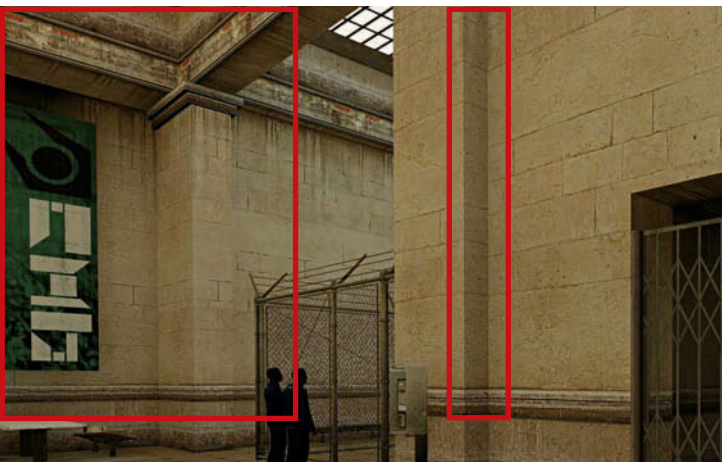
Durch den höheren Takt schlägt die **HD 4890** die 1,0-GB-Byte-Version der Radeon HD 4870 problemlos. Von den anfänglich kolportierten 20 Prozent Mehrleistung bleibt aber nur die Hälfte: Im Schnitt messen wir einen Leis-

## GeForce-Umgebungsverdeckung



Die neue Forceware-Serie 185.xx bringt zwei wesentliche Verbesserungen. Zum einen hat Nvidia offenbar sehr erfolgreich die Performance in hohen Auflösungen ab 1920x1200 optimiert (siehe Benchmarks). Zum an-

deren können Sie über eine Schaltfläche »Screen Space Ambient Occlusion« aktivieren und dieses einigen Spielen aufzwingen, die vom neuen Treiber hierbei offiziell unterstützt werden. In den Vergleichsbildern von **Half-**



**Life 2** sehen Sie, wie **Screen Space Ambient Occlusion** (kurz SSAO) dem Raum und seinen Objekten mehr Plastizität verleiht, indem es auch die Schattenwürfe und Reflexionen von indirektem Licht berechnet (links).

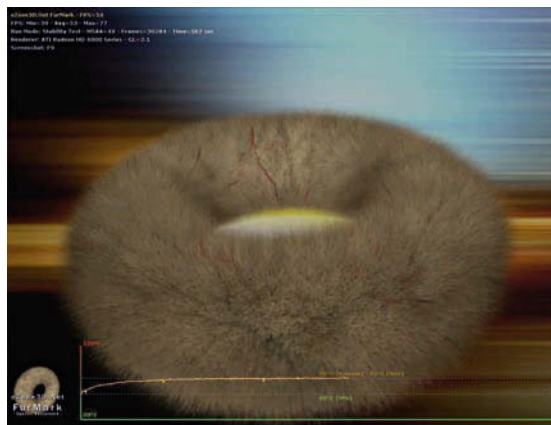
tungsvorsprung von 11 Prozent, der abhängig von Spiel und Auflösung schwankt (siehe Benchmarks). In der beliebten 22-Zoll-Auflösung 1680x1050 liegen beide Karten teils gleichauf. Erst mit aktivierter Kantenglättung oder steigenden Auflösungen wächst der Vorsprung der **HD 4890**.

Zwischen der **Geforce GTX 275** und der Geforce GTX 260-216 beträgt der Leistungsunterschied annähernd 10 Prozent. In keiner Einstellung entscheidet das über die Spielbarkeit eines Titels – entweder sind beide Karten schnell genug oder aber zu langsam für einen flüssigen Spielablauf.

### Geforce vor Radeon

Für welche der beiden neuen Oberklasse-Karten Sie sich entscheiden, ist letztlich Geschmacksache. Die **GTX 275** ist schneller und leiser als die **HD 4890** und damit knapp die bessere Grafikkarte für Spieler. Außerdem arbeitet sie in PhysX-optimierten Spielen wie **Sacred 2** (mit Patch)

## Radeon HD 4890 mit 1,0 GHz



Wir haben die Radeon HD 4890 über den **Catalyst-Treiber** und dessen **Overdrive-Funktion** auf 1,0 GHz Chiptakt gejagt. Den Speicher konnten wir mit 1.190 statt 975 MHz betreiben (effektiv 4.760 statt 3.900 MHz). Mit diesen Taktraten holt die Radeon HD 4890 sogar die rund 70 bis 80 Euro teurere Geforce GTX 285 ein. Im Durchschnitt aller unserer Benchmarks, dem so genannten Performance-Rating, kommt die 1,0 GHz schnelle HD 4890 auf 72,9 statt 67,4 fps. Allerdings: Sie verlieren Ihre Garantiesprüche und längst nicht jede HD 4890 wird mit 1,0 GHz Chiptakt auf Dauer stabil laufen.

und **Mirror's Edge** um einiges flotter. Dagegen kann die Radeon nur in wenigen Spielen Profit aus DirectX 10.1 schlagen. Sowohl **Ge-**

**force** als auch **Radeon** lohnen sich in erster Linie für Besitzer älterer Karten wie Geforce 8800 GT, 9800 GT oder Radeon HD 3870.

Wer bereits eine HD 4850, eine Geforce GTX 9800 oder schneller im Rechner hat, kann sich das Geld erst mal sparen. **DV**

## Testergebnisse

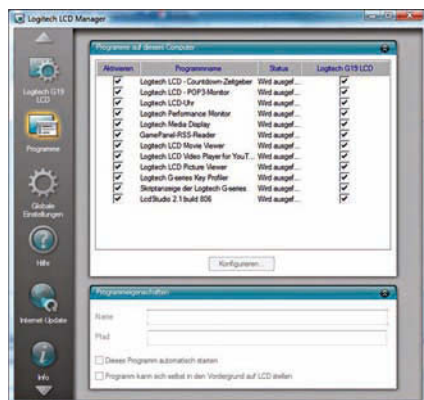
	1	2	3	4
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Hersteller / Preis</b>	Zotac / 250 Euro	Asus / 225 Euro	Sapphire / 240 Euro	Gainward / 260 Euro
<b>Technische Angaben</b>				
Grafikchip / DirectX-Version	GT200b / 10.0	RV790 / 10.1	RV790 / 10.1	GT200b / 10.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	702 / 1.512 / 2.320 MHz	850 / 850 / 3.900 MHz	900 / 900 / 4.000 MHz	633 / 1.404 / 2.268 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	240 (1D) / 40	160 (5D) / 40	160 (5D) / 40	240 (1D) / 40
Videospeicher / Speicheranbindung	896 MByte GDDR3 / 448 Bit	1024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1024 MByte GDDR5 / 256 Bit	896 MByte GDDR3 / 448 Bit
Steckplatz / Stromanschluss	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Po	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol
<b>Bewertung</b>				
<b>Spieleleistung</b>	<b>35/40</b>	<b>35/40</b>	<b>35/40</b>	<b>35/40</b>
Pro & Kontra	+ schnellste Karte im Test + 1920x1200 immer flüssig + meist auch 2560x1600 + auch mit Kantenglättung	+ 1920x1200 immer flüssig + meist auch 2560x1600 + auch mit Kantenglättung	+ 1920x1200 immer flüssig + meist auch 2560x1600 + auch mit Kantenglättung	+ 1920x1200 immer flüssig + meist auch 2560x1600 + auch mit Kantenglättung
<b>Bildqualität</b>	<b>18/20</b>	<b>19/20</b>	<b>19/20</b>	<b>18/20</b>
Pro & Kontra	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter + AA minimal schlechter als Radeon	+ derzeit beste Kantenglättung + fast perfekter anisotroper Texturfilter + AF flimmert teils leicht	+ derzeit beste Kantenglättung + fast perfekter anisotroper Texturfilter + AF flimmert teils leicht	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter + AA minimal schlechter als Radeon
<b>Technik</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>16/20</b>
Pro & Kontra	+ PhysX + SLI + relativ sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last + DirectX 10.0	+ Crossfire + DirectX 10.1 + relativ niedriger Strombedarf unter Windows + hoher Strombedarf unter Last	+ Crossfire + DirectX 10.1 + relativ niedriger Strombedarf unter Windows + hoher Strombedarf unter Last	+ PhysX + SLI + sparsam in 2D + hoher Strombedarf in 3D + DX 10.0 + SLI-Anschlüsse nicht standardkonform
<b>Kühlsystem</b>	<b>8/10</b>	<b>6/10</b>	<b>6/10</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	+ unter Windows leise + in Spielen nur leicht hörbar + blockiert zwei Steckplätze	+ unter Windows leise + unter Last hörbar bis deutlich hörbar + blockiert einen Steckplatz	+ unter Windows leise + unter Last hörbar bis deutlich hörbar + blockiert einen Steckplatz	+ unter Windows leise + in Spielen nur leicht hörbar + blockiert zwei Steckplätze
<b>Ausstattung</b>	<b>8/10</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	+ 1024 MByte + HDMI + Adapter + Race Driver Grid + 3DMark Vantage	+ 1024 MByte Speicher + Mauspad + HDMI + Adapter + Asus-Tools-CD + Spannungs-Tuner	+ 1024 MByte + HDMI + Adapter + DVD-Software-Paket + 3DMark Vantage	+ 896 MByte + HDMI + Adapter + Gutschein für 3DMark Vantage
<b>Fazit</b>	Durch die Übertaktung rechnet die AMP! fast so schnell wie eine GTX 285! Testsieger und Referenz bis 300 Euro!	Etwas langsamer und viel lauter als GTX 275. Übertakter können die Versorgungsspannung des Grafikchips erhöhen.	Mit 50 MHz mehr Takt arbeitet die Sapphire-Karte etwas schneller als das Asus-Modell. Der Lüfter ist auch hier hörbar.	Leiser Kühler, sonst Standard, aber teuer. Die leicht versetzten SLI-Anschlüsse kosten einen Punkt in der Technik-Note.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Ausreichend</b>
	<b>86</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	<b>84</b>



# Tastatur Logitech



Das Farb-LCD von Logitechs **G19** macht die mit 150 Euro übertrieben teure Spiele-Tastatur zu einem Hingucker. Dank der Kompatibilität zu den **G13**- und **G15**-Modellen zeigen Spiele und Applets nützliche Informationen wie den Munitionsstand an. Die Voreinstellungen des Treibers er-



Im Treiber lässt sich die G19 umfangreich konfigurieren.

möglichen direkt nach der Installation das Nutzen des Displays. So betrachten Sie Bilder und Videos, lesen RSS-Feeds, steuern den Media-Player oder zeigen die Uhrzeit und (Pizza-)Countdowns an. Das Anpassen der Einstellungen mit dem »LCD Manager« und »G-series Key Profiler« geht schnell von der Hand. Profile für einzelne Spiele werden bei Bedarf aus dem Internet geladen.

Das gestochen scharfe LC-Display hat eine 6,1-cm-Diagonale und löst mit 320 mal 240 Pixeln auf. Weil es sehr leuchtstark ist, stört seine spiegelnde Oberfläche nicht allzu sehr. Per Knopfdruck können Sie das Display zudem jederzeit abschalten.

## Tippsgefühl

Das Tastatenlayout ist insgesamt etwa fünf Millimeter schmäler als das Standard-Tastatur-Layout

und erfordert deshalb eine kurze Eingewöhnungszeit, stellt aber durchaus auch Vielschreiber zu frieden. Über einen langen Tastenhub wird der Finger mittels weichem Tastenanschlag zum klar definierten Druckpunkt geführt. Das Tippgefühl erinnert an die rund halb so teure **G15**.

Neben den Tasten zur Mediensteuerung besitzt die **G19** auch Schalter zum Verwalten der Profile und Makros. Zudem gibt es neben dem LCD noch ein Digi-Kreuz zum Steuern der Display-Applikationen. Über einen als Schieber ausgeführten Schalter lassen sich die Windows-Tasten bei Bedarf deaktivieren. Der gegenüber der **G15** nun aktive USB-Hub arbeitet nach 2.0-Standard und kann deshalb endlich auch externe Festplatten mit hinreichend Strom versorgen.

►GameStar.de-Quicklink: 6102



## G19

Ca. Preis 150 Euro

Hersteller Logitech

### TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	105	Anschluss	USB-Kabel
Sondertasten	32	Kabellänge	1,5 m
Format	Tastatur	Besonderheiten	Farb-Display

### BEWERTUNG

<b>Präzision</b>	+ klarer Druckpunkt - Anschlag etwas zu weich	<b>36/40</b>
<b>Technik</b>	+ Farb-Display + integrierter Speicher	<b>17/20</b>
<b>Ausstattung</b>	+ aktiver USB-2.0-Hub + umfassende Makro-Funktionen	<b>19/20</b>
<b>Ergonomie</b>	+ abschaltbares Display - kein Standard-Layout	<b>7/10</b>
<b>Verarbeitung</b>	+ sehr gute Verarbeitung - spiegelnder Display-Rahmen	<b>8/10</b>

**Fazit** Sehr gute Luxus-Spielertastatur mit umfangreicher Ausstattung, viel Flexibilität und Farb-Display, jedoch zu einem unverhältnismäßigen Preis. Trotzdem neue Referenz!

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

**87**

# PCWELT Testcenter

## Die besten PCs über 700 Euro



**Hardware4u Gamers Dream Rev 3.1 Air**  
Platz 1 / Preis: rund 1850 Euro

Schnell und sehr günstig ausgestattet präsentiert sich dieser Spiele-PC.



**HE-Computer Highend Cube Ultra**  
Platz 2 / Preis: rund 1250 Euro

Leistungsstarker, gut ausgestatteter Spiele-PC mit sehr günstigem Preis.



**PC-World Whisper Power New Technology Intel**  
Platz 3 / Preis: rund 1175 Euro

Sehr leiser und flotter Tower-PC, der sich auch für moderne Spiele eignet.

TOP 10 PCs über 700 Euro		Technische Angaben/ Messwerte										Bewertung (max. 100 Punkte)				
Produktangaben		Preis (Euro)	Prozessor	Hauptspeicher (MB)	Stromverbrauch (W) Betrieb/ Standby/Aus	Betriebsgeräusch (dBA) / Ruher/ Last	Festplattenkapazität (GB)	PC Mark 05 (Punkte)	Wertung?	Tempo	Ausstattung	Handhabung	Ergonomie	Service	Preis-Leistungs-Verhältnis	
Rang	Produkt															
1	Hardware4u Gamers Dream Rev 3.1	1850	Intel Core i7 920	6156	197,4/10,8/0,0	28,2/30,9	932,00	13.634	63	98	60	85	7	33	günstig	
2	HE-Computer Highend Cube Ultra	1250	Intel Core 2 Duo E8400	4096	172,2/5,9/0,4	28,5/34,5	665,60	13.372	60	99	50	80	8	32	sehr günstig	
3	PC-World Whisper Power NT Intel	1175	Intel Core 2 Duo E8400	4096	92,0/83,0/0,0	21,4/22,0	476,00	6991	52	52	53	85	26	36	teuer	
4	Hardware4u Gamers Dream Rev 3.0	1300	Intel Core 2 Duo E8400	2048	108,0/4,5/3,1	24,6/26,4	476,90	10.028	51	73	43	68	20	30	günstig	
5	HE-Computer Silent Edition08	1270	Intel Core 2 Duo E6750	2048	99,4/5,5/0,0	24,2/26,5	477,00	7674	49	59	43	79	19	29	günstig	
6	MR Computer Ichbinleise HFX Micro	3290	Intel Core 2 Duo T7800	4096	33,9/33,0/3,1	17,3/17,3	61,00	5313	48	34	23	78	65	42	günstig	
7	HP Touchsmart iQ500 PC	1500	Intel Core 2 Duo T5850	4096	77,6/5,0/3,5	19,9/21,3	476,00	5501	47	31	65	63	40	46	teuer	
8	Shuttle XPC M 2000M	2030	Intel Core Duo T2400	2048	33,9/33,0/3,1	17,1/21,3	238,00	4402	46	26	31	64	75	42	teuer	
9	Wortmann Terra Home 6000	800	Intel Core 2 Quad Q6600	2048	92,4/4,4/0,0	25,7/36,7	305,00	7237	45	42	43	79	20	39	teuer	
10	HE-Computer Powerzwerg08	1250	Intel Core 2 Duo E8200	2048	75,9/4,7/4,5	23,1/25,4	610,00	7751	45	58	45	56	24	32	günstig	

Alle Tests auf [www.pcwelt.de](http://www.pcwelt.de), aktuelle Preise: <http://markt.pcwelt.de>. 1) Wertung: Tempo (30%), Ausstattung (20%), Handhabung (20%), Ergonomie (20%) und Service (10%).

**Hardware4u Gamers Dream Rev 3.0 Air**

Platz 4 / Preis: rund 1300 Euro

Spieltauglicher PC mit besonders leisem Betriebsgeräusch.

**HE-Computer Silent Edition08**

Platz 5 / Preis: rund 1270 Euro

Der Geräuschpegel des sehr gut verarbeiteten Rechners ist recht niedrig.

**Aktuelle Tests finden Sie ständig unter [www.pcwelt.de](http://www.pcwelt.de)**

## Maus Razer



Mit der 120 Euro teuren **Mamba** stellt Razer nicht nur die bisher teuerste Spielermouse, sondern den ersten hauseigenen Nager vor, der auch kabellos per Funkverbindung funktioniert. Der Akku ist auswechselbar, hat aber kein Standardformat. Sollte er leer sein, schließen Sie die Maus einfach per Kabel an und spielen weiter. Das Gehäuse der **Mamba** entspricht der Razer **Deathadder** und passt somit nur in rechte Hände. Allerdings besitzt die **Mamba** zwei zusätzliche Taster links neben der Feuertaste, mit denen Sie in der Voreinstellung die Auflösung des Laser-Sensors in fünf frei wählbaren Schritten von 100 bis hin zu wahnwitzigen 5.600 dpi festlegen.

In Spielen reagiert die **Mamba** auch mit Funkverbindung verzögerungsfrei, hochpräzise und extrem schnell, die höhere Auflösung ist in der Praxis aber nicht spürbar. Ebenso arbeitet der Laser auf fast allen Unterlagen zuverlässig, einzig auf Hartplastik-Pads gab es Ausfälle. Alle Tasten lassen sich frei konfigurieren und im internen Speicher aufbewahren; den übersichtlichen Treiber benötigen Sie nur für Änderungen. Die wesentliche Neuerung der **Mamba** ist damit die drahtlose Funkverbindung. Ob die den extrem hohen Preis wert ist, bleibt aber zumindest fraglich. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6075

## Notebook Toshiba



**GameStar**  
Hardware-Referenz  
Notebooks ab  
1.500 Euro

Fünf Kilo schwer, über sechs Zentimeter dick und eine Akkulaufzeit von knapp 50 Minuten: Toshiba's **Qosmio X300 140** ist nichts für Weltenbummler. Wer aber einen PC-Ersatz sucht, der trifft mit dem **X300** die richtige Wahl, vorausgesetzt die Kosten von 3.200 Euro sprengen nicht das Budget. Toshiba packt nahezu alles, was gut und teuer ist, unter das rot-schwarze Plastikkleid, darunter den 2,53 GHz schnellen Vierkern-Prozessor Core 2 Extreme QX9300, 4,0 GByte RAM, zwei GeForce 9800M GTS sowie eine normale Notebook-Festplatte für Daten und eine pfeilschnelle 128 GByte große Solid State Disk für Betriebssystem und Spiele. Auch bei der Verarbeitung gibt es nichts zu meckern, einzig das Tastenfeld biegt sich deutlich zu stark durch.

Die teuren Komponenten machen sich beim Spielen bezahlt. Selbst **Crysis** läuft in hohen Details und mit DirectX 10 mit weit über 30 Bildern pro Sekunde (in der nativen Auflösung des 17-Zoll-Displays von 1440x900 Bildpunkten). Soviel Leistung liefert das **X300** aber nur mit Stromkabel. Im Akku-Betrieb deaktiviert das **Qosmio** beide GeForce 9800M GTS und nutzt nur noch die deutlich langsamere GeForce 9400M GS. Folge: **Crysis** ist nur in 1024x768 und minimalen Details spielbar. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6076

## Grafikkartenkühler Arctic Cooling



In der Ausgabe 03/2009 testeten wir mit dem **HR-03 GTX** von Thermalright (71 Punkte) den ersten Grafikkartenkühler für Nvidias High-End-Serie GeForce GTX 200. Nun legt Arctic Cooling mit dem **Accelero Xtreme GTX 280** nach. Sowohl der Thermalright als auch der **Accelero Xtreme GTX 280** kosten 50 Euro – bei Arctic Cooling ist der Lüfter aber schon dabei, bei Thermalright kostet er extra. Im Vergleich zum Standardlüfter kühlt der **Xtreme** deutlich besser: Unter Volllast fällt die maximale Temperatur einer GTX 280 von 86°C auf 51°C – massig Spielraum zum Übertakten. Auch bei der Lautstärke kann der **Xtreme** überzeugen. 1,7 Sone gegenüber den lauten 5,4 Sone des Originalteils sprechen für sich. Außer auf die GTX 280 passt der **Xtreme** auch auf GTX-260- und GTX-285-Modelle.

Nicht überzeugen kann uns hingegen die unhandliche Montage. So sollten Sie sich etwa eine gute Stunde Zeit nehmen, denn es gilt, unzählige Wärmeleit-Pads aufzukleben. Dabei müssen sämtliche Oberflächen vor dem Aufkleben penibel gereinigt werden, sonst halten die Aluminium-Hitzeschilder nicht – nervig. Im Vergleich zum Thermalright, der volle vier PCI-Slots verdeckt, ist der **Xtreme** kaum höher als der Original-Kühler. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6074

### Mamba

Ca. Preis 120 Euro

Hersteller Razer

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Funk/Kabel	Tasten	7 Tasten
Abtastung	Laser (5.600 dpi)	Mausrad	3-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Makros

#### BEWERTUNG

Präzision	sehr hohe Präzision extrem schnell Mausrad perfekt	39/40
Technik	programmierbar Funk verzögerungsfrei keine Hartplastik-Pads	19/20
Ausstattung	Speicher kabellos Makros 7 Tasten keine Gewichte	19/20
Ergonomie	sehr gut, alle Tasten gut erreichbar nur für rechte Hände	9/10
Verarbeitung	sehr gut verarbeitet nicht so perfekt wie Logitech G5	9/10

**Fazit** Sehr präzise und hochkonfigurierbare Spielermouse mit internem Speicher, optionaler Funkverbindung und guter Verarbeitung, aber extrem hohen Preis.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

95

### Qosmio X300 140

Ca. Preis 3.200 Euro

Hersteller Toshiba

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2Q QX9300	Display	17 Zoll (1440x900)
RAM / HDD	4,0 GB / 448 GB	Maße	41,2 x 30,6 x 6,3 cm
3D-Chip	2x GF 9800M GTS	Gewicht	5,5 kg (inkl. Netzteil)

#### BEWERTUNG

Spielleistung	schnell genug für native Auflösung maue Leistung im Akkubetrieb	39/40
Display	kräftige Farben gute Helligkeit spiegelt	18/20
Technik	gute Verarbeitung stets leise Tastatur biegt sich durch	17/20
Ausstattung	HDMI / Displayport eSATA Kartenleser viele Anschlüsse	9/10
Erweiterbarkeit	Expresscard RAM und HDD austauschbar alle RAM-Slots belegt	8/10

**Fazit** Extrem schnelles und riesiges Spiele-Notebook mit Vierkern-CPU und zwei Grafikkarten für horrenden 3.200 Euro – aber neue Referenz ab 1.500 Euro!

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

91

### Accelero Xtreme GTX 280

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Arctic Cooling

#### TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer / Alu	Kühlung	aktiv
Gewicht	680 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	ja	Maße	287x104x54 mm

#### BEWERTUNG

Kühlleistung	deutlich besser als Standardlüfter Spannungswandler werden heiß	35/40
Lautstärke	deutlich leiser als Standardlüfter auch unter Volllast leise	19/20
Technik	passt auf alle Single-Chip-GTX-Modelle aufwändige Montage	16/20
Verarbeitung	saubere Verarbeitung plane Kühlfläche	8/10
Ausstattung	unzählige Wärmeleitpads RAM-Kühler halten nicht immer	6/10

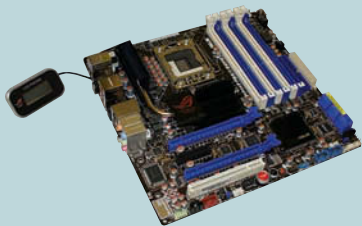
**Fazit** Leistungsfähiger und leiser Kühler für fast alle GTX-200-Modelle. Die fummelige Montage nervt aber. Trotzdem besser als der HR-03 GTX von Thermalright.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

84



## Mainboard Asus



Beim 210 Euro teuren **Asus Rampage II Gene** für Intels Core-i7-CPUs fällt eines sofort auf: Es kommt im platzsparenden Mini-ATX-Format daher. Trotzdem passen Crossfire- oder SLI-Gespanne dank der zwei PCIe-16x-Slots. Zusätzlich gibt's noch einen PCIe-4x- sowie einen PCI-Steckplatz. 3D-Karten mit doppelter Bauhöhe verdecken allerdings stets einen der beiden, da die jeweils unter den Grafikkarten-Slots liegen. Die restliche Ausstattung braucht sich vor keinem Standard-ATX-Mainboard verstecken: Ein Mini-Display für die Bios-Meldungen, sechs SATA- und ein eSATA-Port sowie Gigabit-LAN und Firewire sind reichlich. Die integrierte **Soundblaster X-Fi** unterstützt nur EAX 4.0, aktuell ist EAX 5.0.

Übertakter freuen sich über sehr praktische Ein/Aus-, Reset- und Memory-Reset-Schalter direkt auf dem Board sowie einen ClearCMOS-Taster am Slotblech. Das Bios ist ebenfalls konsequent auf Leistungssteigerungen ausgelegt: Von der Automatikfunktion bis hin zu feinsten Änderungen aller relevanten Parameter inklusive der Spannungen erlaubt das **Rampage II Gene** jedwede Einstellung. Bereits im Auslieferungszustand liegt die Geschwindigkeit auf dem Niveau der ausgewachsenen X58-Platinen. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6125

## Mini-Tastatur Logitech



Optisch erinnert die 70 Euro teure **G13**-Miniatatur an eine geschrumpfte **G15**, inklusive kleinem Display. Das zeigt zum Beispiel in **World of Warcraft** Charakter-Werte an und außerhalb von Spielen Informationen zur Systemlast, der Uhrzeit oder dem Datum. Wer will, kann Display und Tastenfeld beleuchten lassen, die Farbauswahl ist nahezu unbegrenzt. Für Kontrolle sorgen 25 programmierbare, aber schwammige Tasten sowie ein Mini-Joystick am rechten Rand. Die Tasten G4, G10, G11 und G12 sind wie **W**, **A**, **S**, **D** angeordnet und leicht eingekerbt, damit Sie blind zu Ihnen zurückfinden. Uns war die Einkerbung aber deutlich zu vage.

Makros nehmen Sie direkt im Spiel auf, ein Umweg über den Treiber ist nicht nötig. Für viele Spiele bringt der Treiber bereits sinnvolle Voreinstellungen mit – so liegen zum Beispiel in **Call of Duty 4** Befehle für laufen, hinlegen oder Waffe wechseln schon bereit. Wenn Sie an einem anderen PC spielen, übertragen Sie die Profile auf den internen Speicher und können die Tastenbelegungen auf fremden Rechnern ohne vorherige Treiber-Installation nutzen. Allerdings bekommen Sie für den gleichen Preis der **G13** auch eine vollwertige **G15**-Tastatur, inklusive Display und mehr Tasten. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6073

## Headset Logitech



Bei Logitechs **G35** fallen sofort die am linken Ohrhörer untergebrachten Bedienelemente auf: Dort finden Sie die Lautstärkeregelung, die Mikrostummschaltung sowie einen Schalter zur Aktivierung der Raumklangsimitation »Dolby Headphone«. Die drei ebenfalls dort untergebrachten »G-Tasten« können Sie mit Befehlen für einige gängige Media Player sowie Voice-Chat-Programme belegen. Auf Wunsch lässt Sie das **G35** per Stimmveränderungsfunktion zudem klingen wie einen Riesen, ein Alien oder einen Mutanten. Drei austauschbare Polster für den Kopfbügel sowie das vergleichsweise geringe Gewicht sorgen für bequemes Spielen. Einzig die Ohren werden wegen der geschlossenen Bauweise der Hörer mit der Zeit etwas warm.

Im Hörtest gefällt uns das **G35** vor allem durch seine hohe Präzision, mit der es die Klangkulisse auflöst. Auch in lauten Gefechten gehen leisere Geräusche nicht im Lärm unter, trotzdem donnern Explosionen kräftig. Dabei macht die Raumklangsimitation eine gute Figur: Gegner orten Sie meist schnell und präzise. Einzig bei Musik klingt das Headset zu steril und kalt. Das Gesamtpaket aus präzisiertem Spieleklang, innovativer Bedienung und hochwertiger Verarbeitung überzeugt aber. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6094

### Rampage II Gene

Ca. Preis 210 Euro Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Chipsatz** Intel X58 **Grafik** 2x PCI Express 16x  
**CPUs** alle Sockel 1366 **RAM** 6x DDR3-2000  
**FSB/QPI** 32,0 GB/s **Bios-Version** 0705

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	sehr stabil + 16x Crossfire / SLI + 3D-Karten verdecken Steckplätze	35/40
<b>Spieleleistung</b>	sehr schnell + auf einem Niveau mit Standard-ATX-Versionen	20/20
<b>Ausstattung</b>	viele Schalter + Mini-Display nur ein PCIe-4x- und PCI-Slot	16/20
<b>Kühlsystem</b>	lautlos + Heatpipe-Kühlung fünf regelbare Lüfteranschlüsse	9/10
<b>Bios</b>	sehr umfangreich + Automatik Profile + deutsch	10/10

**Fazit** Durchdachtes Micro-ATX-Mainboard mit Crossfire- und SLI-Option sowie sehr umfangreichen Übertakterfunktionen für kompakte High-End-Spiele-PCs.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

90

### G13

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Logitech

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Tasten** 25 **Anschluss** USB-Kabel  
**Sondertasten** 10 **Kabellänge** 1,5 m  
**Format** Mini **Extras** Mini-Joystick, Display

#### BEWERTUNG

<b>Präzision</b>	eingekerbte Tasten + guter Tastenabstand + Anschluss zu weich	35/40
<b>Technik</b>	interner Speicher + programmierbar + guter Treiber	18/20
<b>Ausstattung</b>	Display + Mini-Joystick + individuelle Beleuchtung	18/20
<b>Ergonomie</b>	ergonomisch + nicht alle Tasten gut erreichbar nur für Rechtshänder	9/10
<b>Verarbeitung</b>	sehr gut verarbeitet Joystick zu rutschig und klein	9/10

**Fazit** Kleine, aber gute Ergänzung zu einer vollwertigen Tastatur mit sinnvollen Extras. Im direkten Vergleich mit einem Preis von 70 Euro aber viel zu teuer.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

89

### G35

Ca. Preis 90 Euro Hersteller Logitech

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Frequenzgang** 20 - 20.000 Hz **Übertragung** Kabel  
**Surround** ja, virtuell **Kabellänge** 3,0 m  
**Klangregler** Lautst., Mikro **Anschluss** USB

#### BEWERTUNG

<b>Klang</b>	kräftiger Bass	28/30
<b>Spiele</b>	+ extrem präzise aufgelöst	28/30
<b>Sprachqualität</b>	+ sehr gute Sprachverständlichkeit + klare Sprachübertragung	28/30
<b>Klang Musik</b>	+ trockener Bass + dynamisch + Höhen überbetont + steril	15/20
<b>Ergonomie</b>	+ gepolstert + drei Kissen + relativ leicht + Ohren werden warm	8/10
<b>Ausstattung</b>	+ Raumklang + Stimmveränderung + tolle Bedienung + guter Treiber	10/10

**Fazit** Innovatives USB-Headset mit Raumklangsimitation, Stimmveränderung sowie einfacher Bedienung. Trotz geschlossener Ohrhörer noch relativ angenehm zu tragen.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

89

# TECHtelmechtel

SLI-Upgrade läuft instabil / Core 2 aufrüsten oder Phenom II X4 neu kaufen / SLI und eine Geforce für PhysX / Von Windows XP auf Windows 7



Stecken die Karten eines Multi-GPU-Verbunds anders als im Bild unmittelbar nebeneinander, kann es bei schlecht durchlüfteten PCs zum **Hitzestau** kommen.

## SLI-Upgrade instabil

❖ In meinem System mit einem Core 2 Quad Q6600, Asus-Mainboard P5N-E SLI, 4,0 GByte Speicher und dem Corsair-Netzteil VX550W war bisher eine Giga-byte Geforce 8800 GTS mit 512 MByte verbaut. Alle Spiele haben wunderbar funktioniert. Jetzt habe ich eine zweite Karte hinzugefügt, die mit der ersten baugleich, aber vom Händler über-taktet ist. Beide Karten habe ich zu einem SLI-Verbund zusammen-geschlossen. Der funktioniert zu-nächst einwandfrei, aber alle Spiele (Silent Hunter 3, Bioshock, Half-Life 2, Geheimakte Tunguska) hängen sich über kurz oder lang auf. Was habe ich falsch gemacht?

Lutz Müller

❖ Da das Netzteil als Fehlerur-sache vermutlich auszuschließen ist, könnte die starke Übertak-tung der zweiten Karte für die Ab-stürze verantwortlich sein. Sen-ken Sie den Takt mit einem Pro-gramm wie dem Rivatuner (► [GameStar.de-Quicklink: 6078](http://GameStar.de-Quicklink: 6078)) von der voreingestellten Taktfre-quenz auf den Nvidia-Standard von 650/1.625/1.940 MHz ab. Sollten die Bildfehler dann verschwinden, gibt es zwei Schlussfolgerungen: Entweder ist die Karte mit den höheren Taktraten überfordert oder die Belüftung im PC ist unzurei-chend. Wollen Sie den höheren Takt fahren, hilft eventuell ein zu-sätzlicher Gehäuselüfter. Oder aber Sie bleiben beim Standard-takt. Einen großen Leistungsver-lust haben Sie dabei nicht zu be-fürchten – in einem SLI-Verbund

spielen die Taktraten eine unter-geordnete Rolle bei der Spieleleistung. Bestehen die Bildfehler weiter, sollten Sie die zweite Karte umtauschen.

## Core 2 oder Phenom?

❖ Ich besitze ein Sockel-775-Mainboard mit einem Core 2 Duo E6400. Aus diversen Gründen be-nötige ich aber ein neues Main-board. Was würde sich mehr loh-nen: Ein neues Sockel-775-Main-board und später einen schnel-leren Prozessor oder direkt ein Sockel-AM2+-Mainboard mit einem Phenom II X4 940 BE?

Marcel Kühling

❖ Das hängt in erster Linie von Ihrem Budget ab. Derzeit ist der Core 2 Duo E6400 auf jeden Fall noch schnell genug für alle Spiele, und das wird sich auch so schnell nicht ändern. Ein neues »altes« Mainboard ist daher die mit Ab-stand günstigste Lösung; schnel-lere Prozessoren für den Sockel 775 wird es noch bis weit ins Jahr 2010 hinein geben. Das P45 Neo-F von MSI zum Beispiel kostet nur 90 Euro, hat aber alles Wich-tige mit an Bord (Test in GameStar 05/2009). Die Vierkernlösung mit einem Phenom II X4 940 BE rech-net ohne Zweifel schneller, kos-tet mit Hauptplatine aber min-destens 350 Euro. Falls Sie zu einem AM3-Untersatz greifen, müssen Sie außerdem neuen DDR3-Speicher anschaffen. 3,0 GByte kosten derzeit 100 Euro.

## PhysX und SLI

❖ Im Techtelmechtel der Aus-gabe 04/2009 wollte Sebastian Mertens seine Geforce 8800 GT als PhysX-Karte nutzen. Ich ha-be zwei 9800 GTX in meinem System verbaut, habe alle Trei-ber auf dem aktuellen Stand und kann trotzdem keine Karte auswählen, die nur PhysX be-rechnet. Sowohl SLI als auch PhysX sind aktiviert. Könnte ich eine dritte, passiv gekühlte Kar-te in mein Nforce-780i-Boards einsetzen? Muss diese Karte Triple-SLI unterstützen?

Roland Weidlero

❖ Nein, eine dritte Karte, die ausschließlich PhysX-Berech-nungen übernehmen soll, muss kein Triple-SLI unterstützen. Al-lerdings sollten Sie mindestens eine Geforce 8800 GT oder eine 9600 GT dafür abstellen, weil langsamere Karten wie etwa eine passiv kühlbare Geforce 8600 unter PhysX die eigentlich schnel-lere SLI-Kombination ausbrem-sen. Nvidia empfiehlt als Richt-wert eine DirectX-10-Karte mit mindestens 64 Shader-Prozes-soren. Auch eine dritte 9800 GTX wäre die falsche Wahl – der Nvi-dia-Treiber würde alle Karten so-fort zu einem Triple-SLI-Verbund vereinen, und Sie stünden vor dem gleichen Problem. Grund-sätzlich übernimmt in einem SLI-Verbund immer die erste Karte die PhysX-Kalkulationen, aber auch einen Teil der Grafik.

## Von XP zu Windows 7

❖ Bisher war ich mit Windows XP zufrieden. Weil mit Windows 7 aber DirectX 11 erscheint, wäre ich mit XP und DirectX 9 trotz ak-tueller 3D-Karte zwei Generati-onen zurück. Deshalb überlege ich, mir Vista zu kaufen. Oder soll ich auf Windows 7 warten?

Rainer Abwäger

❖ Warten Sie ruhig auf Win-dows 7. Dessen Entwicklung be-findet sich in der Schlussphase, und wahrscheinlich wird es schon im Herbst 2009 erhältlich sein. Für ein halbes Jahr lohnt sich der Kauf von Vista nicht mehr. Nach aktuellem Stand will Microsoft auch kostengünstige Upgrade-Pakete von XP anbieten, sodass sie nicht die überbeuerte Vollver-sion kaufen müssen. Allerdings wird bei einem Upgrade von XP auf 7 eine Neuinstallation fällig (ein Upgrade von Vista auf 7 kommt ohne aus).

DV



Allem Anschein nach wird **Windows 7** der würdige XP-Nach-folger, der Vista hätte sein sollen.

## 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 Verständ-nis, dass uns das wegen der hohen Zahl an Zuschrif-ten nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtel-mechtel besprochen.



Der Vierkerner **Phenom II X4** ist in den meisten Situationen zwar schneller als ein **Core 2 Duo**, aber das Aufrüsten eines Core-2-Systems ist noch nicht notwendig.



# Einkaufsführer

## 06/2009

22-Zoll-Monitore gehen bereits für weniger als 200 Euro über die Ladentheke.

Grund genug für uns, die veralteten 19-Zöller aus dem Einkaufsführer zu werfen. Stattdessen teilen wir nun die Monitore in zwei Kategorien mit jeweils zwei Preisbereichen. So finden Sie den optimalen Bildschirm ganz einfach.

**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>NEU</b>
Phenom II X4 9850 Boxed	140 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Asus M3A78 Pro	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
Asus Radeon EAH4850 / 512 MB	140 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	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>550 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> +30 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	170 €
<b>Bessere Soundkarte</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	200 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
MSI DKA790GX Platinum	140 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
Zotac GeForce GTX 285 / 1,0 GByte	300 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Samsung Spinpoint F1 1.000 GByte	70 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	30 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
<b>Netzteil</b>	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>950 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> -130 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	170 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	<b>NEU</b> -20 €
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	50 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Phenom II X4 940 und GeForce GTX 285 mit 1,0 GByte.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>NEU</b>
Core 2 Quad Q9650	230 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Noctua NH-U12P	55 €
<b>Mainboard PCI Express</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	450 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Seagate 7.200.11 1.500 GByte	110 €
<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>1.435 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>NEU</b> -150 €
Zotac GeForce GTX 285	300 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-60 €
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	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-48321

► 73 ► 100 € ► 05/09 ► -

flott, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4830 / 512 MB

#### 2 Sparkle SF-PX98GT512D3 **PREISTIPP** **UPDATE**

► 70 ► 90 € ► 10/08 ► -

schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB

#### 3 Xpertvision GF 9600 GT Sonic

► 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

► 69 ► 100 € ► 05/09 ► -

flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GB

#### 5 Sapphire HD 3850 Ultimate

► 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 Palit HD 4870 Sonic Dual Edition **UPDATE**

► 86 ► 175 € ► 05/09 ► -

sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GB

#### 2 Sapphire Radeon HD 4870 **UPDATE**

► 85 ► 160 € ► 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 ► 170 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05

sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MB

#### 4 Powercolor Radeon HD 4870 **UPDATE**

► 81 ► 160 € ► 10/08 ► -

schnell, hörbar, recht kühl, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

#### 5 Asus Radeon EAH4850 **PREISTIPP**

► 79 ► 140 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB

### PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

#### 1 Zotac GeForce GTX 285 **UPDATE**

► 87 ► 300 € ► 05/09 ► (01805) 727 744 73

schnellste Karte im Segment, leicht hörbar, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GB

#### 2 Zotac GeForce GTX 275 AMP! **NEU**

► 86 ► 250 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73

sehr schnell, leise, überaktet, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MB

#### 3 Asus EAH4890 Vol. Tweak **PREISTIPP** **NEU**

► 84 ► 225 € ► 06/09 ► (02102) 959 90

sehr schnell, überaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GByte

#### 4 Sapphire Radeon HD 4890 OC **NEU**

► 84 ► 240 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73

sehr schnell, überaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB

#### 5 Gainward GTX 275 **NEU**

► 84 ► 260 € ► 06/09 ► -

sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte

### PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

#### 1 Asus ENGTX295 **UPDATE**

► 88 ► 450 € ► 03/09 ► (02102) 959 90

schnellste Grafikkarte, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB

#### 2 Zotac GeForce GTX 285 AMP **PREISTIPP**

► 87 ► 330 € ► 03/09 ► (01805) 727 744 73

sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte

#### 3 Sapphire Radeon HD 4870 X2 **UPDATE**

► 87 ► 410 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73

extrem schnell, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB

#### 4 MSI N295GTX-M2D1792 **UPDATE**

► 87 ► 480 € ► 05/09 ► (01805) 251 521

sehr schnell, laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MByte

#### 5 Asus ENGTX285 Top **UPDATE**

► 85 ► 340 € ► 05/09 ► (02102) 959 90

sehr schnell, recht leise, überaktet, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GByte

## Monitore

TFTs 22 – 23 ZOLL  
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung Syncm. 2243BW** **UPDATE**  
► 87 ► 190 € ► 04/09 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**2 Samsung Syncmaster T220** **UPDATE**  
► 85 ► 190 € ► 07/08 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

**3 Viewsonic VX2260MW**  
► 84 ► 200 € ► 04/09 ► (02154) 91 80

voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**4 LG W2242PM** **PREISTIPP** **NEU**  
► 81 ► 190 € ► 06/09 ► -

voll spieleauglich, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

**5 Asus VH226H** **NEU**  
► 80 ► 190 € ► 06/09 ► -

voll spieleauglich, satte Farben, 1920x1080 / 21,5 Zoll

TFTs 22 – 23 ZOLL  
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo S2231W** **UPDATE**  
► 93 ► 560 € ► 07/08 ► (02153) 733 400

voll spieleauglich, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

**2 HP W2228H** **PREISTIPP**  
► 89 ► 220 € ► 03/09 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**3 Samsung Syncmaster 2263DX** **NEU**  
► 89 ► 310 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, umfangreiche Ausstattung, 1680x1050 / 22 Zoll

**4 NEC EA221WM** **NEU**  
► 88 ► 250 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spieleauglich, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

**5 Eizo S2202W** **NEU**  
► 85 ► 230 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spieleauglich, vielseitig verstellbar, scharf, 1680x1050 / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL  
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung T240** **NEU**  
► 87 ► 280 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 Benq V2400W** **UPDATE**  
► 84 ► 280 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88

voll spieleauglich, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Fujitsu Amilo SL 3260W** **NEU**  
► 82 ► 300 € ► 06/09 ► -

voll spieleauglich, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Iiyama B2409HDS** **PREISTIPP** **NEU**  
► 81 ► 230 € ► 06/09 ► -

voll spieleauglich, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

**5 Benq M2400HD** **NEU**  
► 81 ► 290 € ► 06/09 ► (0800) 114 65 88

voll spieleauglich mit aufsteckbarer Webcam, 1920x1050 / 24 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL  
AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC 2470WVX** **PREISTIPP**  
► 91 ► 310 € ► 07/08 ► (089) 996 990

voll spieleauglich, sehr hell, hoher Kontrast, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 NEC 24WMGX3** **NEU**  
► 90 ► 740 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spieleauglich, brillantes Bild, kräftige Farben, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Eizo HD2442W** **NEU**  
► 89 ► 1.000 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spieleauglich, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Samsung 245T** **NEU**  
► 88 ► 670 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spieleauglich, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

**5 NEC 2490WVXi** **NEU**  
► 88 ► 820 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spieleauglich, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

## Mainboards

SOCKET 775  
BIS 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P35 Neo2-FIR** **PREISTIPP**  
► 85 ► 80 € ► 03/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

**2 Gigabyte EP35-DS3** **UPDATE**  
► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468

Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

**3 Asus P5K Pro**  
► 80 ► 100 € ► 03/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

**4 Foxconn P35 AX-S**  
► 78 ► 70 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691

nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

**5 MSI P45 Neo** **UPDATE**  
► 73 ► 80 € ► 05/09 ► (01805) 251 512

schnell, lautlos / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P45

SOCKET 775  
AB 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Zotac Nforce 790i Supreme**  
► 92 ► 240 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05

Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra

**2 Asus P5Q Deluxe** **UPDATE**  
► 90 ► 160 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

**3 MSI P45D3 Platinum**  
► 89 ► 160 € ► 08/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

**4 MSI P35 Platinum** **PREISTIPP**  
► 84 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512

sehr schnell / lautlos / Intel P35

**5 Asus Commando** **UPDATE**  
► 83 ► 150 € ► 06/07 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

SOCKET AM2(+)  
PHENOM / ATHLON 64 X2  
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus M4A79 Deluxe** **UPDATE**  
► 92 ► 180 € ► 03/09 ► (02102) 959 90

Vollausstattung, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD 790FX

**2 Asus Crosshair 2 Formula** **UPDATE**  
► 92 ► 180 € ► 07/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

**3 MSI DKA790GX Platinum** **PREISTIPP**  
► 90 ► 140 € ► 03/09 ► (01805) 251 512

schnell, Crossfire, Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / 790GX

**4 Asus M3N-HT Deluxe** **UPDATE**  
► 90 ► 160 € ► 03/09 ► (040) 471 103 691

SLI, tolle Ausstattung / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

**5 Gigabyte MA790GP-DSH4** **UPDATE**  
► 84 ► 130 € ► 03/09 ► (01803) 428 468

lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 790GX

SOCKET 939  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI K8N Diamond Plus**  
► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512

sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

**2 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DL Exp.** **UPDATE**  
► 76 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849

extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

**3 Asus A8R32-MVP Deluxe** **UPDATE**  
► 74 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90

sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200

**4 Asus A8N-SLI Premium** **PREISTIPP**  
► 73 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90

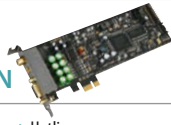
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI

**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** **UPDATE**  
► 90 ► 150 € ► 04/09 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, PCI Express

**2 Soundblaster X-Fi Elite Pro**  
► 90 ► 250 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00

perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

**3 Auzentech X-Fi Prelude 7.1** **UPDATE**  
► 89 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 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** **PREISTIPP**  
► 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** **UPDATE**  
► 92 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00

bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

**2 Teufel CEM Power Edition** **UPDATE**  
► 90 ► 200 € ► 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** **PREISTIPP**  
► 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** **UPDATE**  
► 86 ► 330 € ► 04/08 ► (01805) 125 133

sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest

**4 Creative Labs I-Trigue L-3600**  
► 83 ► 110 € ► - ► (0035) 143 800 00

Spitzen-Sound in ansprechendem Design

**5 Logitech Z-3** **PREISTIPP**  
► 77 ► 60 € ► - ► (069) 920 321 65

sehr guter Klang, gute Verarbeitung

## HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Sennheiser PC 350**  
► 90 ► 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 Logitech G35** **NEU**  
► 89 ► 90 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

**4 Razer Garcharias**  
► 88 ► 80 € ► 03/09 ► (01805) 125 133

druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht

**5 Sennheiser PC 161** **PREISTIPP**  
► 87 ► 60 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96

seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon



## 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** **PREISTIPP**  
 ►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 Razer Mamba** **NEU**  
 ►95 ►120 € ►06/09 ►(01805) 125 133  
 extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

- 5 Logitech G9**  
 ►93 ►55 € ►12/07 ►(069) 920 321 65  
 extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für rechte Hände



## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Logitech G19** **NEU**  
 ►87 ►150 € ►06/09 ►(069) 920 321 65  
 Luxus-Tastatur mit Farb-Display, Makro Tasten und USB-Hub

- 2 Microsoft Sidewinder X6** **PREISTIPP**  
 ►83 ►55 € ►12/08 ►(0800) 181 29 68  
 präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

- 3 Steelseries 7G Pro Gaming**  
 ►80 ►100 € ►08/08 ►(0045) 702 500 75  
 sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

- 4 Logitech G15, zweite Edition**  
 ►79 ►70 € ►12/07 ►(069) 920 321 65  
 präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makro Tasten

- 5 Razer Lycosa**  
 ►79 ►80 € ►09/08 ►(01805) 125 133  
 präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet



## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Fanatec Porsche 911 Turbo**  
 ►92 ►300 € ►05/08 ►-  
 extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

- 2 Logitech G25** **UPDATE**  
 ►88 ►200 € ►12/06 ►(069) 920 321 65  
 extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

- 3 Thrustmaster Ferrari F430** **PREISTIPP**  
 ►84 ►90 € ►03/09 ►(09123) 965 80  
 starkes Force Feedback, teils Metall, präzise

- 4 Logitech Momo Racing FF**  
 ►79 ►110 € ►02/05 ►(069) 920 321 65  
 gutes Force Feedback, tolle Pedale

- 5 Thrustmaster Rallye GT Pro FF**  
 ►77 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80  
 sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

## MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Gamers Wear Slickride** **PREISTIPP**  
 ►86 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14  
 extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

- 2 Ratpadz Ratpad GS**  
 ►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** **PREISTIPP**  
 ►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** **PREISTIPP**  
 ►73 ►20 € ►02/08 ►(09123) 965 80  
 solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

- 4 Hama Outlandish**  
 ►69 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20  
 präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

- 5 Logitech Attack 3**  
 ►67 ►20 € ►02/07 ►(069) 920 321 65  
 präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

## Spiele-Notebooks

## BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Aspire 8930G**  
 ►86 ►1.400 € ►12/08 ►-  
 Core 2 Duo P84500 / Geforce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 18,4 Zoll

- 2 MSI GT735** **PREISTIPP**  
 ►83 ►1.100 € ►12/08 ►(01805) 251 521  
 Turion X2 Ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

- 3 MSI GT627** **UPDATE**  
 ►83 ►1.100 € ►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 Toshiba Qosmio X300-140** **NEU**  
 ►91 ►3.200 € ►06/09 ►-  
 Core 2 Extreme QX9300 / 2x Geforce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

- 2 Cybersystem SX15** **PREISTIPP**  
 ►86 ►1.600 € ►11/08 ►(08231) 968 760  
 Core 2 Duo T9600 / Geforce 9800M GT / 3,0 GB RAM / 15,4 Zoll

- 3 Alienware Area-51 m15x**  
 ►86 ►1.700 € ►07/08 ►(0800) 100 20 79  
 Core 2 Duo T9500 / Geforce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

- 4 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

- 5 Cybersystem SR17**  
 ►85 ►2.100 € ►Online ►Quicklink: 4455  
 Core 2 Extreme X7900 / Geforce 8800M GTX / 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** **UPDATE**  
 ►88 ►50 € ►06/07 ►(01805) 905 071  
 leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

- 3 Scythe Ninja** **PREISTIPP**  
 ►85 ►30 € ►12/06 ►(040) 711 890 36  
 leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

- 4 Xigmatek Achilles**  
 ►85 ►40 € ►10/08 ►-  
 sehr leise, sehr gute Leistung / Sockel 939, AM2, 775 / 660 g

- 5 Thermalright SI-128 + Papst 4412**  
 ►78 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10  
 Lüfter: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g



## GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 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 Xtreme GTX** **NEU**  
 ►84 ►50 € ►06/09 ►-  
 hohe Kühlleistung, sehr leise, passt auf alle Einzel-Chip-Geforce-GTX

- 5 Arctic Cooling Accelero X2** **PREISTIPP**  
 ►83 ►15 € ►10/06 ►-  
 hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte



## 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** **PREISTIPP**  
 ►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



## FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Seagate Barracuda ST31500341AS** **UPDATE**  
 ►79 ►110 € ►Online ►Quicklink: 5982  
 1.500 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

- 2 Western Digital Velociraptor** **UPDATE**  
 ►69 ►200 € ►Online ►Quicklink: 5539  
 300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

- 3 Hitachi Deskstar 7K1000** **PREISTIPP**  
 ►67 ►50 € ►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** **UPDATE**  
 ►64 ►70 € ►Online ►Quicklink: 5536  
 1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA



# (Vor)Letzte Meldungen

Um Himmel willen, fassen Sie das Papier nicht an! Diese Agenturberichte sind nämlich brandheiß! Haha ... ha ... okay, ab hier keine Witze mehr.

## News-Ticker

+++ **MÜNCHEN:** Bayerns Innenminister Joachim Hermann vergleicht »Killerspiele« nacheinander mit dem Walfang, dem Atomkrieg, sechs der sieben Todsünden (die siebte, Geiz, sei in wirtschaftlichen Krisenzeiten »eigentlich ganz okay«) sowie mit Fußpilz und mit Edmund Stoiber (»Den braucht auch keiner!«) +++ **BRÜSSEL:** Edmund Stoiber vergleicht Joachim Hermann mit dem Oktoberfest (»laut und voller Bier«) +++ **HANNOVER:** Professor Christian Pfeiffer hat in einer Studie versehentlich bewiesen, dass Counterstrike keine besonderen Auswirkungen auf Jugendliche hat. Das Papier habe »bedauerlicherweise der Hund gefressen«, so Pfeiffer +++ **LOS ANGELES:** Unbestätigten Berichten zufolge hat sich Will Wright in Will Wrong umbenannt, weil Spore doch nicht so toll war +++ **IRVINE:** Blizzard kündigt an, die Episodenkampagne von Starcraft 2 auszubauen. Die Entwicklung übernehmen die Sam-&-Max-Macher von Telltale, die jede Mission einzeln zum Download anbieten wollen +++ **AUSTIN:** Der schwerreiche Astronautensohn und Ultima-Macher Richard Garriott hat für ganz schön viel Geld den Mond von China gekauft. Den Einwand, dass der Mond gar nicht China gehört, wischt der stolze Ex-Weltraumtourist vom Tisch: »Natürlich nicht, der gehört ja jetzt mir!« +++ **BOSTON:** Die Entwickler haben bestätigt, dass es in Bioshock 2 neben der Big Sister auch einen Big Brother geben wird. Der beobachtet Sie +++ **PARIS:** Nach Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon, EndWar und H.A.W.X. benennt sich Ubisoft endgültig in Tom-Clancy-Soft um und kündigt gleich das nächste Projekt an: In Tom Clancy's Prince of Persia klettern Sie als charakterloser CIA-Agent in Pluderhosen durch den Iran, um das übliche Gesocks zu verknappen (Terroristen, Zombies, Terroristenzombies) +++ **WASHINGTON:** Der US-Präsident Barack Obama erklärt schlechte Wirtschaftssimulationen zum Hauptgrund für die Finanzkrise und verbietet die Spieletitel »Tycoon« sowie »Manager«. Entwickler, die dagegen verstoßen, erwartet die Höchststrafe: lebenslänglich – Prison Tycoon spielen +++ **REDMOND:** Bill Gates, der reichste Microsoft-Gründer der Welt, verspricht, das neue Windows 7 erreiche eine »doppelt so hohe Geschwindigkeit wie Vista«. Der Bundesverband der Mathelehrer errechnet daraufhin, dass das Doppelte von Null immer noch Null ist +++ **WORMS:** Die Stadt Worms verbittet sich, dass ihre Bewohner ständig mit sprengwütigen Kriechtieren in Verbindung gebracht werden. Der Oberbürgermeister: »Wie überall sonst leben auch hier ganz normale, sprengwütige Menschen!« +++ **SEATTLE:** In einem Interview über die wachsende Verbreitung von Steam erwähnt der Valve-Chef Gabe Newell beiläufig, er strebe mit der Internet-Plattform nach der Weltherrschaft. Newells Pressesprecher Doug Lombardi dementiert umgehend. Derzeit sei natürlich nur die Herrschaft über Nordamerika und Europa geplant +++ **WIEN:** Ein Expertengremium versichert dem österreichischen Publisher Jowood, man könne alle Bugs in Gothic 3 noch am selben Tag beseitigen, »sofern Geld keine Rolle spielt«. Das Projekt wird auf unbestimmte Zeit verschoben, das Expertengremium mit Mozartkugeln gesteinigt +++ **LOS ANGELES:** Weil's in Battleforge so gut funktioniert hat, baut Electronic Arts künftig in all seine Programme ein Kartenspiel ein. Erste Projekte: Need for Skat, Mirror's Bridge, Command & Poker +++ **MOSKAU:** Der russische Kopierschutz-Entwickler Starforce stellt seine neue Anti-Piraterie-Methode vor: Wer beim Raubkopieren erwischt wird, zahlt 5 Euro Strafe. Um den ordnungsgemäßen Zahlungseingang kümmern sich die Klitschko-Klone von Omsk Inkasso (www.volles-pfund-auf-smaul.da.ru) +++ **LONDON:** Apple hat den finanziell angeschlagenen Publisher Eidos übernommen. Ab sofort heißt das Unternehmen iDos +++ **VANCOUVER:** Uwe Boll möchte das Spiel Der Pate 2 verfilmen +++ **NEW YORK:** Der Entwickler Rockstar ist von der Sprachsteuerung in EndWar so angetan, dass er sie für das nächste GTA übernehmen will. Kriminologen raten Spielern jedoch davon ab, daheim zu fortgeschrittener Nachtstunde »Bratzen hoch und raus aus der Dreckskarre, du Pottmolch!« zu brüllen +++ **PEKING:** Aus Respekt vor dem Tod hat die chinesische Regierung alle Untoten aus World of Warcraft entfernen lassen. Stattdessen verprügeln die chinesischen Spieler nun tibetische Mönche +++ **HEL-SINKI:** Alan Wake wurde vom Entwickler Remedy in Alan Sleep umgetauft. Grund: Die Designer pennen +++ **GARLAND:** 3D Realms hat zugegeben, dass Duke Nukem Forever niemals erscheinen wird. Und nun weiter zu echten Neuigkeiten +++ **VANCOUVER:** Die Designer von Max Payne 3 haben zuvor an Homeworld: Cataclysm gearbeitet, in dem die Raumschiffe am Ende zu stark waren. Nun bangen Serienfans: Werden auch in Max Payne 3 die Raumschiffe am Ende zu stark sein? +++ **OSLO:** Wie der Entwickler Funcom bestätigt, haben die Arbeiten an Age of Conan 2 schon begonnen, als der erste Teil noch nicht fertig war. Also vor fünf Minuten +++ **SANTA CLARA:** Intel hat den ersten Prozessor erfunden, der Liebe empfinden kann. Der ist direkt mit dem Mainboard durchgebrannt +++ **MÜNCHEN:** Die hiesige Zweigstelle des Publishers Take Two wurde eingedeutscht, heißt jetzt Nimm Zwei und produziert nur noch ausgelutschte Dutzendware +++ **WÜRSELEN:** Der Entwickler Egosoft verspricht, die Gold-Version von X 3 werde »doppelt so einsteigerfreundlich« wie die Originalfassung. Der Bundesverband der Mathelehrer räuspert sich vernehmlich +++ **LOS ANGELES:** Vin »Riddick« Diesel hat seinen Namen aus Umweltschutzgründen in Vin Rapsöl umgeändert +++

GR

## Gamestar-Fotoroman Folge 118: Die alte Nummer







**Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 07/2009  
am 27. Mai.**  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

**Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!**  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

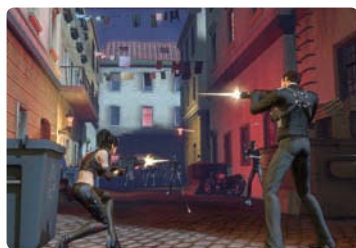
## Test: Die Sims 3

Jeder Sim wird einen haben, einen eigenen Lebensraum. In **Die Sims 3** gibt's endlich größere Ziele als im Vorgänger. Dort konnten schon ein neues Sofa oder ein Tête-à-Tête mit dem Hausmädchen der Höhepunkt eines Daseins sein. Komplexere Charaktere, ein neues Bedürfnis-System, eine große, zusammenhängende Stadt und eine deutlich schickere Grafik sollen die Lebenssimulation auf ein neues Spaß-Level heben. In unserem Test finden wir heraus, ob **Die Sims 3** tatsächlich die Träume der Serien-Fans wahr werden lässt.



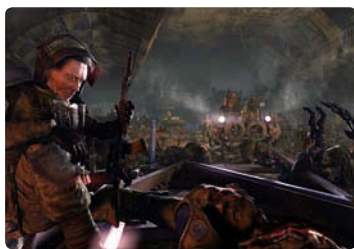
## Test: Arma 2

Der Vorgänger **Armed Assault** hat zig Patches gebraucht, um rund zu laufen. Ob Bohemia Interactives Taktikhoffnung **Arma 2** nun fehlerfrei erscheint und ob die Beschränkung auf eine fünf-köpfige Elite-Truppe dem fiktiven Krieg im ebenso fiktiven Staat Chernarus gut tut, klärt unser Test.



## Preview: The Agency

Als Superspion zusammen mit anderen Superspionen Superschurken verprügeln – und zwar online: Das sollen Sie in **The Agency** von Sony machen. Wir prüfen exklusiv Probe und klären, ob das interessante Projekt eine echte Alternative zu den bekannten klassischen Online-Rollenspielen werden könnte.



## Preview: Metro 2033

Der Ego-Shooter **Metro 2033** basiert auf dem gleichnamigen Roman von Dmitry Glukhovsky und entführt uns in eine post-apokalyptische Zukunft, in der die Erdoberfläche nicht mehr bewohnbar ist. Wir geben Ihnen eine Prognose, ob der Moskauer Untergrund ein lohnenswertes Reiseziel darstellt.

## Radeon HD 4770

In der Vergangenheit waren neue 100-Euro-Grafikkarten eher für Gelegenheitsspieler interessant. Mit der Radeon HD 4770 will AMD auch Spieler mit höheren Ansprüchen, aber kleinem Budget zufriedenstellen: Die neue Karte soll die Geforce 9800 GT aufmischen und an 22-Zoll-TFTs eine ordentliche Leistung liefern. Ob's klappt, klären wir im nächsten Heft.



## Geheimnisse in Spielen

Schon auf Gemälden der Renaissance finden sich Easter Eggs, wenn man nur genau hinschaut. Gleiches gilt auch für moderne Computerspiele. In unserem Report geht's um mal gut, mal weniger gut versteckte Geheimnisse oder gar Botschaften der Entwickler an die Spieler. Die allerdings genau hinschauen müssen ...

# 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: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

**Vorstand**  
Aufsichtsratsvorsitzender  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur**  
Stellv. Chefredakteur  
Leitender Redakteur  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt  
Daniel Visarius

Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Fabian Lein (Praktikant), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christian Schneider (Trainee), Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Cedric Borsche (Praktikant)  
Gunnar Lott

**Director of Online and New Business**  
Online

Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier  
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christoph Lindner (Praktikum)

**Medien-Produktion**  
Sigrun Rüb  
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl  
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, Joachim Wetzell (Praktikant)

**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise

**Redaktionsassistent**  
Freie Mitarbeiter  
Uwe Miethe, Anita Blocking, Christian Burtchen, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Benedikt Plass-Fleßenkemper

**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)  
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  
Manuela Eue (-156)  
Matthias Weber (Ltd.) (-154), Ines Pariente (-506)

**Vertrieb Handelsauflage**  
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 3/2009)  
(IVW Q 1/2009): 152.671 verkaufte Hefte  
31.978.065 Page Impressions  
5.353.707 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  
Dirk Heib (-730)  
Klaus Maurer (-673)  
Annika Gradelewski (-625)  
Rudolf Christl (-321)

Junior Account Manager  
Sales Service Manager Online  
Digitale Anzeigenannahme  
IDG Global Solutions  
Anzeigenpreise  
Zahlungsmöglichkeiten  
Erfüllungsort, Gerichtsstand  
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  
München

**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  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de

Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

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 vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.