



GameStar 08/2009 E3 und GameStar im Höhenflug

WoW Magazin 06/09

Unser monatliches MMO-/WoW-Magazin widmet sich diesmal ausführlich der Heimat des Lich Königs: Ein exklusiver, 22-seitiger Reiseführer zeigt Ihnen den idealen Weg, um keine Highlights zu verpassen. Außerdem dabei: Die besten Kombinationen für die Dualen Talente, der schnellste Weg zum Erfolg beim Argentum-Turnier und ein intensiver Blick auf das derzeit härteste Online-Rollenspiel aus Griechenland, Darkfall. Und noch viel mehr gibt's ab dem 26. am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.



Jetzt im Handel: 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. Dazu nutzwertige Workshops, Tipps und Tricks und spektakuläre 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 unter www.sims-magazin.de.



Unser E3-Außenteam mit Rekord-Ergebnis »Fahrt ihr zur E3?« Diese Frage hörten wir im Vorfeld der diesjährigen E3-Messe sehr oft. In ihr schwang die Unsicherheit mit, was man denn nun tun sollte mit dieser früher weltgrößten Spieleveranstaltung in Los Angeles. Interessiert sich überhaupt noch jemand für die ehemalige Glitter-Show, die in den letzten zwei Jahren durch mauerblumige Sparkonzepte zu veröden drohte? Ja, wir! Und so machten wir uns mit sieben Leuten auf den Weg. Im Gepäck Kameras, Notebooks, Schnittplätze, was der Redakteur eben so braucht. Nachdem bei der Einreise in die USA kurzzeitig unser Michael Obermeier verhaftet wurde und sich in einem Verhörraum mit Borat-Darsteller Sacha Baron Cohen und Wing Commander-Legende Chris Roberts wiederfand (kein Witz!), legten wir los – und die E3 ebenfalls: Die E3 2009 war die Wiedergeburt einer Legende! Und wir stellten während der Messetage über 130 News und Artikel sowie mehr als 40 Videos direkt vom Showfloor auf GameStar.de online. Der Lohn: Ein Rekordergebnis mit über 1,5 Millionen Besuchern in den Messe-Tagen. In dieser Ausgabe haben wir alle Informationen und Hintergründe zur E3 2009 sorgfältig für Sie aufbereitet, Käufer unserer XL-Ausgabe finden auf der XL-DVD in 21 zusätzlichen Videos zudem die spannendsten Momente und schönsten Spiele der E3 2009.

Sag' zum Abschied leise Servus ... Die GameStar-Redaktion verabschiedet einen ihrer geschätztesten und erfahrensten Mitarbeiter: Toni Schwaiger, Leiter unserer Medienproduktion. 1997 gehörte er zu dem verschworenen Trupp, der GameStar gründete. Toni hat die Qualität der Videoberichterstattung über Spiele geprägt wie kein Zweiter; vor allem verdanken wir ihm die legendären Comedy-Serien »Raumschiff GameStar« und »Die Redaktion«. Bei der Arbeit mit Generationen lampenfiebriger Laienschauspieler sind ihm die Haare früh ergraut, ansonsten hat er keine bleibenden Schäden davongetragen. »Die Redaktion« feiert mit dieser Ausgabe ihre 50. Folge und schlägt den Bogen zurück zu den Tagen, als eine Handvoll verwegener Spieleredakteure den Weltraum bereisten. Mit dieser abschließenden Verbeugung verlässt Toni unseren Verlag, um sich einer neuen Herausforderung zu stellen. Wir wünschen ihm alles erdenklich Gute. Und sagen: Servus, Toni!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

Top-Thema
Arma 2

Arma 2 sollte der realistischste Taktik-Shooter der Videospielesgeschichte werden. Unsere fünf Test-Videos zeigen Ihnen, ob das neue Projekt der Operation Flashpoint-Macher diesem Anspruch gerecht wird. Wir zeigen den Einzelspieler- sowie den Multiplayer-Modus, erklären Bedienung und KI und verraten die Details der Arma 2-Technik.



08/2009

Vollversion
Pacific Fighters

Detaillierte Flugzeuge, knackige Gegner, präzise Steuerung. Als Kampfpilot des 2. Weltkriegs erleben Sie spannende Luftgefechte oder entwerfen eigene Dogfights mit dem integrierten Editor.

Demo: SBK 09



Fahren Sie extrem schnelle Motorräder auf dem berühmten Kyalami-Kurs in Südafrika.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar **XL**
E3-Special

Sie ist wieder da! Die größte Spielemesse der Welt, die E3 in Los Angeles, öffnete Anfang Juni ihre Pforten.



Wir waren live dabei und haben die interessantesten Messe-Highlights für Sie auf die GameStar-XL-DVD gepackt.



08/2009

Vollversionen
Battle Forge

In dem so hochklassigen wie aktuellen Strategiespiel Battle Forge von Phenomic (GameStar 05/2009, 87 Punkte) werfen Sie sorgfältig zusammengestellte Truppen in verzwickte Schlachten. Ein echter Hit jetzt gratis auf der GameStar-XL-DVD!



Ashampoo Music Studio 2009
Mit unserer Vollversion verlieren Sie nie mehr den Überblick über Ihre digitale Musiksammlung. Erzeugen, verändern und verwalten Sie komfortabel Ihre Audiodateien.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 08/2009

Daten, Programme

VOLLVERSION Pacific Fighters

DEMOS

SBK 09
Elven Legacy
Governor of Poker
Sky Kingdoms - Königreich der Lüfte

EXTRAS

GameStar DVD-Inlays • GameStar Rückblick: Ausgabe 08/99

PROGRAMME

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

PATCHES

Arma 2 V1.01
Das schwarze Auge: Drakensang V1.11
Far Cry 2 V1.03
Tom Clancy's Endwar V1.02
Still Life 2 V1.0

Videos

TOPSPIEL

Arma 2:
- Einzelspieler
- Multiplayer
- Bedienung und KI
- Technik
- Fazit
- Wertungskonferenz

TESTS

Anno 1404
Damnation
Terminator: Salvation
Test-Check
Fuel

PREVIEWS

Colin McRae Dirt 2
Risen
Splinter Cell Conviction
Divinity 2
Operation Flashpoint 2
Arcania
Alan Wake

SPECIAL

Rückblick 08/99
Mod-Special

EXTRAS

Die Redaktion 50
Die Redaktion 50: Outtakes



Wir blicken 10 Jahre zurück auf die Highlights der GameStar 08/1999! Begleiten Sie unsere Redakteure auf einer Zeitreise.

08/2009

Vollversion: Pacific Fighters

GameStar

GameStar

Vollversion: Pacific Fighters

08/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar **XL**

DVD-XL-Inhalt 08/2009

VOLLVERSION

Battle Forge
Ashampoo Music Studio 2009
DEMOS
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Trailer: Fallout 3: Point Lookout

Trailer: Lost Planet

Trailer: Splinter Cell Conviction

Trailer: Tales of Monkey Island

VIDEOS

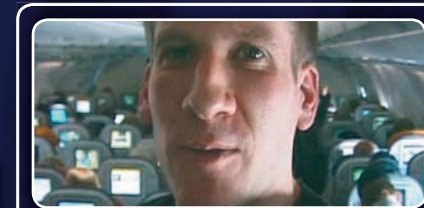
E3: Microsoft Pressekonferenz
E3: Nintendo Pressekonferenz
E3: Sony Pressekonferenz Analyse
E3: Mafia 2
E3: Call of Duty: Modern Warfare 2
E3: Dark Void
E3: Backstage Folge 1
E3: Backstage Folge 2
E3: Backstage Folge 3
E3: Backstage Folge 4
E3: Backstage Folge 5
E3: Backstage Folge 6
E3: Assassin's Creed 2
E3: Need for Speed Shift
Trailer: Aliens vs. Predator
Trailer: Assassin's Creed 2
Trailer: Crysis 2

PATCHES

Commander:
Europe at War V1.12
Flock! V1.02
Strike Fighter Vietnam
Update Mai 2009b
Theatre of War 2:
Africa 1943 V1.1.0
Vampire:
The Masquerade - Bloodlines V6.2
World Basketball
Manager 2009 V1.9.2

TREIBER FÜR XP & VISTA • PROGRAMME

7-Zip V4.65
Ashampoo Clip Finder HD
Bios Kompendium V6.8
CPU-Z V1.51(engl.)
DateiCommander V10.3 (neu)
DirectX 9.0c (dt. März 2009)
DOSBox V0.73
Irfan View V4.23
Irfan View Plugins
Speedfan V4.38
VLC Media Player V0.9.9
XnView & NConvert V1.96
XP-Antispy 3.97-2



E3-Backstage: Unsere Redakteure präsentieren Wissenswertes und in jedem Fall Amüsantes rund um die wichtigste Spielemesse.

08/2009

Vollversion: Battle Forge

GameStar

GameStar

Vollversion: Battle Forge

08/2009

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



50 Titel Risen

Piranha Bytes arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung seines Rollenspiels. Der inoffizielle Gothic-Nachfolger ist weit vorangeschritten und soll bereits im Oktober erscheinen. Wir waren bei den Entwicklern und haben Risen exklusiv gespielt, auf der E3 bekamen wir einen Eindruck des schärfsten Konkurrenten Arcania: A Gothic Tale.



Preview

DVD Video-Special

26 Alan Wake Endlich kommt Licht ins Dunkel: Wir enthüllen die Handlung und das Spielprinzip des heiß erwarteten Episoden-Thrillers.



Test

DVD Top-Spiel

64 Arma 2 Statt der erhofften Taktik-Offenbarung ist die ambitionierte Militärsimulation ein Bug-Desaster geworden.

Titelstory

Risen

Mega-Preview	50
Mord in der Vulkanfestung	50
Die Fraktionen	53
Der Weg durch die Unterwelt	54
Arcania: A Gothic Tale	56

Aktuell

News	10
Termin-Update + Warteliste	14

E3-Previews

E3-2009	16
Modern Warfare 2	20
Mass Effect 2	24
Alan Wake	26
Left 4 Dead 2	30
Splinter Cell: Conviction	32
Sacred 2: Ice & Blood	34
Monkey Island x3	36
Star Wars: The Old Republic	40
Divinity 2: Ego Draconis	42
E3-Top-Hits	46

Tests

Das Team/Team-Check	60
So werten wir	62

Action

Action-Hitliste	63
Arma 2	64
Damnation	69
Overlord 2	70
Call of Juarez: Bound in Blood	72
Street Fighter 4	76
1968: Tunnel Rats	79
Vertigo	79
Terminator: Die Erlösung	80

DVD-Highlights



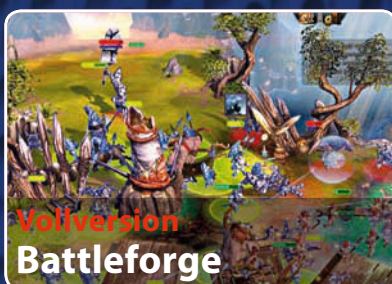
Vollversion Pacific Fighters

Tom Clancy's HAWX war Ihnen zu simpel? Im geistigen Nachfolger von IL-2 Sturmovik bekommen Sie es in historischen Schlachten des Zweiten Weltkriegs nicht nur mit raffinierten KI-Gegnern, sondern auch dem anspruchsvollen Flugverhalten der 40 Flieger zu tun. GameStar-Wertung: 78 Punkte.

Top-Spiel-Video Arma 2

In sechs Videos (Laufzeit: 33 Minuten!) beleuchten wir alle Stärken und Schwächen der Militär-Simulation. Außerdem: die Redaktions-Diskussion zum Spiel.

DVD-XL-Highlights



Vollversion Battleforge

Das derzeit beste Multiplayer-Strategiespiel (GameStar-Wertung: 87 Punkte) gibt es jetzt kostenlos. Die gelungene Mischung aus Echtzeit-Krieg und Sammelkarten-Spiel motiviert durch die immense taktische Vielfalt, hohes Tempo und knallbunte Schlachten. Unbedingt ausprobieren!

Videos, Videos, Videos E3 2009

Auf nach Los Angeles: Alle wichtigen Presse-Konferenzen und Spiele-Videos der E3 im HD-Format. Dazu: die GameStar-Redakteure im witzigen Video-Tagebuch.



Test

DVD
Video-Special

82 Anno 1404 Jetzt ist es gewiss: Dieses Spiel ist ein Meilenstein des Aufbau-Genres! Warum Sie Anno 1404 für Monate beschäftigen wird.



Report

116 Der Import-Boom Spiele im Ausland zu kaufen war noch nie so günstig. Wie es geht, was Sie beachten müssen.



Preview

DVD-XL
21 Videos

16 E3 2009 Ein Knüller jagt den nächsten. Und das Beste: Viele der in Los Angeles gezeigten Spiele erscheinen noch in diesem Jahr. Lesen Sie alles über die wichtigsten, spannendsten und spektakulärsten Hits der E3.



Strategie

Strategie-Hitliste.....81

Anno 140482

Die Sims 3: Online-Funktionen ...86

Blood Bowl88

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste91

The Lost Crown92

Wallace & Gromit: The Muzzle92

The Void.....93

Sport

Sport-Hitliste.....95

Fuel96

Geländewagen-

Simulator 200998

Major League Baseball 2k9.....98

MLB Front Office Manager.....98

Service

Überblick: Preise & Patches 100

Überblick: Budget-Spiele 101

Überblick: Aktuelle Mods..... 102

Magazin

Leserbriefe 106

Fehler! 107

GameStar Interaktiv:

»PC-Pause« 109

Verlosung 110

Report: Die coolsten

Spiele-Weltrekorde 112

Report: Der Import-Boom 116

Report:

Comeback der Klötzchen..... 119

Hall of Fame:

Street Fighter 2 120

Hardware

Hardware

Hardware-News 124

Hardware-Referenzklassen 125

Schwerpunkt

Hitzefrei durch den

Spiele-Sommer 126

PC-Frühjahrsputz..... 128

Prozessor-Kühler im Test 134

Grafikkarten-Kühler im Test 136

Thema des Monats

Sapphire Radeon HD 4890 Toxic

GameStar Edition 137

Einzeltests

Kabelmaus:

Gigabyte GM-M8000 138

18-Zoll-Notebook:

HP HDX 18-1110eg 138

Prozessor:

AMD Athlon II X2 250 138

5.1-Lautsprecher:

Teufel Concept E 300 139

Komplett-PC: Hardware4u.net

Gamers Drem Rev. 3.1 Air SLI.... 139

Gehäuse: Revoltex Sixty 2..... 139

Service

TECHtelmechtel 140

Einkaufsführer 142

Rubriken

Editorial 3

Die Vorletzte..... 145

Impressum / Vorschau 146

Spiele in dieser Ausgabe

1968: Tunnel RatsTest79	Mafia 2Preview47
Alan WakePreview26	Major League
Aliens vs. Predator.....Preview47	Baseball 2k9.....Test98
All Points Bulletin.....Preview47	Mass Effect 2Preview24
Anno 1404Test82	Max Payne 3.....News12
Arcania: A Gothic Tale ...Preview57	MLB
Arma 2Test64	Front Office ManagerTest98
Assassin's Creed 2.....Preview47	Modern Warfare 2.....Preview20
AvatarPreview47	Overlord 2Test70
Battlefield 3News11	RisenTitelstory50
Battlefield:	Sacred 2Budget.....101
Bad Company 2.....Preview47	Sacred 2: Ice & BloodPreview34
Battleforge.....News11	Splinter Cell:
Blood Bowl.....Test88	Conviction.....Preview32
Brink.....Preview47	Stalker: Clear Sky.....Budget.....101
Call of Juarez:	Star Wars:
Bound in Blood.....Test72	The Old Republic.....Preview40
Company of Heroes:	Street Fighter 2Klassiker120
Tales of ValorPatches ...100	Street Fighter 4Test76
DamnationTest69	Tales of Monkey Island..Preview36
Der Herr	Team Fortress 2News12
der Ringe Online.....Budget.....101	Terminator:
Die Sims 3:	Die Erlösung.....Test80
Online-FunktionenTest86	The Babylon Project.....Mods103
Divinity 2:	The Lost Crown.....Test92
Ego DraconisPreview42	The Secret of Monkey Island:
Drakensang.....Patches ...100	Special EditionPreview37
F.E.A.R. 2:	The Void.....Test93
Project OriginPatches ...100	The Witcher.....Mods102
Fairytale FightsPreview47	VertigoTest79
Far Cry 2.....Patches100	Volvo: The Game.....Mods102
FuelTest96	Wallace & Gromit:
Geheimakte 2.....Patches ...100	The Muzzle.....Test92
Geländewagen-	Wet.....Preview47
Simulator 2009Test98	X3: Terran ConflictPatches ...100
Ghost Pirates of	
Voojy IslandPreview37	
HomefrontPreview47	
Left 4 Dead 2Preview30	



Die Innenminister der Länder auf ihrer Konferenz in Bremen.

Innenminister contra Spiele

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

GameStar.de
Sagen Sie den
Politikern Ihre
Meinung:
► Quicklink: 6270

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Pünktlich zum Wahlkampf rühren die Innenminister der Länder die große Aktionismus-Trommel und fordern wie schon in den Jahren 2006 und 2007 ein Verbot so genannter »Killerspiele«.

Die Innenministerkonferenz der Länder hat sich dafür ausgesprochen, dass so genannte »Killerspiele« mit einem umfassenden Herstellungs- und Verbreitungsverbot belegt werden – als Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden. Der niedersächsische Innenminister Uwe Schönemann von der CDU begründet den Beschluss so: »Amokläufer haben sich vor ihren Taten immer wieder

mit solchen Spielen beschäftigt.« Einen Kausalzusammenhang kann Schönemann dabei allerdings nicht vorweisen.

Der Beschluss dient dem Bundestag nun als unverbindliche Empfehlung, schnellstmöglich ein entsprechendes Gesetz zu schaffen. Damit stoßen die Innenminister nicht nur auf vehemente Kritik bei der Spielergemeinschaft. So hat sich auch der Deutsche Kulturrat zu Wort gemeldet. Er hält den einstimmigen Beschluss der Innenminister für einen »wahlaktischen Schnellschuss.« Der Kulturrat weist darauf hin, dass derart gewalthaltige Spiele ohnehin Kindern und Jugendlichen nicht

zugänglich gemacht werden dürfen. Ein umfassenderes Verbot greife elementar in die Kunst-, Presse- und Meinungsfreiheit ein. Auch aus den Reihen der Politiker regt sich Widerstand. Der ehemalige Medienbeauftragte der SPD-Bundestagsfraktion Jörg Tauss fordert in einem offenen Brief an die Innenminister »endlich eine Sachdebatte statt der Herstellung und Verbreitung populistischen Unfugs«. Tauss stellt klar, dass es das von den Innenministern geforderte Verbot schon längst in Form des § 131 Strafgesetzbuch (»Gewaltdarstellung«) gibt. So wurde etwa **Condemned** gemäß dieser Vorschrift beschlagnahmt.

Außerdem sei es verantwortungslos, wie derzeit junge Menschen für ihr Hobby in ein falsches Licht gerückt werden. Tauss: »Gamer sind keine Amokläufer.«

Wenn Sie sich gegen die andauernde Diskriminierung durch geltungshungrige Politiker wehren wollen, dann beziehen Sie Stellung: Die GameStar-Redaktion hat für Sie einen Formbrief mit den entsprechenden Forderungen der Community vorbereitet, den Sie direkt an Abgeordnete, Parteien und prominente Politiker schicken können. Sie finden die entsprechenden Adressen und das Schriftstück unter ► **GameStar.de-Quicklink: 6270.** **FAB**

Projekt Natal

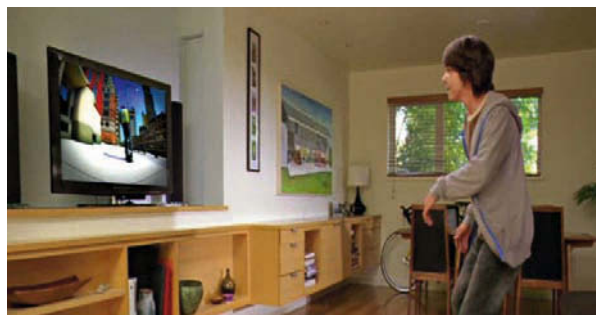
Microsoft hat auf der E3 ein neues Bedienkonzept für Computerspiele vorgestellt: der Mensch als Gamepad. Wir haben uns das System auf der E3 angesehen.

Das »Natal« getaufte Konzept erinnert an das Bewegungssensor-System der Wii oder Sonys Eye Toy, tastet menschliche Bewegungen aber viel präziser ab. Dazu setzt das Gerät einen Infrarotsensor ein, der Personen als dreidimensionales Drahtgittermodell erkennt. Im Gegensatz zum Eye Toy ist Natal dabei nicht von den Lichtverhältnissen im Raum abhängig. Die-

se Daten wandelt Natal dann in Bedieneingaben um. Wenn Sie etwa vor Natal herumtoben, macht die Spielfigur auf dem Bildschirm das Gleiche wie Sie, ohne spürbare Verzögerung. Das funktioniert nicht nur in Wii-typischen Hampelspielen, sondern Microsoft zufolge auch bei allen anderen Programmen und bei Benutzeroberflächen – **Minority Report** lässt grüßen. Auf der E3 zeigten die Entwickler eine modifizierte Version von **Burnout**, die sich mit Natal steuern lässt: Das System erkennt die Lenkbewegungen und die Pedalbenutzung des Spielers,

ganz ohne Gamepad. Natal wird derzeit zwar für die Xbox 360 entwickelt, es spricht aber nichts dagegen, das System auch auf dem

PC nutzbar zu machen. Wann genau Natal auf den Markt kommt, ist bislang noch ungewiss. **FAB** ► **GameStar.de-Quicklink: 6274**



Natal will Gamepads und Keyboards in naher Zukunft überflüssig machen.

Battleforge gratis

Das Sammelkarten-Strategiespiel gibt's jetzt als Download-Version. Oder bequem und gratis auf unserer XL-DVD.

Schon zwei Monate nach dem Verkaufsstart hat Electronic Arts aus dem Strategiespiel **Battleforge** ein Gratisprogramm (Free to play) gemacht. Zukünftig wird EA lediglich durch den Verkauf der für das Spiel benötigten Sammelkarten an **Battleforge** verdienen. Die Gratis-Variante ist ohne Einschränkungen spielbar, hat aber im Vergleich zur Vollpreisvariante einen geringeren Umfang: Während Käufer der 30 Euro teuren Vollversion 64 Sammelkarten bekommen, enthält die Umsonst-Version nur deren 32. Die reichen für Schlachten gegen den Computer aus, im Multiplayer-Modus stoßen Decks mit diesen relativ schwachen Karten aber schnell an ihre Grenzen. Die Spieler müssen also früher oder später Karten nachkaufen, und zwar über die so genannten **Battleforge**-Punkte. 2.000 dieser Punkte kosten 20 Euro. Dafür bekommen Sie zwölf »Booster Packs«, die wiederum acht Karten enthalten. Jetzige Käufer der Vollversion müssen sich über die Gratis-Aktion von EA nicht ärgern: Die Ladenfassung enthält 3.000 Punkte, was exakt dem aktuellen Kaufpreis von 30 Euro entspricht. Wer sich **Battleforge** jedoch gleich zum Erscheinen für damals 50 Euro gekauft hat, schaut jetzt in die Röhre.

FAB

► GameStar.de-Quicklink: 6275

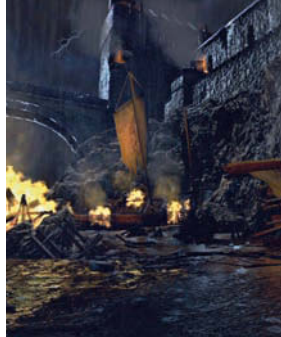


Battleforge ist ein ungewöhnlicher Top-Titel, in dem Sie Sammelkarten einsetzen.

Leser-Charts Juni

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

Quelle: GameStar-Mitmachern 07/2009. Mitmachern: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



Crysis 2

Der Nachfolger des Grafik-Wunders kommt vielleicht schon Mitte nächsten Jahres.

Schon kurz nach der Veröffentlichung von **Crysis** verkündete Crytek-Chef Cevat Yerli, der Ego-Shooter sei als Trilogie angelegt. Mittlerweile hat das Entwicklerstudio offiziell **Crysis 2** angekündigt. Auf der E3 gab's einen ersten Teaser-Trailer zu sehen, allerdings ohne Spielszenen. Schade, denn **Crysis 2** wird die brandneue Cry-Engine 3 einsetzen. Einen offiziellen Veröffentlichungstermin hat EA bislang nicht genannt, Yerli ließ aber durchblicken, es könnte schon Mitte 2010 so weit sein. Alle Details zur CryEngine 3 finden Sie hier: ► Quicklink: 6285

FAB

43.000.000 Abschüsse

müssen die Spieler von Battlefield 1943 gemeinsam erreichen, um die Karte Coral Sea freizuschalten.

GameStar/Game-Pro-Party in Köln

Anlässlich der GamesCom rocken wir mit unseren Abonnenten die Kölner Nachtschicht!

Leute, die beruflich mit der Branche beschäftigt sind, lassen auf Spiele messen gerne mal die Sau raus. Soll heißen: Hinter den Kulissen gehen richtig gute Partys ab. Doch »normalsterbliche« Messetouristen müssen sehen, wie sie in der fremden Stadt ihren Abend gestalten. Damit ist jetzt Schluss: Auf der GamesCom 2009 in Köln laden wir Sie herzlich ein, mit uns über Spiele zu fachsimpeln, gemeinsam zu tanzen und das eine oder andere Bier zu trinken. Wir feiern am Freitag, dem 21. August, im angesagten Kölner Club »Nachtschicht«, unsere Abonnenten erhalten freien Eintritt. Wenn Sie jetzt noch ein Abo abschließen, können Sie auch dabei sein. Alle Details zur GameStar/GamePro-Party 2009 erfahren Sie im nächsten Heft.

► GameStar.de-Quicklink: 6276

FAB



Sicher ist sicher

Ich denke mir, dass Innenminister kein dankbarer Job ist. Wann immer etwas Schlimmes passiert, schauen die Menschen zu einem herüber und sagen: Tu was! Und schlimme Dinge passieren ja viele.

Ich stelle mir vor, dass es mit das Schwerste für Innenminister sein muss, den Menschen zu sagen, dass man manchmal einfach keine guten Lösungen hat. Dass man nicht weiß, warum junge Menschen Amok laufen, und dass man kein Rezept besitzt, um solche Taten zu verhindern.

Deshalb geht es letztendlich um Wahrscheinlichkeiten. Einem Innenminister muss jede Lösung, die die Wahrscheinlichkeit eines Amoklaufs reduziert, als gute Lösung erscheinen. Gewalttätige Spiele zu verbieten bringt vielleicht den einen oder anderen Jugendlichen weniger auf falsche Gedanken. Vielleicht.

Womöglich, so stelle ich mir vor, ist Innenministern die Abwägung der weiteren Konsequenzen zweitrangig. Dass sie ein Massenmedium kriminalisieren. Dass sie Erwachsene entmündigen. Dass sie neue Bürokratie erschaffen. Dass sie eine Generation gegen sich aufbringen. Dass die Freiheit in Deutschland wegen eines großen »Vielleicht« ganz bestimmt wieder ein klein wenig eingeschränkt wird.

Ich denke mir, für einen Innenminister ist es manchmal das Wichtigste, etwas getan zu haben. Selbst wenn es das Falsche ist.

Christian Schmidt

Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



Teurer Quicky

Ist die Inflation auf einem Auge blind? Während Brot, Benzin und selbst Eiscremekugeln immer teurer werden, stagnieren die Preise für Computerspiele seit Jahren. Früher wanderten hundert Mark für den neusten Shooter über den Ladentisch, heute sind es rund 50 Euro. Klingt fair, ist es aber nicht. Denn während bei Klassikern wie Jedi Knight der letzte Vorhang erst nach knapp 20 Stunden fiel, rollt der Abspann beim aktuellen Call-of-Juarez-Nachfolger bereits nach fünf Stunden. Zugegeben, in dieser Zeit werden Sie exzellent unterhalten, und der Mehrspielermodus sorgt für etwas Mehrwert. Doch Top-Qualität und Multiplayer gab es früher auch.

Der Preisanstieg hat den Markt also längst nicht übersehen, er funktioniert nur subtiler: Fürs gleiche Geld gibt's heute deutlich weniger. Ein Trend, der sich so bald nicht umkehren wird und von dem besonders gradlinige, technisch aufwändige Titel betroffen sind.

Doch wenn es nun schon weniger Levels und kurze Geschichten gibt, müssen eben andere Lösungen her, um den Produkten wieder mehr Wert zu geben. Immer neue, aber oft auch überflüssige Mehrspielermodi können dabei nicht die einzige Antwort sein. Auch Solisten wollen über ein paar Stunden hinaus unterhalten werden.

Christian Schneider

Trainee
chs@gamestar.de

Max Payne 3

Einer der coolsten Bullen der Spielegeschichte kehrt zurück. Allerdings nicht nach New York, und nicht so, wie wir ihn kennen. Was ist da los?

Mit den ersten Artworks zu **Max Payne 3** vom März dieses Jahres deutete Rockstar Games bereits an, dass der Titelheld seit Teil 2 eine Metamorphose durchgemacht hat. Vollbärtig, vernarbt und grimmig schaute uns Payne da entgegen. Wie exklusive Screenshots im US-Spielemagazin Game Informer jetzt gezeigt haben, trägt Max außerdem seit Neustem Glatze. Nachdem die ersten beiden Spiele von Remedy produziert wurden, hat Rockstar Games als neuer Entwickler die Figur des Max Payne komplett überarbeitet. Der ehemals glattrasierte Cop mit der Lackfrisur ist zu einem bulligen, bärtigen Hünen geworden, der an Bruce Willis in **Stirb Langsam** erinnert. Von den Großstadtschluchten und der »Noir York City«-Atmosphäre



hat sich Rockstar wohl auch verabschiedet. In Teil 3 arbeitet der heruntergekommene und tablettenabhängige Max für eine private Sicherheitsfirma in Sao Paulo. Die ersten Bilder vom Spiel zeigen Blechhütten in brasilianischen Slums bei hellem Tag. Die Ankündigung aus **Max Payne 2**, »Max Paynes Reise durch die Nacht wird weitergehen«, nimmt Rockstar Games wohl nicht wörtlich. Oder doch? Um **Max Payne 3** wird es jedenfalls noch Überraschungen geben. Weitere Infos finden Sie hier: GameStar.de-Quicklink: 6277 **FAB**

Windows 7 am 22. Oktober

Jetzt ist es offiziell: Microsoft wird Windows 7 rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden stellen.

Gerüchte gab es schon lange. Nun aber steht der Veröffentlichungstermin von Windows 7 fest. Die finale Version erscheint am 22. Oktober 2009 und damit früher als erwartet. In Deutschland kommen wahrscheinlich fünf Ausgaben auf den Markt: Home Basic, Home Premium, Professional, Enterprise und Ultimate. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Editionen haben wir auf GameStar.de für Sie herausgearbeitet, Sie finden alle Informationen unter dem unten stehenden Quicklink. Den jüngsten Kartellurteilen in Europa trägt Microsoft Rechnung, indem alle Versionen ohne Internet Explorer ausgeliefert werden. Die Preise stehen noch nicht fest. Im Vergleich zu Vista sollen aber zumindest die Upgrade-Versionen für Windows 7 deutlich billiger werden. **DV**

► GameStar.de-Quicklink: 6427

iPhone-Update

Anfang Juni enthüllte Apple das neue iPhone und die Version 3.0 des Telefon-Betriebssystems.

Sorgte bisher ein 400 MHz schneller Prozessor im iPhone für genügend Rechenleistung, schraubt Apple den Takt im neuen iPhone 3GS auf 600 MHz. Vor allem Spiele profitieren von dem schnelleren Takt sowie den 256 MByte RAM. Zudem fasst das 3GS nun bis zu 32 GByte Daten. Besitzer älterer iPhones bekommen mit Version 3.0 des Betriebssystems endlich lang ersehnte Funktionen wie MMS-Versand und -Empfang sowie Copy&Paste-Fähigkeit. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6264



Team Fortress 2

Neues Item-System sorgt für Unbehagen

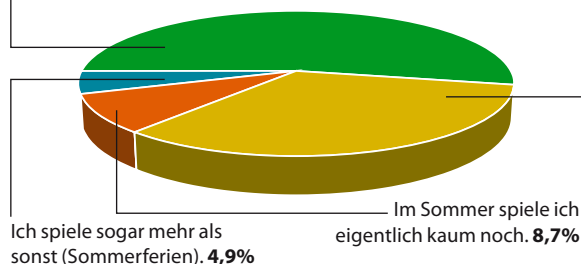
Team Fortress 2-Spieler können nun nicht mehr gezielt auf die Bonuswaffen ihrer Lieblingsklasse hinarbeiten, indem sie spezielle Achievements meistern. Stattdessen vergibt Valve die Goodies jetzt nach einem Zufallssystem, abhängig davon, wie lange Sie aktiv sind. Problem: Nun loggen sich Clan-Spieler einfach tagelang untätig auf ihren eigenen Servern ein, um so Waffen zu »farmen«. Valve will das System beibehalten, aber dafür sorgen, dass Spieler mehr Einfluss darauf bekommen, welche Bonusgegenstände sie erhalten. Außerdem werden Sie Waffen mit Freunden tauschen können. Darüber hinaus wird die Palette an seltenen Gegenständen wie etwa den Hüten noch erweitert. **FAB**

Quelle: Mitmachkarten 07/2009, Mitmachen: GameStar.de » Quicklink: 4483

»Spielen Sie im Sommer mehr oder weniger?«

Ich spiele etwas weniger als sonst. **53,3%**

Der Sommer hat keinen Einfluss auf meine Spielgewohnheiten. **33,1%**



Ergebnis: Die Umfrage zeigt, dass unsere Leser im Sommer nur geringfügig weniger spielen als im Winter. Publisher schieben ihre großen Titel also vergeblich in die Weihnachtszeit. Die Furcht, im Sommer ließen sich keine Spiele verkaufen, scheint unbegründet.

Neues Need for Speed

»Revolutionärer« Nachfolger von den Burnout-Machern.

Nach **Need for Speed: ProStreet** und **Undercover** wollte EA eigentlich eine Kreativpause für die Serie einlegen. Doch dann kündigte der Publisher mit **Shift** den 13. Teil der **Need for Speed**-Reihe an. Immerhin: Für **Shift** holte EA die erfahrenen Slightly Mad Studios (**GT Legends**, **GTR 2**) an Bord. Nun gab EA-Boss Riccitiello bekannt, dass das neue **Need for Speed** von Criterion entwickelt wird. Die haben zuletzt **Burnout Paradise** gemacht und sollen nun für einen »revolutionären« neuen Ansatz sorgen, so Riccitiello. Wie der genau aussehen soll und wann das Spiel erscheint, ist bislang noch nicht bekannt.



FAB

Fliegen für Profis



Logitechs **G940** besteht aus Joystick, Schubkontrolle und Pedaleinheit.

Vor allem Flugsimulator-Fans will Logitech mit dem G940 Flight Control System das passende Präzisionsinstrument in die Hand geben.

Für Spieler realistischer Flugsimulationen wie **Flight Simulator X** oder **Lock On: Modern Air Combat** bringt Logitech im September das **G940 Flight Control System** auf den Markt. Dazu gehört ein mit Force-Feedback-Motoren ausgestatteter Joystick, der echten Flugzeugkontrollen nachempfunden ist und unter anderem sechs programmierbare Knöpfe, einen Mini-Stick, einen Acht-Wege-Kippschalter sowie einen Zwei-Stufen-Abzug besitzt. Zusätzlich umfasst das **G940** auch eine separate, zweigeteilte Schubkontrolle mit ebenfalls sechs frei belegbaren Tasten. Diese sind mehrfarbig beleuchtet und sollen so den Zustand wichtiger Bordsysteme wie Fahrgestell oder Landeklappen anzeigen. Komplettiert wird das **G940** von einer Ruderpedaleinheit inklusive Bremsfunktion, die besonders rutsch- und standfest sein soll. Anschluss findet das virtuelle Cockpit am USB-Port, eine Stromversorgung ist ebenfalls dabei. Voraussichtlicher Preis: satte 300 Euro.

FK

►GameStar.de-Quicklink: 6266

News-Ticker

- **Grin:** Das schwedische Entwicklerstudio hat Gerüchten zufolge 160 Mitarbeiter entlassen. Schuld daran dürfte der geringe wirtschaftliche Erfolg von Spielen wie *Wanted* oder jüngst *Terminator: Salvation* sein.
- **Intel:** Noch in diesem Jahr soll der erste Sechskern-Prozessor für Sockel-1366-Mainboards mit X58-Chipsatz erscheinen.
- **Uwe Boll:** Der deutsche Trash-Regisseur hat Gerüchten zufolge Geld dafür bezahlt, um in *Postal 3* mitspielen zu dürfen.
- **EA:** Der Publisher hat auf der E3 mit einer inszenierten Demonstration angeblich empörter Christen für Schlagzeilen gesorgt.
- **Nochmal Intel:** Intels kommende Larrabee-Grafikkarte könnte wegen Performance-Problemen bis weit in den Sommer 2011 verschoben werden.
- **Die Sims 3:** Die Lebenssimulation hat sich in der ersten Woche 1,4 Millionen Mal verkauft. Das stellt den bislang besten Verkaufsstart eines EA-Spiels dar.
- **China:** Der Arzt Yang Yonxin behandelt in seiner Klinik in der chinesischen Provinz Shandong Kinder und Jugendliche, die im Verdacht stehen, internetsüchtig zu sein, mit Elektroschocks.



Ausbildungsinstitut für Game Design und Development, Animation und kreative Medien

DIPLOMA & BACHELOR* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

- // International anerkannter Abschluss
- // Weltweites Netzwerk mit 12 Standorten
- // Modernste Ausstattung
- // Mastertitel* im Anschluss möglich

KURSSTART: September 2010 & März 2011

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: info@qantm.de

Berlin: +49 (0)30 49860054 • München: +49 (0)89 89068771

*in Kooperation mit der Middlesex University of London



AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!



Termin-Update

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

Das kommt im Juli

Spiel	Publisher	Datum
Bionic Commando	Capcom	Juli 2009
Bus-Simulator 2009	Astragon	16.07.2009
Champions Online	Cryptic Studios	14.07.2009
Dawn of Magic 2	Kalypso Media	30.07.2009
Delta Force Xtreme 2	Novalogic	17.07.2009
Divinity 2	Dtp	24.07.2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	Electronic Arts	02.07.2009
Street Fighter 4	Capcom	03.07.2009
Tales of Monkey Island	Telltale Games	07.07.2009
The Secret of Monkey Island: Special Edition	LucasArts	Juli 2009
Virtua Tennis 2009	Sega	Juli 2009

Just Cause 2

Trotz neuer Lebenszeichen auf der E3 wird das Actionspiel **Just Cause 2** nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Erst 2010 soll Agent Rico Rodriguez wieder im Einsatz sein.



Alan Wake

Remedys Held **Alan Wake** hält noch eine Runde Winterschlaf, bevor das gleichnamige Spiel kommt. Der Schriftsteller wird voraussichtlich erst 2010 erwachen.

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06, 08/09	–	2. Quartal 2010
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2009
	Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Rebellion	07/09	–	1. Quartal 2010
NEU	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	–	–	1. Quartal 2010
UPDATE	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08, 08/09	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09	–	20. November 2009
	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Rocksteady	04/09	–	3. Quartal 2009
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	September 2009
NEU	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	–	–	1. Quartal 2010
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	–	1. Quartal 2010
UPDATE	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08, 04/09	Gut	2009
	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	Juli 2009
UPDATE	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09, 07/09	–	30. Oktober 2009
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	04/09	–	August 2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
NEU	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	–	–	3. Quartal 2010
	Champions Online	Online-Rollenspiel	Cryptic	07/09	Sehr gut	14. Juli 2009
UPDATE	Cities XL	Aufbauspiel	Monte Cristo	06/09	–	3. September 2009
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	September 2009
NEU	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	–	–	2010
	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	3. Quartal 2009
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2009
UPDATE	Dawn of Magic 2	Action-Rollenspiel	Sky Fallen	–	–	30. Juli 2009
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
UPDATE	Divinity 2	Rollenspiel	Larian Studios	04/09, 08/09	Sehr gut	24. Juli 2009
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	09/08, 11/08, 03/09, 06/09	Sehr gut	22. Oktober 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, 07/09	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	2009
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009
NEU	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
	Ghostbusters: The Video Game	Actionspiel	Terminal Reality	02/09, 05/09	–	3. Quartal 2009
NEU	Ghost Pirates of Vooju Island	Adventure	Autumn Moon	08/09	–	1. Quartal 2010
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	3. Quartal 2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	–	–	3. Quartal 2009
	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Paradox	–	–	3. Quartal 2009

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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



Jumpgate Evolution

Netdevil gab bekannt, dass der Juni-Termin für **Jumpgate Evolution** nicht eingehalten werden kann. Man wolle ein fehlerfreies Spiel abliefern – wann, sagten sie nicht.



Battlefield Heroes

Battlefield Heroes kommt nicht in die Läden, der Mehrspieler-Shooter wird als Download veröffentlicht. Die Beta-Phase läuft, das fertige Spiel soll noch 2009 erscheinen.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Assassin's Creed 2	—	2
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	↑	4
4	Starcraft 2	↑	7
5	Mafia 2	↑	6
6	Risen	↓	5
7	Bioshock 2	↑	9
8	Aliens vs. Predator	↑	—
9	Dragon Age: Origins	↓	8
10	Arcania: A Gothic Tale	↑	11
11	Half-Life 2: Episode 3	↑	18
12	Alan Wake	↑	15
13	Drakensang: Am Fluss der Zeit	↓	10
14	Mass Effect 2	↑	20
15	Guild Wars 2	↑	19
16	Deus Ex 3	↑	17
17	Star Wars: The Old Republic	↑	21
18	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↓	12
19	Max Payne 3	↓	16
20	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	14
21	Duke Nukem Forever	↑	23
22	Star Trek Online	↑	—
23	Pro Evolution Soccer 2010	↑	—
24	Black Mirror 2	↑	—
25	Battlefield 1943	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/09. Mitmachen: * GameStar.de-Quicklink: 4483

	Huxley	Multiplayer-Shooter	Webzen	—	—	2009
UPDATE	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	—
UPDATE	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2010
NEU	Left 4 Dead 2	Actionspiel	Valve	08/09	Sehr gut	17. November 2009
	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09	—	2009
	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
NEU	Mass Effect 2	Rollenspiel	Bioware	08/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	07/09, 08/09	—	10.11.2009
	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Slightly Mad	05/09	Sehr gut	24. September 2009
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08, 05/09	—	3. Quartal 2009
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Resident Evil 5	Actionspiel	Konami	02/09	—	2009
UPDATE	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09, 08/09	Sehr gut	Oktober 2009
	Ruse	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
NEU	Sacred 2: Ice & Blood	Action-Rollenspiel-Addon	Ascaron	08/09	—	3. Quartal 2009
	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	2009
UPDATE	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07, 08/09	—	2009
	Spore: Galactic Adventures	Strategie-Addon	Electronic Arts	—	—	25. Juni 2009
NEU	Split Second	Rennspiel	Black Rock	—	—	2010
	Stalker: Call of Prypiat	Ego-Shooter	GSC Game World	07/09	—	4. Quartal 2009
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08, 07/09	Sehr gut	4. Quartal 2009
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09	—	2010
NEU	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	—	—	—
NEU	Tales of Monkey Island	Adventure	Telltale Games	08/09	—	7. Juli 2009
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08, 07/09	—	2010
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2009
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
NEU	The Secret of Monkey Island: SE	Adventure	LucasArts	08/09	—	Juli 2009
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
UPDATE	The Whispered World	Adventure	Daedalic	06/09	—	28. August 2009
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	Transformers 2	Actionspiel	Luxoflux	—	—	25. Juni 2009
	Tropico 3	Aufbauspiel	Haemimont	06/09	—	September 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
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	3. Quartal 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 E3 war die wichtigste Spielmesse der Welt. Nach zwei mageren Jahren ist sie nun fast zurück auf altem Niveau. In Los Angeles demonstrierte die Branche gelassene Größe, hervorragende Spiele und ihren Unwillen zur Innovation.

E3 2009

GameStar.de

E3-Übersicht
► Quicklink: 6278
Hits & Flops
► Quicklink: 6281
E3-Videos
► Quicklink: 6279
Die Geschichte der E3
► Quicklink: 6280

DVD-XL

- E3-Videos
- E3-Tagebuch

Was für ein Aufgebot an Spielen: **Modern Warfare! Assassin's Creed! Bioshock! Mass Effect! Crysis!** Glanzlichter ihrer Genres, dem begeisterten Publikum vorgeführt auf der amerikanischen Spielemesse Electronic Entertainment Expo (E3). Das war 2007. Zwei Jahre später trifft sich die Branche erneut in Los Angeles, um die wichtigsten Spiele des kommenden Winters vorzustellen. Ganz vorn mit dabei: **Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2, Bioshock 2, Mass Effect 2, Crysis 2.** Ganz zu schweigen von alten Bekannten, die schon seit 2007 ihre Runden in der Entwick-

lungsschleife drehen: **Alan Wake, Mafia 2, Splinter Cell: Conviction.** Die E3 ist nach zwei dünnen Jahren wieder zur wichtigen Branchenmesse erstarkt, auf der die großen Publisher der Welt vor allem ihre bekannten Marken feiern. Motto: Mehr vom Gleichen, aber das in höchster Qualität.

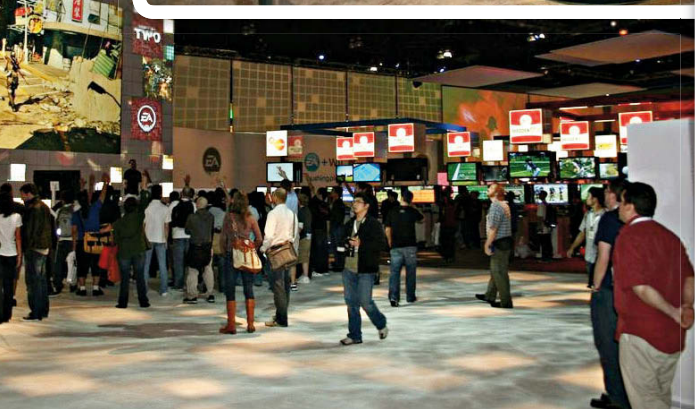
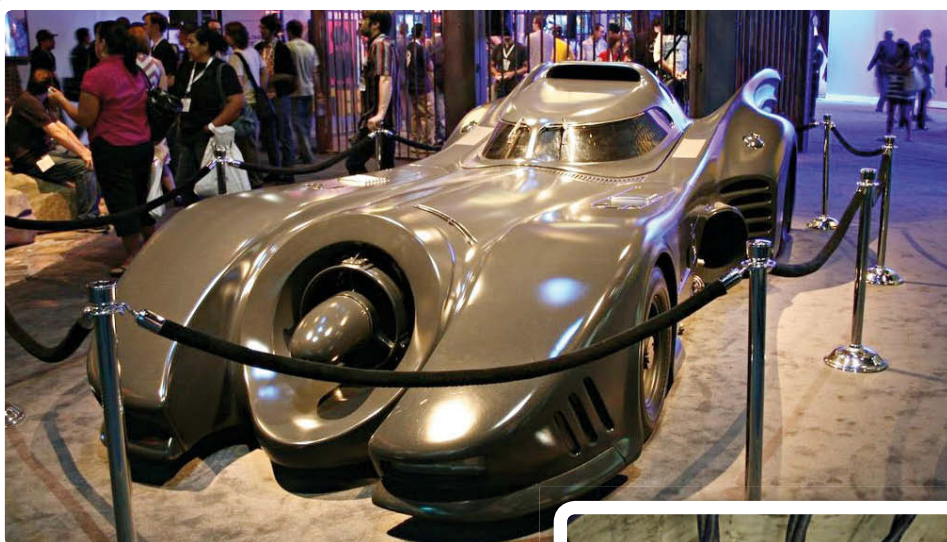
Die Messe

Dabei galt das Augenmerk der Öffentlichkeit in Los Angeles nicht nur den Spielen, sondern auch der Messe selbst. Denn der Ausrichter, der amerikanische Branchenverband ESA, hatte die einst wichtigste Spiele-Schau der Welt

in den vergangenen zwei Jahren bis an die Grenze der Bedeutungslosigkeit reformiert. Zu aufgeblasen, zu ineffizient war die Veranstaltung in den Jahren 2005 und 2006 geworden, viele Millionen Dollar verschlang ein einzelner Messestand. In einem radikalen Schnitt wandelte die ESA das Showkonzept in ein intimes Branchentreffen um, 2007 hockte man in Hotelzimmern zusammen, 2008 verloren sich in der Messehalle 5.000 Fachbesucher. 2005 waren es noch 70.000 gewesen. »Die E3 war dieses Jahr schrecklich«, schäumte EA-Boss John Riccitiello 2008, sie gliche »einer Handwerker-Show im Keller«. Von der Schrumpfung profitierte vor allem die Games Convention in Leipzig, die neben der Tokyo Game Show kurzzeitig zur wichtigsten Spielmesse der Welt wur-

de. Dieses Jahr wurde sie zugunsten der neuen GamesCom in Köln (9.-13. September) abgesägt.

Mit der fünfzehnten E3 seit 1995 zeigen ESA und die Hersteller nun wieder Willen zur Größe. Fast alle wichtigen Firmen waren vor Ort, mehr als 216 Aussteller belebten die zwei größten Messehallen; insgesamt kamen 41.000 Fachbesucher. Dennoch war die E3 2009 – auch dank Größenbeschränkungen für die Stände – entspannter und weniger brachial als zu ihren Hochzeiten. Weniger Show, mehr Spiel, nach dieser Maxime stellten die Firmen ihre Produkte in den Mittelpunkt. Wo früher riesige Bühnen dominierten, bestanden die großen Flächen von Microsoft, Sony, Electronic Arts oder Ubisoft nun vor allem aus Spielstationen zum Anfassen und Ausprobieren.



Trotzdem demonstrierte die Branche mit elegant entworfenen Ständen, flimmernden Großleinwänden und Promi-Präsenz von Steven Spielberg bis Paul McCartney selbstbewusstes Weite-Welt-Flair, ohne ins Protzige abzudriften. Selbst die Kostüme der überall herumschwirrenden Stand-Hostessen blieben eher adrett als aufreizend. So zog diesmal auch John Riccitiello zufrieden Bilanz: »Die ESA hat dieses Jahr eine großartige Show abgeliefert.«

Die Spiele

Was die großen Publisher auf der Messe präsentierten, waren vor allem Fortsetzungen bewährter Serien. Die konnten zwar kaum überraschen, dafür aber fast durchweg beeindrucken. Dass die Inszenierung millionenteurer Spiele locker das Niveau von Hollywood-Filmen erreicht, ist kein Einzelfall mehr, sondern bei Top-Produktionen der Standard. In **Modern Warfare 2** sind die Feuergefechte nur noch eine Facette in einer atemberaubenden Reihe von Actionszenen. In **Mafia 2** gehen Schießereien und Verfol-

gungsjagden nahtlos in packende Zwischensequenzen über, und zwar nicht nur am Anfang und Ende einer Mission, sondern immer wieder. In **Assassin's Creed 2** entfaltet sich das nächtliche Venedig als so düster-schönes Historienpanorama, dass man ins Bild hineingreifen möchte. **Alan Wake** erzählt seine tiefgründige Handlung wie eine TV-Serie, **Splinter Cell: Conviction** projiziert Texteinblendungen als cooles Stilmittel direkt in die Level-Architektur; das könnte so auch auf einer Kunst-Schau wie der Documenta stattfinden.

All diese Spiele sind seit geraumer Zeit bekannt. Eine Messe wird aber immer auch an der Zahl ihrer Enthüllungen gemessen. Davon gab's vor allem für die Konsolen eine erkleckliche Zahl zu fast allen großen Serien von **Mario** über **Metroid** bis **Final Fantasy** und **Metal Gear Solid**. Auf dem PC hielten sich die Überraschungen dagegen in Grenzen, und oft kamen sie mit einem Pferdefuß. Cool: **Monkey Island** wird

fortgesetzt! Weniger cool: In Form von Episoden-Häppchen. Cool: **Final Fantasy 14** kommt auch für den PC! Weniger cool: Es wird ein Online-Rollenspiel. Cool: Ubisoft macht ein Spiel zu James Camerons Sci-Fi-Film **Avatar**! Weniger cool: Es sieht nach einer recht gewöhnlichen Dschungel-Ballerei aus. Cool: Valve setzt **Left 4 Dead** fort! Weniger cool: Die Spieler fragen zurecht, warum man stattdessen nicht einfach das noch kein Jahr alte Originalspiel mit Erweiterungspaketen pflegt. Cool: Mit **Brink** kommt von Splash Damage ein neuer Multiplayer-Shooter. Weniger cool: nichts. Das Spiel sieht tatsächlich rundum vielversprechend aus. Genau wie die eine oder andere Perle, die sich abseits entdecken ließ, darunter der ambitionierte Online-Shooter **APB** oder das schrullige **Fairytale Fights**. Die wichtigsten Spiele stellen wir Ihnen ab Seite 20 in Preview-Artikeln vor.

Die 10 wichtigsten PC-Spiele der E3

Alan Wake

Nach zwei stillen Jahren zeigte Microsoft endlich neue Szenen aus dem ambitionierten Mystery-Actionspiel. Spannend inszeniert, spielerisch umstritten. **Seite 26**

Assassin's Creed 2

Auf der Messe gab's erstmals Spielszenen zu sehen, darunter neue Attentats-Manöver und eine Flugsequenz über die Dächer und Kanäle von Venedig. Eindrucksvoll. **Seite 46**

Bioshock 2

Chance vertan: Take 2 verlor keine Silbe über das Hauptspiel, konzentrierte sich stattdessen auf den Multiplayer-Modus von Bioshock 2. Der interessierte niemanden so recht.

Crysis 2

Außer einer mauen »Crysis 2 wird's geben«-Ankündigung durch den Crytek-Chef Cevat Yerli und einem nichtssagenden Trailer war auf der E3 nichts weiter zum deutschen Shooter zu sehen. Hoffen wir auf die GamesCom.

Left 4 Dead 2

Vieles hatte man von Valve erwartet (Half-Life 3? Portal 2?), aber das nicht: Der kaum ein Jahr alte Koop-Shooter wird fortgesetzt. Die Spieler wundern sich: Ist das nötig? **Seite 30**

Mafia 2

Wie gut einem Spiel eine lange Entwicklungszeit tun kann, zeigte Mafia 2. Action, Story, Freiheit – der GTA-Konkurrent macht überall eine fantastische Figur. Im Auge behalten! **Seite 46**

Mass Effect 2

Die Enthüllung des zweiten Teils der Sci-Fi-Trilogie sorgte auf der E3 für einige inhaltliche Überraschungen. Mit Sicherheit eines der spannendsten kommenden Rollenspiele. **Seite 24**

Modern Warfare 2

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Shooter der letzten Jahre beeindruckte durch perfekte Inszenierung und filmreife Szenen. Hochgradig packend! **Seite 20**

Splinter Cell: Conviction

Überraschung: Ubisoft hat den Taktik-Shooter zeitgemäß umgebaut, vor allem bei Tempo und Inszenierung. Plötzlich war Conviction eines der coolsten Spiele der Messe. **Seite 32**

Star Wars: The Old Republic

Der beste Trailer der Messe, die beste Präsentation der Messe – LucasArts sammelte Superlative. Das Online-Rollenspiel von Bioware könnte ein großes Ding werden. **Seite 40**

Die Lücken

Was fehlte auf der E3? Zum einen Blizzard. Die Kalifornier veranstalteten mit der Blizzcon im August ihre eigene Messe, Neuigkeiten zu **Diablo 3**, **World of Warcraft** & Co heben sie sich dafür auf. Zum anderen war die E3 2009 kaum mehr ein Ort für die kleineren und kleinsten Hersteller und Entwickler, die vor drei Jahren noch eine eigene Halle füllten. Damit fehlt der Messe ausgerechnet das Segment, das in den letzten Jahren am stärksten aufgeblüht ist: die Independent-Spiele, die mit Vertretern wie **Braid**, **World of Goo** oder **Sins of a Solar Empire** zum Innovationsmotor und kreativen Experimentierlabor der Branche geworden sind. Auch die mittelgroßen Studios aus dem quirligen Osten Europas, wo spannende Titel wie **The Witcher 2**, **Jagged Alliance 3** oder **Stalker: Call of Prypiat** entstehen, fehlten fast völlig, deutschsprachige Firmen wie Dtp oder Jowood drückten sich in kleine Kabuffs. Das mag damit zusammenhängen, dass die E3 primär eine Messe für den amerikanischen Markt ist; europäische Entwickler konzentrieren sich auf die GamesCom in Köln.

Die Trends

Für die Konzentration auf die USA sprachen noch weitere Trends, die zeitverzögert auf Europa und Deutschland ausstrahlen dürften.

Action, Action, Action. Die Dominanz des Action-Genres auf der E3 war überwältigend, praktisch alle Top-Titel sind Shooter. Sogar die Rollenspiele taten sich im Vergleich schwer, allein **Dragon Age** und **Mass Effect 2** erreichten größere Aufmerksamkeit. Wenn schon Rollenspiel, dann liegt der Fokus auf dem Internet, wie bei **Star Wars: The Old Republic**. Stra-

tegiespiele spielen für den amerikanischen Markt keine Rolle mehr. Die paar Titel auf der E3 konnte man an einer Hand abzählen (**Ruse** und **Supreme Commander 2** gehörten noch zu den Höhepunkten), Ubisoft verzichtete sogar darauf, **Anno 1404** zu zeigen.

Blut ist gut. Selbst hartgesottene Branchenleuten stach ins Auge, wie explizit eine neue Generation von Actionspielen versucht, sich bei der Gewaltdarstellung gegenseitig zu überbieten. Dass brutale Konsolenserien wie **God of War** auch im dritten Teil nicht mit ausgerissenen Gliedmaßen sparen, verwundert niemanden. Darüber hinaus verteilt selbst ein eher satirisch-sympathisches Actionspiel wie **Brütal Legend** reichlich Gedärm in der Gegend. In **Aliens vs. Predator** reißen Sie Soldaten den Kopf ab und schauen in deren schreckgeweitete Augen, Spiele wie **Wolfenstein** oder **Wet** (von Bethesda) lassen literweise Blut spritzen. Zwar ist Brutalität in Erwachsenenenspielen nichts Neues, aber weil bloßes Gemetzel nicht mehr den Aha-Effekt auslöst, den es mal hatte, werden die Spiele immer radikaler in ihrer Gewaltdarstellung. Und die Grafik immer realistischer.

Das **Vor-Ort-Team** von GameStar und GamePro berichtete vom Los Angeles-Basislager, einem separaten Arbeitsraum auf der Messe, mit Videos und News direkt auf GameStar.de.



PC läuft mit. Natürlich dominieren auf der E3 die Konsolenspiele, wie auch der Markt in den USA von Konsolen bestimmt wird. Aber zwischen den Zeilen wird deutlich, dass der PC als Spielplattform für die meisten Hersteller unentbehrlich bleibt, was nicht zuletzt an neuen Verkaufskanälen wie Steam liegt. So werden viele der wichtigsten Spiele parallel auf mehreren Systemen entwickelt. Darunter sind Neuzugänge, die PC-Spieler freuen dürften: Mit Squares **Final Fantasy 14** und Konamis **Metal Gear Solid: Rising** kehren zwei klassische Konsolenserien auf den PC zurück. Vielversprechende Online-Spiele wie **The Old Republic** oder **APB** bleiben PC-exklusiv. Und auch wenn Konsolen-Spieler das nicht gern hören werden: Manches komplexere Spiel wie der Taktik-Shooter **Operation Flashpoint 2** machte auf der Xbox 360 einen etwas unbeholfenen Eindruck. Da dürfte der PC mit seiner Maus-Steuerung die Nase vorn haben.

Die Zukunft?

Der größte Aha-Moment der ansonsten überraschungsarmen Messe gelang Microsoft. Denn auf der Pressekonferenz bot der



Sogar die **Hostessen** (Branchenjargon: »Messebabes«) waren diesmal vergleichsweise züchtig angezogen.

Software-Riese einen ebenso spannenden wie unterhaltsamen Einblick in eine mögliche Zukunft der Spielsteuerung. Unter dem Namen »Projekt Natal« arbeitet Microsoft daran, den Controller überflüssig zu machen. Stattdessen erkennt und interpretiert eine kleine Kameraliste die Bewegungen des Spielers. Zur Demonstration hüpfte auf der Bühne eine junge Frau auf und ab und schlug virtuelle Bälle mit Händen und Füßen. Das sah ulkig aus, funktionierte aber durchaus ansprechend. Auch wenn Project Natal momentan noch eine Spielerei ist, so rief die Präsentation doch in Erinnerung, welches Potenzial Spiele noch in sich haben – nämlich die Entwicklung hin zu vollständig virtuellen Welten, die den Spieler einsaugen und zum Mittelpunkt des Geschehens machen. Das wäre wirklich mal eine Innovation.

Vielleicht reden wir ja auf der E3 2019 darüber? Schicken Sie uns Ihre Gedanken zur Spielezukunft an brief@gamestar.de. **CS**



Erstaunlicherweise einer der populärsten Stände: Mehr als eine Stunde lang warteten Besucher in der Schlange, um **Battlefield 1943** anspielen zu können.

GameStar backstage



GameStar-Redakteur Fabian Siegmund wurde als »embedded journalist« in die E3-Delegation eingebunden, um mit der Handkamera über die Abenteuer des GameStar/GamePro-Teams zu berichten. Wie das sechsköpfige Spezialkommando bei der US-Einreise beinahe einen Kollegen einbüßt, Hollywood entdeckt, Spielzeug kauft, an Achterbahnen scheitert, hungert, (fast) religiösen Fanatikern auf den Leim geht und natürlich die Messe durchsteift, erfahren Sie in den sechs Folgen des **Video-Tagebuchs** auf der DVD-XL oder auf GameStar.de ► [Quicklink: 6282](#).



Modern Warfare 2

Das »Call of Duty« wurde mittlerweile aus dem Namen gestrichen, als Ersatz wird's offenbar wieder massig Spannung und Abwechslung geben. Das zumindest versprechen die ersten längeren Spielszenen aus **Modern Warfare 2**.

DVD-XL
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6192

Am Ende der Präsentation gab's von den gerne mal reservierten Fachjournalisten frenetischen Applaus, auch wir waren beeindruckt von dem, was Infinity Ward während der Microsoft-Presskonferenz der diesjährigen E3 zeigte. Und seitdem die ersten längeren Spielszenen aus **Modern Warfare 2** ihren Weg ins Internet gefunden haben, dürfte der 10. November bei vielen Spielern als das eigentliche Weihnachten 2009 gelten. Dann nämlich soll die heiß erwartete Shooter-Fortsetzung erscheinen.

Während der Präsentation wurden schnell drei Dinge klar: 1. An der Grafik hat der Entwickler im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. 2. Die Handlung in **Modern Warfare 2** wird wieder von Skripts getrieben. 3. Soap MacTavish, Held des ersten Teils, ist nun Captain und fungiert im wahrsten Sinne des Wortes als Vorturner (Bild auf der nächsten Seite) für einen der neuen Protagonisten. Captain Price, McTavishs ehemaliger Chef, dürfte wohl am Ende des ersten **Modern Warfare** entweder gestorben sein (wobei das nicht deutlich wurde) oder ist schlicht in Rente. Immerhin spielt der Nachfolger etliche Jahre später, Soap ist längst kein Greenhorn mehr, sondern ein erfahrener, hochrangiger Soldat mit leicht ergrautem Bart.

Der Neue

Roach heißt der neue Mann, von dem wir schon wissen. Er und MacTavish sind zwar eigentlich beim britischen SAS (Special Air Service) beschäftigt, doch die in-

ternationale Elite-Gruppe Task Force 141 hat sich die beiden ausgeliehen, um die Bedrohung durch einen gewissen Makarov (ehemaliger Handlanger des Bösewichts aus Teil Eins) auszuschalten. **Modern Warfare 2** wird Sie allerdings getreu der Serien-tradition auch noch die Rolle eines weiteren Helden übernehmen lassen. Auch wird es wieder mehrere, recht weit auseinander liegende Schauplätze geben: In Rio de Janeiro wird genauso geballert wie auf einem russischen Flughafen. Mindestens eine Mission steckt Sie zudem in einen Taucheranzug, wo und mit wem es zu den Fischen geht, ist bisher allerdings noch unbekannt.

Die E3-Präsentation zeigte recht ausführlich die bereits aus Trailern bekannten eisigen Schneegefilde, dabei handelt es sich um Russland. Dort kämpfen Sie sich gleichermaßen durch einen Schneesturm wie durch Gegenmassen, müssen Feindkontakt allerdings auch vermeiden. Ein mit Herzschlagsensor ausgestattetes Gewehr (ähnlich wie in **Aliens vs. Predator**) verrät Ihnen Gegnerpositionen, die Sie dann umlaufen können.

Unabwendbares

Eine der großen Stärken des Vorgängers war die Inszenierung. Sicher, bereits die früheren **Call of Duty**-Titel des Entwicklers Infinity Ward haben durch dramatisch inszenierte, vorbestimmte Szenen (Skripts) literweise Adrenalin durch unsere Adern gepumpt, jedoch drehte Infinity Ward mit **Modern Warfare** noch mal richtig auf



Die Grafik bleibt auch für kleinere Rechner verdaulich. Die **Spiegel über den Waschbecken** etwa reflektieren nichts. Trotzdem dürfte der Titel optisch beeindrucken, vor allem durch die Animationen.



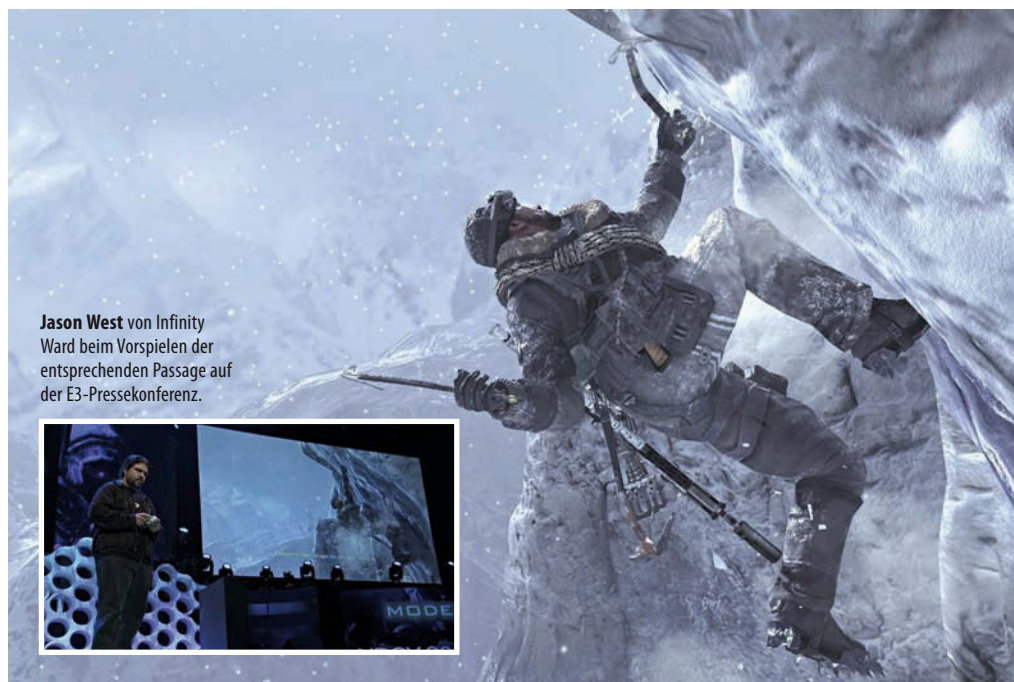
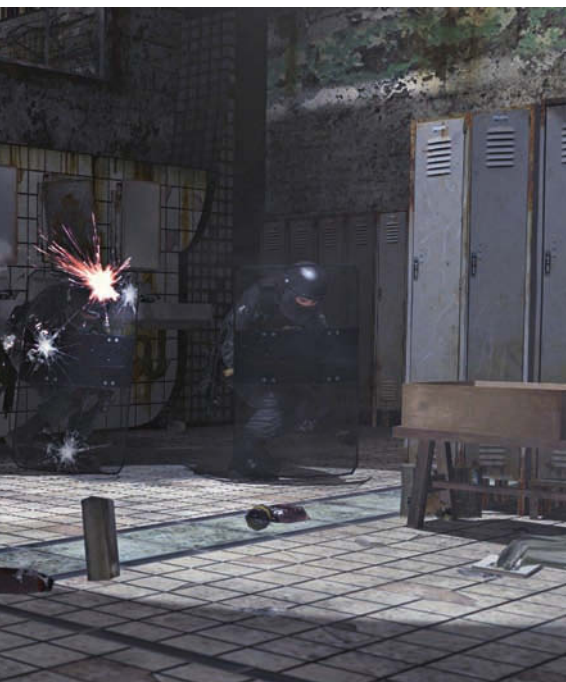
In Russland brausen Sie auf einem **Schneemobil** durch die verschneite Landschaft.

und schreckte auch vor drastischen Mitteln wie Atomexplosionen mit ebenso drastischen Folgen nicht zurück. Nuklearschläge gab's auf der E3 zwar nicht zu sehen, aber schon einen Vorgesmack auf die dichte, durch Skripts erzeugte Atmosphäre von **Modern Warfare 2**. Beispielsweise stürzt Roach beinahe bei der Eiskletterei in den Tod, Captain MacTavish rettet ihn in letzter Sekunde. Diese hochdramatische Szene wird nicht durch einen Fehler des Spielers ausgelöst, sondern geschieht automatisch. Nicht ganz so pulsbeschleunigend, aber mindestens ähnlich wichtig für die Stimmung sind

MacTavishs spätere Aktionen auf einem verschneiten, feindlichen Flughafen. Mit einer geschmeidigen Bewegung rutscht er auf den Knien hinter eine Betonbarriere, raus aus der Schusslinie. Etwas später vollführt er ein ähnliches Kunststück einen Abhang hinab, um kurz darauf aus einem Hinterhalt den Fahrer eines Schneemobils mit seinem Eispickel von seinem Gefährt zu rupfen. Mit dem Schneemobil geht's dann für den Spieler in einer wilden Verfolgungsjagd weiter.

Der Vorteil des Alters

In **Modern Warfare 2** arbeitet noch die gleiche Grafik-Engine

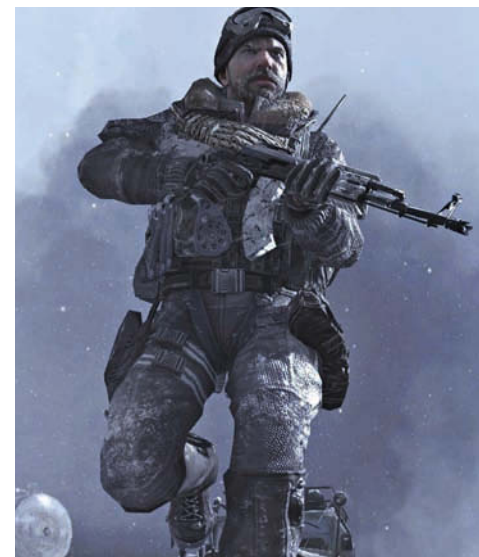


Jason West von Infinity Ward beim Vorspielen der entsprechenden Passage auf der E3-Pressekonferenz.

MacTavish, Held des ersten Modern Warfare, ist nun Captain und erklettert hier mit Hilfe von Pickeln eine steile Eiswand irgendwo in Russland. Der neue Protagonist Roach muss ihm auf die gleiche Art folgen.



Es geht rund um den Globus, der Kampf gegen Makarov und Männer führt Sie auch nach **Rio de Janeiro**.



So sieht **MacTavish** aus, den wir im Vorgänger verkörpert haben.

wie im Vorgänger, Infinity Ward hat lediglich Detailveränderungen vorgenommen. So sorgen etwa Verbesserungen in der Partikeldarstellung dafür, dass der russische Schneesturm nicht wie eine kompakte weiße Wand wirkt, sondern immer wieder Schemen von sich nähernden Feinden erahnen lässt. Außerdem haben die Entwickler offenbar an den in **Modern Warfare** schon ausgezeichneten Animationen gearbeitet und sie noch mal um Einiges verfeinert und das Bewegungsrepertoire erweitert. Wenn sich MacTavish beispielsweise langsam auf einer Kante eine hohe Eiswand entlang arbeitet, schwingt sein

umgehängtes Sturmgewehr bei jeder Bewegung realistisch mit.

Dass der Entwickler mit **Modern Warfare 2** keinen Grafiksprung hinlegt, hat zwei nicht zu unterschätzende Vorteile: Erstens dürfte das Spiel auch auf Rechnern laufen, die schon den ersten Teil ohne Probleme stemmen konnten, was zweitens die Verbreitung des Titels begünstigen dürfte. Es ist der Blizzard-Weg, den Infinity Ward und der Publisher Activision hier beschreiten: Sie machen ein Spiel, das die Massen anspricht und für das man keine Mörder-Hardware benötigt. Immerhin soll **Modern Warfare 2** laut Activisions Brand-

Manager Simon Wells das bestverkaufte Spiel aller Zeiten werden. Die Chancen stehen nicht

schlecht, der Vorgänger ging immerhin schon über 13 Millionen Mal über den Ladentisch. **PET**

Modern Warfare 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **10. November 2009**
► Hersteller **Infinity Ward / Activision** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Ich bin dafür, den November in den Sommer zu schieben. Das bringt Abwechslung ins Jahr – und Modern Warfare 2 erscheint schon in wenigen Tagen. »Böh, Schlauchdesign!« werden die Kritiker jetzt wieder sagen. Sie haben ja Recht. Aber wenn das Schlauchdesign so unterhaltsam wird, wie die Szenen von der E3 versprechen, dann nutzt die ganze Rechthaberei gar nichts! Dann werden ich und viele, viele andere den Titel nämlich trotzdem großartig finden.



petra@gamestar.de



expo

Mass Effect 2

Bald dürfen Sie wieder das All mit der Normandy durchpflügen und mit alten Bekannten quatschen. Vorausgesetzt, Sie haben sie am Leben gelassen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Der erste Teaser-Trailer zu Biowares Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect 2** ließ die Fans des Vorgängers erschauern. Da wurden zunächst die Heldentaten des Hauptdarstellers Commander Shepard aufgelistet, sodass die Zuschauer in schönen Erinnerungen schwelgen konnten, doch dann folgte der Paukenschlag mit einer lapidaren letzten Textmeldung: »Commander Shepard: Im Einsatz verstorben«.

Ein Raunen ging durch die **Mass Effect**-Gemeinde. Sicher, das Spiel sei als Trilogie angelegt, aber Bioware könne doch unmöglich den Helden sterben lassen, oder? Auf der E3 durften wir jetzt aufatmen: Shepard lebt. Fraglich ist nur, wie lange noch. Denn wir haben ihn sterben sehen.

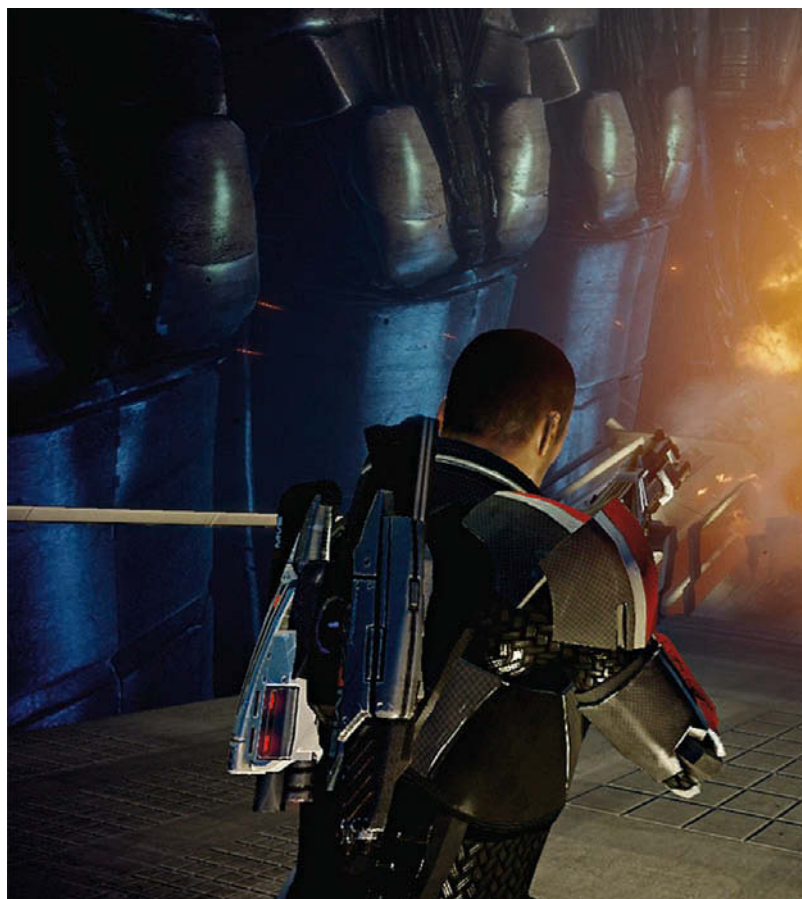
Oh Käpt'n, mein Käpt'n!

Mass Effect 2 übernimmt Ihre persönlichen Erlebnisse aus Teil Eins und erzählt sie weiter. Dazu liest das Programm Ihren End-Spielstand des ersten **Mass Effect** aus, und gleicht den Nachfolger entsprechend an. Sie steuern also Ihren eigenen Commander Shepard, mit all seinen Charaktereigenschaften, Ausrüstungsgegenständen und getroffenen Entscheidungen. Sollten Sie also ei-

ne der zahlreichen Nebenfiguren von **Mass Effect** im Laufe Ihres Abenteuers getötet haben, wird die in **Mass Effect 2** nicht mehr vorkommen – höchstens als Anekdote. Ein tolles System, denn das macht dieses Spiel zu einem sehr persönlichen Abenteuer. Wenn Sie keinen Spielstand aus Teil Eins haben, dürfen Sie im Intro zu **Mass Effect 2** wählen, wie Sie sich in den Schlüsselszenen des Vorgängers verhalten hätten. Damit schaffen Sie die Basis der Story von **Mass Effect 2**. Die Hauptgeschichte des Spiels bleibt aber für alle Spieler gleich: Eine unbekannte Macht lässt ganze Kolonien spurlos verschwinden, und Shepard erhält den Auftrag, der Sache auf den Grund zu gehen. Das Ganze wird vermutlich eine Selbstmord-Mission, und deshalb muss unser Held die härtesten Kerle (und Mädels) des Universums um sich scharen. Das erinnert uns ein bisschen an **Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen** oder **Die glorreichen Sieben** und verspricht einen spannenden Story-Einstieg.

Assassinen-Assessment

Der Erste auf der Liste von Shepards Halunken-Wunschliste ist Thane, ein berühmt-berüchtigter



Shepard kann nun auch **schwere Waffen** benutzen. Damit wächst sein Arsenal auf stolze 19 Knarrentypen.

Auftragsmörder. Der steht aber nicht einfach im Telefonbuch, und so müssen wir ihn auf eigene Faust aufstöbern. Zum Glück kennen wir Thanes nächstes Ziel: eine außerirdische Schönheit vom Volk der Asari, die Chefin einer Gangsterbande, mit der Shepard bereits aneinandergeraten ist. Also kutschiert uns unsere gute alte Bekannte und Liebschaft Liara T'Soni zum Haus der Dame, damit wir dort Thane abfangen können. Auf der Fahrt zu unserem Einsatzort führen wir ein für **Mass Effect** typisches Gespräch mit Liara, in dem wir schon während ihrer noch laufenden Textpassagen

wählen können, wie wir auf das Gesagte reagieren wollen. Dadurch entsteht eine sehr flüssige Konversation ohne Lese- und Denkpausen, die darüber hinaus hervorragend geschnitten ist. So kommt tolles Filmflair ins Spiel.

Schießerei mit Hand und Fuß

Am Zielort angekommen müssen wir uns erstmal an den Wachen von der Gangster-Chefin vorbeiarbeiten. Hilfreich: Commander Shepard hantiert jetzt auch mit schweren Waffen. Mit einer ziel-suchenden Panzerfaust ballern wir ein paar Scharfschützen von



Bioware verspricht noch detailliertere **Charaktermodelle** als im Vorgänger, hier im Bild ein Quarianer.



Bei solchen **Mechs** als Gegner kommen uns Shepards schwere Waffen gerade recht.



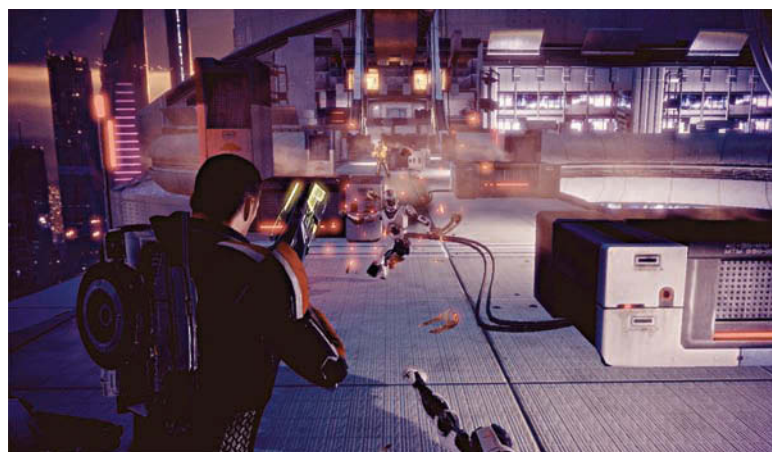
den Dächern, später bekommen wir sogar eine Art Nuklear-Granatwerfer zu Gesicht. Wie der Fatboy in **Fallout 3** erzeugt das Ding einen kleinen Atompilz, der alles im näheren Umkreis in leuchtenden Matsch verwandelt. Bei solchen Aktionen verlieren Gegner jetzt auch mal Körperteile, die sind nun nämlich in separate Trefferzonen eingeteilt. **Mass Effect 2** soll sowohl in Sachen Story als auch beim Gewaltgrad ernsthafter und damit insgesamt düsterer werden.

Wie zuvor dürfen Sie bei **Mass Effect 2** zwei Gefolgsleute mit in den Einsatz nehmen, die Sie dann tatkräftig unterstützen. Letztlich

werden Sie bis zu zwölf Begleiter an Bord Ihres Raumschiffs, der Normandy, einladen dürfen. Aber noch haben wir ja nicht einmal Thane angeheuert. Vor der Bürotür der Asari überrumpeln wir einen ihrer Leibwächter und quetschen den Kerl aus. Beim Plausch mit Feinden steht Shepard jetzt eine neue Gesprächsoption zur Verfügung: Labern einstellen und handgreiflich werden. Anstatt das Verhör also beenden zu müssen, um anschließend einen Kampf anzufangen, lassen wir Shepard den Bösewicht mit einem Maus-klick schon innerhalb der Gesprächs-Zwischensequenz aus



Gegner sind jetzt in Trefferzonen eingeteilt und verlieren bei Beschuss auch mal **Körperteile**.



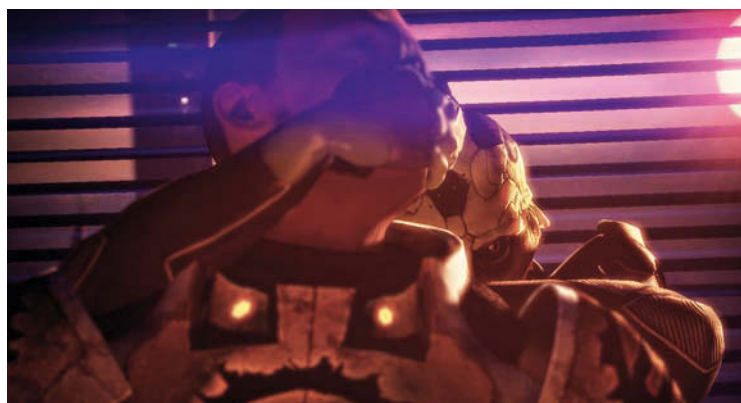
Die Levels bieten wie im ersten Mass Effect viele Winkel und **Deckungsmöglichkeiten**.

dem Fenster treten. So spielt sich **Mass Effect 2** mitunter so flüssig wie ein interaktiver Film.

Altair im All

Jetzt dringen wir in ins Büro ein. Die Asari zeigt sich verwundert, pfeift ihre Wächter aber zunächst zurück. Es kommt zum »Mexican Standoff« – beide Seiten bedrohen sich mit ihren Waffen, doch keiner wagt zu schießen. Da schlüpft Thane durch einen Lüftungsschacht in der Decke mitten ins Getümmel, überfällt mit bloßen Händen zwei Leibwächter und streckt schließlich die Gangster-Chefin selbst nieder. Was für

ein Kämpfer! Den brauchen wir in unserer Crew. Ob und wie Shepard das schafft, verrät uns Bioware allerdings noch nicht. Eine verblüffende Offenbarung haben die Entwickler aber noch parat: Ganz wie im Teaser angedeutet kann Shepard tatsächlich im Laufe von **Mass Effect 2** sterben. Endgültig. Das haben die Entwickler uns sogar vorgeführt. Wie es dazu kommen kann, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie die falschen (oder richtigen?) Entscheidungen treffen, wird Commander Shepard in **Mass Effect 3** nicht mehr mitspielen. **FAB**



Der geheimnisvolle **Thane** von der echsenartigen Alien-Rasse der Drell meuchelt einen Leibwächter.

Mass Effect 2

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2010**
► Hersteller **Bioware / Microsoft** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Mag sein, dass es das Konzept mit dem importierten Spielstand schon anderswo gegeben hat, aber für mich ist das was Neues – und ich find's klasse! »Meinen« Shepard durch eine komplett neue Story zu führen, das ist nicht zu vergleichen mit popeligen Nebenquest-Addons. Und zu wissen, dass Bioware eine so große Herausforderung für Shepard geplant hat ... ich kann's kaum erwarten.



fabian@gamestar.de



Noch stehen die **Baufahrzeuge** friedlich da. Doch in der Nacht können sie zu tödlichen Gegnern werden.



Alan Wake

Manche Spiele wollen wie Filme sein. Dabei sind gute TV-Serien auf Dauer doch viel fesselnder. Remedy präsentiert jetzt die spielbare Psychothriller-Serie.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5681

Seit 2005 wissen wir, dass das Actionspiel **Alan Wake** vermutlich sehr schön aussehen wird, wenn es irgendwann mal erscheint. Ansonsten waren die Infos zum neuesten Werk der **Max Payne**-Macher Remedy bislang recht dünn gesät. Auf der E3 2009 haben die Entwickler jetzt endlich Licht ins Dunkel gebracht, uns eine spielbare Version von **Alan Wake** gezeigt, die Story verraten,

die Spielmechanik erklärt und sogar den angepeilten Veröffentlichungstermin genannt. Und oben-drein ist »Licht ins Dunkel« auch gleich ein schönes Stichwort.

Kaff der guten Hoffnung

Der namensgebende Alan Wake ist ein erfolgreicher US-Schriftsteller mit einem akuten Problem: Schreibblockade. Um die zu über-

winden, nehmen er und seine Frau Alice eine Auszeit im verschlafenden Küstenstädtchen Bright Falls. Doch die anfängliche Idylle trügt: Alice verschwindet auf mysteriöse Weise. Dann tauchen auch noch Seiten eines Manuskripts auf, das Alan geschrieben haben soll, nur kann der sich gar nicht daran erinnern. Als schließlich auch noch die grausigen Ereignisse des besagten

Buches nach und nach Wirklichkeit werden, ist's mit Alans Wellness-Urlaub endgültig vorbei. Offensichtlich hat eine dunkle Macht die Kontrolle über Bright Falls und seine Einwohner übernommen, und Alan muss versuchen, dem Horror ein Ende zu bereiten. Doch wie viel davon ist real? Spielt sich das Ganze womöglich nur in Alans womöglich krankem Hirn ab?



Hell erleuchtete Gebiete, wie hier unter einer Laterne, dienen Alan als Zufluchtsorte vor seinen rätselhaften, dunklen Widersachern.

Horrortraum

Die Grafik von **Alan Wake** ist ein Traum, doch die düstere, horrorfilmreife Inszenierung verzerrt Bright Falls ins Alptraumhafte. In dem Level, den Remedy uns präsentiert, irrt Alan durch die nächtlichen Wälder außerhalb der Kleinstadt, wir steuern ihn dabei aus der Verfolgerperspektive. Wir sind auf der Suche nach dem Polizisten Rusty, der ein paar Seiten des rätselhaften Manuskripts gefunden haben will. Die Szene, die sich uns bietet, wirkt auch ohne eine offensichtliche Bedrohung beunruhigend: Wir erkennen in der Finsternis nur schemenhaft einzelne geparkte Autos am Fahr-



Um die dunklen Kreaturen verwunden zu können, muss Alan sie erst lange genug mit seiner Taschenlampe **anleuchten**.



Preview

Die **Levels** wirken recht groß, die Spielführung ist aber dennoch sehr geradlinig.



Das Spiel mit **Licht und Schatten** gehört zu den großen Stärken von Alan Wake.



In besonders dramatischen Szenen schaltet das Spiel in kurze **Zeitlupen-Kamerfahrten**, die das Geschehen von außen zeigen.

bahnrand und eine Blockhütte in einiger Entfernung. Lediglich Alans Taschenlampe und ein paar Straßenlaternen erhellen das Dunkel, täuschend echt wirkende Schatten tanzen zwischen den Bäumen. Da ertönt ein Schmerzensschrei durch die Nacht: Rusty. Wir hetzen in Richtung Blockhütte, stürmen durch die Tür und finden den Polizisten blutüberströmt am Boden. »Vorsicht«,

stammelt der, »sie sind hinter dir!«. Tatsächlich: Mehrere menschenähnliche Gestalten wanken wie ferngesteuert durchs Dunkel zur Tür hinein. Der Lichtstrahl unserer Taschenlampe schneidet durch den Raum, erfasst die erste Silhouette und das Unfassbare geschieht: Wo das Licht die Eindringlinge trifft, sprühen Funken, dann winden sie sich vor Schmerzen. Was auch immer die Kontrolle über diese Männer ergriffen hat, es fürchtet die Helligkeit.

ganze Holzhäuser in die nächste Schlucht. Im Laufe des Spiels werden verschiedene Lichtquellen zu wirkungsvollen Waffen gegen die abwechslungsreichen Widersacher: Magnesiumfackeln, Leuchtpistolen oder auch nur schlichte Deckenlampen.

Serienmörder

Das alles klingt martialischer, als **Alan Wake** letztlich ist. Die Entwickler verstehen ihr Werk weniger als Actionspiel, sondern eher als psychologischen Thriller. Brachiales Geballer wie in Remedys **Max Payne** werden Sie also nicht finden, stattdessen feiern hier in erster Linie Maxens Alptraumsequenzen ein Comeback, wobei **Alan Wake** längst nicht so surreal wirkt. Und gerade das macht das Spiel so interessant: Ständig fragen wir uns, ob Alan nicht vielleicht doch nur in seiner eigenen dunklen Wahnwelt herumirrt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen orientiert sich **Alan Wake** bei der Inszenierung weniger an Kinofilmen, sondern an Fernsehserien-Serien wie etwa **24**. So ist das Spiel in mehrere Episoden aufgeteilt, die jeweils mit einer Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse beginnen und mit einem dramatischen Cliffhanger, also einem offenen und nach Fortsetzung schreienden Finale, enden. So garantiert **Alan Wake** zum einen mehrere Höhepunkte, zum anderen finden Sie schnell wieder in die Handlung hinein, sollten Sie das Spiel mal ein paar Tage liegen gelassen haben. Wobei wir bezweifeln, dass Sie dazu fähig sein werden: Wir finden **Alan Wake** nach der langen Informationssperre so spannend, dass wir gerne noch die nächste Episode gesehen hätten. Und dann noch eine. Und noch eine. Und noch eine ...

FAB

Tageszeitenwechsel



Alan Wake ist auch bei **Tag** in Bright Falls unterwegs.

Lichtschwert

Obwohl Alan mit einer Pistole und einer Schrotflinte bewaffnet ist, entpuppt sich die Taschenlampe als die wirksamste Waffe. Seine Feinde, vorrangig die von einer fremden Macht gedankenkontrollierten Einwohner von Bright Falls, kann Alan nur verletzen, wenn er sie vorher anleuchtet. Damit haben Sie in **Alan Wake** nicht nur mit der **Resident Evil**-typischen Munitionsknappheit zu kämpfen, Sie müssen auch Batterien für Ihre Taschenlampe horten. Denn obwohl die im Alltagsbetrieb kaum Saft verbraucht, leeren sich die Energiezellen der Funzel wesentlich schneller, wenn Sie sie gegen die dunkle Macht einsetzen. Und die macht nicht nur Menschen zu Marionetten, sondern schlüpft außerdem wie ein Poltergeist in Gegenstände. Dann fliegen Ihnen Toaster um die Ohren, jagen Ihnen Autos nach oder schieben Bulldozer

Alan Wake

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2010**
► Hersteller **Remedy / Microsoft Game Studios** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegmund: Als Fan von Stephen King und Dean Koontz gefällt mir die Story von Alan Wake unheimlich gut. Ich bin mir nicht sicher, ob die vermutlich immer gleiche Mechanik »Gegner anleuchten, schießen, Gegner anleuchten« nicht auf Dauer langweilig wird, aber ich setze große Hoffnung auf die Episoden-Höhepunkte. Und mit Max Payne hat Remedy bereits bewiesen, dass das Team ein Gefühl für's Drama hat.



fabian@gamestar.de

Left 4 Dead 2

Valve wollte auf der E3 ein Spiel ankündigen, mit dem niemand gerechnet hat. Das ist gelungen, denn alle Welt fragt sich nun: Teil 2? Jetzt schon? Sind die irre?!

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6241

Der Werbespruch zu Valves Multiplayer-Shooter **Left 4 Dead 2** ist gewollt doppeldeutig. »This time it all goes south« bedeutet zum einen: »Jetzt geht's nach Süden«. Schauplatz des Spiels sind nämlich die amerikanischen Südstaaten. Zum zweiten heißt das auch: »Jetzt geht's den Bach runter«. Doch was Valve eigentlich auf das Weltuntergangs-Szenario gemünzt hatte, wird von der Community nun spöttelnd auf das erste **Left 4 Dead** bezogen. Nach einem Jahr schon eine Vollpreis-Fortsetzung? Was wird dann aus den versprochenen Updates für Teil 1? Wir haben Doug Lombardi von Valve gefragt, warum das Team aus Seattle schon im November einen Nachfolger auf den Markt bringen will. Lombardi: »Wir haben einfach so viele Ideen!« Tatsächlich aber wirken die neuen Spielinhalte von **Left 4 Dead 2** so mickrig, dass sie wohl

auch problemlos in ein kostenloses Update gepasst hätten.

Rhythm and Blues

Das Spielprinzip und Szenario von **Left 4 Dead 2** bleibt das gleiche wie im Vorgänger. Eine Seuche hat den Großteil der amerikanischen Bevölkerung in mordlustige, zombiartige Wahnsinnige verwandelt. Vier Überlebende, die kooperativen Spieler, bahnen sich einen Weg durch mehrere Schlauchlevels und Horden von Infizierten, um schließlich von einem rettenden Hubschrauber, Konvoi oder sonst was in Sicherheit gebracht zu werden.

In **Left 4 Dead 2** ändern sich zunächst nur der Schauplatz und die Hauptpersonen. An die Stelle von Francis, Zoey, Louis und Bill treten der vollschlanke Football-Trainer Coach, der schmierige Anzugträger Nick, der Mechaniker Ellis und die Reporterin Rochelle.

Deren Kampf ums Überleben beginnt in Savannah, Georgia, und endet nach fünf Kampagnen im French Quarter, der historischen Altstadt von New Orleans. Bei dem Level, das wir auf der E3 anspielen konnten, fällt uns außerdem eine entscheidende Neuerung auf: Es ist Tag. Außerdem spielt **Left 4 Dead 2** kurz nach dem Ausbruch der Seuche. Savannah ist entsprechend noch nicht so verwüstet wie die Gebiete aus **Left 4 Dead**. Beides hat in erster Linie einen Effekt: **Left 4 Dead 2** wirkt spontan längst nicht so gruselig wie der Vorgänger.

Hack and Slay

Am Anfang jeder **Left 4 Dead**-Runde steht das Waffensammeln. Gleiches gilt für **Left 4 Dead 2**. Auf einem Tisch am Levelingang liegen Knarren für uns und unsere Freunde herum. Am Arsenal ändern sich in **Left 4 Dead 2** nur Klei-

nigkeiten. Statt einer Uzi-Maschinenpistole liegt da nun eine schallgedämpfte Mac 10, einen spielerisch entscheidenden Unterschied können wir bei den Bleispritzen nicht feststellen. Als tolle neue Spielelemente preist Valve die Nahkampfwaffen an: Axt, Baseballschläger, Bratpfanne oder Kettensäge. Die sind tatsächlich viel hilfreicher als das **Left 4 Dead**-typische Geschubse und haben eine ordentliche Flächenwirkung. Allerdings können wir die Dinger nicht im Inventar verstauen: Sobald wir eine Schusswaffe zücken, lässt unsere Spielfigur das Prügelgerät wieder fallen. Deshalb greifen wir doch lieber zu den »alltagstauglicheren« Gewehren und Pistolen.

Crash and Burn

Eine weitere Mini-Neuerung: Gelegentlich finden wir Brandmunition, die unseren Knarren für kur-



Left 4 Dead 2 bietet neue Umgebungen, von der Altstadt von New Orleans bis zu nebligen Sümpfen.



Jetzt können Sie den Infizierten auch mit Nahkampfwaffen wie etwa Äxten zu Leibe rücken.

Szenen, in denen sich die Überlebenden **verschanzen** können, sind selten.Infizierte in **Schutzanzügen** sind immun gegen Feuer – aber nicht gegen Kugeln.Teil 2 ist **brutaler**: Die Gegner verlieren jetzt auch mal Körperteile.

ze Zeit Feuerkugeln spendieren. Eine nette Idee, aber nicht kriegsentscheidend. Nach den ersten Minuten **Left 4 Dead 2** haben wir also das Gefühl: Macht Spaß, kennen wir aber schon. Da kommt uns plötzlich ein Neuankömmling in die Quere: der Charger (Stürmer). Dieses neue Monster sprintet auf uns zu und macht uns und andere Überlebende einfach platt, stößt jeden, der ihm in den Weg kommt ohne Umschweife zu Boden. Neben dem Charger wird es noch zwei weitere Super-Infizierte geben, die neben den fünf

bekannten Bossen (Hunter, Smoker, Boomer, Tank und Witch) besonders harte Brocken sind. Außerdem wird die Witch jetzt noch gefährlicher: Sie kauert in **Left 4 Dead 2** nicht mehr nur in dunklen Ecken und flippt aus, wenn man sie anleuchtet, sondern irrt in den Levels herum und greift an, was ihr vor die Krallen kommt.

Jump and Run

Der »KI-Regisseur«, der computergesteuerte Strippenzieher, der je nach Leistung der Spieler neue Gegnerhorden oder Bosse auf die

Überlebenden hetzt, hat in **Left 4 Dead 2** dazugelernt: Er kann nun Durchgänge versperren oder öffnen und außerdem das Wetter sowie die Tageszeit manipulieren. Das soll für mehr Abwechslung sorgen. Zusätzlich hat Valve die Kampagnen ein wenig dynamischer gestaltet. Die Überlebenden können nun einzelne Wellen von Gegnern nicht mehr einfach aussitzen, sondern müssen ständig in Bewegung bleiben. Als wir zum Beispiel einen Werkhof betreten, ertönt eine Sirene, die fortwährend Infizierte anlockt. Um die Tröte abzustellen, müssen

wir einen wackeligen Gerüstturm in der Mitte des Hofes erreichen, und dazu einen Hindernisparcours überwinden. Wer hier stehenbleibt, wird überrannt.

Nach alledem ist **Left 4 Dead 2** wohl tatsächlich das bessere **Left 4 Dead**. Fans des Vorgängers fürchten jetzt aber, dass die Community durch den Nachfolger zerrissen wird und sich Valve nur noch auf Teil 2 konzentriert. Doug Lombardi hat uns aber zugesichert, für **Left 4 Dead** werde es wie versprochen weiterhin Updates geben. Lombardi: »Vertraut uns mal ein bisschen.« **FAB**

Die **Infizierten** sind nun variantenreicher. Das bringt mehr Abwechslung.

Left 4 Dead 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **17. November 2009**
► Hersteller **Valve/ Valve** ► Status zu **80% fertig**

Fabian Siegmund: Man kann es Valve nicht übelnehmen, Geld verdienen zu wollen. Man könnte Ihnen höchstens übelnehmen, wenn sie den Support für Left 4 Dead vernachlässigen würden, aber soweit ist es ja noch nicht. Und Left 4 Dead 2 macht großen Spaß. Dunkle Levels sind zwar gruseliger, aber das Tageslicht passt gut zum Szenario, dass die Seuche gerade erst ausbricht.

Potenzial Sehr gut



fabian@gamestar.de



Splinter Cell Conviction

Totgesagte leben länger. Sam Fishers immer wieder verschobene (und beinahe eingestellte) Rückkehr mauserte sich zu einer der spektakulärsten Überraschungen der diesjährigen E3.

Ausfragen

Warum es zwei Jahre still war um das Projekt, ist schnell erklärt: Ubisoft hat **Splinter Cell: Conviction** von Grund auf neu gebaut. »Splinter Cell bleibt sich im Kern zwar treu, wird aber schneller, flüssiger, spektakulärer und innovativer«, fasst Maxime Béland, der Creative Director des Spiels, Ubisofts ambitionierten Plan zusammen. Dass das nicht ausschließlich typisches Marketing-Blabla ist, zeigt bereits der Beginn der ersten Mission: Sam Fisher ist auf Malta unterwegs und sucht den Mörder seiner Tochter Sarah. In einer öffentlichen Toilette verhört Sam einen Kontaktmann, der den Aufenthaltsort des Waffenhändlers Andrei Kobin kennt. Wobei »verhören« heißt, dass Sam den Kerl ähnlich wie

Daniel Craig alias James Bond in **Casino Royale** in Porzellanschüsseln, Spiegel und Klowände schmettert, bis das Blut spritzt. Die furios gefilmte und geschnittene Sequenz läuft interaktiv ab, sprich: Wir hauen den Unglücklichen selbst durch die Gegend. Diese derben Szenen erinnern frappierend an die **Der Pate**-Spiele – eine Altersfreigabe ab 16 Jahren, wie sie die früheren **Splinter Cell**-Spiele von der USK erhalten haben, wird sich Ubisoft bei **Conviction** wohl abschminken dürfen.

Ausspionieren

Momente wie diese sind jedoch lediglich Beiwerk. Im Kern ist **Splinter Cell: Conviction** nach wie vor ein taktisches Actionspiel mit starker Schleichkomponente. Allerdings hat sich Ubisoft für den

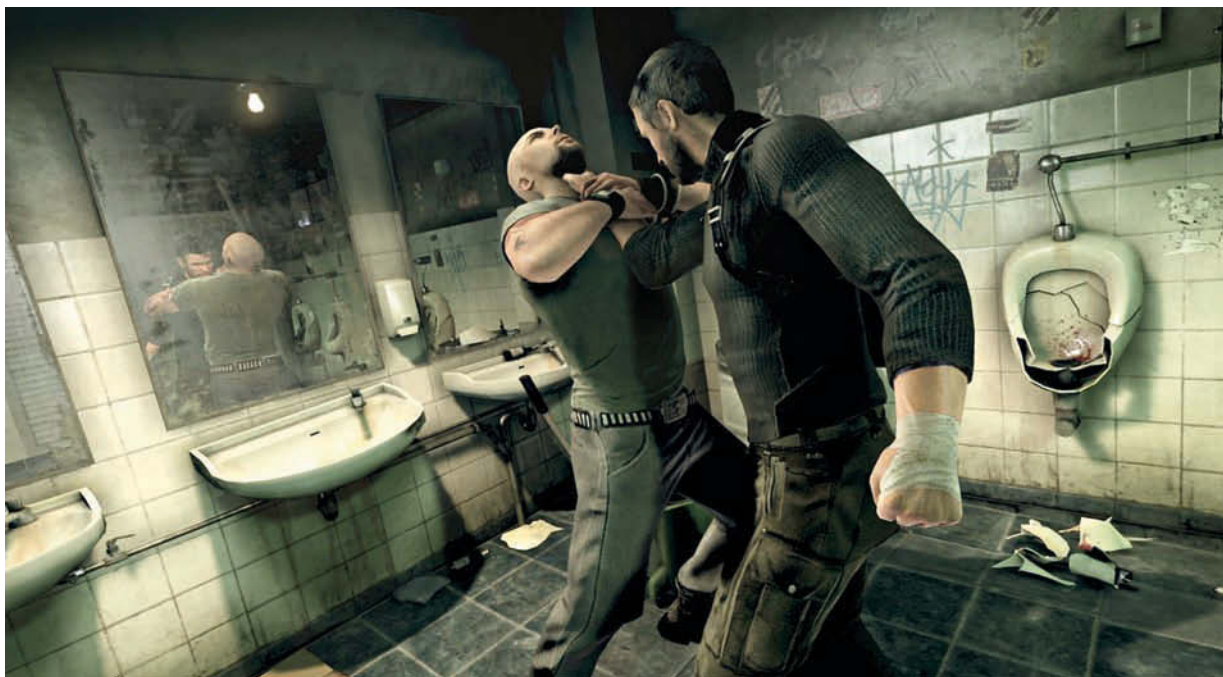
DVD
Video-Special

DVD-XL
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5698
GameStar TV 45/09
(Premium)

Wie tief ein strahlender Held doch fallen kann. **Splinter Cell: Double Agent** (2006), Sam Fishers viertes Schleichabenteuer, stieß bei den Fans auf wenig Gegenliebe, die kurz darauf angekündigte Fortsetzung **Conviction** wurde von Ubisoft immer wieder auf unbestimmte Zeit verschoben.

Zwischenzeitlich machten sogar Gerüchte um die Einstellung des Projekts die Runde; Agent Fishers Karriere schien vorzeitig beendet. Auf der E3 meldete sich der charismatische Superspion jedoch überraschend zurück – und hinterließ einen fantastischen Eindruck.



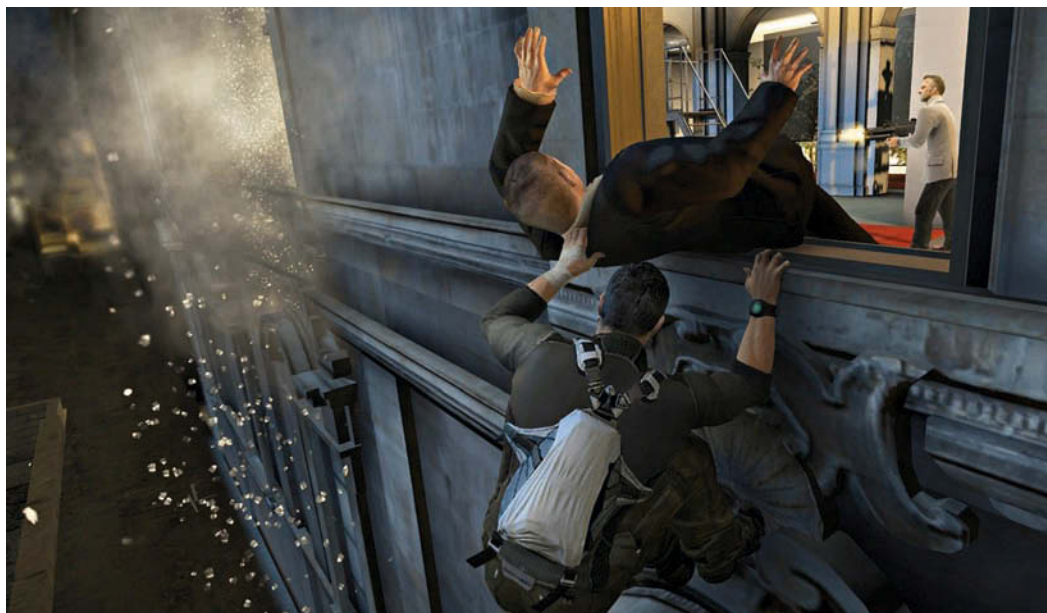
Sam Fisher geht bei Verhören wenig zimperlich vor. In den **interaktiven Sequenzen** prügeln wir Infos über den Mörder unserer Tochter aus den Gegnern heraus.



Markierte Gegner schaltet Sam automatisch mit einem Schuss aus.



Cool: Aktuelle Missionsziele projiziert das Spiel an Hausfassaden.



Klettern, hinterhältiges Ausschalten wie hier per Fenstersturz – Sam Fisher hat kräftig beim Assassinen-Kollegen Ezio abgeschaut.

Titel aber einiges von den **Hitman**-Spielen abgeschaut. So wird Sam in seinem neuen Abenteuer mehr Handlungsfreiheit haben, allerdings in einer begrenzten, im Vergleich zu früheren **Splinter Cell**-Spielen insgesamt weniger linear aufgebauten Umgebung. So sollen wir in Malta das Haus des Waffenschleppers infiltrieren, haben dabei aber weitgehend die Wahl, wie wir vorgehen. Steigen wir durchs Fenster ein, brechen durch die Vordertür oder klettern doch lieber an der Fassade hoch? Alles kein Problem, alles eine Frage der Planung. Wer vorher in Ruhe die Lage auskundschaftet und zum Beispiel mit einer Spiegelscherbe unter Türen hindurch lugt, ist klar im Vorteil. Apropos Hilfsmittel: Da Sam Fisher (allem Anschein nach) nicht mehr für die Geheimorganisation Third Echelon arbeitet, muss er auf die aus früheren Teilen bekannten Gadgets verzichten. **Splinter Cell** ohne Nachtsichtgerät? Ubisoft-

Mann Béland grinst und schweigt. Wir spekulieren mal: Vielleicht kann Sam Fisher seinen Gegnern Ausrüstungsgegenstände klauen. Oder aber Third Echelon spielt erneut eine elementare Rolle und versorgt den Ex-Agenten im Spielverlauf mit technischen Hilfsmitteln. Fest steht schon jetzt: Das halbgare Moralsystem aus dem mindestens ebenso halbgaren Vorgänger **Double Agent** entfällt.

Ausschalten

Unabhängig davon, ob das berühmte dreiäugige Nachtsichtgerät wieder zum Einsatz kommt oder nicht, spendieren die Entwickler Sam ein paar neue Talente. So dürfen wir beim Blick durchs Schlüsselloch erspähte Feinde nun ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas** markieren. Drücken wir daraufhin die Aktionstaste, bricht Sam durch die Tür und feuert automatisch auf die erfassten Gegner. Das funktioniert auch mit Gegenständen. Wählen wir etwa eine

Lampe, knipst Sam auf Kommando erst die Birne und dann die verdutzten Feinde aus. Wird das Spiel dadurch nicht zu leicht? Nein, sagt Maxime Béland, denn zum einen hängt es von der aktuellen Waffe ab, wie viele Gegner Sam markieren darf. Zum anderen muss sich Mr. Fisher die für solche Aktionen benötigte Energie erst durch »normale« Abschlüsse verdienen. Möglicherweise wird die »Mark and Execute«-Funktion in den höheren Schwierigkeitsstufen ganz fehlen.

Aussuchen

Neben dem durch solche Angriffsmöglichkeiten enorm gesteigerten Tempo beeindruckte **Conviction** auf der E3 vor allem durch seine Inszenierung. Weil Sam Fisher ein imposantes Repertoire von Fähigkeiten besitzt und die Levels voller Interaktionsmöglichkeiten stecken, ereignen sich ständig neue, spannend dargestellte Situationen. Sam klettert an Rohren entlang, lässt sich auf

Gegner fallen, schleudert diese ins nächste Bücherregal oder gleich aus dem Fenster, hechtet elegant an Häuserfassaden entlang, um anschließend arglose Wächterposten ebenso hinterhältig wie geschmeidig animiert über die Brüstung zu ziehen. Spannende Kniffe wie das von Ubisoft »Last Known Position« bezeichnete Element bereichern die Vielfalt an taktischen Möglichkeiten: Hierbei zeigt eine weiße Silhouette an, wo die Gegner Sam zum letzten Mal gesehen haben. Da sie sich dorthin orientieren, kann der Agent ihnen wunderbar in den Rücken fallen oder schlicht abhauen. All das, zusammen mit den coolen Ideen (so werden beispielsweise Missionsziele in riesigen Lettern an Hausfassaden projiziert) und der dreckig-realistischen Inszenierung, machte bereits jetzt einen sehr guten Eindruck und lässt uns auf einen erfolgreichen Neustart der **Splinter Cell**-Serie hoffen. **DM**



Die weitläufigen Levels (hier Malta) sollen mehrere Möglichkeiten bieten, eine Mission zu meistern.

Splinter Cell: Conviction

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2009**
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 75% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ganz ehrlich: Ich hatte Sam Fisher bereits abgeschrieben. Doch was Ubisoft hier auf die Beine stellt, verspricht ein Knüller zu werden. Ohne die Kerndisziplinen der Serie zu vernachlässigen, erhöhen die Entwickler das Tempo, erweitern die Möglichkeiten und inszenieren das Ganze auch noch packend und brachial wie einen Kinofilm. Und das hoffentlich nicht nur in den bisher gezeigten Passagen.



danielm@gamstar.de

Sacred 2 Ice & Blood

Ascaron erweitert sein Action-Rollenspiel um zwei Gebiete – und Drachenmagier.



Mit dem **Magischen Wall** hält sich der Drachenmagier die Monster vom Leib. Zugleich beharkt er sie mit dem Energiebrand-Zauber.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6269

Fast alle kommenden Rollenspiele lassen Drachen steigen: **Dragon Age** wird sich um Lindwürmer drehen, **Drakensang: Am Fluss der Zeit** vermutlich auch, und **Divinity 2** macht Sie sogar selbst zum Feuerspucker. Ob's auch in **Risen** und **Arcania** geflügelte Schuppenträger gibt, steht noch nicht fest. Aber wir würden nicht dagegen wetten, denn Drachen sind in. Das weiß auch der deutsche Entwickler Ascaron, der

gerade an **Ice & Blood** arbeitet. Das Addon fügt dem – ebenfalls nicht gerade drachenarmen – Action-Rollenspiel **Sacred 2** eine neue Heldenklasse hinzu. Und die heißt natürlich wie? Drachenmagier! Zudem bringt die Erweiterung zwei frische Gebiete sowie diverse weitere Neuerungen.

Drachenmacht

Wie bei jedem **Sacred 2**-Charakter unterteilen sich die Kampfkünste des Drachenmagiers in drei Disziplinen. Die »Drachenmagie« bietet vorrangig Offensivzauber, der »Drachenschlag« etwa ruft einen Lindwurm herbei, der eine Feuerbombe abwirft. Und in der »Berserkerform« verwandelt sich der nahkampfscheue Hexer in einen kräftigen Echtenmann. Je mehr Gegner er erledigt, desto länger hält die Verwandlung. Anhänger der »Elementar-Magie« rufen unter anderem hilfreiche Erd- oder Luft-Monster herbei. Und mit dem Zauber »Magischer Wall« beschwören sie eine Mauer, um sich Gegner vom Leib zu halten. »Mentalisten«, die dritte Drachenmagier-Gattung, verlangsamen Gegner oder zerblitzen sie mit dem Talent »Energiebrand«.

Zu Spielbeginn dürfen Sie auch wieder wählen, ob Sie mit dem Drachenmagier die gute

oder die böse Kampagne von **Sacred 2** bestreiten möchten. An deren Verlauf wird sich in **Ice & Blood** nichts ändern – abgesehen vom Anfang, an dem der Zauberer wie jede andere Klasse ein eigenes Mini-Abenteuer erlebt.

Blut und Kristall

In den neuen Gebieten, dem Blutwald und den Kristall-Ebenen, setzt Ascaron nicht die Handlung fort, stattdessen folgen Sie einer Nebengeschichte: Auf dem Jagdgrund der Seraphim treibt ein Kristall-Phönix sein Unwesen, Sie sollen ihn erledigen. Um in die Addon-Region zu reisen, müssen Sie nur die fünfte Charakterstufe erreichen und einen Auftraggeber in der Elfen-Hauptstadt ansprechen. Entsprechend schwach sind

die Gegner in den frischen Arealen, hochstufige Helden sollten sie gleich in einem höheren Schwierigkeitsgrad erkunden.

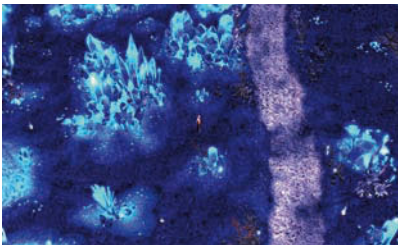
Die Landschaften sowie die meisten Monster hat Ascaron neu entworfen. Im Blutwald etwa schlurfen Zombies um Häuserruinen; über knochenübersäte Schlachtfelder klappern Konstrukte: leere, von dunkler Magie zum Leben erweckte Rüstungen. Im Schatten der verdrehten Bäume lauern Todesboten, geflügelte Hexenkrieger. Die Kristall-Ebenen werden ihrem Namen gerecht, dort hausen unter anderem Kristall-Elementarwesen und Kristall-Skelette, zudem sprießen überall Glitzersteine aus dem Boden.

In welcher Reihenfolge Sie die Gebiete besuchen, bestimmen Sie selbst. Zudem sollen die Areale kompakter ausfallen als im Hauptprogramm und jeweils rund 20 Nebenaufträge bieten. Darin bekommen Sie's teils mit Bossgegnern zu tun, im Blutwald etwa mit dem Dämon Ashibai.

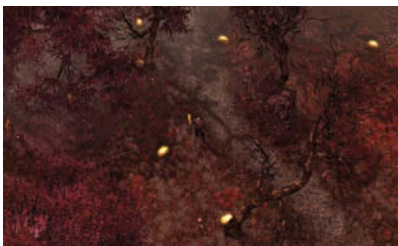
Anders kämpfen

Darüber hinaus plant Ascaron zusätzliche Neuerungen. Wer etwa die Fertigkeit »Zauberstabkunde« beherrscht, wirft mit Zauberstäben wie in **Titan Quest** magische Geschosse. Zu Spielbeginn können Sie die Frisur und die Haarfarbe Ihres Charakters anpassen, außerdem dürfen Sie ein alternatives Kampfsystem wählen. Wenn Sie einen Zauber einsetzen, laden normalerweise alle Kampfkünste derselben Disziplin

Die Landschaften



Auf den **Kristall-Ebenen** sprießen Glitzersteine ...



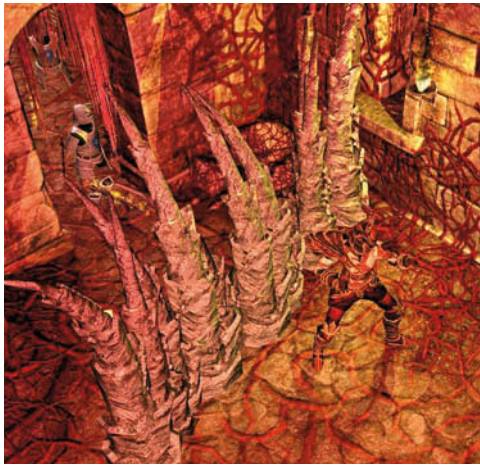
... im **verwunschenen Blutwald** verdrehte Baumruinen.



Beim **Drachenschlag** wirft ein Lindwurm eine Feuerbombe an.



Den Todesboten zerstrahlt der Drachenmagier mit dem **Energiebrand**.



Die **Konstrukte** (links) hält der Magier mit dem Magischen Wall auf.



In der **Berserkerform** teilt der Drachenmagier kräftig aus.

nach, Sie müssen auf eine andere ausweichen. Beim Alternativmodell fällt die Regenerationszeit der Ursprungs-Disziplin deutlich kürzer aus, dafür laden nun die anderen Bereiche sehr lange nach. Ein Wechsel bringt also nichts mehr, dafür können Sie sich leichter auf eine Talentkategorie spezialisieren. In eine Kombo-Kette passen nun zudem fünf statt vier Kampfkünste.

Reisen fallen in **Ice & Blood** kürzer aus, weil Sie sich jederzeit zu einem bereits besuchten See-

lenstein zurückteleportieren dürfen. Darüber hinaus bringt die Erweiterung besonders mächtige »legendäre« Waffen, zusätzliche Reittiere (Einhörner, Flammepferde) sowie den Trägersklaven, der Ihre Habseligkeiten schleppt – und der bereits in der Collector's Edition von **Sacred 2** enthalten war. Und schließlich dürfen mit einer neuen Menü-Option alle Drachen aus dem Spiel entfernen. Reingelegt, das war natürlich gelungen. Ein Rollenspiel ohne Drachen, wir bitten Sie!

GR

Sacred 2: Ice & Blood

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel-Addon** ► Termin **3. Quartal 2009** ► Hersteller **Ascaron** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Dass Ascaron in den schicken neuen Gebieten nur eine belanglose Nebenhandlung erzählt, stört mich nicht. Schließlich lebt Sacred 2 nicht vom literarischen Tiefgang, sondern vom Sammeltrieb. Also werde ich mich auch in Ice & Blood wieder gerne durch die Monsterhorden schnetzeln, um Ausrüstung und Talente anzuhäufen. Selbstverständlich als Drachenmagier, denn dessen Talente klingen hochinteressant.



micha@gamestar.de

Bilder mit Tiefgang – mit 120Hz in die dritte Dimension

ANZEIGE

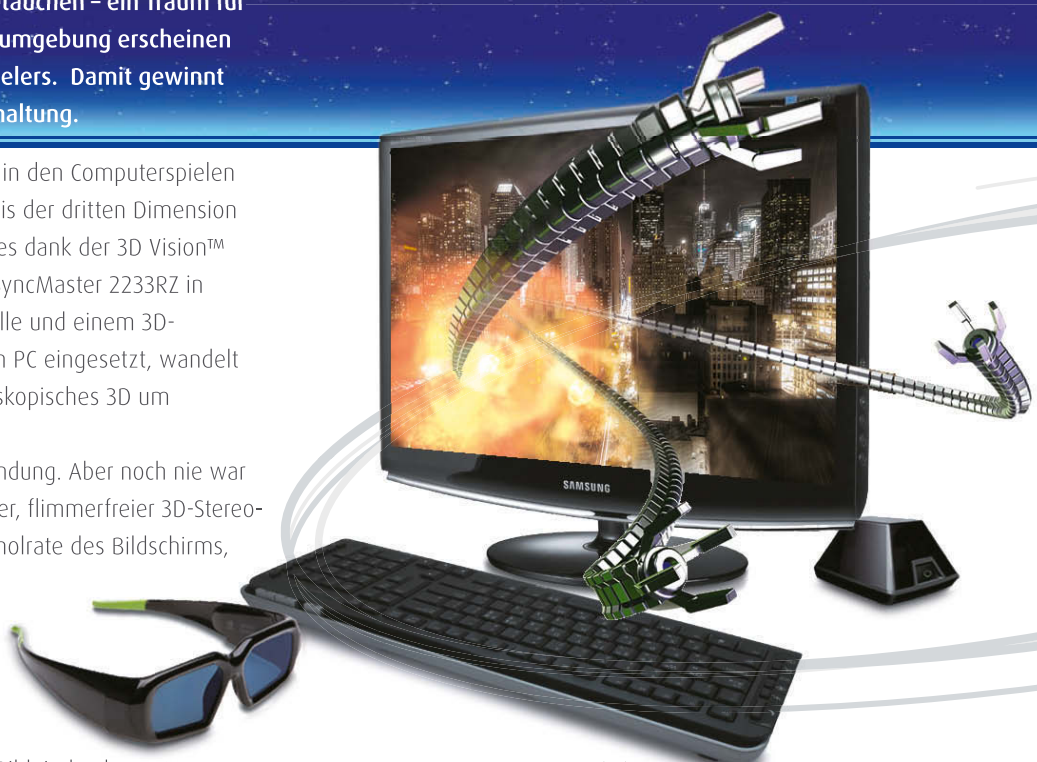
3D-Brille aufsetzen und in andere Welten eintauchen – ein Traum für jeden Gamer. Die Charaktere und die Szenenumgebung erscheinen vollkommen plastisch vor den Augen des Spielers. Damit gewinnt jedes Game nochmals an Qualität und Unterhaltung.

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).

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



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



Monkey Island x3

Jahrelang Stille, und nun das: Gleich drei neue Spiele buhlen um die Gunst der Fans von Monkey Island. Darunter ist die offizielle Fortsetzung der Adventure-Serie!



Tales of Monkey Island

Telltale bringt fünf Adventure-Häppchen mit Guybrush Threepwood.



Die erste Episode von Guybrush' neuem Abenteuer spielt auf Flotsam Island.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6258

Was für ein Coup: Das kleine Studio Telltale hat sich die Lizenz der größten Adventure-Serie aller Zeiten gesichert. Zwar gehört **Monkey Island** nach wie vor LucasArts. Aber dort hat man – neun Jahre nach dem vierten Teil **Flucht von Monkey Island** – offenbar erkannt, dass die lang ignorierten Adventure-Marken in Zeiten wachsender Zielgruppen und effizienter Download-Distribution plötzlich wieder Gold wert sind. Deshalb wird mit **Secret of Monkey Island** einer der größten Klassiker der Spielegeschichte neu aufgelegt (siehe Seite 37), und deshalb darf Telltale parallel an der Fortsetzung der Geschichte um den Comedy-Piraten Guy-

brush Threepwood basteln. Des- sen fünftes Abenteuer heißt **Tales of Monkey Island**, Geschichten von Monkey Island.

Geschichten? Plural? Ja, denn wie alle bisherigen Telltale-Eigenproduktionen wird auch **Tales of Monkey Island** in Episodenform erscheinen. Telltale hat sich mit Fortsetzungs-Adventures einen Namen gemacht, deren Qualität zwischen »guter Standard« (**Wallace & Gromit**) und »herausragend« (**Sam & Max**) liegt. Vor allem die **Sam & Max**-Reihe, Telltales erste Weiterführung einer LucasArts-Serie, hat weltweit fast durchweg Top-Wertungen eingesammelt, auch in GameStar.

Die Hand, die verletzt

In **Tales of Monkey Island** wird der einige Jahre gealterte Guybrush Threepwood nun in fünf Episoden seiner Ehefrau Elaine nachjagen, die (mal wieder) vom Zombie-Piraten LeChuck entführt wurde. Anders als in bisherigen Telltale-Spielen sollen die Folgen eine durchgehende Handlung erzählen. Und: Jede Episode spielt

mal Fremde ohrfeigt. Solche Slapstick-Szenen sind wie der Rest des Spiels komplett in 3D gehalten, das Telltale-typisch stark stilisiert ausfällt und auf mittlerem Detailniveau liegt. Immerhin will Telltale für **Tales of Monkey Island** die Ausdrucksfähigkeit der Gesichter verbessert haben.

Wer bislang skeptisch ist, den beruhigt Telltale mit Tradition. Den Guybrush-Erfinder und Kult-Designer Ron Gilbert haben die Kalifornier zu Beratungen eingeflogen, er hat Design und Handlung abgesegnet. Für die Musik sorgt der geniale Original-Komponist Michael Land, die (englischen) Sprecher sind die gleichen wie in den bisherigen **Monkey Island**-Spielen. Und die Rätsel sollen »absolut traditionell ausfallen«, sagte man uns auf der E3. Denn allen Zielgruppenerweiterungen zum Trotz: »Wir wollen Monkey-Island-Fans!« Mal schauen, ob die auch **Tales of Monkey Island** wollen. **CS**

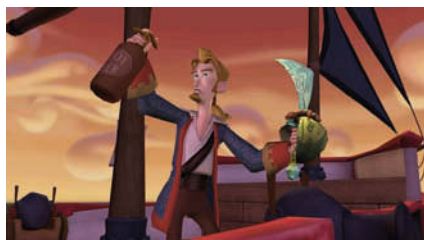


Wieder als Bösewicht mit von der Partie: der scheinbar unsterbliche Zombie-Pirat LeChuck.

Tales of Monkey Island

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **7. Juli 2009**
► Hersteller **Telltale Games** ► Status **zu 90% fertig**

3D-Neuaufgabe im Episodenformat. Die Qualität ist schwer einzuschätzen, aber Telltale hat bislang durchweg gute Arbeit geleistet.



Die Allzweckwaffe gegen Untote ist nach wie vor **Wurzelbier**.



Secret of Monkey Island

Altes Spiel in neuer Grafik: Das erste Monkey Island kehrt zurück.

Die Neuauflage des Adventure-Klassikers setzt auf einen Zeichentrick-Stil.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6259

Ein junger Bursche namens Guybrush Threepwood landet mitten in der Nacht auf Melee Island und hat ein Ziel vor Augen: »Ich will Pirat werden!« Den Rest der Geschichte können Spiele-Veteranen aus dem Effeff erzählen. **The Secret of Monkey Island** ist das wohl beliebteste Adventure aller Zeiten. Dabei ist der Klassiker von 1990 fast 20 Jahre alt, erschien damals in 16 Farben und mit Piepsmusik und ist auf modernen Rechnern nicht ohne wei-

teres zum Laufen zu kriegen. Deshalb legt LucasArts **The Secret of Monkey Island** demnächst als Special Edition neu auf.

Neuer Lack

Im Prinzip ist **The Secret of Monkey Island: Special Edition** das gleiche Spiel wie das Original, der Inhalt bleibt unangetastet; es gibt keinerlei neue Rätsel, Dialoge oder Szenen. Neu ist allein die Präsentation. Alle Hintergründe wurden hochauflösend neu ge-

zeichnet, rund 4.000 Animationen ersetzt. Beim Probespielen auf der E3 wirkten die Bewegungen trotzdem hölzern. Apropos: Hatte **Monkey Island** ursprünglich einen realitätsnahen Look, so setzt die Special Edition nun auf einen Zeichentrick-Stil, der an den dritten Serienteil **Curse of Monkey Island** angelehnt sein soll. Uns erinnern vor allem die Gesichter aber eher an Holzschnitte. Und wer zum Teufel hat Guybrushs Frisur verbochen? Trotz der neuen Hochglanz-Optik samt Partikeleffekten und animiertem Wasser bleiben die Gesichter bewegungslos.

Ebenfalls neu: Alle Dialoge sind mit den englischen Originalsprechern vertont, die Musik neu abgemischt. Weil die Special Edition auch auf der Xbox 360 läuft, gibt es ein neues, symbolbasiertes Interface. Die Neuauflage wird nur als Download erscheinen. **CS**



Veteranen erkennen die **Scumm-Bar** sofort wieder.

Secret of Monkey Island: Special Edition

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **Juli 2009**
► Hersteller **LucasArts** ► Status **zu 80% fertig**

Nach wie vor eines der besten und witzigsten Adventures. Aber der modernisierte Look? Gewöhnungsbedürftig ...



Ghost Pirates of Vooju Island

Ausnahmsweise jagen Sie mal keine Geister, sondern spielen welche.

Die ersten Bilder lassen bereits den äußerst stimmungsvollen Grafikstil des Geister-Abenteurers erkennen.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6260

Ein ehemaliger LucasArts-Mann macht ein Comedy-Adventure mit Piraten und Untoten – ein Schelm, wer Böses dabei denkt! Bill Tiller war Chefgrafiker für **Curse of Monkey Island**, letztes Jahr hat er mit seinem Studio Autumn Moon das Erstlingswerk **A Vampyre Story** herausgebracht. Nun arbeitet er nicht nur an dessen Nachfolger, sondern auch an **Ghost Pirates of Vooju Island**.

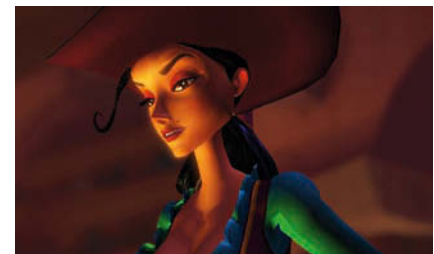
Auch wenn die Szenario-Parallelen zu **Monkey Island** unübersehbar sind, so hören die Gemeinsamkeiten bei der Handlung auf. Statt eines Nachwuchs-Piraten steuern Sie drei gestandene Freibeuter, nämlich den dicken Schiffskoch Bluebelly, den Voodoo-Priester Papa Doc und die patente Jane Starling. Problem: Alle drei wurden durch einen Fluch in Geister verwandelt.

Geisterprobleme

Aus dem Geister-Status der Protagonisten zieht **Ghost Pirates of Vooju Island** seinen Reiz, denn Untote haben ganz eigene Probleme. Sie können nur leichte Gegenstände bewegen und nicht mit Menschen sprechen, und obwohl sie einfach durch Türen und Wände gleiten, ist Salz für sie ein unüberwindbares Hindernis. Viele der Rätsel sollen sich also darum drehen, wie Sie indirekt mit der Welt der Lebenden in Kontakt treten.

Von den drei Adventures ist **Ghost Pirates** noch im frühesten Stadium; während die beiden

Monkey Islands bereits im Juli erscheinen werden, kommt das Geister-Abenteuer frühestens Anfang 2010 in die Läden. Oder, wenn's so läuft wie bei **A Vampyre Story**, auch erst 2012. **CS**



Die Piraten-Lady **Jane Starling** ist die Draufgängerin im Trio.

Ghost Pirates of Vooju Island

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Autumn Moon** ► Status **zu 50% fertig**

Die Geister-Idee verspricht originelle Rätsel, das Spiel muss aber deutlich besser werden als das maue **A Vampyre Story**.



expo

Star Wars The Old Republic

Auf der E3 zeigen LucasArts und Bioware zum ersten Mal echte Spielszenen aus dem derzeit mit Abstand **größten und ehrgeizigsten Online-Rollenspiel-Projekt.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5650
E3-Trailer
► Quicklink: 6265

Eine gute Möglichkeit, einem überlegenen Gegner das Grinsen aus dem Gesicht zu wischen, ist die Folgende: Man steckt einige Kollegen in eine Raumfähre und lässt die durch die Eingangstür des Gebäudes krachen, in dem man just dem feixenden Feind gegenübersteht. Dann zückt man sein Lichtschwert.

Wie das in der Praxis aussieht, macht der fiese Sith im E3-Trailer zu **Star Wars: The Old Republic** vor, nachdem er in den Tempel der Jedi auf Coruscant gestieft ist. Hinter ihm bricht die Fähre durch die Wand, aus der Ladebucht strömen Sith-Krieger. Dann zischen die Lichtschwerter, und es entbrennt eine Schlacht zwischen mehreren Dutzend Anhängern der dunklen und der hellen Seite der Macht. Das Render-Video, das auf der E3 als Höhepunkt der Pressekonferenz von Electronic Arts gezeigt wurde, demonstriert, wie packend Kämpfe im **Star Wars**-Universum sein können. Zumindest im Film. Aber wie sieht's mit dem zugehörigen Spiel aus?

Zu den Kämpfen

Das gab's auf der E3 auch zu sehen, in einem separaten Präsentationsraum, in den die davor positionierten Jedi-Wachen nur geladene Gäste ließen. Gut 20 Minuten lang zeigten LucasArts-Leute darin voll spielbare Ausschnitte aus **The Old Republic**. Das hat – man ahnte es – mit dem Trailer herzlich wenig zu tun. Denn das **Star Wars**-Werk wird kein Actionspektakel, sondern ein Online-Rollenspiel. Das bedeutet erstens, dass sich die Grafik eher im hübschen Mittelfeld bewegt als im High-End-Segment; zweitens laufen die Kämpfe taktisch ab, genau wie in **World of Warcraft**. Die Kontrahenten spulen also aneinandergereichte Aktionen ab, anstatt sich um Treffern und dynamische Schlagkombos zu scheren. Deshalb sehen auch die Gefechte in **The Old Republic** ein bisschen so aus, als habe man das Duell zwischen Obi-Wan und Darth Vader mit Jahrmarktautomaten nachgestellt. Was nicht heißen soll, dass die Schlachten ohne optischen Reiz

bleiben. In der E3-Demonstration sahen wir eine Massenschlacht zwischen imperialen Soldaten und republikanischen Troopern mit rund einem Dutzend Beteiligten, bei der zwischen Blaster-Gewitter und Granaten-Explosionen coole **Star Wars**-Atmosphäre aufkam. Später flogen im Kampf zwischen einem Sith und einem Jedi-Padawan die Lichtsäbel, mit Machtfähigkeiten schleudern sich die Kontrahenten durch die Gegend. Vor allem erlaubt das Kampfsystem den Helden aber, es mit gleich mehreren Gegnern auf einmal aufzunehmen, was vor allem Lichtschwert-Kämpfen besonderen Pep verleiht.

Zu den Klassen

The Old Republic spielt 300 Jahre nach den Ereignissen aus dem Bioware-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** und rund 3.600 Jahre vor den Kinofilmen. Imperium und Republik haben einen wackeligen Frieden geschlossen, nun ist die Galaxie aufgeteilt. Auf den Planeten toben Stellvertre-

terkriege. Eine spannende Zeit für aufstrebende Helden – einer davon sind Sie. Fünf Klassen hat der Entwickler Bioware bisher enthüllt, zwei auf Seiten des Imperiums, drei für die Republik.

Jedi: Die klassischen **Star Wars**-Helden, exzellente Nahkämpfer mit Lichtschwertern und magischen Fähigkeiten. Sie stehen für die helle Seite der Macht; Güte, Selbstkontrolle, Disziplin. Jedis sind mächtige, aber nicht übermächtige Charaktere, die Klassenbalance ist Bioware wichtig. Als Jedi-Padawan starten Sie auf Tython und legen sich dort als erstes mit Twi'Leks an, die eine illegale Siedlung errichten wollen.

Sith: Das Gegenstück zu den Jedis auf Seiten des Imperiums; sie ziehen ihre Kraft aus der dunklen Seite der Macht. Was nicht zwangsläufig heißt, dass Jedis »die Guten« und Sith »die Bösen« sind, denn Sith können in ihrem radikalen Individualismus und ihrer Zügellosigkeit durchaus rechtsschaffene Ziele verfolgen – und Jedis in blinder Selbstgerechtig-



Die fetten **Hutts** beherrschen den Planeten Hutta, auf dem Kopfgeldjäger beginnen.



Kopfgeldjäger nutzen im Nahkampf ihren am Arm montierten **Flammenwerfer**.



Trooper sind die gut gepanzerten Elitesoldaten der Republik.



In den Gefechten setzen die Trooper vor allem auf **schweres Gerät**.



Der **Schmuggler** kann an passenden Stellen in der Spielwelt in Deckung gehen, um unbemerkt zu bleiben oder sich besser zu schützen.

keit hart und rücksichtslos sein. Sith-Schüler starten ihre Karriere auf Korriban, wo in den Katakomben unter der Akademie harsche Prüfungen auf sie warten.

Trooper: Unter den Soldaten der Republik gibt es Elitekämpfer, die sich durch exzellente Fähigkeiten auszeichnen. Die Trooper dürften die Tank-Klasse im Spiel stellen, denn sie sind stark gepanzert und setzen auf schwere Blaster als Hauptwaffe. Dazu sind sie Meister im Umgang mit Granaten, vor allem in der haftenden Variante. Trooper beginnen auf Ord Mantell, wo ein Bürgerkrieg zwischen Republikanern und imperialen Rebellen tobt.

Kopfgeldjäger: Die brandgefährlichen Lohnkrieger werden vom Imperium angeheuert. Kopfgeldjäger setzen auf hochmoderne Ausstattung. Dazu gehören der Jetpack, mit dessen Hilfe sie aus der Luft angreifen, und am Arm montierte Flammen- und Raketenwerfer. Das macht Kopfgeldjäger zu gefährlichen Gegnern im Nahkampf, obwohl sie von Natur aus mittelschwerer gepanzerte Fernkämpfer sind. Die Kampagne als Kopfgeldjäger beginnt auf Hutta, wo gerade ein Wettbewerb beginnt, um den besten Attentäter des Jahres herauszufinden.

Schmuggler: Die cleveren Tausendsassas wurden auf der E3 als neue Klasse für die Republik enthüllt. Als Schmuggler – quasi das Han-Solo-Äquivalent im Spiel – sind Sie nur leicht gepanzert, setzen dementsprechend auf Fernkampf, Bluffs und strategischen Kampf. Schmuggler können Deckungen nutzen; passende Stellen markiert das Spiel durch grüne Symbole. Einige Fähigkeiten setzen eine solche Schutzposition sogar voraus. Täuschung und

Angriffe aus dem Hinterhalt sind eine Spezialität dieser Klasse. Im Nahkampf werden Schmuggler rabiat: In der E3-Präsentation verpasste ein Raubein einem Soldaten einen Tritt ins Gemächt, um dem Schmerzgekrümmten anschließend mit einem Kopfschuss den Rest zu geben. Der Ausgangspunkt der Schmuggler-Kampagne ist noch unbekannt.

Zur Handlung

Sie merken schon, bei den Klassen war viel von Heimatwelten die Rede. Das hat seinen Grund. Denn Bioware will **The Old Republic** zum ersten Online-Rollenspiel machen, das für jede Charakterklasse eine eigenständige, durchgehende und wendungsreiche Geschichte erzählt. Die soll sich auch noch beständig verzweigen, wann immer die Spieler in den Missionen Entscheidungen treffen. Dann gibt's da noch die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zusammenzutun. Auf der E3 waren zwei Spieler (ein Sith, ein Kopfgeldjäger) gemeinsam an Bord eines imperialen Schiffs unterwegs, um dessen Kapitän wegen Befehlsverweigerung zu bestrafen. Als die beiden

Teamkollegen den Schiffs-Chef zur Rede stellen, treffen Sie abwechselnd klassenspezifische Dialogentscheidungen – klasse! Schließlich müssen sie abwägen, ob der Captain leben oder sterben soll. Die Frage ging auf der E3 bei jeder Vorführung des Spiels ins Publikum, das in einer Blitzabstimmung entscheiden durfte. Dann spielten die LucasArts-Leute entsprechend weiter, und zwar angeblich auf komplett verschiedenen Wegen. Wird der Kapitän hingerichtet, dann entern republikanische Truppen das Schiff, die Quest mündet in eine Folge von Scharmützeln in den Korridoren. Wenn wir dagegen Gnade walten lassen, soll die Handlung eine andere Wendung nehmen. Angeblich zumindest, denn gesehen haben wir das nicht – und sonst scheint auch kaum jemand. Am Ende jeder Präsentation bekamen alle Anwesenden einen Anstecker geschenkt, entweder in Schwarz (»Ich habe den Kapitän getötet«) oder in Weiß (»Ich habe den Kapitän verschont«). Offenbar sind Spielejournalisten keine sonderlich gnädigen Menschen. Am dritten Messtag gingen LucasArts die schwarzen Buttons aus. **CS**

Star Wars: The Old Republic

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Bioware / LucasArts** ► Status **zu 60% fertig**

Christian Schmidt: Die E3-Präsentation von The Old Republic war ohne Zweifel die professionellste, perfektste der ganzen Messe. Der Ausschnitt aus dem Spiel, den wir zu sehen bekamen, war vollständig fertig und könnte morgen so im Laden stehen. Wenn das gesamte Spiel diese Qualität erreicht – ganz zu schweigen vom versprochenen Tiefgang –, dann gibt es in Zukunft endlich eine konkurrenzfähige Alternative zu World of Warcraft.



christian@gamestar.de

Multimedia-Power von Teufel

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation vollaktiver 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-Tieftöner 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 200 USB inkl. Tischfernbedienung

HardwareLuxx 04/2009: Excellent-Hardware-Award; „Neue Boxen braucht das Land“



Nur € **199,-**

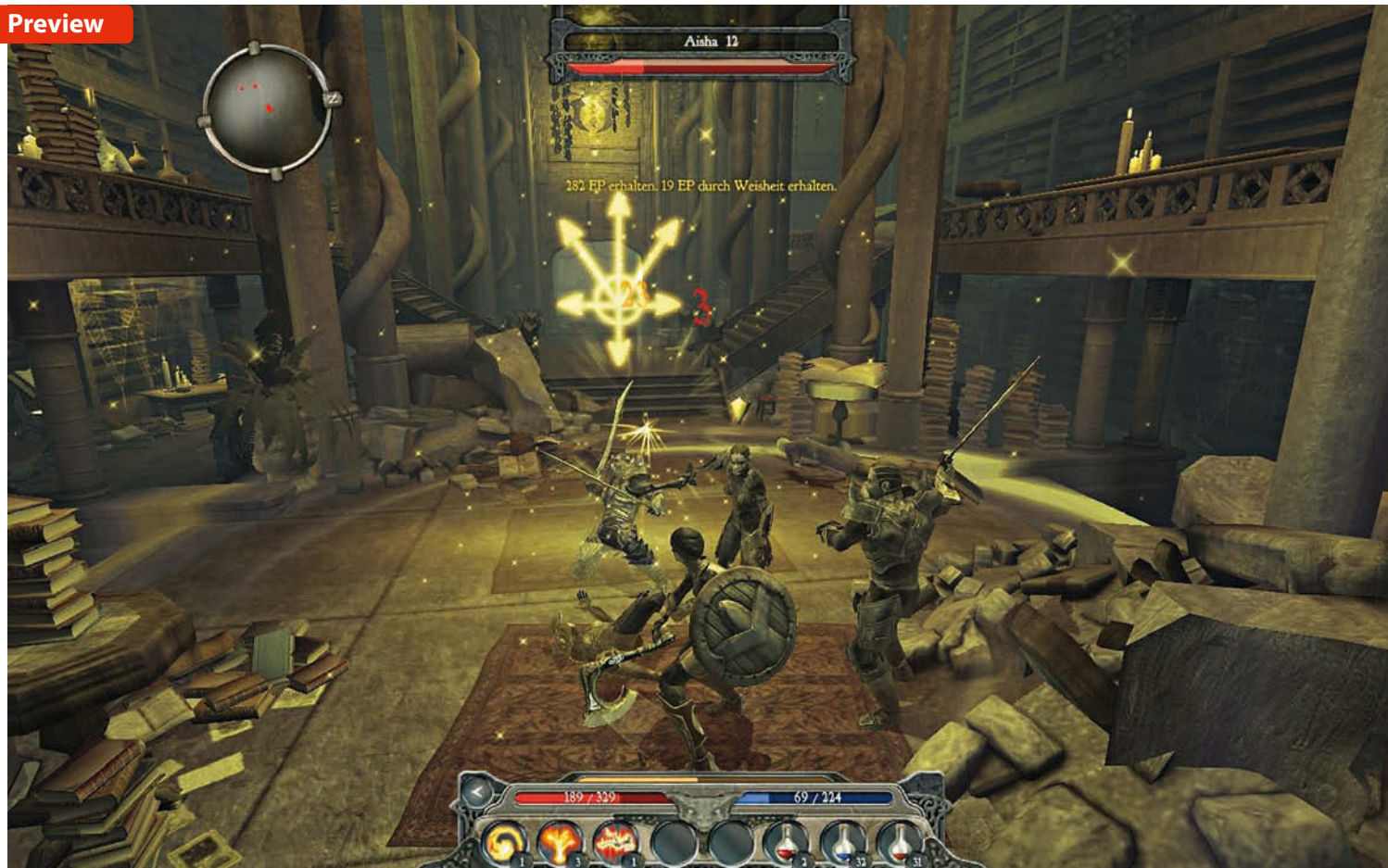
Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de

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



Im Tempel des toten Drachenritter-Obergurus Maxos warten nicht nur spannende Rätsel und plapperige Geister auf Sie, sondern auch reichlich **Kloppereien** gegen Damians übellaulige Schergen.

Divinity 2 Ego Draconis

Sind Drachen nun böse oder nicht? Welche Leichen hat der Bauer im Keller? Und was denkt eigentlich ein Imp? Diese und andere Fragen beantwortet demnächst das neue und ideensprühende Rollenspiel der Larian Studios.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5494

Bauersfrau Dana führt detailliert Tagebuch über ihre Männerbekanntschaften, inklusive delikater Details. Uschi, Schankmaid im Wirtshaus zum Schwarzen Eber, regt sich darüber auf, dass die Gäste ständig anzüg-

liche Witzchen über ihren Namen reißen. Richard von Aleroth, ein skrupelloser Ritter, schlägt uns vor, das bei ihm verdiente Gold in Dirnen und Alkohol umzusetzen. Ein geistig nicht ganz sauberes Ehepaar will uns erst langsam um-

bringen, dann unser Blut trinken und sich anschließend wild vor dem Kamin, äh, lieben. Und bei einem Rätsel, dessen eigentliche Lösung alles andere als schweinisch ist, denken wir zunächst an ... ach, Sie wissen schon.

Die belgischen Larian Studios haben offenbar eine diebische Freude an zotigen Anspielungen, **Divinity 2: Ego Draconis** strotzt nur so davon. Allerdings bietet das Rollenspiel mehr als Humor und schlüpfrige Albernheiten. Etwa ein cleveres Kampfsystem, eine spannende Geschichte mit interessanten und teils abgedrehten Charakteren, endlich eine schicke 3D-Optik (die Vorgänger **Divine Divinity** und **Beyond Divinity** waren noch in isometrischem 2D) und so viel zu entdecken, dass wir uns tagelang mit großem Spaß in der Preview-Version rumgetrieben haben.

Gehirnwäsche

Die Reise geht wie in den ersten beiden Teilen wieder ins Fantasy-Reich Rivellon. Dort starten Sie als Drachentöter-Azubi ins Abenteuer, machen aber im Laufe der Handlung einige erstaunliche Wandlungen durch. Erst werden Sie Drachenritter, später sogar Drache (deswegen »Ego Draconis«) und bekommen den Auftrag, den bösen Damian auszuschalten.

Doch bevor Sie sich in Ihrer Rolle als Drachentöter ins Dörfchen Flussheim begeben, in dessen Umgebung Leute feuerspeiende Lindwürmer gesehen haben wollen, wischt Ihnen eine Magierin in einer Initial-Zauberei Ihr Gehirn blitzblank, alles bisher Erlernete verschwindet – Amnesie einmal anders. Akrobatisches Klingenschwingen, den zielsicheren Umgang mit Pfeil und Bogen, schmerzhaftes Zauberei oder



Der Soldat **Kunrath** hat ein Problem mit dem Händler Locke. Es geht um einen flauschigen Hasen.



Im Drachenturm stehen Ihnen Angestellte zur Verfügung. Beim Nekromanten können Sie sich eine **Helfer-Kreatur** (links) zusammenbauen lassen, der Alchemist (rechts) braut für Sie **Tränke**.

das Beschwören von Toten? Vergessen! Blöd, doch das »Resetten« des Oberstübchens gehört bei den Drachtöttern zur Ausbildung. Schade nur, dass sich die Bande kurz nach Ihrer gelungenen Mutation zum Drachenritter als eine Versammlung von fehlgeleiteten Vollposten herausstellt. Da muss man sich dann über den Gehirnwash-Quatsch auch nicht mehr sonderlich wundern. Immerhin können Sie nach dem Ritual Geister sehen sowie Gedanken lesen. Beides erweist sich alsbald als äußerst nützlich. Den restlichen Heldenkram müssen Sie allerdings erst wieder auf dem üblichen Weg über Levelaufstiege lernen.

Qualitäts-Quests

In Flussheim angekommen sollen Sie zunächst die Bewohner über den Drachen ausquetschen. Wann wurde er gesehen? Wo wurde er gesehen? Ist überhaupt was an der Geschichte dran? Das bedeutet viele Gespräche. Allerdings sind die alles andere als langweilig. Das liegt vor allem an zweierlei: Zum einen sind die Texte prima geschrieben. Unterhaltsam, oft witzig, kurz: nie langweilig. Zum anderen sind alle Dialoge auf NPC-Seite exzellent vertont. Jede Betonung sitzt bombensicher.

In den Gesprächen gibt's aber nicht nur Infos über die Drachen, sondern auch massig Aufträge für Sie. Viele der Flussheim-Herrschaften haben Problemchen, die Sie lösen sollen – für eine angemessene Belohnung in den Währungen Gold, Erfahrungspunkte oder Ausrüstungsgegenstände versteht sich. Ritter Richard würde gerne Lebensmittelvorräte klauen, um die bedürftige Bevöl-

kerung von Aleroth zu füttern. Dana schickt Sie mit einem Liebesbrief zu ihrer neuesten Eroberung, dem Schmied Derk. Der Händler Locke fühlt sich vom Wächter Kunrath um einen Hasen betrogen und Garnisonsvorsteher Ludwig will unbedingt herausfinden, wo eine Banditen-Gruppe ihr Lager aufgeschlagen

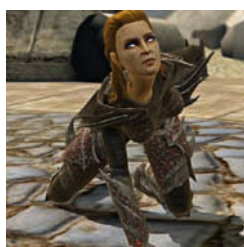
hat. Das Tolle an vielen der Quests ist, dass sie mehrere Lösungswege und Ergebnisse bieten. Wer Ludwig hilft, kämpft später im Banditencamp an der Seite der Wächter gegen die Schurken. Wer den Plan sabotiert, darf dagegen unbehelligt ins Lager und findet dort neue Quests. Wenn Sie Danas Brief überbringen, sind alle

glücklich – bis auf den gehörnten Ehemann Karl. Sie können den Brief aber auch lesen und versuchen, die untreue Gattin zu erpressen. Und wenn Sie zusätzlich noch Danas Gedanken durchstöbern, finden Sie wiederum einen Hinweis auf das Tagebuch ihres Mannes. Darin erzählt Karl vom Mord an einem ehemaligen Ne-

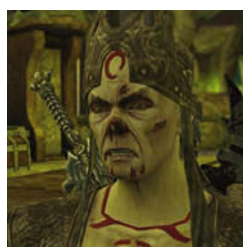
Wichtige Figuren in Rivellon



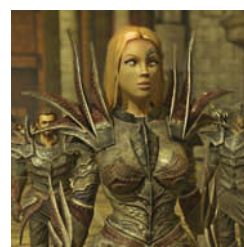
Im Bild unsere **Drachenritterin** und **Damian**, der Oberschurke, der die Welt Rivellon in Schutt und Asche legen will.



Die hübsche Drachenritterin **Talana** treffen Sie kurz vor ihrem Tod.



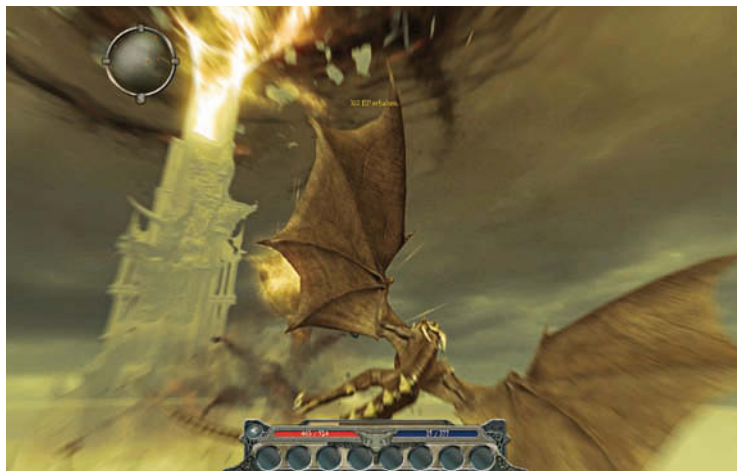
Nekromant **Laiken** haust im Drachenturm. Der Typ ist verrückt!



Drachentöter-Ausbilderin **Rhoda** versorgt Sie mit Ihrer ersten Quest.



Magier **Zandalor** taucht immer wieder auf und verrät Ihnen vieles.



Erst wenn Sie über den Drachenturm (im Hintergrund) herrschen, dürfen Sie zur **Feurechse** werden.

benbuhler. Diese Information wiederum eröffnet die Chance auf noch mehr Gold, Erfahrungspunkte und Klamotten.

In fremden Köpfen

Das Gedankenlesen ist eine sehr pfiffige Idee. Man braucht es nicht, um **Divinity 2** zu meistern, aber es verschafft Ihnen so manches Mal äußerst nützliche Informationen. Wer etwa in den Kopf des Gastwirts Tim schaut, erfährt, dass der Mann neben der Kirche einen Geldsack versteckt hat. Wer den Imp ZixZax (der nicht ganz weise) ausspioniert, wird mit einem Attributspunkt belohnt. Und wer sich gar am Geist von Lord Lovis, einem ehemaligen Drachensitter, versucht, bekommt vom überlegenen Hirn zwar in erster Linie Spott zu spüren, erhält allerdings auch eine Belohnung für den unterhaltsamen Versuch.

Gedankenlesen funktioniert jedoch nicht ohne Weiteres. Das Spiel verlangt dafür von Ihnen Erfahrungspunkte, mal mehr, mal weniger. Also genau das, was Sie eigentlich für Levelaufstiege benötigen. Wer sich also in vielen

Gehirnen herumtreibt, kraxelt langsamer in höhere Heldenregionen. Wer wiederum mit verdienten Fertigkeitenpunkten das Gedankenlesen verbessert, muss weniger Erfahrungspunkte pro Einsatz der Fähigkeit zahlen. Damit stellt das Spiel Sie früh vor spannende Entscheidungen Ihrer Spielweise betreffend.

Helden-Selbstbau

Mit jedem Levelaufstieg verdienen Sie nicht nur vier Attributspunkte, die Sie beispielsweise in Intelligenz, Stärke oder Willenskraft investieren, sondern Sie erhalten auch ein Plus für spezielle Fähigkeiten wie das Beschwören von Feuerwänden, Sprungattacken, Selbstheilung oder Schloßserknacken. Alle Fertigkeiten lassen sich in fünf Stufen ausbauen.

Divinity 2 kennt keine festen Klassen, Sie können also theoretisch Magier-, Totenbeschwörer-, Klingenmeister- oder Waldläufer-Können wild mixen, müssen allerdings dann damit leben, dass ihr Held zwar alles ein bisschen, aber nichts so richtig wirkungsvoll kann und in den vielen Kämpfen gegen



Wer dem Garnisons-Boss hilft, das **Banditenlager** zu finden, kämpft später dort an der Seite von Soldaten.

Goblins, Trolle, Skelette, Banditen und Co. flugs das Zeitliche segnet.

Die Bediensteten

Nicht nur ein sinnvoller Ausbau der Fertigkeiten verhindert frühe Tode. Auch eine gute Ausrüstung und reichlich Heil- sowie Mana-Tränke lassen Sie länger leben. Den Kram finden Sie entweder bei Ihren Reisen durchs Land oder Sie kaufen ihn sich. Noch besser: Tränke dürfen Sie selber herstellen, sofern Sie das entsprechende Rezept gefunden haben. Spezielle Rüstungen und Waffen können Sie mit weiteren Attributen veredeln, sollten Sie die entsprechenden Rohstoffe haben. Abermals besser: Wenn Sie im Laufe der Geschichte endlich Herr über den Drachenturm geworden sind, haben Sie einen persönlichen Alchemisten, einen persönlichen Nekromanten und einen persönlichen Bezauberer (verbessert Waffen) zur Hand. Die Burschen arbeiten selbstständig mit dem Material, das Sie rankarren – oder rankarren lassen. Denn zusätzlich stehen Ihnen noch drei Läufer zur Verfügung, die auf Ihr Geheiß losziehen

und für Sie Rohstoffe wie Kräuter oder Erze sammeln. Prima!

Fluggrenzen

Stichwort »Drachenturm«: Erst wenn Sie den erobert haben (damit ist das Abenteuer noch längst nicht zu Ende), dürfen Sie Ihre Gestalt in einen Drachen verwandeln, durch die Lüfte segeln und Feuer spucken. Jedoch ist das Flugvermögen nach oben wie nach unten begrenzt, unsichtbare Barrikaden verhindern extreme Höhen- und Sinkflüge. Das wirkt irgendwie künstlich aufgesetzt und passt nicht so recht zum durchdachten Rest des Spiels. Allerdings verhindern die Entwickler so, dass Sie Gegner am Boden schlicht weg-brennen und Schätze, die an schwer zu erkletternden Stellen warten, einfach anfliegen. In beiden Fällen muss ihr menschliches Ich ran. Zudem würde Ihnen ohne Bodenkontakt so manches Geheimnis entgehen, so manche Quest und so manches Dungeon blieben unentdeckt. Und wir versichern Ihnen, die Höhle der moralischen Entscheidungen wollen Sie auf keinen Fall verpassen! **PET**



Wenn Sie die Fertigkeit »Tausend Hiebe« anwenden, dreht sich die Kamera effektiv um den Helden.

Divinity 2: Ego Draconis

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **24. Juli 2009**
► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 95% fertig**

Petra Schmitz: Da brat mir doch einer ein Drachenei! Ein derart liebevolles, detailreiches und motivierendes Fantasy-Rollenspiel ist mir schon ewig nicht mehr begegnet. Herrlich verschrobene Gestalten, eine prima Handlung, launige Kloppereien und die cleveren Ideen machen aus Divinity 2: Ego Draconis ein funkelnädes Kleinod des Genres, das Sie sich – sofern es fehlerfrei erscheint – nicht entgehen lassen sollten.



petra@gamstar.de

Potenzial Sehr gut



expo

Weitere E3-Tophits

Assassin's Creed 2

 DVD-XL
Trailer

► **Actionspiel** ► Ubisoft zeigte in Los Angeles erstmalig echte Spielszenen aus **Assassin's Creed 2**, allerdings nur von einem der beiden Hauptschauplätze. Wir erlebten, wie Venedigs Karneval zur Meuchel-Maskerade wird. Bunt gekleidete und kostümierte Menschen tanzen auf den Straßen, dazwischen der neue Held Ezio Auditore de Firenze. Der hat deutlich mehr auf dem Kasten als sein Vorgänger Altair. Ezio kann beispielsweise jedem Bürger die Börse mopsen und das Geld in neue Ausrüstung investieren. Oder in die Hilfe von Kurtisanen, die dann, ganz reizend weiblich, Wachen für ihn ablenken. In **Assassin's Creed 2** soll's aber nicht nur Detailverbesserungen geben. Der Lead Designer Patrick Plourde versprach uns auf der Messe: »Das Spiel wird weniger schematisch, kein Attentat ist wie das andere. Das garantiere ich.« Die Sequenz, in der Ezio mit einem von Leonardo da Vinci gebauten Gleiter über die Stadt zu einem Opfer braust, deutet zumindest schon mal auf einmalige Erlebnisse hin – danach ist das Fluggerät nämlich Schrott. Ob die anderen Meuchelmorde ähnlich spektakulär und individuell inszeniert sind, bleibt abzuwarten.

► **Termin:** November 2009► **Quicklink:** 6079

Mafia 2

 DVD-XL
Video-Special

► **Actionspiel** ► Take 2 macht sich mit **Mafia 2** selbst Konkurrenz. Das unter dem Firmenlabel 2K Games erscheinende Actionspiel hat uns auf der E3 derart beeindruckt, dass wir prophezeien, es wird **GTA 4** (läuft unter dem Rockstar-Label von Take 2) vom Action-Thron kegeln. **Mafia 2** setzt mehr auf erzählerische Tiefe als **GTA 4**, nutzt aber trotzdem das Konzept der offenen Welt. Zudem erscheint uns Empire City liebevoller und abwechslungsreicher gestaltet als Niko Bellics virtueller Spielplatz. So gibt es im Winter sogar Schnee, der langsam von den Wagen runter schmilzt und Fahrzeuge gehörig schlängeln lässt. Wo **Mafia 2** sonst noch punkten kann, lesen Sie in unserer großen Preview in der kommenden Ausgabe.

► **Termin:** Ende 2009► **Quicklink:** 5684

Fairytale Fights



► **Actionspiel** ► Putzige Märchengestalten, die durch eine kunterbunte Fantasy-Landschaft hüpfen – und sich gegenseitig in Stücke hauen: Was wie ein Fiebertraum nach zu viel Zuckerzeug klingt, ist das Hüpf&Baller-Spiel **Fairytale Fights**, das uns Playlogic auf der E3 präsentierte. Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam an einem PC

daran machen, etwa Pfefferkuchen-Männer auseinanderzunehmen. Mit Zuckerstangen! Der Stil stimmt, die Gewalt ist bitterböse, aber humorvoll und gnadenlos übertrieben. Wenn der Titel jetzt noch genügend spielerische Abwechslung mitbringt, um über die nicht ganz zeitgemäße Optik hinwegzuhelfen, wird aus dem Märchenspiel der etwas anderen Art ein echter Geheimtipp.

► **Termin:** 4. Quartal 2009► **Quicklink:** 6272

Avatar

► **Actionspiel** ► Eine kleine Überraschung gab's auf der Pressekonferenz von Ubisoft. Star-Regisseur James Cameron (**Terminator**, **Titanic**) schaute vorbei, um Avatar vorzustellen. Das Actionspiel lehnt sich an Camerons gleichnamigen Film an, der Ende des Jahres in die Kinos kommen soll, ohne jedoch dessen Handlung zu kopieren. Im Spiel sind Sie auf dem seltsamen Planeten Pandora unterwegs und spielen entweder einen Marine oder einen Vertreter der Alienrasse Na'vi. Ziel ist die schrittweise Eroberung des Gestirns. Das erledigen Sie zu Fuß oder mit Fahrzeugen wie futuristischen Jeeps. Als Alien dürfen Sie auf fantastischen Kreaturen reiten. Weil Camerons Avatar ein 3D-Animationsfilm wird, soll auch das Spiel dreidimensional funktionieren – zumindest für die, die den entsprechenden 3D-Monitor mitsamt Brille zuhause haben. Alle anderen spielen zweidimensional.

► **Termin:** Dezember 2009► **Quicklink:** 6273

Aliens vs. Predator

 DVD-XL
Trailer

► **Ego-Shooter** ► Der Entwickler Rebellion zeigte auf der Messe Ausschnitte aus zwei der drei Kampagnen von **Aliens vs. Predator**. In der Predator-Karriere nutzt der außerirdische Jäger seine überlegene Technologie, um seine Opfer zu stellen. Ein Scanner zeigt ihm beispielsweise, wie seine Feinde ausgerüstet sind. Solche Informationen verarbeiten Sie dann zu Strategien. Treffen Sie beispielsweise auf eine größere Truppe Soldaten, können Sie diesen durch gut getimte Ablenkungsmanöver in kleine Häppchen aufteilen, um diese dann gnadenlos auszulöschen. Als Marine haben Sie es vor allem mit den Aliens zu tun, die in Horden über Sie und Ihre Gefährten herfallen. Vorzugsweise in finsternen Gängen, in denen nur der kümmerliche Schein Ihrer Taschenfanzel für minimale Beleuchtung sorgt. Jedoch stellten sich die Aliens während der Präsentation noch recht doof an und waren eher lahm unterwegs. Da muss Rebellion noch nachlegen, andernfalls verdient das Spiel den prestigeträchtigen Namen nicht.

► **Termin:** 1. Quartal 2010► **Quicklink:** 6199

All Points Bulletin

► **Actionspiel** ► Wenn eine US-Polizeibehörde eine Fahndungsmeldung an andere Dienststellen herausgibt, dann nennt sie das »All Points Bulletin«. Unter diesem Namen, abgekürzt **APB**, arbeitet das Entwicklerstudio Realtime Worlds seit gut vier Jahren an einer Mischung aus Multiplayer-Shooter und Online-Rollenspiel. In **All Points Bulletin** treten zwei Fraktionen gegeneinander an: Polizisten und Gangster. Wie in einem MMO treiben sich bis zu 100 Spieler in einer virtuellen Großstadt à la **GTA** herum und bekommen von klassischen Quest-Gebern fraktionsbezogene Aufträge. Die Verbrecher müssen Autos stehlen und dergleichen, die Polizisten sollen VIPs eskortieren oder Ähnliches. Der Clou: Ihre Gegner sind dabei keine NPCs, sondern andere Spieler. Erhält Gangster A einen Klauauftrag, geht eine Fahndungsmeldung an Polizist B raus. B erhält darin die Quest, A aufzuhalten. Das soll auch mit Gruppen und unterschiedlich starken Spielern funktionieren: Ein kampferprobter Polizist wird beispielsweise gegen drei unerfahrene Verbrecher ins Rennen geschickt. Wir halten diese Art des Balancings für gewagt.

► **Termin:** 1. Quartal 2010

► **Quicklink:** 6283



Wet



► **Actionspiel** ► **Wet** hat zum Glück nichts mit dem albernem Porno-Tycoon von CDV zu tun, sondern ist ein reinrassiges Baller-Spektakel. Obwohl die Heldin des Spiels auch in einem Porno-Tycoon nicht unangenehm auffallen würde. Die Miet-Revolverheldin Rubi Malone soll eigentlich nur den missratenen Sohn eines Multimilliönärs nach Hause bringen, doch dann kommt natürlich alles anders. Die Charaktere und die Präsentation von **Wet** erinnern stark an Filme von Quentin Tarantino. So verwendet der Entwickler Bethesda zum Beispiel spezielle Unschärfeeefekte, Farbspielereien und Bildfilter, die **Wet** wie 70er-Jahre-Actionkino aussehen lassen, ein entsprechend cooler Soundtrack gibt Genre-Fans den Rest. Spielmechanisch ist **Wet** stark mit **Stranglehold** verwandt: Wir lassen Rubi in Verfolgerperspektive wilde Baller-Choreographien hinlegen und zücken gelegentlich sogar ein Schwert für besonders blutige Aktionen.

► **Termin:** 4. Quartal 2009

► **Quicklink:** 6288

Bad Company 2

► **Actionspiel** ► Der Vorgänger erschien nur für Konsolen, doch **Battlefield: Bad Company 2** läuft auch auf PCs. Wir konnten den Multiplayer-Shooter von Dice auf der E3 auf einer Xbox 360 anspielen. Anstatt wie in den vorigen **Battlefield**-Spielen einfach nur Flaggen zu erobern, läuft **Bad Company 2** taktischer ab: Das eine Team muss wie in einer Mischung aus **Counterstrike** und dem Assault-Modus der **Unreal Tournament**-Serie Schritt für Schritt verschiedene Ziele in die Luft jagen, die andere Mannschaft muss das verhindern. Dabei gibt's endlich auch mal zerstörbares Terrain, was besonders cool ist, wenn man in Panzern unterwegs ist. **Bad Company 2** spielt in einem für die Serie untypischen Setting: Wir kämpfen im verschneiten Alaska gegen einmarschierende Russen. Obendrein bietet **Bad Company 2** für PC-**Battlefield**-Fans eine entscheidende Neuerung: Es hat eine Singleplayer-Kampagne.

► **Termin:** 4. Quartal 2009

► **Quicklink:** 6284



Brink



► **Actionspiel** ► Die riesige, schwimmende Stadt Ark war eigentlich nur als Testgelände für eine autarke Gesellschaft und als Luxusdomizil für Superreiche geplant, doch mit dem Anstieg der Ozeane wurde Ark mehr und mehr zum gelobten Land für Abertausende von Klimaflüchtlingen. Im Ego-Shooter **Brink** von

Splash Damage können Sie nun auf der Seite der revoltierenden Asylanten oder als ordnungstreuer Polizist antreten, sowohl in einer Singleplayer-Kampagne als auch auf Multiplayer-Schlachtfeldern. Dabei suchen Sie sich eine von mehreren Klassen aus, und erhalten wie in **Quake Wars** individuelle Kleinaufträge. Besonders cool: Die Spieler können sich dabei ähnlich akrobatisch bewegen wie Faith in **Mirror's Edge**: Bei gedrückter Sprinttaste führen die Kämpfer automatisch das grade zur Situation passende Manöver wie Rutschen, Springen oder Klettern aus.

► **Termin:** 1. Quartal 2010

► **Quicklink:** 6286

Homefront

► **Actionspiel** ► Eine Feindarmee fällt in die USA ein: Das ist das Lieblingsszenario des Autors John Millius, der schon die Story des Films **Die rote Flut** und von **World in Conflict** geschrieben hat. Im Ego-Shooter **Homefront** der Kaos Studios ist Oberpatriot Millius wieder zugange. Allerdings sind's diesmal die wiedervereinigten Koreaner, die das Amerika der nahen Zukunft unterjochen wollen. Als Mitglied einer zivilen Widerstandsbewegung versuchen Sie, die Invasoren aus dem Land zu treiben. Dabei benutzen Sie futuristisch angehauchte Waffen und Hilfsmittel, zum Beispiel einen ferngesteuerter Radpanzer, der Ihnen Feuerschutz gibt. Der erinnert an die Drohnen, die Kaos schon in **Frontlines** eingesetzt hat. Und wie im inoffiziellen Vorgänger dürfen Sie auch diesmal Teile des Levels zerstören.

► **Termin:** 2010

► **Quicklink:** 6287



Risen

Am zweiten Oktober soll das neue Werk der Gothic-Macher erscheinen. Als einziges Magazin weltweit haben wir die komplette Beta-Version stundenlang gespielt und festgestellt: **Risen** wird das neue Gothic – mit allen Vor- und Nachteilen.

Inhalt

Ausführliche Preview	50
Beispiel-Quest: Mord in der Vulkanfestung	50
Der Charakterbildschirm	52
Die Fraktionen	53
Der Weg durch die Unterwelt	54

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5488

Im Juni 2006 besucht Michael Graf den Entwickler Piranha Bytes in Essen, begutachtet dessen aktuelles Projekt – und macht große Augen: **Gothic 3**, das im Oktober erscheinen soll, ist immer noch kein Spiel, sondern ein Haufen Einzelteile. »Piranha Bytes hat noch knapp drei Monate Zeit, um **Gothic 3** zusammenzusetzen und zu testen«, schreibt Michael damals. »Wir hoffen, dass kein Bug oder Logikfehler durchrutscht.« Vergebens: Obwohl im Kern ein gutes Rollenspiel, geht

Gothic 3 als Inbegriff der Bug-Orge in die Spielegeschichte ein.

Im Juni 2009 besucht Michael Graf den Publisher Deep Silver in München, begutachtet das aktuelle Projekt von Piranha Bytes – und macht wieder große Augen: **Risen**, das im Oktober erscheinen soll, ist schon komplett spielbar; die Entwickler haben tatsächlich aus dem **Gothic**-Fiasko gelernt. So abenteuer Michael durch die fast fertige Betaversion, sammelt Details zum Kampf- sowie Magiesystem, löst verschlungene

Quests und erkundet erstmals die Unterwelt der Rollenspiel-Hoffnung. Was er diesmal schreibt, lesen Sie auf den nächsten Seiten. Also folgen Sie uns zu einem Ausflug in die Welt von **Risen**.

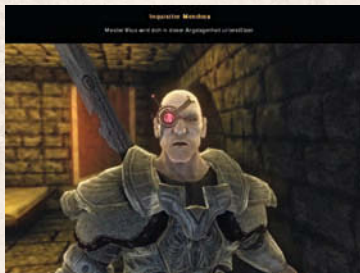
Sichtbares Erbe

Seine Verwandtschaft mit **Gothic** kann **Risen** nicht leugnen. Die Farbgebung, die Animationen, selbst das Design der Waffen und Rüstungen erinnern an die ehemalige Piranha-Serie. Gleiches gilt für den Spielbeginn, an dem

der – wie üblich – namenlose Held – wie üblich – sein Gedächtnis verliert, diesmal nach einem Schiffbruch: Wir erwachen am stürmischen Palmenstrand, umringt von Trümmern und Leichen. Die einzige andere Überlebende, Sara, begleiten wir im Tutorial durchs Dschungeldickicht. Schließlich bleibt die Gute in einem verlassenen Haus zurück; wir stapfen alleine weiter und stoßen auf den Plünderer Neil. Den bitten wir, Sara in sein Räuberlager zu bringen. Alternativ könnten

Beispiel-Quest Mord in der Vulkanfestung

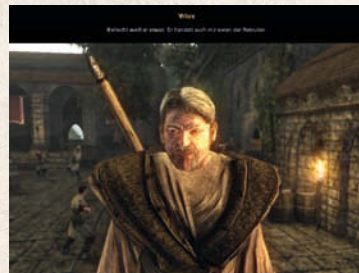
Wenn wir zu Spielbeginn in die Vulkanfestung reisen, können wir uns dort zum Rekruten der Inquisition ausbilden lassen. Nach unserer Ankunft lassen wir uns in unser Schlafgemach führen, in dem uns der Ober-Inquisitor Mendoza mit einem heiklen Auftrag erwartet.



Inquisitor Mendoza erzählt uns, dass der Rekrut Hemlar ermordet wurde. Wir sollen den Fall aufklären.



Am Tatort finden wir die Mordwaffe, ein Messer, sowie ein Paket mit Braukraut, einer Rauchdroge.



Wir berichten Meister Vitus von unserem Fund. Er rät uns, mit dem Quartiermeister Caspar zu reden.



Unser Held schnetzelt sich durch eine Gruppe **Gnome**, zwei der Wichtel hat er mit Eischüssen eingefroren. Im Inventar rechts kramen wir nach einem Heiltrank, den wir auch auf die Schnelzugriffs-Leiste unten ziehen können.

wir sie der Inquisition übergeben, der Inselpolizei. Oder wir lassen die Allerwerteste am Strand liegen, pfeifen aufs Tutorial und erkunden einfach drauflos. Auch hier zeigt sich das **Gothic**-Gen: Viele Quests eröffnen mehrere Lösungswege samt individueller Belohnungen, spielerische Freiheit wird großgeschrieben.

Insel-Dreikampf

Damit »Freiheit« aber nicht »Herumirren« bedeutet, überreicht uns Neil eine rudimentäre Kritzelkarte. Die zeigt drei mögliche Anlaufpunkte: das Banditenlager, die Hafenstadt und die Vulkanfeste der Inquisition. Indem wir dort bestimmte Schlüsselaufträge er-

füllen, schließen wir uns später einer Partei an: den Räubern, den Inquisitoren oder den Magiern.

So meistern wir nicht nur andere Talente (dazu gleich mehr), sondern beeinflussen auch, wie die Handlung ausgeht. Falls wir mit unserer Wahl unzufrieden sind, können wir die Seite wieder wechseln. Hierzu müssen wir uns durch erledigte Missionen im Ansehen einer anderen Partei hocharbeiten, was viel Zeit kostet.

Gevierteilte Story

Die Story von **Risen** unterteilt sich in vier Kapitel, die zugehörigen Spielwelt-Abschnitte sind durch Magie-Kraftfelder getrennt. Um ins nächste Areal zu gelangen,

müssen wir zunächst im aktuellen Gebiet alle Hauptmissionen absolvieren. Zur Belohnung gibt's einen Portalstein, der die Zaubermauern auflöst. Weil der begehbare Inselbereich so nach und nach wächst, bekommen wir auch immer detailliertere Karten.

Offene und gelöste Quests listet **Risen** in einem Tagebuch auf, das alle Dialoge und erfüllten Ziele verzeichnet. Was wir im Einzelnen noch tun müssen, um Aufgaben endgültig abzuschließen, müssen wir aber selbst aus den Gesprächen herauslesen. Dafür zeigt eine Minikarte den Standort des Auftraggebers und weiterer wichtiger Personen. Zudem markiert das Tagebuch die Positionen

aller Händler und Lehrer, ein Fortschritt im Vergleich zu **Gothic 3**.

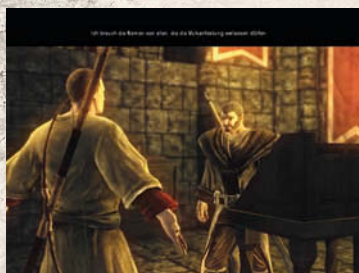
Bestien allerorten

Doch egal, welcher Fraktion wir uns anschließen und welche Aufträge wir angehen: Mörder und Monster drohen überall. Neben den üblichen Wölfen und Wildschweinen hausen auf der **Risen**-Insel auch Stachelratten, bunt gefiederte Seegeier sowie geflügelte Grabmotten, die an die **Gothic**-Blutfliegen erinnern.

Durch Ruinen stapfen Skelettkrieger oder Gnome, mollige Schweinsnasen-Wichtel. Affenähnliche Aschebestien verteilen mächtige Prankenhiebe und bewachen besonders wertvolle



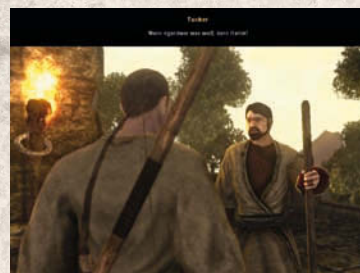
Caspar bestätigt, dass Hemlar mit Drogen gehandelt hat, die ein Partner in die Festung schmuggelt.



Beim Torwächter **Pallas** erfragen wir eine Liste aller Bewohner, die die Festung verlassen dürfen.



Wir sprechen mit den Personen auf der Liste. **Taylor** musste für die Drogen stets mehr bezahlen. Ein Motiv?



Tucker erwähnt, dass das Mordopfer mit Harlok befreundet war, dem Ex-Piraten und Koch der Festung.

Das Charaktermenü



- 1 Hier sehen Sie die **Charakterwerte**, die Sie wie die Talente bei Lehrern steigern. Das kostet Gold und Lernpunkte, Letztere verdienen Sie bei Levelaufstiegen.
- 2 An der **Anziehpuppe** rüsten Sie Ihren Recken aus. Abgesehen von Helm und Schild gibt es keine einzelnen Rüstungsteile, der Held trägt stets komplette Sets.
- 3 Hier sehen Sie die **Widerstände** des Monsterjägers, die Sie mit Rüstungen sowie mit magischem Schmuck (Ringen, Amuletten, etc.) erhöhen können.
- 4 Hier listet das Spiel die fünf **Waffentalente** auf. Je weiter Sie diese steigern, desto mehr Spezialmanöver schalten Sie frei – zum Beispiel Kombo-Ketten.
- 5 Auch die drei **Angriffs-Zauber** lassen sich in je zehn Stufen aufwerten und so immer weiter stärken.
- 6 Die **Herstellungsberufe**. Alchemisten brauen Tränke aus gesammelten Kräutern, Schmiede stellen Waffen, Rüstungen oder Schmuck her. Mittels »Erz schürfen« bauen Sie Gesteinsadern ab, »Tiere ausweiden« bringt unter anderem Felle als Rohmaterial für Rüstungen.
- 7 Die **magischen Fähigkeiten**. Wer das »Siegel«-Talent beherrscht, kann Zauberrunen herstellen. Alle anderen müssen zum Hexen Einmal-Schriftrollen herstellen.
- 8 Die **Diebestalente**. Beim Schlösserknacken müssen Sie ein Minispiel lösen; beim Taschendiebstahl lenken Sie Ihr Gegenüber im Gespräch ab, um ihm einen Gegenstand zu entwenden. Akrobatik verringert den Schaden bei Stürzen, mittels Schleichen umgehen Sie Gegner.
- 9 Hier verwalten Sie das **Inventar** und weisen der Schnellzugriffs-Leiste unten Gegenstände zu.

Schätze. Weil die **Gothic**-Orks nicht mehr mitspielen, hat Piranha Bytes andere humanoide Rassen entworfen, darunter dicke Keulen-Oger und grünhäutige, gehörnte Gryger. Bei unserem Probespiel-Termin begegnet uns überdies ein weiteres Volk, das die Entwickler aber noch geheim halten wollen. Sagen wir einfach: Auf der Insel leben gefährliche Gegner. Und darunter auch.

Stufenweise kämpfen

Und was macht man mit Gegnern? Natürlich draufhauen! Hier kommt das neue Kampfsystem zum Tragen. Obwohl, so neu ist es gar nicht, für **Risen** hat Piranha Bytes lediglich die **Gothic**-Gemetzel überarbeitet. Im Nahkampf schla-

gen wir mit Linksklicks zu, mit der rechten Maustaste wehren wir Angriffe ab – entweder mit der Waffe oder mit einem Schild. Beim Blocken wenden wir uns automatisch dem nächsten Feind zu, was das Zielen erleichtert.

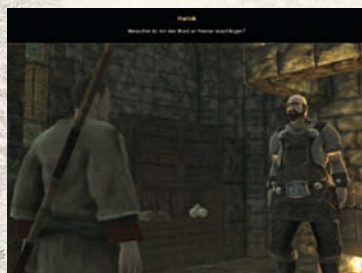
Je nachdem, welche Richtungs-taste wir beim Angriff drücken, führt unser Held andere Manöver aus, etwa Seitwärts-Schwünge. Die müssen wir ihm aber erst beibringen, indem wir das jeweilige Waffentalent pauken. Wenn wir etwa den Schwertkampf auf Stufe zwei steigern, können wir mit Konterparaden Blockaden unterbrechen. So bringen wir unseren Rivalen aus dem Gleichgewicht.

Seitwärts-Schläge lernen wir auf der dritten Stufe, ab der fünf-

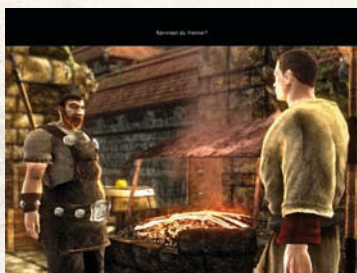
ten dürfen wir mehrere Schläge zur Kombo verketteten: Wenn wir mit dem richtigen Timing klicken, zersäbelt unser Held zum Abschluss der Schlagfolge alle nahen Angreifer mit einem Rundum-Wirbelhieb. Mit Level sieben laden wir bei gedrückter Maustaste vernichtende Überkopfschläge auf. Zweihand-Schwerter führen wir ab Level neun in einer Hand, sodass wir zusätzlich einen Schild tragen können. Und auf der Höchststufe zehn lassen sich schließlich sogar beliebig viele Attacken zur schier endlosen Kombo-Kette aneinander reihen. Allerdings nur, bis unser Kontrahent dazwischen haut. Denn während der Schlagfolge können wir keine Attacken abwehren.

Taktik gegen Tier

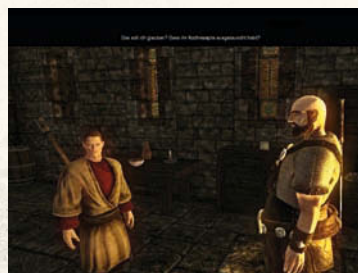
Die Manöver sind nicht nur Staf-fage, denn die Kämpfe spielen sich intelligenter als die konfuse Klickorgien von **Gothic 3**. Gefechte gegen Wildtiere wie Wölfe und Stachelratten erfordern freilich kaum taktisches Genie, wir müssen nur abwechselnd Bisse abblocken und zuhauen. Gnom-Häuptlinge fechten schon herausfordernder und parieren Schläge mit ihren Sichelschwertern. Noch kniffliger wird's, wenn wir gegen Oger oder Aschebestien antreten. Deren Keulen- beziehungsweise Prankenhiebe lassen sich nicht blocken, wir müssen ausweichen. Hierzu hämmern wir zweimal auf eine Richtungstaste, um nach vorne oder zur Seite zu hüpfen.



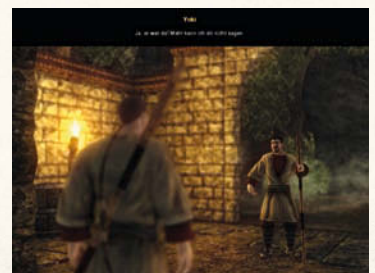
Harlok will nicht mit uns sprechen und wirft uns raus. Mindestens stauben wir eine Schlüssel Eintopf ab.



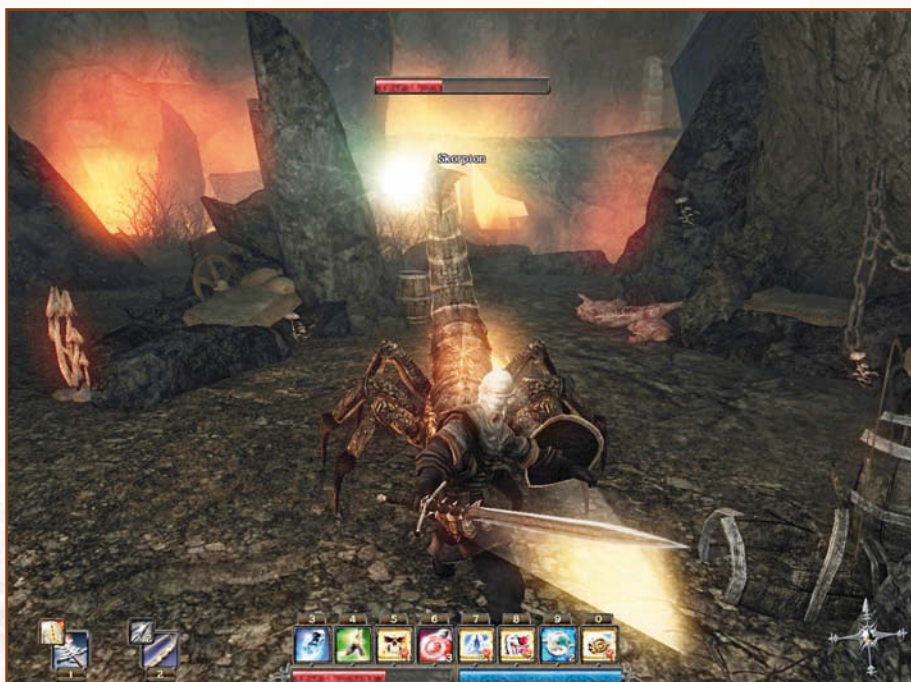
Wir zeigen die Mordwaffe dem Schmied **Karlsen**. Der stellt fest, dass das Messer aus Harloks Küche stammt.



Damit konfrontiert gibt **Harlok** nach und erzählt, dass Hemlar seinen Partner auf dem Friedhof getroffen hat.



Der Friedhofswächter **Yoki** verrät uns gegen unsere Portion Eintopf, dass er Taylor gesehen hat.



In einer Vulkanhöhle stößt der Held auf einen **Riesenskorpion**. Doch der ist noch eines der harmloseren Wesen hier unten.

Timing gegen Mensch

Als Königsdisziplin erweisen sich Duelle gegen menschliche Rivalen. An deren Kampfhaltung erkennen wir bereits vorab, wie gefährlich sie sind: Anfänger recken ihre Klinge krampfhaft vor, Meister lassen sie lässig schweifen. Je nach Können greifen die Feinde auf dieselben Feinheiten zurück wie wir; unter anderem parieren sie Hiebe oder weichen aus.

Also müssen wir unsere Abwehr- und Angriffsmanöver gut

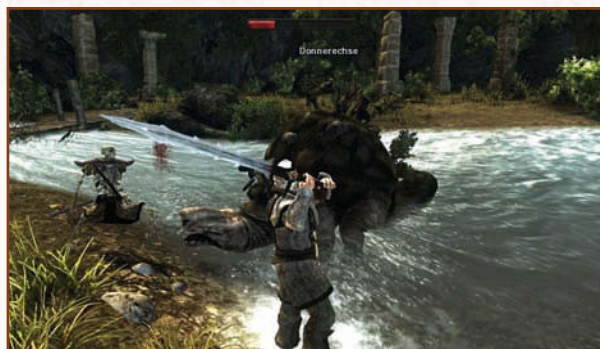
timen. Zum Beispiel hauen wir mit einer Konterparade das Schwert des Rivalen zur Seite, um gleich darauf unsere Klinge in seine Rippen zu jagen. Oder wir versuchen durch Seitwärts-Sprünge, in seinen Rücken zu gelangen. In der Betaversion fallen die Kämpfe jedoch bereits zu Spielbeginn ausgesprochen schwierig aus, weil die Gegner viel Schaden schlucken. Dafür hängen die Feinde wegen eines KI-Fehlers manchmal in Ecken fest und weh-

ren keine Attacken mehr ab. Hier wird Piranha Bytes noch nachbessern, schließlich ist ja, anders als bei **Gothic 3**, noch viel Zeit bis zum Verkaufsstart.

Maximal zaubern

Um eine Waffengattung zu meistern, müssen wir uns einer Fraktion anschließen. Zum Beispiel dürfen nur Rekruten der Inquisition ihr Kampfstab-Talent auf den Maximallevel steigern. Falls wir lieber hexen, sollten wir logischerweise den Magiern beitreten. Denn die lehren drei Angriffssprüche, die sich ebenfalls in zehn Stufen aufwerten lassen: Feuer-, Eis- und Magiegeschosse. Bevor wir allerdings die Elemente entfesseln können, müssen wir erst eine Quest absolvieren, um einen Fokuskristall zu finden.

Neben den Elementar-Attacken gibt's noch weitere Hexereien: Unter anderem können wir Skelettkrieger beschwören, unser Lauftempo und unsere Schlagkraft



Gemeinsam mit einem beschworenen Skelett (links) bekämpfen wir eine **Donnerechse**.

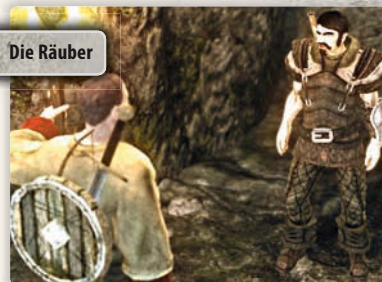
Die Fraktionen

Die Inquisition



Die Ordnungshüter halten die Insel besetzt und regieren mit eiserner Faust. Ihr wahres Interesse gilt jedoch den geheimnisvollen Ruinen, die überall aus dem Boden sprießen.

Die Räuber



Die gesetzslosen Banditen unter ihrem ehrenwerten Anführer Don Esteban sind die natürlichen Gegenspieler der steifen Inquisition. Sie wollen die besetzte Insel befreien.

Die Magier

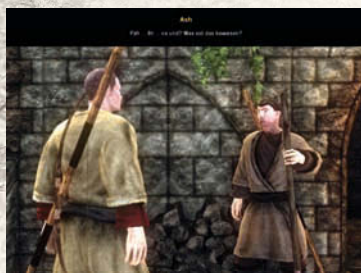


Die Mitglieder des Zaubrerordens haben ein Zweckbündnis mit den Inquisitoren geschlossen, verfolgen jedoch eigene Ziele, die ebenfalls mit den Ruinen zu tun haben.

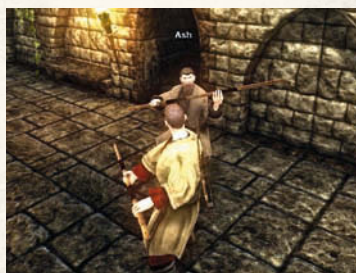
steigern oder uns an bestimmte Orte teleportieren. Um Zauber beliebig oft einsetzen zu können (abgesehen von den Mana-Kosten), stellen wir Runen her. Logischerweise ist die Kunst des Runenbastelns der Magierklasse vorbehalten. Anhänger der Banditen und der Inquisition sind zum He-



Taylor gibt zu, dass er Hemlar gefolgt ist. Er glaubt, dass der Novize Ash der Partner des Opfers war.



Wir stellen **Ash** zur Rede, doch der leugnet, etwas mit dem Mord zu tun zu haben. Also drohen wir ihm.



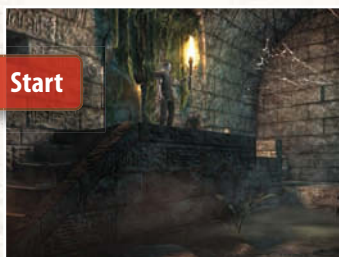
Ash reagiert allergisch auf die Drohung und greift an. Wir gewinnen das **Duell** mit dem Stabkämpfer.



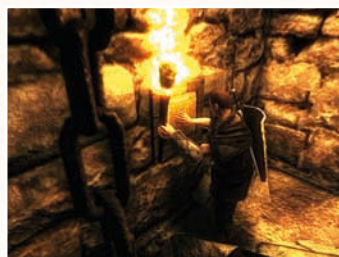
Ash gesteht und schlägt einen Plan vor: Um den Mörder anzulocken, sollen wir mit **Drogen handeln**.

Der Weg durch die Unterwelt

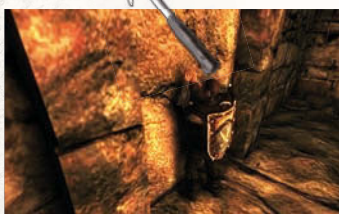
Start



Am Höhleneingang entzünden wir eine **Fackel**, alternativ sprechen wir einen Lichtzauber.



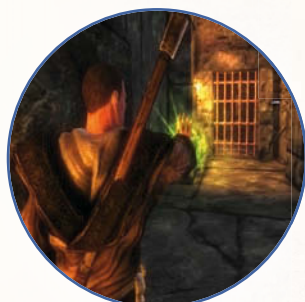
Um Fallen zu entschärfen und Geheimgtüren zu öffnen, drücken wir **Schalter** und ziehen an **Hebeln** – oder an verdächtigen **Eisenringen**.



Im Fackelschein stöbern wir eine **rissige Wand** auf, durch die wir mit der Spitzhacke brechen.



Außerdem müssen wir aufpassen, nicht in eine der **Stachelfallen** zu tappen.

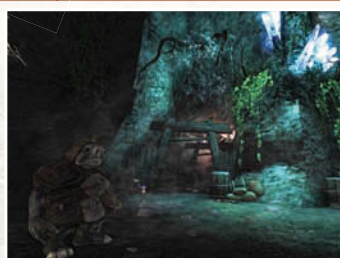


Zu weit entfernte Hebel legen wir aus der Distanz mit dem Zauberspruch »**Telekinese**« um.

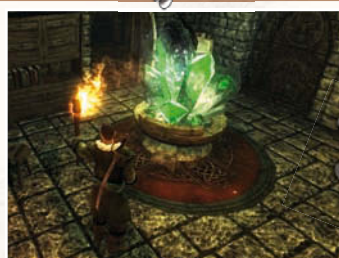


Alternativ verwandeln wir uns in eine **Nautilus-Schnecke**, um durch enge Gänge zu kriechen.

Legende	
	Schlagen
	Schiessen
	Kämpfen
	Schlösser knacken
	Belohnung
	Laufen
	Zaubern



Je tiefer wir vordringen, desto gefährlicher werden die Gegner. **Gnome** sind da nur der Anfang.



Zaubern klappt aber nur, wenn keiner dieser **Anti-Magie-Kristalle** in der Nähe steht.



Wenn wir weiter ins Erdinnere hinab steigen, stoßen wir auf brodelnde **Lavaflüsse**.

xen auf Einmal-Spruchrollen angewiesen. Die bekommen wir als Quest-Belohnung und als Beute von Gegnern. Oder wir fertigen sie selbst an, das zugehörige Talent und die richtigen Zutaten vorausgesetzt. Nur die drei Angriffszauber lassen sich nicht auf Papier bannen.

Universelle Magie

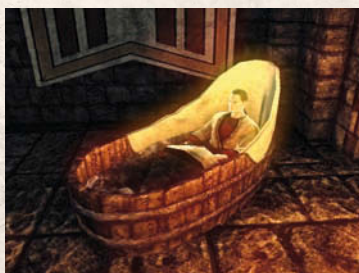
Besonders wichtig sind die Zauberei in den Unterwelten von **Risen**. Zum Beispiel schweben wir dank des Spruchs »**Levitation**« wohlbehalten über Lavaströme und Speerfallen. Dabei müssen wir einen Energiebalken im Auge be-

halten. Wenn der leer ist, stürzen wir ab. Um durch enge Geheimgänge zu kriechen, verwandeln wir uns mit dem »**Nautilus**«-Spruch in eine Krabbelschnecke. Oder wir drücken mittels »**Telekinese**« anderweitig unzugängliche Schalter, um Türen zu öffnen.

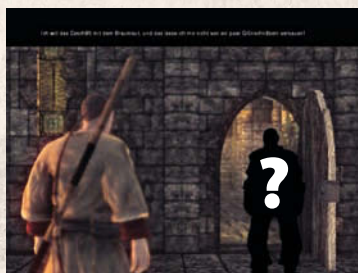
Falls wir keine Zauberkünste beherrschen – oder ein grüner Kristall in der Nähe steht, der Magie blockiert – greifen wir auf konventionelle Methoden zurück. Zum Beispiel überspringen wir Speergruben, suchen Geheimgtüren, brechen mit der Spitzhacke



Also verkaufen wir Braukraut an Rekruten. **Taylor** können wir mehr dafür abknöpfen, um ihn zu ärgern.



Nachdem wir zehn Braukraut-Stängel verkauft haben, nehmen wir ein **Bad** und warten ab, was passiert.



Schließlich taucht der **Mörder** auf: Er will die Drogen-geschäfte an sich reißen. Wer's war, verraten wir nicht.



In einer Quest hätten wir den Täter vorher **meucheln** können. Dann wäre uns der Fall entzogen worden.



Schließlich heben wir den **Schatz**! Da soll keiner sagen, ein Ausflug unter Tage lohne sich nicht.



Das Monster hat eine Kiste bewacht! Wir öffnen die Kiste mit dem Schloßer knacken-Minispiel.



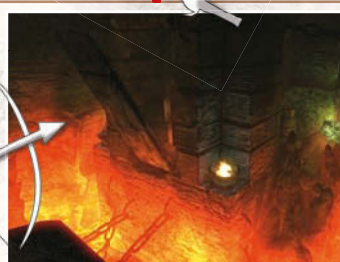
Alternativ schweben wir einfach mit dem Zauber »**Levitation**« über den Abgrund.



Auf der anderen Seite stellt sich uns eine **Aschebestie** in den Weg. Da hilft nur draufhauen.



Dabei tut sich ein **Abgrund** auf, den wir auf normalem Wege nicht überwinden können.



Also lassen wir eine **Zugbrücke** herab, indem wir mit dem Bogen auf eine Seilwinde schießen.

durch rissige Mauern oder schießen mit dem Bogen auf Seilwinden, um Zugbrücken zu senken.

Höhlen von Hand

Unter Tage wartet also spielerische Abwechslung, und auch das Design der handgebauten

Unterwelten kann sich sehen lassen. Zum Beispiel kämpfen wir uns zunächst durch eine Vorhöhle voller Leuchtkristalle und Panzergrielen (Heuschrecken-Monster) und steigen danach ins Erdinnere hinab, wo uralte Ruinen aus kochenden Magmaseen ragen.



Nachdem wir den Übeltäter besiegt haben, willigt er ein, sich einem **Gerichtsverfahren** zu stellen.



Meister Vitus gibt uns die Belohnung: einen Trank, der unsere Stärke oder unseren Manavorrat erhöht.



Das **Quest-Tagebuch** verzeichnet neben der Position von Auftraggebern auch Händler und Lehrer.

Entdecken und basteln

Auch die restliche **Risen**-Welt wirkt in sich glaubwürdig. Denn jeder Bewohner folgt einem Tagesablauf, wir haben sogar Hühner beobachtet, die sich am Lagerfeuer schlafen legen. Auch die Schauplätze hat Piranha Bytes liebevoll gestaltet. Durch die Vulkanfestung etwa schlängeln sich Geheimgänge, die in den Weinkeller oder einen Übungskerker für Magier führen. Nach alter **Gothic**-Tradition gibt's zudem überall etwas zu entdecken. Als wir etwa aus Jux auf die Dächer der Festung klettern, finden wir sogar dort einen versteckten Schatz.

Besonders edle Fundstücke lagern in Kisten. Deren Schlösser können wir nur knacken, wenn wir das entsprechende Talent beherrschen. So lösen wir ein Minispiel: Wir müssen die linke und die rechte Richtungstaste in der richtigen Reihenfolge drücken, jeder Fehlversuch kostet einen Dietrich. Die Schatzsuche lohnt sich, weil wir dabei wertvolle Beute wie Juwelen finden können. Wenn wir fit in Schmiedekunst sind, basteln wir daraus magische Ringe und Amulette. Außerdem dürfen wir Waffen sowie Rüstungen hämmern, für die wir mit der

Fähigkeit »Erz schürfen« Rohmaterial abbauen. Und dank der Alchemie brauen wir Tränke aus gesammelten Kräutern.

Als sich unsere Probepartie dem Ende nähert, wollen wir uns gar nicht mehr vom Monitor lösen. **Risen** macht schon einen überraschend fertigen Eindruck – und großen Spaß. Klar, noch wackelt die Balance, noch sind Bogenschüsse zu wirkungsvoll und menschliche Gegner zu stark. Optisch erreicht das Rollenspiel längst nicht den Detailreichtum etwa eines **Crysis**, die Animationen wirken oft noch hölzern, und manche Charaktermodelle wiederholen sich ständig.

Doch dafür atmet **Risen** schon jetzt die Stärken der **Gothic**-Serie aus jeder Pixel-Pore: die lebendige Spielwelt, die flotten Kämpfe, die Quests mit mehreren Lösungswegen, die Fraktionswahl – man merkt, dass sich die Entwickler diesmal nicht verzetteln, sondern auf das konzentrieren, was sie können. Nun haben sie noch knapp drei Monate Zeit, **Risen** zu testen und zu polieren. Wir hoffen, dass kein Bug oder Logikfehler durchrutscht – und diesmal stehen die Zeichen gut, dass sich dieser Wunsch erfüllt. **GR**

Risen

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Oktober 2009**
► Hersteller **Piranha Bytes / Deep Silver** ► Status zu **90% fertig**

Michael Graf: Ich weiß, die Floskel klingt abgedroschen, aber sie stimmt einfach: **Risen** ist das Spiel, das **Gothic 3** hätte sein sollen. Nämlich ein spielerisch und grafisch aufpoliertes **Gothic 2** mit etwas mehr Bedienkomfort, netten Höhlenrätseln, taktischeren Kämpfen sowie einer faszinierenden Welt, die zum Erkunden und Abenteuern einlädt. Und mehr will ich doch überhaupt nicht.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

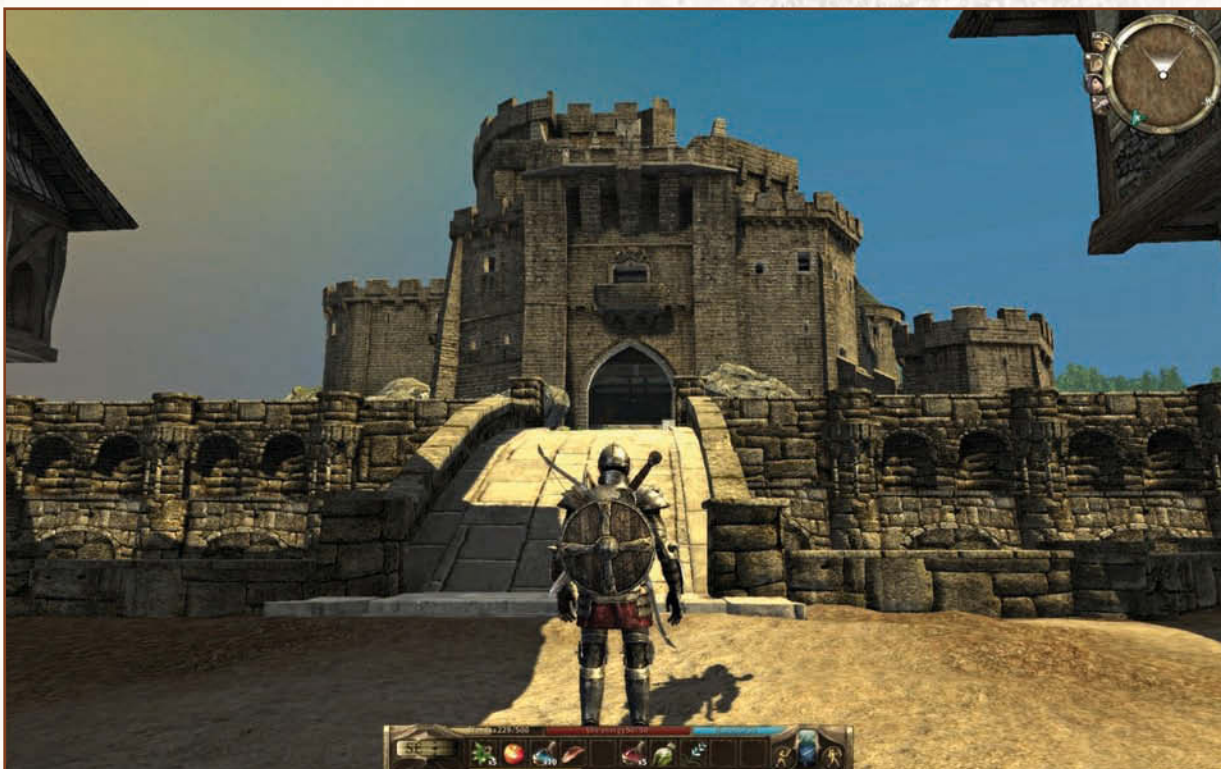


expo

Arcania A Gothic Tale

Auf der E3 hat Jowood eine spielbare Version des vierten Gothic-Teils gezeigt. Der aktuelle Stand des Spiels ist nicht dazu geeignet, die Bedenken der Fans zu zerstreuen.

Der neue namenlose Held in fortgeschrittener Montur, das aufgeräumte Interface und die Welt, wie sie sich auf der E3 zeigte: schön, aber noch teilweise leblos.



DVD
E3-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6771

König Rhobar III war ein guter Mann. Er saß im Knast, erkämpfte sich die Freiheit, vernichtete einen Erzdämonen, verhinderte eine Invasion der Drachen und beendete den Krieg mit den Orks. Außerdem fand er Xardas. Kurz: Er war mal der (damals namenlose) Held von drei Spielen namens **Gothic**, **Gothic 2** und **Gothic 3**. Nun ist er König. Seitdem unterwirft er Länder, verwüstet Städte, führt Krieg. König Rhobar III ist kein guter Mann mehr. Und eine Menge Menschen in Myrtana fragen sich, wie es dazu kommen konnte. Einer davon hat gerade seine Heimat verloren, als Rhobars Soldaten das Fischerdorf einäscherten, aus dem er stammt. Einen Namen hat er nicht. Das prädestiniert ihn in der Welt von **Gothic** zum Helden. So zieht in **Arcania** – dem vierten Teil der **Gothic**-Serie – ein neuer Namenloser ins Abenteuer. Das zeigte der österreichische Publisher Jowood auf E3 in Los Angeles in einer aktuellen Version. Wir haben darin

nach neuen Erkenntnissen über eines der wichtigsten deutschen Rollenspiel-Projekte gesucht.

Bald Alpha

In einem beengten Konferenzraum präsentiert Jowood jede Menge Spiele für das Nintendo DS, in einer Ecke steht ein PC mit großem Fernseher. Darauf läuft eine Version von **Arcania**, die laut Jowoods Marketing-Mann Markus Reutner kurz vor dem Alpha-Status steht. Das heißt im Branchenjargon: In Kürze sind alle Spielelemente eingebaut, die kreative Phase also abgeschlossen. Es folgen Monate des Feinschliffs und der Fehlerkorrektur. Umso mehr verwundert es uns, die Hauptstadt Setarrif auf Argaa, der größten Insel der Spielwelt, noch vollständig leer zu sehen. Die Häuser enthalten keinerlei Einrichtung, alle Einwohner fehlen. Die Personen und Gegner, die uns in der Präsentation begegnen, zeigen keine oder nur rudimentäre künstliche Intelligenz, denn auch diese Pro-

grammroutinen fehlen. Einige Bedienungselemente, etwa das Talentmenü oder die Dialogfenster, machen noch einen sehr rohen Eindruck. Das ist im Pre-Alpha-Stadium nicht ungewöhnlich. Wenn die auf der E3 gezeigte Version aber tatsächlich einen einigermaßen aktuellen Stand des Spiels wiedergibt, dann drängt sich die Frage auf, ob die von Jowood offiziell angepeilte Veröf-

fentlichung Ende 2009 nicht zu ehrgeizig angesetzt ist. Denn der Entwickler Spellbound hat noch eine Menge Arbeit vor sich. Mit der Alpha-Version beginnt die Arbeit der Qualitätssicherung, also die ersten Testdurchläufe außerhalb des Entwicklerteams. Bis dahin fehlt **Arcania** wohl noch eine Menge. Von da ab gilt ein Vorlauf von bis zu einem halben Jahr in der Branche als Standard.



Eines der Bilder, mit denen Jowood beweisen will, dass Arcania auch **schmutzig** und düster aussehen kann.

Die südlichen Inseln

Was wir in der E3-Version reichlich sehen, ist das Land. **Arcania** spielt auf den Südlichen Inseln, einer Gruppe von vier Eilanden östlich von Khorinis und südlich von Myrtana, dem Hauptkontinent der **Gothic**-Welt. Die Hauptinsel Argaan macht den Löwenanteil der Spielwelt aus. Westlich davon liegt das Fleckchen Feshyr, an dessen Strand das Abenteuer für den neuen Namenlosen beginnt. Feshyr ist sozusagen die Tutorial-Insel. Südlich von Argaan befinden sich Korshaan und die Tropeninsel Torgaan. Den größten Teil des Spiels werden Sie auf Argaan verbringen. 14 Hauptorte sind auf der Übersichtskarte der Insel markiert, darunter die Hauptstadt Setarrif oder die Sumpfgegend Stewark. Wir gehen davon aus, dass die 14 Punkte auf der Karte für Teleportsteine stehen, denn **Arcania** benutzt zum Schnellreisen keine tragbaren Runen mehr, sondern schwarze Steinobelisken, die an Schlüsselorten in der Welt stehen. So springen Sie von Ort zu Ort, etwa von der Hauptstadt Setarrif in den Bergen hinunter in die Sumpfreion Stewark. In **Arcania** wird es keine Wüste und keine verschneiten Gebiete geben, aber Spellbound verspricht trotzdem reichlich Abwechslung zwischen verregneten Hochebenen, sumpfigen Wäldern, tropischem Regenwald und natürlich Höhlen und Dungeons.

Fünf Gilden

Auch wenn der Hauptheld (den Jowood bei der Präsentation übrigens stets unter einem Ritterhelm verborgen hielt, damit noch niemand das Gesicht sieht) ein neuer ist, so bleibt die **Gothic**-Welt



Im Kampf kann der Namenlose auf ein **Kombo-System** zurückgreifen, das mächtige Angriffsketten möglich macht.



Fernkampf für Dummies: Wer nicht selbst zielen will, lässt die Automatikfunktion arbeiten und hämmert nur auf die Maustaste.

doch eine bekannte, und in ihr leben Personen, deren Namen Serienveteranen wohlvertraut sind. Denn die Begleiter des Helden aus den ersten drei Teilen haben auch in der vierten Episode wieder ihren Auftritt. Interessant dabei und eine mögliche Bruchstelle mit den traditionellen Story-Konstellationen der **Gothic**-Saga: Eigentlich haben die Gefährten allesamt ihrem ehemaligen Freund, jetzt König Rhobar III, bei dessen Krönung die Treue geschworen. Nun fragt sich, auf welcher Seite sie stehen. Die Frage wird der neue Namenlose selbst

stellen dürfen. Gorn etwa, der legendäre Axtkämpfer, soll in einem Schloss in Stewark untergekommen sein. Milten wurde in einem Camp im Sumpf gesehen – ein ungewöhnlicher Aufenthaltsort für einen Feuermagier-Großmeister. Ganz in alter **Gothic**-Tradition existieren auch in **Arcania** wieder Gilden, diesmal insgesamt fünf: Magier, Kämpfer, Jäger, Alchemisten und Händler. Das bislang originellste Hauptquartier dürften die Magier besitzen. Die hausen nämlich im ausgehöhlten Inneren eines riesigen Baums namens Tooshoo. Dort bestimmen runde Formen und Rindenwände das Aussehen der Gänge und Kammern. Gilden sind unter anderem eine sprudelnde Quest-Quelle, von denen es reichlich geben soll. Von rund 300 Aufträgen sprach Jowood auf der E3, 60 Prozent davon entfallen auf die Haupthandlung. Der Rest sind optionale Nebenaufgaben. Wer nur durch die Story eilt, soll bis zum Abspann rund 30 Stunden lang beschäftigt sein. Bei sorgfältigem Erforschen der Welt und dem Erfüllen aller Zusatzaufträge wird sich die Spielzeit auf geschätzte 80 bis 100 Stunden ausweiten.

Gestaffelter Kampf

Zum ersten Mal demonstrierte Jowood auf der E3 das Kampfsystem. Das dürfte Serienveteranen einige Runzeln auf die Stirn treiben. Zwar sieht der actionorientierte Nahkampf mit seinen verschiedenen Schlagarten durchaus vertraut aus. Allerdings wird es die Fans, denen das simple Dauerkloppen aus **Gothic 3** zu anspruchslos war, nicht unbedingt freuen, wenn Markus Reutner sagt: »Die Gegner totzuklicken, wird funktionieren«. Dabei enthält **Arcania** durchaus taktische Varianten, etwa ein Kombo-System. Nach Schlagfolgen leuchtet die Waffe des Helden blau auf; wer dann rechtzeitig klickt, hängt noch einen wuchtigen Hieb an. Das erinnert an **The Witcher**. Außerdem ist es möglich, Schläge durch das Halten der Maustaste quasi »aufzuladen«, um dann besonders kräftig reinzuhauen. Das kostet allerdings eine Ecke Ausdauer-Energie. Noch deutlicher zeigt sich der Spagat zwischen Einsteigertauglichkeit und Fortgeschrittenen-Variante im Fernkampf. Als Standard schlenzt der Namenlose nämlich Pfeile in einem Tempo vom Bogen, dass



Die **detailreichen Städte** knüpfen in ihrer trutzig-mittelalterlichen Gestaltung an die Vorgänger an.



Solchen **Farbreichtum** sind Gothic-Veteranen von ihrer Serie bislang nicht gewohnt. Das sorgt für Kontroversen.

gestandenen Schützen schon vom Zusehen Finger und Hirn schmerzen. Eine Zielauswahl hilft, den Pfeilstrom in den nächstgelegenen Monsterkörper zu lenken. Alternativ zielen Sie selbst. Dann müssen Sie das schwankende Fadenkreuz von Hand ausrichten und im rechten Moment schießen; dafür richtet ein Treffer so wesentlich mehr Schaden an als im Automatik-Modus.

Und dann gibt es da noch die Magie, aufgeteilt auf drei Schulen: die der drei Hauptgottheiten Innos, Adanos und Beliar. Angriffszauber wie den Feuerball können Sie durch Festhalten der Maustaste aufladen. Dann frisst der Spruch zwar deutlich mehr Mana, wird aber zu einer mächtigeren Variante. Der Feuerball beispielsweise schlägt mit diesem Turbo als Flächenzauber ein und verbrennt in einem Feuerring gleich alle Feinde im Umkreis.

Der Arcania-Spagat

Nicht nur am Kampfsystem ist deutlich abzulesen, dass Jowood

und Spellbound zwischen zwei Zielen hin- und hergerissen sind. Zum einen wollen sie die wichtigen **Gothic**-Fans erreichen, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz über Hit oder Flop entscheiden können. Das sind zum guten Teil erfahrene Rollenspieler mit ziemlich puristischen Ansichten darüber, wie ein **Gothic**-Spiel auszusehen hat. Zum anderen ist das erklärte Ziel, die bislang eher sperrige deutsche Serie einem neuen Publikum zu öffnen, das vor allem im Ausland sitzt und auf Konsolen wie der Xbox 360 spielt. Deshalb wird **Arcania** tendenziell »heller« und zugänglicher als die Vorgänger. Die Einsteigerfreundlichkeit schlägt sich vor allem in Komfortfunktionen nieder, die in anderen Rollenspielen seit langem Standard, für die in mancher Hinsicht schrullige (und dafür von den Fans geliebte) **Gothic**-Serie aber ein Novum sind. Allem voran steht die Mini-Karte, die das Spiel rechts oben einblendet. Auf Wunsch markiert das Spiel dort auch den

Zielort der aktuellen Quest. Wie das in der Praxis aussieht, sahen wir auf der E3: Ein Dorfbewohner schickte uns auf die Suche nach Perlen. Um die zu finden, genügte ein Blick auf die Karte: Ein X markiert die Stelle. Zudem schwebte in der E3-Version über dem Kopf jedes Menschen und Monsters ein farbiger Lebensenergie-Balken, im Kampf fliegen Zahlen durch die Luft, die Schadens- und Erfahrungspunkte anzeigen. Nach einem Gefecht mit filigranen Blutfliegen lagen auf dem Boden große rote Fleischklumpen, die signalisieren, dass hier einsammelbare Beute auf den Sieger wartet. Solche Feedback-Elemente sind zweifellos nützlich. Aber Jowood und Spellbound wissen ganz gut, dass **Gothic**-Puristen derartige Spielhilfen als Atmosphäre-Killer schmähen. Deshalb werden sich wohl alle Komfortfunktionen individuell an- und abschalten lassen. Dass sich auch die Komplexität des Kampfsystems regeln lässt, ist allerdings eher unwahrscheinlich.

Viel zu bunt?

Das Interface der E3-Version präsentiert sich – so es denn final sein sollte – aufgeräumt und zweckmäßig. Neben der Minikarte in der oberen rechten Ecke hilft der serientypische Kompass unten links bei der Orientierung. In der Mitte des unteren Bildrands liegt eine Leiste mit zehn Schnellzugriffsfächern. Rechts daneben führen Knöpfe zu den Charaktereigenschaften und Talentbäumen. Drei Balken zeigen den Stand der Lebensenergie, der Ausdauer und des Manas. Zu beachten ist all das im **Arcania**-Video auf unserer DVD.

Das gibt auch einen guten Eindruck von dem, was in der **Gothic**-Gemeinde derzeit am kontroversesten diskutiert wird: der Grafikstil von **Arcania**. Denn der ist deutlich farbiger und freundlicher als von der Serie gewohnt. Bäume und Pflanzen leuchten sattgrün unter einem türkisfarbenen Himmel, an den traumhaften Strand rollt tiefblaues Meer, die Hauptstadt Setarrif wird überspannt von gelben Dächern. »Viel zu bunt!«, stöhnen die Traditionalisten. Einige Tage später veröffentlichte Jowood prompt weitere Screenshots, die zeigen sollen, dass **Arcania** auch diesig-düster aussehen kann. Schon mehrmals demonstriert wurde die schicke Regen-Physik des Spiels: Wenn der Himmel die Schleusen öffnet, bilden sich am Boden Pfützen und Rinnale, die über Kanten fließen. Gut gefallen haben uns auch die Lichteffekte; wenn der Held den Feuerball-Zauber aktiviert, trägt er eine Lichtkugel in der Hand, die die Umgebung rötlich ausleuchtet und lange Schatten wirft. Ernüchterung allerdings, als der Held einen Eiszauber zückt: Der sieht genauso aus. Nur eben blau. **CS**



In den eindrucksvollen **Burgen** trifft der namenlose Held auch auf bekannte Figuren aus der Serie.

Arcania: A Gothic Tale

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► **Termin:** 4. Quartal 2009
► **Hersteller:** Spellbound / Jowood ► **Status:** zu 70% fertig

Christian Schmidt »Ich bin Gothic-Fan, kein Fanatiker, ich halte Komfort-Funktionen und helleren Stil für eine vertretbare Neuinterpretation der Serie. Wichtig ist mir, dass Arcania ein packendes Rollenspiel wird. Ob das klappt, weiß ich nicht. Ich bin nach der E3 keinen Deut schlauer. Mir wurde nichts gezeigt, was mich echt begeistert hätte; zum Glück aber auch nichts, was mich enttäuscht. Bleibt weiterhin ein großes Fragezeichen. Und die Erkenntnis, dass Spellbound noch viel Arbeit ins Spiel stecken muss.



christian@gamestar.de

Das GameStar-Team

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

Christian Schmidt

Stellv. Chefredakteur christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Die Sims 3, Anno 1404

Zuletzt gesehen: »Terminator: Salvation« (örks)

Zuletzt gelesen: »Wer bin ich, und wenn ja ...«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Dieses Fiasko erwärmt mich nicht für Taktik-Shooter. ★

Bound in Blood: Ein Spiel wie ein Film! Leider auch so kurz. ★★★★★

Anno 1404: Schlicht das beste Aufbauspiel der Welt. ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Arma 2, Lost Crown, Anno

Zuletzt gesehen: »Sitcom« F. Ozon (DVD)

Zuletzt gelesen: W.S. Burroughs: »Naked Lunch«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Atmosphärisch weit vorn, wenn es mal funktioniert ... ★★

Bound in Blood: Nicht gespielt. -

Anno 1404: Mein erstes Anno-Mal. Und schon süchtig. ★★★★★



Gunnar Lott

Director Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Anno 1404, Plants vs. Zombies

Zuletzt gesehen: »Brügge sehen und sterben«

Zuletzt gelesen: Fantasy von Joe Abercrombie

Meine Meinung zu...

Arma 2: Selbst wenn es fehlerfrei lief, wäre es nichts für mich. ★★

Bound in Blood: Besser als der Vorgänger. Gute Atmosphäre. ★★★★★

Anno 1404: Einfach ein nahezu perfektes Spiel. Fantastisch. ★★★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Deutscher Meister

Zuletzt gesehen: Die Meisterfeier

Zuletzt gehört: Meisterjubiläum

Meine Meinung zu...

Arma 2: Schießen kann ich nicht, fahren funktioniert nicht. ★

Bound in Blood: Endlich wieder ein Shooter, den ich spiele. ★★★★★

Anno 1404: Ich habe auch nach 100 Stunden noch nicht genug. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Divinity 2

Zuletzt gesehen: »Life« (1. Staffel, DVD)

Zuletzt gehört: »Empire of the Sun«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Ich will nicht mehr darüber reden! ★★

Bound in Blood: Ray, Thomas, William, ich liebe euch! ★★★★★

Anno 1404: Die Mainzer haben's schon wieder geschafft! ★★★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Die Sims 3 (Mac)

Zuletzt gesehen: »Monsters vs. Aliens« (in 3D)

Zuletzt gelesen: Charles Stross: »Halting State«

Meine Meinung zu...

Arma 2: So kaputt, dass es schon wieder witzig ist. Und traurig. ★★

Bound in Blood: Western sind fast so schlimm wie Piraten. Fast. ★

Anno 1404: Das beste Anno seit dem letzten Anno. ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Age of Conan

Zuletzt gesehen: »Terminator: Salvation« (bäh)

Zuletzt gelesen: D. Koontz: »Strange Highways«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Wenn's nicht so kaputt wäre ... ★★

Bound in Blood: Noch cooler als der Vorgänger. ★★★★★

Anno 1404: Langeweile in Serie. ★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Street Fighter 4

Zuletzt gesehen: 'ne Menge Blech (Terminator 4)

Zuletzt gelesen: Dan Brown: »Diabolus«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Klassischer Fall von zuviel gewollt. ★★

Bound in Blood: Tolles Szenario, kernige Helden – hübsch. ★★★★★

Anno 1404: Aber ich muss doch Street Fighter 4 spielen ... ★★★★★



Christian Schneider

Trainee chs@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Arma 2, Terminator

Zuletzt gesehen: »Terminator 4« (leider)

Zuletzt gelesen: W. Kaminer: »Ich bin kein Berliner«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Hoffentlich wird es irgendwann noch gut. ★★

Bound in Blood: Kurz, hübsch, heftig. ★★★★★

Anno 1404: Super, obwohl ich lieber abbaue. ★★★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 2009, Anno 1404

Zuletzt gesehen: Windows 7

Zuletzt gehört: Arcade Fire: »Neon Bible«

Meine Meinung zu...

Arma 2: Wo kommen die ganzen Käfer her? ★

Bound in Blood: Im Westen nur Red Dead Redemption. ★★★★★

Anno 1404: Endlich fertig! Aber schade um den Multiplayer. ★★★★★



Cedric Borsche

Praktikant redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Wallace & Gromit, Arma 2

Zuletzt gesehen: »Terminator 4« (Tiefpunkt)

Zuletzt gelesen: Presseinfos zu Terminator 4

Meine Meinung zu...

Arma 2: Arg kaputtes Multiplayer-Spiel. ★★

Bound in Blood: Ein Western-Shooter! Allein dafür schon: ★★★★★

Anno 1404: Wenn sogar die Freundin den Termin im Kopf hat. ★★★★★



Der Spiele-Wertungskasten

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

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

PC-KONFIGURATION

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

SYSTEMDETAILS

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

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS/LEISTUNG

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

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

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

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

STREET FIGHTER 4

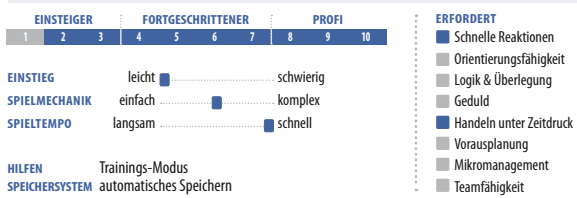
PRÜGELSPIEL

ENTWICKLER Capcom (Devil May Cry 4, GS 08/08: 81 Punkte)
PUBLISHER Capcom
SPRACHE Englisch, Japanisch, (dt. Untertitel)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD
TERMIN (D) 3.7.2009
CA. PREIS 35 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON Arcade-Stick, Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

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

MULTIPLAYER Keine Wertung möglich

SPIELMODI (SPIELER) Kampf (2), Ranglisten-Kampf (2), Championship (2)

SPIELTYPEN Internet, an einem PC SERVERSUCHE Games for Windows Live

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT Bereits zu zweit an einem PC grandios. Der Test des Online-Modus folgt auf GameStar.de.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ butterweiche Animationen + klasse Effekte + stimmige Comic-Optik + detaillierte Arenen + seltene Clipping-Fehler	9 / 10
SOUND	+ abwechslungsreiche, treibende Musik + sehr gute Kampfgeräusche + passende Sprecher + hervorragende Charakter-Balance + acht Schwierigkeitsgrade	10 / 10
BALANCE	+ Kampagne und Herausforderungen schwanken teils stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Street Fighter pur! + packende Wettkampfstimmung + liebevolle Details im Hintergrund + gelungene Präsentation	10 / 10
BEDIENUNG	+ simple Menüs, viele Optionen + mit Arcade-Stick brillant spielbar + selbst mit Tastatur kontrollierbar + Gamepads etwas ungenau	9 / 10
UMFANG	+ 25 Kämpfer und Arenen + 60 Herausforderungen + umfangreicher Mehrspieler-Teil + freischaltbare Extras	10 / 10
CHARAKTERE	+ altbekannte Serien-Urgesteine + prominente Bossgegner spielbar + jeder mit Stärken und Schwächen + nicht jeder Neuzugang optimal	9 / 10
KI	+ agiert äußerst aggressiv und clever + setzt Kombos und Finisher sinnvoll ein + mit der Zeit durchschaut man einige der Manöver	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ eingängig und vielseitig zugleich + taktisch durch Super- und Ultra-Kombos + Fokus-Angriffe + Spezialattacken in zwei Varianten	10 / 10
HANDLUNG	+ nett gemachte Anime-Schnipsel + Anspielungen auf frühere Serienteile + dünne Handlung + Fragen werden nicht beantwortet	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Das derzeit beste Prügelspiel. Pflichtkauf!



ALLGEMEINES

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

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht in stark vereinfachter Form, wie sich der Spaß im Laufe der Spielzeit entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

3D-KARTEN

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

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absolutes Ausnahmestück, ein Muss für jeden Spieler!

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

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

60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.

50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.

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

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

Abwertungen

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

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


Petra Schmitz

spielt lieber mit Ray, Thomas und William als nur mit dem Gedanken, Arma 2 in den nächsten Wochen noch mal zu starten.


Fabian Siegmund

würde auch wahnsinnig gerne mit Ray, Thomas und William spielen, aber die drei sind schon längst mit Petra nach Mexiko abgehauen.

Action

Irgendwie so

Warum die Militärsimulation Arma 2 so fehlerhaft ist (frei erfunden, hoffentlich).

Wer die beklopte Idee hatte, die Wortmeldungen der Kameraden in **Arma 2** derart ins Unsinnige zu verändern, gehört vom Internationalen Komitee für beklopte Ideen (noch zu gründen) mit einem Orden ausgezeichnet. Bohemia hat sich wohl gedacht: »Das hat vorher zu gut funktioniert, das müssen wir ändern.« Irgendwie so wird's gewesen sein.

Irgendwie so – das dürfte das Motto bei vielen Überlegungen zu **Arma 2** gewesen sein. Bohemianer A: »Wie machen wir das mit dem Multiplayer-Menü?« Bohemianer B: »Irgendwie so.« Bohemianer A: »Wie entwerfen wir die kleinen Szenarien?« Bohemianer B: »Irgendwie so.« Bohemianer A:

»Und wie werden das und die Fehler im Code bei der Fachpresse ankommen?« Bohemianer B: »Irgendwie so, aber uns kann's egal sein, es gibt derzeit keine Alternative zu Arma 2. Man wird's schon kaufen.« Irgendwie so wird's gewesen sein. **PET**



Action-Inhalt

Tests

Arma 2.....	64
Damnation	69
Overlord 2.....	70
Call of Juarez: Bound in Blood.....	72
Street Fighter 4.....	76
1968: Tunnel Rats	79
Vertigo.....	79
Terminator: Die Erlösung	80

GameStar-Action-Charts 08/2009

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	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Techland	NEU	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10	01/05: Version 1.3
7	BiA: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox	11/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10	
8	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07 (90)	91	7	9	10	10	10	8	10	9	10	8	07/09: Kontrollbesuch 01/06: Addon
2	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	
3	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08 (90)	89	8	8	10	7	10	10	9	7	10	10	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
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	¹Charaktere, ²Kampfsystem
2	Street Fighter 4	Capcom	Capcom	NEU	90	9	10	8	10	9	10	9¹	9	10²	6	
3	Portal	Electronic Arts	Valve	12/07 (90)	89	7	9	10	10	10	5	10	10	8	10	
4	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06 (90)	88	8	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
5	CoR: Escape from Butcher Bay	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	8	10	9	10	10	7	9	8	7	10	
6	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10	06/09: CoR: Dark Athena
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)	83	6	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**.

Arma 2

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6131

Nach dem durchwachsenen Armed Assault wollen die Macher von Operation Flashpoint mit ihrer neuen Militärsimulation zu alter Größe zurückfinden.

Doch Bugs, lieblos ausgeführte Details und grobe Designschnitzer nehmen dem ambitionierten Projekt den Wind aus den Segeln.



Solche beeindruckenden **Kriegsszenen** bauen Sie mit dem leistungsstarken Editor in wenigen Minuten. Viele KI-Einheiten fordern jedoch enorme Rechenleistung.

Facts

- Kampagne & Editor
- 7 Einzelmissionen
- 6 Fraktionen
- 225 km² große Welt
- 81 Waffenvarianten
- 136 Fahrzeugvarianten
- 14 Flugzeuge
- 13 Helikopter

Auf der Verpackung preist sich das neue Spiel der **Operation Flashpoint**-Macher als die »ultimate Militärsimulation«. Fest steht: Bis Codemasters **Operation Flashpoint 2** (3. Quartal 2009) veröffentlicht, gibt es zumindest keine aktuelle Alternative zu Bohemia Interactives **Arma 2**.

Genug Erfahrung, um das selbstgesteckte Ziel zu erreichen, hätte das tschechische Entwicklerteam aus der Arbeit an den beiden Vorgängern eigentlich mitbringen müssen. Immerhin setzten die Böhmen mit ihrem Erstlingswerk **Operation Flashpoint** vor fast genau acht Jahren neue Maßstäbe in Sachen offene Welt und spielerische Freiheit. Doch seit 2001 haben sich die

technischen Möglichkeiten und die erwarteten Standards verändert. Das Ergebnis: **Arma 2** ist gemessen an aktuellen Maßstäben selten »ultimativ«, dafür aber fehlergeplagt und stellenweise technisch und spielerisch überholt. Trotzdem führt für Fans von vielseitigen Taktik-Shootern kein Weg an der atmosphärischen Kriegssimulation vorbei. Wie gesagt: Es gibt keine Alternativen.

Der echte Krieg

Fall Sie **Call of Duty** & Co. kennen: Vergessen Sie, was Sie in solchen Brachial-Shootern gelernt haben. Wenn Sie in **Arma 2** als Durchschnittssoldat überleben wollen, müssen Sie langsam, mit Bedacht und am besten in Begleitung von verlässlichen Kameraden vorgehen. Das Spiel bemüht sich, Kämpfe unter realitätsnahen Be-

dingungen zu simulieren. Gefechte finden in der riesigen, frei begehbaren Spielwelt also meist über Distanzen von mehr als hundert Metern statt. Das pixelgenaue Absuchen des Horizonts ist dabei Pflicht, denn Ihre Gegner zielen auch aus weiter Ferne sehr gut, oft sogar etwas zu gut. Eine automatische Regeneration der Lebenspunkte gibt es nicht, nach ein bis zwei Treffern sind Sie erledigt. Es sei denn, ein Sanitäter eilt schnell genug an Ihre Seite.

Erbarmungslos unzugänglich

Wie schon die Vorgänger bietet auch **Arma 2** durch seinen schonungslosen Schwierigkeitsgrad eine besondere Herausforderung, die keine Fehler durch den Spieler duldet. Das freut die Fans der Serie, doch Kriegsspiel-Neulinge

sind schnell überfordert, zumal die Einleitung zu knapp ausfällt. Trotz der zahlreichen Trainingsmissionen bleiben viele Elemente des komplexen Spiels unerklärt, selbst im Handbuch. Besonders die Truppen- und Befehlssteuerung kommt viel zu kurz. Doch auch die Art, wie die Soldaten sich gegenseitig Informationen zurufen und wie der Spieler damit umgehen soll, wird nicht erläutert. Was im ersten Moment nicht sonderlich tragisch klingt, hat später lebensgefährliche Konsequenzen, denn wenn Sie Ihre Kollegen im Feld missverstehen, sind Sie in **Arma 2** bald tot.

Frontgeschichten

So ernst die Spielbedingungen ausfallen, so ernst ist auch die Geschichte der Einzelspieler-Kampagne. Der 225 Quadrat kilo-



In der dichten, mitteleuropäischen **Vegetation** sind die Gegner nur sehr schwer zu erkennen.

meter große, fiktive Staat Cherna-rus versinkt im blutigen Bürgerkrieg. Rebellen haben die Macht an sich gerissen und drängen auf eine Annexionierung durch Russland. Daraufhin schickt die Nato Truppen zur Friedenssicherung in das kleine Land, darunter die fünfköpfige US-Aufklärungseinheit Razor. Als Mitglied der Spezialeinheit erleben Sie die Kampagne, auf Wunsch übrigens auch im Koop-Modus mit bis zu drei Mitspielern. Später übernehmen Sie zudem das Kommando über Ihre Kameraden, die Sie während der Aufträge kennen und beschützen lernen. Wenn einer von ihnen stirbt, ist die Mission verloren.

Erzählt wird die Geschichte in Gesprächen und Missionsbeschreibungen. Es gibt aber auch ein paar dramatische Zwischensequenzen, die Sie aus der Ego-Perspektive erleben. Trotzdem bleibt die Präsentation insgesamt hinter den Möglichkeiten des leistungsstarken Grafikmotors zurück. In einigen der sieben (unabhängig von der Kampagne anwählbaren) Einzelmisionen müssen Sie ganz auf einen erzählerischen Zusammenhang verzichten. Überhaupt fallen diese Szenarien im Vergleich zu denen der Vorgänger recht lieblos aus, besonders die letzten Aufträge sind stumpfe Aneinanderreihungen

von zufällig erstellten Eroberungseinsätzen. Hier lassen die Entwickler das Potenzial ihres umfangreichen Fahrzeugarsenals und des mitgelieferten Editors fast ungenutzt und hoffen auf die kreative Arbeit der Community.

Mischmasch-Design

Die Kampagne umfasst zehn Missionen, die wiederum aus vielen Einzelaufträgen bestehen und in denen Sie immer wieder vor Entscheidungen gestellt werden: Ordern Sie einen Luftschlag und gefährden damit die zivile Bevölkerung oder bringen Sie sich und Ihr Team durch Bodengefechte in Gefahr? Jagen Sie erst einem Schmuggler hinterher oder schalten Sie gleich ein paar feindliche Stellungen aus?

Je nachdem, wie Sie in den Aufträgen vorgehen, zeigen sich die Einheimischen in späteren Missionen mehr oder weniger kooperativ, und Sie können sich jeweils anderen Verbündeten anschließen. Das gipfelt in einem von fünf unterschiedlichen Spielenden.

Bevor jedoch der Abspann läuft, steigen Sie in der Kampagne nicht nur zum Anführer Ihrer Einheit, sondern auch zum Oberkommandierenden über zahlreiche Truppenverbände auf, wenn Sie wollen. Sie errichten Stützpunkte, kaufen Waffen,



Für **Flugzeuge und Kampfhubschrauber** gibt es außer in der Waffenkammer keine Einzelmisionen.

Fahrzeuge und Soldaten und erobern das halbe Land. Dazu schicken Sie Ihre Truppen wie in einem Strategiespiel über die Karte. Die Intensität der simulierten, unmittelbaren Kriegserfahrung, einer der großen Pluspunkte von **Arma 2**, geht dabei jedoch flöten. Kämpfen und gleichzeitiges Kommandieren ist mit der fummeligen Benutzeroberfläche, die Ihnen wenig Rückmeldungen liefert, schwer möglich.

Missionsdesaster

In der von uns getesteten Version 1.01 litten die Kampagnenmissionen unter massiven Skriptfehlern, durch die Schlüsselereignisse teils nicht ausgelöst wurden und sich Missionen nicht beenden ließen. Mal wollten wichtige Charaktere nicht mit uns sprechen, ein anderes Mal wurden erfüllte Aufträge nicht abgehakt oder aus heiterem Himmel als gescheitert gemeldet. Im Moment ist die Kampagne ein Frustgarant.

Die Einzelszenarien funktionieren da schon besser, zumindest die zwar groß angelegten, aber an sich nicht sehr komplexen letzten Missionen. Überhaupt scheint in **Arma 2** immer dann das meiste zu klappen, wenn die Bedingungen einfach bleiben, zum Beispiel in der Waffenkammer. Hier können Sie nicht nur sämt-

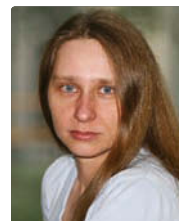
liche Fahrzeuge und Schießgeräte ausprobieren, Ihnen werden auch zufallsgenerierte Missionen angeboten. Die reichen von Hindernisfahrten und Wildtierjagden über Angriffs- und Verteidigungsmissionen bis hin zu Attentaten, bei denen Sie eine einzelne Zielperson ausschalten müssen. In den spannenden Miniaufträgen kommt oft mehr vom typischen **Operation Flashpoint**-Nervenkitzel auf als in den fehlergeplagten Kampagnenmissionen.

Arma zu Babylon

Entscheidende Verbesserungen bei der Bedienung suchen Sie vergebens. Stattdessen gibt's sogar eine gravierende Verschlechterung bei der Kommunikation

Größenwahn

Petra Schmitz: Arma 2 will zu viel. Das ist das Problem. Hätte Bohemia Interactive das Spiel zunächst mal kleiner angesetzt, danach dann Details perfektioniert und weitere Inhalte als (kostenlose) Erweiterungen nachgeliefert, würden jetzt wohl nicht nur 66 Punkte unter dem Test stehen. Und ich müsste mich nicht wieder so aufregen aber auch trauern – über altbekannte Schludrigkeiten, über Halbbares, über Fehler, Fehler und noch mal Fehler.



petra@gamestar.de



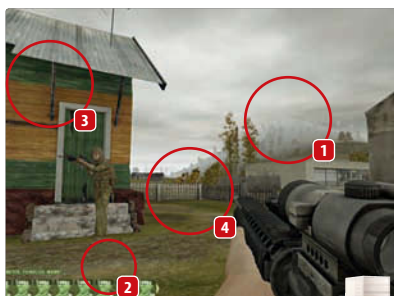
Die Infanteriekämpfe finden meist auf große **Distanzen**, nicht selten von mehreren hundert Metern, statt.



Mit dem **Hubschrauber** lassen Sie sich und Ihr Team während der Kampagne zum nächsten Zielort fliegen.

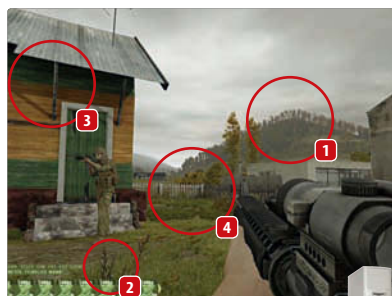
TECHNIK-CHECK

ARMA 2


STANDARD-PC
 ATHLON 64 4000+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7800 GT

▶ 1024x768 ▶ minimale Details

Auf älteren PCs müssen Sie auf eine weite Sicht **1**, scharfe Texturen **2** und Schatten **3** sowie auch komplett auf dicht bewachsene Wiesen **4** verzichten.


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

▶ 1280x1024 ▶ mittlere Details

Mit mittleren Details sehen Sie deutlich weiter **1**, blicken auf schärfere Texturen **2**, einfache Schatten **3** und kommen in den Genuss der Graslandschaften **4**.


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

▶ 1680x1050 ▶ hohe Details

Hohe Qualitäts-Einstellungen sorgen für noch größere Sichtweite **1**, sehr scharfe Texturen **2**, weichgezeichnete Schatten **3** und eine deutlich detailliertere Vegetation **4**.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In minimalen Details (rechtes Bild) mit einer **Füllraten-Einstellung von 50 Prozent** wirkt Arma 2 verwaschen. Abgesehen von Bäumen fehlt jegliche Vegetation. Entfernte Objekte zeigen kaum Details, falls sie überhaupt zu sehen sind. Im Vergleich zu höheren Einstellungen (linkes Bild) sind die Texturen der virtuellen Kameraden wie die der Umgebung nur noch sehr grob aufgelöst.

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Auf Grafikkarten aus ATIs X800-Serie läuft Arma 2 mangels Shader Model-3.0-Unterstützung gar nicht.
- ▶ Stellen Sie im Grafikmenü unbedingt das korrekte Seitenverhältnis Ihres Monitors ein, da das Bild sonst verzerrt oder abgeschnitten wird. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welches Seitenverhältnis Ihr Monitor hat, schlagen Sie es im dazugehörigen Handbuch nach.
- ▶ Erst auf Mehrkern-Prozessoren lohnt es sich, höhere Detaileneinstellungen zu verwenden.
- ▶ Die Option »Qualitätspräferenz« stellt vordefinierte Qualitäts-Profile ein. Zum Vornehmen feiner Einstellungen klicken Sie unten links auf das Feld »Erweitert«, um die übrigen Optionen zu erreichen und Arma 2 an Ihren Rechner anzupassen.
- ▶ Zwischen den einzelnen Schatten-Qualitätsstufen liegen jeweils zehn Prozent Leistung. Im Gegensatz zu »Normal« liefert die Einstellung »Hoch« differenziertere und weichgezeichnete Schatten. Mit »Sehr hoch« werfen auch kleine Blätter Schatten.
- ▶ Das Erhöhen des »Anisotropen Filters« lässt entfernte Texturen schärfer aussehen. Der beste Kompromiss aus Leistung und Optik stellt die Option »Normal« dar. Ab einer Mittelklasse-Grafikkarte mit 512 MByte Speicher wie der Geforce 9600 GT können Sie die Einstellung auf »Sehr hoch« stellen.

Checkliste

- ▶ 8,3 GByte Speicherplatz
- ▶ 3,0 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FL

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1** Für Sichtweiten ab 2.000 Metern sollten Sie mindestens 2,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte mit mindestens 512 MByte Videospeicher besitzen, sonst kommt es häufig zu Nachladerucklern. Ab 4.000 Metern benötigen Sie eine Grafikkarte mit 768 MByte Speicher. Die maximale Einstellung von 10.000 Metern bewältigen erst High-End-SLI- oder Crossfire-Systeme.
- 2** Bei einer »Füllraten-Optimierung« von unter 100 Prozent rendert Arma 2 intern mit einer niedrigeren als der von Ihnen eingestellten Auflösung und skaliert das Bild dann wieder hoch. Das steigert die Framerate stark, kostet wegen der

verwaschenen Darstellung aber auch viel Bildqualität. Einige Objektdetails oder das feiner aufgelöste Gras der höheren-Landschafts-Details (ab der Einstellung »Hoch«) gehen damit wieder verloren. Einstellungen über 100 Prozent kosten zudem viel Performance und steigern die Bildqualität nur geringfügig.

- 3** Ebenfalls entscheidend für die Geschwindigkeit ist die Option »Landscape Details«. Das Erhöhen um eine Stufe kostet fünf bis zehn Prozent Leistung und belastet den Grafikkartenspeicher stark. Je höher die Detailstufe, desto mehr Vegetations-Details werden am Horizont dargestellt.

SO LÄUFT ARMA 2 AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8/9/GTX	8300 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
				3850
				4670
				3870
				4830
				4870
PROZESSOR	2			
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Pentium 4 / D	D 950	965 XE		
Athlon 64	3200+	4000+	FX-57	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Phenom	8450	8750	9550	9650
Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200
Core 2 Quad			Q6600	Q9300
LEGENDE	3			
	512	768	1.024	1.536
	2.048	2.560	3.072	3.584
	4.096			
LEGENDE	4			
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Minimale Details, Sichtweite: 1.000 Meter, Füllrate-Optimierung: 88%	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: 2.000m, Füllrate-Optimierung: 100%, Objektdetails: Normal, Texturedetails: Normal, Schattendetails: Normal, Rest: Niedrig	läuft so flüssig: 1680x1050, Sichtweite: 3.000m, Füllrate-Optimierung: 100%, Grafikkartenspeicher: Sehr hoch, Texturedetails: Sehr hoch, Rest: Hoch



Die zuschaltbaren **Hilfsanzeigen** markieren Gegner mit einem größer werdenden roten Punkt, je nachdem, wie schnell sie sich bewegen. Ein gutes System, aber auch fehlerhaft.

mit Ihren Kameraden: In **Armed Assault** bestanden die Feindmeldungen noch aus einer Entfernungsangabe in Metern und einer angesagten Uhrzeit. Dazu wurde ein Ziffernblatt eingeblendet, Sie konnten blitzschnell die Position des Gegners ermitteln. In **Arma 2** rufen die KI-Kollegen nun beispielsweise: »Feind, links, weit weg.« Dabei ändern sich auch noch Maßsysteme und Satzbau sehr häufig. Und die als Text eingeblendete deutsche Übersetzungen der teils schlecht eingesprochenen englischen oder russischen Fetzen-Sprachausgabe weicht manchmal vom Gesagten ab. Das entscheidende Problem: Sie müssen bei dem neuen System zunächst herausfinden, wer überhaupt gesprochen hat, wo derjenige steht und ob er links von Ihnen oder von sich aus meint. Wenn Sie dann auch noch die Meldung während einer Drehung bekommen haben, ist die Wahrnehmungskatastrophe perfekt. Kurzum: Die Teamkommunikation ist großer Unsinn, zumal Sie Ihre Kollegen nie zu einer genaueren Aussage ermuntern kön-

nen. Sie dürfen als Untergebener nicht mal die Position Ihrer Kameraden per Funk abfragen, sondern sich nur den Standort des Anführers anzeigen lassen. Mit Realismus hat das nichts mehr zu tun, stattdessen werden die Einschränkungen, die der Blick auf einen Monitor nun mal mit sich bringt, ignoriert. Der Höhepunkt des Verständigungsirrsinns sind übrigens Anweisungen wie »Gehe zu Baum«, während wir mitten im dichten Wald stehen.

Röntgenbalance

Auf den unteren Schwierigkeitsgraden können wir einige sinnvolle Hilfssysteme nutzen und uns unsere Teamkollegen durch Symbole anzeigen lassen. Selbst Feinde werden dank einer neuen Assistenzfunktion auf Wunsch mit einem größer werdenden roten Punkt markiert, je nachdem, wie schnell sie sich bewegen. Die Idee hinter diesem abgestuften Hilfesystem ist eigentlich clever, nur zeigt uns die Umsetzung viel zu oft auch Einheiten durch Büsche und Häuser hindurch. Doch der KI geht es ähnlich. Un-

sere Begleiter und selbst die eigene Spielfigur melden wie mit Röntgenblick ausgestattet Feinde hinter Mauern oder ganzen Häuserblöcken. Nicht selten lösen sie dadurch auch Missionsskripte zu früh aus. Ganz zu schweigen vom Balance-Debakel, das der ungewollte Superblick bewirkt.

Intelligente Dummheit

Theoretisch gehört die künstliche Intelligenz der Feinde und Kameraden in **Arma 2** zu den fähigsten, die Sie in einem Computerspiel finden können. Schließlich kommt sie bis auf bestimmte Schlüssel-

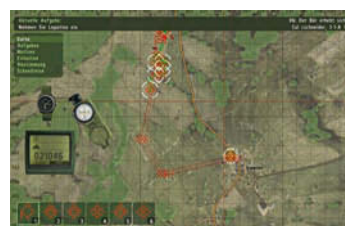
stellen ohne Skripte aus, sondern entscheidet situationsabhängig. In der Praxis aber ist die Künstliche Intelligenz regelmäßig mit ihren komplexen Aufgaben überfordert, leidet unter häufigen Totalausfällen und groben Wegfindungsproblemen. Zudem wollen die eigenen Einheiten oft für jede Kleinigkeit an die Hand genommen werden. Dabei können sie eigentlich recht gut in Deckung gehen, Feuerschutz geben und sich sogar an Flankenmanövern versuchen. Doch das Vermögen der KI wird dem taktischen Anspruch des Spiels zu selten gerecht.

Multiplayer-Aussicht

Der Mehrspieler-Modus von Arma 2 leidet noch unter vielen Bugs und Verbindungsproblemen. Zudem fehlt es an Optionen und Erläuterungen, an Trainingsmissionen, Freundes- und Favoritenlisten sowie an einer guten Benutzeroberfläche und Teamorganisation. Ihr vorhandenes Potenzial kann die gnadenlose Gegnerjagd zu Land, Wasser und in der Luft nicht umfassend entfalten. Während einfache Deathmatches, Team-Deathmatches oder Gebietsverteidigungen gut spielbar und sehr spannend sind, herrscht in den komplexen Modi, in denen Sie sämtliche Städte auf der Karte erobern sollen, Orientierungslosigkeit. Dazu gesellt sich ein echtes Balanceproblem: Da das Spiel Gras auf weite Distanz (um die Hardware-Anforderungen herunterzuschrauben) einfach abschaltet, werden Spieler, die sich in der Vegetation gut getarnt wännen, weit entfernten Gegnern auf dem Silbertablett präsentiert. Der Vorgänger Armed Assault blendete stattdessen eine zweite Texturschicht ein und ließ die Figuren darin teilweise versinken.



Die Grafikengine erlaubt die **Landschaftsdarstellung** bis auf zehn Kilometer.



Als **Kommandant** befehlen Sie Ihre Mitspieler und KI-Truppen wie im Solospiel über die Karte.



Das hohe Gras wird auf weite Entfernungen nicht dargestellt. Die vermeintliche **Tarnung** ist futsch.



Wenn Sie die zivile **Bevölkerung** beschützen, verraten Ihnen die Bürger, wo sich Feindtruppen rumtreiben.

Scheinbar zum Ausgleich für ihre häufigen Fehlentscheidungen darf die künstliche Intelligenz – wenn sie nicht gerade wieder aussetzt – oft bedeutend besser sehen, hören und manchmal auch reagieren als der Spieler. Welches lächerliche Ausmaß diese unberechenbare Bevorteilung annimmt, erlebten wir in einer Nachtmission: Obwohl wir in völliger Finsternis auf dem Bauch lagen, während die KI rund 70 Meter von uns entfernt im Licht einer Laterne und ohne Restlichtverstärker stand, wurden wir in Sekundenschnelle von Kugeln durchsiebt, ohne selbst auch nur das geringste Geräusch gemacht zu haben. Wenn das Realismus sein soll, können wir in Spielen gerne darauf verzichten.

Technikkontraste

Immerhin: Hübsch sieht sie aus, die Welt von **Arma 2**. In vielen Szenen wirkt das Bild dank der gelungenen Tagesbeleuchtung, den scharfen Texturen und der dichten Vegetation fast schon fotorealistisch. Auch die Fahrzeugmodelle und die Wasserdarstellung überzeugen uns. Die großen Materialschlachten des Spiels setzt die Engine sehr gekonnt in Szene. Umso mehr nerven einige grobe Unstimmigkeiten. So fehlen noch immer viele Animationen, zum Beispiel beim Nachladen eines Jeep-MGs oder beim Einsteigen in Fahrzeuge. Auch Au-

totüren lassen sich nicht öffnen, und die Schadensmodelle fallen minderwertig aus. Die dynamische Nachtbeleuchtung hinkt technisch hinterher, das Mündungsfeuer ist eine schlecht aufgelöste Textur mit wenigen Animationsstufen. Hinzu gesellen sich massig Clipping- und sonstige Darstellungsfehler.

Auch die Soundkulisse leidet unter argen Qualitätsbrüchen. Während Waffen, Umgebungen und Fahrzeuge knackig und sehr überzeugend klingen, zerschießt die miserable Sprachausgabe den positiven Gesamteindruck.

Arma 2 versagt fast durchweg im Fach Physik. Wir sagen das mit solchem Nachdruck, weil sich in diesem Detail die absurde Kluft zwischen dem Anspruch des Titels und der Realität besonders krass niederschlägt. Die Physik-Engine verursacht häufig fehlerhafte Darstellungen und lässt beispielsweise Panzer über kleinste Steinmauern tänzeln. Waffen und Druckwellen wirken zum Teil auf nicht nachvollziehbare Weise; manche Gebäude lassen sich mehrstufig, manche mit einem Schlag und wieder andere gar nicht zerstören. Für eine Simulation, die sich den Realismus auf die Fahne schreibt, sind diese Ergebnisse ein Armutszeugnis und nehmen der potenziell atmosphärischen **Arma 2**-Welt die Glaubwürdigkeit, wie Sie im Technik-Testvideo auf der DVD sehen. **CHS**

Der Krieg von gestern

Christian Schneider: Arma 2 wird seinen hochgesteckten Ansprüchen nicht gerecht, von den Bugs ganz abgesehen. Die überforderte und auffällig mangelnde KI, die antiquierte Physik und die sperrige Bedienung sind überholt. Die Spielwelt strotzt vor Inkonsistenz und wirkt trotz der meist tollen Grafik und einzigartigen atmosphärischen Momenten zu oft unglaublich. Bohemias ambitionierte Militärsimulation verspricht viel, doch das Ergebnis ist nur ein schwacher Abklatsch dessen, was dieses Spiel hätte werden müssen.



chs@gamestar.de



Bei mehreren Einheiten sorgt die **Kommando-Ansicht** für etwas mehr Überblick.

ARMA 2

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Bohemia Interactive (Armed Assault, GS 01/07: 75 Punkte)
PUBLISHER Peter Games
SPRACHE Englisch und Russisch mit dt. Texten
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.5.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

Schwieriger, langwieriger Einstieg, später viel Freiheit, aber auch Frust.



GENRE STRATEGIE

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN Tutorial, Hilfstexte
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, nur ein Spielstand pro Mission

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel P4 A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 9950 AMD 4,0 GB RAM 8,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON TrackIR, Joystick, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ 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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) 12 Modi von Deathmatch bis Eroberung aller Städte (max. 64 Spieler)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Noch oft fehlerhaft. Die komplexen Modi werden schlecht erklärt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Landschaften + tolles Tageslicht - Detailschwächen - mäßige Nachtbeleuchtung	9 / 10
SOUND	+ detaillierte Geräuschkulisse + knackige Waffen- und Fahrzeugsounds - grottige Fetzen-Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ viele Optionen - inkonsistente Hilfen - miese Team-Kommunikation - KI sieht durch Häuser	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einmalig spannend, wenn's funktioniert - funktioniert zu selten - antiquierte, oft nicht nachvollziehbare Physik	7 / 10
BEDIENUNG	+ viele Optionen - wenige Rückmeldungen - fehlende Funktionen - unzureichende Einführung	5 / 10
UMFANG	+ dynamische Kampagne + Zusatz-Szenarien + leistungsstarker Editor - riesige Welt - Arsenal wird kaum genutzt	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ meist gut aufgebaut + Entscheidungen ändern die Story - etwas variantenarm - massig Skriptfehler - lieblose Szenarien	6 / 10
KI	+ theoretisch gut - praktisch zu oft überfordert - massive Aussetzer - trotzdem oft übermenschlich	3 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele detaillierte Waffen und Fahrzeuge - technische Fehler - teils unglaubliche Darstellung	8 / 10
HANDLUNG	+ wendungsreich + verschiedene Enden - schwache Hintergrunderklärung - kaum Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Ambitionierte, aber kaputte Militärsimulation.

66

SPIELSPASS

Damnation

Verflucht, verdammt und Halleluja!

Das vielversprechende Westernspiel entpuppt sich im Test als Blindgänger.

An Seilen geht's per Rutschpartie in Windeseile über viele der gigantischen Abgründe.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5411

Sie spielen den Kriegsveteranen Hamilton Rourke, der mit seinen KI-Begleitern die böse Herrschaft von Prescott Standard Industries in einem alternativen Amerika zerstören will. Der Weg zum Ziel ist so lang wie hoch beziehungsweise tief: **Damnation** besteht nahezu nur aus Klippen, an die sich Holzhütten und Ruinen schmiegen, sowie aus Abgründen, über die sich Seile spannen. Gut, dass Rourke so akrobatisch ist und Hindernisse mit Sprunggewalt und Hangeleinlagen meistert. Doof, dass das selten im Fluss passiert, weil Steuerung und Held viel zu träge sind. Statt etwa einfach per Tastendruck von einem Vorsprung an einen anderen zu springen, muss Rourke immer erst übers Drücken der Shift-Taste ausgerichtet werden. Allein das oft spannende Leveldesign treibt Sie vorwärts.

Fingerkrampf

Prescott Standard Industries ist ein ganz mieser Verein, verwandelt er Menschen doch durch eine Droge in willenlose Soldaten. Die stehen überall an den Hängen, in den Holzhütten, in den Ruinen und Fabrikanlagen rum und warten nur darauf, dass Rourke und Co. vorbeikommen. Die Helden truppe wehrt sich mit Pistolen, Scharfschützen-, Maschinen- und Schrotgewehren. Eigentlich sollten die Gefechte unkompliziert ablaufen, die Gegnerschläue ist bescheiden. Jedoch müssen Sie zunächst die rechte Maustaste drücken und gedrückt halten, um Rourke einen Schießprügel in die Hand zu geben. Über die linke Maus wird dann geschossen. Komplett krampfhaft wird's, wenn Sie auch noch zoomen wollen. Das geht abermals nur über Drückerei, und zwar auf die mittlere

Maustaste. Mit einem Xbox-360-Gamepad geht es einfacher.

Damnation kann im Stil punkten, aber die Grafik ist altbacken. Matschige Texturen sind lieblos aneinander geklebt, Details suchen Sie vergeblich, und die Figuren wirken ausdruckslos, vor allem in den Zwischensequenzen. Immerhin gibt's gelegentlich coole Kamerafahrten, die von den Figuren ablenken – solange die nicht den Mund aufmachen. Denn



Damnation bekam von der USK eine »ab 16 Jahre«-Einstufung, trotz derber Gewalt, wie sie im Bild zu sehen ist.

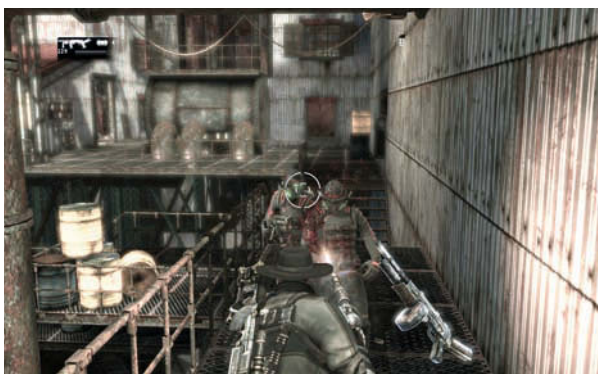
was und wie es gesagt wird, ist oft in etwa so schlüssig und gut vorgetragen wie ein von einem Erstklassler rückwärts vorgelesenes Westernheftchen. **PET**

Western von vorgestern

Petra Schmitz: Technisch ist Damnation einfach nur gnadenlos veraltet. Die Grafik entstammt gefühlt dem letzten Jahrhundert, die Bedienung gestaltet sich grauenvoll umständlich. Das schmerzt, weil das Steampunk-plus-Western-Szenario an sich wirklich spannend ist. Das Schlimmste am Spiel war deswegen mein ständiger Gedanke, wie es hätte besser gemacht werden können. Blue Omega, Vorschlag: Ihr geht das noch mal an, aber dann bitte mit vernünftiger Grafik, vernünftiger Bedienung und – ganz wichtig – vernünftigen Charakteren und nicht mit solch groben Scheuerschnitten aus der Blöd-Klischee-Schneiderei.



petra@gamestar.de



Nur wenn Sie die zweite Maustaste gedrückt halten, können Sie auf die Gegner ballern.

DAMNATION

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Blue Omega (Damnation ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.5.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 4,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON X360-Gamepad			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			
KOPIERSCHUTZ Securom			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), CTF (8), King of the Hill (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE nein
DEDICATED SERVER GameSpy
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Die Mischung aus Akrobatik und Schießerei ist reizvoll, aber träge.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ enorme Weitsicht - geringe Texturschärfe - schlappe Animationen - hölzerne Gesichter	5 / 10
SOUND	+ nette Musik - kaum Umgebungsgeräusche - miese deutsche Sprecher - fade Waffensounds	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nah beieinander liegende automatische Speicherpunkte - Wegfindungsrätsel wiederholen sich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ hübsche Steampunk-Western-Mischung + riesige Areale ... - ... die sehr künstlich wirken - oft doofe Texte	6 / 10
BEDIENUNG	+ Held greift jede Kante bombensicher + einfache Fahrzeugsteuerung - umständliche Ballerei - kein freies Speichern	6 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras - viele Abschnitte sehr ähnlich - kaum Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen zu den Zielen + teils imposante Ausblicke - zuweilen »Wo geht's weiter?«-Rätsel - oft abwechslungsarm	7 / 10
KI	+ Begleiter kämpfen effektiv ... + ... und verlaufen sich nie - Gegner reagieren oft nicht ... - ... und nutzen kaum Deckungen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ die üblichen Standards + nie Munitionsmangel - MG zu schwach - Minen kaum zu gebrauchen - Nahkampf fummelig	6 / 10
HANDLUNG	+ hübsches Was-wäre-wenn-Szenario - keine Einordnung des Helden - unglaubliche Mitstreiter und Gegenspieler	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Steampunk-Western mit Design-Schnitzern.

58

SPIELSPASS

86

GameStar
GOLD-AWARD

Overlord 2

Overlord 2

Das ultimativ Böse fällt mitsamt wuseligem Fußvolk erneut in ein Fantasy-Reich ein – und wir bekommen wieder kräftig was zu lachen.

GameStar

»für besonderen Spielwitz«

Overlord 2

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5484

Das Fantasy-Genre zu verulken ist ganz leicht. Steilvorlagen gibt's genug: Elfen, die über Wiesen tolen und jeden Baum umarmen, der nicht bei drei auf einem anderen Baum ist. Drachen, die regelmäßig zum Jungferflug aufbrechen, um sich eine frische Mahlzeit zu holen. Ungeheuer, die aus dem Untergrund stolpern und Siedlungen heimsuchen.

Das Fantasy-Genre zu verulken, aber darüber hinaus ein erstklassiges Spiel zu zaubern, das ist ganz schwer. **Dungeon Keeper** hat es geschafft, oder vor kurzem

The Book of Unwritten Tales. Und **Overlord**, das vor fast genau zwei Jahren mit fiesem Humor sowie tollem Spielkonzept und Missionsdesign stolze 84 Punkte und einen Award von uns einfuhr.

Schergenhausen

Der Entwickler Triumph Studios aus dem niederländischen Delft wäre also ganz schön doof, das Konzept großartig zu ändern: Auch in **Overlord 2** steuern wir einen bösen Overmoltz, der Stress mit einem so magiefreudlichen wie streitlustigen Völkchen hat und gleichzeitig die Welt unter-



Die **Zahlen** geben an, wie viele Schergen gerade einen Gegner (rot) oder eine Vase (weiß) zerdeppern.

werfen will. Dabei schwingt er zwar eine Axt und zaubert ein bisschen, hält sich aber lieber aus allem raus. Für die Drecksarbeit hat er schließlich seine gremlinartigen Schergen, und die sind die eigentlichen Helden des Action-Adventures. Mit dem Overlord gucken wir grob Richtung Opfer, klicken einmal links, schon stürzt ein Scherge los und haut drauf. Noch ein Klick, noch ein Scherge, und so weiter.

Was so einfach beginnt, wird im Spielverlauf immer komplexer, aber nie kompliziert. Neben den braunen Standard-Dienern, die im Nahkampf ganz fit sind, gibt's rote (schmeißen Feuerbälle und pusten Flammenbarrikaden aus), grüne (heilen Vergiftungen) und blaue (heilen Kumpels, überwinden magische Barrieren).

Wolkrieg

Weil die vier Helferlein-Typen erst nach und nach ins Spiel kommen, haben wir ausreichend Zeit, mit ihren Spezialfähigkeiten zu experimentieren. In vielen Abschnitten müssen wir neuerdings Reittiere für unser Gefolgsvolk organisieren. Auf einem Wolf zum Beispiel hüpfert ein brauner Scherge über schmale Spalten und Abgründe, auf einem Salamander hat ein roter Reiter mehr Feuerkraft. Auch neu: An manchen Stellen müssen wir unseren Overlord parken, um mit seinem Chefdiener weiterzuziehen. Etwa dann, wenn unser Fürst mit seinen breiten Schultern nicht durch einen Engpass kommt, der für die Lakaiken kein Problem darstellt.

Levelord

Die enorm abwechslungsreichen Levels bestehen aus großen Abschnitten, die anfangs durch Hindernisse versperrt sind. Eine Feuerbarriere können wir etwa erst knacken, wenn wir rote Schergen

befreit haben, die wiederum hinter einer schmalen Brücke hausen, die wir nur mit braunen Dienern betreten dürfen.

Overlord 2 spielt auch sehr geschickt mit den Fähigkeiten und Reittieren. Da lassen wir Wolfsreiter in einem Bergwerk auf eine Plattform hüpfen und eine Winde drehen, die eine Lore mit Sprengstofffässern freigibt. Die Lore rollt die Schienen entlang und stoppt vor einem Trupp Soldaten. Was wir als Nächstes unseren Feuerscherger befehlen, ahnen Sie bestimmt schon.

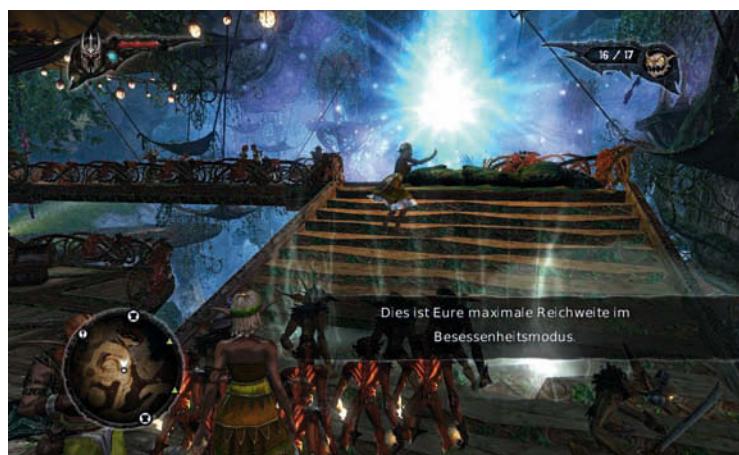
Römer-Randale

Immer wieder kommen wir uns vor wie in einem Asterix-Comic. Das liegt an den Hauptgegnern, die direkt aus einem Römerlager nahe des legendären gallischen Dorfes stammen könnten. Gegen ihre Schildkrötenformation haben wir frontal keine Chance, also müssen wir von hinten angreifen oder ihren Offizier umlegen, denn dann geht die ordentliche Formation in die Hasenfußtaktik über.

Noch mehr Spaß macht aber das Schlagen mit den eigenen Waffen: Als die Römer die Stadt



Mit der frisch eroberten **Balliste** mischen wir einen nervigen Römertrupp auf.



An einigen Stellen steuern wir den Chefdiener, dessen **Reichweite** allerdings begrenzt ist.

Kuschellord

Martin Deppe:

Overlord 2 spielt sich nicht nur flott, sondern auch unglaublich motivierend: Während ich meine Horde durch Schluchten und panische Wichtelmassen scheuche, sehe ich aus den Augenwinkeln schon Abzweigungen, die noch irgendwie versperrt sind. Aber ich weiß genau, dass ich auch da noch hinkomme, um mich auszutoben! Dabei würden die hervorragend designten Levels auch dann Spaß machen, wenn ich nicht als Bösewicht, sondern als Kuschelf spielen würde. Die bitterböse, aber nie unnötig brutale Fantasy-Satire kommt als Sahnehäubchen obendrauf. Bitte mehr davon!



redaktion@gamestar.de



Vier unserer eifrigen Schergen schieben eine **Sprenstoff-Lore** vor das Stadttor, die wir anschließend in Brand schießen lassen. Ergebnis: Stadttor war einmal.

Nordend belagern, die wir uns eigentlich selber unter den Nagel reißen wollen, erobern wir kurzerhand erst ein Katapult, später eine Balliste. Mit beiden lassen sich die Schildreihen der Legionäre prima durcheinanderkegeln.

Scherge, Stein, Papier

Die Schwachpunkte der Gegner rauszukriegen, lässt uns gelegentlich kurz knobeln. Da heilen sich drei Pflanzenwesen immer wieder gegenseitig. Erst als wir ihre Wiese in Brand setzen, die Drillinge gleichzeitig erledigen und schließlich eine Heilblüte einäschern, sind die drei endgültig zu Dünger verarbeitet.

Zerstörungssorgen gegen wehrlose Fässer, Obstkisten oder Hütten werden belohnt. Unsere Schergen bringen uns aufgestöbertes Gold, schnappen sich Elfenkappen oder Römerschwerter, um ihre Ausrüstung zu verbessern. Durch Gegnerplättchen stei-

gen sie gelegentlich einen Rang auf und kämpfen fortan dezent besser ein. Als Overlord haben wir zudem unsere eigene Untergrund-Burg, in der wir unter anderem die Grundausstattung der vier Schergentypen verbessern oder gefallene, erfahrene Streiter wiederbeleben, indem wir eine Handvoll Frischlinge opfern.

Der letzte Heuler

Der Vorgänger war schon rabenschwarz, **Overlord 2** steht dem in Nichts nach: Ständig werden wir Zeuge, wie die Political Correctness mit Füßen getreten wird. Wir killen Häschen und unser Unterführer beschwert sich (prima gesprochen), dass er Kleinvieh nicht mag, weil das »immer an den Füßen kleben bleibt«. Oder wir müssen übertrieben süße Robbenbabys knüppeln, um Kraft zu gewinnen. Klingt brutal, ist aber völlig blutfrei inszeniert und satirisch überzogen. *Martin Deppe / PET*

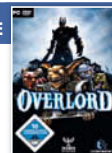


Unser **Held** hält im Nahkampf nicht viel aus, ohne Schergen schon gar nicht.

OVERLORD 2

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Triumph Studios (Overlord, GS 08/07: 84 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 25.6.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 4,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,5 GB RAM 4,5 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	Breitbild-Monitoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Plünderung (2), Unterwerfung (2), Arena (2), Invasion (2), Koop (2)
SPIELTYPEN Internet, Splitscreen SERVERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden
FAZIT Nett und schnell zu spielen, auf Dauer aber zu wenig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schöner Comic-Stil + tolle Landschaften + schicke (Physik-)Effekte + etwas polygonarm	8 / 10
SOUND	+ gute Effekte + schmissiger Soundtrack + überwiegend gute Sprecher + einige Figuren nerven (Kinder!)	9 / 10
BALANCE	+ konstant ansteigender Schwierigkeitsgrad + keine unfairen Stellen + gelegentlich zu wenig Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schön schwarzhumorig + nette Gags am Rand + sarkastische Kommentare + gute Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ schnell erlernt + auch komplexe Befehle sind leicht zu geben + gelegentliche Zielprobleme im Getümmel	9 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spielzeit für die Kampagne + viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) + keine Einzelmissionen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr viel Abwechslung + stimmige, detaillierte Fantasywelt + viel Gelegenheit zum Experimentieren	10 / 10
KI	+ schlaue Schergen + clevere Gegner + überwiegend gute Wegfindung + seltene Aussetzer einzelner Diener	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ vier Schergentypen mit Vor- und Nachteilen + nutzbare Reittiere + versteckte Boni	9 / 10
HANDLUNG	+ politisch schön unkorrekt + spielt mit Fantasy-Klischees + keine Storywendungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

FAZIT Frisch-freche und prima designte Fortsetzung.

86

SPIELPASS

Gerade in Mexiko angekommen, müssen wir uns mit einem Haufen wilder **Gringos** anlegen. Sie wollen verhindern, dass wir die hübsche Marisa retten.



Facts

- 5 Akte
- 15 Kapitel
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 2 Charaktere



Call of Juarez Bound in Blood

Drei Brüder, eine Frau, ein Schicksal: Die tragische Geschichte der McCalls gehört zu den besten, die jemals in einem Actionspiel erzählt wurden.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5894

Die Krux an Vorgeschichten zu bekannten Spielen ist ja meist: Man weiß schon, wie sie ausgehen. Wer das erste **Call of Juarez** von 2006 gespielt hat, der kennt also bereits den Ausgang von **Bound in Blood**. Wir können Sie beruhigen: Der Western-Shooter um die Gebrüder McCall bleibt trotzdem spannend. Überhaupt, Western-Shooter: eine Bezeichnung, die dem Titel nicht mal ansatzweise gerecht wird. Vielmehr ist **Call of Juarez: Bound in Blood** ein großes Abenteuer, eine Familienchronik, eine Charakterstudie, eine emotionale Achterbahnfahrt. Wenn nach zirka sechs Stunden der Abspann auf Ihrem Monitor erscheint, werden Sie

sich sicher über die Kürze ärgern, aber zugleich so befriedigt sein wie selten nach einem Spiel.

Familienbände

Die Brüder Ray und Thomas McCall sind Soldaten in den Reihen der konföderierten Südstaaten im amerikanischen Sezessionskrieg (1861-65). Sie kämpfen für ihre Überzeugung, für ihre Familie. Letztere ist es auch, die die beiden schließlich desertieren lässt. Als Haus und Hof der McCalls in Gefahr geraten, hauen die beiden unerlaubterweise aus der Armee ab, um zu retten, was noch zu retten ist. Viel finden die beiden nicht mehr vor: eine Ruine, darin nur der kleine Bruder William am Totenbett der Mutter.

Als Deserteure sind die beiden von nun an Gesetzlose. Weil das Kind damit ohnehin schon in den Brunnen gefallen ist, verhalten sich Ray und Thomas in Folge auch so, sie morden aus niederen Motiven. Und sie streiten sich ständig um Frauen. William, ehemaliger Priesterschüler, versucht

immer wieder verzweifelt, die beiden von ihrem gottlosen Treiben abzubringen. Erfolglos. Als die drei schließlich nach Mexiko abhauen müssen und sich dort vom skrupellosen Banditenboss Juarez vor den Karren spannen lassen, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Kern allen Übels: Gold – und die hübsche Marisa, Juarez' Frau, die Ray und Thomas gleichermaßen den Kopf verdreht.

Kamerakönnen

Call of Juarez: Bound in Blood erzählt seine dichte Handlung größtenteils in Zwischensequenzen. Die Entwickler von Techland beweisen dabei großes Talent, jede der Szenen könnte aus einem Film stammen. Weite Panoramen schrumpfen durch grandiose Kamerafahrten auf kleine, in klassischen Winkeln eingefangene Wortwechsel zusammen. Nahauf-

! Kein Video, weil ...

Da unser DVD-Produktionstermin früher als der Druck des Hefts liegt und die Testversion von Bound in Blood zu spät bei uns ankam, hat es das Video nicht mehr auf den Datenträger geschafft. Sie finden es auf unserer Website: ► **GameStar.de-Quicklink: 6254**



Wir spielen Thomas. Desen Bruder **Ray** begleitet uns selbständig und kämpft kräftig mit.



Auf dem Pferd begleiten wir einen Treck. Ray sitzt neben dem **Banditen Juarez** auf dem Kutschbock.

drücken hoffentlich im rechten Moment ab. Wer zu früh oder zu spät den Abzug betätigt, ist tot.

Freie Sicht

Was bei **Call of Juarez: Bound in Blood** schnell auffällt: Die Anzeigen auf dem Monitor beschränken sich meist nur auf kleine schwarze Hüte und einen goldenen Stern. Die Hüte stehen für den Standort Ihrer jeweiligen Begleiter (Sie sind nicht immer nur mit den Brüdern unterwegs), der Stern markiert Ihr aktuelles Ziel. Wie viel blaue Bohnen Sie noch haben, sehen Sie nur beim Nachladen. Auch Ihr Gesundheitszustand wird nicht dargestellt. Denn anders als noch der Vorgänger arbeitet **Bound in Blood** nicht mit Heilpaketen, sondern orientiert sich am von **Call of Duty 2** eingeführten System: Eine Rotfärbung des Monitors signalisiert gefähr-

liche Verletzungen. Verschwinden Sie dann aus der Schusslinie, regenerieren Sie automatisch.

Die minimalen Hilfsanzeigen unterstreichen die filmische Inszenierung des Spiels und geben Ihnen freie Sicht auf die wunderschöne und abwechslungsreiche Grafik. Sie bewegen sich durch dichten, sattgrünen Wald, Sie galoppieren über staubige Straßen, Sie überschauen weite Panoramen. Einziger Wermutstropfen bei der Optik: die Klon-Gegner. **Bound in Blood** besitzt nur einen begrenzten Pool an Feindmodellen. Der Typ mit dem Backenbart, der Typ mit der Halbglatze, der dunkelhaarige Typ, der Indianer-Typ – irgendwann kennen Sie alle. Aber was macht das schon? Techland hat eben die meiste Energie in die Hauptfiguren gesteckt. Und die sind wirklich unverwechselbar. Unverwechselbar gut! **PET**



Wer das erste Call of Juarez gespielt hat, wird sich an dieses **Herrenhaus** erinnern.

Zum Niederknien

Petra Schmitz: Ich bin gleichzeitig von den Socken und zu Tränen gerührt! Dieses Trio! Ray, Thomas und William sind einfach zum Niederknien großartig eingefangen. Eine derartig gute Geschichte hat nicht mal der exzellente Vorgänger erzählt. Dadurch werden die Schießereien, die Verfolgungsjagden, die lässigen Duelle fast zum Beiwerk. Allerdings zum sehr guten Beiwerk, denn das Spiel präsentiert das alles in schönen Variationen, Langweile kommt da nicht auf. Wer eine grandiose Story und einen abwechslungsreichen (wenn auch linearen) Shooter in Einem sucht, ist hier richtig.



petra@gamestar.de



In den fantastischen **Zwischensequenzen** wird der Konflikt der Brüder überdeutlich.

COJ: BOUND IN BLOOD

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Techland (Call of Juarez, GS 10/06: 87 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 2.7.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht — schwierig		■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach — komplex		■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam — schnell		■ Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial, Texthilfen		■ Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches und freies Speichern		■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Geforce 6600 / 6800
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	■ Geforce 7800 / 7900
			■ Geforce 8800 / 9800
			■ Geforce 9600
			■ Geforce GTX 200
			■ Radeon X1600
			■ Radeon X1800 / X1900
			■ Radeon HD 2900
			■ Radeon HD 3800
			■ Radeon HD 4800

PROFIT VON Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) DM (12), TDM (12), Wanted (8), Manhunt (12), Historische Ereignisse (12)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** nein

DEDICATED SERVER intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

FAZIT Gerade der Modus »Historische Ereignisse« fesselt durch Teilaufträge für die Teams.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Landschaften + knallige Explosionen + gute Animationen + Gegnermodelle sind oft Klone	9 / 10
SOUND	+ atmosphärische Musik + knackige Waffensounds + gute Sprecher + Stimmen manchmal zu leise + wenige Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ Hinweistexte + immer fair + vier Schwierigkeitsgrade (einer freischaltbar) + eng beieinander liegende Rücksetzpunkte	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brillante und lange Zwischensequenzen + prächtig eingefangene Charaktere + glaubhafte Antihelden	10 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + aufladbare Spezialangriffe + automatisches Deckungssystem + begrenzte Speicherplätze	9 / 10
UMFANG	+ zwei Helden mit leicht anderen Aufgaben + Schießereien, Verfolgungsjagden, Duelle + 89 Fundstücke + kurz + kein Koop	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + viele Deckungsmöglichkeiten + Lassoklettereien + sehr linear	8 / 10
KI	+ nutzt Deckungen, neigt sich zur Seite + wirft Granaten + Gegner wechseln selten die Positionen und stürmen oft doof vor	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ linke und rechte Hand tragen Waffen + passende Schießweisen wie Gewehre und Pistolen + Helden nutzen unterschiedliche Knarren	10 / 10
HANDLUNG	+ grandios erzählte und nachvollziehbare Western-Geschichte um Bruderliebe und -hass + spannende Wendungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Fantastischer, leider sehr kurzer Western-Shooter.



Street Fighter 4



Mit fünf Monaten Verspätung reicht Capcom die PC-Fassung seines Kult-Prüglers nach. Das Warten hat sich gelohnt: **Street Fighter 4 ist der erhoffte Knaller geworden.**



Nette Spielerei: Vier PC-exklusive Farbfiler sorgen für optische Abwechslung.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5271

Im Heft
Hall of Fame:
Street Fighter

Ein wohliges Gefühl der Nostalgie kommt in uns hoch, als wir die Solo-Kampagne von **Street Fighter 4** starten: Im einem kurzen, hübsch gezeichneten Intro-Film steht das Serien-Urgestein Ryu vor malerischen Wasserfällen und trainiert. Seit dem ersten **Street Fighter** von 1987 ist der japanische Karate-Meister auf der Suche nach dem ultimativen Gegner. Bislang konnte ihm keiner das Wasser reichen. Das soll auch in Zukunft so bleiben! Wir greifen zum Gamepad und stellen uns mit Ryu dem ersten Kampf. Es sollte nicht der letzte bleiben, denn wer **Street Fighter 4** einmal

probiert hat, der legt es so schnell nicht wieder weg. Capcoms Prügelei glänzt nicht nur durch herausragende Spielbarkeit und Dauermotivation, sie ist auch die derzeit beste Umsetzung eines Konsolenspiels für den PC.

Auf der Suche

Wie von der **Street Fighter**-Serie gewohnt wählen Sie zu Beginn der Kampagne einen Charakter und bestreiten zehn linear aneinander gereichte Kämpfe. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich komfortabel in acht und das Zeitlimit sowie die Anzahl der Runden in vier Stufen regulieren; so fin-

den Einsteiger wie Vollprofis eine geeignete Herausforderung. Jeder der insgesamt 25 Recken (von denen Sie neun erst freischalten müssen) bekam einen kurzen und im Stil an japanische Anime-Filme erinnernden Intro- und Outroschnipsel spendiert. Blanka etwa ist auf der Suche nach seiner Mutter, der indische Yoga-Meister Dhaslim versucht, sein hungerndes Dorf zu retten. Dass es in Wahrheit stets um ein Genprojekt irgendeiner mysteriösen Geheimorganisation geht, deutet das Spiel zwar an, wirklich überzeugen kann die dünne Geschichte aber auch dann nicht, wenn Sie

alle 50 Filmchen gesehen haben – versenktes Potenzial.

Auf der Jagd

Glücklicherweise kommt es bei einem Prügelspiel weniger auf die Handlung als vielmehr auf ein durchdachtes Kampfsystem an. Hier überzeugt **Street Fighter 4** auf ganzer Linie. Wie von den Vorgängern gewohnt teilen Sie mit sechs Tasten unterschiedlich starke Fausthiebe und Fußtritte aus, dürfen blocken und Ihren Gegner werfen oder teils knifflige Spezialattacken wie Kens Feuerball oder Chun Lis Blitzkick starten. In **Super Street Fighter 2 Turbo** einge-



Das tut weh! Blanka bekommt Chun Lis Blitzkick zu spüren, der sich effektiv im schmerzverzerrten Gesicht des brasilianischen Monsters entlädt. (1680x1050, volle Details)



Feuerbälle wie **Ryus Hadouken** sehen durch aufwändige Effekte prächtig aus.

tigen) Charakter-Balance gibt sich der vierte Teil keine Blöße. Wie gewohnt besitzt jeder der 25 Kämpfer einen mehr oder weniger individuellen Stil, ange-reichert mit sehr gut aufeinander abgestimmten Stärken und Schwächen. Während zum Bei-spiel der spanische Matador Vega blitzschnell durch die Gegend hüpf-t, aber kaum etwas aushält, teilt der Sumo-Ringer E. Honda zwar gewaltig aus, kommt wegen seiner Körpermasse aber kaum vom Fleck. Allerdings: Wo die Se-rien-Urgesteine und berühmten Bossgegner wie M. Bison, Akuma oder Kens Meister Gouken unver-wechselbare Unikate sind, wirken einige der **Street Fighter 4**-Neu-zugänge wie abgepuckte Klone. Dan etwa eifert in Sachen Kampf-stil und Spezialattacken seinem großen Vorbild Ryu nach, ohne aber dessen Coolness-Faktor zu erreichen. Auch bei den Fans sto-ßen viele der neuen Kämpfer bis-lang auf wenig Gegenliebe. In

Auch bei der für die **Street Fighter**-Serie berühmten (und vor allem für Online-Gefechte wich-

Der **Endgegner Seth** ist ein harter Brocken. Sakura probiert's mit der starken Variante (gelbes Flimmern) ihres Shoryuken.

STREET FIGHTER 4

setzen, läuft das Spiel langsamer, sobald die Bildwiederholrate unter 60 fps liegt.

- ## Checkliste

- ▶ 4,3 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

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

[illegible]

3, 2, 1... Fight!

Daniel Matschijewsky:

Zugegeben, ich bin ein Fan der ersten Stunde. Allein deshalb führt kein Weg an Street Fighter 4 vorbei. Aber selbst wenn Sie jetzt erst einsteigen oder noch gar nie ins Genre geschnuppert haben, bietet dieses Spiel die absolut beste Möglichkeit dazu. Sämtliche Kerndisziplinen – sei es beim Kampfsystem, der Technik oder der Spielbalance – meistert Street Fighter 4 mit Bravour. Die unzähligen Modi und Charaktere sorgen für monatelangen Spaß. Ich mach's kurz: Künftige Prügelspiele werden es verdammt schwer haben, an Capcoms Straßenkämpfern vorbeizuziehen.



danielm@gamestar.de

knapp 150 Online-Gefechten auf der Xbox 360 traten wir insgesamt nur sechsmal gegen den fetten Rufus, die italienische Nobeldame Rose, den wieselflinken El Fuerte oder eben Dan an. Halb so schlimm, denn die Auswahl an Kämpfern geht auch ohne die Außenseiter mehr als in Ordnung.

Auf der Liste

Apropos Multiplayer: Zum Testzeitpunkt waren die (an ein Konto von Games for Windows Live gekoppelten) Server noch nicht online, weshalb wir uns erst mal auf den Einzelspieler-Teil konzentrieren. Der bietet neben der Kampagne 60 kreativ gestaltete Herausforderungen. Beispielsweise müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits mehrere Rivalen besiegen, bekommen es mit einer Reihe besonders kniffliger Bossgegner zu tun, kämpfen mit stets aufgeladenen Super- und Ultra-Leisten oder treten gar mit einer unsichtbaren Spielfigur an. Durch

erfüllte Missionen schalten Sie neue Kostümfarben und Gesten frei, mit denen Sie Ihren Gegner während eines Kampfes verhöhnen können. Allerdings sollten sich nur Serien-Veteranen an die teils knüppelharten und im Schwierigkeitsgrad häufig schwankenden Aufgaben wagen. Die Kampagne selbst sorgt für zusätzliche Dauermotivation. Je nachdem, wie Sie mit welchem Charakter den Sieg davontreiben, schalten Sie hunderte Titel und Logos für Ihr Online-Profil sowie zusätzliche Kämpfer (etwa den Endgegner Seth, Akuma oder das bei den Fans sehr beliebte Schulmädchen Sakura) frei.

Dass Street Fighter 4 offline eine Menge Spaß macht, liegt nicht nur an der Vielzahl verfügbarer Modi, sondern vor allem auch an der hervorragenden Gegner-KI. Die Kontrahenten agieren stets nachvollziehbar und beinahe menschlich, wiederkehrende Angriffsmuster sind deutlich schwerer zu erkennen als noch bei Street Fighter 2, und Super- sowie Combo-Finisher setzt die KI ebenso clever ein wie Fokus-Angriffe. Einen Aussetzer gibt es dennoch: Der russische Wrestler Zangief, einst ein eher unterdurchschnittlich gefährlicher Gegner, mutierte in Street Fighter 4 zum regelrechten Über-Prügler, selbst auf dem Schwierigkeitsgrad »kinderleicht«. Unser Tipp: Halten Sie Abstand, mit Zangiefs Würfen ist nicht zu spaßen.

Auf dem PC

Street Fighter 4 ist eine Augenweide. Die neue 3D-Grafik überzeugt durch einen stimmigen Comic-Stil, die Charaktere wurden butterweich animiert, und die

Partikel- und Beleuchtungseffekte bei Feuerbällen, starken Treffern oder erfolgreichen Finisshern suchen derzeit ihresgleichen. Auch die ebenso abwechslungsreichen wie liebevoll gestalteten Areale punkten mit unterschiedlichen Tageszeiten und netten Details. In der schottischen Whiskey-Brennerei etwa brechen Fässer stapelkrachend in sich zusammen, wenn Sie Ihren Gegner

auf die Matte schicken. Besonders Lob gebührt Capcom für die lupenreine Portierung. Selbst auf Mittelklasse-PCs läuft Street Fighter 4 in hohen Auflösungen flüssig (siehe Technik-Check). Zahlreiche Optionen sowie ein Benchmark laden zum Experimentieren ein, und die vier PC-exklusiven Farbmodi sorgen ähnlich wie in Call of Duty 4 für optische Abwechslung. **DM**

STREET FIGHTER 4

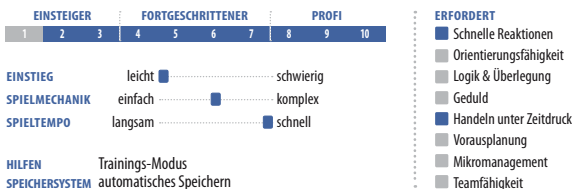
PRÜGELSPIEL

ENTWICKLER: Capcom (Devil May Cry 4, GS 08/08: 81 Punkte)
PUBLISHER: Capcom
SPRACHE: Englisch, Japanisch, (dt. Untertitel)
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD
TERMIN (D): 3.7.2009
CA. PREIS: 35 Euro
USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 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	Arcade-Stick, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Keine Wertung möglich

SPIELMODI (SPIELER): Kampf (2), Ranglisten-Kampf (2), Championship (2)
SPIELTYPEN: Internet, an einem PC SERVERSUCHE: Games for Windows Live
DEDICATED SERVER: nein MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden
FAZIT: Bereits zu zweit an einem PC grandios. Der Test des Online-Modus folgt auf GameStar.de.

BEWERTUNG

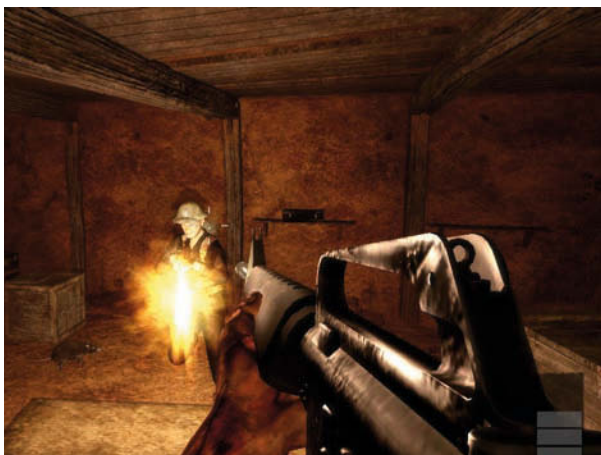
GRAFIK	+ butterweiche Animationen + klasse Effekte + stimmige Comic-Optik + detaillierte Arenen + seltene Clipping-Fehler	9 / 10
SOUND	+ abwechslungsreiche, treibende Musik + sehr gute Kampfgeräusche + passende Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ hervorragende Charakter-Balance + acht Schwierigkeitsgrade + Kampagne und Herausforderungen schwanken teils stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Street Fighter pur! + packende Wettkampfstimmung + liebevolle Details im Hintergrund + gelungene Präsentation	10 / 10
BEDIENUNG	+ simple Menüs, viele Optionen + mit Arcade-Stick brillant spielbar + selbst mit Tastatur kontrollierbar + Gamepads etwas ungenau	9 / 10
UMFANG	+ 25 Kämpfer und Arenen + 60 Herausforderungen + umfangreicher Mehrspieler-Teil + freischaltbare Extras	10 / 10
CHARAKTERE	+ altbekannte Serien-Urgesteine + prominente Bossgegner spielbar + jeder mit Stärken und Schwächen + nicht jeder Neuzugang optimal	9 / 10
KI	+ agiert äußerst aggressiv und clever + setzt Kombos und Finisher sinnvoll ein + mit der Zeit durchschaut man einige der Manöver	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ eingängig und vielseitig zugleich + taktisch durch Super- und Ultra-Kombos + Fokus-Angriffe + Spezialattacken in zwei Varianten	10 / 10
HANDLUNG	+ nett gemachte Anime-Schnipsel + Anspielungen auf frühere Serienteile + dünne Handlung + Fragen werden nicht beantwortet	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Das derzeit beste Prügelspiel. Pflichtkauf!



Super- und Ultra-Finisher inszeniert das Programm in spektakulären Nahaufnahmen.



Keine Gefahr: Das **Vietcong-Dauerfeuer** halten wir minutenlang aus.

1968 Tunnel Rats

Für dieses Spiel verdient Uwe Boll noch eine goldene Himbeere.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6203

Tunnelratten sind speziell für den Kampf untertage ausgebildete Soldaten und kamen im Vietnam-Krieg zum Einsatz, um die Tunnelsysteme der Vietcong auszuheben. Ein spannendes Szenario für einen Anti-Kriegsfilm, dachte sich Skandal-Regisseur Uwe Boll. Ende 2008 kam sein Film **1968: Tunnel Rats** in die Kinos. Trotz vieler schlechter Kritiken erscheint über Steam nun der Shooter zum Film. Und der macht dem Namen alle Ehre: Die Hälfte der Spielzeit verbringen Sie in matschigen, braunen Tunneln. Zwischen hässlichen Texturen warten nicht nur Soldaten auf Sie, sondern auch tödliche Fallen, die Sie entschärfen müssen. Dafür drücken Sie in einem simplen Minispiel im richtigen Moment eine Maustaste. Ein Bug sorgt aber dafür, dass in rund drei von zehn Fällen selbst entschärfte Falltüren unter Ihnen wegklappen. Umso ärger-

licher, dass Sie nicht frei speichern dürfen und so bestimmte Passagen ständig wiederholen müssen. Das Ergebnis der nervigen Fallen-Sucherei: Sie laufen mit zum Boden gesenktem Blick durch die Level, bis Sie vor dem nächsten Gegner stehen. Die sind jedoch keine ernsthafte Gefahr. Selbst aus kurzer Distanz hält Ihre Tunnelratte fünf Magazine aus und ist zudem stets mit reichlich Verbandszeug ausgerüstet. Ihre Feinde tragen zwar auch Granaten, machten in unserem Test jedoch nie Gebrauch davon. Doch auch Sie können nichts damit anfangen, da ein Bug den Einsatz verhindert. Eigentlich kein Wunder, schließlich ist auch das Spiel ein einziger Blindgänger! **CB**

1968: TUNNEL RATS

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Replay Studios
CA. PREIS 19 Euro
ANSPRUCH Einstieger
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6800

USK nicht geprüft

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Unterirdischer Spielespaß

Cedric Borsche: Entstellte Körper, Kopfschüsse und Blutfontänen machen keinen guten Vietnam-Shooter. Dabei bietet das Szenario durchaus Spannung. Aber viele Fehler ersticken jede Atmosphäre im Keim. Waffen funktionieren nicht, Gegner nutzen weder Deckung noch Granaten, und die Levels sind so abwechslungsreich wie das Münchner U-Bahnnetz. Da spiel ich lieber das sechs Jahre alte Vietcong. Das sieht nicht einmal schlechter aus als Tunnel Rats.



redaktion@gamestar.de



Der Pilot Xorber im Inneren der **Kugel** braucht einen starken Magen.

Vertigo

Im Actionspiel **Vertigo** ähnelt die Rennmaschine der Zukunft dem Todesstern aus **Star Wars** und besitzt auch etwa dessen Fahreigenschaften. Mit nicht nachvollziehbarer Physik, unübersichtlichem Level-Design und dem teils frustrierend hohen Schwierigkeitsgrad bringt das Spiel auch den ruhigsten Piloten

zur Raserei. Pixelige Grafik und die nervtötende Techno-Unterhaltung tun ihr Übriges. Schieben Sie lieber eine ruhigere Kugel. **CB**

VERTIGO

GENRE Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER Icon Games / Playlogic
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 256 MB RAM, Geforce 3 / Radeon 8500

USK ohne Altersbeschr.



PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



JOBS und KARRIERE

Auf der gamescom am 21. und 22. August in Köln

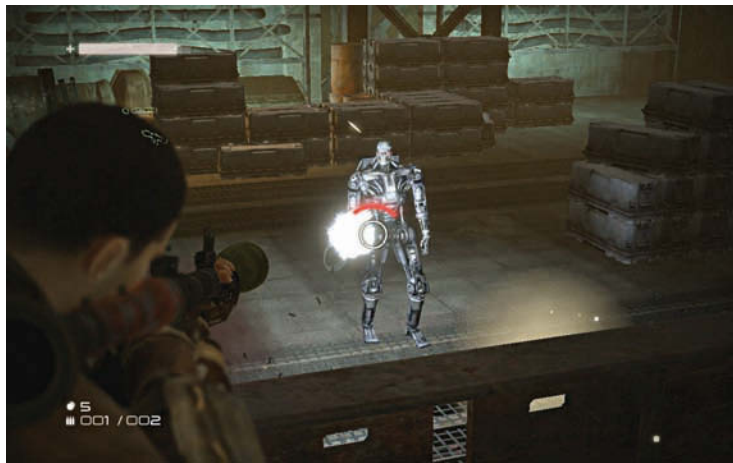


powered by **making games**

Weitere Infos und Anmeldung: 089/360 86 670

Terminator Die Erlösung

Hat Hauptdarsteller Christian Bale was geahnt? Der bekennende Spiele-Fan taucht nicht im Lizenzspiel auf.



Terminator terminieren: Einem Schuss aus unserem Raketenwerfer hält auch ein T-600 nicht stand.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6231

Hohe Ämter muss man sich verdienen. Schon 1987 wurde Sarah Connor im ersten **Terminator**-Film prophezeit, dass ihr Sohn einmal die Menschheit im Kampf gegen die Maschinen anführen würde. In **Terminator: Die Erlösung** (seit 4. Juni im Kino) ist dieser Krieg nun ausgebrochen. Im Film ist John Connor bereits eine bekannte Figur der Widerstandsbewegung, im Spiel muss er sich diesen Respekt noch erarbeiten.

Laden, Schießen, Laden

Wir steuern John aus der Schulter-Perspektive und kämpfen gegen die Killer-Maschinen, die uns das Netzwerk Skynet entgegen wirft. Die Gefechte laufen stets nach dem gleichen Muster ab: Zunächst erreichen wir einen Platz, dem wir die drohende Gefahr schon anse-

hen können. Autowracks und Betonpfeiler wirken wie eine inszenierte Kulisse, die nur darauf wartet, von uns als Deckung genutzt zu werden. Kaum haben wir einen solchen Bereich betreten, kommen die Kampfroboter aus ihren Verstecken, um sich wie in einer Schießbude vor uns aufzureihen. Auf Tastendruck hechtet unser Kämpfer von einem Versteck zum nächsten, mit einem Rechtsklick können wir über die Deckung hinweg zielen. Nach zwei Feindkontakten lädt das Spiel den nächsten Abschnitt, und das Ganze geht von vorne los – monoton und langweilig.

Das Ende naht

Nicht nur der Spielablauf, auch die Gegner sind stets die gleichen. Die meiste Zeit bekämpfen wir krabbelnde Spinnenroboter und fliegenden Drohnen. Erstere erfordern

so etwas wie Taktik, da sie nur an der Rückseite verwundbar sind. Über die Flanke müssen wir daher versuchen, in den Rücken der Feinde zu gelangen. Der taktische Anspruch verpufft jedoch, wenn wir noch Munition für unsere großkalibrigen Waffen haben. Raketenwerfer und Granaten schicken jede

Maschine unabhängig von der Schwachstelle mit einem Schuss auf den Schrottplatz. Die schwammige Maussteuerung erweckt dabei den Eindruck, als sei Connor dauerbesoffen. Bis zum Vollrausch kommt es aber nicht, nach nur vier Stunden Spielzeit sind Sie vom Terminator erlöst. **CB**

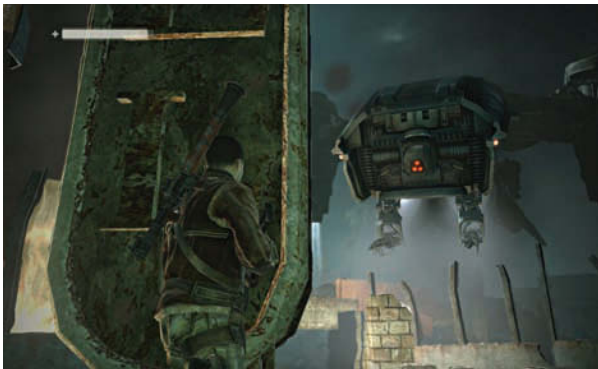
Hasta la Vista, Baby!

Cedric Borsche: Ein T-600 bricht durch die Wand und stampft bedrohlich auf mein Team zu. Doch statt uns zu zermalmen, wartet der Terminator wenige Meter vor uns ganz brav, bis ein Techniker in Ruhe Bomben gebastelt hat und mir herüberreicht. Nicht nur atmosphärisch ist Grins neuestes Werk schlecht. Die Spielzeit ist zu kurz, Waffen und Gegner gibt es kaum, und spielerische Abwechslung muss am Tag des jüngsten Gerichts atomisiert worden sein. Nur am Preis wurde nicht gespart. 10 Euro pro Spielstunde sind reine Abzocke.



redaktion@gamestar.de

Größer, aber nicht gefährlicher: Hier muss John gegen einen Hunter-Killer kämpfen.



TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Grin (Wanted: Weapons of Fate, GS 06/09: 70 Punkte)
PUBLISHER Warner Bros.
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.5.2009
CA. PREIS 40 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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E2180 A64 X2 4200+ AMD 1,0 GB RAM 3,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 3,9 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E8400 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 3,9 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Gamepad
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 Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Kooperativ
SPIELTYPEN Split-Screen
DEDICATED SERVER –
FAZIT Solo-Handlung nachspielbar, nur an einem Rechner, kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	Explosionen hässliche Levelumgebungen schwache Texturen	5 / 10
SOUND	Terminator-Soundtrack schwache Waffensounds Sprecher nur auf Englisch	6 / 10
BALANCE	anspruchslöse Schießbuden-Dynamik Fahrzeug-Missionen deutlich schwieriger als der Rest	5 / 10
ATMOSPHÄRE	nette Zwischensequenzen Maschinen stellen keine ernsthafte Bedrohung dar lahme Endgegner	5 / 10
BEDIENUNG	eingängige Steuerung gutes Deckungssystem schwammige Maussteuerung	7 / 10
UMFANG	kooperativer Modus wenige Gegnertypen 4 Stunden Spielzeit	4 / 10
KI	Gegner umgehen keine Deckung, geben leichte Ziele ab Feinde reagieren teilweise nicht auf Beschuss	3 / 10
LEVELDESIGN	Flankenangriffe stets möglich Schlauch-Design sich wiederholende Architektur	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	nur eine Handvoll Waffen mit jeweils nur einem Feuermodus kaum Unterschiede in der Wirkung	4 / 10
HANDLUNG	interessantes Endzeit-Szenario Vorgeschichte zum Film oberflächliche Charaktere	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Anspruchslöse und viel zu kurze Lizenzumsetzung.

50
SPIELSPASS

**Michael Graf**

liest die Nutzungsbedingungen immer sorgfältig durch, bevor er ein Spiel installiert oder sich auf einer Website anmeldet.

**Gunnar Lott**

sammelt auch Daten, allerdings nur über sein Töchterchen: »Heute wieder 20 Dezibel lauter geworden.«

Strategie

Spionage erlaubt

Wer Die Sims 3 registriert, gestattet EA, Nutzerdaten zu speichern.

Wer für **Die Sims 3** Zusatzkram wie Möbel oder Kleider kaufen möchte, muss die Familien-Simulation online registrieren und ein Konto beim Internet-Dienst von Electronic Arts einrichten. In diesen Geschäftsbedingungen verbergen sich allerdings Fußangeln. So räumen Sie dem **Sims**-Hersteller das Recht ein, auf Ihrem Computer Daten zu sammeln, unter anderem über »Hardware, Software, Plattform, von dir genutzte Medien« sowie über »Informationen zu Online-Aktivitäten, [...] Spielstatistiken und -ständen«. All das wird angeblich zu demographischen, sprich: statistischen Zwecken gespeichert. Weiter heißt es jedoch: »Möglicherweise werden demographische mit

persönlichen Daten in Verbindung gebracht«, also mit Namen und Adressen. EA behält sich somit das Recht vor, komplette Nutzerprofile seiner Kunden zu erstellen; **Sims**-Fans werden möglicherweise zu gläsernen Spielern. Dessen sollten Sie sich bewusst sein, bevor Sie sich registrieren. **GR**



Okay, so schlimm wie hier ist die **Sims-Spionage** nicht.

Strategie-Inhalt

Test

Anno 1404	82
Die Sims 3: Online-Nachtest	86
Blood Bowl!	88

GameStar-Strategie-Charts 08/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93)	88	4	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon 12/07: 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)	86	6	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	
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	
Echtzeit-Taktik																
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	
Multiplayer-Strategie																
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	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8	
Aufbauspiele																
1	Anno 1404	Ubisoft	Related Designs	NEU	91	10	9	8	10	10	9	9	7	9	10	Version 1.1
2	Die Sims 3	Electronic Arts	EA Redwood Shores	07/09 (90)	90	8	9	7	10	7	10	10	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	
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08 (83)	82	5	8	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Empire: Total War	Sega	Creative Assembly	04/09	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10	¹ Physik, ² Bauteile
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 ¹	9 ²	6	
4	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	83	6	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**.

Facts

- 2 Völker
- 6 Zivilisationsstufen
- 8 Kampagnen-Missionen
- 6 Szenarios
- 130 Gebäude
- 64 Waren
- 300 Items
- 25 Errungenschaften
- 34 Tierarten
- 206 versteckte Erfolge



100 Stunden gespielt, nicht eine Sekunde gelangweilt: Im Langzeittest erkämpft sich das Aufbauspiel-Epos trotz kleinerer KI-Schwächen den GameStar-Platin-Award.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5586

Die Mauer muss weg! Die Kirche auch! Und die Festung sowieso! Unsere Abrissarbeiten haben jedoch weder revolutionäre noch religiöse oder pazifistische Gründe. Sondern rein (aufbau-)strategische. Denn wer in **Anno 1404** eine Weltstadt errichten will, muss zwar in erster Linie

bauen, aber auch immer wieder umdenken, neu planen und sogar liebgegewonnene Bauwerke zurück in den Boden stampfen.

Dem vierten Teil von Deutschlands beliebtester Aufbaustrategie-Reihe gelingt damit das, woran der Vorgänger noch scheiterte: Er bleibt selbst nach insgesamt

über 100 Spielstunden noch fordernd, motivierend und mitunter sogar überraschend.

Stunde 1 bis 20

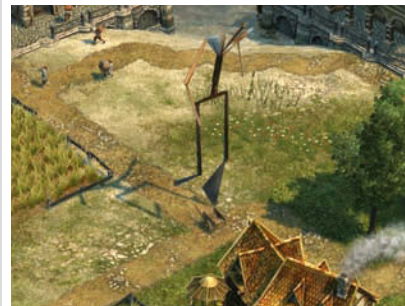
Trotz seiner enormen Komplexität verzichtet **Anno 1404** auf ein Tutorial. Stattdessen lernen wir nach und nach in einer rund 20 Spielstunden umfassenden Kampagne, wie man Siedlungen errichtet, Plantagen pflanzt, seine Untertanen versorgt, Handelsrouten plant und Kriege führt. Obwohl die Geschichte mehr Klischees abfeuert als jede RTL-Seifenoper, war Lernen selten so unterhaltsam. Denn die Missionen sind durchweg spannend inszeniert und haben neben den **Anno**-Basics auch immer wieder spielerische Überraschungen auf Lager, etwa eine gigantische Seeschlacht mit Dutzenden Kriegsschiffen. Serienveteranen werden allerdings erst gegen Kampagnenende wirklich gefordert, denn die drei Schwierigkeitsgrade wirken sich lediglich auf die Startressourcen, nicht aber auf den Missionsablauf oder die KI-Stärke aus. Ob man nun zu Partiebeginn über 30 oder nur zehn Tonnen Werkzeuge verfügt, macht für **Anno**-Profis keinen Unterschied.

Stunde 20 bis 40

Deutlich anspruchsvoller wird's im Endlosspiel. Aber nur, wenn Sie das auch wollen. Mit 35 Regeln können Sie die Partie exakt an Ihren bevorzugten Spielstil anpassen, von Anzahl und Stärke der Computergegner über Rohstoffvorkommen und Häufigkeit

Käfer an Bord

- In rund 100 Spielstunden stürzte Anno fünfmal ab. Die betroffenen Spielstände ließen sich aber problemlos wieder laden.
- Eher witzig als ärgerlich: Sehr selten erscheinen einzelne Karrenschieber kurzzeitig als überdimensionale Holzfigur.



von Naturkatastrophen bis hin zu zehn möglichen Siegbedingungen. Ein dynamischer Schwierigkeitsgrad-Balken protokolliert dabei jede Änderung und hält Sie so ständig auf dem Laufenden, wie anspruchsvoll Ihre Aufgaben werden. Wer einfach nur friedlich vor sich hin siedeln will, wird also ebenso glücklich wie konfliktfreundliche Hardcore-Strategen.

Stunde 40 bis 60

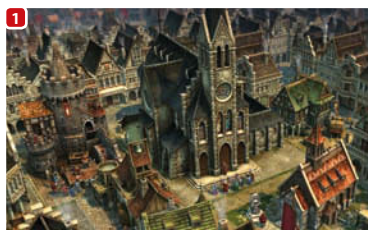
So einfach Kampagne, Mentoren und durchdachte Menüs den Spieleinstieg auch machen: Spätestens wenn die ersten Untertanen von Bürgern zu Patriziern aufsteigen, zieht die Komplexität im Vergleich zum Vorgänger ordentlich an. Denn mit 64 produzierbaren Warentypen gibt es nun fast doppelt so viele potenzielle Versorgungslücken. Außerdem



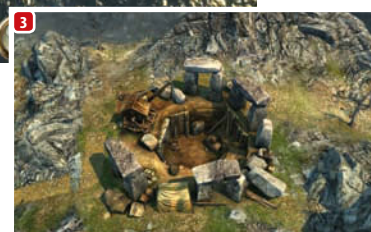
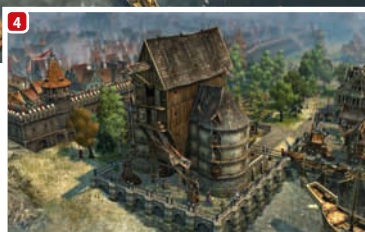
Einer der vielen versteckten **Erfolge**: Wir bekommen eine Belohnung für 1.000 verlegte Steinstraßen.



Wer sich mit dem **Piratenoberhaupt** verbünden will, muss ihm absurde 400 Tonnen Waren liefern.



Ein paar der Sehenswürdigkeiten unserer Großstadt Schafsbruck, in der rund 4.000 Menschen leben: Nahe der **Kirche 1** wohnen unsere reichsten Untertanen, die Adeligen. Direkt am Fluss haben wir eine **Papiermühle 2** errichtet, gleich dahinter befinden sich die Buchdruckereien. Etwas abseits liegt eine **Ausgrabungsstätte 3**, in der wir wertvolle Gegenstände finden können. Unser größter Stolz ist jedoch die **Speicherstadt 4**, einer der drei Monumentalbauten.



müssen Sie auf südlichen Inseln erstmals nicht nur Plantagen, sondern auch orientalische Siedlungen errichten, samt eigener Gebäude, Produktionsketten und Bewohner-Bedürfnisse. Hinzu kommt das neue Ruhm-System, das Sie für spielerische Erfolge mit Items und frischen Technologien belohnt. **Anno 1404** schafft dabei das Kunststück, dass sämtliche Neuerungen so einleuchtend logisch ineinandergreifen, dass selbst Serienneulinge den Überblick behalten. Meist erkennen Sie Probleme bereits beim bloßen Betrachten des unglaublich detailverliebt animierten In-

sellebens. Außerdem gibt es keine aufbauspieltypischen Sackgassen, jeder Fehler lässt sich innerhalb von Minuten korrigieren. Ihre orientalischen Untertanen verhungern, weil Sie beim Siedeln übersehen haben, dass auf der Insel keine Datteln wachsen? Dann absolvieren Sie eben ein paar der vielen optionalen Nebenaufträge, um sich ein wenig Ruhm zu verdienen, und kaufen damit beim in jeder Inselwelt ansässigen Großwesir ein Dattelsaatgut. Selbst größere Probleme bringen also keinen Frust, sondern neue Motivation – eine erstaunliche Leistung!

Stunde 60 bis 80

Die gestiegene Komplexität macht **Anno** nicht nur motivierender, sondern vor allem auch unberechenbarer. Viele neue kleine Gemeinheiten sorgen dafür, dass es keine perfekten Siedlungen mehr gibt. So ist es erstmals in der Serie unmöglich, sämtliche Untertanen auf die höchste Zivilisationsstufe zu bringen, wodurch Sie Stadtviertel noch sorgfältiger planen müssen. Die meisten Planungen können Sie jedoch bald wieder vergessen, weil ständig etwas Unvorhergesehenes passiert: Bettler verlangen nach Einlass in Ihre Stadt, Wohnhäuser müssen renoviert werden, Ihre Adeligen dürstet es plötzlich Wein, die Lagerkapazitäten reichen nicht mehr aus. Letzteres können Sie beispielsweise nur beheben, indem Sie Ihren Hafen vergrößern und zusätzliche Warensilos bauen. Da müssen die Fischerhütten wohl oder übel Platz machen. Für Wein wiederum benötigen Sie nicht nur Trauben, sondern auch eisenbeschlagene Fässer, was Ihre bislang so reibungslos funktionierende Erz-Eisen-Werkzeug-Produktionskette

komplett über den Haufen wirft. Das Ergebnis: In fast jeder Sekunde unserer 100 Teststunden gab es etwas Interessantes zu tun. Der für Aufbauspiele so typische Leerlauf bleibt in **Anno 1404** die absolute Ausnahme.

KI-Nachhilfestunden

Grundsätzlich können Sie alle Probleme friedlich lösen. Manchmal macht der Konflikt aber schlichtweg mehr Spaß, zumal das Kampfsystem deutlich besser funktioniert als im Vorgänger. Statt einzelner Einheiten kontrollieren Sie nun ganze Armeen, was zum Einen übersichtlicher ist, zum Anderen auch erheblich bes-

Endlose Begeisterung

Heiko Klinge: Ich war felsenfest davon überzeugt, dass ich nach Dutzenden Spielstunden die Lust verliere. Dann habe ich festgestellt, dass meine Hauptinsel zu klein ist, um dort eine Metropole zu errichten. Und schon war ein weiteres Wochenende gelaufen. Die Entwickler haben es geschafft, die früher so dominante Routine größtenteils zu entfernen und sie durch Abwechslung und Langzeitmotivation zu ersetzen. Trotz aller Komplexität wird das Inselbesiedeln dabei nie zur Arbeit, sondern bleibt immer ein Spiel – und zwar eines der besten, die ich in den letzten Jahren gespielt habe.



heiko@gamestar.de



Auf der **Strategiekarte** verwalten wir unsere Handelsrouten.

TECHNIK-CHECK

ANNO 1404



OLDIE-PC
ATHLON 64 3000+ • 1,0 GByte • GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► minimale Details

Anno 1404 läuft auch auf älteren Computern flüssig, sofern Sie grobe Texturen **1** einstellen und auf Schatten **2** sowie eine detaillierte Wasserdarstellung **3** verzichten.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2 3500+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Schon auf einem Standard-System kommen Sie in den Genuß von detailliertem Wasser **2**, nicht weichgezeichneten Schatten **3** und viel schärferen Texturen **1**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 3,0 GByte • GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► niedrige Details

Maximale Details verbessern das Bild durch atmosphärische Lichtbrechungen im Wasser **2**, hochauflösende Texturen **1** und weiche Schatten **3**.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Den größten Unterschied zwischen minimalen und maximalen Details sehen Sie an der aufwändigen Wasserdarstellung mit ihren Reflexionen und Lichtbrechungen von Gegenständen unterhalb der Oberfläche. Vor allem die Schatten und Geländetexturen sorgen für ein viel überzeugenderes Bild jenseits des nassen Elements.

TECHNIK-TIPPS

! Anno 1404 nutzt DirectX 10. Unter Windows Vista läuft das Spiel mit einer entsprechenden Grafikkarte rund 20 Prozent schneller als unter Windows XP. Die Technik-Check-Tabelle bezieht sich auf die Leistung unter Windows Vista.

! Für Windows-XP-Nutzer mit GeForce-8600-GTS und Radeon-HD-2600-XT-Karten schlagen wir deshalb minimale Details vor. Für die GeForce-Modelle 9600 GT und 8800 GT/GTS sowie die Radeon HD 4670 und 3870 empfehlen wir mittlere statt maximale Details.

► Ab einer Radeon HD 4850 oder GeForce 9800 GTX können Sie vierfache Kantenglättung aktivieren (unter Windows XP brauchen Sie dazu eine GeForce GTX 260 oder Radeon HD 4870).

► Die Effekte »Transparenzqualität« und die Tiefenunschärfe beim »Postprocessing« sind Besitzern von Windows Vista und einer DirectX-10-Grafikkarte vorbehalten. Die optischen Unterschiede wirken sich nur auf die Vegetation aus und sind nur beim genauen Hinsehen zu erkennen.

► Auf Grafikkarten aus ATIs Radeon-X1000-Serie kommt es unter Vista zu starken Grafikfehlern in Form von flackernden Bäumen. Abhilfe schafft die Installation des Catalyst-9.3-Treibers (aktuellster Treiber für diese Serie).

Checkliste

- 3,2 GByte Speicherplatz
- Pentium 4 3,0 GHz/
Athlon 64 3000+
- 1,0 GByte RAM
- 128 MByte Grafikkarte mit Shader 2.0
- DirectX 9.0c

FL

WICHTIGE GRAFIK-OPTIONEN



1 Das Deaktivieren von Normal Mapping erhöht die Framerate um 15 Prozent bei nur marginal schlechterer Bildqualität.

2 Stellen Sie die Schattenqualität auf »Niedrig«, dann gewinnen Sie 20 Prozent Leistung. Im Vergleich zur Einstellung »Hoch« haben die Außenkanten aber keinen weichen Übergang mehr.

3 Wenn Sie die Wasserqualität herabsetzen müssen, dann

stellen Sie die Option »Niedrig + Kaustiken« ein. Die Lichtbündelungen (Kaustiken) erhöhen den Realismus.

4 Das Deaktivieren der hübschen Wasserspiegelungen beschleunigt die Framerate um bis zu 15 Prozent.

5 Wenn Sie die Qualität des Geländes auf »mittel« stellen, verzichten Sie auf nur wenige Landschaftsdetails und gewinnen dabei zehn Prozent Performance.

SO LÄUFT ANNO 1404 AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	GeForce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra																												
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT																												
	GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2																								
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT																									
	GeForce 8/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800/GTS	9800 GTX	GTX 260																						
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870																						
	PROZESSOR	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	0,95	965 XE																								
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57																								
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+																							
		Phenom					850	8750	9500	9650	9950																					
Core 2 Duo						E4300	E6300	E6600	E6700	E6900																						
Core 2 Quad																																
Core 2 QX																																
Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096																							

LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, Normal Mapping: an, Lichtbrechung im Wasser: an, Wasserspiegelungen: an, Qualität der Schatten: niedrig	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, Kantenglättung: aus, Transparenzqualität: aus (Transparenzqualität nur mit aktivierter Kantenglättung)
---------	---------------------	--	--	---



Schwache Militär-KI: Unsere vier **Invasionsarmeen** machen kurzen Prozess mit der Gegner-Hauptstadt.

ser zum großen Maßstab und eher gemächlichen Spieltempo von **Anno** passt. Allerdings scheinen die Computergegner das neue Kampfsystem noch nicht so ganz verstanden zu haben: Sie erklären den Krieg, starten aber keinen Angriff, platzieren Wachtürme an unsinnigen Stellen und beschießen lieber die Stadtmauer als eine anrückende Armee.

In Diplomatie- und Handelsfragen stellen sich die KI-Kollegen deutlich geschickter an. Denn anders als in unserer Vorabtest-Version bleibt ihr Verhalten nun logisch, lebendig und vor allem nachvollziehbar. Je nach Charakter fordern sie Tribute, wenn sie sich überlegen fühlen, bewundern und beneiden Sie, wenn Sie einen Auftrag erfüllen oder bieten Ihnen einen Handelsvertrag an, wenn sie gute Geschäfte wittern.

Stunde 80 bis 100

Alle Inseln besiedelt, (fast) alle Untertanen auf die höchste Zivilisationsstufe gebracht und den

Erzfeind besiegt: Zeit zum Fußhochlegen? Von wegen! Denn erst wer den Status einer Großstadt erreicht (mindestens 950 Adelige), darf sich an die neuen Monumentalbauten wagen. Das Errichten von Speicherstadt, Kaiserdom oder Sultansmoschee kostet Unmengen an Ressourcen, ist in mehrere Bauphasen unterteilt und wird Sie mehrere Stunden lang auf Trab halten. Motivierenderweise sehen die Monumentalbauten nicht nur fantastisch aus, sondern belohnen ihren Architekten auch mit gewaltigen Vorteilen. Die Speicherstadt verdreifacht etwa Ihre Lagerkapazität und macht Ihre Schiffe um 15 Prozent schneller.

Aber es geht noch anspruchsvoller: Wer seine Siedlung zur Metropole ausbaut (3.500 Adelige, locker 40 Spielstunden), bekommt seine Nebenaufträge künftig vom Kaiser persönlich. Dann eskortieren Sie einen abtrünnigen Korsaren durch piratenverseuchte Gewässer oder organisieren ein opulentes Bankett mit orientalischen Speisen. Selbstverständlich sind die Belohnungen genauso kaiserlich wie die Aufgaben.

Die absolute Krönung ist jedoch, dass Sie sogar belohnt werden, wenn Sie Blödsinn anstellen. Denn die Entwickler haben 206 Erfolge im Spiel versteckt, mit denen Sie neue Charakterportraits, Ziergebäude oder Titel freischalten. So haben wir die Ehrenwürde »Wächter der Zeit« erhalten, weil wir das Spiel 250 Mal pausiert und insgesamt mehr als 60 Minuten lang beschleunigt haben. Wir sind gespannt, ob es auch den Titel »Abrisskönig« gibt. Den werden wir nämlich ganz sicher als Nächstes verdienen. **HK**



Die **große Noria** begrüßt ganze Wüsten und wird erst in der Schlussphase einer Endlosspartie verfügbar.

ANNO 1404

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Related Designs (Anno 1701, GS 12/06: 91 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Pappschuber-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch

TERMIN (D) 25.6.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Toller Kampagnen-Einstieg, langfristig motivierendes Endlosspiel.

GENRE STRATEGIE

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial-Kampagne, Mentor, Hilfstexte
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

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

TECHNIK

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

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
3,2 GHz Intel Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6300
A64 3000+ AMD A64 X2/3500+ AMD A64 X2/5000+ AMD
1,0 GB RAM 2,0 GB RAM 3,0 GB RAM
4,5 GB Festplatte 4,5 GB Festplatte 4,5 GB Festplatte

PROFITIRT VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10, Surround-Hardware

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

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

BEWERTUNG

GRAFIK + liebevoll gestaltete Gebäude und Einwohner + fantastische Wassereffekte + idyllische Inseln + bis ins letzte Detail animiert **10 / 10**
SOUND + sehr gut gesprochene Kommentare der Bürger und KI-Spieler + stimmungsvoller Soundtrack + etwas dünne Kampfgeräusche **9 / 10**
BALANCE + vorbildliche Lernkurve + stets nachvollziehbar + Anspruch des Endlosspiels frei konfigurierbar + Kampagnenstart für Profis zu simpel **8 / 10**
ATMOSPHÄRE + unzählige stimmungsvolle Details + Panorama-Perspektive + glaubwürdige Größenverhältnisse + lebendige KI-Gegner **10 / 10**
BEDienung + individuell anpassbare Menüs + viel Feedback direkt im Spiel + unzählige optionale Hilfsanzeigen + konfigurierbare Shortcuts **10 / 10**
UMFANG + zufällig generierte Inselwelten + Orient + Monumentalbauten + angemessen lange Kampagne + kein Multiplayer-Modus **9 / 10**
STARTPOSITIONEN + zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten + faire Inselverteilung + unterschiedliche starke KI-Gegner + immer gleiche Anfangsphase **9 / 10**
KI + jeder Gegner hat eine andere Spielweise + nutzt Schwachstellen + schwach in militärischen Konflikten + Schiffs-Wegfindung **7 / 10**
EINHEITEN + sieben Zivilisationsstufen + komplexes, logisches Produktionssystem + Orient-Besiedlung + nur drei Militäreinheiten **9 / 10**
ENDLOSSPIEL + abwechslungsreiche Ziele + Langzeit Spaß dank Monumentalbauten + Erfolge animieren zum Experimentieren **10 / 10**

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Ein Meilenstein des Aufbauspiel-Genres.

91

SPIELSPASS

Die Special Edition

Für rund 70 Euro bringt Ubisoft eine limitierte Luxusversion von Anno 1404 in die Läden. Die schicke Holzkiste enthält zusätzlich zum Spiel ein Leinensäckchen mit Mandelsamen, ein Panorama-Poster, einen Kompass, ein 48-seitiges Artbook sowie eine Bonus-DVD. Auf der finden Sie neben Making-Of-Videos auch den tollen, 90-minütigen Soundtrack.



Die Sims 3 Online-Funktionen

Nach dem Test des Spiels im letzten Monat schauen wir uns in dieser Ausgabe die Online-Funktionen von Die Sims 3 an. Lohnt sich die Anmeldung?

GameStar.de
Screenshots & Test
► Quicklink: 5715
Datenschutz bei
Die Sims 3
► Quicklink: 6244
Tipps & Tricks
► Quicklink: 6245
Boxenstopp-Video
► Quicklink: 6254

Wer **Die Sims 3** installiert und startet, landet an einer Weggabelung. Aus dem vorgeschalteten »Launcher« führt ein Pfad in die Lebenssimulation, der andere ins Internet. Das großartige Hauptspiel haben wir bereits in der letzten GameStar-Ausgabe ausführlich besprochen (GS 07/09, 90 Punkte). Darüber hinaus ist **Die Sims 3** mit einem Online-Netzwerk verbunden, aus dem sich ein steter Strom an neuen Spielinhalten speist. Wer das virtuelle Universum seiner **Sims**-Familien um zusätzliche Gegenstände, Häuser, Charaktere erweitern oder die eigenen Erlebnisse und Kreationen mit anderen teilen will, der findet in der Online-Börse eine zentrale Anlaufstelle. Einen regen Austausch der Spielergemeinde gab es freilich auch schon in **Die Sims 2**. Neu ist, dass dieses Netzwerk und seine Funktionen nun von

Haus aus ins Spiel integriert sind. Und dass Electronic Arts damit kräftig Geld verdienen will.

Eintritt: begrenzt

Voraussetzung für den Eintritt in die erweiterte Online-Welt der Sims ist eine Anmeldung bei Electronic Arts. Dafür benötigen Sie lediglich einige wenige persönliche Daten und den Codeschlüssel von der Rückseite ihres Handbuchs, den sie bereits zur Installation von **Die Sims 3** benutzt haben. Allerdings sollten Sie wissen, dass die Online-Registrierung gleichzeitig ein erweiterter Kopierschutz ist. Denn Ihr Codeschlüssel ist fortan an das Konto gebunden, das Sie bei EA einrichten, und kann kein zweites Mal benutzt werden. Schreiben Sie die Zugangsdaten also am besten auf und legen Sie den Zettel mit in die Packung! Sollten Sie Ihre Kontodaten jemals verges-

sen, dann bleibt Ihnen der Online-Service von **Die Sims 3** fortan verschlossen. In den Lizenzvereinbarungen zu **Die Sims 3** verbergen sich weitere problematische Passagen, die Sie kennen sollten. Unter anderem besitzen Sie keinerlei Rechte an den Filmen, Bildern oder Entwürfen, die Sie ins Netzwerk stellen; Electronic Arts darf Daten über Ihren Rechner und Ihre Spielweise auslesen und Ihnen Werbung ins Spiel senden. Eine genaue Analyse der Lizenzbestimmungen finden Sie auf GameStar.de als Artikel (► Quicklink: 6244) und in unserem Boxenstopp-Video (► Quicklink: 6251).

Neue Stadt: nett

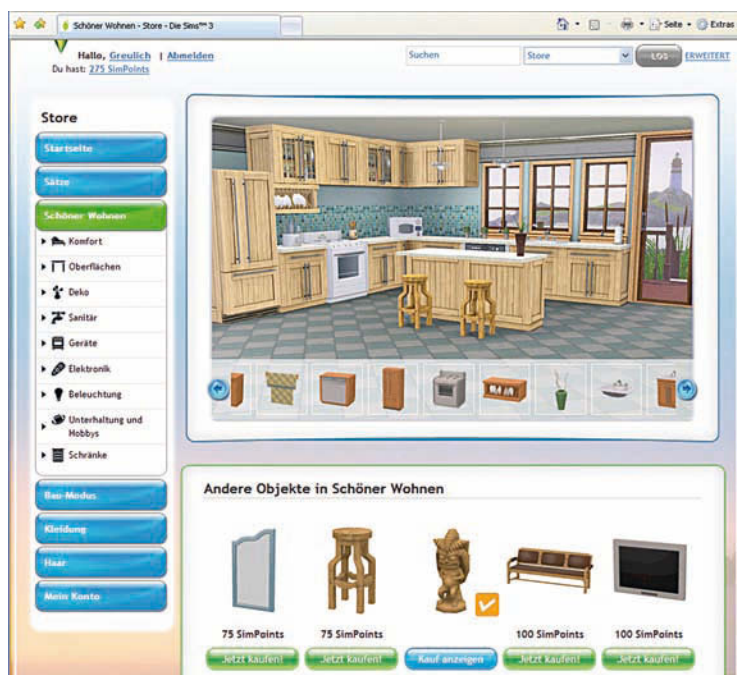
Den Eintritt in die Online-Welt macht Electronic Arts den **Sims**-Spielern mit drei Hauptgründen schmackhaft: der Tauschbörse »Exchange«, dem Online-Store und kostenlosen Spielerweite-

Im Sims-3-Shop

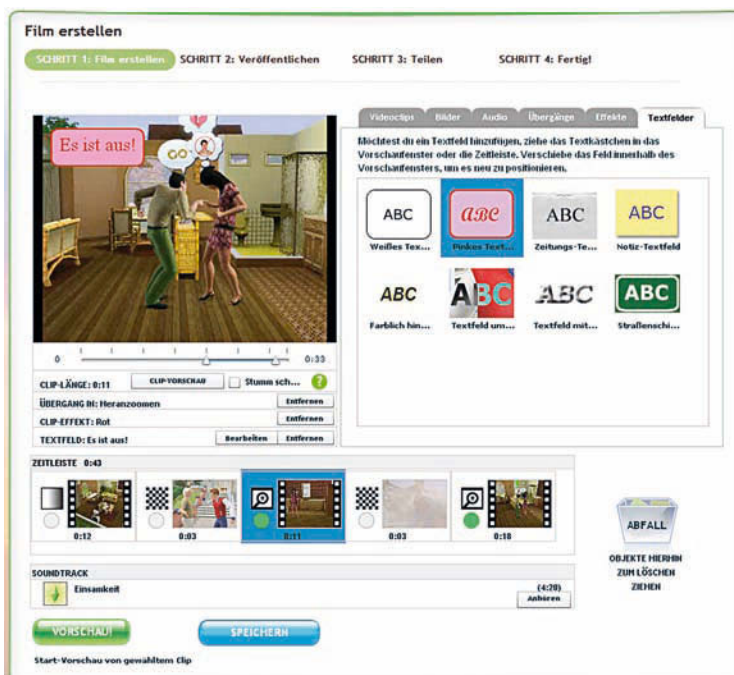
- 126 Einrichtungsgegenstände
- 20 Bau-Modus-Objekte
- 64 Kleidungsstücke
- 14 Frisuren
- 4 Komplettsätze

Stand: 10. Juni 2009

rungen. Die wichtigste davon ist derzeit die neue Stadt Riverview. Wer das rund 100 MB große Paket herunterlädt, kann seine Sims fortan in einer zweiten Spielwelt ansiedeln. Riverview besteht aus einer Insel zwischen zwei Flussarmen, auf der die Innenstadt liegt; an den Flussufern stehen das Gewerbegebiet und mehrere Wohnviertel. Abgesehen von der Anordnung unterscheidet sich Riverview optisch kaum von Sunset Valley, neue Stadtgebäude oder Funktionen dürfen Sie nicht erwarten. Dafür gibt's andere Parks und Grünanlagen und natürlich unterschiedliche Wohnhäuser samt neuer Familien. Als nette Abwechslung taugt der kostenlose Download auf jeden Fall, bereichert aber nicht die Spielmechanik. Bis auf wenige Ausnahmen bringt Riverview keine neuen Bauobjekte oder Einrichtungsgegenstände.



Das Kernstück des Online-Netzwerks ist der **Sims-Store**, in dem Sie gegen Geld neue Gegenstände kaufen.



Der **Film-Editor** im Internet ist zugänglich und zweckmäßig, aber von begrenztem Funktionsumfang.



Die neue Stadt **Riverview** ist anders gestaltet als Sunset Valley und beheimatet neue Familien in neuen Wohnhäusern. Die spielerischen Unterschiede halten sich aber ansonsten in Grenzen.



Während die Eltern streiten, lümmelt der Sohn im sommerlichen **Tiki-Sofa**, das wir im Online-Store gekauft haben.

Kostenbeispiel: Die 4 Sets aus dem Shop

Set	Objekte	Themen	SimPoints	in Euro
Tiki-Flair	15	Essen / Wohnen	575	6,90
Schöne Aussicht	35	Küche / Bad	1.450	17,40
Märchenbuch	45	Essen / Wohnen / Schlafen / Bad	1.900	22,80
Holzmann	47	Essen / Wohnen / Schlafen / Draußen	2.000	24,00

Tauschbörse: mau

Dafür gibt es – theoretisch – die Online-Tauschbörse Exchange. Alle Eigenkreationen, die Spieler rund um die Welt für das Internet freigeben, tauchen darin auf; jeder andere Spieler kann sie bequem in sein eigenes **Sims 3** importieren. Der Service wird bereits rege genutzt. Eine Woche nach dem Erscheinen des Spiels am 4. Juni hatten allein die deutschen Spieler bereits 976 Häuser, 2.676 Haarfarben und 3.755 Kleider-Varianten hochgeladen. Das klingt nach einer gewaltigen Fundgrube. Allerdings sind alle Kleider, Frisuren oder Gegenstände der Exchange lediglich Varianten der

Standardmodelle aus dem Spiel, die mit dem Stil-Editor umgefärbt wurden. Darunter befinden sich durchaus originelle Muster. Tatsächlich neue Inhalte gibt es in der Tauschbörse – abgesehen von den Spielerhäusern – aber nicht.

Online-Store: teuer

Mehr als nur optische Abwechslung für die **Sims**-Welt bietet ausschließlich der Online-Store zu **Die Sims 3**. Hier wird Geld fällig. Und zwar nicht zu knapp.

Die offizielle Währung im Store sind »SimPoints«. 1.000 davon gibt Ihnen Electronic Arts bei der Erstanmeldung als Geschenk mit, das entspricht einem Gegenwert

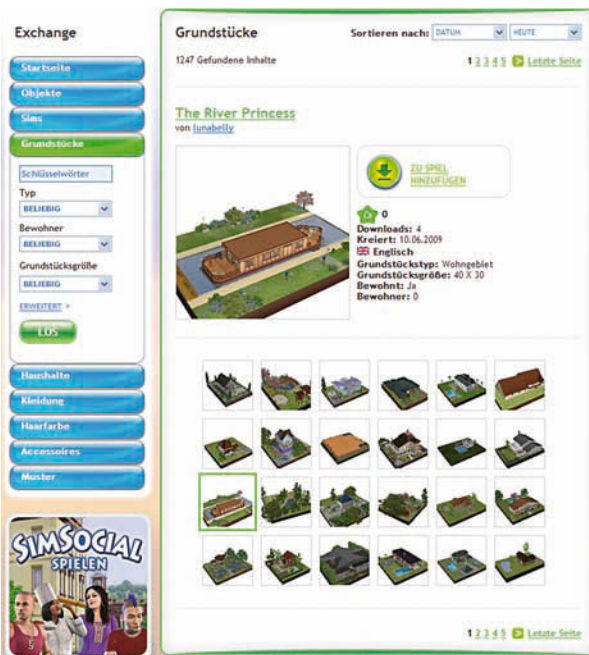
von 12 Euro. Derzeit umfasst der Laden 224 Inhalte, die Preisspanne bei Einzelstücken reicht von 25 SimPoints (30 Cent) für Deko-Objekte bis 100 SimPoints (1,20 Euro) für große Möbel und Frisuren. Dass ausgerechnet Haare ganz oben im Preisfeld stehen, lässt die Fans stutzen. Denn es ist augenfällig, dass das Hauptspiel vergleichsweise wenige Modelle enthält, obwohl Frisuren im Vorgänger **Die Sims 2** zu den beliebtesten Fan-Objekten zählten. Entsprechend nah liegt die Vermutung, dass Electronic Arts manches Segment in **Die Sims 3** absichtlich dünner befüllt hat, um die Fans im Shop zur Kasse zu bitten.

Dass ein Einkauf im **Sims**-Store den Geldbeutel kräftig belasten kann, zeigt sich vor allem anhand der vier Themen-Sets. Wer das derzeit größte Paket »Holzmann« für 2.000 SimPoints kauft, zahlt umgerechnet 24 Euro und erhält dafür 47 Gegenstände, vom Massivholzbett bis zum Buntglasfenster. Zum Vergleich: Jedes der neun Accessoire-Pakete für den Vorgänger **Die Sims 2** enthielt rund 60 Dinge, kostete aber nur 15 Euro, im Schnitt also 25 Cent pro Objekt. Schon das fanden viele Sims-Spieler zu teuer. Im **Sims 3**-Store schlagen 60 Gegenstände zum Durchschnittspreis von 75 SimPoints nun mit 54 Euro zu Buche, 90 Cent pro Objekt – mehr als das Dreifache. US-Amerikaner kommen übrigens günstiger weg, sie

zahlen für 1.000 SimPoints nur 10 Dollar, was nach aktuellem Kurs rund 7 Euro entspricht. Wer den Store durchstöbert, findet zwar auch neun kostenlose Gegenstände. Die sind aber allesamt Werbeobjekte, vom Fanta-Kühlschrank bis zum Spongebob-T-Shirt.

Freiheit: beschränkt

Die **Sims**-Serie ist bekannt für ihre kreative Spielergemeinde, die in den letzten fünf Jahren für **Die Sims 2** Zigtausende neuer Möbel und Kleider entworfen hat. Dieser Bastelbegeisterung gibt Electronic Arts mit **Die Sims 3** einerseits neue Werkzeuge in die Hand – nie war es so einfach, direkt aus dem Spiel Videos aufzunehmen, um damit über die **Sims**-Webseite mit einem eingängigen Flash-Editor Filmchen zu gestalten. Andererseits kann EA kaum ein Interesse an kostenloser Konkurrenz zu den eigenen Shop-Objekten haben. Entsprechend ist das Erstellen und Einfügen externer Inhalte nicht vorgesehen. **Sims 2**-Gegenstände sind nicht zum dritten Teil kompatibel, was sich durch das fortgeschrittene Grafik-Grundgerüst erklärt. Um überhaupt Objekte außerhalb der Exchange ins Spiel zu bekommen, muss eine Datei angepasst werden (► [Quicklink: 6252](#)). Ganz so leicht aussperren lässt sich die Fangemeinde freilich nicht: Die Arbeiten an einem **Sims 3**-Editor (► [Quicklink: 6253](#)) haben bereits begonnen. **CS**



In der **Sims-Exchange** tauschen die Spieler ihre selbst entworfenen Inhalte aus. Am spannendsten und originellsten sind dabei die Häuser, hier zum Beispiel ein Hausboot.

Es geht auch ohne

Christian Schmidt: Die neue Stadt Riverview bringt nette Abwechslung, der Film-Editor ist eine hübsche Spielerei, aber damit erschöpft sich der Nutzen des Sims-Netzwerks vorläufig. Die Exchange ist kaum mehr als eine Stil-Datenbank, der Store stark überteuert. Für 50 Euro bekommt man das Hauptspiel mit mehr als 1.200 Objekten, für 24 Euro 47 neue Gegenstände – wo ist da die Relation? Zumal das digitale Warenhaus noch vergleichsweise mager gefüllt ist. Sims-Spieler sollten sich ihre 1.000 Gratispunkte vorerst aufheben, denn die Preise müssen und werden fallen. Spieler ohne Internet-Zugang dürfen beruhigt sein: Sie verpassen derzeit nichts.



christian@gamstar.de



Im **Echtzeit-Modus** kloppen sich Orks und Menschen um den am Boden liegenden Ball (vorne Mitte).

Blood Bowl

Beim Fantasy-Football stimmt der Anspruch, doch die Abwechslung fehlt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6232

Sport ist die Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln. Oder vielmehr mit denselben Mitteln: Schlagen, Tritten, Blut und Morden. Und zwar in **Blood Bowl**, einem Strategiespiel, das auf den ersten Blick gar keines ist. Denn es dreht sich um American Football beziehungsweise dessen martialisch-derbe Fantasy-Variante. Im Gegensatz zu regulären Sportspielen lenken Sie Ihre Spieler allerdings nicht direkt, sondern mit Mausklicks – entweder rundenweise oder in Echtzeit. Zum Sieg brauchen Sie also keine flinken Gamepad-Finger, sondern die richtigen Spielzüge. Denn der französische Entwickler Cyanide destilliert aus Pässen, Blocks und Schlägereien einen hohen taktischen Anspruch, auch wenn auf lange Sicht die Vielfalt fehlt.

Wie auf dem Tisch

Cyanide hat **Blood Bowl** freilich nicht erfunden, der Strategietitel basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-Spiel, einem Ableger der **Warhammer**-Welt. Auch die acht Völker entsprechen der Vorlage, zur Wahl stehen Menschen, Zwerge, Orks, Waldelfen, Goblins, Chaos-Krieger, Echsenmenschen und Skaven-Ratten. Jede Fraktion spielt sich anders. Die Zwerge etwa sind bullig, aber träge, die Waldelfen schwach, aber flink.

Außerdem führt jedes Volk individuelle Sportlertypen auf den Rasen. Orkische Trolle etwa werfen kleinere Goblins in die Feindhälfte, Chaos-Tierrassen nehmen ihre Rivalen auf die Hörner. Die meisten Fähigkeiten sind passiv, zum Beispiel weicht ein Sportler besonders geschickt aus oder

geht bei Schlägereien seltener zu Boden. Aktive Talente à la »Sprinten« gibt's wenige, was den taktischen Spielraum schmälert.

Immer abwechseln

Dennoch erfordert **Blood Bowl** Köpfchen, vor allem im Modus »Klassisch«. Der gehorcht exakt den Regeln der Vorlage und verläuft rundenbasiert. So ziehen Sie und der Gegner abwechselnd das komplette Team. Dabei kommt es darauf an, dass Sie Ihre Spieler richtig auf dem Feld verteilen und Laufwege blockieren. Vor einem Tackling sollten Sie das Opfer mit mehreren Sportlern einkreisen. Denn der Erfolg der Attacke wird ausgewürfelt; je mehr Spieler Sie versammeln, desto mehr Würfel rollen. Dann dürfen Sie das beste Ergebnis auswählen, im Idealfall

hauen Sie den Verteidiger aus den Latschen. Bewusstlose Gegner können Sie zerstampfen, um sie permanent zu verletzen. So riskieren Sie allerdings Platzverweise.

Falls Sie mit einem schwächeren Spieler attackieren, kann der ebenfalls zu Boden gehen. Bei solchen K.O.-Schlägen oder Fehlpässen ist Ihre Runde sofort beendet und der Gegner dran. Hinzu kommt, dass pro Spielzug nur ein einziger Sportler sowohl laufen als auch angreifen darf. Daher müssen Sie Ihre Aktionen sorgfältig planen. Weil alle Erfolgchancen von Würfelergebnissen abhängen, spielt Glück dabei eine große Rolle. Da können Sie Ihre Abwehr noch so perfekt staffeln, ein wendiger Elfen-Stürmer hüpfte im Glücksfall trotzdem an allen Spielern vorbei und landet

So spielt sich die Kampagne



Auf der **Übersichtskarte** wählen Sie das nächste Turnier.



Für Ihr **Team** kaufen Sie Extras, zum Beispiel Cheerleader.



Die **Sportler** sammeln Erfahrung und lernen neue Talente.



Im **Runden-Modus** umzingeln wir Gegenspieler vor einem Tackling, um unsere Erfolgchance zu erhöhen.



Der **Todesroller** der Zwerge knockt eine Skaven-Ratte aus. Wenn das mal keinen Platzverweis gibt ...

einen Touchdown. Weil zudem die KI-Gegner clever attackieren, fällt der Rundenmodus schwieriger aus als die Echtzeit-Variante.

Alle gleichzeitig

In Echtzeit spielt sich **Blood Bowl** hektischer, daher sollten Sie regelmäßig pausieren, um Befehle zu erteilen. Wenn der Feind etwa über die linke Flanke anstürmt, sollten Sie dort Verteidiger ballen, aber zugleich nicht vergessen, das restliche Feld zu decken, um Pässe abzufangen. In der Offensive verwirkeln Sie Gegner in Schlägereien, um den Ballträger zu beschützen.

Außerdem erteilen Sie Ihren Sportlern Verhaltensbefehle, aggressive Recken stürmen in die Feindhälfte. Hin und wieder irren die Jungs jedoch herum, gegnerische Verteidiger wiederum reagieren manchmal träge. Letzteres mindert den taktischen Anspruch, selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade können Sie teils unbehelligt zum Touchdown sprinten. Misserfolge hingegen werden nicht so hart bestraft wie in der Runden-Variante. Falls ein Akteur zu Boden geht, stürmen Sie eben mit den anderen weiter.

Bestechend verwalten

Vor Matches können Sie Extras kaufen, etwa Sanitäter (heilen Verletzte) oder Bestechungsgeschenke für Schiedsrichter (verhindern Platzverweise). Zudem dürfen Sie »Blitz«-Regeln zuschalten, die von der Vorlage abweichen. Dann können Sie etwa pro Volk einen talentierten Star

anheuern oder bessere Ausrüstung für Ihre Recken erwerben. Wenn Ihr Team schwächer als das gegnerische ist, steht Ihnen dafür mehr Geld zur Verfügung – fair.

In der Kampagne bezahlen Sie die Extras aus Ihrer Vereinskasse, die Sie mit Siegprämien füllen. Denn Sie basteln eine eigene Mannschaft, mit der Sie Turniere bestreiten. Dabei sammeln Ihre Sportler Erfahrung, bei Stufenaufstiegen bringen Sie ihnen neue Talente bei. Außerdem kümmern Sie sich um Spielerverkäufe und verhandeln mit Sponsoren.

Nach demselben Prinzip funktionieren die Online-Ligen: Auf einer anmeldepflichtigen Internet-Plattform ringen Sie mit Ihrem Eigenbau-Verein gegen bis zu 60 Gegner um Turniersiege. Im Netzwerk, über Direct IP oder im Hotseat bietet **Blood Bowl** Einzelmatches zwischen zwei Rivalen.

Stimmung vs. Vielfalt

Sowohl dem Multiplayer- als auch dem Solo-Modus fehlt auf lange Sicht die Abwechslung, nach 20 bis 30 Stunden schleicht sich Routine ein. Das liegt auch daran, dass es im Gegensatz zu klassischen Sportspielen keine individuellen Sportler gibt: Ein Zwergenteam spielt sich wie jedes andere, weil alle Akteure eines Typs (also Läufer, Blocker, etc.) mit denselben Charakterwerten beginnen. Erst später können Sie ihnen neue Talente beibringen.

Dafür profitiert **Blood Bowl** von den packenden Partien, die ständig zwischen Abwehr und Angriff

hin und her wogen. Begleitet werden die Matches von einem witzigen Kommentatoren-Duo. Dessen Sprüche (»Die Schiris sollten endlich begreifen, dass rote Karten das Spiel verderben!«) wiederholen sich zwar rasch, trotzdem tragen die Laberbacken zur dichten Atmosphäre bei. Gleiches gilt für die schönen Stadien, auch wenn es nur wenige davon gibt. Dafür grölen am Spielfeldrand die Zuschauer, etwa Trommeltrolle sowie Cheerleader. Letztere können Sie

anheuern, um das Publikum aufzustacheln. Denn nur dann dürfen Sie im »Blitz«-Modus gekaufte Zaubersprüche loslassen. Ehrensache, dass jedes Volk eigene Magietricks einsetzt. Und eigene Cheerleader: Bei den Zwergen etwa schunkelt eine Jubelbrigade mopsiger Bartträger auf Bierfässern und schwenkt die Humpen. Und all das nur, um ihren Artgenossen auf dem Feld einen Vorteil zu verschaffen. Hach, diese Zwerge, einfach wunderbar selbstlos. **GR**

BLOOD BOWL

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Cyanide (Chaos League: Sudden Death, GS 01/06, 70 Punkte)
PUBLISHER Focus Home Interactive / Koch Media
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.6.2009
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	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1900+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 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			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelpartie (2), Internet-Liga (60)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Hotseat
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Stimmungsvolle und taktisch fordernde Partien, denen auf lange Sicht Abwechslung fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Sportler + schöne Stadien + vielfältige Animationen ... aber teils hölzern + von Nahem matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Effekte + gute Musik + witzige Kommentare ... die sich schnell wiederholen + kein Surround-Sound	7 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Schwierigkeitsgrade + Tutorial + ausbalancierte Völker im Rundenmodus schwieriger als in Echtzeit + ödes Tutorial	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevoll umgesetzte Lizenz + launig-brachiale Schlägereien + stimmungsvolle Arenen + wenig Drumherum wie Zwischenfilme	9 / 10
BEDIENUNG	+ bewährtes Mausclick-System + Pausefunktion für Echtzeit-Matches + Erfolgs-Chance einer Aktion wird nicht immer angezeigt	8 / 10
UMFANG	+ acht individuelle Völker + Runden- und Echtzeit-Modus + Einzeltourniere und Kampagne + wenige Stadien	8 / 10
SPIELZÜGE	+ taktisch forderndes Hin und Her + Spielstil ändert sich je nach Volk + sehr hoher Glücksfaktor + auf Dauer wenig Abwechslung	7 / 10
KI	+ clevere Runden-, ordentliche Echtzeit-Gegner + Mitspieler meist klug ... manchmal aber wirr + teils träge Verteidiger	7 / 10
EINHEITEN	+ Sportler mit individuellen Fähigkeiten + Spieler sammeln Erfahrung + Extrawaffen + viele Talente ... aber wenige aktive	8 / 10
KAMPAGNE	+ motivierende Teamverwaltung + Spielertransfers und Sponsoren + stets ähnliche Turniere + auf lange Sicht arg simpel	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT Launige Football-Taktik, auf Dauer etwas eintönig.

74

SPIELSPASS

Zwischendurch-Kloppe

Michael Graf: Mir hat es vor allem die Runden-Variante von **Blood Bowl** angetan, in der mein Taktikhirn gehörig ins Rotieren kommt. Der Glücksfaktor stört mich nicht, schließlich hilft er manchmal auch mir. Schade nur, dass ich nach einer knappen Woche alles gesehen habe. Für Zwischendurch-Turniere eignet sich die munter-brachiale Kloppe aber bestens. Ich werde **Blood Bowl** fortan regelmäßig aus dem Regal ziehen, um mit meinen Zwergen ein paar Elfen zu vertrimmen.



micha@gamestar.de



Michael Trier
ist immer noch leicht
verwirrt von seinem
Ausflug in The Void.



Christian Schmidt
findet Spiele mit
nackten Frauen drin
prinzipiell okay.

Abenteuer

Größte Genre-Vielfalt

Von »A« wie abgedreht bis »Z« wie ziemlich klassisch.

Kein anderes Genre ist so vielfältig wie das der Abenteuer-Spiele. Und bedient so grundverschiedene Spielerbedürfnisse. Vom schnellen, aber gehaltvollen Snack für Zwischendurch (z.B. die **Sam & Max**-Serie) über all die Action-Adventures mit ihrem Hüpf-Schieß-Knobel-Mix (z.B. die **Tomb Raider**-Serie) bis hin zu den epischen Rollenspielen, in denen man wochenendenlang versinken kann (z.B. die **Neverwinter Nights**- oder **Fallout**-Serien). Zwischen diesen Säulen wimmelt es vor Leben: schräge Indie-Projekte, seltene Genre-Mixe, Fan-Projekte mit Neuauflagen von Kult-Klassikern. Nun ergänzt ein besonders schillernder Paradiesvogel diese

Außenseiter-Clique: **The Void**, ein Spiel aus Russland, das trance-ähnliche Zustände erzeugen kann, oder einfach nur Frust über das teils chaotische Spielprinzip. Nach GameStar-Kriterien ist **The Void** kein Spitzenspiel (siehe Test), aber eine außergewöhnliche Spielerfahrung bietet es allemal. **MT**



Michael Trier vor (links) und nach dem Test von **The Void**.

Abenteuer-Inhalt

Test

The Lost Crown	92
Wallace & Gromit: Episode 3	92
The Void	93

GameStar-Abenteuer-Charts 08/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterensystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Fallout 3	Bethesda	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10	
2	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	86	8	9	7	6	8	10	9	10	9	10	
3	Drakensang	Anaconda	Radonlabs	09/08	86	8	8	7	8	8	10	8	9	10	10	
5	Mass Effect	Electronic Arts	Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8	
4	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	85	6	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
6	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
7	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06 (85)	84	7	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
8	Gothic 3	Jowood	Piranha Bytes	12/06 (87)	84	7	9	8	9	8	10	8	10	5	10	06/09: Patch 1.7
Action-Rollenspiele																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	83	6	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90)	83	3	9	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
3	Sacred 2	Deep Silver	Ascaron	12/08	82	8	9	7	8	7	10	7	8	8	10	
4	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	82	6	8	8	8	8	10	8	9	8	9	
5	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	81	6	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07 (80)	79	7	8	7	8	8	9	6	8	8	10	
Online-Rollenspiele																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07; 02/09: Addon
2	Guild Wars	NCSoft	Arenanet	11/07 (91)	90	8	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	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
Adventures																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07 (88)	87	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Ceville	Kalypso	Realmforge	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	06/09	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**.



Die Grafik des Mystery-Adventures ist meist in stilehem **Nebelgrau** gehalten.

The Lost Crown

Ein Adventure im Stil von Black Mirror.
Doch die Technik killt den Spielspaß.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6268

Mögen Sie Edgar-Wallace-Filme und klassische Grusel-Abenteuer? Dann sollten Sie bei **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure** zuschlagen. Es sei denn, Sie legen Wert auf Bedienungskomfort, einblendbare Hotspots oder optionale Rätselhilfen. Dann sind Sie hier völlig falsch.

Das Gute an **The Lost Crown** ist die Geschichte: In der Person von Nigel Danvers, Geisterjäger wider Willen, erreichen Sie einen verlassenen Bahnhof irgendwo in einem sumpfigen Fleckchen Englands nahe der schroffen Atlantikküste. Sie sind auf der Flucht vor Ihrem Arbeitgeber, der Hadden Company, einem High Tech-Konzern. Der hätte von Ihnen gern einige Ausdrucke aus dem Firmencomputer wieder. Sie sind eher zufällig einigen Geheimnissen auf die Spur gekommen, die irgendwie mit Zeitreisen und jenseitigen Dimensionen zu tun haben. So landen Sie im Kaff Saxton. Dort

sind eine Menge grausamer Dinge passiert, und nun hat eine Springflut die Toten aus ihren Särgen gespült. Es spukt allerorten, zudem scheinen die kauzigen Einwohner Sie genau zu kennen. Eines Nachts erwachen Sie und jemand ist in Ihrer Unterkunft ...

Schade, dass der Held bei fehlgeschlagenen Aktionen immer nur monoton »Das ist nicht richtig« sagt. Schade auch, dass Sie die Dialoge nicht weiterklicken können. Und noch mal schade, dass viele Funktionen im Spiel umständlich, die Animationen grotteschlecht und die hübschen Schauplätze viel zu leer sind. Ganz zu schweigen vom Zwang, die ereignisarmen Szenen pixelgenau absuchen zu müssen. **MT**

THE LOST CROWN

GENRE Adventure **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER Darkling Room / Mamba Games
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Verschenktes Potenzial

Michael Trier: Fein, ein Grusel-Adventure mit mysteriöser Story und kauzigen Figuren! Doch dann das ständige Warten auf die Animationen, das fummelige Absuchen von Schauplätzen und zig weitere Unzulänglichkeiten – da möchte ich am liebsten die Maus zur Seite legen. Nur der Wunsch zu erkunden, wie die ganze Sache denn nun weitergeht, hält mich im Spiel. Mit der passenden Technik und ausdrucksstärkeren Protagonisten hätte das richtig Spaß gemacht.



michael@gamestar.de



Freier Fall: Auch in der Luft lösen wir mit Gromit Knobelaufgaben.

Wallace & Gromit The Muzzle

Aller guten Dinge sind drei.

Wäre da nicht die störrische Kamera.

Eine Wohltätigkeits-Gala ist an sich eine gute Sache – wenn man sicher sein kann, dass die Spenden dort ankommen, wo sie gebraucht werden. Als die örtliche Hundepension bei einem Sturm zerstört wird, taucht Monty Muzzler in der Stadt des Knetfigurenduos Wallace und Gromit auf. Der scheinbar großzügige Mann veranstaltet eine Benefiz-Kirmes, um Geld für ein neues Vierbeinerheim zu sammeln. Doch ausgerechnet der Hund Gromit traut dem Wohltäter nicht über den Weg. Bis die Pläne von Muzzler durchschaut sind, stehen vier Stunden Spielzeit mit simplen, aber durchweg logischen Rätseln auf dem Programm. Zuerst muss die Eismaschine von Wallace repariert werden, die von streunenden Hunden zerstört wurde. Mit der Tastatur schicken wir jeweils einen der

zwei Protagonisten durch die Welt, mit der Maus wählen wir Gegenstände an. Das klappt meist reibungslos, eine wahlweise reine Maussteuerung wäre dennoch schön gewesen.

Kenner der ersten beiden Episoden finden sich sofort in der Spielwelt zurecht. Bis auf den Rummelplatz dienten alle Orte bereits in den Vorgängern als Kulisse. Ein wenig mehr Abwechslung hätte nicht geschadet. Insgesamt bewegt sich **The Muzzle** auf dem Niveau seiner Vorgänger, nur die Kameraführung liefert des öfteren Fehler. Statt der handelnden Personen sahen wir gelegentlich nur Himmelblau. **CB**

WALLACE & GROMIT: THE MUZZLE

GENRE Adventure **USK** nicht geprüft
HERSTELLER Telltale Games
CA. PREIS 9 Dollar (7 Euro)
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Nur Platz 3

Cedric Borsche: Wie immer greift Telltale die Stimmung der Filme gut auf. Dennoch hat mir die vorhergehende Episode The Last Resort besser gefallen. Die Geschichte von The Muzzle wirkt für mich etwas aufgesetzt, die eine oder andere Wendung hätte hier gut getan. Dazu bereitet die Kameraführung gerade zum Finale hin einige Probleme. Wallace-&-Gromit-Fans können aber ein weiteres Mal getrost zugreifen. Ich freu mich jedenfalls schon auf die vierte Episode.



redaktion@gamestar.de



Einer der Fürstinnen hat Ihr Nerva-Geschenk sichtbar gefallen.

The Void

Vergessen Sie, was Sie über Spiele wissen. Dieses Action-Adventure ist anders.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5770

Zu Beginn von **The Void** sind Sie tot. Und stecken mitten in einem grauen Niemandsland fest, der Leere. Ein Stimme flüstert Ihnen Gedichte ins Ohr. Sie finden das alles seltsam. Sie müssen nun loslassen. Folgen Sie einfach den Anweisungen, der Rest ergibt sich dann – eventuell. Oder Sie nehmen die DVD aus dem Laufwerk und knallen Sie in die Ecke.

Doch bewegen Sie sich erst einmal in der Ego-Perspektive durch das Tutorial. Die Grundelemente des Spiels sind schnell gelernt. Mit einem Rechtsklick sammeln Sie sieben verschiedene Farben (so genannte Lympha) von schimmernden Objekten wie Pflanzen. Bald begegnen Sie der ersten von vielen schönen Frauen.

Diesen Fürstinnen der Leere sollten Sie gut zuhören, Sie helfen Ihnen. Wobei eigentlich? Nun, Sie müssen die gesammelte Lympha in Ihren vielen Herzen zu Nerva machen, der

universalen Energie der Leere. Nerva ist die einzige Möglichkeit, zu kommunizieren und zu kämpfen. Denn Ihnen trachten die Wächter der Fürstinnen nach dem Restleben. Sie interagieren, indem Sie durch Mausbewegungen Glyphen auf den Monitor zeichnen, ähnlich wie im Rollenspiel **Arx Fatalis**. So bringen Sie nach und nach die Leere mit Ihrem Nerva zum Leuchten, bekämpfen die Bewacher der grauen Sphäre und befreien die schönen Fürstinnen, die Ihnen als Dank für eine Massage mit dem passenden Nerva Ihre (fast) enthüllten Reize präsentieren. Die Grafik ist detailarm, aber stilvoll. Gleiches gilt für die Menüs, die organisch mit dem Rest des Spiels verwoben sind. **MT**

THE VOID

GENRE	Action-Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Ice Pick Lodge / Atari		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Adventure auf LSD

Michael Trier: The Void hat faszinierende Seiten. Die teils schwerelose Atmosphäre, die knallenden Farben auf tristem Grau, skurril verzerrte Gestalten, hier wird schwer auf surreal gemacht. Schade, dass die Spielmechanik, wenn man die Staffage mal beiseite lässt, relativ simpel ist und mit anti-quietem Arsenal wie Zeitlimits nervt. Dafür bietet The Void im Verlauf aber so manche Überraschung und ist für neugierige Spieler trotz der Schwächen einen Versuch wert.



michael@gamestar.de



gamescom

CELEBRATE THE GAMES

**20. – 23.8.2009
KÖLN**

Du denkst, du hast schon alles gesehen? Dann erlebe Europas größte Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung 2009 in Köln. Entdecke die neuesten und besten Games, probiere alles aus und feiere das Highlight des Jahres der Games-Community!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 508 99 99*

*(max. 0,14 €/Min. bzw. 0,20 €/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,42 €/Min. bzw. 0,60 €/Anruf mobil)

Telefax: +49 221 821 25 74

www.koelnmesse.de

koelnmesse
we energize your business



Heiko Klinge

hat nach seinem Fuel-Test einen neuen Lieblingssatz: »Es kommt nicht auf die Größe an.« Kein Wunder bei 175 cm Körperlänge.



Daniel Matschijewsky

ist momentan ganz froh, dass all die angekündigten Rennspiele noch auf sich warten lassen. Bleibt mehr Zeit für Street Fighter 4.

Sport

Mit Vollgas

Rennspiel-Fans können sich auf goldene Zeiten freuen.

Entstauben Sie Ihr Lenkrad, kramen Sie das Gamepad hervor! Auf der diesjährigen E3 wurden so viele potenzielle Rennspiel-Hits gezeigt wie schon lange nicht mehr. Besonders erfreulich: Es ist für jeden Anspruch etwas dabei. Während etwa das von den **Pure**-Machern entwickelte **Split/Second** sowie das noch weitgehend unbekannte **Blur** (man könnte es als **Mario Kart** für Erwachsene bezeichnen) eher arcade-orientierte Baller-Fans anspricht, dürfte sich das offizielle Formel-1-Spiel von Codemasters vor allem an Simulations-Freunde richten. **Colin McRae: Dirt 2** und **Need for Speed: Shift** versprechen gar, den schwierigen Spagat

zwischen Action und Realismus zu meistern und damit beide Lager zufrieden zu stellen. Tolle Zeiten also, die auf uns zukommen. Ob das Riesen-Rennspiel **Fuel** die goldene Ära bereits einleitet? Auf den folgenden Seiten finden Sie die Antwort. **DM**

GameStar.de
E3-Überblick
► Quicklink: 6229



Auch für Daniel ist **gute Vorbereitung** wichtig.

Sport-Inhalt

Test

Fuel	96
Geländewagen-Simulator 2009	98
Major League Baseball 2009	98
MLB Front Office Manager	98

GameStar-Sport-Charts 08/2009

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	90	9	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)	88	8	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	03/09	87	9	9	8	9	9	10	9	8	6	10	
6	Flatout Ultimate Carnage	Bugbear	Empire	08/08 (86)	85	8	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 Community statt KI
2	Football Manager 2009	Sega	Sports Interactive	02/09	78	4	3	7	8	7	10	10	10	10	9	
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	08/07 (70)	68	4	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**.

CHECKPOINTS

09/15

ZEIT

00:02:35.67

01 iardiana

- 531 M

04 oisu Vinsgura

- 13 M

05 PKGamest

2308 M

06 Davy Ri

+ 42 M

Ein Höhepunkt der ansonsten ideenarmen Karriere: In einem speziell inszenierten Rennen schleudert uns ein **Tornado** Trümmer und Baumstämme entgegen.



Fuel

Paradox: Das Endzeit-Rennspiel von Codemasters fasziniert mit einer gigantischen Spielwelt, ist in allen anderen Disziplinen aber zu minimalistisch, um der erhoffte Hit zu werden.

DVD

Video-Special

GameStar.de

Multiplayer-Nachtest
(ab dem 26.6.)Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586

Facts

- 14.000 Quadratkilometer großes Spiel-Areal
- 160.000 Kilometer Straße
- 40 Kilometer Sichtweite
- 6 Fahrzeugklassen
- 70 Fahrzeuge
- 216 Rennen und Herausforderungen

Staus kennt man nur noch aus dem Geschichtsbuch, Benzin ist billiger als Wasser und beim Wort »Verkehrskontrolle« denken die Menschen zuerst an ein Verhütungsmittel. Das gar nicht mal so unrealistische Zukunftsszenario von **Fuel** prognostiziert ein Paradies für Geschwindigkeits-Junkies – und eine Katastrophe für alle anderen. Die globale Erwärmung hat ihren Höhepunkt erreicht; Überflutungen, Wirbelstürme und Buschfeuer verwüsten weite Teile des amerikanischen Westens und machen ihn unbewohnbar. Unbewohnbar, aber nicht unbefahrbar! Auf 160.000 leergefegten Straßenkilometern duellieren Sie sich mit den besten Fahrern der Welt um Ruhm, Ehre und Benzin. Das

klingt spannend und fährt sich auch so. Allerdings nur anfangs. Denn dem ambitionierten Marathon-Rennspiel geht überraschend schnell die Puste aus.

Nur berühren, nicht rammen

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit geradezu nach einer spannenden Geschichte im Stil von **Mad Max**, nach wilden Verfolgungsjagden und spannenden Missionen. Dummerweise haben die französischen Entwickler von Asobo den Schrei komplett ignoriert. In der Karriere von **Fuel** absolvieren Sie lediglich das Standardprogramm aus »Rennen fahren« und »Zeug freischalten«. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bekommen Sie für einen Sieg mehr oder weniger so genannte **Fuel**-Punkte, die Sie wiederum in neue Fahrzeuge investieren. Unfair: Schon der Zweite geht komplett leer aus,

ein Fehler in der letzten Kurve frustriert deshalb besonders.

Neben 70 klassischen Rennveranstaltungen stehen über 140 Herausforderungen auf dem Programm. Viel Masse, aber nur wenig Klasse, zumal sich die Aufgaben schnell wiederholen. Immer wieder wartet auf Sie die »Helikopterverfolgung«, in der Sie lediglich schneller im Ziel sein müssen als ein Flattermann, der grundsätzlich die gleiche Route wählt. Auch »Suchen und Zerstören« klingt weitaus dramatischer, als es sich letztlich spielt. Sie müssen nur innerhalb des Zeitlimits eine vorgegebene Zahl an Fahrzeugen berühren (!).

Nur driften, nicht schalten

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit auch nach Tuning mit Flugzeugturbinen und Panzertüren, nach unfairen Mitteln wie Minenwerfer und MG.

Und wieder haben sich die Entwickler taub gestellt. Auf der Strecke regiert wie schon in der Karriere der Rennspiel-Purismus: Gas geben, lenken, ab und zu mal bremsen, das war's. Es gibt keine Waffen, keine Spezialmanöver, keinen Turbo-Boost, nicht mal die Option auf manuelle Schaltung. Im Vergleich mit anderen Spaß-Rennspielen wie **Pure** oder **Burnout Paradise** fehlt es den Turn-an-Tür-Duellen in **Fuel** deshalb an taktischen Feinheiten. Denn das unkomplizierte, allerdings auch etwas schwammige Fahrverhalten ermöglicht zwar spaßige Drifts und schnelle Erfolge, liefert aber auf Dauer zu wenig fahrerische Herausforderungen, um langfristig zu motivieren.

Wirklich spannend werden die Rennen nur dann, wenn sich unterschiedliche Fahrzeugklassen duellieren, was jedoch erst im späteren Spielverlauf häufiger

Die große Leere

Heiko Klinge: Die Riesen-Welt von **Fuel** ist zweifellos faszinierend, letzten Endes aber nicht mehr als eine Kulisse. Ich gurke doch nicht 30 Minuten durch die Gegend, nur um eine neue Fahrzeuglackierung freizuschalten! Da müssen schon bessere Gründe her. Aber die Entwickler haben es versäumt, die endlosen Weiten mit spielerischem Leben zu füllen. Blickt man hinter die Kulisse, bleibt eine zwar unterhaltensame, aber auf Dauer enttäuschend ideenlose Offroad-Raserei.



heiko@gamestar.de





In der Spielwelt gibt es Endzeit-Sehenswürdigkeiten wie diesen gestrandeten **Supertanker** zu entdecken.

vorkommt. Auf dem Motorrad kürzen Sie durch den Wald ab, während Ihre Auto-Konkurrenten auf der Straße bleiben müssen, dafür aber mehr Tempo bolzen. Auch Monstertrucks, Buggys und Quads haben jeweils spezifische Vor- und Nachteile, die Sie in Ihre Routenwahl einbeziehen müssen.

Nur gucken, nicht erforschen

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit nach einer atmosphärischen Spielwelt. Und dieses Mal haben die Entwickler tatsächlich zugehört. Bereits im ersten Karriere-Rennen springen Sie mit einem Motorrad über eine Hügelkuppe und blicken auf ein atemberaubendes Panorama aus dichten Wäldern, glitzernden Seen und mächtigen Bergen. Alles, was Sie sehen, können Sie auch erreichen – und das ist bei rund 40 Kilometern Sichtweite eine ganze Menge. Eine technische Meisterleistung, die ein im Rennspiel-Genre einzigartiges Gefühl von Freiheit erzeugt! Trotz des gigantischen Areal spart **Fuel** zudem nicht an den Details: Es gibt viele kleine Physik-Spielereien wie zerbrechende Holzzäune, einen stimmungsvoll inszenierten Tag-Nacht-Wechsel und jede Menge befahrbare Endzeit-Sehenswürdigkeiten wie einen gestrandeten Öltanker, eine buchstäblich in

den Seilen hängende Brücke oder den gläsernen Skywalk über dem Grand Canyon. In einigen Karriere-Rennen bekommen Sie es sogar mit Naturkatastrophen zu tun. Dann erschwert ein frostiger Schneesturm die Sicht oder ein Tornado wirbelt Ihnen Fahrzeugwracks entgegen.

Trotz dieser großen Momente macht **Fuel** insgesamt dennoch zu wenig aus seiner Spielwelt. Zwar können Sie abseits der Rennen jeden einzelnen der 14.000 Quadratkilometer frei erkunden, nur gibt es bis auf ein paar versteckte Herausforderungen, Autos und Lackierungen keinen Grund, dies zu tun – 99,9 Prozent der Welt dienen lediglich als zwar optisch beeindruckende, aber spielerisch bedeutungslose Kulisse für die Rennen. Folgerichtig nimmt der Forscherdrang schon nach der ersten Fahrstunde rapide ab. Und Sie werden dankbar dafür sein, dass man sich zumindest bei den Karriere-Rennen die Anfahrt sparen und direkt zur Startlinie springen kann.

Nur online, nicht im Netzwerk

Für etwas mehr Leben in der Endzeit-Welt soll der Multiplayer-Modus sorgen. Die Betonung liegt auf »soll«, denn zu unserem Testzeitpunkt waren die Server noch nicht online, ein Netzwerk-Modus



Wer die endlosen Weiten erforscht, findet versteckte Boni wie diese **Auto-Lackierung**.



Nur Staffage: Solche **Stunts** führt Ihr Fahrer automatisch aus, aufs Spiel hat das keinen Einfluss.

fehlt. Die Theorie klingt zumindest vielversprechend: Über Games for Windows Live sind Hunderte Spieler gleichzeitig in einer Spielwelt unterwegs, in Ihrem Navigationssystem erscheinen jedoch nur die 16 Fahrer, die sich zum entsprechenden Zeitpunkt in der Nähe befinden. Dazu kommen grundsätzlich noch die Mitglieder Ihrer Freundesliste. Sämt-

liche Rennen der Solo-Karriere können Sie auch online mit bis zu 15 Gegnern ausfahren. Alternativ basteln Sie mit dem integrierten Editor einen komplett neuen Kurs zusammen, der online binnen Sekunden verfügbar sein soll. Ob und wie gut das alles funktioniert, berichten wir Ihnen einen Tag nach dem Verkaufsstart am 26. Juni auf GameStar.de. **HK**

FUEL

ENTWICKLER Asobo Studio (Fuel ist das PC-Erstellungswerk)

PUBLISHER Codemasters

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

RENNSPIEL

TERMIN (D) 25.6.2009

CA. PREIS 45 Euro

USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad	OPTIMUM Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte FF-Gamepad

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren, Force Feedback, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER

Noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (16), Free Ride (unbegrenzt)

SPIELTYPEN Internet

SERVERSUCHE Games for Windows Live

DEDICATED SERVER nein

MULTIPLAYER-SPASS Noch keine Angabe möglich

FAZIT Die Theorie klingt spannend, die Server starten jedoch erst zum Verkaufsstart.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ 40 Kilometer Weitsicht + enorm abwechslungsreiche Landschaft + stilvolle Endzeit-Fahrzeuge + später Objektaufbau	8 / 10
SOUND	+ gut abgemischter Surround-Sound + viel zu zahmes Motorenbrummen + generischer, teils sogar nerviger Soundtrack	5 / 10
BALANCE	+ drei gut abgestimmte, jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade + Renn-Neustart möglich + nur der Sieger bekommt Punkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Endzeit-Szenario + Tag- und Nachtwechsel + Unwetter-Effekte + stimmungsvolle Beleuchtung + ausgestorbene Spielwelt	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Gamepad und Tastatur + Tastenanzeige passt sich dem Eingabegerät an + schwachbrüstiges Force-Feedback	8 / 10
UMFANG	+ gigantische Spielwelt + Strecken-Editor + viele Multiplayer-Funktionen + wenig spielerische Abwechslung	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ unkompliziert und driftlastig + Bodenbelag wirkt sich nachvollziehbar aus + etwas schwammig + ungenaue Kollisionsabfrage	7 / 10
KI	+ nutzt Alternativrouten + macht nachvollziehbare Fehler + zu passiv im Zweikampf + wechselt selten die Linie	7 / 10
TUNING	+ viele Vinyls, Lackierungen und Spieler-Outfits zum Freischalten + kein Leistungs-Tuning + weder Turbo-Boost noch Waffen	5 / 10
STRECKENDESIGN	+ freie Routenwahl + einige beeindruckende Sehenswürdigkeiten + langatmige Streckenführung in manchen Herausforderungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Noch k. Angabe möglich SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Riesige Rennspielwelt, zu wenig Inhalt.

74 SPIELSPASS



Superstars wie **Alex Rodriguez** treffen nahezu jeden geworfenen Ball.

Major League Baseball 2K9

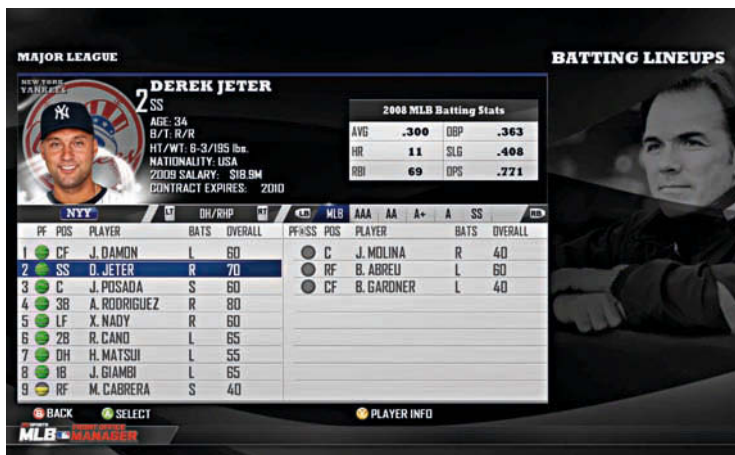
DVD
Test-Check

Endlich mal wieder ein Baseball-Spiel? Strike! Mit offizieller Lizenz der amerikanischen Profiliga? Strike! Und zeitgemäßer Optik? Strike! Lässt es sich denn vernünftig spielen? Ball! Wenn Batter utopisch hohe Trefferquoten haben und das Fielding wegen hypersensibler Wurfsteuerung zum Glücksspiel wird, dann nüt-

zen die besten Voraussetzungen nichts. Baseball-Enthusiasten mögen mangels Alternativen darüber hinweg sehen. **HK**

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9

GENRE Sportspiel
HERSTELLER Visual Concepts / 2K Sports
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 2,8 GHz, 1,0 GB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Rekordversuch: Wie wenige Spielerwerte passen in ein **Manager-Menü**?

MLB Front Office Manager

DVD
Test-Check

Blöde Idee: einen komplexen Baseball-Manager für Konsolen entwickeln. Noch blödere Idee: diesen Manager 1:1 für den PC umzusetzen. Eine auf Gamepads ausgelegte Steuerung, die absurd große Schrift und fehlende Querverknüpfungen zwischen den Menüs

machen selbst das Abrufen der Tabelle zur Qual. Nur ein Fall für Manager-Masochisten! **HK**

MLB FRONT OFFICE MANAGER

GENRE Manager
HERSTELLER Blue Castle Games / 2K Sports
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 1,5 GHz, 1,0 GB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Staubige Sache: Wir sind unserem Konkurrenten dicht auf den Fersen.

Geländewagen-Simulator 09

Hummer im Meer ist fein, Hummer im Matsch eher nicht.

Ein Geländewagen des Modells Hummer zu fahren ist teuer. Neben dem stolzen Preis von circa 70.000 US-Dollar fallen enorme Unterhaltskosten an. Billiger geht es im **Geländewagen-Simulator 2009**, denn der russische Publisher 1C Company hat die Lizenz von General Motors eingekauft. Die detaillierten Autos stehen im Kontrast zu den matschig texturierten und detailarmen Strecken. Neben Rundkursen gegen KI-Fahrer bietet das Spiel Orientierungsfahrten in offenem Gelände sowie besondere Prüfungen, bei denen jede umgefahrene Streckenbegrenzung Minuspunkte bringt. Auch Richtungswechsel werden bestraft; ärgerlicherweise wertet das Programm bereits langes Bremsen als Verstoß. So ist ein gewisses Maß an Strafpunkten meist unvermeidlich. Erfolge auf der Strecke lassen nicht nur Ihren Kontostand besser aussehen,

auch Ihr Fahrzeug dürfen Sie mit Tuningteilen aufwerten. Nötig ist das jedoch nicht, Sie haben stets eine Chance auf den Sieg. Die KI-Konkurrenten fahren aggressiv und machen nachvollziehbare Fehler, oft noch gegen Ende eines Rennens. Dabei versuchen die Fahrer meist den Baum umzufahren, an dem sie stehen, anstatt das Fahrzeug automatisch zurück auf die Strecke zu setzen. Doch auch Sie sollten sich nicht zu früh über einen sicher geglaubten Sieg freuen. Eine nicht rechtzeitig gesehene Grube, schon beendet ein Totalschaden das Rennen. Trotz Einstellungsmöglichkeit im Menü fehlen die Force-Feedback-Effekte, hier muss 1C Company noch einmal nachbessern. **CB**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6213

GELÄNDEWAGEN-SIMULATOR 09

GENRE Rennspiel
HERSTELLER 1C Company
CA. PREIS 18 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 3,0 GHz, 2,0 GB RAM, Geforce 6600
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Geruhssame Schlammschlacht

Cedric Borsche: Der Geländewagen-Simulator ist nichts für Fans von Hochgeschwindigkeits-Rennen. Nicht selten zeigt der Tacho 12 km/h an. Dann quält sich mein Hummer den Hügel hinauf, während die Konkurrenz schon am Auspuff schnuppert (sofern sie nicht gerade am Baum festhängt). Wer sich gerne durch die Pampa wühlt, findet hier einen kurzen Zeitvertreib. Die lieblos aneinander gereihten Rennen bieten aber weder Abwechslung noch Herausforderung.



redaktion@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

powered by



NEU!
Jetzt auf
GameStar.de

Die neuesten Patches, Mods, Demos zu allen Spielen!

Schnelle, sichere Downloads mit neuer Technik und mehr Bandbreite. Gratis und ohne Anmeldung!

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 06/2009, 07/2009 und 08/2009

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU 1 Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs / Ubisoft	08/09	91	6	v1.0	45,45 €	www.amazon.de
NEU 2 Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	12	v1.0	33,45 €	www.amazon.de
3 Die Sims 3	Strategiespiel	EA Redwood Shores / EA	07/09	90	6	v1.0	42,18 €	www.mix-computer.de
NEU 4 Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Techland / Ubisoft	08/09	87	18	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
5 The Book of Unwritten Tales	Adventure	King Art / HMH	06/09	85	6	v1.0.1	29,97 €	www.amazon.de
6 Braid	Geschicklichkeitssp.	Number None	06/09	82	–	v1.0	12,99 €	Steam-Download
7 Assault on Dark Athena	Ego-Shooter	Starbreeze / Atari	06/09	81	18	v1.01	37,90 €	www.amazon.de
8 Fallout 3: The Pitt	Rollenspiel-Addon	Bethesda	06/09	81	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
9 Demigod	Multipl.-Strategie	Gas Powered / Atari	06/09	80	12	v1.0.48	37,45 €	www.amazon.de
10 Runes of Magic	Online-Rollenspiel	Runewaker / Frogster	06/09	80	12	2.0.0.1811	–	www.amazon.de
11 Fallout 3: Broken Steel	Rollenspiel-Addon	Bethesda	07/09	78	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
12 Guitar Hero: Aerosmith	Musikspiel	Aspyr / Activision	06/09	78	0	v1.0	21,99 €	www.amazon.de
13 SBK 09	Rennspiel	Milestone / Codemasters	07/09	77	0	v1.0	18,90 €	www.amazon.de
NEU 14 Blood Bowl	Strategiespiel	Cyanide / Focus Home	08/09	74	12	v1.0	44,89 €	www.cyberport.de
NEU 15 Fuel	Rennspiel	Asobo / Codemasters	08/09	74	6	v1.0	43,45 €	www.amazon.de
16 Still Life 2	Adventure	Gameco / Rondomedia	06/09	74	16	v1.0	24,89 €	www.amazon.de
17 Sherlock H. jagt Jack t. Ripper	Adventure	Frogwares / Koch	07/09	73	–	v1.0	34,50 €	www.hasa-shop.de
18 Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	07/09	73	18	v1.0	31,99 €	www.amazon.de
19 NWN 2: Mysteries of Westgate	Rollenspiel-Addon	Ossian / Atari	07/09	72	–	v1.0	ca. 10 €	www.dlgamer.com
20 Theatre of War: Africa 1943	Echtzeit-Taktik	1C Company	07/09	71	–	v1.0	35,00 €	www.amazon.de
21 Wallace & Gromit 2	Adventure	Telltale Games	07/09	71	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com
22 Monsters vs. Aliens	Actionspiel	Beenox / Activision	06/09	70	12	v1.0	24,99 €	www.amazon.de
23 Wanted: Weapons of Fate	Actionspiel	GRIN / Warner Brothers	06/09	70	18	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
NEU 24 Killing Floor	Multiplayer-Shooter	Tripwire	08/09	69	–	v1.0	17,99 €	Steam-Download
NEU 25 Wallace & Gromit 3	Adventure	Telltale Games	08/09	69	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com

Far Cry 2 v1.03



Waffen richten künftig etwas mehr Schaden an – auch die der Feinde.



Ranglisten-Gefechte funktionieren nun auch auf selbstgebaute Karten.

GameStar.de
Patch-Downloads

Von einem allzu hohen Grad an Realismus kann man beim Ego-Shooter **Far Cry 2** nicht wirklich sprechen. Ubisoft möchte das ändern und baut mit dem Anfang Juni veröffentlichten Update auf Version 1.03 den so genannten Hardcore-Modus ein. Wenn Sie die Option aktivieren, richten sämtliche Waffen mehr Schaden an, sprich: Getroffene Feinde beißen schneller ins virtuelle Gras. Da das im Umkehrschluss auch auf den eigenen Helden zutrifft, müssen Sie vorsichtiger als ge-

wohnt durch die afrikanische Savanne streifen. Die Entwickler arbeiten auch am Mehrspieler-Teil, entfernen kleinere (Absturz-)Bugs und bauen praktische Komfortfunktionen ein. Zudem dürfen Sie Ranglisten-Gefechte nun auch auf selbstgebaute Karten austragen. Allerdings beklagen sich momentan viele Spieler über unfreiwillige Verbindungsabbrüche. Offenkundig reagiert das Anti-

Cheat-Programm **Punk Buster** noch allergisch auf den Patch. Um das Manko zu umgehen, müssen Sie den Inhalt des Punk Buster-Ordners im **Far Cry**-Unterverzeichnis löschen und den Patch erneut aufspielen. **DM**

FAR CRY 2 V1.03

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Ubisoft Montreal / Ubisoft
PATCHGRÖSSE 60 MByte
TEST IN GS 12/08

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

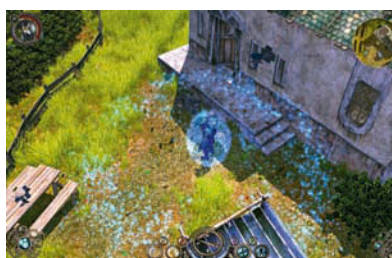
- **Company of Heroes: Tales of Valor:** Der Entwickler Relic behebt mit dem Update 2.6 kleinere Fehler und feilt an der Spielbalance des Echtzeit-Strategietitels. Zudem gibt's eine neue Mehrspieler-Karte (»Hebcrevon«). Achtung: Das Vorgänger-Update 2.502 muss installiert sein.
- **Drakensang:** Wegen des letzten Patches 1.10 kam es in Radon Labs' Rollenspiel immer wieder zu Problemen mit der Beute bei erlegten Feinden. Der Hotfix 1.11 behebt diesen Bug und entfernt zudem selten auftretende Darstellungsfehler.
- **F.E.A.R. 2:** Der satte 900 MByte große Patch auf Version 1.04 baut die beiden Multiplayer-Karten »Conductor« und »Decoy« aus dem Download-Paket »Armored Front« in den Horror-Shooter ein.
- **Geheimakte 2:** Die Version 1.02 optimiert die Darstellung von 16:9-Auflösungen. Bislang konnte es vorkommen, dass Gegenstände bei entsprechenden Bildformaten außerhalb des sichtbaren Bereichs lagen und nicht angeklickt werden konnten.
- **X3: Terran Conflict:** Ein neues Schiff, eine neue Mission, verbesserte Grafikleistung, behobene Bugs und Absturzursachen sowie neue Komfortfunktionen – so soll's sein. Achtung: Dieses Update ist nicht mit der Steam-Version von X3 kompatibel!

Überblick Budget-Spiele

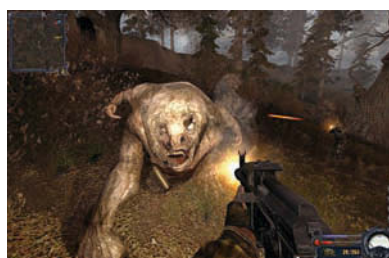
Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

	Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU	Adventure Collection 3	Adventure-Sammlung	80	–	Dtp Entertainment	20 Euro	–	The Longest Journey samt dem Nachfolger Dreamfall.
NEU	Adventure Collection 4	Adventure-Sammlung	71	07/08	EA Classics	20 Euro	–	Undercover und Belief & Betrayal.
	Battlefield 2 Classic	Taktik-Shooter	91	08/05	EA Classics	19 Euro	v1.41	Grandioser Team-Shooter in modernem Szenario.
	Battlefield 2142 Deluxe Edition	Taktik-Shooter	87	12/06	EA Classics	20 Euro	v1.5	Toller Team-Shooter, steriles Szenario.
	C&C 3 Kanes Rache Classic	Echtzeit-Strategie	85	05/08	EA Classics	20 Euro	v1.02	Sehr gutes Addon, trotz schwacher Kampagne.
	C&C 3: Tiberium Wars Classic	Echtzeit-Strategie	87	05/07	EA Classics	20 Euro	v1.09	Sehr gute Fortsetzung der Erfolgsserie.
	Company of Heroes Anthology	Echtzeit-Taktik	86	11/06	THQ	40 Euro	v1.0	Intensives Weltkriegs-Spektakel mitsamt Addons.
	Crysis Classic	Ego-Shooter	93	12/07	EA Classics	20 Euro	V1.4	Bombastischer Ego-Shooter.
	Crysis Maximum Edition	Ego-Shooter	93	–	EA Classics	45 Euro	v1.0	Wer weder Crysis noch Warhead hat, schlägt zu.
NEU	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	86	11/07	Hammerpreis	10 Euro	v2.02	Großartig erzähltes Rollenspiel in Mittelerde.
	Die Gilde 2	Wirtschaftsim.	68	11/06	Hammerpreis	10 Euro	V1.4	Viele Spielelemente, dürftig verknüpft.
NEU	Die Siedler 6 Limited Edition	Actionspiel	80	11/07	Ubisoft	20 Euro	v1.7.1	Hauptspiel mit Soundtrack-CD und Artbook.
NEU	Die Siedler 6: Reich des Ostens	Aufbauspiel	79	05/08	Ubisoft Exclusive	10 Euro	v1.7.1	Solides Addon mit serientypischen Neuerungen.
	F.E.A.R.	Ego-Shooter	86	11/05	AK Tronic Pyramide	9 Euro	v1.08	Großartiger Horror-Shooter trotz trister Innenlevels.
	FIFA 09 Classic	Sport	86	11/08	EA Classics	19 Euro	#4	Optisch und spielerisch schöne Simulation.
	Fußball Manager 08	Manager	87	12/07	EA Classics	20 Euro	v2.0	Klasse Manager, nur vom Nachfolger geschlagen.
NEU	Gothic 3	Rollenspiel	85	11/07	Deep Silver	10 Euro	v1.09	Tolles Spiel, inzwischen weitgehend fehlerfrei.
	Guild Wars: Complete Collection	Online-Rollenspiel	90	–	Ncsoft	45 Euro	–	Großartiges Rollenspiel, alle drei Addons.
	Medal of Honor Airborne Classic	Ego-Shooter	81	10/07	EA Classics	20 Euro	v1.3	Unkompliziertes Weltkriegs-Geballer.
	Mercenaries 2: World In Flames	Actionspiel	74	11/08	EA Classics	20 Euro	v1.1	Zerstörungsgorgie mit Bedienungsmacken.
	Need for Speed Undercover	Rennspiel	72	01/09	EA Classics	20 Euro	V1.0.1.18	Ideenloser Tiefpunkt der Serie.
	Race Driver GRID	Rennspiel	91	07/08	Codemasters Bestseller	18 Euro	v1.2	Meilenstein im Renn-Genre.
NEU	Sacred 2	Rollenspiel	82	12/08	Deep Silver	30 Euro	v2.4	Monsterhatz in wunderschöner Welt.
NEU	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	79	–	Deep Silver	20 Euro	v1.5.09	Atmosphärischer Shooter mit Bug-Problemen.
	World in Conflict	Echtzeit-Taktik	88	10/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.01	Das beste Taktikspiel. Auch als Uncut-Edition.



Die Zauber wurden mit **PhysX-Effekten** aufgehübscht.



Folgen des Atomunglücks: **angriffslustige Mutanten**.



David gegen Goliath: Ein Hobbit kämpft gegen einen **Troll**.

Sacred 2

Mit einer von sechs Klassen kämpfen Sie sich in **Sacred 2: Fallen Angels** durch die schönste und glaubwürdigste Welt der Action-Rollenspiel-Geschichte. In Städten spazieren Bürger herum, die sich sogar miteinander unterhalten und auf Ihren Helden reagieren. Die knalligen Gefechte profitieren vom einzigartigen Kampfsystem: Wie schon im Vorgänger dürfen Sie mehrere Ihrer erlernten Kampfkünste zu Angriffsketten verknüpfen. **CB**

Stalker Clear Sky

Das Addon zu **Stalker** bietet wie schon das Hauptprogramm eine atmosphärische Geschichte. **Clear Sky** erzählt dabei die Vorgeschichte des Spiels, Schauplatz ist daher wieder der zerstörte Reaktor in Tschernobyl. In der stimmungsvollen Welt lauern Gefahren wie Anomalien, Mutanten und – Bugs. Auch in der aktuellen Version ist das Spiel immer noch nicht frei von Fehlern, daher empfehlen wir den Kauf nur frustresistenten Fans. **CB**

Herr der Ringe Online

Im Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** tauchen Sie in das bekannte Fantasy-Universum von J.R.R. Tolkien ein. Zwischensequenzen erzählen die Geschichte um die Ringkriege, die Sie nur auf Seiten der Guten erleben dürfen. Bemerkenswert ist die außerordentliche Pflege des Spiels durch den Entwickler Turbine. In regelmäßigen Abständen erscheinen große und kleinere Erweiterungen, oft sogar kostenlos. Das ist vorbildlich. **CB**

GameStar.de
Screenshots & Infos:
- Sacred 2
► Quicklink: 5417
- Stalker: Clear Sky
► Quicklink: 5284
- Herr der Ringe Online
► Quicklink: 6267

SACRED 2: FALLEN ANGELS

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Ascaron / Deep Silver
VERSION 2.4
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



STALKER: CLEAR SKY

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER GSC Gameworld / Deep Silver
VERSION 1.5.09
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



DER HERR DER RINGE ONLINE

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Turbine Entertainment / Codemasters
VERSION 2.02
CA. PREIS 10 Euro (13 Euro/Monat)
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Überblick Aktuelle Mods

Volvo The Game

Die GTR-Macher beglücken Motorsportfans mit einem gelungenen Werbespiel.

DVD
Mod Special

Volvos sind unkaputtbar! Dabei haben wir wirklich alles probiert – vom Frontalcrash in den Reifenstapel bis zum dreifachen Überschlager. Resultat: keine Beule, keine zersplitterte Windschutzscheibe, nicht mal ein Kratzer. Aber vielleicht wäre es auch ein bisschen viel verlangt, dass ein Werbespiel für einen Autohersteller durch ein detailgetreues Schadensmodell glänzt. Mit dessen Fehlen haben wir auch schon die einzige Schwäche von **Volvo: The Game** genannt. Denn ansonsten kann die kostenlose Simulation von Simbin (GTR- und Race-Serie) problemlos mit jedem Vollpreis-Rennspiel konkurrieren, vom Umfang einmal abgesehen.

Sie dürfen insgesamt sechs Volvo-Autos Probe fahren, darunter den Klassiker 240 Turbo, aktuelle Modelle wie C30 oder C40 sowie das Konzept-Coupé S60. Damit geht's entweder auf den Asphalt der Volvo-Teststrecke am Hafen von Göteborg oder auf den ukrainischen Rennkurs Chayka in der Nähe von Kiew. Beide Strecken wurden mit Liebe zum Detail nachgebaut und sind eine ebenso ungewöhnliche wie fahrerisch interessante Abwechslung zur tausendsten Runde in Hockenheim.

Stabil zum Sieg

Auch auf der Strecke gibt es alles, was Rennspielfans von einer Simbin-Simulation erwarten: eine rea-



Die originalgetreu nachgebaute Volvo-Teststrecke führt direkt am Göteborger Hafen entlang.

listische Fahrphysik, kernigen Motorensound und spannende Duellle mit cleveren Computergegnern. Dank zahlreicher zuschaltbarer Fahrhilfen wie ABS oder Stabilitätskontrolle sowie einer vorbildlichen Gamepad-Unterstützung kommen auch Einsteiger schnell zu Erfolgen. Profis registrieren sich für den Online-

Wettkampf und versuchen, die weltweiten Bestzeiten zu knacken. Die ersten zehn gewinnen Preise. Wir haben es immerhin unter die besten 2.000 geschafft. **HK**

VOLVO: THE GAME

TYP	Kostenloses Werbespiel		
VERSION	1.0	GRÖSSE	500 GByte
URL	http://www.volvocars.com/int ▶ Quicklink: 6223		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Mod-Empfehlungen für The Witcher



Die Kämpfe werden zu einer knallharten Herausforderung.



Fast alle Texturen im Spiel fallen mit der Mod detaillierter aus.



Diese Taverne gehört zu den neuen Umgebungen der Mod.

Flash's Balance-Mod

Highlights: viele Balance-Änderungen.

Wenn Ihnen das Rollenspiel **The Witcher** bisher nicht fordernd genug war, sollten Sie sich am neuen Schwierigkeitsgrad versuchen, den die **Flash**-Mod liefert. Der treffend bezeichnete »Insane«-Modus macht Ihre Gegner bis zu siebenmal widerstandsfähiger. Außerdem liefert die Mod neue Waffenmodelle, Verbesserungen an der Benutzeroberfläche und Kamerasteuerung und viele kleine Balance-Änderungen, die auch ohne den neuen Schwierigkeitsgrad funktionieren. Den Download zu der Mod finden Sie auf GameStar.de unter dem ▶ Quicklink: 6236. **CHS**

Texture Mod

Highlights: schärfere Texturen.

Schön anzusehen sind die Umgebungen in **The Witcher** von Haus aus. Mit der **Texture Mod** werden die Wandtapeten und Bodenbeläge sogar noch einen Tick hübscher. 3.000 Texturen für Gebäude, Tiere, Vegetation und Rüstungen werden mit der knapp 1,4 GByte großen Mod überarbeitet. Auch die Zaubereffekte wirken schärfer gezeichnet. Der Preis der Schönheit: Die Hardwareanforderungen steigen, ohne Zweikern-Prozessor kommt die Darstellung häufig ins Stocken. Den Download gibt's auf GameStar.de unter dem ▶ Quicklink: 6237. **CHS**

Deception

Highlights: neue Stadt, neue Geschichte.

Die **Deception**-Mod führt Geralt von Riva, den Protagonisten von **The Witcher**, in die Siedlung Carreas. Hier soll er seinem alten Freund Dandelion zur Seite stehen. Der ist in eine Intrige gestolpert und hat sich dabei Ärger mit der Justiz eingehandelt. Neben der zusätzlichen Stadt und Questreihe liefert die Mod vom Hobby-Entwicklerteam Redflame Interactive neue Zwischensequenzen, ist komplett vertont und bietet rund drei Stunden Unterhaltung. Herunterladen können Sie die etwas über 300 MByte große **Deception**-Mod unter dem ▶ Quicklink: 6243. **CHS**



Gegen den uralten Feind, die **Schatten**, hat die Flotte der Narn keine Chance.



Als **Raumjägerpilot** verteidigen Sie Ihr Mutterschiff gegen angreifende Brakiri-Bomber.

The Babylon Project

Die TV-Serie **Babylon 5** bot spektakuläre Trickeffekte und groß inszenierte Weltraumschlachten. Dieses Fanspiel lässt Sie die Kämpfe als Jägerpilot nacherleben.

Die 90er Jahre waren das Jahrzehnt der Weltraumstationen, zumindest im Fernsehen. In der TV-Serie **Star Trek: Deep Space Nine** kämpfte Commander Sisko gegen das fiese Dominion, an Bord der fünf Meilen langen Raumstation **Babylon 5** versuchte sich Captain Sheridan als Vermittler zwischen außerirdischen Rassen wie den Narn, Centauri und den geheimnisvollen Volonen. Sheridans Bemühungen endeten manchmal in Friedensverträgen, aber noch viel öfter in gewaltigen Weltraumschlachten. Die wurden mit damals fürs Fernsehen revolutionär aufwändigen Computeranimationen inszeniert und haben bis heute nicht an Dramatik verloren. Eigentlich die perfekte Vorlage für ein Computerspiel,

doch die angekündigte, offizielle Umsetzung erschien nie.

Inzwischen können Sie die effektreichen Raumschiffkämpfe jedoch mit dem **Babylon Project** nacherleben, einem hervorragenden Weltraum-Actionspiel auf Basis der **Freespace 2**-Engine. Das Beste daran: Der Titel wurde von Fans der Serie programmiert und wird zum kostenlosen Download angeboten. **Freespace 2** brauchen Sie zum Spielen nicht.

Wie im Fernsehen

Der Umfang des Fanspiels ist gewaltig. Dutzende Raumschiffe wurden detailverliebt nachgebaut, einige der Kampagnen erstrecken sich über 20 Missionen, eine bietet sogar alternative Verläufe. Dazu sind viele Dialoge

vertont und werden mit Videoeinblendung aus der Serie ergänzt. Es gibt sogar einige vorgerechnete Zwischensequenzen. Die Modelle und Weltraumhintergründe wurden mit originalgetreuen Texturen beklebt und die Waffen- und Explosionseffekte der **Freospace**-Engine kräftig aufgeböhrt. Das optische Niveau der Fernsehserie erreicht **The Babylon Project** allemal: Wenn die Laserkanonen der Schattenschiffe durch den Rumpf eines Narn-Kreuzers schneiden, wenn die Starfury-Jäger an den riesigen Kriegsschiffen der Erdallianz vorbeisauhen und sich die Waffen der trägen Weltraumpötte mit ihrem charakteristischen Brummen aufladen, kommt echte **Babylon 5**-Stimmung auf.

Wie es sich für ein Spiel in der Tradition von Klassikern wie **Wing Commander**, **X-Wing** oder **Freospace** gehört, erleben Sie diese Szenen im Cockpit eines kleinen, kaum geschützten Angriffsjägers; mal auf Seiten der Menschen, der Schatten oder der stolzen Narn.

Wie bei Freespace

Die Kampagnen bieten viel Abwechslung. Die beiden offiziellen Missionsreihen des Spiels schicken Sie in den Kampf gegen Raider-Piraten und als Er-

denpilot in den Verteidigungskrieg gegen die überlegenen Mimbari. Zusätzlich enthält der als DVD-Ausgabe angebotene, rund 1,8 GByte große Download aber auch eine Reihe weiterer Kampagnen. So sollen Sie im dramatisch erzählten »Earth-Brakiri War« eine Invasion der Erde verhindern und fechten in den ersten beiden Teilen der »Drums of War«-Reihe als Narn-Pilot die blutigen Fehde zwischen Ihrer Rasse und dem Volk der Centauri aus. Die letzte Episode der Trilogie müssen Sie allerdings erst separat herunterladen.

Was alle Einsätze verbindet, ist der knackige Schwierigkeitsgrad. Manche Missionen sind selbst nach fünf Anläufen kaum zu schaffen. Zum Glück dürfen Sie dann den Einsatz überspringen.

Für Fans der Serie und alle, die sich nach guter Weltraum-Action sehnen, ist **The Babylon Project** ein Pflicht-Download. Die grandiosen Massenschlachten sind nicht nur optisch beeindruckend, sondern dank der exzellenten Grundlage der **Freospace**-Technik auch sehr gut spielbar. **CHS**



Der Schlachtkreuzer der **Erdallianz** macht Jagd auf ein Trägerschiff der Piraten.

THE BABYLON PROJECT

TYP	Fanspiel zur TV-Serie Babylon 5	GRÖSSE	1,8 GByte
VERSION	3.6.9	Quicklink:	6249
URL	babylon.hard-light.net		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Leserbriefe



Die Sims 3: »Ja, das Spiel ist toll geworden, aber warum muss man an Details merken, dass man doch nur wieder kaufen, kaufen, mehr kaufen soll?«

Die Sims 3

Typisch EA!

Wie etwa 90 Prozent aller spielerisch unterversorgten Frauen habe ich Die Sims 3 mit sehr viel Spannung und Vorfreude erwartet. Tatsächlich jedoch machte sich bereits bei der Sims-Erstellung der »Typisch EA!«-Gedanke breit. Es begann bereits bei der Auswahl der Frisuren, die – sowohl bei Männlein, aber insbesondere bei Weiblein – in ihrer Grundform Vielfältigkeit und Qualität stark vermissen lassen. Talentierte Modder übertrafen die Qualität der vorgegebenen Frisuren schon in Die Sims 2 um mehr als nur ein paar Meilen. Leider gilt das immer noch für die Sims 3. Farbvariation hin oder her, irgendwie hatte ich da mehr Kreativität und Geschmack erwartet. Ich vermutete, dass man diese Art der Details recht bald im Sims-Store nachkaufen darf, wenn man ein wenig Abwechslung auf den Köpfen seiner Sims haben möchte. Wahrscheinlich hat EA Marktforschung betrieben und festgestellt, dass die meisten (kostenlosen) Mods auf den Fanseiten eben Frisuren und (geschmackvollere) Klamotten waren, und hat in dieser Hinsicht so gleich das wirtschaftliche Szepter übernommen. Siehe da: Auf der offiziellen Tauschbörse kann man frei alles austauschen, Klamotten und Frisuren müssen jedoch gekauft werden. Zufall?

Ja, Die Sims 3 ist wirklich toll geworden, aber warum muss man an Details wieder merken, dass man doch nur kaufen, kaufen,

mehr kaufen soll? Es bleibt zu hoffen, dass die Modding-Community so geschickt und kreativ bleibt wie zuvor und ihre Kreationen weiterhin kostenlos anbietet.

Steffi Wolf

EA und der Datenschutz

Was ihr im Sims-3-Test über den Datenschutz erklärt, hört sich bedenklich an. Ich möchte euch meine Erfahrung mit Electronic Arts mitteilen. Als ich damals Sims 2 erwarb, ließ ich mich bei EA registrieren, um das Online-Angebot nutzen zu können. Als jemand, dem seine Daten am Herzen liegen, nutzte ich eine extra dafür eingerichtete anonymisierte E-Mail-Adresse, die ich für nichts anderes verwendet habe als für diese Registrierung. Nach nicht mal einer Woche musste ich verblüfft feststellen, dass erste Werbe-Mails auf dem E-Mail-Konto landeten. Um sicherzugehen und um den Mail-Anbieter als Verursacher auszuschließen, erstellte ich dort ein weiteres Konto. Das blieb sauber. EA scheint solche Daten also entweder trotz gegenteiliger Behauptung gewerblich zu nutzen, oder sie haben Sicherheitslücken. Ich schrieb daraufhin an EA und informierte sie über den unsachgemäßen Gebrauch meiner Daten. Als Antwort erhielt ich eine Standard-Mail, die mich darüber aufklärte, dass EA den Datenschutz sehr ernst nehmen und Verletzungen unmöglich seien. Wenn ich mir die jetzt bei Die Sims 3 erhobenen Daten anschau, wird mir ehrlich gesagt ganz anders.

Jens Müller

Heftumfang

Magere 146 Seiten

Zunächst will ich euch ein großes Lob dafür aussprechen, wie qualitativ hochwertig euer Heft jedes Mal wieder ist. Insbesondere der Magazinteil hebt euch von der Konkurrenz ab. Dennoch komme ich nun leider zu meinem Kritikpunkt, nämlich dem Umfang der Hefte. Mit Ausgabe 6/09 sind wir nun bei mageren 146 Seiten angelangt, vor zwei Jahren waren es im Schnitt noch 30-50 Seiten mehr. Ich kann verstehen, dass ihr den Heftpreis vor einem Jahr durch erhöhte Druckkosten erhöht habt. Allerdings klingt diese Begründung für mich paradox, wenn das Heft inhaltlich zusammenschrumpft.

Dustin Becker

Der Vergleich hinkt: Der Anteil der redaktionellen Seiten ist in etwa gleich geblieben, in manchen Fällen liegt er sogar höher als noch vor einigen Jahren. Dass der Gesamtumfang sinkt, liegt an weniger Werbung in der GameStar. Wenn sich der Werbemarkt erholt, wird auch GameStar wieder an Umfang zulegen.

Michael Trier

Duke Nukem Forever

Mit der bloßen Faust

Voller Entsetzen las ich den Artikel zum Ende von Duke Nukem Forever. Das war wie ein Schlag ins Gesicht. Alle Hoffnungen, alle Träume, endlich das Duke-Imperium zu betreten, wurden mit einem Mal brutal zerstört. Wer ist schon Gordon Freeman? DUKE! BÄM! Das schlägt



Duke Nukem Forever: »DUKE! BÄM! Das schlägt ein wie eine Bombe!«



ein wie eine Bombe! Guckt euch doch das armselige Hemdchen Gordon mal an, der Möchtegern-Held. Angst vor Headcrabs??? Der Duke schnippt die Teile mit dem Mittelfinger weg! Brechstange? Pfff, das macht der Duke mit der bloßen Faust! Der Duke braucht auch nicht wissen, warum da Stroh liegt. Für ihn ist nur eines wichtig: Dass zu jedem Zeitpunkt und an jedem Ort die Sonnenbrille richtig sitzt. Hail to the king, baby!

Markus Lupprian

Rapidshare

Werbung für Raubkopien?

Beim Lesen der GameStar-Charts auf Seite 96 prangt in der oberen rechten Ecke seit neuestem der Hinweis »powered by Rapid Share«. Kann es das größte PC-Spielemagazin Deutschlands wirklich verantworten, Werbung für die größte Plattform illegaler Spiel-Downloads zu machen?

Sebastian Keil

Auf GameStar.de bieten wir seit kurzem einen Teil unserer Downloads über RapidShare an, weil es sich als schnelle und zuverlässige Plattform erwiesen hat. Dazu gehören die Mods und Patches, die wir im Heft im Service-Teil besprechen. Darauf bezieht sich der

Rapidshare-Verweis. RapidShare ist übrigens keine Tauschbörse für Raubkopien, sondern lediglich einer der größten Filehost-Service-Anbieter und unter anderem Hauptsponsor beim Entwicklerpreis der deutschen Spielehersteller. Die Verbreitung von illegalen Daten über die Plattform ist verboten. RapidShare beschäftigt mehrere Vollzeit-Mitarbeiter, die nichts anderes tun, als solchen Inhalten nachzuspüren und diese zu entfernen. *Michael Trier*

Windows 7

Toller Artikel!

❖ Ich muss Daniel Visarius für seinen Artikel über Windows 7 loben. Er war informativ und zugleich auch unterhaltsam, und das bei einem solchen Thema fertigzubringen ist schon eine Kunst für sich. Für genau solche Leistungen habe ich die GameStar abonniert! Eine Anregung hätte ich trotzdem: Könnt ihr nicht mal eine Video-Chronik über die verschiedenen Windows-Versionen machen? *Marcel Kröner*

❖ Vielen Dank für das Lob! Leider ist es nicht so ohne Weiteres möglich, uralte Windows-Versionen aus den 1980er Jahren auf aktueller Hardware zum Laufen zu bringen – aber natürlich lassen sich die per Software emulieren. Als Trostpflaster haben wir die Windows-Historie schon einmal als Bildergalerie unter ▶ **Quicklink: 6228** in unseren neuen Windows-7-Kanal auf GameStar.de gestellt. An der Video-Idee bleiben wir dran. *Daniel Visarius*

Verbotsforderung

Was man so alles lernt

❖ Nach Meinung der deutschen Innenminister und fadenscheiniger Experten lernen Computerspieler also bei Shootern und anderen »Gewaltspielen« das Töten. Interessant. Dann müsste ja auch der erweiterte Schluss gelten! Meine Lebensgefährtin spielt gern und intensiv Need for Speed, Die Sims und etliche Aufbau- und Abbauspiele. Ich fordere deshalb die sofortige Ausstellung eines Führerscheins für sie ohne Ablegen einer Fahrprüfung, da sie bereits am PC und auf der Konsole bewiesen hat, dass sie sicher

und gewissenhaft Auto fahren kann. Zudem ist sie mit sofortiger Wirkung als Familienministerin einzusetzen, da ihre Sims-Familien ein vorbildliches Leben führen. Die Position als Wirtschafts-, Arbeits- und Finanzministerin müsste sie sich schon mit mir teilen, aufgrund unserer Erfolge in Wirtschaftssimulationen und Aufbauspielen. Nicht zu vergessen, dass ich als oberster Militärberater und Verteidigungsminister engagiert werden sollte, immerhin habe ich die Welt mehr als einmal vor inner- und außerirdischen Invasionen gerettet. Natürlich müssen wir uns diese Stellen mit unzähligen anderen Spielern teilen, aber laut den Innenministern sind wir Spieler für all diese Bereiche wohl geeigneter als die Minister-Riege selbst. Kurz gesagt: Die Verbotsforderung der Politiker ist undifferenziert, polemisch, unwürdig und überzogen. Sie beweist erneut: Die höhere politische Ebene ist mit überalterten Politikern besetzt, die den Blick für die Realität und für die Menschen, die sie regieren, verloren haben. *Sven Später*

Spielerbund

Wir brauchen eine Lobby!

❖ Der Leserbrief von Christian Duwe in Ausgabe 6/09 und eure Antwort darauf haben mich zum Denken angeregt. Es ist wahr, wir Spieler haben keine Lobby. Es ist eigentlich unglaublich: Wir sind so viele, und trotzdem haben wir kein gemeinsames Sprachrohr, nichts und niemanden, der uns vertritt. Da ist es eigentlich nur verständlich, dass von Politikern quasi reflexartig die Rechte von Spielern beschnitten werden, wenn mal wieder die sozialen Probleme in unserem Land unübersehbar werden. Denn Spieler sind ein dankbares Ziel, sie melden sich einfach nicht zu Wort. Es fehlt ihnen jemand, der für sie das Wort ergreift, ein Spielerbund. Der könnte vor allem Öffentlichkeitsarbeit betreiben. Ich befürchte, das Bild der nichtspielenden Bevölkerung ist geprägt von dem, was ihnen die Medien zeigen, und die stellen Spieler gern als Außenseiter mit psychischen Problemen dar. Dabei bringen Spiele in Wahrheit immer öfter Menschen verschie-

Fehler!

Die Stadtsilhouette von München wird seit kurzem dominiert von einem hohen Turm, den der GameStar-Chefredakteur Michael Trier über Nacht aus alten GameStars und den rostigen Teilen zusammengeleimt hat, die unten aus seiner Honda CBR 1000RR herausfallen. An der Turmspitze lädt der kauzige Oberautor jeden seiner Mitarbeiter zu Gehaltsverhandlungen. Wenn die Redakteure sich die 13.566 Stufen in die Höhe gequält haben, werden sie oben von Michael hinterücks über die Turmkante in die Tiefe geschubst. Kaum sind sie unten in einen Heuwagen gestürzt, klingelt ihr Handy: Das Ganze sei ein Versehen gewesen, sie mögen bitte wieder nach oben kommen. Sinn der Übung ist es, die Lernfähigkeit der GameStar-Redaktion zu testen. Das Experiment dauert an; München leidet noch auf unbestimmte Zeit unter dem Geschrei der Fallenden.

Test: Die Sims / Anno 1404

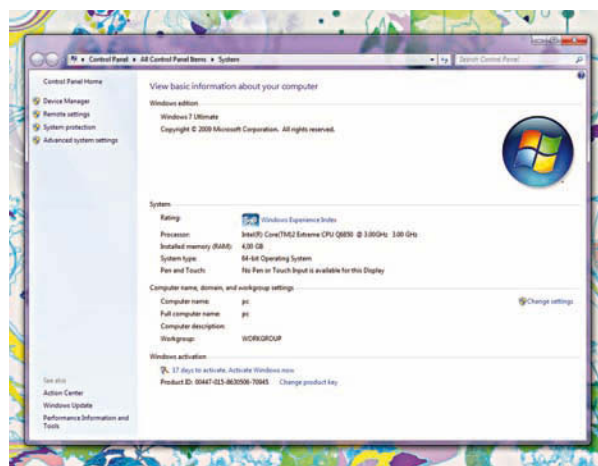
Entspannt stehen Oliver Hergeth und Oliver Leibundgut neben dem Heuwagen, in den gerade unter gellendem Geschrei die Layout-Chefin Sigrun Rüb einschlägt. »Wusstest du, dass die im Technik-Check zu Die Sims 3 die Lupen bei den Vergleichsbildern vertauscht hat?«, fragt Hergeth. »Klar, und im Artikel zu Anno 1404 hat sie die Markierungen der Bilder unten links und rechts verwechselt!«, antwortet Leibundgut, derweil die Layouterin desorientiert aus dem Heuwagen krabbelt. Es ist ihr fünfter Turmsturz, aber weil Frauen schneller von Begriff sind als Männer, verweigert Sigrun den erneuten Aufstieg. Wie aus dem Nichts erscheinen Schergen von Michael, drehen die Layouterin mehrmals um die eigene Achse, erklären dann, der Chef warte »diesmal im linken Turm« – schon verschwindet die Getäuschte strahlend im Treppenhaus.

Preview: Modern Warfare 2

Unter die Schaulustigen am »Deppensturz« (Lokalspott) mischt sich Maté Strysewke und verwickelt Nebenstehende in Plaudereien: »Der da gerade beim Fallen Salti schlägt, das ist der Fabian Siegmund. Der hat mal in einer Preview zu Modern Warfare 2 geschrieben, im Spiel blase einem ein Eisturm entgegen. Verstehen Sie? Ei-Sturm! Haha! Voll eklig!« – »Guter Mann, der meinte doch sicher Eis-Turm. «Bläst einem der Eis-Turm entgegen«. Das macht doch Sinn.« – »Meinen Sie?« – »Unbedingt.« »Genau!«, mischt sich in dem Moment der heubedeckte Siegmund ins Gespräch, »von einem Fehler kann keine Rede sein! Aber entschuldigen Sie mich, der Chef hat gerade angerufen, ich muss da noch mal hoch.« Und weg war er.

News: Neue USK-Siegel

Die Neugierde treibt auch Peer Niehof rüber zum Turm, um sich diesen Fabian Siegmund mal anzugucken; er hat gehört, der habe in den News wiederholt von einem »Max-Bredow-Institut« fabuliert, dabei ist Niehof nur das Hans-Bredow-Institut bekannt. Am Turm stößt Niehof auf eine dramatische Szene: Sirenen, Scheinwerfer, gebannt verfolgt die gaffende Menge, wie an der Turmspitze zwei Gestalten miteinander ringen. Dann der Aufschrei: Die beiden stürzen über die Kante, fallen in die Tiefe, verschwinden im Heu! Totenstille. Plötzlich ein Rascheln, und aus dem trockenen Gras arbeiten sich Fabian und Sigrun. Die beiden waren gleichzeitig oben angekommen, hatten Michael schlafend vorgefunden, sich spontan gegen ihn verbündet: Man müsste ihm einen Hans-und-Moritz-Streich spielen, sagte Fabian, ihn selbst in die Tiefe stoßen; Sigrun war Feuer und Flamme, packte den Chef, warf ihn aber statt über die Kante gegen die Treppenhauswand – Seite verwechselt! Es gab Streit, der Rest ist bekannt. Von oben hört man ein leises Gähnen.



Windows 7: »Euer Artikel war informativ und zugleich auch unterhaltsam.«

denen Generationen dazu, miteinander zu reden.

Langer Vorrede kurzer Sinn: Wir sollten uns organisieren! Vielleicht fühlt sich ja die GameStar-Redaktion angeregt, so eine Initiative zu unterstützen? *John Bührdel*

Unser Verlag, IDG Entertainment, ist bereits ein Fördermitglied im Bundesverband der deutschen Spieleentwickler (G.A.M.E.), dessen Arbeit wir vielfältig unterstützen. Mindestens genauso gern wären wir bereit, einen Verband der deutschen Spieler zu unterstützen, sofern er ein ernsthaftes, professionelles und dauerhaftes Fundament besitzt. Momentan ist hierzulande keine solche Initiative in Sicht. Wir würden uns sehr freuen, wenn sie entstünde. Bis dahin können Sie unter ► **Quicklink: 6248** auf GameStar.de Ihrem zuständigen Abgeordneten Ihre Meinung sagen. *Michael Trier*

Landwirtschafts-Simulator

Oh Gott, Platz 1!

... Als ich gestern mit zwei Freunden beim Media Markt in Berlin nach einem Spiel schaute, sahen wir das unfassbare: Der Landwirtschaftssimulator war auf Platz 1 der Charts! Wir wollten unseren Augen nicht trauen. Uns stellt sich nur die Frage: Wie konnte dieses Spiel die Herzen der Käufer erringen, wo doch schon der Text auf der Rückseite der Verpackung mit unglaublichen sechs verschiedenen Vehikeln wirbt ...? *Kilian Gärtner*

Eine einfache Erklärung

... Ich höre immer wieder Unverständnis darüber, dass die ... nun ja ... Simulationen von Astragon so erfolgreich sind. Ich werde das mal aufklären. Ich selber besitze viele dieser Spiele (und natürlich

auch wirkliche Perlen wie GTA 4, Need for Speed usw.). Der Grund für den Kauf der Müllabfuhr-, Landwirtschafts- und Schiffssimulationen ist: Ich und viele andere Zocker sind über 30 und 40 Jahre alt. Warum das ein Grund ist? Weil wir inzwischen Kinder haben! Diese Kinder lieben Trecker, Boote, die Müllabfuhr, Busse und Gabelstapler. Da die Spiele von Astragon sehr einfach zu bedienen sind, sitzen auch meine Jungs (6 und 8) begeistert davor. Die Grafik ist dabei neben-sächlich, und gewaltfrei ist das alles auch noch. Es gibt einfach keine Alternativen. Deshalb wird sich die qualitativ sicherlich fragwürdige Simulationssoftware auch weiterhin gut verkaufen. Ich selber bleibe natürlich lieber bei Fallout 3. *Marco W.*

Anno 1404

Warum wandern die Schatten?

... Mir ist in euren Videos zu Anno 1404 ein Fehler ins Auge gesprungen. Ist euch noch nie aufgefallen, dass sich die Schatten beim Rotieren der Kamera mitdrehen? Es sieht so aus, als sei der Stand der Sonne an den Blickwinkel der Kamera gekoppelt, was zwar der Ansehnlichkeit des Spiels nicht schadet, wohl aber dem Realismus. Gibt's dafür einen speziellen Grund? *Simeon Manz*

... Wir haben die Frage an Dirk Riegert weitergeleitet, Lead Designer von Anno 1404. Seine Antwort: »Anno erschafft eine Parallelwelt, die glaubwürdig und nachvollziehbar ist, in manchen Punkten aber ihren eigenen Gesetzen folgt. Schließlich wird es im Spiel auch niemals Nacht. Schatten in Anno sind so lange schön, wie sie sich auf der dem Spieler abgewandten Seite befinden und

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

für zusätzliche Plastizität sorgen. Normalerweise müsste es möglich sein, durch das Drehen der Kamera auf die Schattenseite zu schauen. Ist es aber nicht, denn die Schattenseite sieht zu unfreundlich und dunkel aus. Daher bleibt der Spieler in Anno immer auf der Sonnenseite des Lebens; im wörtlichen wie im übertragenen Sinne.« *Dirk Riegert*

Kopierschutz

Budget-Spiele aktivieren?

... Könnt Ihr mir sagen, ob Budget-Spiele auch noch online aktiviert werden müssen? Kann man das auf der Verpackung irgendwo sehen? *Gabi Reiser*

... Das unterscheidet sich von Fall zu Fall. Wenn die Budget-Version vom Original-Publisher des Spiels stammt, ist die Online-Aktivierung in der Regel noch drin. Zweitverwerter (etwa die Software-Pyramide) legen dagegen meist Wert auf einen einfacheren Kopierschutz. Was aber nicht heißen muss, dass man dort vor Online-Aktivierungen gefeit ist. In jedem Fall muss auf

der Packung gut lesbar angegeben sein, falls das Spiel eine Internetverbindung voraussetzt.

Christian Schneider

Team Fortress 2

Schlechtes Timing

... Es ist schön von euch, dass ihr nach zwei Jahren einen Kontrollbesuch bei Team Fortress 2 gemacht habt und dem Spiel auch eine neue Wertung verpasst. Aber eine Heftausgabe später, und der Artikel würde den aktuellen Stand von Team Fortress 2 viel besser ablichten. Inzwischen gibt es das große Sniper&Spy-Update mit neuen Waffen und Achievements für den Sniper und Spy, zudem neue Karten und einen neuen Spielmodus. Ich verstehe, dass ein Artikel eine Deadline hat, aber dennoch, ihr hättet es irgendwie doch wissen müssen und um eine Ausgabe verschieben können, das wäre aktueller gewesen.

Joannis Kurtessis

... Wir haben uns selbst geärgert, dass ausgerechnet so kurz nach



Landwirtschafts-Simulator: »Da sitzen auch meine Jungs begeistert davor.«



Anno 1404: »Der Spieler bleibt in Anno immer auf der Sonnenseite des Lebens.«

unserem Kontrollbesuch bereits das nächste Update erschienen ist. Aber weil Online-Spiele wie Team Fortress 2 regelmäßig aktualisiert werden, ist kein Zeitpunkt jemals hundertprozentig passend. Zumindest gibt uns das einen guten Grund, Team Fortress bald mal wieder unter die Lupe zu nehmen.

Petra Schmitz

Ich fordere Revanche!

❖ Ich glaube ja gern an Zufälle, aber als ich im Video zu Team Fortress 2 zusehen musste, wie Fabian auf einem Arena-Server einen Scout umlegt und oben links

mein Name auftaucht, wäre ich dann doch fast vom Stuhl gefallen. Ich erinnere mich sogar noch, wie ich mich zuvor mir einem Freund über Fabians Nickname amüsiert habe. Damit ich Fabian nicht wegen Rufmord anzeige, fordere ich ihn zu einer Revanche-Partie TF2 heraus! David Ludwig

❖ Die Revanche kann ich dir leider nicht gewähren, denn für das Video hat ausnahmsweise die Kollegin Petra meinen Account benutzt. Auf ihrem Rechner läuft nämlich die blutige US-Fassung, die nicht DVD-tauglich ist. Bleibt mir nur zu sagen: Haha, du hast gegen ein Mädchen verloren!

Fabian Siegmund

Blood-Bowl-Anzeige

Peinlicher Schreibfehler

❖ Was musste ich nach einem Blick auf die Rückseite der GameStar-Ausgabe 7/09 mit schier un-

gläubigem Kopfschütteln zur Kenntnis nehmen: einen der fürchterlichsten Rechtschreibfehler in der Geschichte der Printmedien, den ich mit meinen nun 41 Lebensjahren erleben durfte! Steht da doch in der Blood-Bowl-Werbung das Wort »Atmosphäre«. Da ist wohl das »h« verrutscht! Nun stellt sich mir die Frage, ob die Verantwortlichen für die Anzeige eurem Redakteur Heiko Klinge absichtlich mangelhafte Rechtschreibkenntnisse unterstellen – schließlich handelt es sich ja um ein Zitat ...

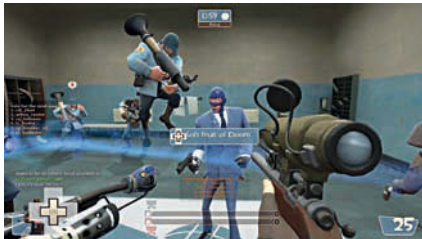
Markus Utz

❖ Wer meine unfehlbaren Kenntnisse der Rechtschreibung überprüfen möchte, schlägt in der Ausgabe 10/08 die Seite 16 auf. Dort steht Schwarz auf Weiß: »Atmosphäre«. Aber ich möchte Depp Silver hier keine Absicht unterstellen, solche kleinen Buchstabenfehler passieren selbst den Besten.

Heiko Klinge

Der aller kürzeste Witz

Wenn ihr Mathematikerwitze so lustig findet, habt ihr noch nicht mit der Physik gerechnet. Der kürzeste Witz der Welt ist tatsächlich nur ein Zeichen lang (das im Zeichensatz fehlt und deshalb ausgeschrieben werden muss): Pi-quer. Der Querstrich ist in der Physik ein Symbol für das Dividieren durch 2 mal Pi. Damit ist Pi-quer eine elitäre Form der Darstellung für »einhalb«. Das finden Physiker unglaublich komisch. Wieso genau kann ich leider nicht sagen; ich bin Mathematiker. Jakob Förderer



Team Fortress 2: »Eine Heftausgabe später, und der Artikel würde den aktuellen Stand besser abbilden.«



Blood-Bowl-Anzeige: »Einer der fürchterlichsten Rechtschreibfehler in der Geschichte der Printmedien.«

GAMESTAR INTERAKTIV »PC-Pause«

In der vergangenen Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns beim Erstellen einer Checkliste zu helfen: Gesucht waren Anzeichen dafür, dass man zu lange an seinem Rechner gesessen hat. Damit scheinen sich unsere Leser bestens auskennen, denn wir erhielten hunderte E-Mails und Briefe. Für diese Mühe möchten wir uns bei allen Teilnehmern herzlich bedanken. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, findet auf GameStar.de unter dem ► Quicklink: 5299 eine ausführlichere Liste. CB

Einsender:

1 Sven Reuber

2 Paul-Sören Theil

3 Nicole Daroszewski

4 Jan Kubis

5 Jonas Meder

6 Daniel Buchmeier

7 Julian Schmid

8 Tino Rehfeldt

9 Maximilian Schick

10 Oliver Spies

GameStar-Checkliste

10 Anzeichen dafür, dass Sie den Rechner mal wieder ausschalten sollten:

- ☒ Sie erhalten Ihre nächste Stromrechnung als gebundenes Buch.
- ☒ Sie wollen an Ihrer Freundin eine Wasserkühlung installieren, da mit sie endlich Ruhe gibt.
- ☒ In Ihrem Postfach befindet sich die E-Mail: »Hallo Mama! Was essen wir heute, Pizza oder Cornflakes?«
- ☒ Sie fragen jeden, den Sie auf der Straße treffen, was er über Xar-
- ☒ Sie warten grundsätzlich nicht auf die Buslinie 404.
- ☒ Mit Blick zum Boden wundern Sie sich, dass Sie Beine haben.
- ☒ Das Papier, auf dem Sie mitzählen, wie oft Anno Sie zur Spielpause auffordert, ist voll.
- ☒ Sie haben für jede Keyboard-Taste einen Kosenamen.
- ☒ Der Pizzabote steht unaufgefordert vor der Tür und bringt Ihre tägliche Bestellung.
- ☒ Sie zucken beim Erblicken von blauen Flächen unwillkürlich zu-

Die nächste Aufgabe

Unglaublich: Bei jüngsten Ausgrabungen in München-Schwabing wurde ein verloren geglaubtes Heft-Archiv mit GameStar-Ausgaben der letzten Jahrhunderte gefunden! Die historischen Zeitschriften werden zur Zeit restauriert, ein erstes sorgsam wiederhergestelltes Deckblatt sehen Sie auf der rechten Seite. Wir sind gespannt, welche Schlagzeilen wieder ans Licht kommen werden.



Spekulieren Sie mit uns: Schicken Sie uns ein Cover aus dem besagten Zeitraum unter dem Stichwort »GameStar-Oldies«!

Einsendeschluss ist der 10. Juli.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »GameStar-Oldies«

Mitmachen und Gewinnen

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 28. Juli 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



HANGOVER –

ab 23. Juli im Kino So hatten sich Phil (Bradley Cooper), Stu (Ed Helms) und Alan (Zach Galifianakis) den Junggesellenabschied ihres besten Freundes Doug (Justin Bartha) nicht vorgestellt: Als die drei Trauzeugen nach einer durchzechten Nacht mit Filmriss in ihrem Hotelzimmer aufwachen, ist das Appartement verwüstet, der Bräutigam spurlos verschwunden, und im Badezimmer sitzt ein echter Löwe.

Was ist in der letzten Nacht nur passiert? Finden Sie es heraus, in **Hangover**, der irrwitzigen Action-Komödie vom Regisseur Todd Phillips (**Starsky & Hutch**). Mehr Infos zum Film gibt's unter www.Hangover-derFilm.de.

Zum Kinostart von Hangover am 23. Juli verlosen wir zusammen mit Warner Bros. und Call a Pizza (www.call-a-pizza.de) **einen** rasanten **Speedfight-3-AC-Roller** von Peugeot Motorcycles (www.peugeot-scooters.de).

Der Speedfight 3 AC glänzt als neue Interpretation eines bewährten Rezepts mit dynamischem Design, verbesserter Ergonomie und einer umfassenden Ausstattung.

Um an der Verlosung zu **Hangover** teilzunehmen, füllen Sie entweder unsere Online-Mitmachkarte aus, schreiben uns eine Postkarte oder beantworten die Gewinnspielfrage unter www.call-a-pizza.de. Also, mitmachen, gewinnen und ab ins Kino! Wert des Preises: rund **2.200 Euro**.



Lebensgroße Terminator-Figur

Wundern Sie sich nicht, falls demnächst Christian Bale vor Ihrer Haustür steht. Der möchte möglicherweise auf der Suche nach fiesen Blechmaschinen aus der Zukunft mal Ihr Wohnzimmer unter die Lupe nehmen – denn dort könnte bald schon ein Terminator stehen, in Originalgröße und mit leuchtend roten LED-Augen.

Passend zum aktuellen Kinofilm **Terminator: Die Erlösung** verlosen GameStar und der Figurenhersteller **Muckle Mannequins** einen zwei Meter großen Nachbau des **Terminator T 600**. Das Modell aus Fiberglas ist der jüngste Neuzugang im umfangreichen Sortiment des Mannheimer Unternehmens. Seit zehn Jahren produziert **Muckle Mannequins** Styropordisplays, Schaufensterpuppen und Dekobüsten, aber auch limitierte Nachbildungen zu Film- und Spielfiguren. Das Repertoire reicht von der Batman-Büste über die lebensgroße **Warcraft**-Nachtelfe bis zum knallroten und vor Details trotzens Horny aus dem Strategiespielklassiker **Dungeon Keeper**. Alle Preise und einen Überblick zu den hochwertigen Figuren finden Sie im Internet auf www.mucklefiguren.de. Wert des Gewinnspielpreises: **1.540 Euro**.



2,15 Meter

1,60 Meter

Gegen diese lebensgroßen Terminator-Figur sieht unsere Chef-Layerin Sigrun winzig aus.

**Gaming-Gehäuse**

Auf die inneren Werte kommt es an? Alles Quatsch, zumindest beim PC! Ohne das richtige Drumherum sehen Mainboard, Grafikkarte und CPU alt aus. Kabelsalat und Hitzestau drehen der Rechenleistung den Hahn ab. Da hilft nur ein Top-Gehäuse mit viel Platz für große Lüfter und einer cleveren Verkabelung. So wie bei den Produkten vom Gehäusespezialisten **Cooler Master** (www.coolermaster.com).

Damit Sie Ihre Hardware demnächst in ein hochwertiges Zuhause umziehen lassen können, verlosen wir zusammen mit **Cooler Master** drei **Gaming-Gehäuse**.

Der **CM Storm Scout** und der **HAF 932** sehen dank der roten Innenbeleuchtung nicht nur stylisch aus, die Midi-Tower bieten auch jede Menge Platz und lassen beim werkzeuglosen Hardwareeinbau keine Wünsche offen. Ein ganz besonderes Schmankerl stellt jedoch der Bit-Tower **CSX Cosmos** in der limitierten **Dragon Edition** dar, dessen Seiten von einem feuerroten Drachen-Airbrush geziert werden.

Wert der Preise: **1.230 Euro**.

Gewinner 06/2009

* C. Drees, Speicher F. Ewald, Hannover J. Finck, Brackenheim O. Hartfil, Nordenham D. Léon, Springe D. Orth, Bremen G. Poleschke, Mundersbach J. Roesen, Wuerzburg K. Römer, München C. Sanna, Monheim G. Schumacher, Tuttlingen D. Steimer, Ranschbach

Gewinner der Abo-Verlosung 08/2009

* T. Swinarew, Mallersdorf-Pfaffenberg A. Spaderna, Markt Indersdorf R. Mäser, Meißen C. Seibert, Mittenwald S. Feldhoff, Monheim

Die coolsten Spiele-Weltrekorde

Wie groß ist das größte Gamepad der Welt? Wie schnell kann man den Taktik-Klassiker Splinter Cell durchspielen? Welcher Online-Shooter bot die größte Schlacht aller Zeiten? Wir präsentieren die erstaunlichsten Spiele-Weltrekorde.



Der Franzose Michel Lotito war ein harter Hund. Ins Guinness-Buch der Rekorde schaffte er es, weil »Herr Allesfresser« ein Leichtflugzeug der Marke Cessna verspeiste. Das dauerte zwei Jahre. Computer- und Videospieler ernähren sich angeblich kaum gesünder, ihre Bestleistungen stellen sie aber meist wesentlich schneller auf. Der Sprung ins normale Guinness-Buch der Rekorde gelingt zwar nur wenigen; laut Gaz Deaves, Rekord-Manager bei Guinness World Records Limited, sind in der kommenden Ausgabe 2010 gerade mal zwei Seiten für Spiele-Fans reserviert. Doch gibt es auch eine spezielle »Gamer's Edition«, ein eigenes Buch voller erstaunlicher Bestmarken aus der Welt der Spiele. Wir stellen Ihnen die eindrucksvollsten vor. *Harald Fränkel*

Genialer Kicker

Die erfolgreichsten FIFA-Spieler der Welt sind zwei deutsche Brüder, Daniel und Dennis Schellhase aus Gelsenkirchen. Sie holten bei den World Cyber Games **viermal Gold** (siehe Interview auf Seite 113).

Genialer Klicker

Ausnahmesportler laufen 1.500 Meter in unter vier Minuten. Andere klicken sich während dieser Zeit durch das Adventure Myst. Dylan Guptill aus den USA benötigte **drei Minuten und 18 Sekunden**.



Für das Knobel-Adventure **Myst** brauchen normale Spieler Tage. Es geht auch in knapp drei Minuten.

Bastelfreunde

Als produktivste Rollenspiel-Gemeinde steht die von Neverwinter Nights in der Gamer's Edition des Guinness-Buchs der Rekorde. Demnach haben Fans bislang mehr als **4.200 neue Abenteuer**, so genannte Module, für das populäre Spiel erstellt.

Die Spieler-Bibel



Die **Gamer's Edition 2009** des Guinness-Buchs der Rekorde, auf der unser Report basiert, ist nur in englischer Sprache erschienen. Beziehen können Sie das Nachschlagewerk für umgerechnet 8,50 Euro ▶ **Quicklink: 6219**. Es ist gebunden, 216 Seiten stark und farbig bebildert. Wird es eine deutsche Fassung geben? »Wir sind dabei, die Gamer's Edition für den deutschen Markt zu entwickeln«, erklärte Gaz Deaves von Guinness World Records Limited. »Es besteht die Chance, dass das Buch nächstes Jahr kommt, aber noch kann ich nichts definitiv bestätigen.«

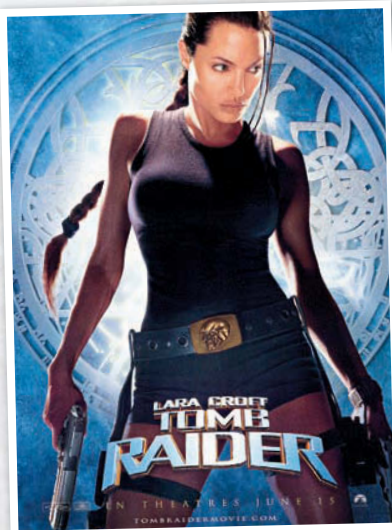
Gute Mine

Der größte Dungeon in einem Online-Rollenspiel befindet sich in ... nicht in World of Warcraft. Die Auszeichnung gebührt vielmehr Der Herr der Ringe Online. Auf die Realität übertragen würden die Minen von Moria eine Fläche von **10,24 Quadratkilometer** bedecken. Zum Vergleich: Im Actionspiel Mafia ist die gesamte Stadt nur halb so groß.



Kinokassenknüller

Als erfolgreichste Verfilmung eines Computerspiels gilt der erste Tomb Raider-Streifen mit Angelina Jolie (2001). Er spielte **274 Millionen US-Dollar** ein (rund 200 Millionen Euro).



Keine andere Verfilmung eines Spiels lockte bislang mehr Zuschauer als **Tomb Raider** mit Angelina Jolie.

Kinokassensturz

Das größte Budget für die Filmumsetzung eines Videospiele verschlang der Streifen Final Fantasy: Die Mächte in dir (2001). Er kostete **137 Millionen Dollar** (102 Millionen Euro). Und floppte gewaltig.

Clan-Führer

Der am längsten bestehende Clan stammt aus Deutschland. Ocrana existiert seit dem 2. November 1996, also seit **14 Jahren**. Ursprünglich wurde Ocrana als Clan für QuakeWorld gegründet, den Mehrspieler-Part von id Softwares Shooter Quake.

Größe zählt

Die Weltraum-Handelssimulation mit den meisten Sternensystemen ist der 1993 erschienene zweite Teil des Klassikers Elite. Das Spiel enthält sage und schreibe **100 Milliarden Systeme**, in jedem finden sich durchschnittlich 20 Planeten und Monde. Das sind 300mal mehr Himmelskörper, als Menschen auf der Erde leben. Noch ein Vergleich: Das aktuelle Simulations-Monster X3: Terran Conflict bietet »nur« etwas mehr als 150 Sektoren.



Gegen die 100 Milliarden Sternensysteme in **Frontier: Elite 2** wirken andere Weltraumspiele geradezu winzig.

Ungünstige Entwicklung

Als Spiel mit der längsten Entwicklungszeit gilt der Ego-Shooter Duke Nukem Forever. Nach der Pleite der Entwickler 3D Realms ist mehr als fraglich, ob der Titel überhaupt noch erscheint. Bisher warteten die Fans seit mehr als **zwölf Jahren**.

Sing-Star aus Deutschland

Der in Deutschland lebende Südkoreaner Han-Beom Kuh hat mit seinen Auftritten bei YouTube, wo er **70 Singstar-Titel** vortrug, mehr Zuschauer erreicht als jeder andere. Der Student wurde so bekannt, dass Sony sogar eine Fernsehwerbung mit ihm drehte ▶ Quicklink: 6217.

Interview

»Tägliches Training ist Pflicht«



Die Zwillinge **Daniel »hero« und Dennis »styla« Schellhase** aus Gelsenkirchen gelten als die Ronaldos des virtuellen Fußballsports. Ihr Rekord: Sie sind die Familie mit den meisten Goldmedaillen (4) bei den World Cyber Games, dem weltweit größten E-Sport-Wettbewerb.

GameStar ❖❖❖ Wie fühlt es sich an, in der Gamer's Edition des Guinness-Buchs zu stehen?

❖❖❖ **Dennis** Wir sind erst durch eure Anfrage darauf aufmerksam gemacht worden, vorher wussten wir es gar nicht. Wir freuen uns natürlich darüber, und es ehrt uns.

❖❖❖ Ihr seid Profi-Spieler. Könnt ihr von eurem Job leben?

❖❖❖ **Daniel** Eigentlich spricht man ja nicht darüber. Aber drücken wir es mal so aus: Ich kann mein Studium finanzieren, und für ein paar Extras reicht es auch noch.

❖❖❖ Was tut ihr, um bei Fifa derart gut zu sein?

❖❖❖ **Dennis** Tägliches Training ist Pflicht. Wir absolvieren ein Pensum von durchschnittlich zwei bis drei Stunden reiner Spielzeit am Tag. Im Endeffekt ist aber vor allem die Konstanz sehr wichtig, also wirklich regelmäßig zu trainieren. Talent mitzubringen kann hilfreich sein, denn es ist ja in jedem Bereich so, dass einige härter für ihren Erfolg arbeiten müssen als andere.

❖❖❖ Ihr spielt auch Pro Evolution Soccer, aber nur in der Freizeit und nicht leistungsbezogen. Warum?

❖❖❖ **Daniel** Im Grunde spielen wir Fifa, weil es mehr Möglichkeiten bietet, Einfluss auf die Partie zu nehmen. Bei Pro Evolution Soccer gibt es viele Zufallsvariablen, die man nicht beeinflussen kann. Beispielsweise haut mein Spieler bei zwei identischen Torschüssen den Ball einmal in den Kasten und einmal vorbei. Das ist für jeden Spieler, der sich im fairen Wettkampf mit anderen Spielern messen möchte, extrem frustrierend.

❖❖❖ Kicker kriegen die schönsten Frauen. Ihr auch?

❖❖❖ **Dennis** Ob es die schönsten sind?! Hmm ... auf jeden Fall die meisten! (*lacht*) Scherz beiseite, in unserer Umgebung weiß so gut wie jeder, was wir im E-Sport machen. Daher kommt es öfter vor, dass man auch von Frauen und nicht nur von Männern darauf angesprochen wird. Man hat es also schon ein wenig leichter.

❖❖❖ **Daniel** Natürlich bekommen wir die schönsten Frauen. Sonst würde sich der ganze Aufwand doch gar nicht lohnen! (*lacht*) Ich würde sagen, das ist wie bei einer Partie Super Mario: Man spielt das Spiel nur durch, weil man die schöne Prinzessin retten möchte.

Funktions-Monster

Der Controller mit den meisten Funktionen, nämlich **49**, wurde für das Xbox-Spiel Steel Battalion gefertigt. Es gilt, diverse Knöpfe, Schalter, Pedale, Gangschaltung und zwei Sticks zu bedienen.



Weltrekord-Weltrekordler

Auf diversen Retro-Systemen hat Tom Duncan aus den Vereinigten Staaten – bitte jetzt festhalten – **über 6.000 Bestleistungen** gesammelt. Er ist damit der Spieler mit den meisten Weltrekorden (siehe Interview unten).
Quicklink: 6262



Vom mutmaßlich besten Retro-Spieler der Welt gibt es Fan-T-Shirts. Sogar für Hunde.



Gepflegter Rasen

Das schnellste je in einem Rennspiel dokumentierte Fahrzeug war ein Ford GT in Need for Speed: Carbon. Der Wagen erreichte **682 Kilometer pro Stunde**, was möglich ist, wenn man geschickt driftet und gleichzeitig die Nitro-Einspritzung nutzt.

Interview

»Ich bin besser als je zuvor!«



Tom Duncan aus den Vereinigten Staaten (New Castle, Indiana) ist der König der Spiele-Rekordjäger. Der 45-jährige Fabrikarbeiter hat bislang mehr als 6.000 Weltrekorde auf verschiedenen Systemen aufgestellt.

GameStar ... Tom, was sind deine drei liebsten Rekorde unter den bisher mehr als 6.000?

... **Tom Duncan** Drei herauszupicken fällt mir schwer. Aber meine Lieblingsspiele sind Burnout 3, Tiger Woods 4 und Test Drive: Eye of Destruction.

... Spielst du auch aktuelle Titel?

... Die drei neuesten Konsolen habe ich nicht, aber rund 20 andere Systeme. Auf denen spiele ich regelmäßig.

... Wie lange am Tag?

... Durchschnittlich vier bis fünf Stunden.

... Wie fühlt es sich an, dein Gesicht auf T-Shirts zu sehen?

... Das ist bizarr. Ich habe noch nie jemanden gesehen, der tatsächlich eines der Fan-Shirts trug, die man von mir kaufen kann. Aber ich glaube, wenn es jemals passiert, dann wäre es ein ziemlich unbehagliches Gefühl.

... Gibt es ein Spiel, das derart schwierig für dich war, dass du es aufgegeben hast, den Weltrekord zu jagen?

... Da kommt mir Guitar Hero in den Sinn. Das Spiel macht großen Spaß, aber nach kurzer Zeit tun mir derart die Finger weh, dass ich aufhören muss. Außerdem gibt's da einige Rennspiele, die ich nur angetestet habe. Der schnelle Ablauf verursacht bei mir Übelkeit.

... Einige Leute halten dich für einen der besten Videospieler aller Zeiten. Fühlst du dich so?

... Nein, überhaupt nicht. Ich bin ganz gut bei den Titeln, die ich gerne spiele, und erreiche im Vergleich zu anderen Leuten respektable Punktzahlen. Aber kaum eines meiner Ergebnisse ist unschlagbar, wenn es die richtige Person zum richtigen Zeitpunkt anpackt.

... Du bist mittlerweile 45 Jahre alt. Lassen deine Reflexe nicht langsam nach?

... Ich denke, meine Reflexe sind so gut wie früher. Wahrscheinlich hält die ganze Spielerei meine Reaktionszeit und Hand-Auge-Koordination auf einem hohen Niveau. Ich glaube sogar, ich bin besser als je zuvor.

Verflucht noch mal!

Ein frischer Weltrekord, der noch nicht in der aktuellen Gamer's Edition des Guiness-Buchs steht, betrifft den Wii-Shooter The House of the Dead: Overkill. Darin ist **189 Mal das englische Schimpfwort »Fuck«** zu hören.



Gitarren-Gott

Das aus 3.722 Noten bestehende und mutmaßlich schwierigste Stück in Guitar Hero 3, »Through the Fire and Flames« von Dragonforce, bewältigte Danny Johnson aus den Vereinigten Staaten mit der Rekordzahl von **973.954 Punkten**. Während der neunmonatigen Trainingsphase »verbraachte« der 14-jährige 80 Gitarren-Controller.



Massenschlachten

Die größte Schlacht in einem Online-Shooter fand am 23. März 2003 statt, während einer Partie PlanetSide: Es loggten sich **6.400 Teilnehmer** ein.

Schnelldenker

Ein Spieler, der nur unter dem Namen »Mike« bekannt ist, schaffte den 1990 erschienene Adventure-Klassiker The Secret of Monkey Island innerhalb von **39 Minuten und zwölf Sekunden**.



Das Adventure **The Secret of Monkey Island** ist in weniger als 40 Minuten zu schaffen.

Einfach riesig

Das größte Gamepad der Welt ist **2,43 Meter breit** und wiegt **68 Kilogramm**. Ein Erwachsener, der seine Arme ausbreitet, kann gerade noch gleichzeitig Steuerkreuz und Knöpfe bedienen.

Dauerfeuer

Der längste Marathon an einem Space-Invaders-Automaten dauerte im Jahr 1980 **38,5 Stunden**. Eine extra eingebaute Pausetaste erlaubte es dem damals zwölfjährigen Eric Furrer (Kanada), zwischendurch auf die Toilette zu gehen.



Eine Menge Spielplatz

Das größte Areal in einem Taktik-Shooter bietet Armed Assault: **400 virtuelle Quadratkilometer**. Das entspricht beinahe der gesamten Fläche von Köln, Magdeburg würde gar zweimal hineinpassen.

So schaffen Sie's ins Guinness-Buch

Sie sind in einem Spiel besonders gut und wollen den Sprung in die Gamer's Edition schaffen? Was zu tun ist: Sie gehen auf die offizielle Webseite ► **Quicklink: 6220**, füllen ein Formular zur Registrierung aus, folgen den Links und teilen mit, welcher Art Ihr Weltrekordversuch ist. Dem Antragsteller wird anschließend mitgeteilt, was er als Beweis erbringen muss. Gefordert sein können Screenshots, Fotos, Videoaufzeichnungen und/oder schriftliche Erklärungen von Zeugen.

Hast du Töne?!

Grand Theft Auto 4 ist in mehreren Bereichen Weltklasse. Zu notieren wären die meisten Synchronsprecher (**861**), der umfangreichste Soundtrack (**214 Musikstücke**), die höchsten Produktionskosten eines Spiels (umgerechnet mindestens **70 Millionen Euro**) und die höchsten Einnahmen am Erstverkaufstag (**230 Millionen Euro**).

GTA 4 ist gespickt mit Dialogen. Die Zahl der Synchronsprecher bedeutet Weltrekord.



Torwart-Legende

Das pfiffige und mitunter knifflige Denkspiel Portal von 2007 ist für Michael Yanni kein Problem. Bei seinem Weltrekord schlüpfte er binnen **14 Minuten und 27 Sekunden** durch alle Tore.

Zuschauer-Krösus

Die größte Zahl an animierten Zuschauern bietet das Rennspiel Race Driver: Grid. Bis zu **40.000 Fans** jubeln dem Wohnzimmer-Motorsportler bei seinen Runden zu.

Sammel-Wahn

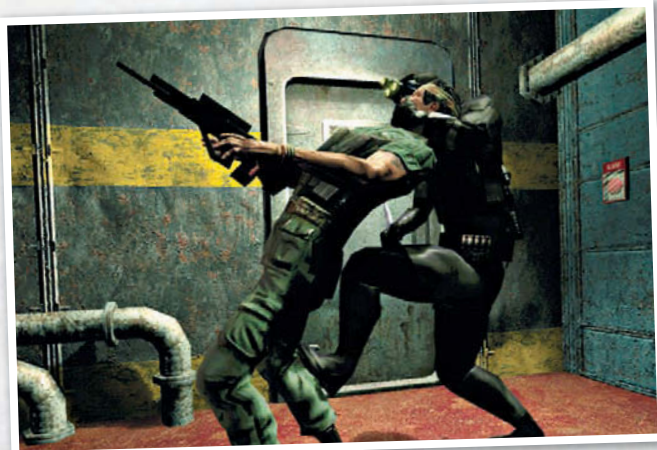
Besitzen Sie mehr als 600 Spiele? Alle Achtung! Um Sie aber zu desillusionieren: Die Sammlung von René Meyer aus Leipzig besteht aus der entsprechenden Zahl an unterschiedlichen **Computern und Konsolen**. Damit hat es der 38-jährige Journalist sogar ins normale Guinness-Buch geschafft.



Der Leipziger **René Meyer** besitzt die größte Computersammlung. Das Bild zeigt ihn vor einer Vectrex-Konsole von 1982.

Mach's noch einmal, Sam!

Wer sich ständig beschwert, Actionspiele seien zu kurz, horche jetzt auf: Splinter Cell: Chaos Theory ist auf dem Schwierigkeitsgrad »Experte« in **einer Stunde 16 Minuten und 34 Sekunden** zu schaffen. Jedenfalls von einem Herrn namens Mathew Thompson ► **Quicklink: 6218**.



Der Autor



Harald Fränkel ist mit Computern und Konsolen aufgewachsen und sammelt nicht nur aktuelle PC- und Videospiele, sondern auch Retro-Titel für das Atari 2600, den Commodore 64 und den Amiga. Nach fünf Jahren als Redakteur einer Tageszeitung arbeitete Fränkel von 1997 bis 2008 für die Spielezeitschrift PC Action, ab 2000 in leitender Funktion. Im Jahr 2002 veröffentlichte der Journalist die Satire »PC: Ein fröhliches Wörterbuch«. Heute schreibt Fränkel als freier Autor für verschiedene Print- und Online-Magazine.

► **Quicklink: 6221**



Der Import-Boom

Spiele im Ausland zu kaufen ist dank des starken Euro derzeit billiger denn je.

Wir erklären, welche Gebühren anfallen, wo rechtliche Stolpersteine liegen und welche Probleme auftreten können.

Mal angenommen, Sie wollen 200.000 Tonnen allerfeinstes Eisenerz aus, sagen wir, Kasachstan nach Deutschland einführen. Was tun Sie? Das Gestein in Container füllen und rüberschippeln? Ha, wenn's so einfach wäre! Gemäß der EG-Verordnung Nr. 1340/2008 des Rates vom 8. Dezember 2008 müssen Sie erstmal den Vordruck E 3c im Formularhandel erwerben und ausfüllen. Vergessen Sie dabei aber keinesfalls, vor dem Namen des Herkunftslandes den Alpha-2-Code der ISO-Norm 3166-1 einzutragen. Gemeinsam mit dem Erz-Kaufvertrag sowie der kasachischen Exportgenehmigung schicken Sie den Antrag dann an das Bundesamt für Wirtschaft und Ausfuhrkontrolle und hoffen, dass man Ihnen eine Importerlaubnis erteilt.

Wie Sie sehen, kann die weltweite Wirtschaftsbürokratie schon mal an den Passierschein A38 aus **Asterix erobert Rom** erinnern. Um dieses Genehmigungs-Zettelchen zu bekommen, wetzt der kleine Gallier kreuz und quer durch das »Haus, das Verrückte macht«. Falls Sie gerade kein kasachisches Eisenerz benötigen, sondern Ihnen der Sinn nach englischsprachigen Originalversionen aktueller PC-Spiele steht, können Sie diese meist kostengünstig im Ausland bestellen.

Billiginsel

Dass Spiele-Importe im Moment so günstig ausfallen, liegt vor allem am starken Euro. Besonders gegenüber dem britischen Pfund hat die europäische Gemeinschaftswährung seit Ende 2007 kräftig zugelegt, seit Ende 2008 beschleunigt die Finanzkrise den Pfund-Absturz zusätzlich. Während ein Pfund vor zwei Jahren noch knapp 1,50 Euro wert war, schwankt der Kurs derzeit um 1,14 Euro.

Zur Veröffentlichung kosten PC-Spiele in Großbritannien meist 35 bis 45 Pfund, umge-

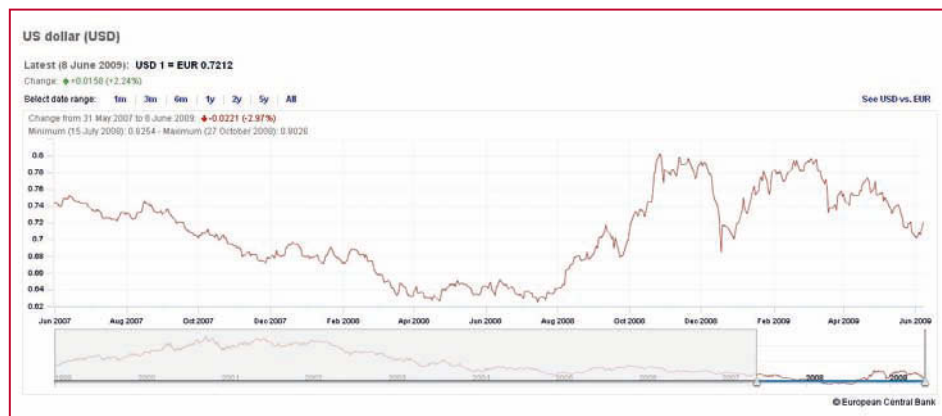
rechnet also zwischen 40 und 51 Euro.

Damit wären die Programme nicht billiger als auf dem deutschen Markt, wo sie ebenfalls mit 40 bis 50 Euro zu Buche schlagen. Allerdings reduzieren englische Versandhändler wie Play.com (► Quicklink: 6214) oder Game.co.uk (► Quicklink: 6215) die Preise oft schon zum Verkaufsstart. Deshalb sind selbst brandneue Top-Titel wie **Die Sims 3** oder **Arma 2** für 25 bis 30 Pfund zu haben, also für nur rund 29 bis 34 Euro. Deutsche Kunden können folglich bis zu 20 Euro sparen. Wer ein Spiel vorbestellt, profitiert bei den meisten Händlern sogar von noch günstigeren Konditionen.

Um bei einem britischen Anbieter einzukaufen, müssen Sie ein Benutzerkonto anlegen. Die einzige Ausnahme ist der Insel-Ableger von Amazon (► Quicklink: 6216), bei dem sich Kunden der deutschen Filiale gleich mit ihren gewohnten Daten anmelden können. Rechnungen können Sie in den meisten Fällen ausschließlich mit der Kreditkarte begleichen, nur wenige Händler akzeptieren zusätzlich das Online-Bezahlsystem Paypal.

Postkosten

Allerdings sollten Sie beachten, dass bei Importen zusätzlich Versandkosten anfallen, die je nach Händler variieren. Vorsicht: Einige Anbieter setzen auf das teure PostIdent-Verfahren, bei dem die Post den Ausweis des Empfängers kontrolliert. Überprüfen Sie also die Zustellungsart, bevor Sie eine Bestellung abschicken. Das englische Amazon wiederum berechnet pro Paket nach Deutschland 3,99 Pfund, hinzu kommen 0,99 Pfund pro Spiel. Allerdings bietet Amazon auch Waren von Partnern seines Marktplatz-Programms an, bei denen teils deutlich niedrigere Gebühren anfallen. Play.com wiederum gibt für kontinentaleuropäische Kunden Euro-Preise an, die geringfügig über den Pfund-Preisen liegen. Das kommt vermutlich auch daher, dass der Anbieter die Paketkosten schon mit einrechnet, um dann damit werben zu können, dass die Spiele »gratis« verschickt werden.



Der **Dollarkurs** hat sich nach seiner Talfahrt im letzten Jahr leicht erholt. (Quelle: Europäische Zentralbank)



Selbst Top-Spiele wie **Die Sims 3** kosten bei britischen Händlern meist nur zwischen 25 und 30 Euro, hier etwa bei der englischen Amazon-Filiale. Dazu kommen Steuern und Versandkosten.

Steuerwirren

Die Preise der meisten britischen Händler enthalten den englischen Mehrwert-Steuerersatz in Höhe von 15 Prozent. Zu diesem Preis verschicken die Anbieter ihre Waren auch ins Ausland. Das ist eigentlich nicht korrekt, denn beim Import in Deutschland fällt die deutsche Mehrwertsteuer in Höhe von 19 Prozent an, die man in diesem Fall auch als »Einfuhr-Umsatzsteuer« bezeichnet. Sie errechnet sich stets aus dem Gesamtwert einer Sendung, also den Waren- plus Versandkosten.

Eine Ausnahme ist Amazon. Dessen Preisangaben enthalten zwar ebenfalls 15 Prozent britische Mehrwertsteuer. Für Sendungen ins Ausland veranschlagt Amazon jedoch den deutschen Einfuhr-Steuerersatz von 19 Prozent. Das heißt: Vom Amazon-Preis können Sie 15 Prozent englische Steuer abziehen, um dann wieder 19 Prozent deutsche Steuer draufzuschlagen. Insgesamt wird ein Spiel so um 3,4 Prozent teurer. Die Staatsabgabe fügt der Versandhändler erst im letzten Bestellschritt auf die Rechnung, nachdem Sie die Versandadresse eingegeben haben. Prüfen Sie also die Gesamtkosten, bevor Sie die Order aufgeben.

Der Geschäftssitz von Play.com und einiger anderer Händler liegt auf der britischen Kanalinsel Jersey, die nicht zum Zollgebiet der EU gehört. Dennoch gelten für Spiele dieselben Bestimmungen wie beim innereuropäischen Versand, zusätzliche Kosten fallen nicht an. Denn Deutschland erhebt auf Software keine Zölle, unabhängig von Menge und Herkunft.

Kontrollzoll

Auf dem Lieferschein des Pakets geben alle seriösen Händler den kompletten Inhalt und die bezahlten Steuern an. Wenn Sie Programme beim englischen Ableger des Internet-Auktionshauses Ebay (► [Quicklink: 6230](#)) ersteigern, sieht die Sache allerdings anders aus. Denn Ebay-Beutestücke werden meist von Privatpersonen verschickt, die sich manchmal nicht um Lieferscheine scheren. Das kann zu Problemen mit dem Zoll führen.

Am Frankfurter Flughafen kontrollieren die deutschen Behörden den Großteil der Pakete, die eingeführt werden. Dabei arbeitet der Zoll mit der Deutschen Post zusammen: Falls auf dem Lieferschein der Inhalt und die Steuerabgabe korrekt vermerkt sind, stellt die Post das Paket normal zu. Falls Sie bei einem Händler nur die niedrigere britische Mehrwertsteuer bezahlt haben, kann es dabei (wenn auch selten) vorkommen, dass der Zoll Nachzahlungen fordert, die Sie beim Briefträger begleichen müssen. Am wahrscheinlichsten ist dies, wenn ein Paket aus einem Land außerhalb der europäischen Union stammt. Darunter fallen auch Händler wie Play.com, die auf Jersey sitzen.

Falls der Lieferschein unvollständig ausfällt oder sogar komplett fehlt, besteht das Risiko, dass der Zoll das Paket einzieht. Dann müssen Sie es persönlich auf der nächsten Zoll-Dienststelle abholen. Dort legen Sie die Rechnung oder den Ebay-Beleg vor und bezahlen eventuelle Einfuhrsteuern. Erst danach dürfen Sie Ihre Spiele mitnehmen.

US-Geschenke

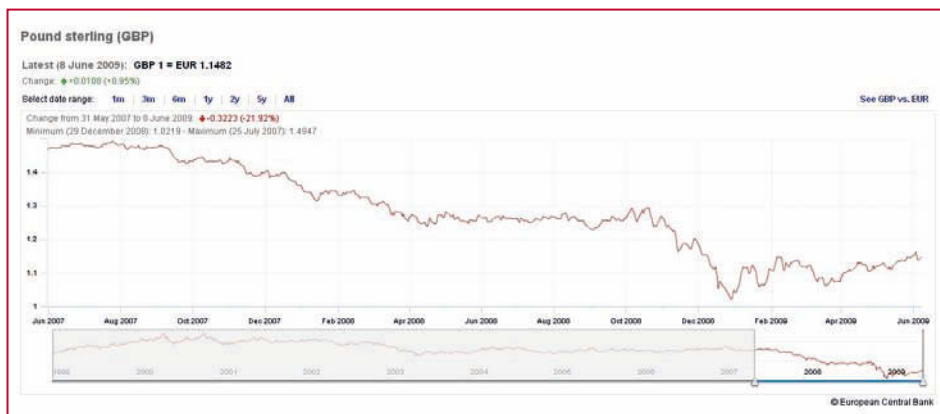
Wenn Sie Spiele aus den Vereinigten Staaten (oder einem anderen Land außerhalb der EU) importieren, gelten im Prinzip dieselben Bestimmungen wie beim Import aus England. Allerdings müssen Sie damit rechnen, dass der Zoll auf jeden Fall die Einfuhrsteuer nachfordert und Sie das Paket auf einer Dienststelle abholen müssen. Bestellungen aus den USA lohnen sich allerdings meist eh nicht, weil neue Spiele dort nur unwesentlich billiger ausfallen als hierzulande. Die hohen Transportkosten und der leicht steigende Dollarkurs drücken das Sparpotenzial zusätzlich.

Wer Verwandte oder Freunde in den USA hat, kann sich Spiele von ihnen schicken lassen, um die deutschen Zollschranken zu umgehen. Denn auf Geschenkpakete entfällt keine Einfuhrsteuer, falls ihr Wert unter 45 Euro liegt. Hierzu muss der Sender das Paket allerdings entsprechend kennzeichnen, etwa mit dem Schriftzug »Privates Geschenk«. Außerdem sollte er einen Lieferschein samt Rechnung beilegen, damit der Zoll den Warenwert nachprüfen kann. Um dabei die 45-Euro-Schranke zu umgehen, können Sie eine größere Spielebox in mehrere Einzelpakete aufteilen. Oder Sie hoffen einfach, dass das Paket durch die Zollkontrollen rutscht.

Jugendschutz

Doch wie steht's eigentlich mit dem Jugendschutz? Schließlich existieren einige Spiele, die in den USA und England frei erhältlich sind, in Deutschland aber indiziert (**Gears of War**) oder sogar beschlagnahmt (**Condemned 2**) wurden. Zudem dürfen nicht von der USK geprüfte (lies: ausländische) Spielversionen nach dem Jugendschutzgesetz hierzulande nur von Erwachsenen erworben werden. Alterskontrollen gibt es bei englischen Händlern jedoch meist nicht. Sie verlangen allenfalls, dass man mit Kreditkarten bezahlt – doch selbst die werden schon an Minderjährige ausgehändigt. Auch Paypal kann von Jugendlichen genutzt werden, und bei Ebay dürfen Sie je nach Anbieter sogar mit gewöhnlichen EU-Banküberweisungen bezahlen.

Hat ein Minderjähriger also strafrechtliche Konsequenzen zu befürchten, wenn er Spiele importiert, zum Beispiel die indizierte US-Ver-



Der **Pfundkurs** ist seit 2007 fast kontinuierlich gefallen, Anfang 2009 stand er am niedrigsten.. (Quelle: Europäische Zentralbank)

sion von **Half-Life 2**? Der Rechtsanwalt Stephan Mathé verweist auf die unklare Rechtslage: »Die Einfuhr indizierter Spiele ist verboten. Doch den Begriff ›Einfuhr‹ kann man als Versand durch den Händler auslegen oder als Bestellung durch den Spieler. Ich denke, dass der Jugendschutz im Vordergrund steht, so dass nur der Verkauf an Minderjährige verboten ist. Der Versandhändler würde sich in diesem Fall strafbar machen, der Minderjährige hätte kein Verfahren zu befürchten.«

Aufsichtspflicht

Neben dem Anbieter stehen jedoch auch die Erziehungsberechtigten in der Verantwortung. Stephan Mathé führt aus: »Wenn ein Minderjähriger mit dem Wissen der Eltern indizierte Spiele importiert, könnte das einen Verstoß gegen die elterliche Sorgepflicht darstellen.«

Ähnlich verhält es sich, wenn ein Erwachsener beschlagnahmte Spiele wie **Condemned 2** oder Programme mit Hakenkreuzen einführt, etwa die US-Version von **Call of Duty: World at War**. Denn die dürfen in Deutschland nicht verbreitet werden. »Auch hier hat vor allem der Händler das Problem«, unterstreicht Mathé: »Der Besteller muss nur aufpassen, was er mit dem Spiel macht.« Denn er darf den Titel keinesfalls anderen Personen zugänglich machen, ihn also nicht verschenken, verkaufen oder öffentlich vorführen. Es kann allerdings vorkommen, dass der Zoll beschlagnahmte Spiele bei einer Kontrolle einzieht.

Dass sich Händler durch den Spielversand strafbar machen können, war vermutlich auch der Grund dafür, dass sich der englische Amazon-Arm im Februar 2009 plötzlich weigerte, Spiele und Filme nach Deutschland zu verschicken, die vom europäischen Prüfgremium PEGI ab 16 oder 18 Jahren freigegeben worden waren. Nach wenigen Wochen hob der Händler seine Versandsperrung wieder auf und begründete sie mit »technischen Problemen«. Eine dünne Ausrede, schließlich wurden anderen Spiele und Filme weiterhin verschickt.

Einfuhrzicken

Von solchen Versandstopps abgesehen können beim Import viele weitere Probleme auftreten, allen voran Gebühren-Nachforderungen des Zolls. Beim Versand wiederum fallen hin und wieder zusätzliche Kurierkosten an. Pakete aus England sind normalerweise eine Woche, manchmal aber auch 14 Tage lang unterwegs. In seltenen Fällen gehen die Sen-

dungen sogar verloren. Seriöse Anbieter wie Play.com schicken kostenlos Ersatz. Falls eine Schachtel kaputt oder eine DVD zerkratzt ist, können Sie das Spiel im Regelfall problemlos umtauschen. Die Rücksendekosten müssen Sie allerdings selbst tragen; bei der Deutschen Post schlägt ein Päckchen nach England immerhin mit 8,60 Euro zu Buche. Außerdem sollten Sie ein verständliches Englisch beherrschen, um Ihr Problem in einer Beschwerde-E-Mail richtig beschreiben zu können.

Manche Importspiele machen in Deutschland zudem Zicken. Zum Beispiel lässt sich die englische Version des **GTA**-Klons **Saint's Row 2** in Deutschland nicht über Steam aktivieren. Es sei denn, Sie gaukeln der Internet-Plattform durch technische Tricks vor, dass Ihr Rechner eine britische IP-Adresse aufweist.

Importe aus Amerika können noch größere Probleme aufwerfen: Der Versand ist teurer, die Pakete sind länger unterwegs, und der Zeitunterschied erschwert die Kommunikation mit dem Händler. Unseren Erfahrungen nach sind auch die Einfuhrkontrollen bei Paketen aus Nicht-EU-Ländern strenger, sodass Sie Ihr Paket häufiger beim Zoll abholen müssen.

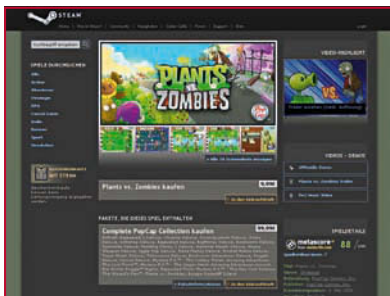
Internet-Versand

Wer diese Stolpersteine scheut, kann sein Spiel auch bei einer ausländischen Download-Plattform wie Steam (► Quicklink: 6061) oder Gamersgate (► Quicklink: 4323) kaufen. Das setzt eine schnelle Internet-Verbindung voraus, denn die Programme sind teils mehrere Gigabyte groß. Sparen können Sie dabei allerdings nicht: Steam und Gamersgate geben für deutsche Kunden Euro-Preise an, die deutlich über den Dollar- oder Pfund-Preisen liegen, vermutlich, um den hiesigen Einzelhandel nicht zu benachteiligen. Immerhin bietet Steam Spiele an, die es im normalen Handel nicht gibt, etwa die originale Knobelei **Braid**.

Allerdings schränken die meisten Download-Plattformen den Weiterverkauf der Programme ein, indem sie diese an ein Benutzerkonto koppeln. Steam verbietet in seinen Geschäftsbedingungen sogar, dieses Konto an Dritte weiterzugeben. Laut Stephan Mathé ist die Rechtslage auch hier unklar: »Im Urheberrecht gibt es den so genannten Erschöpfungsgrundsatz, nach dem ein einmal verkauftes Werk frei weitergehandelt werden darf. Bei den neuen Medien stößt diese Regelung an ihre Grenzen. Es ist umstritten, was beim Verkauf eines Benutzerkontos gelten soll. Tendenziell gehe ich aber davon aus, dass Spieler in einem Rechtsstreit gute Karten hätten.«

Heimatläden

Falls Sie sich auch diese Scherereien ersparen wollen, aber dennoch Wert auf englische und ungeschnittene Originalspiele legen, bleibt Ihnen eine letzte Einkaufsmöglichkeit: deutsche Importhändler. Bei denen treten weder Verständigungs- noch Zollprobleme auf, es gibt keine versteckten Versandkosten, Pakete kommen innerhalb weniger Tage an, der Umtausch und die Rückgabe defekter Spiele lau-



Bei Einkäufen auf **Steam** können Sie nicht sparen, dafür gibt's hier Independent-Spiele wie **Plants vs. Zombies**.

Wichtige Inselhändler



Amazon.co.uk

Aufgrund der aggressiven Preispolitik oft sehr günstig. ► Quicklink: 6216



Play.com

Sitzt auf Jersey und gibt seine Preise zusätzlich in Euro an. ► Quicklink: 6217



Game.co.uk

Ableger einer Ladenkette mit umfangreichem Sortiment. ► Quicklink: 6215



TheHut.com

Sitzt auf Jersey, gibt seine Preise ebenfalls gleich in Euro an. ► Quicklink: 6226



Hmv.com

Beliebter Versandhändler, der ebenfalls auf Jersey sitzt. ► Quicklink: 6227

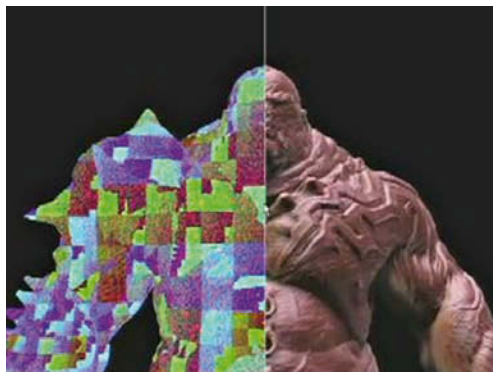
fen für gewöhnlich reibungslos. Außerdem brauchen Sie keine Kreditkarte, sondern können meist per Banküberweisung bezahlen.

Allerdings lassen sich die deutschen Händler diesen Service entsprechend bezahlen, so dass Sie (abgesehen von Sonderangeboten) mit keinerlei Preisvorteil mehr rechnen können. Beim Online-Versender Okaysoft (► Quicklink: 6225) etwa kostet die englische Version von **Die Sims 3** 52,50 Euro, beim englischen Amazon jedoch inklusive Versand und Steuern nur 36 Pfund (41 Euro). Herbert Wirthshofer, der Geschäftsführer von Okaysoft, fürchtet die Billigkonkurrenz von der Insel trotzdem nicht: »Außer den deutschen Politikern sehen wir keine Gefahr für unser Geschäft.«

GR

Comeback der Klötzchen

Sie ist das Aschenputtel der 3D-Grafik, mal verachtet, mal gefeiert; durchgesetzt hat sie sich nie. Neuerdings hat id Software die Voxel-Technologie für sich entdeckt. Die Doom-Macher setzten auf den Detailgrad der Klötze.



Eine Technikdemo (nicht id-Tech-6) zeigt ein mit Voxeln gebautes Biest. Links sehen Sie die zu Grunde liegenden Farb- und Tiefeninformationen.



Die Qualität der Landschaftsdarstellung in **Comanche** war 1992 revolutionär. Jedoch verpixelte die Grafik aus der Nähe sehr stark.



Die Voxelengine von **Outcast** verlangte nach viel Rechenleistung, lieferte aber beeindruckend detaillierte, weich gezeichnete Umgebungen.

Wenn Sie altgediente PC-Spieler nach dem Begriff »Voxel« fragen, werden die Ihnen wahrscheinlich mit »Comanche!« antworten. Die actionreiche Hubschrauber-Simulation **Comanche** von 1992 samt ihren Nachfolgern und den Ablegerserien **Delta Force** und **Armored Fist** gelten noch immer als Synonyme und bekannteste Anschauungsbeispiele für eine Grafik-Technologie, die Landschaften nicht aus Polygonflächen modelliert, sondern aus Voxeln: mathematischen Volumenelementen, quasi dreidimensionalen Pixeln. Aus den Wörtern »volumetrisch« und »Pixel« setzt sich auch der Name zusammen.

Hardware-Horror

Das Ergebnis war in Sachen Bildqualität und Sichtdistanzen seiner Zeit meist weit voraus. Wo Polygon-Engines nur eckige Pyramidenzacken berechnen konnten, beeindruckten Programme wie **Comanche** mit weich geschwungenen Hügelketten. Deren Berechnung schluckte jedoch viel Leistung, einer der wichtigsten Gründe, warum sich die Voxel-Grafik bei PC-Spielen nie durchsetzen konnte. Das Action-Adventure **Outcast** zum Beispiel deckelte die Auflösung seiner Voxelgrafik bei 512 x 384 Punkten, die im Erscheinungsjahr 1999 auf keiner verfügbaren Hardware flüssig spielbar war. Polygonbasierte 3D-Spiele flutschten dagegen in 800 x 600 Bildpunkten über die Schirme. Komplette Voxel-Spiele waren selten, einige Entwickler nutzten Voxel immerhin für Details: Die Figuren in **Bla-de Runner** und die Fahrzeuge in **C&C: Alarmstufe Rot 2** bestehen aus den 3D-Bausteinen. Das ist acht Jahre her. Seitdem verschwanden die Voxel in der Versenkung, um allenfalls noch für Spezialfunktionen gebraucht zu werden; der

Landschafts-Editor von **Crysis** nutzt die Miniblöcke zum Beispiel, um Höhlen und Felsüberhänge zu erzeugen. Das Ergebnis wird später als Polygonlandschaft herausgerechnet, im Spiel tauchen keine Voxel auf.

Pixel plus Voxel

Seit geraumer Zeit häufen sich die Anzeichen, dass die Voxel auf ein Comeback im Spielektor zusteuern – und zwar ausgerechnet durch id Software, die Firma, die den klassischen Engines vor mehr als 15 Jahren mit Spielen wie **Doom** zum Durchbruch verhalf. Seit damals nummerieren die Texaner ihr Grafikgerüst (»id-Tech«) durch, die fünfte Generation wird kommende Spiele wie **Rage** antreiben. Hinter den Kulissen arbeitet das Studio schon an Nummer 6. Und die, so deutete id Softwares Programmier-Guru John Carmack bereits auf der letztjährigen Hausmesse QuakeCon an, berechnet zumindest einen Teil der Darstellung durch Voxel. Carmacks Kollege Jon Olick präzisierte in einem Forumseintrag: Landschaften entstehen in id-Tech 6 aus Voxeln, alle anderen Modelle weiterhin aus Polygonen. Die Engine wird demnach ein Hybrid.



Sämtliche Fahrzeuge in **C&C: Alarmstufe Rot 2** bestanden aus Voxeln.

Diese Zweiteilung ist dem immensen Rechenaufwand geschuldet, der id Softwares Voxel-terrain auch unzeitgemäße Einschränkungen aufbürdet: eine dynamische Beleuchtung, so Olick, sei momentan nicht möglich.

Ehrliches 3D

Dass id Software dennoch auf Voxel setzt, hat nicht nur mit deren unübertroffenen Detailreichtum zu tun (Voxel-Landschaften sind laut Jon Olick um das Achtfache detailgenauer als Polygon-Terrain), sondern vor allem mit Entwicklungsvorteilen. Herkömmliche 3D-Modelle erstellen Grafiker im Editor mit Millionen von Polygonen, nur um danach für das Spiel auf ein paar Tausend Flächen herunterzurechnen; ansonsten würde jede 3D-Engine bei der Berechnung zusammenbrechen. Erst durch Textur-Tricks wie Normal Maps und Bump Maps kommt wieder Tiefe ins Bild. Aus der Nähe und aus flachen Blickwinkeln lässt sich trotzdem erkennen, dass die Oberflächendetails pure Täuschung sind. Solche aufwändigen Bluffs haben Voxel-Objekte nicht nötig. Die rechte Rechenkraft und große Mengen Arbeitsspeicher vorausgesetzt, erreichen sie fast jede beliebige Detailtiefe in echtem 3D. Voxel-Welten wären für Spiele-Entwickler also theoretisch unkomplizierter zu erschaffen als Polygon-Universen.

Bislang hat id Software die Voxelbasis für id-Tech 6 weder offiziell bestätigt noch dementiert. Mit einer konkreten Enthüllung ist wohl vor der Einführung von DirectX 11 auch nicht zu rechnen. Entsprechend wird es dauern, bis tatsächlich die ersten Screenshots einer neuen Generation von Voxel-Spielen auftauchen. Aber zumindest ist dieser Gedanke nicht mehr so weit hergeholt, wie er vor einiger Zeit noch erschien. **CHS / CS**



HALL OF FAME

Street Fighter 2

Unerreicht: Noch heute muss sich die Konkurrenz an dem zeitlosen Prügelspiel-Klassiker messen lassen.

Deswegen legendär

- perfekte Spielbalance
- ikonenhafte Kämpfer
- durchdachtes Kampfsystem
- »Hadouken!«



In kaum einem anderen Prügelspiel verhauen sich so **berühmte Charaktere**.



Nach heutigen Maßstäben arg spartanisch: die **Auswahl der Kämpfer**.

Ryu und Ken stehen sich gegenüber – Brüder im Geiste, und dennoch erbitterte Gegner. Der Ringrichter zählt auf Null, dann ertönt ein Gong. Mit schallemend »Hadouken!« beschwört Ryu einen Feuerball. Ken weicht durch einen Sprung-Kick aus, landet aber nur im Block seines Rivalen. Ryu kontert mit einem Dragon-Punch, der Ken schmerzhaft in einen Fässerstapel schleudert. Wenige Augenblicke später ist der Kampf vorbei. Wir grinsen zufrieden, an unserem Ryu kommt so schnell keiner vorbei. Doch der nächste Gegner wartet schon: das brasilianische Brutzel-Monster Blanka. Oh je, das wird knifflig.

Hart, ...

Satte 18 Jahre hat **Street Fighter 2** auf dem Buckel, in der Branche eine Ewigkeit. Trotzdem zählt Capcoms Kult-Prügler, der zunächst als Spielhallen-Automat und ein Jahr darauf auch für den PC erschien, noch immer zu den besten Spielen seiner Art. Das hat **Street Fighter 2** vor allem seinem ebenso eingängigen wie durchdachten Kampfsystem zu verdanken. Drei Faust- und Fußtritt-Varianten, Blöcke, Würfe und Spezialattacken lassen sich – geschickt eingesetzt



Der gut getimte Einsatz von **Spezialattacken** wie Dhalsims Feuerball ist entscheidend.

– zu spektakulären Kombos aneinander reihen und damit selbst für heutige Verhältnisse variantenreiche Angriffe starten. Während Einsteiger bereits großen Spaß daran haben, einfach wild auf die Tasten zu hämmern (und damit durchaus Erfolge zu feiern), feilen Profis an ausgeklügelten Manövern. So ist beispielsweise jeder Kämpfer beim Start einer Spezialattacke für den Bruchteil einer Sekunde unverwundbar – ideal, um gegnerischen Angriffen auszuweichen. Doch egal wie man in den Ring steigt, **Street Fighter 2** besticht auch heute noch durch sein hohes Tempo und die dynamischen Prügeleien.

... aber fair

Zweites Herausstellungsmerkmal: Wer die chinesische Kampf-göre Chun Li, den Sumo-Ringer E. Honda oder eben Blanka sieht, weiß sofort, hier geht's um **Street Fighter**. Tatsächlich hat sich die zwar kleine Auswahl an spiel-

baren Charakteren vor allem durch einen ikonenhaften Wiedererkennungswert hervorgeraten, von dem ein Sub Zero aus **Mortal Kombat** (1992) nur träumen kann. Das Besondere: Jeder Kämpfer besitzt einen besonderen Stil, angereichert mit jeder Menge Stärken und Schwächen. Der russische Wrestler Zangief etwa teilt zwar derbe Backpfeifen aus, bewegt sich wegen seiner Muskelberge aber arg ungelenk. Dennoch steckt in **Street Fighter 2** eine geradezu vorbildliche Spielbalance, dank der sich keiner der acht Charaktere spürbar hervor-tut. Wer clever spielt, prügelt selbst mit dem lahmen und verhältnismäßig schwachen Yoga-Künstler Dhalsim seine Gegner windelweich. Na, der wird sich noch wundern, jetzt wo Blanka auf der Matte liegt. **DM**

STREET FIGHTER 2

PRÜGELSPIEL

PUBLISHER Capcom
ENTWICKLER Capcom
QUELLE Ebay
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1991
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM 286er, 2 MB RAM
SO LÄUFT'S Street Fighter 2 läuft ausschließlich unter DOS. Um das Spiel zu starten, benötigen Sie spezielle Emulations-Software, etwa das kostenlose DOSBox.



FAZIT Nach wie vor unerreicht bei Kampfsystem und Spielbalance.



Daniel Visarius
freut sich auf Ihre
Meinung zum neuen
Windows-7-Kanal
auf GameStar.de



Florian Klein
hat im Zuge unseres
Schwerpunkts auch seinen
eigenen Spiele-PC wieder
auf Vordermann gebracht.

Hardware & News

Sommer ohne Loch

Frühjahrsputz, Windows 7 & DirectX 11

Traditionell sparen die Hersteller im Sommer bei Spielen und Hardware mit spektakulären Neuheiten. Wie Sie auf dem Weg in den Technik-Teil vielleicht gelesen haben, ist das bei Spielen Vergangenheit – und glücklicherweise auch bei der Hardware: Auf der Computex-Messe in Taiwan zeigte AMD seine kommende DirectX-11-Grafikkarte und überlumpelte damit Nvidia (mehr in der News **DirectX-11-Radeon bereits im Herbst**). Den zweiten Paukenschlag lieferte Microsoft: **Windows 7** erscheint Ende Oktober. Passend dazu haben wir auf GameStar.de einen Themenkanal eingerichtet, in dem Sie alle Infos zum Vista-Nachfolger finden.

Für unseren Schwerpunkt **Hitzefrei durch den Spiele-Sommer** haben es Florian und Hendrik mit dem hartnäckigen Schmutz im PC aufgenommen und zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Rechner fit machen für die heiße Jahreszeit.

Und ab sofort gibt es wieder eine GameStar-Grafikkarte. Alles über die neue Sapphire **Radeon HD 4890 Toxic GameStar-Edition** lesen Sie auf Seite 137. **DV**



Unseren neuen **Windows-7-Themenkanal** auf GameStar.de erreichen Sie über **Quicklink: 6247**.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Hitzefrei durch
den Spiele-Sommer..... 126
Frühjahrsputz..... 128
Vergleichstest:
Aktuelle Prozessorkühler..... 134
Vergleichstest:
Aktuelle Grafikkarten-Kühler.. 136

Thema des Monats

Neue GameStar-Grafikkarte:
Sapphire Radeon HD
4890 Toxic..... 137

Tests

Komplett-PC: Hardware4u.net
Gamers Dream 3.1 Air SLI 138
5.1-Lautsprecher:
Teufel Concept E 300..... 138
Gehäuse: Revoltec Sixty 2..... 138
Maus: Gigabyte GM-M8000 .. 139
Prozessor: Athlon II X2 250 139
18-Zoll-Notebook:
HP HDX 18-1110eg 139

Service

Techtelmechtel..... 140
Einkaufsführer..... 142

Geschwungener 43-Zoll-Monitor von NEC

Wie im Cockpit sitzen Sie vor dem NEC-Monitor CRV43 mit einer Bild diagonalen von 105 cm. Zunächst gibt es das 20-Kilo-Gerät aber nur in den USA.

NEC hat einen Luxus-Breitbildmonitor vorgestellt, der seine Bezeichnung wörtlich nimmt. Der 43-Zoll-Monitor löst mit 2.880 mal 900 Bildpunkten im 32:10-Format auf. Normale PC-Flachbildschirme

nutzen meist das 16:9- oder das 16:10-Format. Der **CRV43** ist fast 40 cm tief – und setzt somit nicht auf die LCD-Technik. Was genau in dem gebogenen Monitor steckt, hat NEC bisher noch nicht verraten. Die Reaktionszeit soll allerdings bei rasend schnellen 0,02 ms liegen, was zusammen mit der Bautiefe auf die Verwendung von DLP-Projektoren hindeutet. Die Helligkeit liegt bei 200 cd/m², das Kontrastverhältnis bei 10.000:1. Anschluss an den PC findet der **CRV43** per DVI-D oder HDMI. Der Profi-Monitor soll ab Juli für gesalzene 7.999 US-Dollar zunächst nur in den USA erhältlich sein. **DV**

► www.GameStar.de Quicklink: 6235

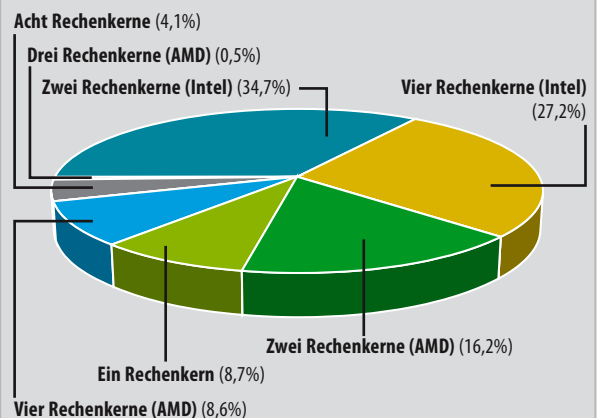


Das raumgreifende Seitenverhältnis des NEC CRV43 beträgt 32:10.

»Wie viele Rechenkerne hat Ihr PC?«

Jeder dritte GameStar.de-Leser spielt mit einem Vierkernprozessor. 50 Prozent setzen weiter auf einen Zweikern.

Zwei Drittel der GameStar-Leser hat einen Intel-Prozessor mit zwei oder vier Kernen. Erst langsam kann AMD seinen Anteil bei den Quad-Core-CPUs ausbauen. Teure Achtkerner (Core i7 oder Multi-Socket-Systeme) und die Dreikern-Chips von AMD spielen keine Rolle. Weniger als jeder Zehnte hat nur einem Rechenkern.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 9.373 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

Anno 1404	1280x1024, mittlere Details, Wasser: Hoch, Kaustik	1680x1050, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Arma 2	1024x768, minimale Details	1280x1024, mittlere Details, Sichtweite: 2.000 m	1680x1050, hohe Details, Sichtweite: 3.000 m
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details
Die Sims 3	1680x1050, mittlere Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
GTA 4	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	X1950Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Geforce 8 / 9	8600 GTS 60 € 9600 GT 100 €	8800 / 9800 GT 100 € 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 100 € 4770 100 € HD 4850 100 € HD 4870 150 €	HD 4890 220 € HD 4850 X2 220 € HD 4870 X2 350 €
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 940 180 € II X4 955 220 €
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.

Das Display können Sie bis 30 Grad kippen.

Übertakter-Box von Asus

Mit der OC Station von Asus steuern Übertakter alle Bios-Funktionen ganz einfach per Drehregler.

In den nächsten Wochen bringt Asus eine Steuereinheit für einige der hauseigenen Luxus-Mainboards aus der »Republic of Gamers«-Serie auf den Markt. Die **OC Station** lässt sich entweder in zwei 5,25-Zoll-Einschüben für optische Laufwerke unterbringen oder außerhalb des PCs platzieren. Über ein drei Zoll großes Display, einen Drehregler sowie drei Tasten können Sie die Übertaktungsfunktionen des Mainboard-Bios und die Lüftersteuerung ansprechen. Drei Ventilatoren lassen sich direkt an die **OC Station** anschließen. Ein Termin oder ein Preis für die Übertakter-Box steht allerdings noch nicht fest. **DV**

► www.GameStar.de Quicklink: 6246

Das Gehäuse der Zukunft?

Thermaltake arbeitet mit der Designabteilung von BMW an einem neuen Gehäusekonzept für Hochleistungs-PCs.

In Zusammenarbeit mit dem Design-Team von BMW arbeitet Thermaltake an einer möglichen Gehäuse-Zukunft. Die **Level 10 Extreme Gaming Station** hat Thermaltake erstmals auf der Computex-Messe in Tai-

wan näher vorgestellt. Der schwarze Riese hat mit einem normalen Gehäuse optisch nur wenig gemein. Die Komponenten befinden sich in eigenen Gehäuse-Modulen, um den Austausch zu vereinfachen. Beim Material setzt der Hersteller weitgehend auf teures Aluminium. Unter anderem dadurch lässt sich der irrwitzige Preis von 700 Euro erklären. Ein anderer Kostenfaktor ist

Das Thermaltake Level 10 bringt wuchtige 29 Kilo auf die Waage.

der ins Gehäuse eingebaute Wechselmechanismus für Festplatten. Dazu hat Thermaltake die Laufwerkeinschübe mit Anschlüssen für die Strom- und Datenkabel von SATA-Platten ausgestattet. **DV**

► GameStar.de Quicklink: 6240



DirectX-11-Radeon bereits im Herbst

Mit der nächsten Grafikkarten-Generation will AMD seinem Konkurrenten Nvidia zuvorkommen.

Auf der Computex-Messe in Taiwan hat AMD die erste DirectX-11-Grafikkarte vorgeführt, ohne Details preiszugeben. Aller Voraussicht nach wird AMD die neuen Grafikkarten zeitgleich mit dem Verkaufsstart von Windows 7 am 22. Oktober 2009 vorstellen. Im

Umfeld dieser Computex-Überraschung kamen weitere Informationen zu DirectX 11 ans Licht: Die Vista-Version von DirectX 11 soll erscheinen, sobald Windows 7 auf den Markt kommt. Zudem soll DirectX 11 laut AMD durchschnittlich 20 Prozent schneller sein als DirectX 10. Das läge vor allem an der verbesserten Unterstützung von Multi-Core-CPU's. **DV**

► GameStar.de Quicklink: 6239



DirectX-11-Hardware kommt laut AMD früher, als Sie denken.

Hitzefrei durch den Spiele-Sommer

Wenn die Temperaturen steigen, wird es vielen Spiele-PCs zu heiß. Plötzlich stürzen Spiele ab oder die Lüfter drehen laut auf. In diesem Schwerpunkt lösen wir diese Probleme mit wenigen Handgriffen und machen Ihren PC fit für den Sommer.

Bereits im 2D-Betrieb unter Windows verheizen moderne Spiele-PCs je nach Konfiguration zwischen 150 und 200 Watt. Bei Volllast im 3D-Betrieb schnell der Stromverbrauch auf bis zu 400 Watt hoch. Aufwändige Systeme mit mehr als einer Grafikkarte nähern sich sogar der 500-Watt-Marke. Einen großen Teil dieser Energie wandeln die Chips (beziehungsweise deren Baustei-

ne, die Transistoren) aber in Wärme – und nicht in Rechenleistung um. Die Lüfter müssen diese Verlustenergie nun schnellstmöglich aus dem Gehäuse schaffen, um einen stabilen Betrieb zu gewährleisten. Außer der reinen Kühlleistung bestimmen allerdings noch andere Faktoren, ob ein Rechner auch bei hohen Außentemperaturen stabil läuft oder eben nicht. Ausschlaggebend

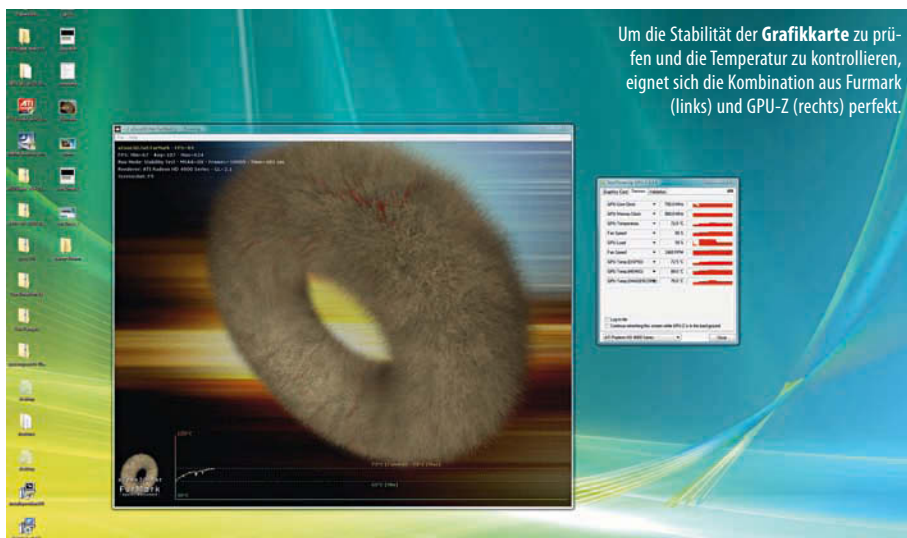
sind die Temperatur der Umgebungsluft, der Standort des Rechners und der Luftzug durch das Gehäuse. Dazu kommt Staub, der sich über die Monate auf Rotoren und in den Kühlern festsetzt.

Damit Sie diesen Sommer sicher und stabil durchspielen können, erklären wir in diesem Schwerpunkt Schritt für Schritt, wie Sie Ihre Hardware am besten auf die heiße Jahreszeit vorberei-

ten. Zusätzlich testen wir aktuelle Grafikkarten- und Prozessorkühler, mit denen sich die Kühlleistung verbessern oder die Geräuschkulisse reduzieren lässt.

Das Fieber steigt

Ein Klassiker unter den PC-Sprüchen lautet: »Never change a running system«, zu Deutsch: »Ändere nichts an einem funktionierenden System«. Wer sich aber daran hält, der sieht seinen Rechner möglicherweise jahrelang maximal von außen (Seitenfenster einmal ausgenommen). In dieser Zeit schaufeln die Ventilatoren gigantische Mengen Luft durch das Gehäuse. Da die wenigsten Spiele-PCs in laborreinen Räumen stehen, setzen sich unzählige Schmutz- und Staubpartikel im Rechner fest. Die überziehen auf Dauer Rotorblätter und Kühl lamellen mit einer zähen und isolierenden Schmutzschicht – Ventilatoren gehen fest und Kühlelemente können die Hitze nicht mehr nach außen abführen. Kommen dann noch steigende Außentemperaturen dazu, geraten viele Rechner richtig ins Schwitzen.



Um die Stabilität der **Grafikkarte** zu prüfen und die Temperatur zu kontrollieren, eignet sich die Kombination aus Furmark (links) und GPU-Z (rechts) perfekt.

Schwerpunkt-Inhalt

Anleitung: Frühjahrsputz.....	128
Prozessor-Kühler im Test.....	134
Grafikkarten-Kühler im Test	136

Falls der PC auch noch zwischen Wand und Schreibtisch eingeklemmt ist und so kaum frische Luft bekommt, oder das Kühlsystem zum Beispiel durch Übertaktung ohnehin an der Grenze seiner Leistungsfähigkeit arbeitet, sind Abstürze oder andere Instabilitäten vorprogrammiert.

Sollten an heißen Tagen etwa Bildfehler in Spielen oder andere offensichtlich neue Probleme auftreten, prüfen Sie zuerst, ob die Luft um den Rechner herum gut zirkulieren kann. Der Abstand vom Netzteil zu einer gegebenenfalls vorhandenen Wand sollte wenigstens 20 cm betragen – das gleiche gilt prinzipiell für alle Gehäuseöffnungen, vor allem wenn Lüfter dahinter sitzen. Als Nächstes nehmen Sie testweise die dem Mainboard gegenüberliegende Gehäusesseite ab. Wenn die Bildfehler und Abstürze nun nicht mehr auftreten, fehlte einfach die nötige Frischluft. Zur Verbesserung des Luftzugs im PC brauchen Sie in einem solchen Fall einen zusätzlichen Gehäuselüfter. So leicht lässt sich jedoch nicht jedes Hitzeproblem abstellen. Oft sind die Kühlkörper so stark verdeckt, dass sich zwischen den einzelnen Rippen ein Hitzestau bildet. In diesem Fall müssen Sie den PC gründlich reinigen. Wie das im Einzelnen funk-

tioniert, erläutern wir Schritt für Schritt im Schwerpunkt-Artikel »Frühjahrsputz«. Dort zeigen wir auch, wie Sie einen neuen Prozessorkühler einbauen, Gehäuselüfter montieren und den Luftzug im Gehäuse optimieren.

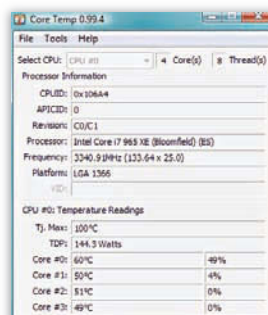
Frischluft aus dem Zubehörrhandel

AMD und Intel verkaufen ihre Prozessoren in zwei Varianten – einmal ohne und einmal mit Kühler gegen einen Aufpreis von bis zu 50 Euro (je nach Modell). Die mitgelieferten Lüfter werden von den Herstellern unter Extrembedingungen getestet und halten die darauf abgestimmten Prozessoren in jeder Situation stabil. Durch die meist integrierte Lüftersteuerung werden diese Kühler unter Windows im 2D-Betrieb nicht besonders laut, sind aber durchaus hörbar. Sobald die Umgebungstemperatur steigt oder der Prozessor voll ausgelastet wird, drehen insbesondere die Intel-Kühler laut auf. Billige Kühler aus dem Zubehörrhandel haben häufig das gleiche Problem. Eine Fehlerquelle lauert zudem beim Aufrüsten des Prozessors: Längst nicht jeder Kühler packt ohne weiteres eine schnellere CPU. Kontrollieren Sie deshalb, für welche Prozessortypen Ihr Kühler freigegeben ist, bevor Sie aufrüsten.

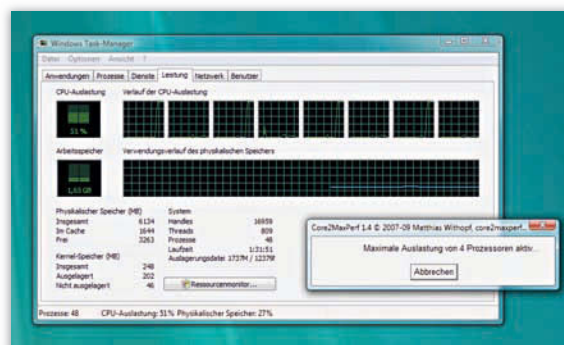
Prozessor überwachen



Speedfan erlaubt die grafische Überwachung der Prozessortemperatur. Im Karteireiter »Charts« können Sie einen Graphen pro Rechenkern aktivieren, indem Sie in der unteren Fensterhälfte bei allen »Core«-Einträgen ein Häkchen setzen.



Eine schlankere Alternative zu Speedfan ist **CoreTemp**. Das Programm zeigt ausschließlich Informationen über den aktuellen Prozessortyp sowie die Temperatur an – allerdings ohne grafischen Verlauf.



Mit **Core2MaxPerf** können Sie Mehrkernprozessoren bis ans Limit belasten. Steht Ihre CPU-Kühler-Kombination das durch, so schafft sie das auch im Hochsommer mit technisch anspruchsvollen Spielen. Wird die CPU aber zu heiß, schaltet sie sich ab.

Die Informationen finden Sie in der Anleitung des Kühlers. Im Zweifel investieren Sie das Geld besser gleich in einen neuen Kühler. Das bringt nicht nur Zuverlässigkeit, sondern reduziert auch die Geräuschkulisse. Der Einbau geht einfach von der Hand; unser Ratgeber hilft dabei. Allerdings ist das Angebot an CPU-Kühlern für Laien unüberschaubar. Aus diesem Grund testen wir vier Marken-Kühler, die zu allen aktuellen Prozessoren passen.

Bei den Grafikkarten gibt entweder der Chip-Fabrikant (also Nvidia oder AMD) den Kühler vor, oder die Grafikkarten-Hersteller dürfen selbst bestimmen, welches Aggregat sie auf ihre Platinen schrauben. Der Austausch auf eigene Faust ist jedoch um ei-

niges heikler als beim Hauptprozessor: Sie verlieren mit der Aktion die Garantie. Deshalb empfehlen wir diesen Schritt nur fortgeschrittenen PC-Schraubern. Die Vorteile liegen aber auf der Hand: Viele High-End-Grafikkarten wie eine GeForce GTX 280 veranstalten unter Volllast einen ziemlichen Radau. Die Standardlüfter der Chip-Hersteller müssen in erster Linie zwei Kriterien erfüllen: die Karte stabil halten und möglichst wenig kosten. Erst an dritter Stelle steht die Lautstärke. Lüfter aus dem Zubehörrhandel vereinen diese drei Anforderungen meist besser – kosten aber im Verhältnis zum Kartenpreis oft viel Geld. Welche Nachrüstlüfter ihre Aufgabe am besten erfüllen, klärt unser Test. **DV**

PC-Frühjahrsputz

Steigende Temperaturen und verschmutzte Kühler verursachen im Sommer häufig vermeidbare Hitzeabstürze. Mit unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung reinigen Sie Ihren Spielgefährten mit einfachen Hausmitteln und machen ihn sommerfit.

Wer nicht gerade in einer sterilen Laborumgebung lebt und spielt, kennt das Problem: Selbst im saubersten Haushalt

schwirren unzählige, mikroskopisch kleine Staubpartikel durch die Luft und sammeln sich mit Vorliebe an unzugänglichen Stellen.

Besonders beliebt: die Lüfter und Lamellen der PC-Kühler. Während Staub an anderer Stelle höchstens für ein Kitzeln in der Nase sorgt, kann er die Kühlung im Spiele-PC spürbar einschränken. Hitzeabstürze und unnötig aufdrehende Lüfter sind die nervigen Konsequenzen. Glücklicherweise ist Abhilfe nicht schwer und weitgehend risikolos. Mit gängigen Hausmitteln wie Staubsauger oder Wattestäbchen verschaffen Sie Ihrem Spiele-PC wieder Frischluft. Wer alte oder laute Komponenten lieber austauschen will, findet Tipps zum Aus- und Einbau sowie eine Auswahl gängiger Lüfter samt Steuermöglichkeiten.

elle statische Aufladung Ihres Körpers ableiten. Greifen Sie dazu an ein geerdetes Metallteil wie ein Wasser- oder Heizungsrohr. Achten Sie beim Einsatz eines Staubsaugers, der die einfachste und in den meisten Fällen auch effektivste Reinigungsmethode darstellt, darauf, dass Sie mit dem Saugrohr nicht direkt auf die Lüfter drücken. Halten Sie immer etwas Abstand, sonst können Sie die teils empfindlichen Lager der Rotoren beschädigen. Lärm und geringere Lebenserwartung sind die Folgen. Auch bei hartnäckigeren Verschmutzungen sollten Sie höchstens angefeuchtete, aber keinesfalls nasse Wattestäbchen verwenden – Wassertropfen verursachen schnell den Tod elektronischer Komponenten. Beachten Sie diese simplen Regeln, kann kaum etwas schief gehen und Ihr PC wird es Ihnen danken. **FK**



Trotz Staubfilter und geschlossenem Gehäuse verschmutzen PCs nach und nach stark – Zeit für einen Frühjahrsputz!

Was Sie beachten sollten

Wie bei jeder Bastelarbeit am PC gilt: Zuerst das Stromkabel abziehen! Dann sollten Sie eine eventu-

CPU-Kühler reinigen

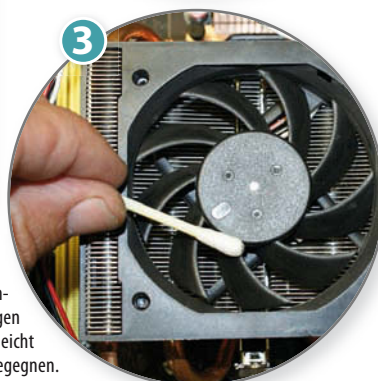
Durch den ständigen Luftstrom des Lüfters sammeln sich im Laufe der Zeit immer mehr Staubpartikel auf den Rotorblättern und den dahinter liegenden Lamellen des Kühlers. Die Kühlleistung nimmt mit zunehmender Blockierung stetig ab.



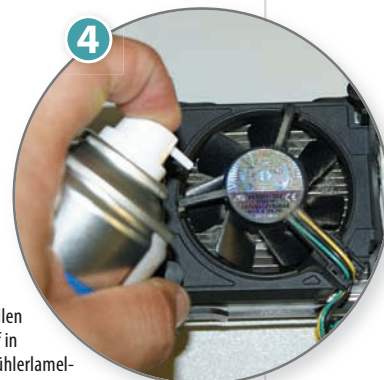
Bei Verschmutzungen, die der Staubsauger nicht entfernt, greifen Sie am besten zu gängigen Wattestäbchen. Besonders hartnäckigen Verkrustungen können Sie auch mit einem leicht angefeuchteten (nicht nassen!) Stäbchen begegnen.



Am einfachsten säubern Sie die meisten Verschmutzungen mit Hilfe eines Staubsaugers. Nutzen Sie einen der bei den meisten Geräten mitgelieferten engen Aufsätze und fahren Sie mehrmals über den Kühler, bis dieser wieder sauber ist. Achten Sie darauf, die Rotorblätter nicht zu berühren, um deren Lager nicht zu beschädigen.



Für besonders schwer zugängliche Stellen etwa tief in engen Kühlerlamellen, gibt's in den meisten Elektrofachgeschäften und Baumärkten Druckluftsprays, mit denen Sie den Staub auch aus verborgenen Stellen pusten. Allerdings sollten Sie hinterher nachsaugen.

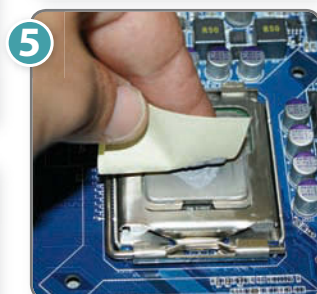
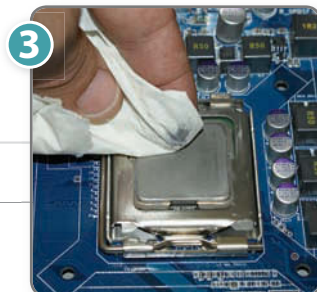


CPU-Kühler tauschen

Ärgert Sie Ihr Kühler trotz Reinigung mit mäßiger Leistung oder Lärm, bleibt Ihnen nur der Tausch gegen ein neues Modell. Bei Intels Referenzkühlern drehen Sie dazu die Befestigungsstifte um 90 Grad in die aufgedruckte Pfeilrichtung. Ziehen Sie die Stifte nun nach oben und der Kühler löst sich.



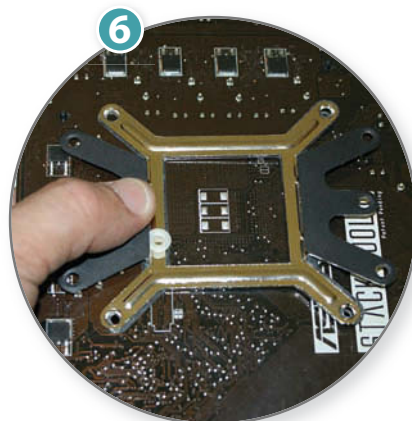
AMDs Referenzkühler für Prozessoren und Mainboards mit den Sockeln AM2(+) und AM3 lässt sich durch einfaches Umliegen des Hebels (siehe Bild) lösen. Ziehen Sie nun die Halteklammer zuerst auf der einen, dann auf der anderen Seite aus den Nasen der Halterung und das Kühlaggregat kommt frei.



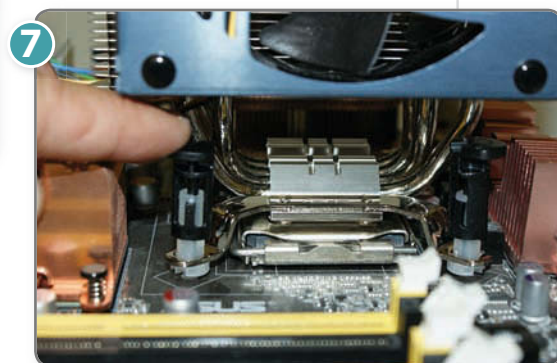
3 Entfernen Sie die alte Wärmeleitpaste vom Prozessor. Ein Küchentuch aus Papier reicht für die Reinigung aus, schnell fuselnde Taschentücher sollten Sie dagegen meiden.

4 Tragen Sie nun frische Wärmeleitpaste auf, ein Tropfen genügt. Die Paste liegt den meisten neuen Kühlern bei, teils besitzen diese aber ein an der Unterseite aufgebrachtes Wärmeleit-Pad, sodass dieser Schritt entfällt.

5 Verteilen Sie die Wärmeleitpaste nun möglichst dünn und gleichmäßig mit Hilfe eines Stück Papiers. Eine dünne Schicht ist dabei besser als eine dicke, da zu viel Paste eher wärmeisolierend wirkt.



Bedenken Sie, dass beim Neukauf eines Kühlers häufig auch das Mainboard ausgebaut werden muss. Besonders die größeren Kühlermodelle verlangen meist nach einem unter dem Mainboard angebrachten Halterahmen.



Einige Kühler wie etwa der Triton 81 von Asus (siehe Vergleichstest auf Seite 134) lassen sich aber auch ohne Mainboard-Ausbau montieren, da sie eine ähnliche Befestigungsmethode mit Hilfe von Haltestiften oder Klammern verwenden wie die Referenzkühler von AMD und Intel.

Grafikkarte säubern



Schrauben Sie die Grafikkarte zum Reinigen zunächst los. Zwar können Sie sie auch provisorisch im Gehäuse aussaugen, allerdings ist der Kühler bei vielen Modellen von außen schwer zugänglich, sodass sich ein Ausbau lohnt.



Viele Mainboards halten die Grafikkarte zudem mit einem Befestigungsmechanismus im PCI-Express-Slot. Meist ist das eine Nase oder ein Hebel, den Sie drücken und gleichzeitig die Karte aus dem Slot ziehen müssen.

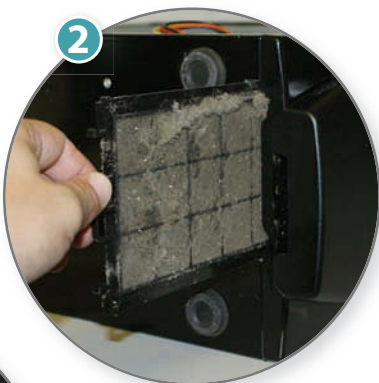
Hier sehen Sie, wie viel Schmutz sich im Laufe der Zeit in den Lamellen absetzen kann. Die Leistung des Kühlers vermindert sich dadurch extrem – bei der hier gezeigten GeForce 7800 GTX sank nicht nur die Chiptemperatur nach der Reinigung um satte fünfzehn Grad, auch die Lüfterdrehzahl verminderte sich hörbar.



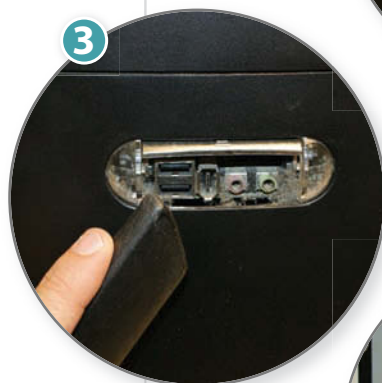
Gehäuse und Netzteil reinigen



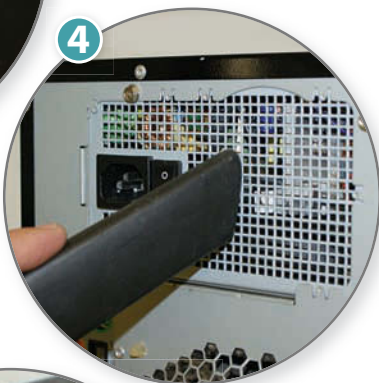
Auf dem Gehäuseboden sammelt sich besonders viel Schmutz, den die Belüftung immer wieder im Inneren des PC herumwirbelt. Der Staubsauger befreit Sie problemlos und schnell von der gefürchteten Wollmausplage.



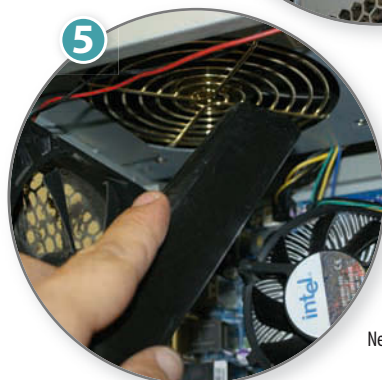
Den Sinn eines integrierten Staubfilters demonstriert dieses Bild. Bei so starker Verschmutzung leidet dessen Effizienz allerdings und weniger Frischluft gelangt ins Gehäuse.



Kleine Nischen und Ecken wie etwa bei den Frontanschlüssen säubern Sie ebenfalls mit dem Staubsauger.



Vergessen Sie auch das Netzteil nicht, das ebenfalls schnell verstaubt.



Bei Netzteilen mit zwei Lüftern sollten Sie beide Öffnungen von außen absaugen. Vom Öffnen des Netzteils raten wir dringend ab.

Lüfter putzen oder tauschen



Der Gehäuselüfter freut sich ebenfalls über den Staubsauger. Zwar ist der Luftfluss noch kaum eingeschränkt, der Rotor läuft aber Gefahr, sich festzufressen.



Zum Tausch des Lüfters müssen Sie meist nur vier Schrauben lösen. Bei Befestigungen mit Gummipfropfen drücken Sie diese vorsichtig zurück ins Gehäuse.



Wenn Sie nicht sicher sind, welche Lüftergröße bei Ihnen passt, messen Sie mit einem Lineal die Breite der Öffnung. Hier benötigen wir ein 120-mm-Modell.

GameStar-Empfehlungen GEHÄUSELÜFTER



1 Cooltek Silent Fan 120 mm
Preis: 5 €

Erstauschlich leiser und leistungsfähiger 120-mm-Lüfter mit maximal 1.000 Umdrehungen pro Minute für sehr günstige fünf Euro. Wer möglichst preiswert seine Kühlung verbessern will, darf zuschlagen.



2 Scythe Slip Stream 120 mm 500
Preis: 8 €

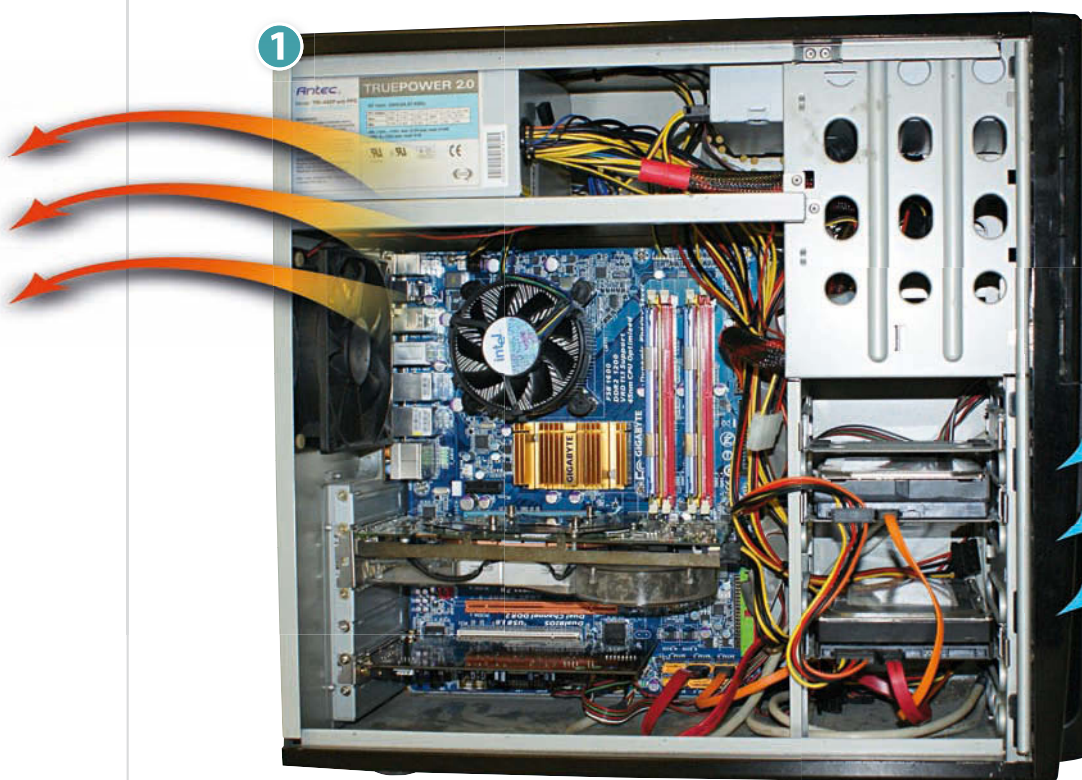
Extrem leiser 120-mm-Lüfter mit nur 500 Umdrehungen pro Minute, aber zwei Dritteln der Förderleistung eines 1.000-U/Min-Rotors. Silent-Fans schonen ihre Ohren für günstige acht Euro.



3 Arctic Cooling AF8025 PWM 80 mm
Preis: 5 €

Fünf Euro günstiger, aber trotzdem leiser und lauffähiger 80-Millimeter-Lüfter für ältere Gehäuse, die noch keine 120-mm-Öffnungen bieten. Bestens geeignet, um laute oder defekte Lüfter zu ersetzen.

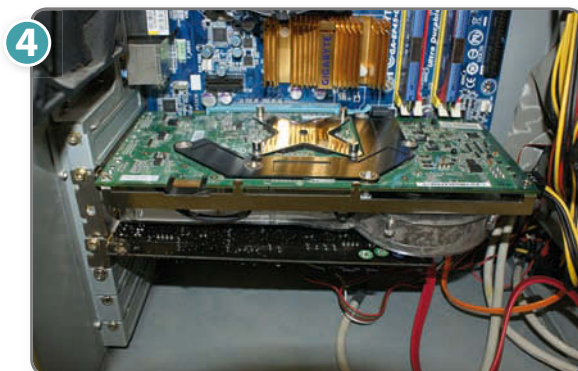
Luftfluss optimieren



Nachdem Sie Ihren PC nun gereinigt haben, sollten Sie sich kurz Gedanken über den Luftfluss im Gehäuse machen. Im Idealfall sollte frische Luft vorne ins Gehäuse gelangen, um dann an den Festplatten, der Grafikkarte und dem CPU-Kühler vorbeizuströmen und schließlich vom Netzteil und vom rückwärtigen Gehäuselüfter wieder ins Freie befördert zu werden.

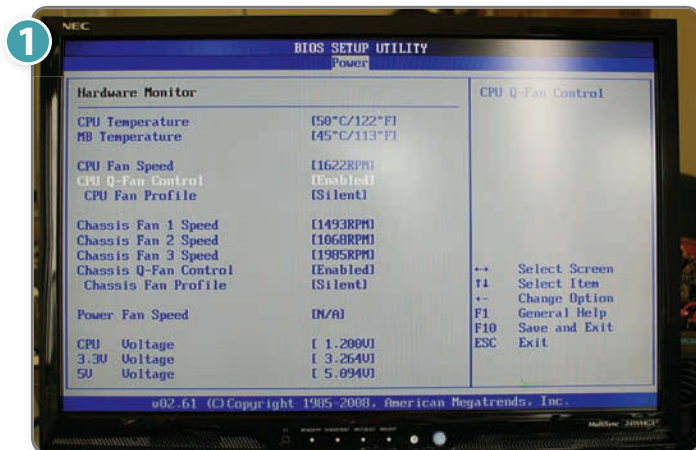


Obwohl Platz für vier Festplatten im Gehäuse ist, kleben die beiden Laufwerke in Bild 2 eng aufeinander. Da Festplatten ziemlich viel Hitze abgeben, sollten Sie diese nach Möglichkeit aber voneinander trennen. Lassen Sie einen Steckplatz dazwischen frei (Bild 3), bekommen beide mehr Frischluft und bleiben kühler.

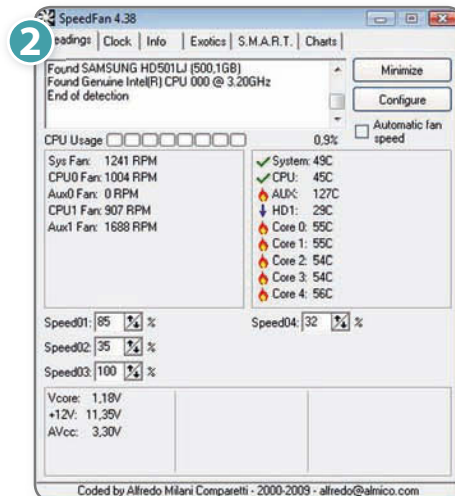


Ähnlich wie mit Festplatten sollten Sie auch mit Erweiterungsplatinen wie Grafik-, Sound oder TV-Karte verfahren. Sitzen die Platinen zu eng aufeinander, wie in Bild 4 zu sehen, kann ein unnötiger Hitzestau entstehen. Wählen Sie also möglichst weit voneinander entfernte Steckplätze wie in Bild 5, um Ihre Karten frei atmen zu lassen.

Lüftersteuerung



Eine der einfachsten Methoden lärmende Lüfter zu bändigen, findet sich im Bios der allermeisten Mainboards. Zumindest für den CPU-Lüfter findet sich mittlerweile fast immer eine Option »Fan Control«, die bei Aktivierung die Lüfterdrehzahl abhängig von der CPU-Temperatur regelt. Eine genaue Beschreibung, wie Sie die Drehzahlregelung aktivieren, können wir leider nicht geben, da jeder Hersteller das Feature anders benennt. Ein Blick ins Handbuch Ihrer Platine sollten Ihnen aber weiterhelfen.



Die zweite kostenlose Methode zur Lüftersteuerung bietet das Tool »Speedfan«, das mit den meisten Mainboards zurecht kommt (siehe dazu auch Seite 127 in diesem Heft). Damit können Sie alle Lüfterdrehzahlen auslesen und in Echtzeit verändern oder, abhängig von der Temperatur, automatisch regeln lassen.



Um Lüfter dauerhaft zu bändigen, können Sie auch einen für zwei Euro erhältlichen Adapter einsetzen, der die Lüfterspannung von zwölf auf fünf Volt reduziert. Damit sinkt das Arbeitsgeräusch deutlich, allerdings laufen nicht alle Rotoren mit der reduzierten Spannung an.



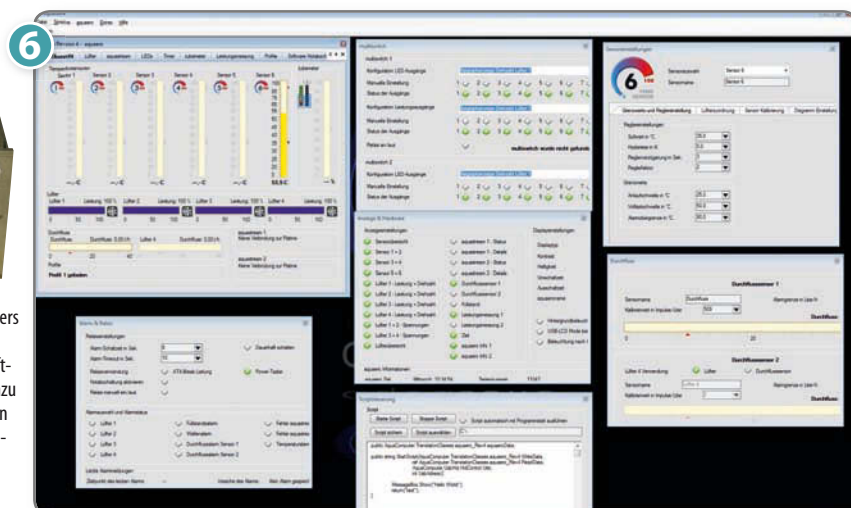
Für drei Euro erhalten Sie mit Cooltek **Fan Speed Controller** eine stufenlose Drehzahlregelung für einen Lüfter. Die Steuerung schließen Sie einfach zwischen Mainboard und Lüfter an, ein Drehknopf regelt dann die Geschwindigkeit des Rotors. Nachteil: Für Änderungen müssen Sie jedesmal das Gehäuse öffnen.



Noch mehr Lüfterkontrolle bietet das **FanMax NFS2108S** von Nesteq für 30 Euro. Maximal acht Rotoren regeln Sie individuell per Drehknopf an dem 5,25-Zoll-Einschub. Jeweils vier Rotoren können Sie zu einer Einheit zusammenfassen.



Die Luxusklasse betreten Sie mit Aqua Computers **Aquaero 4.00** für satte 100 Euro. Neben dem 5,25-Zoll-Einschub mit Display gibt es eine Software mit ausgefeilten Steuerungsoptionen. Dazu liegen sechs Temperatursensoren bei, mit deren Hilfe Sie alle Drehzahländerungen automatisieren. Für Wasserkühlungen gibt es sogar einen Durchflusssensor und Diagnosefunktionen für manche Pumpen. Fazit: für Steuerungs-Freaks!



Prozessor-Lüfter

Aktuelle High-End-Prozessoren mit bis zu vier Kernen produzieren eine enorme Hitze. Wir testen vier Kühler und prüfen, ob sie die Wärme im Zaum halten und dabei nicht durch lärmende Lüfter auffallen.

Wenn Sie einen Prozessor im Online-Handel kaufen, haben Sie in den meisten Fällen die Wahl zwischen »Bulk« (ohne Kühler) und »Boxed« (mit Kühler). Der Preisunterschied zwischen den beiden Varianten liegt bei etwa 15 Euro. Mitgelieferte Kühler halten zwar die zugehörigen Prozessoren unter der maximalen Temperaturgrenze von etwa 70° Celsius, besonders leise verrichten sie ihre Aufgabe aber oftmals nicht. So röhrt der Standardlüfter unseres Intel **Core 2 Quad QX6850** mit ohrenbetäubenden 11,2 Sone unter Last. Dennoch schießt die Temperatur des Prozessors auf über 80 °C.

Unser Testfeld aus dem **Alpenföhn Brocken** von EKL, Zalman's **CNPS 9900 LE**, **Asus Triton 81** sowie dem Xigmatek **Thor's Hammer** zeigt, das es auch anders geht. Dabei klafft die Preisspanne zwischen günstigen 12 Euro und teuren 50 Euro.

1. Platz Asus Triton 81

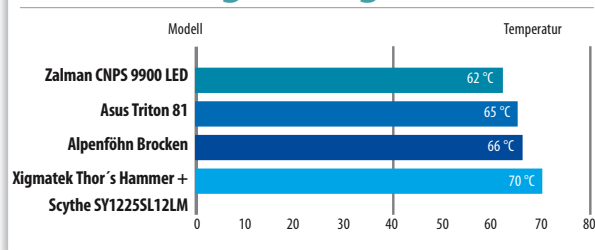
Nicht immer leise, aber mit guter Kühlleistung sowie simpler Mon-

tage sichert sich der Triton 81 von Asus den Testsieg.

Nur ein Punkt Unterschied trennt den 40 Euro teuren **Asus Triton 81** vom Zweitplatzierten **Alpenföhn Brocken** – wo Asus bei der Lautstärke noch den Kürzeren zieht, bügelt der **Triton** die Scharte bei der Verarbeitung und Montage wieder aus. Mit leisen 1,5 Sone kühlt er unseren **QX6850** im Office-Betrieb auf 32 °C und damit auf den besten Wert im Testfeld herunter. Zwar sind **Brocken** und **Thor's Hammer** leiser, aber die CPU ist etwas (34 °C beim **Brocken**) beziehungsweise deutlich wärmer (40 °C bei **Thor's Hammer**). Unter Last dreht der **Triton 81** mit 3,9 Sone deutlich auf und röhrt fast so laut wie der **CNPS 9900 LED** von Zalman. Mit 65 °C Maximaltemperatur liegt das Asus Kühlaggregat knapp hinter dem Besten dem Testfeldes, dem **CNPS 9900 LED**.

Im Gegensatz zu allen anderen Kühlern im Test greift der **Triton 81** gleich auf zwei 120-mm-Lüfter zurück. Aufgrund der Push-Pin-Befestigung können Sie den Asus-Lüfter übrigens auch auf Sockel-775-Plattformen ohne Mainboard-Wechsel verbauen.

Kühlleistung im Vergleich



2. Platz EKL Alpenföhn Brocken

Der optisch aufregende und fast ein Kilo schwere Brocken bläst leise zum Angriff.

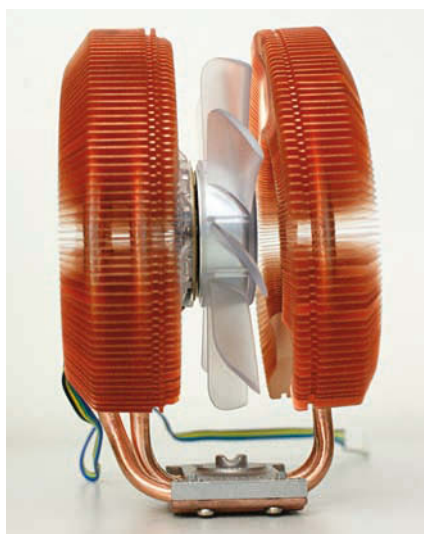
Mit 930 Gramm gehört der **Alpenföhn Brocken** von EKL zu den schwersten Kühlern am Markt. Während AMD-Nutzer bei den anderen Testkandidaten das Mainboard für einen Kühlerwechsel nicht ausbauen müssen, kommen sie beim **Alpenföhn Brocken** nicht drum herum. Das Verschrauben geht aber schnell von der Hand, langes Gefummel wie bei Xigmatek's **Thor's Hammer** bleibt Ihnen erspart. Die Wärmeleitpaste liefert EKL in einer kleinen Spritze mit – nicht so komfortabel wie der

Pinself von Zalman, aber einfacher zu handhaben als die Plastiktüte von Xigmatek. Bei der Kühlleistung liegt der **Brocken** in der Mitte des Testfeldes. Unter Vollast erhitzt sich unser **QX6850** auf 66 °C – etwas mehr als mit dem **CNPS 9900 LED**, aber weniger als mit **Thor's Hammer**. Bei der Lautstärke sortiert sich der **Alpenföhn Brocken** in der Mitte ein: Mit maximal 2,6 Sone dreht er deutlich lauter auf das Gespann Xigmatek und Scythe, ist von den deutlich hörbaren 4,0 Sone des **CNPS 9900 LED** aber weit entfernt.

3. Platz Zalman CNPS 9900 LED

Zalman's blau leuchtender CNPS 9900 LED landet auf Platz 3.

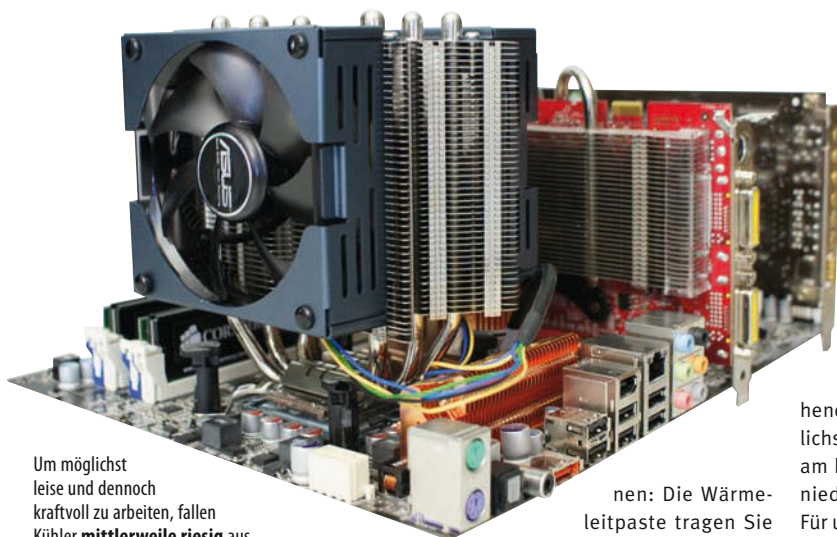
Die Montage des knapp 45 Euro teuren **CNPS 9900 LED** geht je nach Plattform fix von der Hand. Während es bei AMD-Modellen reicht, nur einen Klemmbügel anzubringen, müssen Sie bei Intel-Plattformen zuerst das Mainboard ausbauen und den Kühler mit vier Schrauben fixieren. Vor dem Einbau umgibt ein Plastikring den **CNPS 9900 LED**, womit Zalman verhindern will, dass Kabel in die frei liegenden Rotorblätter geraten und sich an den scharfen Kühlrippen schneiden. Im Test erwies sich der Schutz aber eher als nervig, denn die Lautstärke des ohnehin nicht flüsterleisen Kühlers legte mit Plastik-Schutz nochmals deutlich zu. Im Testfeld belegt der **CNPS** mit



Beim Zalman CNPS 9900 LED rotiert der Lüfter inmitten der beiden radial angeordneten Kühlrippen.



Xigmatek liefert **Thor's Hammer** ohne eigenen Lüfter aus. So bestimmen Sie selbst, welchen Lüfter Sie verbauen wollen – selbst ein Alpenföhn-Rotor passt.



Um möglichst leise und dennoch kraftvoll zu arbeiten, fallen Kühler mittlerweile riesig aus.

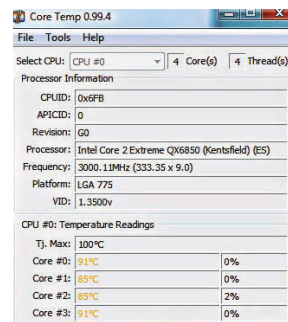
nen: Die Wärmeleitpaste tragen Sie mit einem kleinen Pinsel auf, ähnlich wie bei einem Nagellack.

4,0 Sone unter Volllast zwar den letzten Platz, dafür übertrumpft er bei der Kühlleistung Thor's Hammer und den Brocken. Trotz der guten Leistung zeigt sich auch beim CNPS 9900 LED: Mit 62 °C unter Last bleibt nicht mehr viel Raum für Übertaktungen. Eine clevere Idee, die wir schon vom Vorgänger CNPS 9700 LED ken-

4. Platz Xigmatek + Scythe Thor's Hammer + SY1225SL12LM

Xigmatek liefert beim Thor's Hammer keinen Lüfter mit. Deshalb testen wir den Hammer mit einem 120-mm-Modell von Scythe.

Die Kühlleistung und Lautstärke von Thor's Hammer können Sie an Ihre Vorlieben anpassen – Sie wählen einfach einen 120-mm-Lüfter, der Ihren Vorstellungen entspricht. Wenn Sie maximale Leistung wollen, entscheiden Sie sich für ein schnell drehendes Modell, für einen möglichst leisen Betrieb greifen Sie am besten zu einem Lüfter mit niedrigen Umdrehungszahlen. Für unseren Test entschieden wir uns für den 120-mm-Lüfter SY1225SL12LM von Scythe. Zwar geht zum Beispiel der Cooltek CT120 leiser zu Werke (sehr leise 0,6 Sone im Vergleich zu 1,5 Sone), dafür kann die Kühlleistung mit maximal 85 °C nicht überzeugen (Scythe-Lüfter: 70 °C). Unsere Kühlerkombination kostet so etwa 55 Euro und kann sich vor allem bei der Lautstärke vom der Konkurrenz absetzen. Die Leis-



Mit dem Boxed-Lüfter des Core 2 Quad QX6850 erhitzt sich der Prozessor auf gefährlich heiße 91 °C.

tung konnte uns hingegen nicht vollständig überzeugen. Unter Last erhitzte sich unser QX6850 auf 70 °C – auf Dauer zu viel. Bei der Montage müssen Sie zudem viel Geduld mitbringen, denn der riesige Tower-Kühler verhindert ein einfaches Verschrauben. Mindestens zwei der insgesamt vier Schrauben müssen Sie mit einem Mini-Schraubenschlüssel festziehen, und das dauert. **HW**

Testergebnisse



Hersteller / Preis

Technische Angaben

CPU-Temperatur Idle / Last

Lautstärke Idle / Last

Passt auf 939 / AM2 / AM3 / 775 / 1366

Material / Lüftersteuerung / Kühlung

Befestigung / Mainboard-Ausbau nötig?

Maße / Gewicht

Bewertung

Kühlleistung (40%)

Pro & Kontra

Lautstärke (20%)

Pro & Kontra

Technik (20%)

Pro & Kontra

Verarbeitung (10%)

Pro & Kontra

Ausstattung (10%)

Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung



1 Triton 81

Asus / 40 Euro

32 °C / 65 °C

1,5 Sone / 3,9 Sone

ja / ja / ja / ja / ja

Aluminium + Kupfer / PWM / aktiv

gesteckt (Intel), Bügel (AMD) / nein

11,7 x 12,1 x 14,4 cm / 695 g

35/40

- + noch gute Kühlleistung
- + mit High-End-CPU's überfordert
- kein Raum mehr zum Übertakten

15/20

- + leise im Office-Betrieb
- hörbar unter Last

18/20

- + simple Montage + passt auf alle Sockel + Wärmeleitpaste in Spritze
- kein Mainboard-Ausbau nötig

9/10

- + Kanten entgratet
- + Kühlfläche plan
- + sehr stabil

9/10

- + Adapter für alle CPUs + Wärmeleitpaste für mehrere Installationen
- + beleuchtet - keine Lüftersteuerung

Riesiger Kühler mit zwei Lüftern, die aber unter Volllast hörbar aufdrehen. Bonuspunkt: Sie brauchen das Mainboard nicht ausbauen. Knapper Testsieger.

Befriedigend

86



2 Alpenföhn Brocken

EKL / 40 Euro

34 °C / 66 °C

1,2 Sone / 2,6 Sone

ja / ja / ja / ja / ja

Aluminium / PWM / aktiv

geschraubt / ja

12,6 x 10,4 x 15,7 cm / 930 g

35/40

- + noch gute Kühlleistung
- + mit High-End-CPU's überfordert
- kein Raum mehr zum Übertakten

17/20

- + sehr leise im Office-Betrieb
- + ruhig unter Volllast ...
- + ... aber leicht hörbar

17/20

- + einfache Montage + passt auf alle Sockel + Wärmeleitpaste in Spritze
- Mainboard-Ausbau bei Intel-CPU's

7/10

- + Kanten entgratet
- + Kühlfläche nicht plan
- Lamellen verbiegen leicht

9/10

- + Adapter für alle CPUs + Wärmeleitpaste für mehrere Installationen
- + beleuchtet - keine Lüftersteuerung

Relativ leiser Kühler mit guter Kühlleistung und Beleuchtung. Die Größe dieses Brockens kann in engen Gehäusen aber für Probleme sorgen.

Ausreichend

85



3 CNPS 9900 LED

Zalman / 45 Euro

36 °C / 62 °C

2,3 Sone / 4,0 Sone

ja / ja / ja / ja / ja

Kupfer / PWM / aktiv

geschraubt (Intel), Bügel (AMD) / ja

(Intel), nein (AMD)

9,4 x 13,1 x 15,2 cm / 730 g

37/40

- + gute Kühlleistung
- + kühlt auch High-End-CPU's
- kein Raum mehr zum Übertakten

13/20

- + leise im Office-Betrieb
- ... aber nicht unhörbar
- hörbar unter Last

17/20

- + einfache Montage + passt auf alle Sockel + Wärmeleitpaste mit Pinsel
- Mainboard-Ausbau bei Intel-CPU's

8/10

- + sehr plane Kühlfläche
- Lamellen extrem scharf

9/10

- + Adapter für alle CPUs + Wärmeleitpaste für mehrere Installationen
- + beleuchtet - keine Lüftersteuerung

Ungewöhnlich designer, aber kraftvoller Kühler mit Unterstützung für alle Prozessoren. Die gute Kühlleistung erkauft er sich mit lautem Betrieb.

Ausreichend

84



4 Thor's Hammer + SY1225SL12LM

Xigmatek + Scythe / 55 Euro

40 °C / 70 °C

1,3 Sone / 1,5 Sone

ja / ja / ja / ja / ja

Aluminium + Kupfer / PWM / aktiv

geschraubt (Intel), Bügel (AMD) / ja

(Intel), nein (AMD)

12,0 x 16,0 x 9,0 cm / ca. 900 g

33/40

- + solide Kühlleistung
- + mit High-End-CPU's überfordert
- kein Raum mehr zum Übertakten

19/20

- + sehr leise im Office-Betrieb
- + leise unter Volllast

15/20

- + passt auf alle Sockel + Lüfter austauschbar - fummelige Montage
- Mainboard-Ausbau bei Intel-CPU

7/10

- + Kanten entgratet
- + Kühlfläche nicht plan
- Lamellen verbiegen leicht

8/10

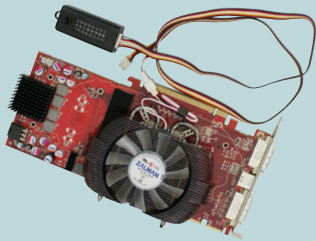
- + Adapter für alle CPUs - Wärmeleitpaste nur für einmalige Anwendung
- keine Lüftersteuerung

Tower-Kühler ohne eigenen Lüfter. Im Zusammenspiel mit einem 120-mm-Modell von Scythe solide Kühlleistung bei geringer Lautstärke.

Ausreichend

82

Grafikkarten-Kühler Zalman

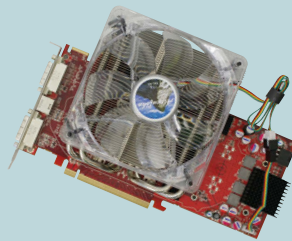


Einfach, aber gut und mit eigener Lüftersteuerung krallt sich Zalman den Testsieg. Im Vergleich zu den beiden anderen Kühlern im Test, dem **Heidi** von EKL und dem **L2 Pro** von Arctic Cooling, wirkt der 30 Euro teure **VF950 LED** geradezu zierlich. Verdecken **Heidi** oder **L2 Pro** noch bis zu drei PCI-Steckplätze, blockiert der Zalman nur einen. An die schmale Bauhöhe des Original-Lüfters kommt aber auch der **VF950 LED** nicht heran. Die Montage geht schnell von der Hand, nur ein paar Schrauben müssen Sie fixieren.

Allerdings passt der **VF950 LED** nicht auf alle Grafikkarten, sondern nur auf Mainstream-Modelle. Unsere Radeon HD 4850 kühlt der 80-mm-Lüfter unter Volllast auf sehr gute 55 °C herunter. Derart niedrige Werte erhalten Sie aber nur, wenn Sie bei der mitgelieferten Lüftersteuerung die maximale Drehzahl einstellen, wodurch der Lärmpegel auf deutlich hörbare 3,1 Sone steigt. In Minimal-Einstellung rauscht der **VF950 LED** mit leisen 1,0 Sone, die Grafikkarte erhitzt sich dann auf 65 °C. Für mehrmalige Montage legt Zalman eine Spritze mit Wärmeleitpaste bei. Freunde eines Gehäuses mit durchsichtigem Seitenteil freuen sich über die schicke blaue Beleuchtung im Inneren des **VF950 LED**. HW

► GameStar.de-Quicklink: 6208

Grafikkarten-Kühler EKL



Der **Alpenföhn Heidi** kühlt zwar nicht so gut wie der Rest des Testfeldes, trumps aber mit einem stets leisen Lüfter auf. Mit fast einem halben Kilo Gewicht und sieben Zentimeter Bauhöhe ist **Heidi** trotz des niedlichen Namens ein ausgewachsener Riesen-Kühler. Auf unsere Radeon HD 4850 montiert, blockiert der 45 Euro teure **Alpenföhn** ganze drei PCI-Steckplätze. Auf normalen Mainboards haben Sie also maximal noch Raum für eine Soundkarte. Die riesigen Ausmaße kann **Heidi** aber nur teilweise in Leistung umsetzen. So erhitzt sich unsere Radeon unter Volllast auf 72 °C, der höchste Wert in unserem Testfeld. Trotz der im Vergleich zu den anderen beiden Kühlern im Test schwachen Kühlleistung sind aber auch die 72 °C deutlich besser als die über 90 °C des Standard-Kühlers von ATI. Zudem bleibt der **Alpenföhn Heidi** mit maximal 1,2 Sone stets flüsterleise.

Die Montage geht einfach und schnell von der Hand, nur das Befestigen des 120-mm-Lüfters mit Hilfe von Gummipoppen erfordert ein wenig Fummelerei. Als einziger Kühler passt **Heidi** nicht nur auf Mainstream-Karten, sondern auch auf eine GeForce GTX 260 und 280. Doppel-Chip-Karten wie der GTX 295 oder HD 4870 X2 kommt der Kühler nicht bei. HW

► GameStar.de-Quicklink: 6209

Grafikkarten-Kühler Arctic Cooling



Drei Worte zum **L2 Pro** von Arctic Cooling: gut und günstig. Mit etwa 12 Euro reißt der **L2 Pro** kein Loch in den Geldbeutel. Die Konkurrenz kostet mit 30 Euro (**VF950 LED**) beziehungsweise 40 Euro (**Alpenföhn Heidi**) da deutlich mehr. Dennoch liefert der **L2 Pro** gute Kühlleistung bei moderater Lautstärke. Unter Volllast wird der **L2 Pro** mit 2,2 Sone fast doppelt so laut wie **Heidi** von EKL, dafür bleibt die Temperatur unserer Test-Radeon HD 4850 mit 59 °C im grünen Bereich. Im Office-Betrieb drosselt der Arctic-Cooling-Lüfter seine Drehzahlen zwar leicht, bleibt aber immer noch bei leicht hörbaren 1,8 Sone – das kann der **Alpenföhn Heidi** deutlich besser.

Der Kühlkörper des **L2 Pro** fällt nicht ganz so riesig aus wie der von **Heidi**, überragt den **VF950 LED** von Zalman oder das ATI-Referenzdesign aber deutlich. Auch beim Modell von Arctic Cooling brauchen Sie also viel Freiraum unterhalb des Grafikkarten-Steckplatzes. Die Montage ist sehr einfach und innerhalb von drei Minuten zu bewerkstelligen. Im Gegensatz zu den anderen Test-Kandidaten setzt Arctic Cooling auf ein Wärmeleitpad anstelle von Wärmeleitpaste – für eine erneute Installation des Lüfters müssen Sie also später zusätzliche Paste kaufen. HW

► GameStar.de-Quicklink: 6210

VF950 LED

Ca. Preis 30 Euro

Hersteller Zalman

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer / Alu	Kühlung	aktiv
Gewicht	190 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	ja	Maße	126x80x30 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	gute Kühlleistung	Spannungswandler und Videospeicher nur passiv	35/40
Lautstärke	je nach Lüfterdrehzahl leise oder hörbar	18/20
Technik	simple Montage	passt auf viele Karten ...	16/20
Verarbeitung	saubere Verarbeitung	sitzt sicher	9/10
Ausstattung	Lüftersteuerung	beleuchtet	10/10
	Wärmeleitpaste	RAM-Kühler	

Fazit Guter Grafikkarten-Kühler mit eigener Lüftersteuerung und einfacher Montage. Mit maximaler Drehzahl röhrt der VF950 LED aber hörbar. Trotzdem Testsieger!

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

88

Alpenföhn Heidi

Ca. Preis 40 Euro

Hersteller EKL

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer / Alu	Kühlung	aktiv
Gewicht	430 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	nein	Maße	134x127x47 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	ordentliche Kühlleistung	Spannungswandler und RAM nur passiv	31/40
Lautstärke	sehr leise	kühlt selbst unter Volllast kaum hörbar	18/20
Technik	entkoppelter Lüfter	blockiert bis zu drei PCI-Slots	16/20
Verarbeitung	sehr saubere Verarbeitung	sitzt sicher	10/10
Ausstattung	beleuchtet	RAM-Kühler	9/10
	Wärmeleitpaste	keine Lüftersteuerung	

Fazit Sehr leiser, aber riesiger Kühler, der bis zu drei PCI-Slots verdeckt. Passt auf die meisten Grafikkarten inklusive High-End-Modellen wie der GeForce GTX 280.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

84

L2 Pro

Ca. Preis 12 Euro

Hersteller Arctic Cooling

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Aluminium	Kühlung	aktiv
Gewicht	250 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	nein	Maße	119x94x51 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	gute Kühlleistung	Spannungswandler und Videospeicher nur passiv	34/40
Lautstärke	recht leise im Office-Betrieb	unter Last leicht hörbar	16/20
Technik	simple Montage	passt auf viele Karten ...	16/20
Verarbeitung	saubere Verarbeitung	sitzt sicher	9/10
Ausstattung	RAM-Kühler	keine Lüftersteuerung	8/10
	nur ein Wärmeleitpad		

Fazit Schnäppchenjäger finden im L2 Pro einen guten Kühler mit meist leisem Betrieb. Nachteile sind die hohe Bauform und der unter Volllast leicht aufdrehende Lüfter.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

83



Sapphire Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition

1,0 GByte Videospeicher, fast 1,0 GHz Takt und ein leiser Lüfter: Sapphire und GameStar bieten ab sofort die Radeon HD 4890 Toxic für starke 229 Euro an.

GameStar.de
Radeon-HD-4800-Karten auszeichnen
► Quicklink: 6032
Der ultimative Radeon-Treiber-Guide
► Quicklink: 6087

Die Radeon HD 4890 und die etwas teurere GeForce GTX 275 sind die momentan besten Grafikkarten für Spieler im Preissegment um 200 Euro. Der Radeon-Referenzlüfter arbeitet allerdings etwas zu laut, und die Taktfrequenzen ab Werk liegen weit unter den Möglichkeiten. Um das Optimum aus dem starken Grafikchip und dem 1,0 GByte großen GDDR5-Speicher zu holen, haben wir zusammen mit Sapphire die **Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition** entwickelt.

Den AMD-Referenzlüfter der Radeon HD 4890 haben wir gegen ein leises Exemplar mit drei Heatpipes getauscht und schaffen so Ruhe auch in anspruchsvollen Spielen. Mit einem Chip- und effektiven Speichertakt von 960/4.200 MHz läuft die Karte in Spielen gut 10 Prozent schneller als eine Standardkarte mit 850/3.900 MHz. Im Paket mit einem zwei Meter langen HDMI-Kabel und der Vollversion **Battleforce** kostet die **Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition** günstige 229 Euro. Die GameStar-Grafikkarte ist bereits im Handel erhältlich.

Viel Leistung fürs Geld

Die optimale Grafikkarte bietet einen guten Kompromiss aus Preis, Spieleleistung und Lautstärke. In der Oberklasse ab 200 Euro bekommen Sie derzeit viel Performance zu einem akzeptablen Preis. Mehr als 300 Euro auszugeben, lohnt sich für die meis-

ten Spieler dagegen nicht. Für 150 Euro gibt es zwar ein etwas bessere Frames/Euro-Verhältnis als in der Oberklasse, aber auch weniger Reserven für Kantenglättung und Hardware-Fresser wie **ARMA 2**. Die **Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition** wird mit ihren 160-Shader-Prozessoren und 1,0 GByte auch mit diesem Titel fertig (siehe Technik-Check).

Per Crossfire lässt sich die GameStar-Grafikkarte zudem mit bis zu drei weiteren HD-4890-Karten zusammenschließen, um die Rechenleistung zu steigern.

Leiser Lüfter

Der Lüfter ähnelt dem der längst ausverkauften Radeon HD 4870 1,0 GByte GameStar-Edition – der war sehr leise, selbst unter Vollast im 3D-Betrieb. Auch die neue GameStar-Grafikkarte gibt kaum mehr als ein Flüstern von sich. Dabei kühlen die drei Heatpipes und der 80-mm-Lüfter die Karten in jeder Situation stabil und lassen sogar noch Spielraum zum Übertakten (Achtung: Übertakten führt zum Garantieverlust!).

Wie alle schnellen Spieler-Grafikkarten braucht auch die **Radeon HD 4890 Toxic GameStar-Edition** zusätzlichen Strom direkt vom PC-Netzteil. Dazu verbinden Sie einfach die zwei Stromanschlüsse am Heck (1x sechspolig, 1x achtpolig) mit den Gegenstücken des Netzteils. Die dafür nötigen Kabel und Adapter sind im Lieferumfang enthalten.

Top Ausstattung

Nach dem Einbau der **Sapphire Radeon HD 4890 Toxic GameStar-Edition** und der Installation des Catalyst-Referenztreibers können Sie sofort losspielen: Im Karton liegen die Vollversion des Strategie-Hits **Battleforce** (GameStar-Wertung: 87) und der System-Test **3DMark Vantage**. Außerdem bekommen Sie ein zwei Meter langes HDMI-Kabel im Wert von rund 10 Euro sowie die üblichen Adapter und Kabel. Die Video-Wiedergabe kann bei Bedarf die Grafikkarte übernehmen – bei Blu-ray-Filmen entlastet das den Prozessor spürbar.

Online kaufen

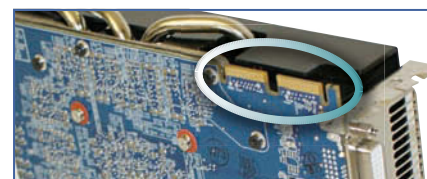
Die **Radeon HD 4890 Toxic 1,0 GByte GameStar-Edition** verkauft Hersteller Sapphire ab sofort für starke 229 Euro. Sie bekommen die GameStar-Grafikkarte bei Online-Shops wie Alternate.de, Amazon.de sowie vor Ort bei

Ihrem Händler um die Ecke. Über den Quicklink finden Sie auf unserer Internetseite eine ständig aktualisierte Händlerliste.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6204

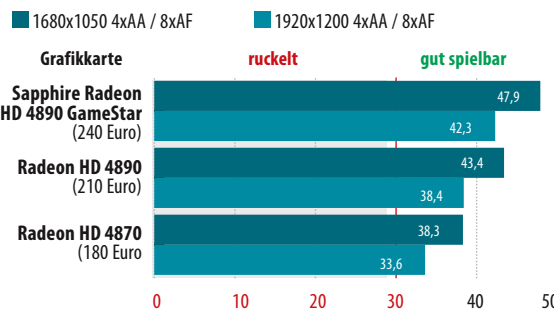


Das 2-Slot-Kühlsystem mit seinem großen Rotor und den drei Heatpipes bleibt auch unter Volllast in Spielen flüsterleise – und es bietet Raum zum übertakten.



Per **Crossfire** lassen sich bis zu vier GameStar-Radeons zu einem 3D-Monster zusammenschließen – ein Mainboard mit ausreichend PCI-Express-Schnittstellen vorausgesetzt.

Crysis, hohe Details, DirectX 10



Maus Gigabyte



Mit der 50 Euro teuren **GM-M8000** tritt Gigabyte gegen die etablierte Konkurrenz von Logitech und Razer an. Die Ausstattung ist mit einem 4.000-dpi-Laser, der vier frei definierbare Auflösungsstufen bietet, sowie fünfzehn im internen Speicher ablegbaren Makros und zusätzlichen Gewichten umfangreich. Die hochwertige Verarbeitung überzeugt, einzig die Tasten haben einen etwas zu langen Hub im Vergleich zur Konkurrenz, schalten aber präzise. Das Vier-Wege-Mausrad gefällt uns ebenfalls: Druckpunkt und Rasterung sind spürbar, aber nicht zu schwergängig. Auch seitliches Scrollen gelingt problemlos.

Im Test reagiert die **GM-M8000** hochpräzise und setzt sehr schnelle Bewegung exakt um. Einzig unrealistisch schnelle Schlenker führen zum Aussetzen des Sensors, in Spielen kam das aber nie vor. Außer auf dem schon etwas älteren MTW-Pad, wo der Sensor komplett seinen Dienst verweigerte. Alle anderen Unterlagen aus (Hart-)Plastik, Metall oder Glas meisterte er aber problemlos. Im Konkurrenzvergleich bietet die **GM-M8000** viel Präzision und Ausstattung für 50 Euro – die ebenso gut ausgestatteten und noch präziseren Spielermäuse **Kone** von Roccat und **G9** von Logitech kosten aber nur fünf Euro mehr. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6201

Notebook HP



Das 18-Zoll-Notebook **HDX 18-1110eg** von HP eignet sich weniger für Spiele, dafür umso besser als Multimedia-Laptop. Trotz des Vierkern-Prozessors Core 2 Quad Q9000 mit 2,0 GHz und 4,0 GByte Arbeitsspeicher reicht es nur zu mäßiger Spieleleistung, weil die GeForce 9600M GT bessere Ergebnisse verhindert. **Crysis** ruckelt auf dem **HDX 18-1110eg** selbst in 1280x1024 und mittleren Details mit 16 Bildern pro Sekunde. Auch **Call of Duty 4** läuft in der nativen Auflösung von 1920x1200 nicht flüssig. Erst in 1680x1050 erreicht das HP-Notebook beinahe die 30-fps-Marke.

Besser läuft es bei der Multimedia-Leistung. Selbst hochauflösende Videos werden ohne Ruckler abgespielt, auch wenn Sie dem HP den Stecker ziehen. Der Akku des **HDX** hält allerdings nur 100 Minuten. Das eingebaute Blu-ray-Laufwerk kann den DVD-Nachfolger zwar lesen, brennt aber nur herkömmliche DVDs. Dank der beiden 500-GByte-Festplatten müssen Sie aber unterwegs nicht auf ein umfangreiches Filmarchiv verzichten. Wem die Filme ausgehen, der schließt den mitgelieferten DVB-T-Tuner an und guckt ganz einfach Fernsehen. Alles in allem bietet das **HDX 18-1110eg** viel Multimedia, aber unterm Strich etwas wenig Spieleleistung für 1.600 Euro. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6202

Prozessor AMD



Athlon stand früher für viel Leistung zum fairen Preis. Aktuelle Modelle überzeugen nicht mehr auf ganzer Linie, deshalb verpasst AMD der Prozessor-Serie jetzt eine gute Dosis der Phenom-Gene. Als erstes Exemplar erreicht uns der 3,0 GHz schnelle **Athlon II X2 250**. Von der Phenom-Familie erbt er die 45-nm-Bauweise, den Umgang mit DDR2- sowie DDR3-Speicher als auch die Kompatibilität zu Mainboards mit AM2- und AM3-Sockel. Allerdings hat der Athlon keinen Level-3-Cache. AMD spendiert dem **Athlon II X2 250** dafür den doppelten L2-Cache mit 1,0 MByte pro Rechenkern.

Vor allem Übertakter mit schmalen Geldbeutel freuen sich über einen optimalen Mitspieler. Wenn es die Speichermodule zulassen, sind dank des hohen Multiplikators von 15 extreme Taktsteigerungen möglich. Ohne Übertaktung liefert der **Athlon II X2 250** in Spielen etwa 15 Prozent niedrigere Frameraten als ein gleichgetakteter **Core 2 Duo E8400**, kostet mit 80 Euro aber auch kaum mehr als die Hälfte (140 Euro). Den gleich teuren **Athlon 64 X2 6.000+** übertrumpft der **X2 250** je nach Benchmark um bis zu 15 Prozent. Wer sich ein günstiges, aber kraftvolles Spiele-System zusammenstellen will, findet im **Athlon II X2 250** einen flotten und gut zu übertaktenden Prozessor. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 3467

GM-M8000

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7 Tasten
Abtastung	Laser (4.000 dpi)	Mausrad	4-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Makros

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision + schnell Mausrad sehr präzise	37/40
Technik	abgestufte dpi-Wahl + programmierbar Aussetzer auf MTW-Pad	18/20
Ausstattung	interner Speicher Makros + Gewichte	19/20
Ergonomie	liegt sehr gut in rechten Händen nicht für linke Hände	8/10
Verarbeitung	gut verarbeitet Tastenthub etwas lang	8/10

Fazit Sehr präzise und frei konfigurierbare Spielermäuse mit guter Verarbeitung und Ergonomie. Für 50 Euro eine ernsthafte Konkurrenz zu den etablierten Platzhirschen.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

90

HDX 18-1110eg

Ca. Preis 1.600 Euro

Hersteller HP

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2Q Q9000	Grafikchip	GeForce 9600M GT
RAM	4,0 GByte	Display	18 Zoll
HDD	1.000 GB	Maße / Gewicht	44 x 28 x 4,4 cm / 4,1 kg

BEWERTUNG

Spielleistung	flott in genügsamen Spielen überfordert von aktuellen Spielen	29/40
Display	kräftige Farben + gute Helligkeit Display spiegelt kräftig	18/20
Technik	gute Verarbeitung + Tastatur biegt sich kaum durch + stets leise	17/20
Ausstattung	HDMI / DVI + eSATA + Kartenleser Blu-ray-Laufwerk + DVB-T	10/10
Erweiterbarkeit	Expresscard + RAM und HDD austauschbar alle RAM-Slots belegt	8/10

Fazit Aktuelle Spiele überfordern das HDX 18. Dafür punktet das 18-Zoll-Notebook mit tollen Multimedia-Features wie dem Blu-ray-Laufwerk und dem DVB-T-Tuner.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

82

Athlon II X2 250

Ca. Preis 80 Euro

Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Regor	Caches	2x 1,0 MB / -
Fertigung	45 nm	Hypertrans.	4.000 GT/s
Taktfrequenz	3,0 GHz	Sockel	AM2+/AM3

BEWERTUNG

Spielleistung	solide Spieleleistung langsam bei CPU-lastigen Spielen	29/40
Arbeitsleistung	gute Arbeitsleistung kann mit Core 2 Quad oder Phenom nicht mithalten	14/20
Multimedialeistung	gute Multimedialeistung Core 2 Quad oder Phenom deutlich schneller	14/20
Technik	zwei Kerne kein L3-Cache fixer Multiplikator	6/10
Energieeffizienz	effektive Strommechanismen genügsamer als Phenom	9/10

Fazit Flotter und günstiger Zweikern-Prozessor mit cleveren Strom-Features und reichlich Übertaktungsspielraum. Aufrüster mit schmalen Geldbeutel können zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Gut

72

5.1-Lautsprecher Teufel



Für 270 Euro bietet Teufels 5.1-System **Concept E 300** einen 17 Kilo schweren Subwoofer mit 200 Watt Sinus-Leistung, 25-cm-Tieftöner sowie fünf identische Zweigege-Lautsprecher. Vorsicht: Weder Kabel zum Anschluss der Boxen noch zum Verbinden des Subwoofers mit dem PC liegen bei, auch eine Fernbedienung fehlt. Die Strippen gibt's als Zubehör im Online-Shop von Teufel ab 13 Euro.

Ist das Set erstmal verkabelt, begeistert es mit einem Teufel-typischen und trotzdem immer wieder erstaunlich kraftvollen Bass-Fundament, das spielend Räume bis zu etwa 25 m² füllt. Im Zusammenspiel mit den fünf (trotz Kunststoffgehäuse) edel wirkenden Satelliten tönt das Set in allen Surround-Sound-Modi äußerst lebendig und pegelfest: Ob basslastige Hip-Hop- oder House-Sounds, haushohe Metal-Gitarrenwände oder orchestrale Film-Soundtracks mit wummernden Explosionen, das Teufel **Concept E 300** ist stets souveräner Herr der Lage. HiFi-Enthusiasten mögen abwinken, wer aber am Rechner MP3s und Filme optimal wiedergeben möchte, macht mit dem Teufel-Set alles richtig. In Spielen sorgt das System im Zusammenspiel mit einer **Soundblaster X-Fi** für eindrucksvolle Atmosphäre und perfekte akustische Übersicht. MT

► GameStar.de-Quicklink: 6234

Komplett-PC Hardware4u.net



Den 1.800 Euro teuren **Gamers Dream Rev. 3.1 Air SLI** treiben ein auf 3,8 GHz übertakteter **Core i7 920** (Standard-Takt: 2,67 GHz), 6,0 GByte DDR3-RAM sowie zwei übertaktete GeForce GTX 260 im SLI-Verbund an. An der Spieleleistung gibt es daher nichts aussetzen, selbst **Crysis** läuft in 1920x1200 und sehr hohen Details mit 46,7 fps. Um die 6,0 GByte Arbeitsspeicher auszureizen, setzt Hardware4u.net auf Windows Vista Home Premium in der 64-Bit-Variante.

Auf meist eher nervige vorinstallierte Extra-Software verzichtet der Hersteller komplett, stattdessen liegt das sehr gute Spiel **Racedriver Grid** (GameStar-Wertung: 81) mit im Riesen-Karton. Mehr als genügend Speicherplatz bietet die 1.000-GByte-Festplatte, die bereits in drei Partitionen unterteilt ist – eine zweite Festplatte wäre aus Leistungs- und Sicherheitsaspekten aber wünschenswert. Beachtlich ist zudem das leise Kühlsystem des **Gamers Dream Rev. 3.1 Air SLI**. Fünf 120-mm-Lüfter sorgen für einen stetigen Luftstrom, und der sehr gute **Noctua NH-U12P** mit zwei 120-mm-Rotoren hält den Hauptprozessor in Schach. Um die beiden GeForce GTX 260 kümmert sich jeweils ein **Accelero Xtreme GTX 280** von Arctic Cooling. HW

► GameStar.de-Quicklink: 6239

Gehäuse Revoltec



Das **Sixty 2**-Gehäuse von Revoltec überrascht angesichts des günstigen Preises von 55 Euro mit solider Verarbeitung und guter Ausstattung. Eine angenehme Gummierung überzieht die Front, fast alle Kanten im Gehäuse sind abgerundet und schützen so vor Verletzung. Zudem finden Sie vor dem Festplattenkäfig einen vorinstallierten 120-Millimeter-Lüfter inklusive Staubfilter. Ein Rotor an der Gehäuserückseite fehlt allerdings, kann aber genauso wie zwei 120- oder 140-mm-Lüfter in der linken Wand nachgerüstet werden. Die zwei USB- sowie Audioanschlüsse am unteren Ende der Front sind ungünstig positioniert, falls Ihr PC unter dem Tisch steht.

Der Einbau aller Komponenten geht relativ einfach vonstatten, vor allem die schraubenlose Befestigung der DVD-Laufwerke überzeugt uns. Einige Kritikpunkte gibt's aber auch: So gestaltet sich der Festplatteneinbau fummelig, und eine Entkoppelung zur Vermeidung von Vibrationen gibt es nicht. Zudem müssen Sie alle Slotbleche an der Rückseite bis auf eines herausbrechen, sodass sich die dazwischen liegenden Stege teils leicht verbiegen. Trotzdem: Wer ein günstiges, aber ansprechendes Gehäuse ohne große Mängel sucht, darf für 55 Euro zuschlagen. FK

► GameStar.de-Quicklink: 6250

Concept E 300

Ca. Preis 270 Euro Hersteller Teufel

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	k. Angabe	Endstufen	6
Sinus-Leistung	200 Watt	Decoder	-
Fernbedienung	-	Extras	Frontbeleuchtung

BEWERTUNG

Klang	sehr gute Räumlichkeit	40/40
Spiele	hohe Präzision + extremer Bass	
Klang	sehr gute Dynamik + schneller Subwoofer	19/20
Musik	Höhen etwas spitz	
Pegel-festigkeit	extreme Pegelfestigkeit + Lautstärke reicht für Räume bis 25 m²	20/20
Technik	insgesamt gute Verarbeitung + 200 Watt Sinus	7/10
Aus-stattung	Frontbeleuchtung + Stereo-eingang + keine Fernbed. + keine Kabel	6/10

Fazit Mager ausgestattetes, aber solide verarbeitetes und sehr leistungsstarkes 5.1-System mit Bass-Punch. Klanglich ein Traum-PC-Boxenset für Spieler und Film-Fans!

PREIS/LEISTUNG Gut

92

Gamers Dream Rev. 3.1 Air SLI

Ca. Preis 1.800 Euro Hersteller Hardware4u.net

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core i7 920 (@ 3,8 GHz)	Mainboard	Asus P6T Del.
Festplatte	1.000 GByte Samsung	RAM	6,0 GByte
3D-Karte	2x GF GTX 260 (896 MB)	Laufwerke	LG 8x DVD DL

BEWERTUNG

Spiele-leistung	sehr gute Spieleleistung + auch mit AA/AF in 1920x1200 nicht überlastet	38/40
Aus-stattung	X-Fi-Soundkarte + viele leise Lüfter + nur ein Laufwerk und HDD	14/20
Technik	saubere Verkabelung + komplett gedämmt + entkoppelte Festplatten	19/20
Lautstärke	stets sehr leise + auch DVD-Zugriffe nie störend	10/10
Aufrüst-barkeit	3 RAM-Slots frei + Windows 64 Bit + keine PCI-Slots mehr frei	9/10

Fazit Sehr schneller und leiser Spieler-PC mit nahezu perfekter Verarbeitung. Nur die Ausstattung könnte zum Preis von 1.800 Euro umfangreicher sein.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

90

Sixty 2

Ca. Preis 55 Euro Hersteller Revoltec

TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	(M-)ATX	Lüfter	1
Maße (BxHxT)	20x43x43 cm	Frontports	2x USB, Audio
3,5 / 5,25-Schächte	6-9 / 3-6	Sonstiges	-

BEWERTUNG

Aus-stattung	120-mm-Lüfter + Staubfilter + kein Lüfter in Rückwand	25/40
Ver-arbeitung	meist sauber gefalzte Kanten + wenige scharfe Kanten	12/20
Montage	teils schraubenlos + Festplatten-einbau fummelig + Slotbleche	13/20
Bedienung	Frontanschlüsse + Reset-Schalter + Frontanschlüsse ungünstig	6/10
Design	dezent-funktional + Gummierung + Schalter schwer lesbar	6/10

Fazit Solides und funktionales Gehäuse mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Die kleinen Verarbeitungsmängel stören angesichts des günstigen Preises von 55 Euro kaum.

PREIS/LEISTUNG Gut

62

TECHtelmechtel

Neue Grafikkarte kaufen / Soundblaster-Soundkarte einbauen /
Blu-ray-Laufwerk am PC / GameStar-Benchmarks: Vergleichbarkeit



Selbst so technisch anspruchsvolle Spiele wie Crysis laufen mit **2,0 GByte Videospeicher** auch in maximalen Einstellungen mit aktivierter Kantenglättung kaum schneller als mit 1,0 GByte.

DVD
Nvidia GeForce-Referenztreiber
ATI Radeon-Referenztreiber
Microsoft
DirectX 9.0c

GameStar.de
Fachbegriffe
einfach erklärt
► Quicklink: L8

Neue Grafikkarte kaufen

❖ Vor Kurzem hat meine betagte Radeon HD 2900 XT den Geist aufgegeben. Nun schwanke ich zwischen der Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X mit 2048 MByte Grafikspeicher und einer Radeon HD 4890 mit 1024 MByte. Die hat einen nur halb so großen Speicher wie die HD 4890 mit 1024 MByte, ist aber niedriger getaktet. Welche ist besser?

Stefan Pietsch

❖ Wenn Sie sich zwischen diesen beiden Karten entscheiden wollen, dann empfehlen wir Ihnen die Radeon HD 4890. Die arbeitet in Spielen im Schnitt knapp 11 Prozent schneller als eine Radeon HD 4870. Mehr als 1,0 GByte Grafikkarten-Speicher bringen in Spielen derzeit dagegen keine Vorteile. Allerdings rotiert der Lüfter der Sapphire-Platine leiser als der

meisten HD-4890-Modelle. Wenn jedoch nur die Leistung zählt, kaufen Sie die Radeon HD 4890.

Soundkarte einbauen

❖ Vor ein paar Wochen habe ich mir eine Sound Blaster X-Fi Titanium Fatalty Professional gekauft, aber noch nicht eingebaut. Die Onboard-Soundkarte meines Asus Rampage-2-Extreme-Mainboard sieht wie eine normale externe Karte aus. Soll ich die einfach ausbauen? Muss ich die Treiber davor deinstallieren oder reicht es, die Onboard-Soundkarte nur zu deaktivieren? Und was muss ich beim Einbau der neuen Soundkarte beachten?

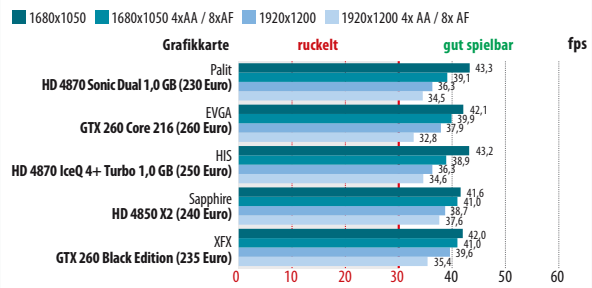
Martin Dzurny

❖ Am besten deinstallieren Sie zuerst den Treiber der Onboard-Soundkarte und fahren den Rechner herunter. Nun bauen Sie die zum Onboard-Sound gehörige Steckkarte aus, starten den Rechner neu und deaktivieren im Bios den Soundchip des Mainboards. Den entsprechenden Schalter finden Sie bei den meisten Mainboards im Menü »Integrated Peripherals«. Nach dem Speichern der Einstellungen verlassen Sie das Bios und schalten den Rechner aus. Jetzt stecken Sie Ihre Sound Blaster in einen freien PCI-Express-1x-Anschluss, starten den



Der Soundkarten-Einbau (im Bild) läuft genauso einfach ab wie der einer Grafikkarte, nur der Steckplatz ist ein anderer.

Crysis DirectX 10



Je ähnlicher das System, desto vergleichbarer sind Benchmark-Ergebnisse.

PC und installieren anschließend die mitgelieferten Treiber.

Blu-ray am PC

❖ Blu-ray-Laufwerke für den PC fallen seit Monaten im Preis. Rentiert sich ein solches Upgrade, wenn ich hauptsächlich Filme schauen will? Ich habe einen 22-Zoll-TFT mit 1680x1050 Pixeln.

Daniel Hart

❖ Ja, das Upgrade lohnt sich. Auch wenn Sie auf dem 22-Zöller mit 1680x1050 Bildpunkten nicht die volle Blu-ray-Auflösung von 1920x1080 anzeigen können, ist der Unterschied zu einer DVD gigantisch. Bedenken Sie: Selbst auf älteren HD-Ready-Fernsehern, die oft nur mit 1366x768 auflösen, ist der Unterschied zur DVD sofort sichtbar. Einzige Ausnahme sind einige wenige Blu-ray-Scheiben, die so schlecht oder gar nicht restauriert worden sind, dass sie gerade einmal die Bildqualität der DVD erreichen.

GameStar-Benchmarks

❖ Weil ich den Hardware Teil sehr gerne lese, vergleiche ich mein System oft mit euren Testplattformen. Ich habe einen Core 2 Quad Q6600, das Asus-Mainboard P5Q Deluxe, eine leicht übertaktete Radeon HD 4870 mit 1,0 GByte (Treiber-Version 9.4) und 4,0 GByte Kingston HyberX DDR2-800-Arbeitsspeicher sowie Vista Home Premium 64 Bit. Zum Beispiel in Crysis (1680x1050,

DirectX 10) erreiche gerade mal um die 35 Frames. Dagegen schafft die fast gleich getaktete Palit Radeon HD 4870 Sonic Dual 1,0 GByte laut Test 43,3 Frames. Wo steckt das Problem in meinem System? Andreas Wörster

❖ Wahrscheinlich gibt es gar kein Problem. Vielmehr macht der verwendete Prozessor einen Löwenanteil der Differenz zwischen Ihrem und unserem System aus. Der Q6600 taktet mit 2,4 GHz, unserer Core 2 Quad QX9650 aber mit 3,0 GHz. In niedrigeren Auflösungen wie 1680x1050 ohne Kantenglättung, wo die Grafikkarte nicht der begrenzende Faktor ist, kann das den Ausschlag geben. Achten Sie außerdem auf die Qualitätseinstellungen von Crysis: Wir testen in hohen, nicht in sehr hohen Details. Außerdem beeinflussen eventuell laufende Hintergrundprogramme die Spieleleistung leicht negativ.

DV

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

Geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass uns das wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

08/2009

In diesem Monat sind viele Preise gefallen. Ansonsten hat unser Schwerpunkt drei neue Kühler in die entsprechenden Listen gespült. Und im 1.000-Euro-Rechner steckt ab sofort der neue Phenom II X4 955 Black Edition. Die Selbstbau-PCs aktualisieren wir auf GameStar.de/Hardware übrigens ab sofort alle 14 Tage!

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, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X3 720 Boxed	120 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78 Pro	80 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Palit Radeon HD 4870 Sonic / 512 MB	140 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Samsung Spinpoint F1 320 GByte	30 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K2	30 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
Gesamtpreis	520 €
Schnellere Grafikkarte UPDATE +90 €	
Zotac GeForce GTX 275 Amp!	230 €
Bessere Soundkarte +60 €	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €

Fazit Flotter DirectX-10-PC mit ausgeprägten Komponenten und schneller Grafikkarte. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	NEU
Phenom II X4 955 Black Edition	220 €
Prozessorkühler	
EKL Groß Clock'ner	30 €
Mainboard PCI Express	
MSI DKA790GX Platinum	130 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Zotac GeForce GTX 285 / 1,0 GByte	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €
Festplatte	
Samsung Spinpoint F1 1.000 GByte	70 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	980 €
Günstigere Grafikkarte NEU -70 €	
Zotac GeForce GTX 275 Amp!	230 €
Kleinere Festplatte -20 €	
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	50 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Phenom II X4 955 und GeForce GTX 285 mit 1,0 GByte.

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9650	310 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2	40 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5Q Deluxe	150 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express UPDATE	
Asus ENGTX295 / 1,7 GByte	440 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €
Festplatte UPDATE	
Seagate 7.200.11 1.500 GByte	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk UPDATE	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	110 €
Gehäuse	
Antec P183	125 €
Netzteil	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
Gesamtpreis	1.485 €
Günstigere Grafikkarte UPDATE -140 €	
Zotac GeForce GTX 285	300 €
Kleinere Festplatte UPDATE -50 €	
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

- Club 3D CGAX-48321** PREISTIPP
► 73 ► 80 € ► 05/09 ► -
flott, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4830 / 512 MB
- Sparkle SF-PX98GT512D3**
► 70 ► 90 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT Sonic**
► 69 ► 80 € ► 10/08 ► -
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT 1,0 GB Sonic**
► 69 ► 100 € ► 05/09 ► -
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GB
- Sapphire HD 3850 Ultimate** UPDATE
► 67 ► 100 € ► 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

- Palit HD 4870 Sonic Dual Edition**
► 86 ► 180 € ► 05/09 ► -
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GB
- Sapphire Radeon HD 4870** PREISTIPP
► 85 ► 150 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Zotac GeForce GTX 260²**
► 84 ► 160 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MB
- Asus ENGTX275** UPDATE
► 83 ► 210 € ► 07/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, stets leise, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte
- Powercolor Radeon HD 4870**
► 81 ► 160 € ► 10/08 ► -
schnell, hörbar, recht kühl, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Zotac GeForce GTX 285**
► 87 ► 300 € ► 05/09 ► (01805) 727 744 73
schnellste Karte im Segment, leicht hörbar, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GB
- Zotac GeForce GTX 275 AMP!** UPDATE
► 86 ► 230 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, überaktet, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MB
- Asus EAH4890 Vol. Tweak** PREISTIPP
► 84 ► 210 € ► 06/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, überaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GByte
- Sapphire Radeon HD 4890 OC** UPDATE
► 84 ► 220 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, überaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB
- Gainward GTX 275** UPDATE
► 84 ► 220 € ► 06/09 ► -
sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Asus ENGTX295** UPDATE
► 88 ► 440 € ► 03/09 ► (02102) 959 90
schnellste Grafikkarte, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB
- Zotac GeForce GTX 285 AMP** PREISTIPP
► 87 ► 320 € ► 03/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte
- Sapphire Radeon HD 4870 X2** UPDATE
► 87 ► 340 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
extrem schnell, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB
- MSI N295GTX-M2D1792** UPDATE
► 87 ► 440 € ► 05/09 ► (01805) 251 521
sehr schnell, laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MByte
- Asus ENGTX285 Top** UPDATE
► 85 ► 320 € ► 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

► 87 ► 180 € ► 04/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Samsung Syncmaster T220 **PREISTIPP**

► 84 ► 170 € ► 07/08 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

3 Viewsonic VX2260MW **UPDATE**

► 84 ► 180 € ► 04/09 ► (02154) 91 80

voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 LG W2242PM

► 81 ► 190 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

5 Asus VH226H

► 80 ► 190 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, satte Farben, 1920x1080 / 21,5 Zoll

TFTs 22 – 23 ZOLL
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W

► 93 ► 550 € ► 07/08 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 HP W2228H **PREISTIPP**

► 89 ► 220 € ► 03/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 Samsung Syncmaster 2263DX

► 89 ► 310 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, umfangreiche Ausstattung, 1680x1050 / 22 Zoll

4 NEC EA221WM **UPDATE**

► 88 ► 230 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

5 Eizo S2202W

► 85 ► 330 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, scharf, 1680x1050 / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung T240 **UPDATE**

► 87 ► 250 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

2 Benq V2400W **UPDATE**

► 84 ► 260 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

3 Fujitsu Amilo SL 3260W

► 82 ► 300 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

4 Iiyama B2409HDS **PREISTIPP**

► 81 ► 230 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

5 Benq M2400HD **UPDATE**

► 81 ► 240 € ► 06/09 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig mit aufsteckbarer Webcam, 1920x1050 / 24 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL
AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 2470WVX **PREISTIPP**

► 91 ► 290 € ► 07/08 ► (089) 996 990

voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, 1920x1200 / 24 Zoll

2 NEC 24WMGX3 **UPDATE**

► 90 ► 770 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, brillantes Bild, kräftige Farben, 1920x1200 / 24 Zoll

3 Eizo HD2442W

► 89 ► 970 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

4 Samsung 245T **UPDATE**

► 88 ► 700 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

5 NEC 2490WUXi **UPDATE**

► 88 ► 850 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, 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 ► 70 € ► 03/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

2 Gigabyte EP35-DS3

► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468

Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

3 Asus P5K Pro

► 80 ► 90 € ► 03/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

4 Gigabyte EP45 UD3L

► 77 ► 100 € ► 07/09 ► (01803) 428 468

sehr schnell, lautlos / DDR2-1366 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

5 MSI P45 Neo-F **UPDATE**

► 73 ► 70 € ► 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 **UPDATE**

► 87 ► 240 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05

Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra

2 Asus P5Q Deluxe **PREISTIPP**

► 85 ► 150 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

3 MSI P45D3 Platinum **UPDATE**

► 84 ► 150 € ► 08/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

4 Asus Commando

► 83 ► 150 € ► 06/07 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

5 MSI P35 Platinum

► 79 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512

sehr schnell / lautlos / Intel P3

SOCKET AM2(+)
PHENOM / ATHLON 64 X2
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M4A79 Deluxe **UPDATE**

► 92 ► 160 € ► 03/09 ► (02102) 959 90

Vollausstattung, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD 790FX

2 MSI DKA790GX Platinum **PREISTIPP**

► 90 ► 130 € ► 03/09 ► (01805) 251 512

schnell, Crossfire, Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / 790GX

3 Asus M3N-HT Deluxe **UPDATE**

► 90 ► 130 € ► 03/09 ► (040) 471 103 691

SLI, tolle Ausstattung / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

4 Asus Crosshair 2 Formula **UPDATE**

► 87 ► 140 € ► 07/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / 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

► 85 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512

sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

2 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DL Exp.

► 76 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849

extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 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

► 90 ► 140 € ► 04/09 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, PCI Express

2 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 90 ► 200 € ► 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 **UPDATE**

► 86 ► 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 **PREISTIPP**

► 92 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00

bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel Concept E 300 **NEU**

► 92 ► 270 € ► 08/09 ► (030) 300 93 00

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

3 Teufel CEM Power Edition

► 90 ► 200 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

4 Creative Gigaworks S750

► 87 ► 350 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00

Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Logitech G51

► 76 ► 150 € ► 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 ► 300 € ► 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 ► 100 € ► 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 **UPDATE**

► 89 ► 90 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

4 Razer Carcharias

► 88 ► 80 € ► 03/09 ► (01805) 125 133

druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht

5 Sennheiser PC 161 **PREISTIPP**

► 86 ► 60 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96

seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

Eingabegeräte

MÄUSE BIS 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G5, zweite Edition

►89 ►40 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
sehr präzise, 2.000 dpi, Probleme mit Glas-Pads, keine Makros

2 Sharkoon Fireglider

PREISTIPP

►86 ►25 € ►07/09 ►-
viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Steelseries Ikari Optical

►82 ►30 € ►Online ►-
präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

4 Razer Salmosa

►81 ►25 € ►10/08 ►(01805) 125 133
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

5 Microsoft Sidewinder X5

►78 ►35 € ►Online ►-
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G19

►87 ►150 € ►06/09 ►(069) 920 321 65
Luxus-Tastatur mit Farb-Display, Makrotasten und USB-Hub

2 Microsoft Sidewinder X6

PREISTIPP

►83 ►50 € ►12/08 ►(0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

3 Logitech G15, zweite Edition

►79 ►60 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

4 Razer Lycosa

►79 ►70 € ►09/08 ►(01805) 125 133
präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet

5 Steelseries 7G Pro Gaming

UPDATE

►79 ►110 € ►08/08 ►(0045) 702 500 75
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss



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 ►175 € ►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

UPDATE

►79 ►70 € ►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

MÄUSE AB 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G9x

UPDATE

►96 ►70 € ►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

UPDATE

►95 ►55 € ►11/08 ►-
extrem präzise, tolle Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Razer Mamba

UPDATE

►95 ►120 € ►06/09 ►(01805) 125 133
extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

5 Logitech G9

►93 ►50 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für rechte Hände



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 ►1.000 € ►12/08 ►(01805) 251 521
Turion X2 Ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

3 MSI GT627

►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

UPDATE

►81 ►1.250 € ►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

UPDATE

►91 ►2.900 € ►06/09 ►-
Core 2 Extreme QX9300 / 2x GeForce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Cybersystem SX15TS

PREISTIPP

►90 ►1.750 € ►07/09 ►(08231) 968 760
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Alienware M17

►85 ►1.700 € ►03/09 ►(0800) 100 20 79
Core 2 Duo T9400 / 2x Radeon HD 3870 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Cybersystem SR17

►85 ►2.100 € ►Online ►Quicklink: 4455
Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

5 HP HDX 18-1110eg

NEU

►82 ►1.600 € ►08/09 ►-
Core 2 Duo Q9000 / GeForce 9600M GT / 4,0 GB RAM / 18 Zoll



Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EKL Groß Clock'ner

PREISTIPP

►90 ►30 € ►02/09 ►-
flüsterleise, starke Kühlleistung, / Sockel 939, AM2, 775 / 720 g

2 Scythe Mugen 2

►90 ►40 € ►Online ►(040) 711 890 36
sehr leise, sehr gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775, 1366 / 840 g

3 Zalman CNPS 9700 LED

UPDATE

►88 ►40 € ►06/07 ►(01805) 905 071
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

4 Asus Triton 81

NEU

►86 ►30 € ►08/09 ►(02102) 959 90
gute Kühlleistung, einfache Montage / Sockel 1366, AM2, 775 / 695 g

5 Scythe Ninja

►85 ►30 € ►12/06 ►(040) 711 890 36
leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 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

PREISTIPP

►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 Zalman VF950 LED

NEU

►88 ►30 € ►08/09 ►(01805) 905 071
hohe Kühlleistung, Lüftersteuerung, passt auf alle Mainstream-Karten

5 EKL Alpenföhn Heidi

NEU

►84 ►40 € ►08/09 ►-
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt auch auf High-End-Karten



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 18/18/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie



Alle Laufwerkstests in Zusammenarbeit mit PCWELT

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 ►75 € ►Online ►Quicklink: 5983
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

4 Samsung Spinpoint F1 RAID HD103UJ

UPDATE

►66 ►130 € ►Online ►Quicklink: 5984
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

5 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

►64 ►80 € ►Online ►Quicklink: 5536
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA



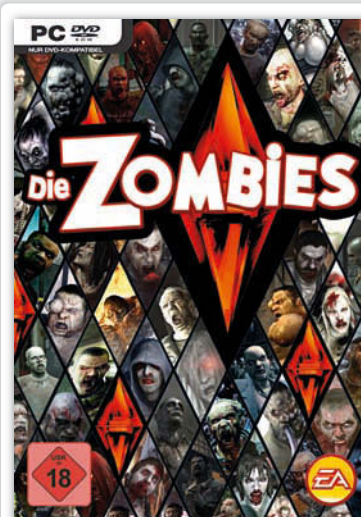
Nach uns die Sims-Flut

Angeichts des Erfolgs von Die Sims 3 (der Media Markt Sprockhövel Ost hat bereits drei von zehn Exemplaren verkauft – okay, eines davon ist so doof zwischen die Regale gerutscht, dass man es nimmer rauskriegt, aber das zählt auch als Verkauf) plant EA, künftig alle großen Serien nach dem Sims-Muster zu stricken.



C&C + Die Sims Die Kanes

In **Die Kanes** lenken Sie eine Sippe von Glatzköpfen, freilich ohne radikalpolitischen Hintergrund. Weil der Familienvater eine manische Sucht nach grünen Kristallen (Tiberium) entwickelt, sammelt er nun jene, die über den Köpfen anderer Sims schweben. Hierzu schickt er stilledumme Kinder (→ Ernter) aus, die sich ständig ins Nachbarhaus (→ Feindbasis) verirren. Am Ende landen Freunde der Familie (→ Aliens), und man schwelgt bei einem Tässchen grünem Tee (→ flüssiges Tiberium) in Erlösungsphantasien (→ Erlösungsphantasien).



Left 4 Dead + Die Sims Die Zombies

In **Die Zombies** lenken Sie eine Sippe von lebensfrohen Untoten, angeführt vom molligen Papa (→ Boomer), der sich sein Mittagessen (→ Gehirne) gerne nochmals durch den Kopf gehen lässt (→ *würg*). Mutti hockt derweil im Keller und heult (→ Witch). Die Söhne könnten unterschiedlicher kaum sein: Einer wirft Sachen durch die Gegend (→ Tank), der andere turmt herum (→ Hunter), und der dritte quarzt wie ein Schlot (→ Smoker). Wie meinen, Die Zombies müsste eigentlich Die Infizierten heißen? Das passt nicht auf die Schachtel.



Battlefield + Die Sims Die Panzer

In **Die Panzer** lenken Sie eine Sippe von Militärfahrzeugen. Jedes Familienmitglied hat bestimmte Bedürfnisse, darunter Hunger (→ Sprit, → Munition), Harndrang (→ Abmunitionieren), Entspannung (→ Waffenstillstand), Unterhaltung (→ Zeugs zum Kaputtschießen) sowie Gesellschaft (→ Feind). Wenn sich zwei Panzer besonders nahe kommen (→ Kollision), entsteht Nachwuchs (→ Jeep). Lebensträume haben die Kettenraucher natürlich auch, beispielsweise möchte der schwächliche Sohn (→ APC) »ganz hoch hinaus« (→ Atomexplosion).



Der Pate + Die Sims Die Dons

In **Die Dons** lenken Sie eine Sippe von ... nun ja ... Familienmitgliedern (→ Mafiosi). Jeder Ihrer Söhne hat ein besonderes Talent. Alfredo etwa umgarnt seine Mitmenschen mit inniger Wärme (→ Brandstifter), Pedro lässt es gerne krachen (→ Sprengmeister), Luca hat im Dauerstreit mit der Nachbarnfamilie (→ Blutsfehde) die besten Argumente (→ Schläger). Ums Geschäft (→ organisiertes Verbrechen) kümmert sich selbstverständlich Vati (→ Don). Und zum Spielbeginn gibt's ein spektakuläres Neujahrs-Feuerwerk (→ Kubanische Revolution).

Gamestar-Fotoroman Folge 120: Warten auf den Patch





Am
Kiosk erscheint
GameStar 09/2009
am 29. Juli.

Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

GEHEIM!

Preview: Achtung, Enthüllung ...

Hinter dem geheimnisvollen Mosaik verbirgt sich die Fortsetzung einer (vor allem hierzulande) hochgradig populären Spieleserie, die GameStar nächsten Monat exklusiv enthüllt. Wir sind vor Ort in den USA, um als erstes Magazin einen Blick auf eine spielbare Version und den Stand der Entwicklung zu werfen. Freuen Sie sich mit uns auf unsere Titelseite der GameStar-Ausgabe 09/2009, die das Geheimnis lüften wird!



Preview: Mafia 2

Wir schauen uns erneut in Empire City um und dem Mafia-Einsteiger Vito über die Schulter. Wird Vito der neue Niko Bellic? Wer **GTA 4** gemocht hat, sollte **Mafia 2** unbedingt scharf im Auge behalten, denn das Spiel hat das Zeug zum Thronfolger.



Preview: Assassin's Creed 2

Ezio Auditore de Firenze – ein Name, schön wie ein italienisches Sonett. Ob das Abenteuer des Mannes in **Assassin's Creed 2** ähnlich sorgfältig komponiert wird wie die Gedichtform aus dem 13. Jahrhundert, untersuchen wir in unserer Vorschau.



Test: Divinity 2: Ego Draconis

Erst Drachentöter, dann Drachenritter, schließlich Drache: Das ist in **Divinity 2: Ego Draconis** der Lauf der Dinge. Ob der in der finalen Fassung des Rollenspiels genauso viel Spaß macht, wie uns die Vorschau-Version versprochen hat, klären wir im Test.

Die beste Spiele-CPU fürs Geld

Mit dem starken Prozessor Phenom II macht AMD dem Intel-Dauerbrenner Core 2 endlich mal mächtig Konkurrenz. Welches Modell das für Sie beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet, klären wir ausführlich im nächsten Heft. Und: Wie schlagen sich die aktuellen Sparprozessoren und der teure Core i7 im Vergleich?



Abenteuerlicher Sommer

Wir erwarten zum Test: das Grusel-Abenteuer **Black Mirror 2**, das Fantasy-Adventure **The Whispered World** und die erste Episode der neuen **Monkey Island Tales** in Kombination mit der Neuauflage von **The Secret of Monkey Island**. Wenn das mal keinen abenteuerlichen Sommer verspricht ...

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Redaktion
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Director of Online and New Business
Online
Gunnar Lott
Frank Maier (Ltd.), René Heuser,
Christian Merkel, Michael Obermeier

Medien-Produktion
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck,
Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin,
Christoph Lindner (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl
Dirk Steiger (Ltd.),
Stefanie Kautschor, Nino Kerl,
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister,
Daphne Cisneros, Harald Fränkel, Martin Deppe,
André Linken, Gerald Meyer, Georg Wieselsberger

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

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
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 5/2009)
32.432.586 Page Impressions
5.296.577 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
Junior Account Manager
Sales Service Manager Online
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand

Anschrift der Redaktion
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Annika Gradelewski (-625)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Daniela Kretschek (-691)
Manfred Aumaier (-602)
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
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.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.