



## GameStar 10/2009 Mehr Platz für Wichtiges

### Jetzt im Handel: Die Sims – Das offizielle Magazin

Das neue **Die Sims - Das offizielle Magazin** rund um das Kultspiel Die Sims ist nun erhältlich! Dieses Mal erhalten Sie auf 100 prallvollen Seiten unter anderem spannende Infos zur Gestaltung der Schlaf- und Kinderzimmer Ihrer Sims. Freuen Sie sich auf viele Tipps und Tricks sowie nützliche Workshops. Auch die beliebte DVD mit exklusiven Objekten ist wieder mit dabei, für Windows als auch für Mac OS X. Alle Infos finden Sie unter [www.sims-magazin.de](http://www.sims-magazin.de).



### Neu auf GameStar.de: GameStar Videos

Sie finden ab sofort alle aktuellen Trailer, redaktionelle Videos und Show-Formate in unserem brandneuen **Video-Channel**. Mehr Auswahl, mehr Übersicht und schnellere Zugriffszeiten. Probieren Sie's aus, auf [GameStar.de](http://GameStar.de), unter dem Quicklink: 6440.



**Was SIE wollen.** Wir betreiben in jedem Monat Leserforschung. Wie das geht? Wir schicken monatlich an viele hundert Leser einen umfangreichen Fragebogen (drei Din-A4-Seiten). Auf dem fragen wir im Detail jede einzelne Seite in jedem Heft ab. Welcher Artikel hatte für Sie den größten praktischen Nutzwert, welchen fanden Sie besonders gut (oder mies) geschrieben, welchen haben Sie in einem Rutsch verschlungen und so weiter und so fort. Aus den so entstehenden Artikel-Hitparaden können wir nicht nur sehen, welcher Redakteur den Artikel des Monats geschrieben hat. Darüber hinaus sehen wir in Langzeitbeobachtungen, welche Rubriken Sie, die Leser, kaum bis gar nicht nutzen. Ergebnis: Die Service-Rubrik, also die Seiten, auf denen wir über Mods, Patches und Budgetspiele berichten, wurde lediglich von zwei bis sieben Prozent der Leser regelmäßig gelesen, über 90 Prozent haben die Seiten also nicht genutzt.

Wir haben gehandelt und die Rubrik aufgelöst. Den freiwerdenden Raum stellen wir von nun an den großen Heft-Themen zur Verfügung, wie unserer exklusiven Titelstory über **Mafia 2** und den Reports. Die besten Spiele der letzten drei Monate finden Sie ab jetzt zu Beginn der Test-Rubrik. Und über besonders spielswerte Mods, die Sie auf keinen Fall verpassen dürfen, berichten wir im Rahmen unserer Szene-News. Den vollen Service zu solchen Spezialthemen sowie tagesaktuelle Tipps zu Budget-Spielen erhalten Sie auf [GameStar.de](http://GameStar.de).

**Wertungen für die Ewigkeit.** 2004 haben wir bei GameStar vieles geändert. Das meiste hat sich bewährt, eine Sache jedoch wurde im Laufe der Jahre immer komplizierter und immer weniger nachvollziehbar: das automatische Abwerten von Spielenoten in jedem Jahr. Da gab es Addons und große Patches, die in Einzelfällen die Abwertung wieder aufhoben. Da gibt es große Klassiker, die man einfach nicht weiter abwerten kann. Kurzum: Mit dieser Ausgabe starten wir neu durch: Es gelten ab jetzt alle Originalwertungen (die in jeder Liste sowieso immer mit aufgeführt waren), unabhängig vom seitdem vergangenen Zeitraum. Wir haben gleichzeitig unsere Genre-Startseiten renoviert, eine Liste mit den besten Genre-Spielen der vergangenen drei Jahre eingebaut und jeder dieser Anlaufseiten auch noch eine Klassiker-Liste spendiert, also mit Titeln, die Sie gespielt haben müssen. Sie haben dazu eine Meinung? Schreiben Sie uns an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), denn Sie wissen ja: Wir hören auf Sie.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team





## 22 Titel Mafia 2

Der Vorgänger von 2002 zählt zu den besten Actionspielen aller Zeiten. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an Mafia 2. Wir waren exklusiv bei 2K Czech und haben neue Infos über die Missionen, die Spielwelt und die Geschichte des Gangster-Epos zusammengetragen.



### Preview



**36 Starcraft 2** Endlich handfeste Aussagen zur Solo-Kampagne: Wir waren bei Blizzard und haben uns durch packende Missionen gekämpft.



### Preview

**40 Rage** Mit dem opulenten Open-World-Shooter feiert id Softwares fünfte Tech-Engine ihre Premiere. Kann der Titel auch spielerisch überzeugen?

## Titelstory

<b>Mafia 2</b>	
Mega-Preview	22
Shopping in Empire Bay	25
Wer den Schaden hat	26
Joes Appartement	31

## Aktuell

News	10
Termin-Update und Warteliste	16

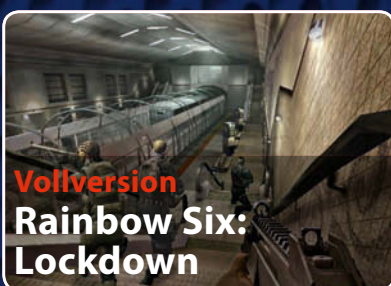
## Previews

<b>Kurzreviews</b>	
Disciples 3	18
Die Sims 3: World Adventures	18
The Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken	18
Parabellum	19
Silent Hunter 5	19
CSI: Tödliche Absichten	20
Two Worlds 2	20
Prison Break	20

## Previews

Starcraft 2	36
Rage	40
Operation Flashpoint 2	44
Batman: Arkham Asylum	48
Mud TV	52
Resident Evil 5	54
Need for Speed: Shift	58
Split/Second	60
Red Faction: Guerrilla	62
Black Mirror 2	64

## DVD-Highlights



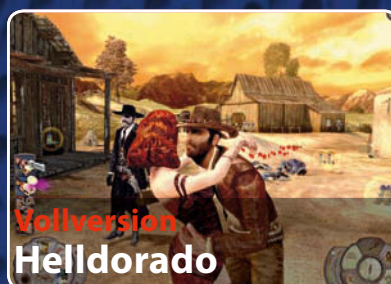
### Vollversion Rainbow Six: Lockdown

Auf der Jagd nach einem tödlichen Virus kämpfen Sie als Anführer einer vierköpfigen Elite-Truppe gegen Terroristen. Die Planungsphase und taktische Tiefe der Vorgänger hat Ubisoft zwar zurückgefahren, die knackigen Balle-reien fordern dennoch. Spannend!

## Topspiel-Video Batman: Arkham Asylum

Wir gehen mit dem dunklen Ritter in vier Videos auf Joker-Jagd und erklären, wie das packend in Szene gesetzte Actionspiel funktioniert.

## DVD-XL-Highlights



### Vollversion Helldorado

**Commandos** im Wilden Westen: Mit sechs hochspezialisierten Revolverhelden knobeln und ballern Sie sich aus der Ego- oder Vogelperspektive durch taktisch anspruchsvolle Missionen und eine wendungsreiche Geschichte. GameStar-Wertung: 82 Punkte!

## HD-Videos Scharfe Spielehits

Kommende Knaller in hochaufgelösten Videos, darunter **Need for Speed: Shift**, **Resident Evil 5**, **Assassin's Creed 2** und **Modern Warfare 2**.





## Vorab-Test

DVD  
Video-Special

**82 Venetica** Das neue Spiel der Ankh-Macher von Deck 13 ist ein wunderschön erzähltes Rollenspiel mit einer hinreißenden Heldin.



## Report

**114 Zehn entscheidende Momente der Spielegeschichte**  
Wie Steam, Die Sims und Blizzard unser Hobby verändert haben.



## Report

**110 Wen wählen?** Am 27. September findet die Bundestagswahl statt. Doch wo soll man als Spieler sein Kreuzchen machen? Wir analysieren die Position der Parteien.



## Hardware

**126 3D-Grafik entschlüsselt** Im Herbst erscheint DirectX 11. Wir erklären Ihnen schon heute, mit welcher spektakulären Kniffen die Entwickler eine neue Grafik-Ära einleiten könnten.

## Tests

Das Team/Team-Check.....	68
So werten wir.....	69
Aktuelle Spiele/Patches.....	70

### Action

Action-Hitliste.....	71
Watchmen: The End Is Nigh 2.....	72

### Strategie

Strategie-Hitliste.....	75
Hearts of Iron 3.....	76
Schwimmbad-Tycoon.....	79
Cannon Strike.....	79
East India Company.....	80

### Abenteuer

Abenteuer-Hitliste.....	81
Venetica.....	82
The Whispered World.....	88
Wallace & Gromit: The Bogey Man.....	92
Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper.....	92
Fallout 3: Mothership Zeta.....	94

### Sport

Sport-Hitliste.....	95
WSC Real 09.....	96
Bus-Simulator 2009.....	97
Spreng- und Abriss-Simulator.....	97
Angeln 2010.....	97

## Magazin

Leserbriefe.....	100
Fehler!.....	101
GameStar Interaktiv: »Controller aus der Zukunft«.....	103
Jubiläumsverlosung.....	104
Report: Wen wählen?.....	110
Report: 10 entscheidende Momente in der Geschichte der PC-Spiele.....	114
Report: »Wir sind Gamer«.....	120
Hall of Fame: Operation Flashpoint.....	121

## Hardware

### Hardware

Hardware-News.....	124
Hardware-Referenzklassen.....	125

### Schwerpunkt

3D-Grafik entschlüsselt.....	126
Grafikeffekte einfach erklärt.....	128

### Vergleichstest

Vier Notebooks im Test.....	134
-----------------------------	-----

### Test des Monats

Zotac Geforce GTX 295 Single-PCB.....	136
--	-----

### Einzeltests

Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X.....	138
Grafikkarte: EVGA Geforce GTS 250 SC.....	138
Soundkarte: Asus Xonar DS.....	138
Headset: Razer Megalodon.....	139
Komplett-PC: Ultraforce X920 Geforce GTX 285 Silent.....	139
Monitor: LG W2253TQ.....	139

### Service

TECHtelmechtel.....	140
Einkaufsführer.....	142

### Rubriken

Editorial.....	3
Die Vorletzte.....	145
Impressum / Vorschau.....	146

### Spiele in dieser Ausgabe

Angeln 2010.....Test.....	97	Parabellum.....Preview.....	19
Arma 2.....Patches.....	70	Prison Break.....Preview.....	20
Batman: Arkham Asylum.....Preview.....	48	Rage.....Preview.....	40
Black Mirror 2.....Preview.....	64	Red Faction: Guerrilla.....Preview.....	62
Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken.....Preview.....	18	Resident Evil 5.....Preview.....	52
Bus-Simulator 2009.....Test.....	97	Schwimmbad-Tycoon.....Test.....	79
Cannon Strike.....Test.....	79	Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper.....Test.....	92
CSI: Tödliche Absichten.....Preview.....	20	Silent Hunter 5.....Preview.....	19
Die Sims 3.....Patches.....	70	Split/Second.....Preview.....	60
Die Sims 3: World Adventures.....Preview.....	18	Spreng- und Abriss-Simulator.....Test.....	97
Disciples 3.....Preview.....	18	Starcraft 2.....Preview.....	36
Divinity 2.....Patches.....	70	The Force Unleashed.....News.....	10
East India Company.....Test.....	80	The Whispered World.....Test.....	88
Endwar 2.....News.....	13	Trine.....Patches.....	70
Fallout 3: Mothership Zeta.....Test.....	94	Two Worlds 2.....Preview.....	20
Hearts of Iron 3.....Test.....	76	Venetica.....Test.....	82
Lego Indiana Jones 2.....News.....	11	Wallace & Gromit: The Bogey Man.....Test.....	92
Mafia 2.....Preview.....	22	Warcraft 3.....Patches.....	70
Modern Warfare 2.....News.....	11	Watchmen: The End Is Nigh Part 2.....Test.....	72
Mud TV.....Preview.....	52	World of Warcraft.....Patches.....	70
Need for Speed: Shift.....Preview.....	58	WSC Real 09.....Test.....	96
Operation Flashpoint.....Klassiker.....	121		
Operation Flashpoint 2.....Preview.....	44		





Die PC-Fassung von **The Force Unleashed** ist in trockenen Tüchern, ein Remake der **X-Wing**-Serie wahrscheinlich.

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

**DVD**  
GameStar-  
RSS-Reader

**LucasArts hat nicht nur die PC-Fassung von The Force Unleashed angekündigt, sondern auch ein Remake der X-Wing- und Tie Fighter-Serie in Aussicht gestellt.**

Gerüchte gab es schon lange, auf der Comic Con 2009 Ende Juli in San Diego ist es zur Gewissheit geworden: LucasArts' bislang konsolenexklusives Actionspiel **The Force Unleashed** vom September letzten Jahres erscheint in diesem Winter auch für den PC.

Die **Ultimate Sith Collection**, so der Untertitel der Umsetzung, bekommt drei zusätzliche Einzelspieler-Levels spendiert. Zwei davon wurden bereits als kostenpflichtige Download-Pakete auf der Xbox 360 und Playstation 3 veröffentlicht. Die dritte Mission schickt Sie als Schüler des schwarzen Röchlers Darth Vader auf den Eisplaneten Hoth und in den Kampf gegen Luke Skywalker. Für die Umsetzung des an die **Jedi Knight**-Serie erinnernden Licht-

schwert-Spektakels (unser Schwestermagazin GamePro vergab 85 Punkte) hat LucasArts den Entwickler Aspyr (**Guitar Hero: World Tour**) verpflichtet. Auf der Gamescom in Köln werden wir die PC-Fassung anspielen können. Den Erlebnisbericht dazu finden Sie zeitnah auf GameStar.de.

Eine Woche nach der Ankündigung von **The Force Unleashed** sorgte der LucasArts-Präsident Darrell Rodriguez für zusätzliches Aufsehen: In einem Interview mit

der Spiele-Webseite G4 erwähnte er, dass man Neuauflagen der **X-Wing**- und **Tie-Fighter**-Spiele in Erwägung ziehe. Ähnlich wie bei LucasArts' jüngst erschienener Spezialedition von **The Secret of Monkey Island** dürfte die damals wegweisende Weltraum-Ballerei im Vergleich zum Original zwar technisch aufpoliert werden, aber weitgehend inhaltsgleich bleiben. Wann eine offizielle Ankündigung folgt, ließ Rodriguez im Unklaren, man »bleibe aber am Ball«. **DM**

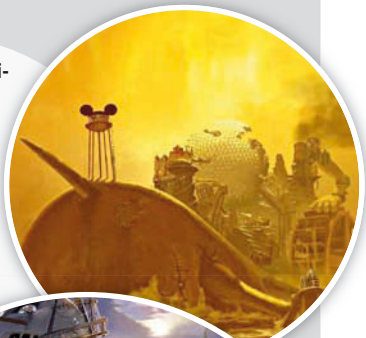
## STAR WARS zurück auf dem PC

## Mickey Mouse trifft auf Steampunk

Die Producer-Legende Warren Spector hat mit der weltberühmten Disney-Maus etwas ganz Spezielles vor: Mickey Mouse und Co. verschlägt es in eine zugemüllte Steampunk-Welt.

Warren Spector (**Deus Ex**, **System Shock**) arbeitet an einem neuen Spiel. Erste Bilder deuten darauf hin, dass in dem bislang **Epic Mickey** genannten Projekt berühmte Disney-Figuren wie Mickey Mouse in eine Steampunk-Umgebung verpflanzt werden. Fred Gambino, der von Januar bis Juli 2007 als Designer in Warren Sectors Firma Junction Point Konzeptzeichnungen für ein neues Disney-Spiel gezeichnet hatte, veröffentlichte Anfang August einige in seinem Blog, die vermutlich aus dem Spiel stammen. Auf den Bildern werden vertraute Disney-Elemente wie Mickey-Mouse-Ohren, Goofy, die Epcot-Center-Kugel und das Dornröschen-Schloss mit einer verfallenen Welt voller Müll kombiniert. Der Status des Spiels ist derzeit unklar. Auch der Disney-Chef Graham Hopper wollte in einem Interview mit Gamasutra keine Details verraten. Die Gerüchte im Internet fallen entsprechend abenteuerlich aus: Momentan geht man davon aus, dass **Epic Mickey** ein Jump&Run wird, das gegen Schwergewichte wie Mario antreten soll. **DM**

Von wegen heile Welt: Warren Spector zerlegt das **Disney-Universum**.





Indy liefert sich eine **Kneipenschlägerei** in Connecticut.



## Lego Indiana Jones 2

Diesmal hüpf die Plastikausgabe von Spielbergs berühmtem Archäologen unter anderem durch ihr viertes Film-Abenteuer.

LucasArts hat Ende Juli **Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer** angekündigt. In der Fortsetzung des launigen 3D-Hüpfspiels von 2008 (GameStar-Wertung: 82 Punkte) schlüpfen Sie abermals in die Rolle des peitschenschwingenden Archäologen und spielen Szenen aus allen bisher veröffentlichten **Indiana Jones**-Filmen nach. Erstmals sind auch Abenteuer aus dem vierten Teil **Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels** enthalten. Neu sind ein optionaler Split-screen-Koop-Modus und der beiliegende Editor, mit dem Fans eigene Levels bauen können. **Lego Indiana Jones 2** erscheint in diesem Herbst.



DM

### Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(3)	Anno 1404
2	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	(5)	GTA 4
4	(2)	Fallout 3
5	(4)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(6)	Battlefield 2
7	(10)	Diablo 2: Lord of Destruction
8	<b>NEU</b>	Divinity 2: Ego Draconis
9	(9)	Empire: Total War
10	(11)	Crysis
11	(12)	Left 4 Dead
12	(7)	Mass Effect
13	(15)	Team Fortress 2
14	(8)	Warcraft 3: The Frozen Throne
15	(17)	Counterstrike Source
16	<b>WIEDER DA</b>	Bioshock
17	(16)	Das Schwarze Auge: Drakensang
18	(19)	Gothic 2
19	(18)	Half-Life 2
20	<b>WIEDER DA</b>	Sacred 2: Fallen Angel

Quelle: GameStar-Mitmachern 09/2009, Mitmachern: > GameStar.de-Quicklink: 4483

## Games for Windows Live 3.0

Die überarbeitete Online-Plattform lässt sich nun besser bedienen. Das war's dann aber auch.

Anfang August hat Microsoft die überarbeitete Ausgabe von **Games for Windows Live** veröffentlicht, das zweite Neudesign innerhalb von weniger als einem Jahr. Neu in der Version 3.0 sind unter anderem mögliche Online-Kopierschutzmaßnahmen, der Zugriff auf den Marktplatz direkt aus dem Spiel heraus sowie die Bindung eines Spiels an den eigenen Gamertag. Allerdings können Sie ein mit Ihrem Konto verknüpftes Spiel nicht mehr lösen und daher auch nicht weiterverkaufen. Zwar bedienen Sie **Games for Windows Live** mit Maus und Tastatur nun komfortabler, eine Übersicht über Freunde, Nachrichten oder Erfolge bekommen Sie aber nach wie vor nicht angezeigt. **HW**



Auch in der Version 3.0 unausgereift: **Games for Windows Live**.

## Modern Warfare 2



Activision Blizzard hebt den Preis des kommenden Action-Knallers um 20 Prozent an.

Activision Blizzard hat den empfohlenen Verkaufspreis von **Modern Warfare 2** erhöht. Für den Ego-Shooter werden PC-Spieler 60 Euro hinlegen müssen. Selbst in England, wo Spiele meist günstiger zu bekommen sind, wird die Xbox 360-Fassung für 55 Pfund (etwa 64 Euro) angeboten. Damit liegt der Preis 20 Prozent über dem, was Activision Blizzard üblicherweise für neue Spiele verlangt, nämlich 45 bis 50 Euro. »Wenn es nur nach mir ginge, würde ich die Preise noch weiter in die Höhe treiben«, polterte der Activision-Chef Bobby Kotick kürzlich während einer Telefonkonferenz. Die verärgerten Fans reagierten und riefen eine Online-Petition ins Leben, in der sie sich über die ihrer Meinung nach unverschämte Preispolitik beschwerten. Nach zwei Tagen hatten 7.000 Spieler unterschrieben. **DM**



## Dumm, dumm!

Activision Blizzard hat also den empfohlenen Verkaufspreis von **Modern Warfare 2** um 20 Prozent über den des Vorgängers angehoben. Warum macht der Publisher das? Einfach, weil er's kann, nicht weil das Spiel den höheren Preis rechtfertigen würde. Der Ego-Shooter, so die sehr wahrscheinlich richtige Annahme, wird sich auch für 60 Euro verkaufen wie geschnitten Brot. Na prima, denn wenn diese Haltung Schule macht und auf andere Publisher überspringt, dann ... werden Activision Blizzard, Electronic Arts und Co. demnächst noch mehr über Raubkopierer zu jammern haben. Mit einer Anhebung der Preise fördert man nämlich ganz sicher nicht die Kaufbereitschaft von Dingen, die jetzt schon zu viel kosten! Und der ehrliche Käufer wird sich noch veräppelter vorkommen als ohnehin schon. Gleiche Inhalte (in vielen Fällen noch verbüggt), aber deutlich teurer! Wer da nicht zum Kaufmuffel wird, hat nicht nur ein dickes Fell, sondern auch ein dickes Konto. Im Zweifel aber werden das Hobby und die Ausgaben dafür auf ein Minimum reduziert. Bestenfalls ein Spiel alle paar Monate – das wird der gebeutelten Branche sicher wundervoll bekommen.

Kurz: Diese Aktion von Activision Blizzard ist ebenso gierig wie dumm. Die Publisher sollten angesichts neuer, kostensparender Vertriebswege lieber über Preissenkungen nachdenken.

**Petra Schmitz**

Redakteurin

petra@gamestar.de





## Wir sind die Spieler!

Die deutschen Spieleentwickler haben den Game-Verband. Die deutschen Spiele-Publisher haben den BIU. Und wen haben die deutschen Spieler? Niemanden! So war das zumindest bisher. Denn es gab zwar Einzelinitiativen wie die Aktion von GameStar im Jahr 2005, als Gunnar Lott dem ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender 50.000 Unterschriften gegen die irreführende Berichterstattung des Magazins Fontal 21 über PC- und Videospiele übergab. Aber eine offizielle Interessenvertretung war das natürlich nicht. Denn die muss von den Spielern selbst initiiert werden, nicht von der Industrie und auch nicht von einem Fachmedium – eine alte Forderung von GameStar.

Jetzt haben Norman Schlorke und Patrik Schönfeldt die Schnauze voll gehabt, sich ein Herz gefasst und den VDVC (Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler) gegründet. Das finden wir toll, und darum werden wir den VDVC auch unterstützen.

Bei einem Punkt können wir nicht helfen, und das ist die Bildung professioneller interner Strukturen. Die ist nämlich gerade auf einem derart glatten Parkett wie dem der politischen Diskussion und Lobbyarbeit (nichts anderes ist Interessenvertretung) dringender erforderlich. Ein Verband wie der VDVC ist überfällig in Deutschland. Wir bieten unsere Unterstützung an und wünschen im Interesse aller Spieler viel Erfolg! Mehr über den VDVC finden Sie auf Seite 120 und auf GameStar.de.

Michael Trier, Chefredakteur  
michael@gamestar.de

## Games Convention Online



GAMES CONVENTION ONLINE

90 Prozent der Messe-Besucher waren Online-Spieler.

**Nur 43.000 Spieler haben die neue Messe besucht. Trotzdem sind die Veranstalter zufrieden.**

Die Besucherzahlen der ehemaligen Games Convention in Leipzig, die inzwischen Games Convention Online heißt, haben die Erwartungen der Leipziger Messe nicht erfüllen können. Der Geschäftsführer Wolfgang Marzon ist trotzdem optimistisch: »Alle

Zeichen stehen auf Wachstum.« Knapp 90 Prozent der 74 Aussteller aus den Bereichen Online-, Browser- und Handyspiele hätten bereits für das nächste Jahr zugesagt. Der Geschäftsführer von Bigpoint, Heiko Hubertz, bezeichnete die Veranstaltung als »sehr professionell«. Wolfgang Marzon: »Die Basis für die Games Convention Online ist gelegt.« Zur GC 2008 waren 220.000 Besucher gekommen. **SG**

## Spielberg plant Halo-Film

Peter Jackson ist daran gescheitert, jetzt probiert sich der Meister an dem Stoff.



Steven Spielberg (*Indiana Jones*, *E.T.*) will *Halo* verfilmen. Auslöser für dieses Engagement ist ein Drehbuch von Stuart Beattie (*Fluch der Karibik*), der den ersten *Halo*-Roman *Die Schlacht um Reach* adaptiert hat. Die Qualität des Drehbuchs soll Spielberg derart überzeugt haben, dass er es als eines der ersten neuen Projekte für sein umstrukturiertes Filmstudio Dreamworks verwenden möchte. Dreamworks und Paramount gehen seit Oktober 2008 getrennte Wege. Dabei hat Spielberg einige Rechte, darunter *Transformers*, verloren. Aus diesem Grund ist der Hit-Regisseur auf der Suche nach neuen zugkräftigen Lizenzen. Mit *Halo* dürfte er eine gefunden haben. **DM**



## Windows 7 ist da, Windows 8 kommt

**Während MSDN-Nutzer bereits das kommende Windows 7 herunterladen können, spekulieren andere bereits über den Nachfolger.**

Seit Anfang August können Kunden des MSDN-Netzwerks die fertige Version von Windows 7 herunterladen. Einem pünktlichen Verkaufsstart am 22. Oktober steht damit nichts im Wege. Die von der EU geforderte Version ohne Internet Explorer wird es allem Anschein nach doch nicht geben. Stattdessen können Kunden einen von fünf Browsern wählen. Zwar ist die folgende Meldung noch nicht bestätigt, aber die Informationen stammen angeblich aus einer offiziellen Microsoft-Präsentation: Demnach erscheint Windows 8 bereits 2012. Neue Funktionen und Veränderungen gegenüber Windows 7 sind nicht bekannt. **HW**



**8 Minuten**  
**Nur so lange**  
hat es gedauert  
bis die Tickets  
für die Blizzcon  
ausverkauft waren.



Quelle: Mitmachkarten 09/2009, Mitmachen: »GameStar-Quicklink: 4483

## »Interessiert Sie eine 3D-Darstellung bei Spielen?«

Nein, die Technik ist noch zu unausgereift: **32%**Nein, die Monitor-darstellung sollte flach bleiben: **19%**Ja, ich habe es aber noch nicht ausprobiert: **37%**Ja, ich besitze eine Shutter-Brille: **1%**Ja, ich habe eine Rot/Grün-Brille ausprobiert: **11%**

**Ergebnis:** Mit Resident Evil 5 und Batman: Arkham Asylum erscheinen demnächst gleich zwei Spiele, die einen räumlichen Effekt durch 3D-Brillen unterstützen. Der Großteil unserer Leser ist bei dem Thema jedoch skeptisch, hat die Brillen noch nicht ausprobiert oder wartet, bis die Technik ausgereift ist.

## Endwar 2

Einheit 2, Angriff, Bravo! Das Strategiespiel mit der Sprachsteuerung wird fortgesetzt und soll laut Ubisoft mehr taktische Tiefe bieten.



Grafisch dürfte Endwar 2 seinem Vorgänger gleichen.

Ubisoft Shanghai hat die Arbeiten an **Tom Clancy's Endwar 2** bestätigt. Laut Michael De Plater, Creative Director bei Ubisoft, nehme man die Kritik der Fans sowie der Fachpresse ernst und konzentriere sich vor allem auf das Verbessern der Einzelspieler-Kampagne. Auch die Unterschiede zwischen den drei Parteien (USA, Russland und Europa) sollen deutlicher ausfallen. Ob die Befehlsoptionen bei der Sprachsteuerung ausgebaut werden, verrät De Plater nicht. Auch über einen möglichen Erscheinungstermin schweigt sich Ubisoft bislang aus. Da die Entwickler auf das technische Grundgerüst des Vorgängers zurückgreifen, tippen wir auf das Frühjahr 2010. **DM**

## Roccat räumt auf

Speziell abgestimmte Endgeräte sollen auf dem Schreibtisch für Ordnung sorgen.

Hinter dem Namen SDMS (Smart Desktop Management System) verstecken sich vier Produkte von Roccat: Die Arvo-Tastatur, die Kova-Maus, das Maus-Bungee Apuri sowie das Mauspad Sota. Während die symmetrische Kova-Maus mit 3.200 dpi und sechs Tasten über die harte Oberfläche des Sota-Mauspads flitzt, kümmert sich das Maus-Bungee Apuri um das Kabel und bietet einen aktiven USB-Hub für vier Geräte. Bei der Arvo-Tastatur setzt Roccat auf kompakte Maße und integriert die Pfeiltasten in den Nummernblock. Wer über **W**, **A**, **S**, **D** steuert, braucht sich hingegen nicht umzugewöhnen. Die normalen Tasten haben Standardgröße, fünf Makro-Tasten bieten Platz für eigene Befehle. Was die Produkte kosten, steht noch nicht fest. **HW**



## News-Ticker

► **Dead Space:** Electronic Arts plant eine Verfilmung seines Horror-Shooters. Als Regisseur ist D.J. Caruso (Eagle Eye) im Gespräch.

► **Mozilla:** Seit November 2004 wurde der Browser und Konkurrent des Internet Explorers Firefox weltweit mehr als eine Milliarde Mal heruntergeladen und hat einen Marktanteil von fast 40 Prozent.

► **World of Warcraft:** Nach wochenlanger Zwangspause ist das Online-Rollenspiel in China wieder online. Aus kulturellen und geschichtlichen Gründen musste Blizzard World of Warcraft optisch und inhaltlich anpassen.

► **Lara Croft:** Die Tomb-Raider-Heldin bekommt vielleicht ihre eigene Straße. Zumindest steht Lara auf der Liste möglicher Namen für eine Straße nahe der englischen Stadt Derby.

► **Electronic Arts:** Trotz des großen Erfolgs von Die Sims 3 (bislang 3,7 Mio. verkaufte Exemplare) meldet der Branchenriese einen Umsatzrückgang von 20 Prozent auf 640 Mio. Dollar im Vergleich zum Vorjahr.

► **AGP:** Sapphire präsentiert mit der Radeon HD4650 eine neue Einstiegs-Karte für den alten Grafik-Port AGP. Die Karte gibt es mit 512 oder 1.024 MByte Speicher und ab 65 Euro.

# 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

Gamestar 08/2009: „Klanglich ein Traum-PC-Boxenset für Spieler und Film-Fans!“

### 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  
Bülrowstr. 66 • 10783 Berlin • Telefon (030) 300 9 300



# Termin-Update

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

## Das kommt im September

Spiel	Publisher	Datum
Aion: The Tower of Eternity	Flashpoint	25.09.2009
Batman: Arkham Asylum	Eidos	18.09.2009
Black Mirror 2	Dtp	25.09.2009
Champions Online	Namco Bandai	04.09.2009
Dawn of Magic 2	Kalypso	Sept. 2009
Majesty 2	Paradox	11.09.2009
Need for Speed: Shift	Electronic Arts	17.09.2009
Parabellum	Acony	Sept. 2009
Red Faction: Guerrilla	THQ	18.09.2009
Resident Evil 5	Capcom	18.09.2009
Section 8	Zuxxez	09.09.2009
Tropico 3	Kalypso	Sept. 2009
Venetica	Dtp	04.09.2009
Wet	Bethesda	18.09.2009

## Battlefield 1943

Für die Konsolen ist der Shooter **Battlefield 1943** im August erschienen, für den PC sollte es September werden. Aber: EA hat ihn auf unbestimmte Zeit verschoben.



## Borderlands

**Borderlands**, das brachiale Comic-Ballerfest mit Vier-Spieler-Koop, hat von 2k Games einen genauen Veröffentlichungstermin bekommen: den 23. Oktober.

### NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

### UPDATE

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

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

## Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	25. September 2009
	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
UPDATE	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	–	–	März 2010
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08, 08/09	–	4. Quartal 2009
	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09	–	20. November 2009
UPDATE	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Rocksteady	04/09, 10/09	Sehr gut	18. September 2009
UPDATE	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2009
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	–	1. Quartal 2010
	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09, 07/09	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	04/09, 10/09	Sehr gut	25. September 2009
UPDATE	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	23. Oktober 2009
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	Champions Online	Online-Rollenspiel	Cryptic	07/09	Sehr gut	4. September 2009
	Cities XL	Aufbauspiel	Monte Cristo	06/09	Gut	8. Oktober 2009
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	Dezember 2009
	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	09/09	–	4. Quartal 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	–	–	2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2009
UPDATE	Dawn of Magic 2	Action-Rollenspiel	Sky Fallen	–	–	September 2009
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	4. Quartal 2010
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	11/08, 03/09, 06/09, 09/09	Sehr gut	5. November 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
	Fifa 10	Sportspiel	EA Canada	09/09	Sehr gut	2. Oktober 2009
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
UPDATE	Fußball Manager 10	Manager	Bright Future	–	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Ghostbusters: The Video Game	Actionspiel	Terminal Reality	02/09, 05/09	–	23. Oktober 2009
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	09/09	–	4. Quartal 2009
	Huxley	Multiplayer-Shooter	Webzen	–	–	2009
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	–





### Dragon Age: Origins

Schon wieder ein Rutscher nach hinten: **Dragon Age** hat sich erneut verschoben, wenn auch nur um zwei Wochen. Der 5. November soll diesmal endgültig sein.



### Singularity

Vom Zeitreise-Shooter **Singularity** weiß man noch nicht allzu viel, aber nun zumindest, dass er nicht mehr in diesem Jahr kommt. Sondern wahrscheinlich Anfang 2010.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	—	2
3	Risen	↑	4
4	Mafia 2	↑	5
5	Assassin's Creed 2	↓	3
6	Dragon Age: Origins	↑	9
7	Starcraft 2	↓	6
8	Command & Conquer 4	↑	22
9	Alan Wake	↓	8
10	Half-Life 2: Episode 3	↑	15
11	Star Wars: The Old Republic	—	11
12	Aliens vs. Predator	↓	7
13	Bioshock 2	↓	10
14	Battlefield: Bad Company 2	↑	20
15	Mass Effect 2	↓	12
16	Deus Ex 3	↑	17
17	Arcania: A Gothic Tale	↓	13
18	Crysis 2	↓	14
19	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	23
20	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↓	18
21	Colin McRae: Dirt 2	↑	25
22	Duke Nukem Forever	↓	19
23	Splinter Cell: Conviction	↑	-
24	Guild Wars 2	—	24
25	Drakensang: Am Fluss der Zeit	↓	16

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

UPDATE	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	1. Quartal 2010
	Left 4 Dead 2	Actionspiel	Valve	08/09	Sehr gut	17. November 2009
	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	—	—	2010
UPDATE	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09, 10/09	—	1. Quartal 2010
	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
	Mass Effect 2	Rollenspiel	Bioware	08/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2009
	Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	07/09, 08/09	—	10. November 2009
NEU	Mud TV	Wirtschaftssimulation	Realmforge	10/09	—	Februar 2010
UPDATE	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Slightly Mad	05/09, 10/09	Ausgezeichnet	17. September 2009
UPDATE	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	08/08, 11/08, 05/09, 10/09	Sehr gut	8. Oktober 2009
	Painkiller: Resurrection	Ego-Shooter	Homegrown	—	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	September 2009
	Pro Evolution Soccer 2010	Sportspiel	Konami Tokyo	09/09	Sehr gut	Oktober 2009
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09	—	2010
UPDATE	Red Faction: Guerrilla	Ego-Shooter	Volition	10/09	Sehr gut	18. September 2009
UPDATE	Resident Evil 5	Actionspiel	Konami	02/09, 10/09	—	18. September 2009
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09, 08/09	Sehr gut	2. Oktober 2009
	Ruse	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
UPDATE	Sacred 2: Ice & Blood	Action-Rollenspiel-Addon	Ascaron	08/09	—	28. August 2009
UPDATE	Section 8	Ego-Shooter	Timegate Studios	—	—	9. September 2009
NEU	Silent Hunter 5	U-Boot-Simulation	Ubisoft Bukarest	—	—	2010
UPDATE	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	1. Quartal 2010
UPDATE	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07, 08/09, 09/09	Gut	1. Quartal 2010
UPDATE	Split Second	Rennspiel	Black Rock	10/09	—	1. Quartal 2010
	Stalker: Call of Prypiat	Ego-Shooter	GSC Game World	07/09	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	09/07, 12/08, 07/09, 10/09	Sehr gut	1. Quartal 2010
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	4. Quartal 2009
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09	—	2010
	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	—	—	—
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08, 07/09	—	2010
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
UPDATE	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	2010
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	Tropico 3	Aufbauspiel	Haemimont	06/09, 09/09	Sehr gut	September 2009
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	—	—	2010
UPDATE	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09, 09/09	Sehr gut	4. September 2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	18. August 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.



## Disciples 3

► **Angeschaut** ► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **4. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **.dat / Akella** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5322** ► Potenzial –

Der dritte Teil der Rundenstrategie-Reihe soll schon Ende 2009 erscheinen. Wir sprachen mit dem Producer über die Neuerungen.

### Das Terraforming



Wie im Vorgänger passen sich eroberte Landschaften dem Besitzer an, die **dämonische Aschewüste** (oben) wandelt sich zum idyllischen Menschen-Weideland.

Der größte Fortschritt sei das neue Kampfsystem, sagt Denis Epifanov: »Die Einheiten bewegen sich nicht, das wirkte statisch, wie ein Kartenspiel. Die Gefechte brauchten mehr Dynamik.« Und was Epifanov sagt, ist Gesetz, denn als Producer lenkt der Russe die Arbeiten am Rundenstrategie-Spiel **Disciples 3**. Ergo dürfen sich die Truppen in den Taktikschlachten nun wie in **Heroes of Might & Magic 5** bewegen, statt à la **Disciples 2** in zwei Reihen (für Nah- und Fernkämpfer) herzustellen. Damit Sie schwach gepanzerte Einheiten wie Heiler dennoch mit Kriegerern schützen können, gibt's die neue Deckungsmechanik: Pro Kampf darf jeder schwere Trupp ein- oder zweimal einschreiten, um eine Attacke auf einen hilflosen Verbündeten abzuwehren.

Außerdem überarbeiten die Entwickler die Strategiekarte, auf der Sie Heere bewegen und Städ-



Wie in **Heroes of Might & Magic** dürfen sich die Einheiten in den **Taktikschlachten** nun bewegen.

te erobern. Zum Beispiel kommt Stein als Rohstoff hinzu. Auch ein Heldentyp entfällt: der Standardsetzer, mit dem Sie im Vorgänger Gebiete eingenommen haben. »Das übernehmen nun neue Einheiten, die Erdwächter«, führt Epifanov aus. Landstriche passen sich wieder der Besitzerfraktion an, ein Wald zerfällt in Dämonenhand zur Aschewüste. Insgesamt wirkt **Disciples 3** aber arg trist und farbarm. »Das Universum ist eben düster«, verteidigt sich Epifanov, »diese Atmosphäre wollen wir mit dem Grafikstil einfangen.«

Im Multiplayer-Modus ringen Sie um eine spezielle Strategiekarte oder schlagen einzelne Arena-

Schlachten. Zudem gibt's je eine Solo-Kampagne mit sechs Missionen für Menschen, Dämonen und Elfen. Anders als in **Disciples 2** spielen die Feldzüge nicht gleichzeitig, sondern nacheinander. Die Handlung erzählen wieder zahlreiche Zwischen- und Skriptsequenzen: Die Ankunft eines Engels führt zum Konflikt, in dem neben den drei spielbaren Völkern auch Zwerge und Untote mitmischen. Nach den Kampagnen bestreiten Sie eine Showdown-Mission. »Darin nimmt die Story eine unerwartete Wendung, alle Rätsel werden gelöst«, verspricht Epifanov. Ein offenes Ende à la **Heroes 5** müssen wir also nicht befürchten. **GR**

## Book of Unwritt. T. Vieh-Chroniken

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **King Art / HMM Interactive** ► Status **zu 50% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6407** ► Potenzial –

The Book of Unwritten Tales ist eines der besten Adventures der letzten Jahre. Die Fortsetzung reist in der Zeit zurück.

Das Adventure **Die Vieh-Chroniken** vom Entwickler King Art erzählt die Vorgeschichte zu **The Book of Unwritten Tales**. Genauer gesagt beleuchtet das Spiel die Vergangenheit vom Vieh



Nate und das Vieh erforschen die kalten **Nordlande**.

und dem Piraten Nate. Die beiden lernen sich in den eisigen Nordlanden kennen, und wie es das Schicksal so will müssen die beiden zusammenarbeiten. Wie sonst sollte man gegen verrückte Pinguine, Umweltschützerinnen und Yetis bestehen? Für die **Vieh-Chroniken** versprechen die Entwickler viele neue Ideen, die im Vorgänger keinen Platz gefunden haben. Außerdem soll, wie der Name schon verrät, das Vieh im Mittelpunkt stehen, da es sich zum heimlichen Star des Erstlingswerks entwickelt hat. Auf dem ersten Bild sieht man schon die bekannte und detailverliebte Grafik. Auch die Konzeptzeichnungen lassen auf Gutes hoffen. Wenn die restliche Qualität an die von **The Book of Unwritten Tales** anknüpft, können wir einen Adventure-Hit erwarten. **SG**

## Die Sims 3 World Adventure

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **19.11.2009**  
 ► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6429** ► Potenzial –

Und da geht's auch schon los: **Electronic Arts** hat das erste Add-on für **Die Sims 3** angekündigt.

Raus aus dem Dorf und ab in die große weite Welt: **World Adventure**, das erste Erweiterungspaket für die erfolgreiche Lebenssimulation **Die Sims 3** schickt Ihre Schützlinge auf Reisen. Mögliche Ziele sind unter anderem China, Frankreich und Ägypten nebst bekannter Sehenswürdigkeiten wie etwa dem Eiffelturm. Die Gebiete dürften ähnlich wie im **Die Sims 2**-Addon **Gute Reise** über zusätzliche, von der eigentlichen Spielwelt abgegrenzte Nachbarschaften zu erreichen sein und für reichlich optische Abwechslung sorgen. Neben den neuen Arealen bietet **Die Sims 3: World Adventure** auch eine Vielzahl zusätzlicher Herausforderungen, Interaktionsmöglichkeiten sowie Lebensziele für Ihre Sims und erweitert das Portfolio an Klamotten und Möbeln. Zudem bekommt jeder Käufer des Addons 1.000 Sim-Punkte (umgerechnet etwa 12 Euro), die er im offiziellen Online-Shop von **Die Sims 3** ausgeben darf. **DM**



Relikt oder Fälschung? Unser schlecht gelaunter Pseudo-Indy streitet mit einem **ägyptischen Basarhändler**.

rungen, Interaktionsmöglichkeiten sowie Lebensziele für Ihre Sims und erweitert das Portfolio an Klamotten und Möbeln. Zudem bekommt jeder Käufer des Addons 1.000 Sim-Punkte (umgerechnet etwa 12 Euro), die er im offiziellen Online-Shop von **Die Sims 3** ausgeben darf. **DM**





Diese (gestellte) Szene zeigt die abwechslungsreichen **Klamotten** und variablen Waffen im Spiel.



In Parabellum haben Sie meistens die Möglichkeit, den **Nahkampf** in engen Gängen zu suchen.

## Parabellum

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **September 2009**  
 ► Hersteller **Acony** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **3371** ► Potenzial **Gut**

**Der Gratis-Shooter nähert sich seiner Fertigstellung: Voraussichtlich im September wird Parabellum online gehen.**

Das Credo von Acony, den Entwicklern von **Parabellum**, lautet: »Parabellum ist kein Produkt, sondern ein Service«. Insofern soll der Multiplayer-Shooter ständig verbessert und weiterentwickelt werden. **Parabellum** funktioniert ähnlich wie **Counterstrike**: Zwei Teams treten gegeneinander an und legen entweder Bomben (eigentlich sind das Funksender, aber egal) oder ballern sich im Team-Deathmatch die Hücke voll. Und wie **Counterstrike** ist auch **Parabellum** umsonst.

Seit unserem letzten Besuch hat sich einiges getan. Mittlerweile funktioniert der Item-Shop: Für jeden Gegner, den Sie erledigen,

erhalten Sie virtuelles Geld. Davon kaufen Sie sich bessere Waffen und Zubehör, etwa einen verlängerten Lauf für größere Reichweite. Daneben gibt's noch einen Klamottenladen. Hier ordern Sie neue Jacken, Hosen, Schuhe, Hüte und dergleichen. Die kosten allerdings echtes Geld, ähnlich wie bei **Battlefield Heroes**. Einen Einfluss auf das Spiel, etwa durch erhöhte Rüstung oder dergleichen, haben die Kleidungsstücke aber nicht – abgesehen davon, dass Sie in einem rosa Hasenkostüm sicherlich leichter gesehen werden als im Tarnanzug. Für gute Sichtbarkeit sorgt **Parabellum** aber auch so: Entfernte Gegner werden mit einem roten Schimmer umrandet, je weiter weg, desto stärker. Camper haben so keine Chance, **Parabellum** spielt sich entsprechend sehr schnell. **FAB**

## Silent Hunter 5

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **unbekannt**  
 ► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **unbekannt**  
 ► GameStar.de Quicklink **6437** ► Potenzial –

**Ubisoft will den fünften Teil der U-Boot-Simulation Silent Hunter noch spannender und zusätzlich komfortabler machen.**

Schon die großartigen Vorgänger haben den Nervenkitzel eines Unterwasser-Kampfes hervorragend vermittelt. Das Katz- und Maus-Spiel mit den feindlichen Schiffsverbänden hat unseren Puls regelmäßig schneller schlagen lassen. Auch **Silent Hunter 5** schickt Sie wieder auf spannende U-Boot-Hatz im Zweiten Weltkrieg. Neu dabei: Sie können sich endlich frei in Ihrem Schiff bewegen und mit Ihrer Mannschaft interagieren, ihr Befehle geben oder ihr einfach nur bei der Arbeit zuschauen. So soll die bedrückende Enge und Anspannung unter Wasser noch eindringlicher werden. Die dynamische Kampagne überlässt Ih-

nen die Wahl, welche Mission Sie als Nächstes angehen. Ihre Erfolge auf See wirken sich dabei direkt auf den Verlauf des Spiels aus. So schalten Sie neue Einsatzgebiete und Häfen frei, die Sie ansteuern dürfen, um dort Vorräte nachzuladen und Ihr Schiff aufzurüsten. Das Benutzer-Interface will Ubisoft Bukarest komplett überarbeiten. Dabei legen die Entwickler nach eigenen Aussagen großen Wert auf die Zugänglichkeit. Doch auch Profis sollen wieder gefordert werden: Im Expertenmodus können Sie alle Hilfsfunktionen abstellen. Auf unseren Screenshots sieht die Grafik schon recht schick aus. Detaillierte U-Boote und Schiffe und realistische Wasser- und Raucheffekte lassen auf einen weiteren Hit hoffen. Prima: Diesmal können Sie sogar als deutscher Kapitän in See stechen. **SG**



Vorne: das erfolgreiche **U-Boot**. Hinten: die brennenden und dem Untergang geweihten Opfer.



Im **Innenraum** Ihres Schiffs können Sie sich ab sofort frei bewegen und alle Bereiche erkunden.





Diesen **atmosphärischen Wald** dürfen Sie in Two Worlds 2 selbst durchstreifen.

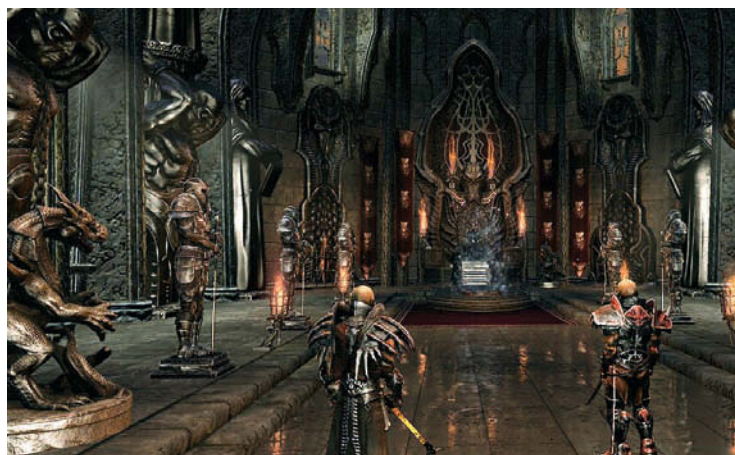
## Two Worlds 2

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ► Status **unbekannt**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6436** ► Potenzial –

**Arcania und Risen bekommen einen Konkurrenten: Two Worlds 2 wurde angekündigt.**

Der Vorgänger **Two Worlds** schickte Sie auf die Suche nach Ihrer entführten Schwester. Diese konnten Sie mit einem Artefakt freikaufen, mit dem aber wie-

derum ein böser Gott beschworen werden kann. Wie im Rollenspiel **Gothic** steuerten Sie Ihren übrigens ebenfalls namenlosen Helden aus der Schulterperspektive durch die freie Welt. Ursprünglich war geplant, **Two Worlds** mit dem allein lauffähigen Addon **Two Worlds: Temptation** fortzusetzen, der Ent-



Wer Sie wohl in diesem finsternen und **imposanten Thronsaal** empfängt? Etwa ein alter Bekannter?

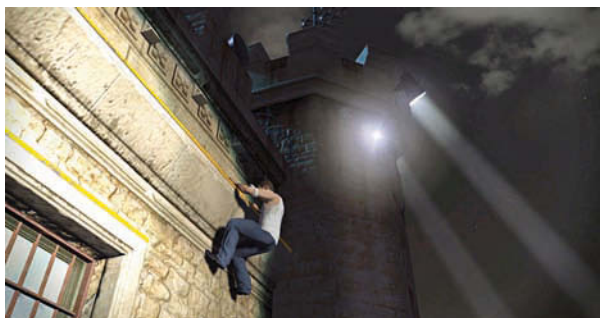
wickler Reality Pump hat diesen Plan jedoch verworfen und arbeitet jetzt stattdessen am Nachfolger **Two Worlds 2**. Diese Entscheidung wurde offiziellen Angaben zufolge vor allem deshalb getroffen, um die Schwächen des Vorgängers besser ausmerzen zu können. Die KI soll intelligenter und das Balancing, einer der größten Kritikpunkte am eigentlich gelungenen **Two Worlds**, verfeinert werden. Im Unterschied zu **Temptation** glänzt der zweite Teil mit einer komplett neuen Grafik-Engine inklusive aller

modernen Effekte wie HDR und dynamische Lichtquellen. Außerdem latschen Sie nicht durch bekannte Gegenden, sondern abenteuer an durchweg frischen Schauplätzen. Von der Story ist bisher nur bekannt, dass Sie einige Jahre nach dem ersten Teil starten und in die östlichen Regionen von Antaloor reisen. Der namensgebende Konflikt zwischen den Menschen und den Orks wird wohl wieder eine tragende Rolle spielen. Die Veröffentlichung des neuen Epos ist erst für 2010 geplant. **SG**

## Prison Break

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Zootfly / Deep Silver** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6433** ► Potenzial –

Während der **Flucht** hangeln Sie sich über die Dächer.



**Die Fernsehserie Prison Break wird als Action-Adventure umgesetzt. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines Neuzugangs.**

Michael Scofield ist von der Unschuld seines zum Tode verurteilten Bruders überzeugt. Also bricht er in eine Bank ein – und lässt sich verhaften. Denn so gelangt er ins Gefängnis, um gemeinsam mit seinem Bruder die Flucht zu planen. Im Action-Adventure zur Fernsehserie **Prison**

**Break** übernehmen Sie die Rolle von Tom Paxton. Der Agent der mysteriösen »Firma« soll herausfinden, warum der bislang unbescholtene Michael plötzlich hinter Gittern sitzt. Die Handlung folgt der ersten Fernsehstaffel, Tom Paxton wird allerdings extra fürs Spiel eingeführt. Entwickelt wird **Prison Break** vom Studio Zootfly. Für das Knast-Abenteuer versprechen die slowenischen Designer Kampf-, Kletter- und Schleichpassagen – das Übliche eben. **SG**

## CSI Tödliche Absichten

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **Herbst 2009**  
 ► Hersteller **Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6435** ► Potenzial –

**Ubisoft schickt Sie erneut auf Verbrecherjagd. Nach dem groartigen Vorgänger hoffen wir auf ein solides Adventure.**

Die **CSI**-Computerspiele basieren auf den gleichnamigen Fernsehserien und waren bisher mittelmäßige, aber ganz unterhaltsame Adventures. Bis auf das jüngst erschienene **CSI: New York**, das man nur noch als mieses Casual-Spiel bezeichnen konnte. Inzwischen hat Ubisoft einen neuen Teil angekündigt: **CSI: Tödliche Absichten**. Der verspricht wieder auf den bisherigen Adventure-Pfaden zu wandeln. Zusammen mit den Charakteren aus der neunten TV-Staffel des Las-Vegas-Teams klären Sie fünf Fälle, suchen die Tatorte nach Indizien ab und befragen Zeugen und Verdächtige. Gefundene Beweisstücke können

Sie mit Hilfe verschiedener Technologien wie DNA- und Mikroskop-Analysen untersuchen. Das wird wohl wie gehabt in Minispielen vonstattengehen. Zusätzlich gibt es ein Respekt-System, bei dem Sie durch Erfolge und Zusammenarbeit die Beziehung zu Ihren Kollegen verbessern. Die Grafik sieht im veröffentlichten Trailer und auf unseren Xbox 360-Bildern schon ganz ordentlich aus, auch die (englischen) Sprecher klingen sehr glaubwürdig. **SG**



Sie untersuchen eines der **Mordopfer** im Leichenschauhaus.



Nachdem die Entwickler bislang vorrangig über Handlung und Hauptmissionen gesprochen haben, rückt nun das Drumherum ins Rampenlicht: Empire Bay soll mehr sein als eine simple Häuserkulisse.

Als einziges deutsches Magazin haben wir 2k Czech besucht und zum Stadtleben, zu den Nebeneinsätzen und zur Polizei befragt.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5684

# Mafia 2

## Inhalt

Mega-Preview .....	22
Interview .....	22
Shopping in Empire Bay .....	25
Wer den Schaden hat .....	26
Joes Apartment .....	31

## Interview mit Jarek Kolár



Michael Graf spricht mit dem Senior Gameplay Producer Jarek Kolár.

**GameStar** Jarek, mal angenommen, du würdest verurteilt und ein Richter ließe dir die Wahl zwischen Gefängnis und Militärdienst – wie würdest du dich entscheiden?

**Jarek** Ich würde wahrscheinlich beides mal ausprobieren. *(lacht)* Aber ich bin wohl ein zu netter Kerl und verbringe zu viel Zeit im Büro, um kriminell zu werden.

**GameStar** Trotzdem reizt dich das Familiengeschäft, oder? Mafia 2 ist nicht die Fortsetzung des ersten Teils, ihr hättet euer Spiel also in einem anderen Szenario ansiedeln können.

**Kolár** Vielleicht, aber das Mafia-Thema ist einfach cool und hat viel Potenzial für unverbrauchte Geschichten. Außerdem haben wir das Szenario ja geändert, etwa den Zeitrahmen von den 30er-Jahren zu den 40er- und 50er-Jahren.

Dadurch ändern sich nicht nur die Autos und Gebäude, auch die Mafiafamilien haben andere Werte und Ziele.

**GameStar** Außerdem könntet ihr das Spiel nicht Mafia 2 nennen, wenn es ein anderes Szenario hätte.

**Kolár** Das lässt sich nicht von der Hand weisen. Wir haben einfach dieses Problem mit dem Namen. *(lacht)*

**GameStar** Von dieser Zwickmühle abgesehen: Was ist deine größte Herausforderung bei der Arbeit an Mafia 2?

**Kolár** Ich bin erst relativ spät zum Team gestoßen, das Spiel war schon eine Weile in der Mache. Für mich als Produzent ist nun die größte Herausforderung, die Erwartungen aller Teammitglieder unter einen Hut zu bringen. Schließlich arbeiten hier viele talentierter Leute, und jeder möchte ein





Um einen Mafiaboss auszuschalten, schießen sich Vito und Joe durch die **Wäscherei** eines Hotels. Zum Feuern kann sich Vito aus der Deckung lehnen, hier zu sehen in der normalen Spielersicht **1** und von außen **2**. Vitos Freundschaft mit Joe zieht sich als roter Faden durchs Spiel, deshalb gibt's auch vor der Schießerei einen Dialog zwischen den beiden **3**.

Irgendwo in der Häuserschlucht steht dieser Kerl, über dem ein goldenes Geldbündel schwebt. Aha, eine Nebenmission! Er habe sein Erspartes im Kasino verzockt, gesteht der Lederjackenträger. Ob wir mal hinfahren könnten, ein bisschen herum schießen und, na ja, die Bank sprengen? Dabei würden freilich auch ein paar Dollar für uns abfallen. Ehrensache! Wir brausen zur

Spielbank, schießen ein bisschen herum, jagen den Tresor in die Luft und sammeln die Moneten ein. Bis uns dämmert, wem das Etablissement gehört: Uns selbst! Es ist einer dieser Stirnklatsch-Momente: Warum zur Spielhölle berauben wir unser eigenes Kasino?! Weil da jemand nicht nachgedacht hat, nämlich die Entwickler. So geschehen in **Mafia 2**? Mit Verlaub: Haha! Dieser Ausflug

nach Absurdistan stammt selbstredend aus **Der Pate 2**. Und ist das beste Beispiel dafür, wie die Nebenmissionen in **Mafia 2** gerade NICHT ablaufen sollen.

Doch wie funktionieren sie dann? Und was passiert sonst noch in Empire Bay, der Stadtkulisse von **Mafia 2**? Dazu schwing der Entwickler 2k Czech bislang ebenso hartnäckig wie ein Mafia-Kronzeuge nach einem Schläger-

besuch. Und das, obwohl das Actionspiel bereits Anfang 2009 erscheint. Um die Funkstille zu brechen, haben wir die Designer im tschechischen Brünn besucht und erstmals einen Blick auf das Stadtleben sowie die Nebenmissionen von **Mafia 2** geworfen.

### Familiengeschichte

Der Ausflug nach Empire Bay, auf den uns der Producer Denby Gra-



In Joes Wohnung vergnügen sich die beiden Helden mit einigen **käuflichen Damen**. Eine davon baut vor dem Haus einen **Autounfall** und wird bedroht, Vito kann ihr beistehen.

gutes Spiel entwickeln. Unter einem »guten Spiel« versteht allerdings jeder etwas anderes, deshalb setzt fast jeder Designer andere Schwerpunkte. Doch damit Mafia 2 irgendwann fertig wird, dürfen wir uns nicht verzetteln und müssen notgedrungen Kompromisse eingehen.

**GameStar** Zum Beispiel?

**Kolár** Zum Beispiel könnten wir die Spielwelt mit immer mehr und mehr Details füllen, damit sie noch lebendiger wird. Aber irgendwo müssen wir einfach den Schlussstrich ziehen. Und ich muss zu den Designern gehen und sagen: »Wir entwickeln keine Echtwelt-Simulation, sondern ein Spiel.« Einige Leute ärgern sich dann, dass sie ihre tollen Ideen nicht umsetzen dürfen. Aber das muss leider sein.

**GameStar** Einige tolle Ideen sollten es aber auch ins Spiel geschafft haben – hoffen wir zumindest. Worin besteht der größte Fortschritt von Mafia 2 im Vergleich zum Vorgänger?

**Kolár** Bei der Spielmechanik haben wir zahlreiche Details geändert. Das erste Mafia war zwar spaßig, hatte aber auch einige uninteressante und frustrierende Stellen ...

**GameStar** Das Autorennen!

**Kolár** Unter anderem, ja. In Mafia 2 wird es vielleicht wieder Autorennen geben, sie sind aber garantiert nicht so nervig schwer. Und auch sonst wollen wir nicht frustrieren, sondern unterhalten. Ach ja, die Grafik und die Animationen haben sich natürlich ebenfalls verbessert, sodass wir technisch wieder in der ersten Liga spielen.



**Dialog** zwischen Joe und Marty: »Die Handlung ist für uns das Wichtigste.«





1

Auf der höchsten Fahndungsstufe errichtet die **Polizei** Straßensperren, um Vito aufzuhalten. Um dem Arm des Gesetzes zu entgehen, kann sich Vito verstecken **1**, mit dem Auto durch enge Gassen flüchten **2** oder eine wilde Schießerei anzetteln **3**. Obwohl, Letzteres ist vielleicht keine so gute, weil ausgesprochen tödliche Idee.



2



3

Fall vergnügen sich Vito und Joe gerade mit einigen, ähem, Vetterinnen der käuflichen Liebe.

Kurzinfo für **Mafia 2**-Neulinge: Vito, der Held des Spiels, wächst in bitterer Armut auf. Schon im Jugendalter dreht er mit seinem Kumpel Joe krumme Dinger, schließlich wird er verhaftet. Der Richter lässt ihm die Wahl zwischen Knast oder Militärdienst, Vito entscheidet sich fürs Schießen, kämpft im Zweiten Weltkrieg und kehrt im Februar 1945 nach Amerika zurück – freilich keinen Cent reicher. Also schließt er sich abermals mit Joe zusammen und der Mafia an, gemeinsam kraxeln die Kameraden die Familien-Karriereleiter empor. Diese Geschichte erzählt **Mafia 2**, der Handlungsbogen überspannt mehrere Jahre und ragt bis in die 1950er.

### Sinnvoll trinken

Die Filmszene mit Vito, Joe und den leichten Mädchen entstammt dem ersten Spieldrittel, erkennbar an Joes heruntergekommenen

ce und seine Kollegen mitnehmen, beginnt mit einer Zwischensequenz in Spielgrafik. Über zwei Stunden solchen Filmmaterials

soll **Mafia 2** insgesamt enthalten, wie im Vorgänger legt der Entwickler 2k Czech Wert auf eine kinoreife Präsentation. In unserem



Mit **Molotov-Cocktails** sprengt Vito eine Werkstatt. Dank der Physik-Engine kippen Regale um, Trümmerteile wirbeln durch die Luft.

## Interview Fortsetzung

**GameStar** Und wo schlägt das Herz des Spiels? Kannst du Mafia 2 in einem Wort zusammenfassen?

**Kolár** Ich würde sagen: epische Handlung.

**GameStar** Moment, das sind nun aber zwei Wörter – und noch dazu welche, die man sehr oft von euch hört. Ihr seid sehr stolz auf eure Geschichte, oder?

**Kolár** Natürlich, wir haben ja auch viel Arbeit rein gesteckt. In Mafia 2 wollen wir die Geschichte eines jungen Mannes erzählen. Als Spieler begleitet man ihn durch einen Teil seines Lebens; man erlebt hautnah mit, was er durchmachen muss. Das ist für uns das wichtigste Merkmal des Spiels.

**GameStar** Und die Story war ja auch schon die große Stärke des ersten Teils. Actionspiele können jedoch auch ohne

komplexen Hintergrund Spaß machen. In Crysis etwa heißt's nur: »Da sind Koreaner und Aliens, Feuer frei!« Warum ist euch die Handlung so wichtig?

**Kolár** Weil sie ein wichtiger Bestandteil des Mediums Spiel ist. Wie du schon sagst: Manche Titel verlassen sich allein auf ihre Grafikpracht oder ihre unterhaltsame Mechanik ...

**GameStar** ... und manche scheitern daran. Wir haben schon genügend schöne oder vermeintlich innovative Langweiler gesehen. Ich sage nur Tom Clancy's H.A.W.X.

**Kolár** Eben. Zudem ist die Technik heutzutage schon so fortschrittlich, dass man in Spielen problemlos packende Geschichten erzählen kann. Und genau das machen wir. Die Handlung soll den Spieler zum Weiterspielen motivieren.



Das **Autorennen** aus dem Vorgänger: »Uninteressant und frustrierend.«





Auf dem Weg zum Missionsziel fährt Vito zu schnell und rempelt einen **Kleintransporter** an. Hoffentlich hat die Polizei nichts gesehen, sonst gibt's einen Stafzettel.

Wohnung. Die wird sich nämlich später schrittweise von der Bruchbude zum Luxus-Appartement verwandeln, je weiter ihr Besitzer in der Mafia-Hierarchie aufsteigt (siehe Kasten »Joes Appartement« auf Seite 31). In der Zwischensequenz erleben wir mit, wie Joe Getränke ausschenkt und Geld abzählt. Eine der Damen verabschiedet sich unter die Dusche, dann übernimmt der Spieler die Kontrolle über den lediglich in Unterwäsche gekleideten Vito.

»Der Spieler« ist in diesem Fall der Gameplay Producer Petr Miksa. Er steuert den Helden zum Kühlschrank, wo sich Vito einen Gerstensaft genehmigt. Das hat seinen Sinn, Nahrungsmittel fül-

len nämlich die Lebensenergie wieder auf. Ob das so bleibt, ist aber unklar, derzeit basteln die Entwickler am Hitpoint-System. Denby Grace führt aus: »Wir überlegen, ob wir den Lebensbalken wie in **Far Cry 2** in Segmente unterteilen. Wenn man verletzt wird und in Deckung geht, füllt sich dann der jeweils letzte Abschnitt automatisch wieder auf. So steht man nie mit nur einem Lebenspünktchen da, heilt aber auch nicht gleich ganz.« Dafür müsste man dann essen und trinken.

### Telefonzentrale

Nach der Trinkpause marschiert Vito weiter durch Joes Wohnung, die ähnlich wie in **GTA 4** als eine



In Joes Wohnung darf Vito derzeit **essen und trinken**, um seine Lebensenergie wieder herzustellen. Ob das so bleibt, wissen die Entwickler allerdings noch nicht.

**GameStar** Aber ein Spiel kann nicht ausschließlich von der der Handlung leben, man möchte ja auch irgendwas machen. Sonst könnte man ja gleich ins Kino gehen.

**Kolár** Deshalb hat Mafia 2 natürlich auch eine ausgefeilte Spielmechanik, man kann viele unterhaltsame Dinge tun. Man kann sich zum Beispiel eine halsbrecherische Verfolgungsjagd mit der Polizei liefern, nur weil man die 20 Dollar für einen Strafzettel sparen möchte. Ich verspreche, dass einem in den 20 bis 25 Spielstunden nicht langweilig wird.

**GameStar** Vorsicht, wir nehmen dich beim Wort! 25 Spielstunden mit einer Haupthandlung samt Nebenmissionen zu füllen, klingt nach einer Heidenarbeit.

**Kolár** Aber hallo! Bevor wir mit der Entwicklung begonnen

haben, schrieb unser Lead Designer Daniel Vavra ein 600 Seiten starkes Story-Skript. Das entspricht ungefähr vier Film-Drehbüchern. Darin standen bereits alle Dialoge, mit denen Daniel uns den Handlungsrahmen vorgab. Darauf haben wir Mafia 2 dann aufgebaut; zur Spielmechanik und anderen Design-Entscheidungen stand im Skript noch nichts.

**GameStar** Die Handlung war von Anfang an unantastbar?

**Kolár** Nein, wir haben sie im Entwicklungsverlauf an zahlreichen Stellen erweitert. Zum Beispiel merkten wir, dass einige Charaktere zu kurz kamen. Deshalb ließen wir sie häufiger auftreten, etwa indem wir zusätzliche Nebenmissionen einbauten. Manchmal komme ich mir fast so vor, als würde ich eine TV-Serie mit immer neuen Episoden entwickeln. Wir haben so viel Material, so viele Charaktere.

## Shopping in Empire Bay



Beim **Waffenhändler** gibt's – was sonst? – Knarren und Munition. Außerdem kann sich Vito hier Dietriche zum Autoknacken zulegen. Je weiter er die Familien-Karriereleiter empor klettert, desto mehr Ausrüstung bekommt er umsonst.



In der **Werkstatt** färbt Vito seinen Wagen um und ändert das Nummernschild, um die Polizei loszuwerden. Für viel Geld darf er seinen Wagen außerdem tunen, was sich neben der Optik auch auf die Fahreigenschaften auswirken soll.



Wenn sich Vito in einer **Boutique** in neue Klamotten hüllt, erkennen ihn Polizisten nur noch aus nächster Nähe. So schüttelt er Verfolger ab. In bestimmten Missionen soll zudem ein entsprechend gepflegtes Outfit Pflicht sein – also auf zum Anzugkauf.



**Polizei-Verfolgungsjagd:** »Man kann viele unterhaltsame Dinge tun.«



## Wer den Schaden hat ...



So sieht in Mafia 2 ein unversehrtes **Restaurant** aus. Beachten Sie die zahlreichen Details, etwa das Bild an der Wand und das Brot im Regal (beides rechts).



Dann zetteln Vito und Joe eine zünftige **Schläger- und Schießerei** an. Dank der Physik-Engine kippen Flaschen um, Stühle poltern und Tischbeine kippen.



Das Ergebnis ist eine **Lokalruine**, denn fast jedes Objekt lässt sich zerstören. Beachten Sie die kaputten Details, etwa das schiefe Bild und das brotlose Ex-Regal.



In einem Einsatz zu Spielbeginn wird der Mafioso Henry verletzt. Joe (hinten) schleppt ihn in Sicherheit, Vito hält ihm den Rücken frei. Eine brennende **Schnapsbrennerei** liefert die passend-dramatische Kulisse.

Art Basisstation dient. Zum Beispiel dürfen Sie nur hier den Spielstand sichern. Zusätzlich soll **Mafia 2** regelmäßig automatisch speichern, sobald Sie eine Missionsetappe absolviert haben. »Im Vorgänger mussten die Spieler oft doppelte Wege zurücklegen, was wir diesmal vermeiden wollen«, begründet Grace.

Nun könnte Vito ins Badezimmer spazieren, um der Lady beim Duschen zuzugucken, was sicher reizvoll wäre – doch ausgerechnet jetzt bimmelt das Telefon. »Du kannst bei Guiseppe die Dokumente abholen«, raunt der Anrufer. So bekommt Vito also seine Aufträge. Logisch, schließlich hat ein 40er-Jahre-Mafioso im Gegensatz zum modernen **GTA**-Niko kein Handy in der Hosentasche. Weil Vito das Haus nicht in seiner Unterwäsche verlassen kann, schlendert er erstmal zum Kleiderschrank, der alle bislang gekauften Klamotten enthält. Petr Miksa entscheidet sich für Jeans und Lederjacke. Laut Denby Grace muss sich Vito allerdings später für bestimmte »Anlässe« einen edlen Anzug zulegen.

### Lohnende Ereignisse

Bevor er geht, wirft Vito noch einen Blick durchs Fenster, durch das wir den Stadtverkehr sehen. Denn anders als in **GTA 4** ist die Wohnung keine abgeschlossene Zone, Vito marschiert ohne Wartepause von drinnen nach draußen. Das soll auch für alle anderen Gebäude gelten. »Man sieht den Ladebildschirm nur, wenn man neu anfängt oder stirbt«, verspricht Grace. Im Gang hämmert ein Nachbar schreiend an eine Tür, seine Angetraute hat ihn ausgesperrt. Solche Details sollen die Spielwelt beleben – genau wie das, was auf der Straße passiert: Eines der Freudenmädchen will mit dem Auto abfahren, bremst jedoch plötzlich. Ein anderer Wagen kracht in ihren, der Fahrer steigt wutentbrannt aus und bedroht die Dame.

Vito könnte einfach weitergehen. Doch Miksa greift lieber ein. Er geht zum Wüterich und drückt eine Taste. Vito stößt den Rivalen zu Boden, es kommt zur Schlägerei. Die simplen Nahkämpfe erfordern vier Tasten: eine für Schläge, eine für Tritte, eine fürs Auswei-

## Interview Fortsetzung



Ein **Mafiatrupp**: »Manche Charaktere kamen anfangs zu kurz.«

**GameStar** Verliert man da nicht den Überblick? So wie in – sagen wir – der US-Serie *Lost*, in deren letzten Staffeln der Ottonormal-Zuschauer nur noch Psycho-Bahnhof versteht?

**Kolár** Und ist sehr wichtig, dass man immer genau weiß und versteht, was gerade aus welchen Gründen passiert. Wenn man nur rätselnd und kopfkratzend vor dem Bildschirm sitzt, würde das doch endlos frustrieren. Unsere Handlung soll die Spieler doch motivieren!

**GameStar** Damit das klappt, muss sich der Spieler aber auch mit dem Helden identifizieren. Im ersten Mafia verkörpert man den unbescholtenen Taxifahrer Tommy Angelo, der eher zufällig ins Gangsterleben stolpert, als ihn zwei Verbrecher als Fluchtfahrer einspannen. Diesen Antihelden akzeptieren die Spieler gerne. Bei Signore Scaletta

aus Mafia 2 könnte das schwieriger werden, schließlich war der von Kindesbeinen an ein Verbrecher ...

**Kolár** Einspruch! Vito ist kein Berufsverbrecher, sondern ein armer Kerl. Seine Eltern kamen aus Sizilien nach Amerika, um ihr Glück zu suchen. Doch sie scheiterten und blieben arm. Vito will also nur sein Leben ändern, er hat die Armut satt. Also tut er sich mit seinem Kumpel Joe zusammen und erledigt schmutzige Jobs. So gerät er auf die schiefe Bahn – und endet schließlich in der Mafia.

**GameStar** Die klassische Mafia-Romantik: Die armen Straßenselbstverfallenen dem spannenden Gangsterdasein.

**Kolár** Im Grunde ja. Joe und Vito stolpern zwar nicht zufällig ins Verbrecherleben hinein, geplant haben sie ihre Ma-





Mit quietschenden Reifen und knatternden Bleispritzen jagen die Helden einen **flüchtigen Paten** durch Empire Bay. Dabei lenkt Vito, Joe ballert automatisch aus dem Fenster (oben).

chen und eine fürs Blocken. Nach zwei Kinnhaken geht der Gegner schon zu Boden, die Gerettete bedankt sich. Eine Belohnung bekommt Vito diesmal nicht.

Wohlgemerkt: diesmal. Denn in Empire Bay soll es viele solcher Mini-Ereignisse geben, sodass es sich lohnt, die Stadt zu erforschen. Zum Beispiel kann Vito bei einer Autopanne helfen. Oder er geht den Gerüchten über einen Schmugglerring nach, die ihm ein Schuhputzer zuflüstert. Manchmal weisen auch die Radio-Nachrichten oder ein Barkeeper auf lukrative Nebenquests hin – man muss nur zuhören. Als Belohnungen gibt's dann schon mal Geld, Waffen oder einen besonders schnellen Sportwagen.

### Fahrkarte

Apropos Auto: Nach dem Faustkampf-Intermezzo schlendert Vito zur Garage von Joes Wohnung. Dort darf er alle Wagen einlagern, die er sich im Spielverlauf erarbeitet oder erstohlen hat. Das ist sinnvoll, schließlich kann er die Karren in der Werkstatt individuell aufmotzen – dazu gleich mehr. Petr Miksa lässt den Mafioso in einen schneichen Sportwagen klettern und braust durchs früh-abendliche Empire Bay gen Guiseppa. Die Richtung zeigt eine kleine Stadtkarte, bislang der einzige Interface-Bestandteil. Der Plan lässt sich auch vergrößern, damit er bildschirmfüllend alle Restaurants und Geschäfte der **Mafia 2**-Metropole anzeigt.

### Steves Auftrag

Vor Guiseppes Büro trifft Vito auf Steve. Der Glatzenpeer verwickelt ihn in ein Gespräch, denn sein Boss Derek braucht Hilfe: Ein Luxuswagen-Händler hat sich in der Stadt niedergelassen, obwohl das Autogeschäft Derek untersteht. Vito soll dem Emporkömmling eine Lektion erteilen, indem er dessen Wagen demoliert. So kommt man in **Mafia 2** also auch an Nebenmissionen! Zk Czech bindet die Aufträge elegant ins Storygeschehen ein, nichts mit schwebenden Symbolen und Reißbrett-Zielen.

Denn mit den optionalen Einsätzen möchte Zk Czech die Handlung erweitern, in diesem Fall erfährt Vito mehr über Steve, Derek und deren, ähem, derekige Ge-

schäfte. »Alle Aufträge zu absolvieren, ist so, wie die Extended Edition eines Herr-der-Ringe-Films anzuschauen«, erläutert Denby Grace: »Man erfährt mehr Hintergründe. Und wenn man's lässt, verpasst man nichts Entscheidendes.« Außerdem bringen Nebenmissionen natürlich Geld, und das ist wichtig, denn im Gegensatz zu Niko aus **GTA 4** ist Vito chronisch klamm. Also nimmt Petr Miksa den Auftrag an. Würde er ablehnen, bekäme er später eine zweite Chance. »Wir wollen ja nicht, dass der Spieler etwas versäumt«, verspricht Grace.

### Einkaufstour

Anschließend holt Vito die Dokumente von Guiseppa. Was es da-



Anfang und Ende einer Nebenmission: Im Treppenhaus trifft Vito **Steve**, der ihn bittet, einen Autohändler auszuschalten. Einige explodierte Karren später ruft Vito bei Steves Boss **Derek** an, um den erfüllten Auftrag zu vermelden.

## Interview Fortsetzung



Der Held **Vito Scaletta**: »Kein Berufsverbrecher, sondern ein armer Kerl.«

fiakarriere aber auch nicht. Im späteren Spielverlauf merken sie zudem, dass all das Geld und die Vorzüge des Familiengeschäfts – Autos, Frauen, Waffen – einen hohen Preis haben. Wir erzählen also nicht nur die Geschichte ihres Aufstiegs, sondern auch die ihres Falls.

**GameStar** Die Freundschaft zwischen Vito und Joe zieht sich als roter Faden durchs Spiel, die beiden kämpfen häufig gemeinsam. Warum ist Vito kein Einzelgänger?

**Kolár** Das hätte unseren Job natürlich erleichtert, weil die Interaktion zwischen Joe und Vito weggefallen wäre – und damit aufwändige Animationen. Denn Joe begleitet Vito in vielen Missionen, man sieht unter anderem, wie der Kumpel im Nahkampf Gegner verprügelt. Allerdings spielt Joe eine sehr wichtige Rolle für die Handlung. Er ist sogar

ihr Dreh- und Angelpunkt, er treibt die Geschichte voran. Zum Beispiel hat Joe eine verrückte Idee, auf die Vito niemals gekommen wäre. Außerdem kann der Spieler dank Joe noch besser in die Welt eintauchen. Denn Vitos Freund ist ein Spaßvogel, ein sympathisch-irres Kerlchen. Wenn wir ihn nicht hätten, wäre das eine erzählerische Katastrophe.

**GameStar** Aber würde sich ein lineares Actionspiel nicht viel besser eignen, um eine packende und zusammenhängende Geschichte zu erzählen? Warum siedelt ihr Mafia 2 in einer offenen Welt an, wo sich die Spieler verzetteln und die Handlung aus dem Blick verlieren könnten?

**Kolár** Gute Frage! Auf den ersten Blick wäre es tatsächlich einfacher, Mafia 2 als Einweg-Shooter mit vielen Zwischensequenzen anzulegen. Aber wir erzählen die Story





In der Stadt stößt Vito auf Nebenereignisse wie dieses **Räuberduo**. Weil die Amateurgangster nur ein Messer dabei haben, kann er sie allerdings leicht mit der Pistole verschrecken.

mit auf sich hat, ist erstmal egal. Wenn der Held einen Nebenauftrag annimmt, pausiert die Hauptmission nämlich. Bei Guiseppe kauft Vito nun noch eine Pistole, einen Dietrich sowie einen Molotow-Cocktail. Letzterer ist auch schon die ausgefallenste Waffe in **Mafia 2**, Raketenwerfer oder Ähnliches wird es nicht geben. Lediglich in einer Mission darf Vito ein Maschinengewehr abfeuern. Waffen-Upgrades planen die Entwickler auch nicht – gut so, die waren schon in **Der Pate 2** überflüssig.

### Räuber und Gendarm

Mit der neuen Ausrüstung im Gepäck stapft Vito zurück Richtung Auto. Inzwischen ist dunkel geworden, Regentropfen platschen auf den Asphalt. Solche Licht- und Wetterwechsel geschehen nicht automatisch, 2k Czech setzt sie dramaturgisch ein, um die Atmosphäre zu unterstützen. In einer finsternen Gasse springen prompt zwei zwielichtige Gestalten in Vitos Weg, einer der Gesellen reckt ein Messer hoch: Räuber! Und ein weiteres Mini-Ereignis. Nun könnte Vito den beiden Geld geben, sich auf einen Nah-

kampf einlassen oder wegrennen. Stattdessen zieht er seine Pistole. Die Banditen zucken zusammen, stammeln: »Oh, äh, Entschuldigung, Sir, nur ein Missverständnis ...«, und türmen.

So, das war's – oder?! Ein Polizist hat die Szene beobachtet und trabt heran. In der Öffentlichkeit eine Knarre zu ziehen, wird in Empire Bay nämlich mit einem Bußgeld geahndet, ebenso wie Verstöße gegen das Tempolimit und das Parken auf dem Gehsteig. Außerdem möchte der Gesetzeshüter Vitos Waffenschein sehen. Nun könnte der Mafioso seine Lizenz zeigen (falls vorhanden) und brav die Strafe berappen. Alternativ ließe sich der Schutzmann bestechen. Manche Polizisten reagieren allerdings allergisch auf Schmierversuche und reagieren mit Handschellen. Dann muss Vito ihnen so viel Geld zustecken, bis der Anfall von Moral vorbei ist – dadurch kostet die Bestechung schnell mehr als der eigentliche Strafzettel. Alternativ kann der Mafioso natürlich die Beine in die Hand nehmen. Das macht Petr Miksa auch jetzt, der Schutzmann ruft und trillerpfeift hinterher.

### Versteckspiel

Um den Verfolger abzuschütteln, duckt sich Vito hinter eine Kiste und wartet, bis der Ordnungshüter vorbeirent. Ein Fahndungsplakat-Symbol am Bildschirmrand zeigt, dass die Polizei nun Vitos äußeres Erscheinungsbild kennt. Doch durch Hinterhöfe und Gassen gelangt der Gangster ungesehen zu einem Klamottenladen, wo er sich einen Anzug kauft. Das Fahndungsplakat verschwindet, fortan erkennen Polizisten Vito nur noch, wenn er längere Zeit direkt vor ihnen herumsteht – Gefahr gebannt. Den Laden könnte Vito auch überfallen, um den Anzug zu rauben. Dann steht das Geschäft jedoch einige Missionen lang nicht zur Verfügung.

### Ein Fall für Dietrich

Petr Miksa hat nun keine Lust, zum Auto zurückzulaufen. Also lässt er Vito im benachbarten Hinterhof eines klauen. Dazu gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder schlägt der Gangster die Scheibe ein, was zwar schnell geht, aber auch Passanten und Polizisten anlockt. Alternativ knackt er das Schloss still und leise mit einem

Minispiel, doch das dauert länger. Miksa entscheidet sich dennoch für die lautlose Variante, der Dietrich kommt zum Einsatz.

Ähnlich wie beim Schlösserknacken in **Oblivion** schiebt Petr Miksa mit dem Diebesschlüssel Schließbolzen in Position und drückt dann eine Taste. Je hochwertiger das Auto, desto mehr Bolzen gibt es. Wer sich ungeschickt anstellt, braucht länger. Zerbrochene Dietriche wie in **Oblivion** wird es nicht geben. Stattdessen dauert der Diebstahl einfach länger – was natürlich die Gefahr erhöht, auf frischer Tat erappt zu werden. Diesmal klappt's reibungslos, Vito schwingt sich hinter das Steuer seines neuen Wagens.

### Regenfahrt

So kurvt der Held durch Empire Bay, wobei sich der Regen merklich auf die Fahrphysik auswirkt: Auf dem nassen Asphalt kommt man leichter ins Schleudern. Zudem beeinflussen auch Schäden die gradlinige Vorwärtsbewegung, mit zerschossenen Reifen fährt sich's schwammiger. Wer all das nicht mag, kann das Fahrmodell von »realistisch« auf »Arcade« umschalten. Dann liegen die fahrbaren Untersätze wie die berühmten Bretter auf der Straße.

Vitos Ziel ist das Industriegebiet Millville, ein düsteres Lagerhallen-Labyrinth. Auch hier beleben nette Details die Umgebung, mal schleppen Arbeiter Kisten, mal lässt eine Dampfplok zischend

## Interview Fortsetzung



Auf **Erkundungstour**: »Ereignisse oder Nebenmissionen aufstöbern.«

eben nicht nur mit den Filmszenen, sondern mit der kompletten Umgebung. Denn die Stadtkulisse erzeugt eine glaubwürdige Atmosphäre. Vito ist kein gesichtsloser Shooter-Held. Er wacht morgens in seinem Bett auf und kann sich entscheiden, wie er den Tag verbringt. Ob er gleich seinen nächsten Auftrag erfüllt oder die Stadt erkundet.

**GameStar** Dazu müsst ihr die Stadt aber sinnvoll füllen.

**Kolár** Klar, deshalb kann Vito auf seiner Erkundungstour spezielle Ereignisse oder Nebenmissionen aufstöbern. Zum Beispiel hört er sich um und schnappt Gerüchte auf. So sammelt der Spieler Hintergrundwissen, das ihm hilft, die Geschehnisse in Empire Bay zu durchblicken.

**GameStar** Gehören zu einer glaubwürdigen Stadt nicht

auch dynamische Tag-Nacht- und Wetterwechsel?

**Kolár** Wir setzen die Tageszeiten und das Wetter lieber ein, um die Atmosphäre zu unterstützen. Eine entscheidende Mission im nächtlichen Gewitterregen ist doch viel stimmungsvoller als ein Ausflug bei Sonnenschein.

**GameStar** Weil Mafia 2 in einer offenen Welt spielt, wird es automatisch mit GTA 4 verglichen, das von Kritikern und Spielern mit Lob überhäuft wurde. Fürchtet ihr, dass Mafia 2 neben dem übermächtigen Rivalen verblasst?

**Kolár** Nein, denn wir konkurrieren gar nicht mit GTA 4. Mafia 2 bietet ein komplett anderes Spielerlebnis, wir wollen eine unterhaltsame Geschichte erzählen, sonst nichts.

**GameStar** Jarek, vielen Dank für das Gespräch.





Zahlreiche Details beleben Empire Bay, im Industriegebiet Millville etwa dampft ein Güterzug.

Druck ab. Schließlich steigt Vito aus, sein Auftragsziel liegt ganz in der Nähe: eine Garage voller Sportwagen, um die allerdings taschenbelampte Wächter streifen. Nun könnte sich der Gangster einfach durch die Aufpasserschar schießen, doch Miksa bevorzugt abermals den heimlichen Weg.

### Heimlich-Manöver

Also wechselt Miksa in den Schleichmodus, damit Vito beim Gehen weniger Lärm macht. So umgeht er den Sichtbereich der Wächter und versteckt sich hinter Kisten. Licht spielt dabei allerdings keine Rolle, in hellen Umgebungen ist Vito genauso sichtbar wie in dunklen. »Das hat technische Gründe«, erklärt Miksas Chef, der Senior Gameplay Producer Jarek Kolár: »Es wäre zu aufwändig, für die ganze Stadt Licht- und Schattenbereiche zu definieren.« Auf Lärm reagieren die Gegner indes schon: Wenn Vito etwa ein Fass umstößt, werden sie auf ihn aufmerksam.

Doch der Mafioso umschleicht alle Hindernisse unbemerkt und gelangt schließlich in den Rücken eines Wächters, der gerade in einer Ecke Wasser lässt. Aus dem Hinterhalt schaltet Vito den arglosen Widersacher aus, die sterblichen Überreste schleppt er hinter eine Kiste. Falls die Gegner Leichen entdecken, reagieren sie nämlich äußerst ungehalten.

### Hauen und sprengen

Danach schleicht Vito weiter, nur noch ein Stückchen – Mist, ein Wächter hat ihn erspäht! Schluss mit Schleichen und auf in den Nahkampf: Vito verprügelt den Aufpasser, haut ihm das Knie ins Gesicht. Das soll nur eines von vielen möglichen Manövern sein,

trotz der simplen Bedienung versprechen die Entwickler abwechslungsreiche Animationen.

Nach der Kloppelei rennt Vito in die Garage. Die Wagen dort könnte er nun einfach klauen und im Meer versenken. Oder verkaufen. Stattdessen zückt er den Molotow-Cocktail und schleudert ihn mitten rein. Dummerweise stehen auch einige Gasflaschen herum, sodass neben den Karren die halbe Halle expodiert: Blecherne Lüftungsschächte krachen von der Decke, Trümmerteile wirbeln durch die Luft, Regale kippen um, Dosen kullern davon. Die Druckwelle wirft auch Vito selbst zu Boden. Eine beeindruckende Demonstration der Physikeffekte – jedoch mit einem Nachteil: Der Lärm alarmiert die Polizei, die prompt die Einfahrt zur Garage versperrt. Vito sitzt in der Falle.

### Verfolgungsjagd

Doch aufgeben ist nicht, denn eine Verhaftung bedeutet »Game Over«, genau wie Vitos Tod. Also geht der Mafioso hinter einer Betonsäule in Deckung, zückt seine Pistole und zerschießt die Reifen der Polizeiwagen. Sehr gut, jetzt können ihn die Gesetzeshüter nicht mehr verfolgen. Wie durch ein Wunder hat zudem ein Auto das Garageninferno überlebt. Im staatlichen Bleihagel rennt Vito hin, schlägt die Scheibe ein (keine Zeit zum Schlösserknacken!) und braust hinaus nach Millville.

Nun taucht ein anderes Fahnungssymbol auf, ein Nummernschild. Denn die Ordnungshüter kennen zwar nicht Vitos Aussehen, wohl aber sein Auto. So rast der Mafioso durch die Gassen zwischen den Lagerhallen und hinaus auf die Straße. Dort hat die Polizei Sperren errichtet, die

## Joes Appartement



Joes Appartement dient als Dreh- und Angelpunkt von Mafia 2, zu Beginn lebt Vitos verarmter Trinker- und Raucherfreund in dieser stickigen **Biedermeier-Bude** samt Radiotruhe (Mitte), Rohfaser-Tapete und großmütterlichem Bodenperser.



Ein paar Jahre später hüllt sich Joe zeitgemäß in Hawaiihemd und Lederjacken. In der **Mittelklasse-Bude** steht erstmals ein Krümelbild-Fernseher (Mitte), Omas Staubteppich musste einem zeitgemäßen Farbkringel-Vorleger weichen.



Auf dem Karrierehoch verwandelt sich Joes Unterschlupf ein pink-luxuriöses **Kitschparadies** samt Glastisch, Schalensessel, schnieken Plastikflamingos (links) und asiatischer Wandbeschriftung. Danach kann es nur noch abwärts gehen!



Der Regen soll sich auf die Fahrphysik auswirken, auf dem nassen Asphalt kommen die Autos ins Rutschen.

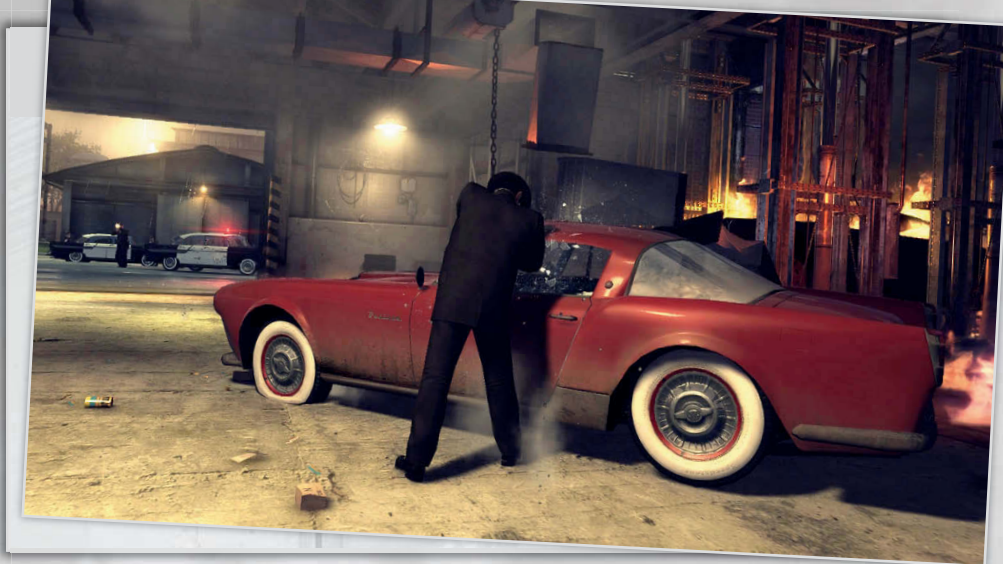


der Gangster auf dem Gehweg umkurvt. Doch einige Gesetzeshüter heften sich an seine Fersen. Beziehungsweise sein Auspuffrohr. Zum Glück ist der geklaute Sportwagen ein besonders flinkes Modell, Vito hält die Verfolger auf Distanz. Nach einer Kurve biegt er unvermittelt in eine dunkle Gasse ab und versteckt sich in einer Parkbucht. Puh, durchatmen.

### Autopflege

Als keine Polizeiwagen mehr zu sehen sind, wagt sich Vito wieder aus der Gasse heraus. Zwei Straßen weiter befindet sich eine Werkstatt, er braust hinein. Der Betrieb gehört Charly, einem Mafia-Helfer. Hier kann der Gangster seinen Wagen nicht nur reparieren, sondern auch umfärben und das Nummernschild ändern (das man selbst beschriften darf). So schüttelt Vito die Polizei ab, das Fahndungssymbol verschwindet.

In der Werkstatt lassen sich die Wagen überdies tunen, sowohl optisch als auch technisch. Schöne neue Reifen etwa verbessern die Straßenlage, ein Turbo-Einspritzer die Beschleunigung. Solche Extras sind natürlich teuer, der klamme Vito kann sie sich nicht beliebig oft leisten. Deshalb sollte man aufgewertete Flitzer in Joes Garage aufbewahren, um später darauf zurückzugreifen. »Der Spieler soll eine Beziehung zu seinen Wagen entwickeln und nicht einfach jede x-beliebige Karre klauen«, erläutert Denby Grace. Das klappt nur, wenn kaputte Wagen nicht sofort den Geist aufgeben – sonst bräuchte man ja notgedrungen ständig neue. Deshalb darf Vito lädierte Verbrecherkutschen notdürftig flicken, um es bis zur Werkstatt zu schaffen.



Vito kann ein Auto mit dem Dietrich knacken oder flugs die **Scheibe einschlagen**. Blöd nur, dass die Karre einen Platten hat ...

50 lenkbare Fahrzeuge planen die Entwickler derzeit, alle mit individuellem Fahrverhalten. Doch obwohl Empire Bay am Meer liegt, darf Vito keine Schiffe lenken, auch die U-Bahn der Stadt bleibt ihm als Fortbewegungsmittel verwehrt. »Wer schnell und legal von A nach B kommen will, kann ja ein Taxi nehmen«, tröstet uns Grace.

### Derekskerl

Die Polizei ist abgeschüttelt, der Autohändler seiner Erwerbsgrundlage beraubt – Mission erfüllt. Nun muss Vito nur noch bei Derek anrufen. Das könnte er in Joes Wohnung erledigen, doch die ist weit entfernt. Der Mafioso fährt lieber zu einem nahen Restaurant, wo er den Münz-Fernsprecher benutzt. Ein Zwischenfilm zeigt den feisten Derek, der gerade einen Geschäftspartner verprügeln lässt. Für diesen Mistkerl haben wir gearbeitet? Nun, die Hintergründe, die man durch die Nebenmissionen erfährt, müssen einem ja nicht gefallen. Über den erfüllten Auftrag freut sich Derek natürlich, wir sollen unser Geld bei Gelegenheit abho-

len. Damit zurück zur Hauptmission, wie war das noch mal mit Giuseppe's Dokumenten ...

### Alternative Enden

Doch halt, hier endet unsere Präsentation von **Mafia 2**. Zur Handlung und den weiteren Missionen wollen sich die Entwickler nicht näher äußern. Im Gespräch ziehen wir ihnen dennoch frische Details aus den Nasen. So soll es vier alternative Enden geben. »Vito kann gewinnen, er kann aber auch verlieren«, orakelt Grace. Der Ausgang soll davon abhängen, wie man sich in der letzten Mission entscheidet. »Außerdem gibt's Einflüsse aus der Spielmitte«, murmelt Jarek Kolár kryptisch. Auch in anderen Missionen darf man zwischen alternativen Lösungen wählen, was sich aber nicht auf die Handlung auswirkt.

Dass im Spielverlauf ein Krieg zwischen drei Mafia-Familien entbrennt, ist bereits bekannt. Ein Fraktionssystem, bei dem man sich durch erfüllte Aufträge einer Partei anschließt, wird es aber

nicht geben. Es würde auch nicht passen, schließlich soll **Mafia 2** eine geradlinige und stimmige Geschichte erzählen. »Das heißt aber nicht, dass Vito nicht trotzdem für wechselnde Seiten arbeiten«, sagt Kolár. Der Mann hätte in die Politik gehen sollen!

### Zusätzliche Frauen?

Eine Frau wird keine Hauptrolle spielen – schade, wir hatten uns schon darauf gefreut, dass sich Vito und Joe um eine Angebotete zoffen. Immerhin werden Vitos Schwester und seine Mutter auftreten. Und wer weiß, vielleicht baut 2k Czech später noch eine wichtige Frauenrolle ein. Bei einer Tour durch das Entwicklerbüro sehen wir auf einem Menübild, dass es »Inhalte zum Herunterladen« geben wird? Nebenmissionen? Komplette Addons? Denby Grace schweigt wie ein Mafia-Kronzeuge ... das hatten wir schon. Doch egal, was die Entwickler nachliefern – Einbrüche ins eigene Kasino wird es in **Mafia 2** nie geben. Zum Glück. **GR**



Weil der Handlungsbogen mehrere Jahre überspannt, ändern sich im Spielverlauf die Architektur und die Werbeschilder von Empire Bay. In Taxen (rechts) kann sich Vito durch die Stadt kutschieren lassen.

### Mafia 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **2k Czech / 2k Games** ► Status **zu 80% fertig**

**Michael Graf:** Respekt, Steves Autospreng-Nebenmission fügt sich so nahtlos ins Handlungsgerüst ein, dass es eine Freude ist. Wenn 2k Czech alle optionalen Einsätze derart elegant einbettet, dürfte Mafia 2 wirklich den stimmigen Gangsterfilm-Eindruck erwecken, den die Entwickler anstreben. Zumal die Stadtkulisse nicht der künstlichen Spielzeit-Streckung dient, sondern stets sinnvoll gefüllt sein soll. Ob das stimmt und ob die Handlung durchgehend motiviert, muss sich zwar noch zeigen. Doch dass sie schöne Geschichten schreiben können, haben die Entwickler ja schon mit dem Vorgänger bewiesen. Bleibt also nur noch eines: Ich! Will! Mafia 2! Spielen! Jetzt!



micha@gamestar.de



# Starcraft 2

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5639

Der Multiplayer-Part von Blizzards Strategie-Hoffnung hält sich an klassische Tugenden. Wir haben erstmals die Kampagne angespielt – und die macht das auch.

## Was bisher geschah

In Starcraft kämpft Jim Raynor fernab der Erde auf dem Kolonieplaneten Mar Sara gegen die Zerg – und verstößt damit gegen die Befehle der Erdregierung. Deshalb schließt sich Raynor einer Rebellengruppe an, die von Arcturus Mengsk kommandiert wird. Hier lernt er Sarah Kerrigan kennen, die rechte Hand von Mengsk, und verliebt sich in sie. Doch der Rebellenführer lässt Kerrigan bei einem Angriff der Zerg zurück, sie wird von den Aliens überannt. Erschüttert wendet sich Raynor gegen Mengsk. Der krönt sich derweil selbst zum Imperator über die Kolonien und achtet Raynor und seine Männer als Rebellen.

Doch Kerrigan ist nicht tot. Die Zerg wollen sie wegen ihrer telepathischen Kräfte zu einer der ihren machen. Kerrigan ruft Raynor in dessen Träumen um Hilfe, doch er kommt zu spät: Seine Geliebte ist zu einer mächtigen Zerg mutiert und zeigt kaum noch menschliche Züge. Um die Alien-Bedrohung in den Griff zu bekommen, verbündet sich Raynor mit den Protoss, ebenfalls erbitterte Feinde der Zerg. Gemeinsam mit dem Dunklen Templer Zeratul kann Raynor schließlich das höchste Wesen der Zerg vernichten – und ebnet damit Kerrigans Aufstieg zur Herrscherin.

Im Addon Brood War überzeugt Kerrigan Raynor und die Protoss, sich mit ihr zu verbünden, um der Armee der Erdregierung zu begegnen. Doch Kerrigan verrät die Allianz und tötet Raynors Freund Fenix. In Rage schwört Raynor, Kerrigan höchstpersönlich zu töten.



Das Einzige, was Jim Raynor davon abhält, auf den Monitor zu schießen, ist das Schild: »Bitte nicht auf den Monitor schießen«. Raynor starrt mit verbissener Miene auf den Großbildfernseher, der über dem Tresen einer Bar hängt. Auf der Mattscheibe hält sein Erzfeind, der Diktator Arcturus Mengsk, gerade eine Rede an das Volk. In der geht's um Raynors letzten Kampfeinsatz. Mengsk stellt Raynor als Terroristen dar, dabei ist der Mann ein Freiheitskämpfer. Wir müssen das wissen, immerhin haben wir den Einsatz selbst kommandiert.

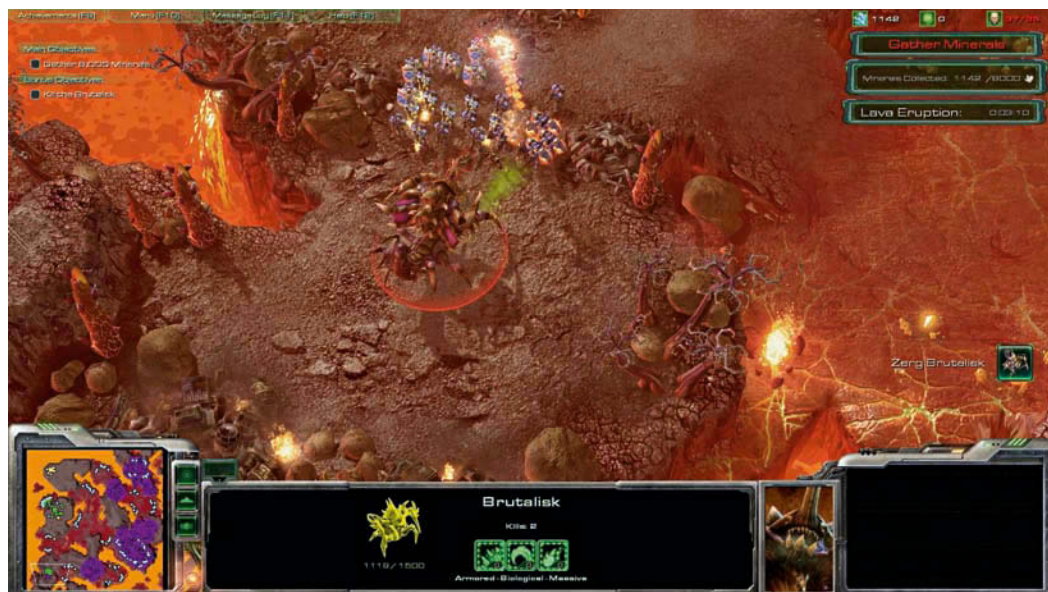
Was wir hier sehen, ist eine Zwischensequenz aus **Starcraft 2**. Wir sind nach Irvine, Kalifornien, geflo-

gen, um erstmals die Kampagne von Blizzards neuem Werk zu begutachten. In Anbetracht der großen Vorfreude, die wir auf diese Reise mitgebracht haben, fehlt uns im Präsentationsraum auf den ersten Blick nur eins. Das Schild: »Bitte nicht auf den Monitor küssen«.

## Einzelschicksal

Blizzard unterteilt die Solo-Kampagne von **Starcraft 2** in drei Episoden, jeweils eine für die drei Rassen des Spiels. Den Anfang machen die Terraner, also Menschen, mit dem Kapitel »Wings of Liberty« (Flügel der Freiheit), danach folgen die Zerg mit »Heart of the Swarm« (Herz des Schwarms) und schließlich die Protoss mit

»Legacy of the Void« (Das Vermächtnis der Leere). **Starcraft 2** enthält zwar den coolen Mehrspieler-Modus mit allen drei Parteien, aber zunächst nur die Kampagne der Menschen. Die anderen beiden Episoden werden später als Addons nachgeliefert. Und was sollen die dann kosten? »Das hängt davon ab, wie umfangreich sie werden«, erklärt Rob Pardo, der Vize-Präsident von Blizzard. Sprich: Für vollen Umfang werden die Entwickler wahrscheinlich auch den vollen Preis verlangen. Dafür verspricht Pardo drei packende Geschichten. Na, das wollen wir doch mal sehen, und stürzen uns in die Story um die Terraner und ihren Helden Jim Raynor.



Wenn Sie den gefährlichen **Brutalisten** in die Lava locken, erhalten Sie ein Achievement. Damit können Sie dann im Battlenet prahlen.





In der Kantine der **Hyperion** können Sie unter anderem **1** Söldner anheuern, **2** Musik hören, **3** fernsehen, **4** Trophäen bestaunen oder **5** mit Kollegen plauschen.

### Doppelpack

Raynor ist nach den Ereignissen in **Starcraft** (siehe Kasten auf Seite 36) ziemlich am Ende. Als verbitterter Trinker hängt er in einer Bar auf Mar Sara herum und trauert besseren Zeiten nach. Seine Privatarmee, »Raynors Raiders«, muss sich mittlerweile als Söldnertrupp verdingen. Da taucht ein alter Bekannter auf, der Space Marine Tychus Finlay. Der hat Kontakt zu einem Hehler, der ihn beauftragt hat, außerirdische Artefakte zu besorgen. Raynor soll nun dabei helfen. Das Zusammentreffen der Männer wird in einer für Blizzard typischen, hervorragend inszenierten Zwischensequenz erzählt. Nach deren Ende beginnt nicht

einfach die erste Mission. Stattdessen können wir wie in einem Render-Adventure in der Kneipe auf verschiedene Hot Spots klicken, und so zum Beispiel die Jukebox starten oder Raynor und Finlay zu weiteren Dialogen bewegen. Dadurch fühlt sich **Starcraft 2** sehr lebendig an. Nachdem wir die Bar erforscht haben, klicken wir auf den Laptop, der vor Raynor steht, holen uns dort die erste Missionsbeschreibung ab und starten damit das eigentliche Spiel.

### Kein Steuerberater

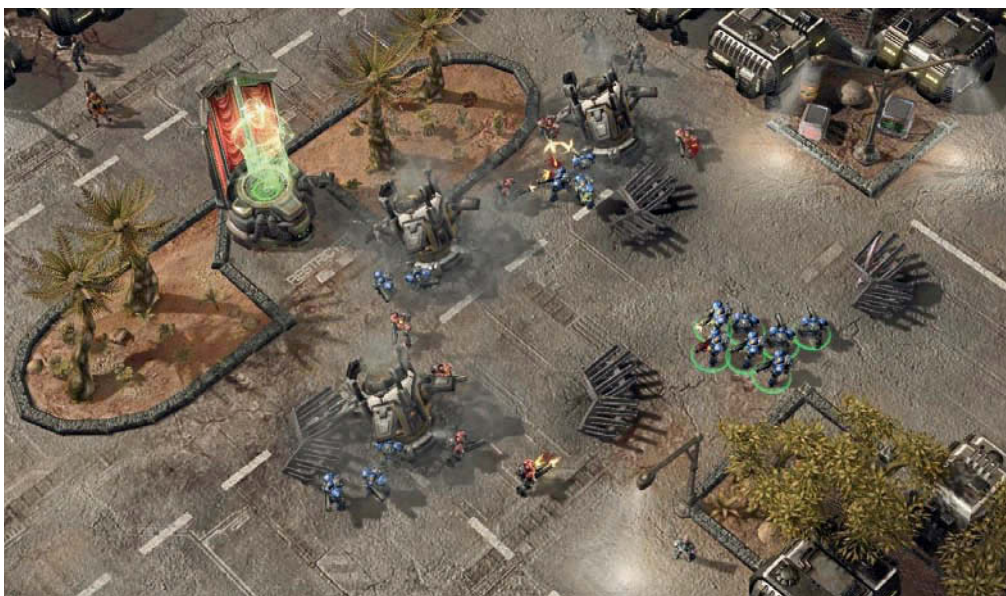
Wir ziehen wie im Vorgänger Space Marines gegen Mengsks Truppen zu Felde, bauen Basen und ernten Gas und Kristalle. **Starcraft 2** spielt

sich dabei genau wie Teil 1. Und das sowohl im positiven wie im negativen Sinne: Blizzard ignoriert einige Steuerungskonventionen, die sich mittlerweile eingebürgert haben. Eine freie Tastenbelegung gibt es nicht, außerdem können wir immer nur eine Einheitengruppe anwählen. »Starcraft-Fans kennen und lieben das so«, lautet die einhellige Blizzard-Meinung zu dem Thema. Tatsächlich fühlt sich **Starcraft 2** sofort vertraut an, ein bisschen mehr Komfort wäre aber durchaus drin gewesen.

### Deus ex Weltraum

Dustin Browder, der Lead Designer von **Starcraft 2**, verspricht uns: »Jede Mission unseres Spiels wird

anders ablaufen als die anderen, und in sich eine jeweils neue Erfahrung bieten.« In den ersten drei von voraussichtlich 30 Missionen bemerken wir davon noch nichts. Wir müssen eine Basis gegen marodierende Zerg verteidigen, bis ein Countdown abgelaufen ist – nicht gerade außergewöhnlich. Doch allmählich kommt Leben in die Bude: Eine Woge von Zerglingen nach der anderen brandet gegen unsere Verteidigungslinie, Nydus-Würmer spucken immer neue Angreiferwellen aus, die Lage erscheint hoffnungslos. Da taucht die Hyperion auf, Raynors altes Schlachtschiff, zerbritzelt Horden von Zerg und rettet unsere Marines. Fortan steht uns die Hyperion



Kampf Space Marine gegen Space Marine auf dem recht trostlosen Planeten **Mar Sara**: Raynors Raiders vertreiben die Truppen von Arcturus Mengsk.

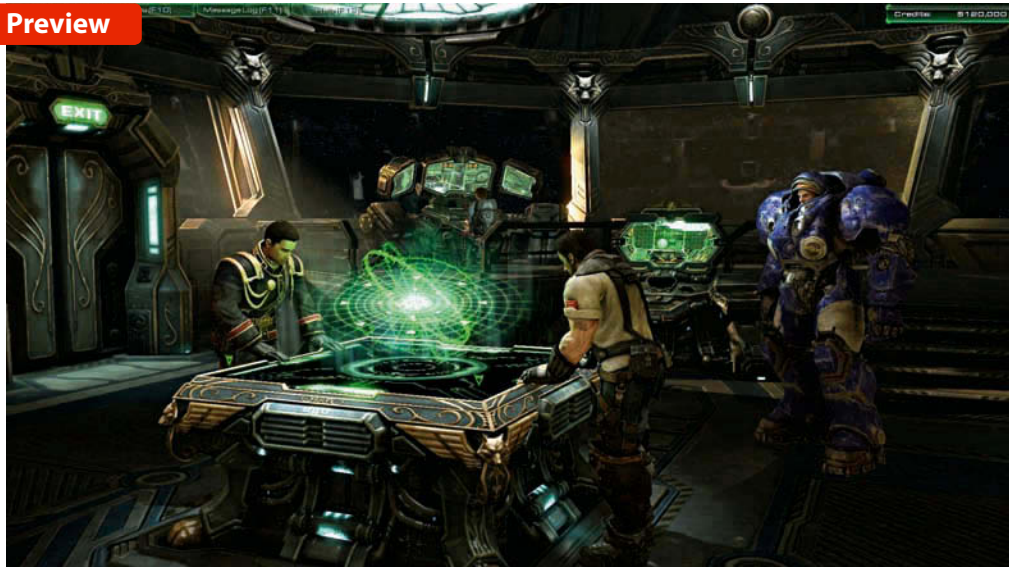


Finleys Artefakt-Jagd treibt uns in die Fänge der **Protoss**.



Nicht besonders spannend: Wir müssen Zivilisten **escortieren**.





Auf der **Brücke** der Hyperion wählen Sie Missionen aus. Wenn Sie auf die umstehenden Personen klicken, starten Sie Dialog-Zwischensequenzen.



Die **Wassereffekte** sind nett, ansonsten wirkt die Grafik angestaubt.



**Firebats**, flammenwerfende Infanteristen, gibt's nur im Story-Modus.

als Basis zur Verfügung. Zwischen den Missionen treiben sich Raynor, Finlay und weitere Hauptpersonen an Bord des Schiffes herum, plaudern an der Bar der Kantine und planen ihre nächsten Einsätze. Wie zuvor in der Kneipe können wir hier Dialoge und kleine Zwischensequenzen auslösen. Das Ganze erinnert an die **Wing Commander**-Serie. Nichts grundlegend Neues, aber angenehm vertraut.

### Reiseleitung

Herzstück der Hyperion ist die Brücke. Hier bestimmen wir das nächste Einsatzziel. Eine dynamische Kampagne gibt's in **Starcraft 2** allerdings nicht. Die Story bleibt immer gleich, wir entscheiden uns nur, welche Mission wir wann spielen. So können wir es uns zunächst aussuchen, ob wir für Finlay ein Artefakt beschaffen, oder ob wir lieber auf einem anderen Planeten ein paar Siedlern bei der Evakuierung helfen. Für beides gibt's Belohnungen: Der eine Einsatz schaltet eine neue Einheit frei, der andere verbessert unsere Marines. Doch auch wenn wir zuerst das Artefakt bergen, warten anschließend die Siedler immer noch

brav darauf, von uns gerettet zu werden. Im Laufe der Kampagne soll es zwar drei oder vier Stellen geben, an denen Sie sich zwischen zwei Wegen entscheiden müssen, letztlich wird aber stets das gleiche Ende über den Monitor flackern. Und ein befriedigendes obendrein: Einen Cliffhanger bis zum Addon soll es nicht geben.

### Heldenverbot

Die Wahl unserer Mission entscheidet auch, wie viel Geld wir verdienen. Das verjubele wir in den anderen Räumen der Hyperion: In der Waffenkammer schalten wir Boni für unsere Einheiten frei, zum Beispiel höhere Resistenzen oder zusätzliche Fähigkeiten. Die Medics können dann nicht nur einzelne Infanteristen, sondern ganze Gruppen heilen. In der Kantine kaufen wir Söldner. Allerdings kosten die ein Heidengeld, brauchen dann auch noch ein eigenes Gebäude auf dem Schlachtfeld und sind nicht spürbar effektiver als die regulären Soldaten, in deren Mitte sie optisch total untergehen. Kein Vergleich also zu den Heldeneinheiten in **Warcraft 3**. Aber das ist gewollt. Browder erklärt: »Warcraft 3 ist komplett auf die Helden ausgerichtet. Nach denen richten sich die Levels, sämtliche Einheiten, das Armeelimit, alles. Wir wollten aber kein Warcraft 4, sondern ein Starcraft 2«. **Starcraft** enthielt zwar Hauptfiguren, die wurden aber meist nach den ersten Spielminuten in der eigenen Basis geparkt, damit ihnen nichts passiert. Bei **Starcraft 2** soll das nicht mehr vorkommen – deshalb keine Helden. Es wird zwar Missionen geben, in denen Sie etwa als Raynor, Kerrigan oder Zeratul unterwegs sind, diese Aufträge

sind dann aber genau auf diese Figuren hin ausgerichtet.

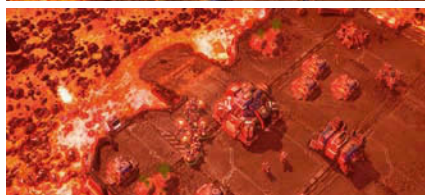
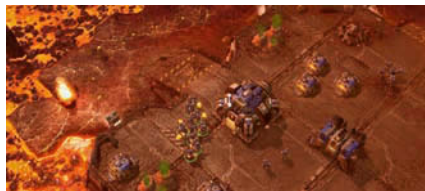
### Andere Länder, andere Sitten

**Starcraft 2** gewinnt nach den ersten drei Missionen an Abwechslung. So konfrontiert uns das Spiel in einem Level plötzlich mit Tag- und Nachtwechsel und einem interessanten Konzept: Bei Dunkelheit müssen wir uns vor zombieartigen Infizierten verteidigen, am Tage rücken wir aus und brennen die Bauten der nachtaktiven Monster nieder. **Pitch Black** lässt grüßen. Auf dem nächsten Planeten sollen wir eine bestimmte Menge Kristalle zusammensparen. Soweit, so gewöhnlich. Die wertvollsten Rohstoffe lagern aber auf einer Ebene, die alle vier Minuten von Lava überflutet wird. Neben der Ressourcenverwaltung und dem Kampf gegen die Zerg müssen wir also regelmäßig alle Sammler in Handarbeit zurück auf die sicheren Hügel der Karte steuern. »Mikromanagement macht Spaß!«, davon ist Browder überzeugt. Die Missionen sind also tatsächlich jeweils recht unterschiedlich, allerdings erfindet keine das Rad neu.

### Alter Bekannter

Die E-Sport-Ausrichtung von **Starcraft 2** lässt sich nicht verleugnen. Das beginnt mit minimalistischen Animationen: Setzt zum Beispiel ein Truppentransporter ein paar Marines ab, ploppen die einfach rings um den Flieger am Boden auf. Keine Abwurf-Animation, kein Landemanöver. Und das endet mit begrenztem Komfort wie einer Bauschleife, die nur fünf Einheiten gleichzeitig fasst. Browder rechtfertigt sich: »Das Spiel soll sich ja nicht von selbst spielen, sonst ginge die Herausforderung flöten«. Herausforderungen präsentiert Blizzard dem Spieler außerdem in der Form von Achievements. Wenn Sie zum Beispiel drei riesige, wehrhafte Protoss-Statuen in einer bestimmten Zeit erledigen, bekommen Sie einen virtuellen Orden.

**Starcraft 2** bietet viel Drama und viel Neues, aber noch mehr Bekanntes. Wer eine spielmechanische Revolution erwartet hat, der könnte bei **Starcraft 2** also vielleicht den Impuls verspüren, in den Monitor schießen zu wollen – doch wer hat das schon? Fans der **Starcraft**-Saga möchten den Bildschirm zweifellos küssen. **FAB**



In dieser Mission steigt alle vier Minuten der **Lavapiegel** an. Nur wer rechtzeitig auf der oberen Ebene ist, überlebt.

### Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 80% fertig**

**Fabian Siegmund:** Starcraft 2 ist ein brillantes E-Sport-Spiel, spielmechanisch stimmt hier alles. Auch in der Kampagne sind die Missionen handwerklich sehr gut gemacht, trotzdem springt der Funke auf mich bisher nicht so recht über. Die Hyperionpassagen (und Zwischensequenzen!) sind natürlich super, das pumpt ordentlich Atmosphäre, doch der Bruch zum eigentlichen Spiel ist mir noch zu groß. Ich bin gespannt, wie sich das entwickelt.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



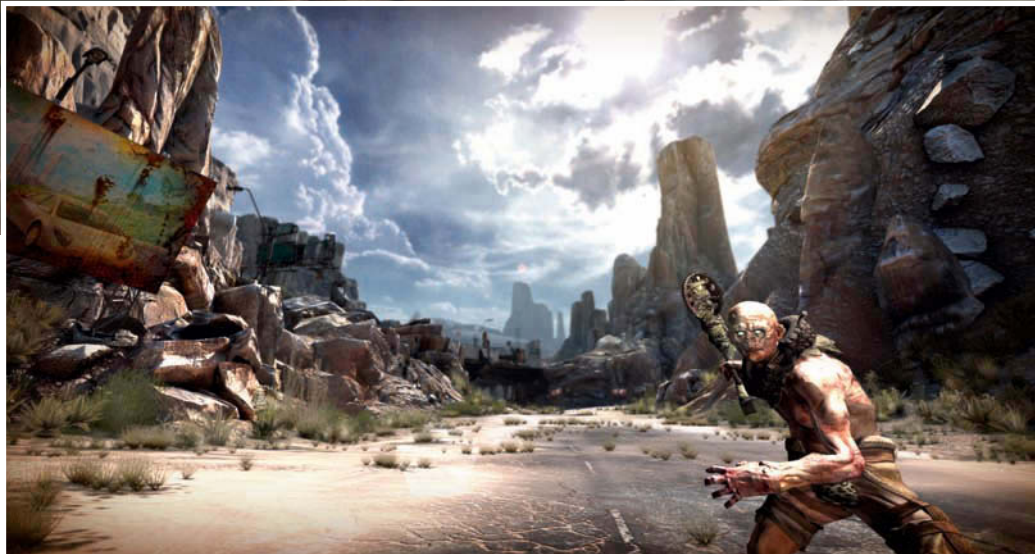
Der Name Id-Software steht bislang für lineare Shooter mit starkem Mehrspieler-Aspekt. **Rage wird anders.**

# Rage

Eine offene Welt, weitläufige Außenareale und Autoren: Diese Beschreibung klingt so ganz und gar nicht nach einem typischen Id Software-Shooter der Marke **Doom 3**. Fünf Jahre sind seit dem dritten Marsbesuch vergangen, höchste Zeit für etwas Neues. **Rage** heißt das neue Projekt, das an vielen Stellen mit der Firmmentradition bricht. So finden sich vielfältige Anleihen aus den unterschiedlichsten Richtungen im Konzept für den Actiontitel wieder. Aufrüstbare Waffen und sogar ein Crafting-System soll es geben. Die Männer um Lead Designer Matt Hopper wollen nichts weniger, als das Rad neu erfinden. »Wir wollen den Leuten eine neue Erfahrung vermitteln, fast wie ein neues Genre«.

## Kein Crysis

In welcher Epoche **Rage** spielt ist nicht näher bekannt, aber die Zeiten könnten bessere sein. Die Erde erwartet eine verheerende Bedrohung aus dem All. Wer jetzt übelgelaunte Bewohner fremder Planeten vermutet, liegt aber falsch. Ein Meteorit droht das Le-



Die Id-Tech-5-Engine ist darauf ausgelegt, große **Landschaften** darzustellen, die der Spieler zum größten Teil frei erkunden darf.

ben auf der Oberfläche des blauen Planeten auszulöschen. Emsig baut die Menschheit Archen – und versenkt die in der Erde, statt sie aufs Wasser hinaus zu schicken oder ins All zu schießen. Doch bei weitem nicht alle Erdenbewohner finden in den unterirdischen Schutzzonen Platz. Wissenschaftler, Politiker und andere irgendwie höher gestellte Herrschaften haben Vorrang und sollen als Elite den Fortbestand der Menschheit sichern. Doch statt wie geplant

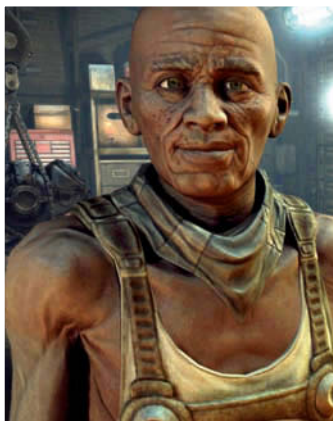
schon kurz nach der Katastrophe wieder an die Oberfläche zurückzukehren, ruhen die Rettungskapseln volle 80 Jahre im Erdboden. Zufall oder Sabotage?

In jedem Fall wird der Spieler einen der Insassen übernehmen. Der staunt nicht schlecht, als er aus dem Kälteschlaf erwacht und die neue Welt erblickt. Überraschend viele haben an der Oberfläche die Katastrophe überlebt und eine neue Zivilisation gegründet, die sich nun der alten,

aus dem Maulwurfsdasein auftauchenden Führungsebene nicht unterwerfen will. Der ganze Planet trägt die Narben des Meteoriteneinschlags: Mutanten durchstreifen dürrer Steppen, Banditen und Siedler streiten sich um die kargen Lebensräume. Dazu kommt eine geheimnisvolle Organisation. »The Authority« scheint von unserem Auftauchen gar nicht erfreut zu sein.

## Kein Bioshock

Die erste Stadt, die der Spieler in **Rage** erreicht, heißt Wellspring. Der Ort erinnert in seiner Architektur ein wenig an **Bioshocks** Unterwasserwelt Rapture. Ids Grafikabteilung hat Elemente aus den 20er und 30er Jahren in den Stil des Spiels einfließen lassen. Überall verlaufen Rohre, einige Wände tragen Leuchtreklamen. Nicht alle Einwohner sind gut auf Neuankömmlinge zu sprechen, erledigte Aufgaben lassen unser Ansehen jedoch nach und nach steigen. Auftraggeber gibt es viele. Die meisten finden Sie in den Städten, doch auch außer-



Die **aufwändigen Gesichter** könnten unterschiedlicher kaum sein und sehen dank riesiger Texturen fantastisch aus.





Auswirkungen der Katastrophe: Zahlreiche äußerst angriffslustige **Mutanten** bevölkern die Welt.



In den Rennen geht es hart zur Sache. Der Konkurrent rechts im Bild weiß jetzt auch Bescheid.



Die **spinnenartigen Geschütze** stehen dem Spieler tatkräftig zur Seite.



In der Show »**Bash TV**« hetzt Ihnen Stiles in einer grotesken Manege Mutanten auf den Hals.

halb trifft der Spieler vereinzelt auf Questgeber. Die beste Anlaufstelle für Abenteuerer ist die Kneipe in Wellspring. Aber auch die Obrigkeit hat Arbeit für uns. Der Bürgermeister etwa möchte, dass wir ihm einen bestimmten Gegenstand beschaffen. Und genau dieses Teil ist als Hauptpreis für den Sieg in der örtlichen Rennliga ausgesetzt. Um aufs Treppchen zu kommen, braucht es mehr als einen starken Motor. Alle Autos sind mit dem durchschnittlichen Waffenarsenal eines Kampffjets bestückt. Upgrades wie eine stärkere Panzerung oder zusätzliche Maschinengewehre erhalten wir in der örtlichen Werkstatt gegen Bares, das wir wiederum durch Aufträge verdienen. Bevor wir je-

doch an den Start gehen können, brauchen wir die passende Rennlizenz. Den Rennveranstalter Jackie Weeks finden wir in der Bar. Er schickt uns zunächst auf Sponsorensuche zu J.K. Stiles. Stiles betreibt einen Fernsehsender außerhalb der Stadt. Der Fernsehmogul erklärt sich bereit uns zu unterstützen, wenn wir in seiner Show »**Bash TV**« auftreten. Deren Konzept erinnert stark an den Schwarzenegger-Streifen **Running Man** aus den 80ern. Der Kandidat wird zur Belustigung des Publikums erst durch mehrere mutantenversuchte Korridore gescheucht, um sich an deren Ende in einer grotesken Manege einem Supermutanten in einem Kampf auf Leben und Tod gegen-

überzusehen. Wer Gefallen an dem Spielchen findet, kann jederzeit für einen weiteren Versuch zurückkehren, **Rage** speichert die Bestzeit.

### Kein GTA

Im Verlauf von **Rage** werden Sie immer wieder Rennen fahren müssen. Mit der Zeit füllt sich so Ihre Garage mit fahrbaren Untersätzen. Den ersten Flitzer müssen Sie sich jedoch durch das Lösen einiger Aufgaben besonders mühsam verdienen. Danach ist die Karre unentbehrlich, schon um die teils sehr großen Distanzen zu überwinden. Ein echtes Open-World-Spiel ist **Rage** dennoch nicht. Um ein Ziel zu erreichen, stehen aber stets mehrere Rou-

ten zur Auswahl. Dabei gilt: Je kürzer der Weg, desto gefährlicher ist er. In den Gebirgen lauern Banditen, die jeden angreifen, der sich in ihr Territorium wagt. Auch Wellspring leidet unter den Verbrechen. Eine Bande namens »**Shrouded**« überfällt immer wieder die Handelskolonnen der Stadt. Dafür nutzen die Diebe kleine, ferngesteuerte Spielzeugautos, die mit Sprengstoff beladen, die Konvois attackieren. Daher schickt Sie der Bürgermeister los, um die Produktion der Halunken lahm zu legen. Doch der Feind wartet bereits. Mehrere Buggys feuern aus allen Rohren, sobald Sie sich dem Lager nähern. Haben Sie einen Gegner erledigt, lässt dieser ein Power-Up fallen,





Willkommen in Springwell. Neben dem **Leuchtreklameschild** ist die örtliche Kneipe zu finden.



Ihren **Buggy** können Sie nach und nach mit dickerer Panzerung und stärkeren Waffen ausrüsten.

das Ihnen hilft, die heftigen Gefechte zu überstehen. Ist die erste Welle von Angreifern zurückgeschlagen, geht es zu Fuß in die Produktionsanlagen. Die meisten Missionen werden zu einem Teil per pedes und zum anderen Teil im Auto erledigt. Dabei setzt Id-Software auf alte Stärken: 60 Prozent der Spielzeit ballern Sie abseits Ihres Gefährts.

### Kein Fallout

So wild wie in **Doom 3** kann es auch in **Rage** zugehen, muss es aber nicht. Das Waffenarsenal lässt dem Spieler die Wahl, ob er sich in ein offenes Gefecht stürzen will oder lieber dezent vorgehen möchte. Dafür haben die Entwickler einige ungewöhnliche Waffen wie den Bumerang und eine Armbrust eingebaut. Krachende Schusswechsel werden sich auf lange Sicht dennoch nicht umgehen lassen. Die Gefechte spielen sich Id-typisch schnell und erfordern ein gutes Reaktionsvermögen. Die Mutanten setzen meist Nahkampfwaffen wie Knüppel oder Messer ein, menschliche Gegner verfügen über ähnliche Knarren wie Sie selbst. Die Schießereien dürfen Sie mit verschiedenen Munitionsarten füttern und nach und nach aufwerten. So erhält die Armbrust ein Zielfernrohr und der Bumerang kann mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten. Sollte Ihre Gesundheit mal in den kritischen Bereich fallen, genügt es, für einen Moment in Deckung zu gehen, um den Balken wieder aufzufrischen. Damit orientiert sich **Rage** an modernen Ego-Shootern wie der **Call-of-Duty**-Reihe. Eine faire Entscheidung, denn die Kontrahenten im Spiel sind nicht ohne. In Gruppen versuchen die Feinde den Spieler einzukreisen und rufen bei Bedarf Verstärkung herbei. Um der Übermacht Herr



Wichtige Highways werden meist von **Banditen-Clans** bewacht. Mit den Jungs ist nicht gut Kirschen essen.

zu werden, kann der Protagonist Selbstschussanlagen bauen, die vor allem in engen Gängen ohne Deckungsmöglichkeiten ordentlich unter den Gegnern aufräumen. Die Geschütztürme gibt es auch als mobile Variante, die dann auf Spinnenbeinen neben Ihnen herläuft. Um die hilfreichen Extras bauen zu können, müssen Sie ähnlich wie in **Fallout 3** zuerst die jeweilige Blaupause finden, sowie die nötigen Materialien. Aufmerksame Beobachter werden beispielsweise in den Produktionshallen der »Shrouded« die Pläne zu den fernlenkbaren Sprengsätzen auftreiben können. Im Gegensatz zu den Basteleien und den Fahrzeugen wird der Spieler seine Fähigkeiten nicht verbessern können, Charakterwerte gibt es nicht.

### Kein Risiko

Obwohl Id Software mit **Rage** viel Neues ausprobiert, bleibt das Spiel im Kern ein solider Shooter, denn das Team wagt sich nur vorsichtig auf unbekanntes Terrain. Die Welt ist zwar offener, dennoch

wird der Spieler in gewissem Maße eingeschränkt. So ist es möglich Gebiete zu erkunden, die erst später betreten werden sollen, dort schneiden Ihnen aber heftige Angriffe den Weg ab. Das Erstellen eigener Gegenstände und die Fahrzeuge bieten zudem viel Raum für Basteleien. Auf Levelaufstiege wird jedoch verzichtet. Id Software weiß eben, wo seine Stärken liegen. Auch programmiertechnisch stellt das Studio erneut sein Können unter Beweis. Zum ersten Mal kommt die haus-

eigene Id-Tech-5-Engine zum Einsatz. Der Grafikmotor arbeitet mit riesigen Texturen, was vor allem den liebevoll modellierten Charaktermodellen zu Gute kommt. Der fettleibige J.K. Stiles hat mit seiner hohen Stirn und dem Doppelkinn einen hohen Wiedererkennungswert. Auch die Felsen wirken bereits zum Anfassen real. Bleibt zu hoffen, dass die Wüsten von **Rage** optische Abwechslung bereit halten. Für spielerische Kurzweil dürfte in jedem Fall gesorgt sein. **CB**

### Rage

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **unbekannt**  
► Hersteller **Id Software / Electronic Arts** ► Status **unbekannt**

**Cedric Borsche:** Die neuen Informationen geben dem Projekt endlich Kontur und machen echt Lust auf mehr. Rage verspricht ein brachialer Action-Titel in einer stimmigen Welt zu werden. Doch ich bezweifle, dass sich die Handlung auf dem gleichen Niveau bewegt. Geschichten erzählen war bislang eine Schwäche von Id. Dafür hatten Spiele wie Quake Live einen grandiosen Mehrspielerpart. Zu diesem Thema schweigt Id noch.



redaktion@gamestar.de



Im kniehohen **Bodenbewuchs** ist der Feind nur schwer auszumachen. Das wird durch den Nebel, der die Landschaft einhüllt, nicht besser.

# Operation Flashpoint Dragon Rising

## ! Screenshots vom Entwickler

Codemasters stellte uns für diese Preview eine stark gekürzte Version von Operation Flashpoint: Dragon Rising zur Verfügung, die lediglich zwei der elf Missionen enthielt. Uns war es nicht erlaubt, selbst Screenshots oder gar Videomaterial anzufertigen. Alle Bilder in diesem Artikel stammen vom Entwickler, geben aber die Grafikqualität wieder, die wir beim Spielen erlebt haben.

**Codemasters macht mobil: In wenigen Wochen soll der offizielle Nachfolger zum Taktik-Meilenstein von 2001 erscheinen. Wir haben ihn schon gespielt und berichten von der Front.**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: S562

Am 8. Oktober ist endlich Stichtag. Dann soll **Operation Flashpoint: Dragon Rising** erscheinen, dann wird sich entscheiden, ob der in Sachen Militärspiel und Taktik-Shooter noch völlig unbelektete Entwickler Codemasters an den Erfolg des modernen Klassikers **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** (siehe Hall of Fame, Seite 121) anknüpfen kann. Oder ob das unbefriedigende **Arma 2**, der inoffizielle Nachfolger des Originals von 2001, letztlich doch das bessere Spiel ist.

Nachdem wir uns stundenlang und immer und immer wieder

durch die erste und dritte Mission von **Operation Flashpoint: Dragon Rising** gekämpft haben, stehen drei Dinge jetzt schon fest: Es spielt sich unkomplizierter als **Arma 2** und somit unkomplizierter als das erste **Operation Flashpoint**. Es funktioniert bereits erstaunlich gut. Und es macht viel Spaß!

### Die Eckdaten

Schnell noch mal die wichtigsten Eckdaten, für diejenigen, die mit dem Namen **Operation Flashpoint: Dragon Rising** bisher nichts verbinden: Codemasters siedelt auf der 220 Quadratkilometer

großen, fiktiven russischen Insel Skira einen ebenso fiktiven, aber sehr möglichen Konflikt an. Skira, reich an Rohstoffvorkommen, wird irgendwann im Jahr 2011 von der chinesischen Volksbefreiungsarmee überfallen. Man will Erdgas und -öl für sich. Die Russen, nicht in der Lage, der Invasion rechtzeitig Paroli zu bieten, erbitten und erhalten die Hilfe von US-Streitkräften, die in den Gewässern um Skira unterwegs sind. In Folge kämpfen Sie sich in insgesamt elf Missionen über die Insel, um die Chinesen zurückzudrängen. **Operation Flashpoint: Dragon Rising**

steckt Sie dabei in die Rolle von Marines und SpecOps, Sie müssen also gleichermaßen bei Tageslicht als auch nachts und heimlich gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind vorgehen. Elf Missionen? Das klingt ganz schön mickrig. Codemasters will nach Erscheinen des Spiels weitere Inhalte anbieten, teilweise kostenlos, teilweise zum Kauf.

### Zu Befehl!

**Operation Flashpoint: Dragon Rising** hält sich nicht wie der Vor-



Nachts sind Sie nicht als Marine unterwegs, sondern schleichen als **SpecOps-Soldat** über Skira.



Die **Lichtstimmungen** in Dragon Rising sind weniger realistisch, sondern intensiv und stimmungsvoll.





Solche **Schmutzwolken** entstehen, wenn ein Artillerieschlag niedergeht.



Nicht gerade superrealistisch, aber immerhin ein Hingucker: das **Mündungsfeuer** im nächtlichen Halbdunkel.

gänger damit auf, Sie irgendwelchen Vorgesetzten hinterher laufen zu lassen. Gleich in der ersten Mission haben Sie das Kommando über drei KI-Mitstreiter. Der erste Auftrag führt Sie nicht gleich auf die Insel Skira, sondern auf ein südlich vorgelagertes Eiland, wo Sie zunächst eine Sendestation der Volksbefreiungsarmee zerstören sollen. Diese Aufgabe dient als Tutorial. Das Spiel erklärte in unserer Version jedoch nur Rudimentäres, etwa dass und wie Sie Sperrfeuer auf einen Punkt legen lassen können und wie Sie übers Fernglas einen Artillerieschlag anfordern. All die anderen Möglichkeiten, das Team zu steuern, mussten wir selbst herausfinden.

**Dragon Rising** ist dabei wesentlich komfortabler als **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** oder auch **Arma 2**. Über einen Tastendruck rufen Sie ein Kreis Menü auf, das Ihnen in Windeseile Zugriff auf die unterschiedlichsten Kommandos bietet. So können Sie etwa Ihren Männern eine Position zuweisen, und zwar auf zwei Arten. In der Standard-Variante gehen die Männer vor-

sichtig im überschlagenden Einsatz vor, sie bewegen sich also so, dass sie sich gegenseitig Deckung geben können. Wenn Sie hingegen die schnelle Variante wählen, laufen die drei nahezu geschlossen los. Ähnlich verhält es sich bei den Befehlen »Engage« und »Assault«. Zwar bedeuten beide im Kern nichts weiter als »Angriff«, jedoch suchen sich die KI-Soldaten bei Ersterem selbstständig einen Weg zum Feind und nehmen auch mal die umständlichere, aber sichere Route in Kauf, während sie bei Letzterem schlicht vorstürmen. Alternativ dürfen Sie Ihrem Team auch über eine Terrain-Karte das Vorgehen zuweisen.

### Blut!

Wir erklimmen im Tutorial zunächst den Hügel, der zwischen uns und der Sendestation liegt, als plötzlich zwei chinesische Soldaten auftauchen, hinter einer Sandsack-Barrikade in Deckung gehen und uns unter Beschuss nehmen. Unsere Begleiter sollen, wie vom Spiel vorgeschlagen, Sperrfeuer auf die Position des

Feinds legen, wir nähern uns den Gegnern allein über die Flanke durch ein kleines Wäldchen. Wir kommen ungesehen nah genug heran, um eine Granate zu werfen. Wenige Sekunden später ist die Situation wieder entspannt. Zumindest scheint es so, denn kaum haben wir unseren Kopf auch nur minimal über die Kuppe in Richtung der Sendestation reckt, sausen uns die Kugeln um die Ohren und schlagen mit dumpfen Geräuschen neben uns in den Boden. Man erwartet uns also. Kein Wunder bei dem Lärm, den wir veranstaltet haben. Trotz-

dem gelingt es uns, die Männer, die den Sender bewachen, auszuschalten, indem wir unsere Gruppe auf dem Hügelkamm aufteilen und den Feind von mehreren Positionen aus beharken. Dabei werden wir angeschossen, eine Kugel hat unser linkes Bein erwischt. Das verrät uns eine Anzeige unten links auf dem Bildschirm. Und die Tatsache, dass wir nicht mehr laufen können. Mit Druck auf die F2-Taste zücken wir unser Medipack und stoppen die Blutung, geheilt werden wir dadurch allerdings nicht. Das passiert erst wie von Geisterhand, als

## Raketenwerfen dauert

Die Soldaten in **Operation Flashpoint 2** arbeiten mit modernsten **wärmesuchenden Raketenwerfern**. Doch Vorsicht: So effektiv die imposante Waffe auch sein mag, so lange dauert es, sie zusammen und wieder auseinander zu bauen. Dafür sollten Sie sich zwingend an einem sicheren Ort befinden.



Wenn ein Panzer mehrfach feuert, ist die Luft um ihn herum so stark durch **Rußpartikel** verdeckt.



wir den nächsten Checkpoint erreichen. Denn wir spielen auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade, die **Operation Flashpoint: Dragon Rising** bietet.

### Tot ist tot!

»Assisted« heißt die einfachste Variante, in der Sie **Dragon Rising** angehen können. Dabei werden nicht nur Sie und Ihre Kameraden automatisch geheilt, sobald Sie einen Kontrollpunkt erreicht haben, Sie bekommen auch ganz genau die Ziele auf dem Bildschirm angezeigt. Letzteres gilt auch für den normalen Schwierigkeitsgrad, jedoch bleiben Verwundete verwundet und Tote bleiben tot, Checkpoint hin oder her. Auf »Hardcore« entfällt alles: Sie haben keinerlei Ahnung, wie viele Kugeln sich noch in Ihrem Magazin befinden, und der Linienkompas, der Ihnen in den anderen beiden Anforderungsstufen die ermittelten Positionen von Feinden anzeigt, ist futsch, kurz: Hilfsanzeigen gibt's einfach nicht. Und Kontrollpunkte auch nicht, auf »Hard« entfällt das Speichern. In einem unterscheiden sich die drei Schwierigkeitsgrade allerdings nicht: Der Schaden, den Sie



Spannung bei Nacht: Unser SpecOps-Team ist auf dem Weg, einen **Versorgungskonvoi** der Volksbefreiungsarmee zu stoppen.

einstecken, ist immer der gleiche. Trifft Sie eine Kugel auf »Assisted« in den Kopf, sind Sie genau so tot wie auf »Hardcore«.

### Auftrag auf Auftrag

Nachdem wir in der ersten Mission die Sendeanlage ausgeknipst haben, anschließend einen Artillerieschlag auf eine größere Feindstellung angefordert und danach noch drei weitere optionale Ziele auf der Insel ausgehoben haben (das dauerte etwa anderthalb bis zwei Stunden), geht's in der zweiten Mission endlich

nach Skira. Wir sollen bei der Anlandung unsere AAVPs (Amphibienfahrzeuge) sichern, die von mehreren Positionen unter Feuer genommen werden. Das klappt schon mal ganz gut, allerdings haben wir auch mächtige Unterstützung. Denn wir sind nicht nur zu viert unterwegs, auch gänzlich von der KI gesteuerte Einheiten stürmen mit uns den Strand empor und die AAVPs holzen mächtig auf die chinesischen Stellungen ein. Dann allerdings wird's flugs ungemütlich, denn irgendwo auf den nahen Hügeln befindet sich ein Späherteam, das der feindlichen Artillerie unsere Positionen durchgibt. Um uns herum wird der Boden von panzerbrechenden Geschossen umgepflügt, es erwischt zwei unserer AAVPs. Wir erhalten den Auftrag, die Späher auszuschalten, bevor alles verloren ist. Abermals machen wir uns daran, einen Hügel zu erklimmen, abermals schalten wir die Feinde aus, weil wir uns eine clevere Position gesucht haben – die sich bald als reichlich blöd herausstellt, denn aus dem angrenzenden Tal hat man uns wunderbar im Visier. Und noch schlimmer: Genau da müssen wir

runter, um gleich drei feindliche, mit MANPADS (»Man Portable Air Defense System«, also »Ein-Mann-Boden-Luft-Rakete«) ausgestattete Soldaten auszuschalten, die es auf unsere Cobra-Helikopter abgesehen haben.

### Mehrspielerflieger

In der Solokampagne werden Sie sich hinter das Lenkrad von Fahrzeugen klemmen dürfen, Fluggerät ist jedoch den Multiplayer-Modi wie etwa der Kooperative vorbehalten. Die gibt's natürlich sowohl auf dem PC als auch auf den Konsolen. PC-exklusiv hingegen: der Editor. Damit erstellen Sie wie schon im ersten **Operation Flashpoint** mit wenig Aufwand eigene Missionen. Allerdings lässt sich am Terrain nichts drehen, die so genannten »areas of interest« sich nicht editierbar. Öllager, Dörfer und Vergleichbares stehen also unverrückbar an der Stelle, an der Codemasters sie platziert hat. Zumindest bis findige Menschen den Editor und den Code des Spiels soweit im Griff haben, dass sie sogar neue Inseln und neue Kampf-Fraktionen entwerfen können. Und das wird passieren, da sind wir uns sehr sicher. **PET**



Nur in den Multiplayer-Modi dürfen Sie sich an den Knüppel eines **Kampfhelikopters** schwingen.



Vier US-Soldaten kämpfen sich im Schutz eines **AAVPs** in Richtung Feind.

### Operation Flashpoint: Dragon Rising

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **8. Oktober 2009**  
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 80% fertig**

**Petra Schmitz:** Dragon Rising spielt sich in den zwei Missionen erstaunlich flüssig, ich bin gespannt, ob das in den restlichen neun auch so bleibt. Zwar ist die Optik längst nicht die, die erste Bilder versprochen haben, aber damit kann ich leben, immerhin läuft der Titel sogar auf einem Laptop mit gerade mal einem Gigabyte Speicher und einer 7600 GT flüssig und sieht dabei noch gut aus.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**





Wenn Sie den **Gleitkick** auslösen, segelt Batman in einer geschmeidigen Bewegung auf den Gegner zu und hebt ihn aus den Schuhen. Danach reicht ein kurzes Würgen und der Schurke sinkt in selige Träume.

# Batman Arkham Asylum

**Wahnsinn mit Methode:** Der Joker hat sich in der Arkham-Irrenanstalt eingenistet. Wir haben ihn schon probeweise als Fledermausmann durch die Korridore gejagt.

**DVD**  
Topspiel-Video

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5707

Der Joker ist endlich wieder gefangen, Batman karrt den Wahnsinnigen in einer stürmischen Nacht zurück ins Irrenhaus von Arkham. Also Friede, Freude, Eierkuchen für Gotham City? Unsinn! Natürlich fängt das Actionspiel **Batman: Arkham Asylum** nicht mit einem Happy End an.

Der Jux allerdings: Genau so beginnt es. Jedoch spürt nicht nur Batman, dass an der Geschichte etwas nicht stimmt. Auch Ihnen wird recht bald klar, dass der Joker sich absichtlich hat schnappen lassen – um sich nämlich alsbald wieder zu befreien und mit seinen Kumpels mächtig Randalen

in Arkham zu veranstalten. Das nicht ohne Grund, denn so scheinbar bekloppt sich der bemalte Irre auch geben mag, so geplant ist der Wahnwitz. Sinn und Zweck der inszenierten Gefangennahme: Gothams Oberschurke will an eine in Arkham entwickelte Chemikalie ran, mit der er sich eine

Armee von superstarken Mutanten schaffen kann. Batman macht sich auf, das zu verhindern und den Joker in den Tiefen der Irrenanstalt zu stellen.

Sie merken schon: Bei **Batman: Arkham Asylum** handelt es sich nicht um eine Umsetzung der letzten Filme mit Christian Bale.

## Aus Batman wird Betterman



Haben Sie sich die entsprechende **Verbesserung** für Batman erspielt, können Sie den **Batarang** in der Verfolgerkamera durch die Levels lenken.





Dank des **Röntgenblicks** kann Batman Gegner auch durch Metall erspüren.



Die Irrenanstalt von Arkham ist ein altes **Herrenhaus** mit Nebengebäuden.



So geht's los: Batman hat den enorm gut gelaunten **Joker** eingeliefert. Der wird nun gesichert in die Tiefen der Anstalt eskortiert.

Die Geschichte stammt vielmehr vom Entwickler Rocksteady, und der hat sich dabei an den Comics orientiert: Die bekannte Irrenanstalt-Gefängnis-Kombination ist beispielsweise kein industriell wirkender Komplex wie im Film **Batman Begins**, sondern ein altes Herrenhaus mit zig Nebengebäuden. Der Joker sieht Heath Ledger nicht mal ansatzweise ähnlich, und Batman hat Schultern, die für drei Männer reichen würden.

### Kein Prügelknabe

**Batman: Arkham Asylum** fühlt sich zu Beginn wie ein simples Prügelspiel an, entpuppt sich aber relativ schnell als ausgefeilter Actiontitel, der deutlich mehr bietet als grandios eingefangene Fausttänze. Immerhin steht Batman seit jeher für technischen Schnickschnack, der einen James Bond vor Neid erblassen lassen würde. Da wäre beispielsweise der Enterhaken, den Batman an an viele Simse, Erker oder Wasserspeier schießen kann, um sich anschließend dorthin ziehen zu lassen. Da wäre der Batarang, ein Bumerang in Form einer Fledermaus. Und da wäre der Röntgenblick. Diese drei kleinen Helferlein ermöglichen es dem dunklen Ritter etwa, in einem mehrstöckigen Raum voller schießwütiger Irrer zu überleben: Mit dem Enter-

haken geht's auf einen Wasserspeier, um von dort zunächst die Situation ins Visier zu nehmen und per Röntgensicht durch Wände hindurch Gegner zu orten. Hat sich ein Bösewicht weit genug von seinen Kumpels entfernt und steht günstig, kann ihm Batman zunächst per Gleitkick in den Nacken segeln und so aus den Schuhen heben, um ihn an-

schließend ins Land der Träume zu schicken (der Fledermaus-Rächer tötet nicht). Danach geht's per Enterhaken blitzschnell wieder in die Höhe und aus dem Sichtfeld der anderen Schurken. Klappt das nicht so wie geplant, hilft der Batarang, der die Gegner, sofern gezielt geworfen, temporär zu Boden schickt und dem Helden die Flucht ermöglicht.

### Held auf Knopfdruck

Vieles läuft in **Batman: Arkham Asylum** auf Knopfdruck ab. Das Spiel zeigt Ihnen stets, welche Taste Sie weiterbringt. Ein möglicher Gleitkick wird beispielsweise durch eine stilisierte Fledermaus und die erste Maustaste angezeigt. Lösen Sie die Aktion aus, wird Batman selbstständig und segelt los. Die hübsche Ani-



Den Bossgegner **Bane** kann der Held nur besiegen, wenn er die Verbindungsschläuche zum Gifttank auf dem Rücken kappt.





Bei dieser **Klopperei** wird nach einer Weile Strom durch den Boden gejagt. Batman muss dann auf eine höhere Ebene ausweichen.



Der **Joker** meldet sich dauernd über die zahlreichen Monitore in der Arkham-Anstalt.



Oft können Sie die Kamera schwenken, um die **Animationen** zu genießen.

mation sorgt dafür, dass das auch nach dem 20. Mal nicht langweilig wird. Ähnlich verhält es sich, wenn Sie Batman befehlen, einen Feind heimlich von hinten niederzustrecken: Nachdem Sie die Fledermaus nah an den Gegner bugsiert haben, reicht abermals ein Klick, den Rest macht Gothams Superheld von allein. Auch die prächtigen Kämpfe gestalten sich für Sie verhältnismäßig entspannt. Fingerakrobatik ist nicht dabei erforderlich. Spätestens allerdings, wenn Batman es mit einem größeren Zwischengegner zu tun bekommt, ist es vorbei mit der Gemütlichkeit: Den durch Gift wahnsinnigen Bane etwa muss der Held per Batarang verwirren, dem anstürmenden Koloss anschließend in Windeseile ausweichen

und ihn dann angreifen. Das ist umso kniffliger, da sich zusätzlich noch zig normale Gegner in den Klopperei einmischen.

### Ausbaufähig

Angriffe, technischer Schnickschnack und Bat-Anzug lassen sich ausbauen. Die Upgrades schalten Sie zunächst durch das Erledigen von Aufgaben frei, anschließend müssen Sie Punkte sammeln, um die teils sehr coolen Verbesserungen erstehen zu können. Punkte heimsen Sie ein, wenn Sie beispielsweise die Rätsel lösen, die Ihnen der Riddler stellt. Dabei handelt es sich stets um Suchaufgaben, die kryptisch umschrieben sind. Über den Detektiv-Modus (Röntgensicht) grasen Sie dann die Areale ab, um

das zum Rätsel passende Motiv zu finden. Daneben gibt's noch vom Riddler verstreute Fragezeichen einzusammeln und die Nachrichten des Geists von Arkham zu finden. Und natürlich winken auch für erfolgreiche Kloppereien Punkte zur Belohnung.

### Die Insassen

**Batman: Arkham Asylum** basiert auf der aktuellen Unreal-Engine und sieht dank hoch aufgelöster Texturen, satter Farben und erstklassiger Animationen der größtenteils gelungenen Modelle hervorragend aus. Gelegentlich gibt's noch Clippingfehler, die o8/15-Gegner wirken blöderweise oft wie geklont, und das eine oder andere Gesicht könnte noch etwas mehr Feinschliff vertragen. Aber

die Hauptfiguren wurden vom Entwickler Rocksteady exzellent eingefangen. Batman ist der aufgesetzte emotionslose Mann hinter der Maske, der Joker der spindeldürre Irre mit der Clownsfratze und seine Gespielin Harley Quinn die bekloppte Ex-Ärztin in aufreizend knapper Schwestertracht. Dass das längst nicht alle bekannten Gestalten aus Gotham sind, die sich im Spiel rumtreiben, haben Sie weiter oben schon gelesen. Über eine der tollsten Figuren, die zudem in spektakulären Zwischen- und Kampfsequenzen auftaucht, dürfen wir allerdings kein Sterbenswörtchen verraten. Nun ja, vielleicht probieren wir es mit einem Tipp: Besagte Figur ist ein Sackgesicht! Und echt zum Fürchten! **PET**



Die **Zwischensequenzen** sind vorgerendert und sehen noch mal prächtiger als das eigentliche Spiel aus.

### Batman: Arkham Asylum

► **Angespielt** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin **18. September 2009**  
► Hersteller **Rocksteady / Eidos** ► Status **zu 99% fertig**

**Petra Schmitz:** So gut ich den letzten Batman-Film fand, so wenig war er eigentlich ein Batman-Film. Bale wirkte im Fledermausum-mel seltsam deplatziert in der ansonsten ach so normalen Welt von Gotham (das man zu leicht als Chicago wieder erkannte). Batman ist durchgeknallt und gehört in eine durchgeknallte Umgebung voller durchgeknallter Bösewichter in durchgeknallten Klamotten. Und genau da steckt ihn das Actionspiel von Rocksteady auch hin. Zusammen mit pfiffigen Spielideen. Recht so!



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Unser **Fernsehstudio** besteht aus Räumen, die wir kaufen und selbst anordnen müssen, um die Laufwege kurz zu halten. Unten links läuft das aktuelle Programm – gerade ist Werbepause.



# Mud TV

Im Fernsehen läuft nur Mist. Dann machen Sie's doch besser!  
Die Ceville-Macher polieren den genialen Klassiker Mad TV auf und lassen Ihnen freie Hand in einem Fernsehsender.

## Facts

- ▶ 24 Sendungsformate
- ▶ 8 Zielgruppen
- ▶ 6 Qualitätsstufen
- ▶ 8 Gegenspieler
- ▶ 6 Charaktereigenschaften
- ▶ Koop-Modus
- ▶ Charakter-Editor

Das dürrigste Unter-Genre der Spielegeschichte sind Fernseh-Manager. **Mad TV 2** (1996) war Grütze, **TV Star** (2001) unter aller Kanone, **Prime Time** (2006) ein trauriges Stück Software. Kein Wunder, dass sich kaum noch jemand am Genre versucht. Dabei müsste man eigentlich nur eines tun: das perfekte Spiel neu aufliegen. Das gibt's nämlich seit 18 Jahren, es heißt **Mad TV** (siehe Kasten).

Die augenzwinkernde Simulation eines Fernsehsenders ist bis heute die einsame Star seiner Klasse,

unerreicht in Qualität und Spielspaß. Möglicherweise nicht mehr lang, denn das Münchener Studio Realmforge (**Ceville**) versucht das längst Überfällige: **Mad TV** braucht einen würdigen Nachfolger!

## Juhu, Rentner!

Dass das Realmforge-Spiel momentan **Mud TV** heißt, hat Lizenzgründe: Die Rechte am Oldie **Mad TV** liegen inzwischen bei THQ, das Team verhandelt darüber, ob man den Originalnamen hierzulande nutzen darf. Aber auch »Mud« ist mit Sinn gewählt, denn die Abkürzung steht für »Mad Ugly Dirty« – eine Verbeugung vor einem anderen genialen Spieleklassiker, **Mean Ugly Dirty Sports (M.U.D.S., 1990)**. Trotz des brachialen Na-

mens geht's in der frisch gegründeten Minianstalt aber erst mal geruhsam los, die Startaufgabe dreht sich um die Kernfrage jedes Fernsehschaffenden: Was senden? Von 15:00 Uhr bis 0:00 Uhr läuft das Programm, dann hocken landesweit acht Zielgruppen vor der Mattscheibe und wollen berieselt werden. Hausfrauen sitzen mit großen Augen vor Kochshows und zappen bei Sci-Fi weg, Intellektuelle lieben Doku-Serien, Machos sind bei Action- und Erotikfilmen dabei, bekommen aber Würgekrämpfe, wenn die Blaskapelle in den Musikantenstadl marschiert. Da schalten dann die Rentner zu. Prinzipiell ist's abgebrühten TV-Leuten schnurzelal, ob gerade Yuppies oder Nerds mitgucken, Hauptsache möglichst

viele. Allerdings sind die Zielgruppen wichtig für die Werbeindustrie, denn die mag bekanntlich Lollies an Kinder und Autos an Väter verkaufen und nicht umgekehrt. Wenn also zum Beispiel GumStar, ein hochinteressantes Magazin für Kaugummitests, millionenteure Spots in Auftrag gibt, dann will man selbstverständlich Intellektuelle vorm Flimmerkasten sitzen haben und nicht etwa Nerds, Gott bewahre! Weil Werbegeld die Haupteinkommensquelle ist, müssen Fernsehmacher also geschickt mit Zielgruppen und deren Sehgewohnheiten jonglieren: nachmittags die romantische Komödie für die Hausfrauen samt Werbung für Schokolade, abends den Krimi für Yuppies, die spät aus der Arbeit kommen.

## Buh, Regisseure!

Insgesamt 24 Sendungstypen kennt **Mud TV**, unterteilt in drei Kategorien: Filme, Shows und Serien. Anders als im Vorbild **Mad TV** liegt der Schwerpunkt auf dem Selbermachen. Dazu brauchen Sie ein Studio, Drehbücher und Mitarbeiter. Rund zwei Dutzend Angestellte dürfen Sie im Laufe des Spiels anheuern, um sie in die Mühlen einer







Natürlich dürfen **Castingshows** nicht fehlen. Jeden Sendungstyp setzt Mud TV mit eigenen Kulissen in Szene.



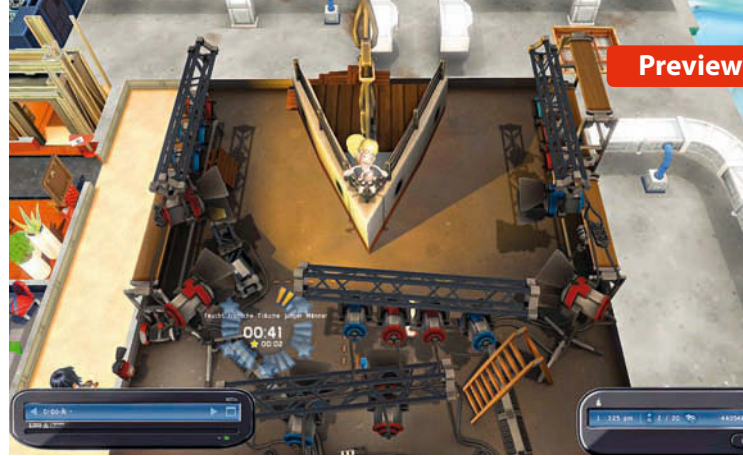
Im **Autorenbüro** schreiben bis zu vier Angestellte neue Drehbücher für Filme, Shows oder Serien.

TV-Anstalt zu werfen: Skripts verfassen, Regie führen, Hauptrollen spielen, Nachrichten sprechen etc. Jeder Mitarbeiter besitzt sechs Charakterwerte, die ihn für bestimmte Jobs prädestinieren. Regisseure sollten zum Beispiel ein möglichst großes Ego und eine gute Portion Intelligenz mitbringen,

aber am besten kein (!) Charisma. Bei Schauspielern verhält es sich eher umgekehrt. Durch Erfahrung werden Mitarbeiter besser in ihrem Job, im Guten wie im Schlechten, was zum Beispiel bedeutet, dass sich auch das sympathischste Dummerchen nach ein paar Wochen im Regiesessel in eine Arroganzbombe verwandelt. Gerade zu Beginn müssen Sie flexibel besetzen, sodass in kleinen Teams auch mal der Drehbuchautor damit rechnen muss, gleich noch die Hauptrolle im eben verfassten Softporno » Erotische Ketten« spielen zu dürfen. Jede der Sendungen setzt **Mud TV** im Studio mit eigenen Kulissen in Szene, in denen tatsächlich die eingeteilten Personen agieren, die dann auch bei der Ausstrahlung zu sehen sind. Erwarten Sie aber keine ausgefeilten Clips, zumindest bislang spult das Spiel nur kurze Animations-schleifen ab. Immerhin ist alles in einem originellen Cartoon-Stil mit großgesichtigen Figuren, Slapstick-Humor und Anspielungen umgesetzt, sodass durch unser Studio etwa »Nuck Chorris« mit Cowboyhut marschiert. Ihren eigenen Protagonisten dürfen Sie im Charakter-Editor selbst gestalten.

### Oh je, Konkurrenten!

Eine eigene Figur steuern Sie deshalb, weil **Mud TV** – wie das Vor-



Wir drehen eine **Lielesschnulze** namens, uhm ... »Feuchtfrohliche Träume junger Männer«. Ein sicherer Hit!



Im **Programm-Manager** werden Sendungen geplant und Werbespots geschaltet. Das Design ist vorläufig.

bild **Mad TV** – dezenten Zeitdruck erzeugt. Die Uhr tickt beständig und lässt sich nicht stoppen, nur verlangsamen. Gleichzeitig können Sie nur dann Aktionen bestimmen, wenn Sie sich im richtigen Raum befinden, und dorthin müssen Sie erst laufen. Taktische Zeitplanung spielt also eine Rolle: Was tue ich in welcher Reihenfolge? Die Laufwege haben Sie zum Teil selbst in der Hand, denn Sie richten Ihre Hochhausetage frei ein, kaufen und platzieren neue Räume und legen Gänge an. Zu allem Überfluss führen bis zur acht Computergegner konkurrierende Sender, wetteifern mit Ihnen um Zuschauer, Personal, Filme und schauen sogar zu Sabotage-Aktionen vorbei (was umgekehrt genauso geht). Die gute Nachricht:

**Mud TV** wird nicht nur einen Mehrspieler-Modus enthalten, sondern dürfte sogar kooperative Partien unterstützen, bei dem mehrere Spieler gemeinsam einen Sender managen. Klingt nach Chaos.

**Mud TV** soll im Februar 2010 erscheinen, bis dahin kann sich noch manches ändern. Realmforge hat zum Beispiel auf unseren Hinweis hin versprochen, den in **Mad TV** sehr hilfreichen Blick aus dem Fernseher auf die Zuschauer-couch einzubauen, der bisher nicht vorgesehen war. Auch die Sendeintervalle sind noch im Fluss. **Mud TV** wird aber wohl sehr flexibel sein: Wenn Sie als Senderchef einen Frühstückskanal leiten wollen, der nur Hausfrauen und Rentner beglückt, nur zu! Das ZDF ist damit ja recht erfolgreich. **CS**

## Das Original: Mad TV



**Mad TV** ist eines der Meisterwerke aus der ersten Blüte der deutschen Spieleszene. 1991 bei Rainbow Arts erschienen, erzählt die ironische Wirtschaftssimulation im Zeichentrick-Stil vom Aufstieg des Jung-Fernseh-machers Arnie, der die Moderatorin Berry umgarnt. Die Kultsimulation ist bis heute ein Beispiel für fast perfektes, kreatives und zugängliches Design. Der Kopf hinter dem Spiel war Ralph Stock, der mit seinem Studio Sixteen Tons Entertainment später die populäre **Emergency**-Reihe produzierte.

**Mad TV** ist seit 2001 Freeware, den Download gibt's hier: ► **Quicklink:** 6432. Das Spiel läuft nur im DOS-Emulator DOSBox (► **Quicklink:** 5259). Alternativ existiert eine (registrierungspflichtige) Browser-Variante: ► **Quicklink:** 6431.

## Mud TV

► **Angeschaut** ► Genre **Wirtschaftssimulation** ► Termin **Februar 2010**  
► Hersteller **Realmforge** ► Status **zu 40% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich sage es unverhohlen: Der Klassiker Mad TV ist für mich eines der besten Spiele aller Zeiten. Seit 18 Jahren warte ich auf einen würdigen Nachfolger, immerhin drängt sich das Fernseh-Szenario geradezu auf für eine coole Wirtschaftssimulation. Ich habe mich wie ein Schneekönig über die Ankündigung von Mud TV gefreut, auch wenn es die Original-Idee gehörig modernisiert. Ich hoffe und bange, dass das gut geht.



christian@gamestar.de





Während sich die von Petra gesteuerte Sheva um das **Flugvieh** kümmert, hält Daniel ihr die **Infizierten** mit Salven aus einer Maschinenpistole vom Leib. (1680x1050 Pixel, volle Details)

# Resident Evil 5

**Action statt Horror, Panik statt Grusel. Capcoms fünfte Zombiehatz hat nur noch wenig mit seinem subtil-gruseligen Vorgängerspiel zu tun. Das gilt glücklicherweise auch für die technische Umsetzung auf dem PC.**

DVD  
Video-Special

Was für eine Premiere! Als wir die fast fertige PC-Vorabversion von **Resident Evil 5** starten, prangt ein Mauszeiger über dem Hauptmenü. Überrascht legen wir das Gamepad zur Seite

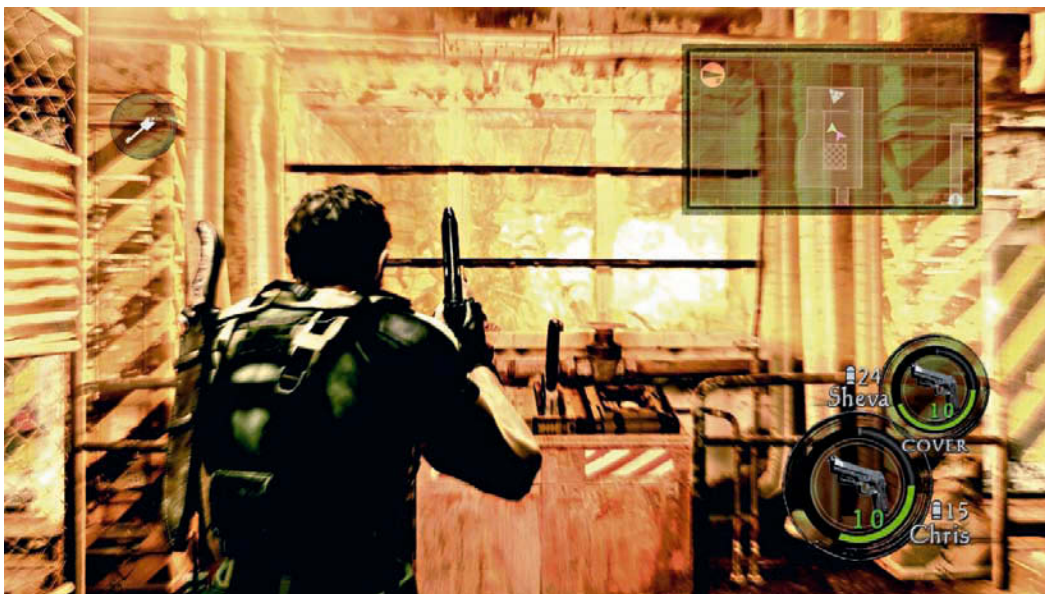
und klicken(!) auf »Neues Spiel«. Hoffnung keimt auf: Wenn wir jetzt auch noch den Helden Chris Redfield mit der Maus durch die Zombiehorden schicken können, dürfte Capcoms berühmt-berüch-

tigte Umsetzungskatastrophe beim eigentlich großartigen Vorgänger **Resident Evil 4** vergessen sein. Und tatsächlich: Unser Chris lässt sich komplett mit der ebenso klassischen wie bequemen

Kombination aus Maus und Tastatur steuern. Breit grinsend legen wir los; jetzt können die Infizierten ja kommen ...

## PC & Konsole

Schon auf den ersten paar Metern im fiktiven afrikanischen Wüstenkaff Kijuju sind wir froh, dass der Entwickler Capcom großen Wert auf eine PC-taugliche Steuerung gelegt hat. Anders als seine Vorgänger setzt **Resident Evil 5** nämlich nicht auf subtilen Horror und gemächlichen Grusel, sondern auf Tempo und adrenalingetränkte Panikmomente. Regelmäßig stürmen unzählige Infizierte an, brechen durch Türen, springen von Wellblechdächern und werfen mit Äxten, Schaufeln oder sogar Molotov-Cocktails nach uns. Wer da nicht zügig reagiert, hat schnell den nächstbesten Untoten am Hals. Während auf der Xbox 360 und Playstation 3 vor allem Einsteiger von den hektischen Gamepad-Zielübungen hoffnungslos überfordert sind,



Wir bestaunen die derzeit konkurrenzlos hübschen **Feuereffekte**. Das brutzelnde Boss-Monster findet die hingegen nicht so pralle.





Resident Evil 5 zieht (anders als seine Vorgänger) **Panikmomente** dem subtilen Horror vor.



Gewöhnungsbedürftig: Beim Nachladen und **Schießen** können wir Chris nicht bewegen.

fällt der Schwierigkeitsgrad der PC-Version dank der Mausunterstützung moderater aus. Spannend und ausreichend anspruchsvoll ist **Resident Evil 5** auf dem PC aber immer noch. Das liegt hauptsächlich an der selbst bei den Fans umstrittenen Serien-Tradition, dass wir den Helden beim Nachladen und Schießen nicht bewegen dürfen, er also wie angewurzelt stehen bleibt, wenn wir zum Zielen anlegen. Auch die zahlreichen (meist spektakulär in Szene gesetzten) Zwischen- und Bossgegner verlangen nicht nur Grips, sondern auch Durchhaltevermögen und eine zielsichere Hand. Fehler werden rigoros bestraft. Immerhin: Die aus **Resident Evil 4** berühmten Reaktionsspiele, in denen Sie im richtigen Moment die richtige Taste drücken mussten, hat Capcom nicht nur reduziert, sondern auch erheblich fairer gestaltet.

### Chris & Sheva

Die etwa 15 Spielstunden umfassende und in sechs Kapitel unterteilte Kampagne von **Resident Evil 5** ist komplett auf Koop ausgerichtet. Während ein Spieler Chris Redfield steuert, darf ein anderer jederzeit dessen attraktive Kollegin Sheva Alomar übernehmen. Die beiden Helden können sich nicht nur an vorgegebenen Stellen durch Räuberleitern auf eigentlich unzugängliche Vorsprünge hieven, sondern auch Gegenstände (etwa Munition oder Waffen) austauschen oder sich gegenseitig aus brenzligen Situationen boxen. Cool: An manchen Stellen trennen sich die Wege der beiden. Im zweiten Kapitel etwa muss Chris seiner Kollegin von einem entfernten Balkon aus eine Zeit lang Feuerschutz geben, während die im anderen Gebäude eine Tür von innen öffnet. Solche Momente funktionieren auch

dann recht gut, wenn Sheva von der KI übernommen wird. Allerdings leistet sich die Dame in der computergesteuerten Variante häufig nervige Aussetzer. Beispielsweise unterstützt sie unseren Chris auch dann mit Heilsprays, wenn der nach einem Gefecht gerade mal einen Kratzer davon getragen hat. Auch mit der stets knappen Munition geht Sheva alles andere als sparsam um.

### Levels & Missionen

Obwohl die Handlung ausschließlich in Afrika spielt, beeindruckt **Resident Evil 5** durch viel Abwechslung beim Missions- und Leveldesign. So kämpfen Chris und Sheva an einem Hafen zwischen Containern und Sprengfallen gegen Zombie-Hunde, liefern sich in der Kanalisation heftige Schießereien mit geflügelten Schleimmonstern oder bretern auf einem Truck ballern durch die in sanftes Abendlicht getauchte Savanne. Das Tolle dabei: Ob wir nun durch ranzige Elendsviertel schleichen, halb zerfallene Anwesen erkunden oder es auf einem Marktplatz mit Motorrad fahrenden Infizierten zu tun bekommen, stets überzeugt **Resident Evil 5** durch ebenso detailreich wie realistisch gebaute Umgebungen. Ein besonderer Hingucker sind die zahlreichen, teils minutenlangen Zwischensequenzen

in Spielgrafik, die in Sachen Schnitttechnik und Kameraführung locker mit teuren Hollywood-Produktionen mithalten können. Auch die Charakter-Animationen und die (rein englische, aber deutsch untertitelte) Sprachausgabe sind fantastisch.

### Technik & Leistung

Überhaupt spielt **Resident Evil 5** technisch in der oberen Liga. Texturen, Beleuchtung und Detailgrad der Figuren sind auf sehr hohem Niveau, die spektakulären Feuereffekte lassen selbst die hübschen Steppenbrände eines **Far Cry 2** alt aussehen. Das Gute dabei: Der Hardware-Hunger hält sich vergleichsweise in Grenzen. Auch die Ladezeiten fallen bereits in der PC-Preview-Version kürzer aus als auf den Konsolen. Verbesserungswürdig sind hingegen die teils heftigen Zeilenverschiebungen, die bereits die Xbox-360-Version geplagt haben. Vor allem in hektischen Momenten sorgt dieses Manko oft für unschöne Grafikfehler. Nach der gelungenen PC-Portierung von **Street Fighter 4** hat Capcom allerdings einen Vertrauensbonus verdient. Ob der gerechtfertigt ist, wird sich in Kürze zeigen – **Resident Evil 5** erscheint bereits Mitte September, den Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe und zum Release auf GameStar.de. **DM**



Die **Zwischensequenzen** gehören zum Besten, was das Genre derzeit zu bieten hat.



Vor allem das **Inventar** der beiden Helden profitiert von der neuen Maussteuerung.

### Resident Evil 5

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **18. September 2009**  
► Hersteller **Capcom / Capcom** ► Status **zu 90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Ich habe Resident Evil 5 bereits auf der Xbox 360 mit viel Freude durchgespielt. Ok, als Serien-Fan wünsche ich mir zwar mehr Horror und Grusel. Das gelungene Szenario, die fantastische Technik sowie vor allem der coole Koop-Modus machen das aber mehr als wett. Und auf dem PC kommt nun noch die praktische Maussteuerung dazu. Was will man mehr?

**Potenzial Sehr gut**



danielm@gamstar.de





Präzises, taktisch kluges Fahren wird mit Punkten belohnt (Balken am oberen Bildschirmrand). Derzeit konkurrenzlos: die aufwändig modellierten 3D-Cockpits. (1680x1050 Pixel, volle Details)

# Need for Speed Shift

**Electronic Arts' Serien-Neustart könnte das beste Rennspiel seit Race Driver Grid werden. Aber wie viel Need for Speed steckt überhaupt noch drin?**

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6011  
GameStar TV 60/09  
(Premium)

Die Haarnadelkurve kommt rasend schnell näher. Das klappt schon, denken wir, ziehen die Handbremse und reißen das Lenkrad scharf nach rechts. Doch dann verliert unser eigentlich handzahmer Audi S3 plötzlich die Bodenhaftung, driftet unkontrolliert von der Strecke und knallt in den nächsten Reifenstapel. Der Unfall lässt die Windschutzscheibe bersten, die Motorhaube und eine Seitentür fliegen davon, un-

sere Sicht verschwimmt kurzzeitig – autsch! Als Serienkenner muss man bei **Need for Speed: Shift** gewaltig umdenken. Denn: Electronic Arts' berühmte Rennspiel-Reihe ist mit dem mittlerweile 13. Teil erwachsen geworden und hat sich ein gutes Stück weg von einer Arcade-Raserei hin zur ernsthaften Renn-Simulation entwickelt. Nach ausführlichen Testrunden mit der Preview-Version können wir sagen: Dieser Spa-

gat ist dem Entwickler Slightly Mad hervorragend gelungen.

## Die Karriere

Zumindest beim Einstieg gibt sich **Need for Speed: Shift** seriöser: Gleich zu Beginn der Karriere setzt man uns ans Steuer eines PS-starken Boliden (in dem Fall die aktuellste Ausgabe des BMW M3) und schickt uns ins erste Testrennen. Der Clou: Im Hintergrund errechnet das Programm

anhand unseres Fahrstils und der Rundenzeit den Schwierigkeitsgrad und schlägt entsprechende Voreinstellungen bei Fahrhilfen, Gegner-KI und Schadensmodell vor. Alternativ dürfen wir diese Optionen auch jederzeit selbst anpassen. Anschließend geht's in eine nichtlinear aufgebaute Kampagne. Ähnlich wie in Codemasters' **Race Driver Grid** wählen wir aus einer Reihe unterschiedlicher Veranstaltungen. Durch Siege



Knifflig: Wir brettern mit dem monströsen **Maserati MC12 GT1** über die legendäre Nordschleife.



Shift protzt mit **detaillierten Fahrzeugen** und Strecken sowie hübschen Blendeffekten.





Die Vielfalt beim **Tuning** hält sich in Grenzen, geht aber in Ordnung.



Fotografen, Techniker und Fans erzeugen eine gelungene **Atmosphäre**.



Das optische **Schadensmodell** überzeugt durch Hingucker wie angeknackste Scheiben und hübsch verformtes Blech.

schalten wir nach und nach weitere, in höhere Fahrzeug-Klassen eingeordnete Turnieren frei. Auf eine zusammenhängende Geschichte oder gar die aus den jüngsten Vorgängern bekannten Filmsequenzen mit echten Schauspielern hat Slightly Mad verzichtet. In Sachen Inszenierung und Atmosphäre fährt **Need for Speed: Shift** dennoch ganz vorn mit. Vor dem Start umschmeicheln kunstvolle Kamerafahrten unseren bildhübschen und detailliert modellierten Wagen, überall wuseln Fotografen, Techniker und Fahnenträger herum, und auf den Rängen tost das Publikum – toll!

### Das Fahrgefühl

In den Rennen selbst entfaltet **Need for Speed: Shift** sein ganzes Potenzial. Vor allem die Cockpit-Perspektive vermittelt ein fantastisches Mittendrinn-Gefühl. Das liegt vor allem an den originalgetreu modellierten 3D-Interieurs. Bei unserem BMW hat Slightly Mad sogar an das Navigationsgerät in der Mittelkonsole gedacht. Auch die Gegner-KI macht bereits einen hervorragenden Eindruck. Immer wieder liefern sich die

computergesteuerten Kontrahenten packende Zweikämpfe, drängeln, wagen riskante Überholmanöver und landen gern mal abseits im Sand. Damit uns nicht dasselbe passiert, müssen wir mehr Fingerspitzengefühl am Gamepad oder Lenkrad investieren, als wir es von der **Need for Speed**-Serie bisher gewohnt sind. Zwar ist **Shift** weit von einem Simulationsbrocken der Marke GTR entfernt, allzu aggressive Aktionen sollte man aber trotzdem vermeiden. Knallt der eigene Wagen doch mal in eine Wand oder den nächsten Gegner, tut das zwar weh, sieht dafür aber toll aus. Das Blech verbiegt sich ähnlich hübsch wie in **Burnout Paradise**, und nach einer Massenkarambolage liegen reihenweise Autoteile auf dem Asphalt. Auf das Fahrverhalten haben aber selbst üble Unfälle kaum Einfluss – seine Wurzeln kann **Shift** also doch nicht ganz leugnen.

### Das Rollenspiel

Um neue Rennen freizuschalten, müssen wir eine bestimmte Anzahl von Sternen sammeln. Die bekommen wir nicht nur durch

Podiumsplätze, sondern auch durch gelungene Aktionen direkt auf der Strecke. Dabei unterscheidet das Programm zwischen taktischen und aggressiven Manövern, angezeigt durch zwei Balken am oberen Bildschirmrand. Ob Windschattenfahren, Rundenrekorde, zeitsparende Drifts, das Nutzen der Ideallinie oder ein erfolgreiches Überholmanöver, ständig rattern Punkte aufs Konto und blinken freigeschaltete Erfolge auf. Steigen wir durch solche Aktionen nach und nach im Level auf, hagelt es nicht nur Auszeichnungen, sondern mitunter auch fette Sponsorenverträge, die zusätzliches Geld in die Kasse spülen. Das motiviert, spornt zum taktischen Fahren an und tröstet ein wenig darüber hinweg, dass das von den **Need for Speed**-Fans geliebte Tuning in **Shift** weit dünner ausfällt als gewohnt. Zwar dürfen wir durch einen umfangreichen (aber umständlichen) Vinyl-Editor reihenweise Aufkleber auf die Karosserie pappen, das Leistungstuning hält sich wegen der geringen Auswahl an Motoren, Reifen, Federn und Bremsen aber in Grenzen.

### Der Mehrspieler-Teil

Überraschung: Obwohl Electronic Arts im Vorfeld angekündigt hatte, lokale Netzwerk-Turniere nicht zu unterstützen, stolperten wir in unserer Preview-Version über einen LAN-Modus. Der ist äußerst umfangreich ausgefallen: Modi, Anzahl der Teilnehmer und Runden, erlaubte Fahrzeugklassen, Tageszeit – alles lässt sich individualisieren und verspricht lang anhaltenden Mehrspieler-Spaß. An Abwechslung und Dauermotivation dürfte es ohnehin nicht mangeln, immerhin bietet **Need for Speed: Shift** satte 38 Strecken und 61 Fahrzeuge, vom Golf V GTI und der Dodge Viper über den Porsche 911 GT3 und Aston Martin DB9 bis zum unbezahlbaren Koenigsegg CCX. Nun muss sich nur noch zeigen, ob das Spiel auch technisch überzeugt, sprich: ob Lags für Frust sorgen und wie hoch der Hardware-Hunger des grafisch beeindruckenden Programms ausfällt. All das werden wir schon in Kürze im Test überprüfen können, schließlich soll **Need for Speed: Shift** bereits Mitte September erscheinen. Wir freuen uns drauf.

DM



Wir kämpfen nicht nur mit dem anspruchsvollen Fahrverhalten, sondern auch mit der sehr guten **Gegner-KI**.

### Need for Speed: Shift

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **17. September 2009**  
► Hersteller **Slightly Mad / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Keine Frage, **Need for Speed: Shift** wird ein fantastisches Rennspiel. Die Gegner-KI ist toll, das Fahrgefühl noch toller, und die ständigen Belohnungen motivieren immens. Nur: Wie viel **Need for Speed** steckt noch drin? Meine Antwort: gar nichts. Ob das den Serien-Veteranen schmecken wird, bleibt abzuwarten. Alle anderen dürfen sich aber auf einen Rennspiel-Hit freuen, **Shift** könnte die neue Genre-Referenz werden.



danielm@gamstar.de

### Potenzial **Ausgezeichnet**



# Split/Second

**Sieht aus wie Burnout, explodiert wie Call of Duty:** Wer im neuen Rennspiel der Pure-Macher gewinnen will, muss ganze Städte, Docks und Flughäfen dem Erdboden gleichmachen.



GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6405

Mit Vollgas brettern wir über einen typisch amerikanischen Highway – kennen wir. Kurz vom Gas gehen, Heck ausbrechen lassen, gefühlvoll um die Kurve driften – kennen wir. Tür an Tür mit dem Gegner um die Spitzenposition rangeln – kennen wir. Einem abgestürzten Jumbo-Jet ausweichen, der uns funkensprühend auf der Ideallinie entgegenrutscht und dabei die halbe Streckenumgebung einreißt – nein, das kennen wir noch nicht!

Die ersten rund 30 Sekunden tarnt sich **Split/Second** von Black Rock (**Pure**) fast schon scheinheilig als zwar hübsches, ansonsten

aber stinknormales Rennspiel. Welches unglaubliche Inferno ab Sekunde 31 losbricht, durften wir mit der ersten voll spielbaren Strecke am eigenen Leibe erfahren – im wahrsten Sinne des Wortes.

## Rennen/Fahren

Das Startsignal ertönt, wir hämmern das Gaspedal in Richtung Bodenblech und fühlen uns auf Antrieb wie im Paradies. Wie im **Burnout Paradise**, um genau zu sein. Vom Design der nicht lizenzierten, aber unverkennbar amerikanischen Sportwagen über die sommerlich-knallbunte Farbgebung und das betont direkte und

driftlastige Fahrverhalten bis hin zum affenartigen Geschwindigkeitsgefühl – auf der Start-Ziel-Geraden wirkt **Split/Second** noch wie eine dreiste 1:1-Kopie des Spaßrasers von Criterion.

Dann schlittern wir gemeinsam mit unseren sieben Gegnern um die erste Kurve und registrieren die ersten Unterschiede: Zum einen ist die Strecke rund um einen riesigen Flughafen abgesperrt, es gibt also weder Gegenverkehr noch eine freie Routenwahl. Zum anderen laden wir mit unserem stilvollen Drift eine so genannte Powerplay-Leiste auf. Den gleichen Effekt erzielen wir

## ! Veraltete Bilder

Wir durften **Split/Second** zwar spielen, aber keine eigenen Bilder anfertigen. Das ist unverständlich, weil die Action-Raserei inzwischen besser aussieht als auf den offensichtlich veralteten Presse-Screenshots – selbst schuld. Vor allem den Weichzeichner-Effekt haben die Entwickler deutlich reduziert.

mit Sprüngen oder gezieltem Windschattenfahren. Interessantes Detail: Der entsprechende Balken befindet sich genau wie die Geschwindigkeitsanzeige und die Positionsangabe direkt unter unserem Sportwagen. Dadurch bleibt unser Blick in **Split/Second** stets auf das Wesentliche fokussiert und wird nicht wie bei **Burnout Paradise** von anderen Bildschirmanzeigen abgelenkt. Ein simpler, aber effektiver Trick!

## Umgebung/Zerstören

Die Powerplay-Leiste ist voll, wir wollen unsere Belohnung. Aber was für eine? In **Split/Second** suchen wir einen Turbo-Boost nämlich ebenso vergeblich wie Stunts oder Extrawaffen. Während wir noch rätseln, entdecken wir am Straßenrand drei Flughafenbusse, die dezent, aber dennoch gut sichtbar und (äußerst verdächtig) grün blinken. Na gut, einen Versuch ist es wert: Wir drücken den grünen A-Knopf unseres Xbox-Gamepads ... und lösen damit eine gewaltige Explosion aus,

Geisterflieger: Mitten auf der Rennstrecke rutscht uns ein bruchlandender Jumbo-Jet entgegen. Selbst schuld, schließlich haben wir den Absturz ausgelöst.







Wer in Führung liegt, sollte seinen Verfolgern ein paar Hindernisse hinterlassen – zum Beispiel einen **umgestürzten Tower**.



Wer das **Terminal** in Schutt und Asche legt, verändert damit auch die Streckenführung.

die tonnenschwere Bus-Trümmer mitten in den vor uns fahrenden Gegner-Pulk schleudert. So langsam beginnen wir zu verstehen.

Jedes Auto verfügt in **Split/Second** nicht nur über Lenkrad, Gas- und Bremspedal (schalten und handbremsen fällt flach), sondern auch über einen Zündknopf, mit dem wir vordefinierte Teile der Streckenumgebung in die Luft jagen – einen entsprechenden Powerplay-Kontostand vorausgesetzt. Unser Bus-Bowling kostet zum Beispiel erfreulich wenig, der eingangs erwähnte Jumbo-Absturz frisst dagegen nahezu die komplette Leiste. Die Demolieraktionen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern bringen auch eine im Genre derzeit beispiellose Dramatik in den Rennverlauf. Denn natürlich spielen auch die KI-Gegner gern mit dem roten Knopf: Gerade bewundern wir noch die schicken Spiegelungen auf den Fenstern des Flughafen-Towers, da kracht der Turm schon unter ohrenbetäubendem Getöse mitten auf den Highway. Der fast schon schmerzhaft krachende

Surround-Sound von **Split/Second** gehört bereits jetzt zum Besten, was wir jemals in Spielen gehört haben. Und ein extraknackiges Force Feedback sorgt dafür, dass wir die Druckwelle nicht nur hören, sondern tatsächlich auch spüren. Wir brauchen all unser Geschick, schnelle Lenkreflexe und sogar ein wenig Kraft, um unseren Flitzer einigermaßen auf der Ideallinie zu halten.

### Unfälle/Harmlos

Allein während der ersten zwei Runden fliegt noch ein komplettes Terminal samt zersplitternder Fensterscheiben in die Luft, Hubschrauber verlegen auf dem Asphalt einen Bombentepich und eine Highway-Brücke wird in zwei Hälften zerteilt. All diesen Gemeinheiten können wir noch ausweichen, doch kurz vor Runde 3 erwischt uns schließlich eine abgerissene Radarschüssel. Die Konsequenzen sind weitaus harmloser als befürchtet. Konsequenz 1: Unser Auto kassiert ein paar niedliche Dellen – beim Schadensmodell müssen und



Die Druckwelle von **Explosionen** wirkt sich aufs Fahrverhalten aus.



**Bombenabwürfe** von Helikoptern kosten wenig Powerplay, erfordern dafür aber präzises Timing beim Auslösen.



Ein erstes Bild von einer zweiten Strecke, die durch **Hafenanlagen** führt.

wollen die Entwickler noch nachbessern. Konsequenz 2: Wir verlieren ein paar Sekunden und unsere Spitzenposition, werden dafür aber wieder unverseht auf der Strecke abgesetzt.

Die Zerstörungssorgen eignen sich jedoch nicht nur zum Gegner-Ausbremsen, sie wirken sich auch auf den Streckenverlauf und die Ideallinie aus. So rasen wir nach dem Brückeneinsturz logischerweise nicht mehr über den Highway, sondern mitten durch eine Konstruktionshalle. Und wer im richtigen Moment ein Hallentor einreißt, kann eine Abkürzung nehmen. Ähnlich wie beim Trick-System in **Pure** müssen wir deshalb auch in **Split/Second** trotz aller Action ständig renntaktische Entscheidungen treffen: Die Führung übernehmen und selbst den Streckenverlauf bestimmen? Oder lieber an Position 2 bleiben, im Windschatten fahren und so

noch mehr Powerplay für den Endspurt hamstern? Klasse!

### Geschichte/Blödsinn

Das alles schreit geradezu nach einem Multiplayer-Modus. Und **Split/Second** wird definitiv darauf antworten, zu den Spielvarianten schweigen die Entwickler allerdings noch. Auf Aussagen zur Solo-Karriere und zum geplanten Streckenumfang müssen wir ebenfalls noch warten.

Bleibt bis zur nächsten spielbaren Version nur noch eine Frage zu klären: Warum zum Kuckuck fliegt in **Split/Second** eigentlich alles in die Luft? Ganz einfach: weil die Strecken speziell präparierte Kulissen einer Reality-TV-Show sind. So zumindest die Erklärung der Hintergrund-Story. Nun ja, nachvollziehbare Logik haben Sie bei einer derartigen Zerstörungssorgie doch nicht wirklich erwartet, oder? **HK**

### Split/Second

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **Black Rock / Disney Interactive** ► Status **zu 60% fertig**

**Heiko Klinge:** Neuer Rekordwert für meinen Adrenalinspiegel: Die ersten Proberunden mit **Split/Second** waren zweifellos das Nervenauflösendste, was ich in meiner Rennspielkarriere bislang erleben durfte. Allerdings bin ich noch skeptisch, ob sich der Knalleffekt nicht irgendwann abnutzt – schließlich explodiert es nur an vorgegebenen Stellen. Hier wird vieles vom Streckenumfang und den Spielmodi abhängen. Das sollte für die Pure-Entwickler normalerweise kein Problem sein!



heiko@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**



# Red Faction Guerrilla

**Zerstörung auf dem roten Planeten:  
Im SciFi-Shooter Red Faction: Guerrilla  
kämpfen Sie, um den Mars zu befreien.**

DVD-XL  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: S701

Alec Mason möchte auf dem Mars ein ruhiges Leben führen. Doch solche Pläne gehen nie auf. Die Earth Defense Force, kurz EDF, kontrolliert den Planeten und unterdrückt die Siedler. Schon kurz nach der Ankunft werden Alec und ein alter Freund durch die EDF überrascht, Alecs Freund wird getötet. Als die Rebellen-Fraktion Red Faction zu Hilfe eilt, schließt sich Alec ihr mehr oder weniger freiwillig an. So starten Sie in den Third-Person-Shooter **Red Faction: Guerrilla**. Seit Anfang Juni schon für Konsolen erhältlich, kommt **Red Faction: Guerrilla** auf dem PC nun endlich im September. Wir haben eine Preview-Version ausführlich gespielt.

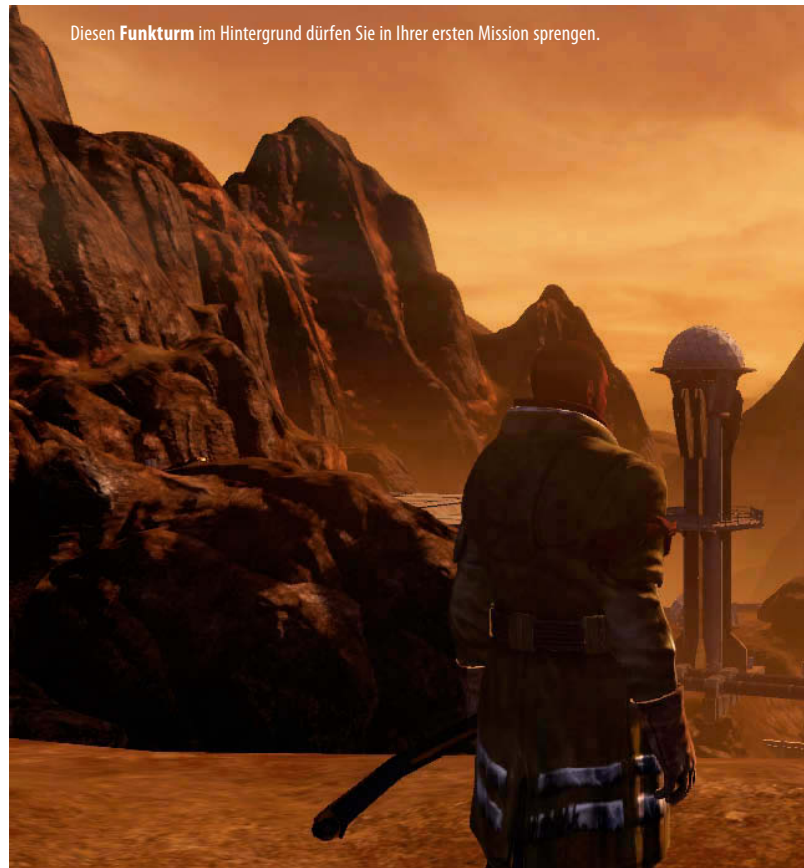
## Physikspiele

Sie steuern Alec Mason wahlweise mit dem Gamepad oder (funktioniert besser) per Maus und Tastatur. Das Zielen, die Kamerajustierung und auch die Fahrzeugsteuerung fühlen sich mit der PC-Kombi weniger schwammig an als mit dem Gamepad. Woran Sie sich allerdings gewöhnen müssen, ist die niedrige Schwerkraft. Es kann passieren, dass Sie mit Panzern fast senkrechte Wände

hoch fahren oder andere Fahrzeuge im hohen Bogen aus dem Weg schubsen. Ganz allgemein sind Sie äußerst kräftig – oder aber die Gebäude sehr instabil. Das stört allerdings ganz und gar nicht. Mit Ihrem Vorschlaghammer zerdeppern Sie Wände, Fahrzeuge und gelegentlich auch böse EDF-Soldaten. Dank der »Geo-Mod 2.0«-Engine, die die Zerstörung der Umgebung berechnet, macht das ziemlich Laune. Vor allem am Anfang beeindruckt ein riesiger Funkturm der vor Ihren Augen zusammenbricht. Die Umgebung selbst, also Boden und Berge, ist nicht zerstörbar.

## Waffenkammer

Ihr Arsenal ist nicht nur auf den Vorschlaghammer beschränkt, der besetzt nur einen Ihrer vier Waffen-Slots. Die anderen können Sie frei belegen. Zum Beispiel mit Sprengladungen mit Fernzünder, einem Maschinengewehr oder einem Elektroschweißgerät, das Menschen und Fahrzeuge schockt und damit lahm legt. Später kommen noch größere Kaliber wie Raketenwerfer dazu. Ihre stärksten Waffen aber sind die Fahrzeuge. Die schützen Sie vor



Diesen **Funkturm** im Hintergrund dürfen Sie in Ihrer ersten Mission sprengen.

feindlichen Kugeln und mit schwerem Gerät können Sie sogar Häuser einreißen. Damit Ihnen die Munition nicht ausgeht, können Sie diese im Rebellenlager kostenlos auffüllen. Mit Barschrott, der marsianischen Variante von Geld, kaufen Sie freigeschaltete Ausrüstung, etwa neue Waffen oder bessere Panzerung. Autos gehen Ihnen nie aus. Überall stehen verlassene Fahrzeuge herum und selbst bei Panzern scheinen die Besitzer das Abschließen zu vergessen.

## Hindernis-Parcours

In **Red Faction: Guerrilla** sind Sie in einer offenen Welt unterwegs,

ähnlich wie in **GTA 4**. Sie können sich frei bewegen und die Missionen auswählen, die Ihnen am besten gefallen. Um die Geschichte voranzutreiben, müssen Sie die Hauptmissionen erfüllen. Ihre Aufgaben reichen von der Zerstörung von Gebäuden über Geiselnbefreiungen bis hin zum Abwehren von EDF-Angriffen. Werden Sie bei Ihren Aktionen von der EDF entdeckt, schlagen die sofort Alarm, schicken Patrouillen aus und schießen fortan auf alles, was sich bewegt. Diesen Alarmstatus können Sie wieder senken, indem Sie sich in ein Rebellenlager zurückziehen. Das müssen Sie recht oft tun, da die Wachen



Die **Rebellenführerin Samanya** empfängt Sie im Unterschlupf.



Solche **Fahrzeuge** können Sie der EDF abluchsen – um dann deren Einrichtungen damit zerstören.





Auf der **Übersichtskarte** können Sie sich den Weg zum nächsten Ziel anzeigen lassen.



Im Kampf mit einem **EDF-Soldaten**. Die KI zielt und geht auch in Deckung.

scharfe Augen und Ohren haben. Die Zusatzaufgaben laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Die Story-Missionen dagegen sind abwechslungsreich und kombinieren bekannte Elemente neu. Wird Ihnen eine Aufgabe mal zu schwer, können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad wechseln. Die Levels in **Red Faction: Guerrilla** sind in sechs Sektoren unterteilt. Sie starten in Parker, einem Bergbauggebiet, das nicht von Firmen, sondern von der EDF kontrolliert wird. Diese Gebiete sind umfangreich und fangen die Atmosphäre des harschen Planeten gut ein. Das passt zum Szenario, vermittelt aber auch ein

Gefühl, als sei die Welt unbelebt und leer. Es gibt kaum Landmarken, an denen Sie sich orientieren könnten. Später besuchen Sie zwar Eisgebiete und grüne Wohngegenden, aber auch diese sind in sich wiederum eintönig.

### Marslandschaften

Im Vergleich zur Konsolenversion hat die Grafik mehr Effekte spendiert bekommen. Vor allem Reflexionen, Überstrahleffekte und Kantenglättung lassen **Red Faction: Guerrilla** noch ein wenig besser aussehen. Auch die Explosionen und nachfolgende Staubwolken setzen optische Ausrufezeichen. Es gibt zu jedem Fahr-

zeug mehrere spezifische Animationen für das Ein- und Aussteigen. Genauso detailliert sind alle anderen Bewegungen ausgearbeitet. Die Umgebung mit ihren netten, aber eintönigen Texturen kann da nicht mithalten. Fahrzeuge und Waffen klingen realistisch die meistens ruhige Hinter-

grundmusik passt sich dynamisch an das Geschehen an. Lautsprecherdurchsagen der EDF, die Ihre Aktionen verteufeln oder Propaganda verbreiten, verstärken die Atmosphäre noch. Bedrückend wird es, wenn Sie während Kämpfen unbewaffnete Zivilisten um Hilfe rufen hören. **SG**



Bei den schicken **Explosionseffekten** sprengt man doch gerne Dinge in die Luft.

### Red Faction Guerrilla

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **18. September 2009**  
► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

**Sara Geller:** Die Zerstörungsschlachten in **Red Faction: Guerrilla** sind spannend und beeindruckend, auch wenn man sich schnell daran gewöhnt. Weil immer etwas in die Luft fliegt, ist mir die Ödnis nicht so sehr aufgefallen. Nur die langen Laufwege stören da etwas. Action-Fans, die die dünne Geschichte verschmerzen können und sich nicht an der Schulterperspektive stören, sollten sich **Red Faction: Guerrilla** vormerken.



redaktion@gamestar.de

**Potenzial** **Sehr gut**



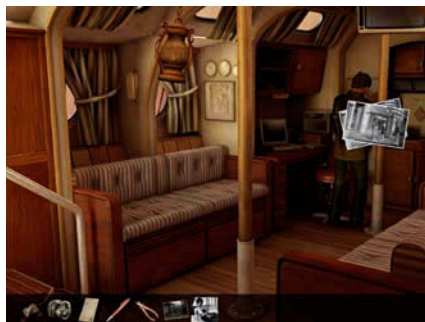
# Black Mirror 2

Im zweiten Teil des legendären Horror-Adventures Black Mirror dürfen wir erneut einen Blick in den schwarzen Spiegel des Städtchens Willow Creek werfen. Und wieder werden wir menschliche Abgründe zu sehen bekommen.

DVD-XL  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5721

Wie passend: Alles beginnt in einem finsternen Keller. Nur eine einzelne Kerze spendet diffuses Licht ... als der junge Darren Michaels eine kaputte Sicherung gegen eine neue austauscht. Ha!



Auf dem Boot findet der Held Beweise, dass er verfolgt wurde.

Sie hatten doch mindestens eine Leiche im Keller erwartet? Immerhin handelt es sich bei **Black Mirror 2** um die Fortsetzung des gruseligen Mystery-Adventures **Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele** von 2004. Aber Überraschung: Zu Beginn des Spiels

gibt's nicht mal das kleine englische Örtchen Willow Creek, in dem das namensgebende Schloss Black Mirror Castle steht. Darren ist amerikanischer Student der Physik, der die Semesterferien bei seiner Mutter in Biddeford, Maine an der US-Ostküste verbringt. Dort jobbt er auch im örtlichen Fotoladen, der dem widerlichen und cholerischen Fuller gehört. Eines Morgens fehlt im Laden der Strom. Das ist es zunächst auch schon. Bis bald darauf die junge Engländerin Angelina auftaucht und Fotos von sich machen lassen will. Bis ein winziger Typ ständig durch die Straßen von Biddeford schleicht – und bis Darrens Mutter einen mehr als mysteriösen Unfall hat, der sie in ein tiefes Koma sinken lässt. Erste Verbindungen nach England und zwar nach Willow Creek tun sich auf, wohin Darren dann auch nach zwei umfangreichen ersten Kapiteln reist. Natürlich unter anderem wegen der hübschen An-

gelina, in die er sich vom Fleck weg verliebt hat. Dort trifft er auf knackige, Rätsel, auf einen geheimnisvollen finsternen Orden – und auf die unschönen Hinterlassenschaften der Familie Gordon. Welche Rolle dem Jungen bei all dem zugedacht ist? Kein Wort werden wir darüber verraten!

## Für Denkfaule

Beim Rätseldesign bleibt **Black Mirror 2** klassisch: Darren sackt reihenweise Gegenstände ein, die Sie sinnvoll kombinieren müssen, um beispielsweise Bilder von Angelina zu entwickeln. Oder um die Hintertür des Fotoladens aufzubrechen, wo sich Fuller und der windige Fremde angeregt unterhalten. Hin und wieder gibt's kleinere Kopfnüsse zu knacken. Der Sekretär der Mutter lässt sich nur öffnen, wenn Sie ein Verschiebepuzzle richtig zusammenbasteln. Das wirkt ein klein wenig aufgesetzt, die meisten anderen Knobeleyen fügen sich allerdings

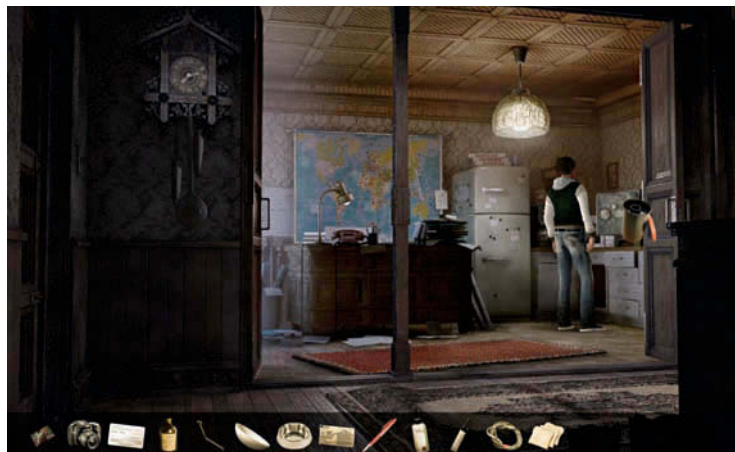
logisch in die Handlung ein. Wer es lieber entspannt angeht, kann den einfachen Spielmodus wählen. Dabei steht Ihnen unter anderem einen Hotspot-Anzeige zur Verfügung. Und sollte das Programm bemerken, dass Ihnen Minispiele wie Verschiebepuzzels nicht gelingen, bietet es Ihnen an, die Denkaufgabe zu überspringen. So will sich **Black Mirror 2** an jede Spielweise anpassen.

## Halbstark

Darren gehört zum Typ aufbrausender Halbstarker, der sich gerne mal im Ton vergreift. Daran können Sie oft nichts ändern, denn viele der Dialoge laufen automatisch ab, also in Sequenzen, die Sie nicht über einen Klick auf eine Person auslösen. Wenn der Student beispielsweise grundlos die Rezeptionsdame vom örtlichen Krankenhaus anraunt, dann möchte man ihn sofort ins Bett schicken, ohne Nachschick. Jedoch machen die Gefühlsausbrü-



Über die **Hotspot-Anzeige** können Sie alle wichtigen (und unwichtigen) Gegenstände markieren lassen.



Darren muss den **Safe** seines widerlichen Chefs knacken, um an einen wichtigen Film zu gelangen.





Im **Trödeladen** von Eddie nimmt Darren das Angebot unter die Lupe. Man weiß ja nie, welchen Kram man für kommende Rätsel noch brauchen kann.

che den Burschen auch sympathisch menschlich. Blöd ist allerdings, dass Darren zuweilen innerhalb von Sekunden von nett auf grantig und wieder auf nett schalten kann, so etwa in seiner ersten Unterhaltung mit dem Besitzer eines Trödeladens. Das wirkt schlecht durchdacht.

### Kontrastreich

Zwar kommen die Animationen der Figuren manchmal etwas hölzern daher, aber das macht das Programm locker durch die detailreich entworfenen Hintergründe wett. Steht der junge Mann in der Straße des Fotoladens, ziehen am Horizont unheilverheißende Wolken über den Himmel und bilden einen hübschen Kontrast zu den bunten Holzhäusern. In England wabert später der Nebel, gelegentlich regnet es sogar wie aus Kübeln und Blitze zucken durchs Halbdunkel. Sehr stimmungsvoll!

Beim Trödelhändler etwa hängen Medaillen an der Wand, Regale bersten vor Gerümpel. Im Hotel in England (nebenbei bemerkt ein ehemaliges Irrenhaus unter der Leitung eines Mitglieds der Familie Gordon) zieren schwere Teppiche den blank gewienerten Marmorboden, in dem sich Darren dezent spiegelt. Wenn Sie die vielen (für die Handlung völlig irrelevanten) Gegenstände anklicken, kommentiert Darren das übrigens stets mit einem passenden, vorwitzigen Sprüchlein.

**Black Mirror 2** kommt nicht von Future Games, den tschechischen Machern des Vorgängers. Das Adventure entsteht in Hannover bei Cranberry Productions. Deren Erstling **Mata Hari** wurde von uns mit lediglich 58 Punkten bedacht. Ob das ein schlechtes Omen für **Black Mirror 2** ist? Bisher können wir jedenfalls Entwarnung geben. **PET**

## Schneller Ortswechsel



Sobald Darren einen **Schauplatz** einmal per pedes besucht hat, dürfen Sie ihn danach über einen Klick auf eine Karte auf eine Karte dorthin teleportieren. Oben die Karte von **Biddeford**, unten die von **Willow Creek** und Umgebung.



Manchmal gibt's schräge Perspektiven: Das **Krankenzimmer** von Darrens Mutter sehen Sie nur von oben.

### Black Mirror

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **25. September 2009**  
► Hersteller **Cranberry / DTP** ► Status **zu 95% fertig**

**Petra Schmitz:** Auf mich macht Black Mirror 2 bisher einen gelungenen Eindruck. Die Geschichte entspannt sich glaubwürdig, die Charaktere wirken nicht verkünstelt und die Schauplätze sind einfach prima entworfen. Bei all dem Detailreichtum macht das Rumklicken und Suchen gleich nochmal so viel Spaß. Für den kommenden Monat schon steht der Test an. Ich freu' mich aufs Gruseln.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

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

Zuletzt gespielt: The Whispered World

Zuletzt gesehen: die französischen Alpen

Zuletzt gelesen: Sudoku-Heftchen

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Superhelden sollten uns vor solchen Spielen schützen. ★★

Hearts of Iron 3: Schlaraffenland? Ich seh' nur einen Berg Pflaumenmus. ★

The Whispered World: Nicht flüstern, sondern jubeln: Großartig! ★★★★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Venetica

Zuletzt gehört: Alien Sex Fiend: »Acid Bath«

Zuletzt gelesen: Motorrad-Magazine

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Comic: monumental. Film: groß. Spiel: ohje. ★★

Hearts of Iron 3: Sehr gutes Spiel. Punkt. ★★★★★

The Whispered World: Gelungenes, außergewöhnliches Adventure. ★★★★★



## Gunnar Lott

**Director Online** gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Battlefield Heroes

Zuletzt gesehen: Die Sonne. In Südfrankreich.

Zuletzt gelesen: Krimis am Strand

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Sakrileg! Die sollen meinen Lieblingsfilm in Ruhe lassen! ★

Hearts of Iron 3: Och. Hätte ich mehr Zeit, liebe ich es. Bestimmt. ★★★★★

The Whispered World: Erstaunlich gut geworden. Witzig und hübsch. ★★★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Divinity 2, Dawn of War 2

Zuletzt gesehen: »Ice Age 3« (auch in 3D doof)

Zuletzt gehört: alles von AFI

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Ich mag Koop-Prügeln, aber bitte vernünftig. ★★

Hearts of Iron 3: Für solch ein Komplexitätsmonster bin ich zu faul. ★★

The Whispered World: Eine Wohltat für Sinne, Hirn und Herz. ★★★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Operation Flashpoint 2

Zuletzt gesehen: rot! (Autofahrer in München!)

Zuletzt gelesen: Moers: »Ensel und Krete«

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Wie der erste Teil. Naja. ★★

Hearts of Iron 3: Da ist so viel drin, das ist krank, toll krank! ★★★★★

The Whispered World: Daedalic hat's raus, keine Frage. ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Hearts of Iron 3

Zuletzt gesehen: ein Theaterstück in Dresden

Zuletzt gelesen: die aktuelle 11Freunde

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: In wie viele Spiele wollen die den Film zerstückeln? ★★

Hearts of Iron 3: Tag-und-Nacht-Spiel, in jeder Beziehung groß. ★★★★★

The Whispered World: Ich will ein eigenes Spiel für Spot! ★★★★★



## Fabian Siegismund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: America's Army 3

Zuletzt gesehen: »Watchmen« (Blu-Ray)

Zuletzt gelesen: Jeff Abbott: »Trust me«

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Comic und Film sind überschätzt, die Spiele sowieso. ★★

Hearts of Iron 3: Das frisst mir zu viel Zeit. ★★

The Whispered World: Ich will auch so ein Wurmvieh! ★★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Need for Speed: Shift

Zuletzt gesehen: jede Menge Hiragana-Zeichen

Zuletzt gelesen: Japanisch-Vokabeln

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Ich fand den Film schon öde. ★★

Hearts of Iron 3: Sicher ein tolles Spiel, nur nicht für mich. ★★

The Whispered World: Und noch ein tolles deutsches Adventure. ★★★★★



## Sara Geller

**Praktikantin** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Overlord 2

Zuletzt gesehen: Enterprise

Zuletzt gelesen: Web-Comics

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Hier wurden wohl die Drehbuchautoren vergessen. ★★

Hearts of Iron 3: Nicht gespielt. -

The Whispered World: Super. Mehr schräge Adventures, bitte. ★★★★★



## Hendrik Weins

**Redakteur** hendrik@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Such den Ring

Zuletzt gesehen: die Braut

Zuletzt gelesen: den Kontoauszug (schluchz)

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Der Comic war super, der Film auch, die Spiele nicht. ★★

Hearts of Iron 3: Nix für mich, hab ja noch nicht mal studiert. ★★

The Whispered World: Der traurige Clown begeistert. ★★★★★



## Cedric Borsche

**Praktikant** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Grid auf drei Monitoren

Zuletzt gesehen: »Das Beste zum Schluss«

Zuletzt gehört: Wacken Open Air 2009

Meine Meinung zu...

Watchmen 2: Film und Comic bieten mehr als derbe Schlägereien. ★

Hearts of Iron 3: Tauscht Grafik gegen Komplexität ein. ★★

The Whispered World: Ein Highlight dieses Adventure-Jahres! ★★★★★





# 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 Erfahrungsniveau entspricht.

### PC-KONFIGURATION

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

### SYSTEMDETAILS

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

### MULTIPLAYER-MODUS

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

### EINZELWERTUNGEN

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

### PREIS/LEISTUNG

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

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

## HEARTS OF IRON 3

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Paradox Interactive (Hearts of Iron 2, GS 03/05: 79 Punkte)  
PUBLISHER Koch Media  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 100 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 26.8.2009  
CA. PREIS 35 Euro  
USK ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Sehr lange Einarbeitungszeit, bei Serienkennern geht's schneller.



GENRE STRATEGIE  
SZENARIO realistisch — fiktiv  
MASSSTAB linear — offene Welt  
SPIELSTIL Aufbau — Kampf  
EINHEITEN Individuen — Masse  
HANDLUNG einfach — komplex

### ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorials, Texthilfen, fünf Schwierigkeitsgrade  
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 4,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON —  
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

Gut  
SPIELMODI (SPIELER) Wie Solo-Modus  
SPIELTYPEN Internet (ca. 12), Netzwerk (32)  
DEDICATED SERVER Paradox-Server  
FAZIT Spielt sich exakt wie der Solo-Modus, verschlingt aber noch mehr Zeit.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, übersichtliche Menüs — minimalistische Animationen + potthässliche Weltkarte	3 / 10
SOUND	+ stimmiger Soundtrack mit klassischer- und Marschmusik + ansonsten so gut wie keine Soundeffekte	4 / 10
BALANCE	+ gute Verzahnung zwischen Krieg, Wirtschaft, Forschung, Diplomatie + nachvollziehbare Auswirkungen — lange Einarbeitungszeit	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bekannte Persönlichkeiten und Ereignisse + kaum Leerlauf + ausgesprochen trocken präsentiert	7 / 10
BEDIENUNG	+ trotz der Detailfülle sehr übersichtlich + logisch strukturierte Menüs + gut aufgebaute Diplomatiebildschirm	9 / 10
UMFANG	+ rund 15.000 Provinzen + vier riesige Kampagnen + sieben lange Szenarios	10 / 10
STARTPOSITION	+ historische Startbedingungen + verschiedene Einstiegsjahre + rund 100 Länder spielbar ... — aber längst nicht alle sinnvoll	9 / 10
KI	+ Computergegner schummelt nicht + KI handelt vernünftig und nachvollziehbar + KI übernimmt wahlweise einzelne Bereiche	9 / 10
EINHEITEN	+ 892 historische Kampfeinheiten + Truppen gewinnen Erfahrung + sehr detaillierte Einheitenwerte — optische Unterschiede fehlen	10 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Hauptkampagnen mit zahlreichen Fronten + sehr viel Entscheidungsfreiheit + sehr hoher Wiederspielwert	10 / 10

### PREIS/LEISTUNG

Sehr gut  
FAZIT Staubtrockene, enorm umfangreiche Profi-Strategie.

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

### DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

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

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.



# Überblick Aktuelle Spiele

powered by



Die neuesten Patches, Mods, Demos zu allen Spielen

Schnelle, sichere Downloads mit neuer Technik und mehr Bandbreite. Gratis auf GameStar.de!

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 08/2009, 09/2009 und 10/2009

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
1 Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs / Ubisoft	08/09	91	6	v1.0	45,45 €	www.amazon.de
2 Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	12	v1.0	33,45 €	www.amazon.de
3 Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Techland / Ubisoft	08/09	87	18	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
<b>NEU</b> 4 The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	10/09	86	6	v1.0	36,95 €	www.amazon.de
<b>NEU</b> 5 WSC Real 09	Sportspiel	Blade / Deep Silver	10/09	84	–	v1.0	28,95 €	www.amazon.de
<b>UPDATE</b> 6 Divinity 2	Rollenspiel	Larian Studios / Dtp	09/09	83	12	v1.0.1	41,95 €	www.amazon.de
<b>UPDATE</b> 7 Trine	Actionspiel	Frozenbyte / Nobilis	09/09	82	12	v1.0.3	30,00 €	Steam-Download
<b>NEU</b> 8 Fallout 3: Mothership Zeta	Rollenspiel-Addon	Bethesda	10/09	80	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
<b>NEU</b> 9 Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Paradox / Deep Silver	10/09	80	12	v1.0	34,40 €	www.amazon.de
10 Battlefield Heroes	Actionspiel	DICE / EA	09/09	77	–	v1.0	–	www.battlefieldheroes.com
11 Virtua Tennis	Sportspiel	Sumo Digital / Sega	09/09	76	0	v1.0	43,45 €	www.amazon.de
12 Fallout 3: Point Lookout	Rollenspiel-Addon	Bethesda	09/09	75	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
13 Guitar Hero World Tour	Musikspiel	Aspyr / Activision Blizzard	09/09	75	0	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
14 America's Army 3	Multiplayer-Shooter	US Army	09/09	74	–	v3.0.5	–	www.americasarmy.com
<b>UPDATE</b> 15 Blood Bowl	Strategiespiel	Cyanide / Focus Home	08/09	74	12	v1.0.1.6	44,89 €	www.cyberport.de
16 Fuel	Rennspiel	Asobo / Codemasters	08/09	74	6	v1.0	43,45 €	www.amazon.de
<b>NEU</b> 17 Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper	Adventure	Frogwares / Koch Media	10/09	73	12	v1.0	35,95 €	www.amazon.de
18 Tales of Monkey Island	Adventure	Telltale Games	09/09	73	–	v1.0	ca. 25 €	www.telltalegames.com
<b>NEU</b> 19 Wallace & Gromit 4	Adventure	Telltale Games	10/09	70	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com
20 Superstars V8 Racing	Rennspiel	Milestone / Codemasters	09/09	70	0	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
21 Harry Potter und der Halbblutprinz	Actionspiel	Bright Light / EA	09/09	69	12	v1.0	45,79 €	www.amazon.de
22 Killing Floor	Multiplayer-Shooter	Tripwire	08/09	69	–	v1.0	17,99 €	Steam-Download
23 Wallace & Gromit 3	Adventure	Telltale Games	08/09	69	–	v1.0	7,00 €	www.telltalegames.com
<b>NEU</b> 24 Watchmen 2	Actionspiel	Deadline / Warner Bros.	10/09	68	18	v1.0	12,99 €	Steam-Download
<b>NEU</b> 25 East India Company	Strategiespiel	Paradox / Nitro Games	10/09	67	6	v1.0	39,95 €	www.amazon.de

## World of Warcraft v3.2



Dieser Bossgegner ruft den **Geist von Illidan** im Kampf gegen die Gruppe herbei.

**Highlights:** Eine neue Instanz, ein neues PvP-Gebiet, diverse Klassenänderungen.

Seit dem 5. August können Spieler von **World of Warcraft** dank des Patches 3.2 das Kolosseum der Kreuzfahrer im Norden von Eiskrone betreten. Dort begegnen ihnen Gefürchtete Champions von Horde und Allianz, wilde Bestien und Leutnants der Geißel. In der 5er-Instanz stellen sich die Recken

zuerst einer Reitergruppe und kämpfen sich auf dem Rücken der Pferde zum nächsten Bossgegner, der je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad variiert. Als letztes steht ein Kampf gegen den Schwarzen Ritter auf dem Programm. Siegreiche Spieler dürfen sich in jedem Fall über lukrative Beute freuen: Auch außerhalb des heroischen Mo-

dus lassen die Feinde epische Ausrüstung fallen. Das Kolosseum bietet auch größeren Gruppen von zehn und 25 Abenteurern Platz.

Eine weitere interessante Neuerung ist die Insel der Eroberung, auf der Kämpfer von Horde und Allianz ihre Kräfte messen können. Spieler der Druiden-Klasse freuen sich über individuelle rassenzugehörige Farbschemata, welche sich auf Wunsch beim Barbier wechseln lassen. Dadurch entspricht die Fellfarbe der Tierform jetzt auch der Hautfarbe des individuellen Charakters.

Zu guter Letzt wurden wieder einige Klassenänderungen vorgenommen, und die verschiedensten Berufe haben einige neue Rezepte bekommen. *Michelle Krebs*

### WORLD OF WARCRAFT V3.2

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Blizzard / Activision-Blizzard  
PATCHGRÖSSE 395 MByte  
TEST IN GS 03/05

Keine Wertungsänderung

89

## Patch-Ticker

- **Arma 2:** Der Entwickler Bohemia Interactive passt mit dem Patch 1.03 die KI an und nimmt zahlreiche Detailänderungen vor. Zudem wurden die Kampagneneinsätze überarbeitet. Der Patch funktioniert mit allen Versionen. Steam-Nutzer werden gebeten, die Datei über die Update-Funktion von Valves Onlineplattform zu installieren.
- **Warcraft 3:** Das Update 1.24a zum Echtzeit-Klassiker gilt sowohl für das Hauptspiel als auch für das Addon **The Frozen Throne** und behebt Fehler im Welt-Editor des Strategiespiels. Nachteil: Aufgezeichnete Replays werden durch den Patch unbrauchbar.
- **Die Sims 3:** Der 64 MByte große Patch 1.3.24 behebt dutzende kleinerer Fehler. So bekommen alleinstehende Sims jetzt keine Babys mehr, und onlinegestellte Figuren behalten ihre Spezialfähigkeiten.
- **Trine:** Die Version 1.03 entfernt Absturzursachen, die nach dem Patch 1.02 aufgetreten sind (z. B. bei **Alt** + **Esc**) oder den Entwicklerkontrollen). Außerdem funktionieren die Steam-Erfolge jetzt richtig.
- **Divinity 2:** Der 40 MByte große Patch auf Version 1.01 fügt unter anderem einen Kompass und eine Minimap mit verschiedenen Anzeigen (Personen, Questobjekte etc.) ein. Zusätzlich werden die Leistung des Spiels und die Balance optimiert.



**Petra Schmitz**

hat zwar die eine oder andere Konsole daheim, die stehen aber hinter dem Fernseher und dienen lediglich als Staubfänger.

**Fabian Siegmund**

spielt auf seiner Xbox 360 fast nur Musikspiele wie Guitar Hero und Co. Zielen mit dem Analogstick hält er für albern.

# Action

## Konsolen-Lobpreisung

Warum Microsofts und Sonys Spieleplattformen so schlecht nicht sind.

Uns mag manchmal die Hutschnur reißen, wenn's mal wieder heißt, Spiel XYZ komme zuerst für die Konsolen und dann für den PC. Doch bei all der Flucherei dürfen wir nicht vergessen: Spiele, die sowohl für Konsolen als auch für den PC entwickelt werden, erscheinen in der Regel fehlerfreier als reine PC-Titel. Das liegt daran, dass man auf den Konsolen ohne Internet-Verbindung noch immer nicht so einfach patchen kann und Microsoft und Sony deshalb sehr darauf bedacht sind, keine Fehlermonster auf ihre Spieleplattformen zu lassen. Man will einen möglichen

Image-Schaden und unzufriedene Kunden vermeiden. Wahrscheinlich läuft unsere kleine Preview-Version von **Operation Flashpoint: Dragon Rising** also allein dank Xbox 360 und Playstation schon jetzt so erstaunlich rund. Ist das nicht unfassbar traurig? **PET**



Man muss die **Konsolen** einfach lieben. Irgendwie.

### Action-Inhalt

#### Tests

Watchmen: The End is Nigh 2 ..... 72

### Action-Charts 10/2009

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Crysis	Ego-Shooter	EA/Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	0	8	10	9
2	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	2K/Rockstar	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10
3	Call of Duty: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	12/07	91	9	10	10	10	10	7	9	8	10	8
4	Portal	Actionspiel	EA/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10
5	Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8
6	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Midway/Epic	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10
7	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft/Ubisoft	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8
8	Stalker	Ego-Shooter	THQ/GSC	04/07	90	9	8	8	10	9	9	10	9	9	9
9	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom/Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6
10	Dark Messiah of Might & Magic	Actionspiel	Ubisoft/Arkane	12/06	90	9	8	9	10	10	8	9	8	10	9
11	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	EA/Dice	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9
12	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
13	Left 4 Dead	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	01/09	87	7	10	10	10	10	7	9	9	7	8
14	Dead Space	Actionspiel	EA/EA	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
15	Bioshock	Ego-Shooter	2K/Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8
16	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Ubisoft/Gearbox	10/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10
17	Silent Hunter 4	Simulation	Ubisoft/Ubisoft	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9
18	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/09	86	9	10	9	8	10	9	9	7	10	5
19	Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters/Triumph	08/09	86	8	9	8	10	9	7	10	8	9	8
20	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Eidos/Crystal Dynamics	01/09	85	10	9	9	9	8	7	10	6	10	7

### Action-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Action-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA/Valve	01/05	93
2	Mafia	Actionspiel	Take 2/Illusion Softworks	10/02	91
3	Splinter Cell	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	03/03	91
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft/Crytek	05/04	90
5	Counterstrike	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	02/01	89
6	Deus Ex	Actionspiel	Eidos/Ion Storm	08/00	88
7	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	EA/Dice	10/02	88
8	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters/Bohemia Interactive	07/01	88
9	Max Payne	Shooter	Take 2/Remedy	09/01	88
10	Dark Project	Action-Adventure	Eidos/Looking Glass	02/99	86

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**.





Sie kloppen sich wieder mit **Gangmitgliedern**, die anscheinend aus dem Klontank stammen.



Meistens hinterlassen Sie eine **Spur der Verwüstung** und Gegnerleichen.

# Watchmen 2

Wieder prügeln sich Rorschach und Nite Owl durch Gegnerhorden. Neue Ideen gibt es nicht.

Ab 18-DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6395

Durch die Filmumsetzung **Watchmen: The End is Nigh 2** kloppen Sie sich mit den (Anti-) Helden Rorschach und Nite Owl in einem düsteren New York – genau wie im vor einem halben Jahr erschienenen Vorgänger. Rorschach und Nite Owl haben den Auftrag angenommen, ein entführtes Mädchen zu finden. Die Suche führt sie in den Rotlichtbezirk und auf die Spur einer alten Bekannten: der Twilight Lady.

## Prügeln, prügeln, prügeln

Zwischen den kurzen Storyschnipseln, die in netten Comic-Bildern oder in Spielgrafik erzählt werden, müssen Sie jede Menge Gegner aus dem Weg räumen. Das funktioniert mit der Tastatur oder (besser) einem Gamepad. Sie können sogar zusammen mit einem Freund im Splitscreen spielen.

Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Es gibt leichte und harte Angriffe, Würfe, und man kann Schlägen ausweichen. Dazu kommen noch Spezialfähigkeiten, die Energie verbrauchen. Diese Attacken reihen Sie zu Kombos aneinander und beenden die mit krachigen Finishern.

## Nachschlag

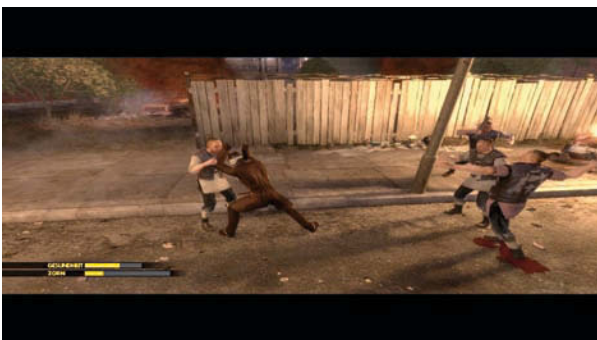
Abwechslung ist in **Watchmen 2** Mangelware. Pro Gebiet treffen Sie höchstens auf fünf verschiedene Gegnertypen. Zwischenbosses gibt es keine, zum Abschluss bekommen Sie dafür gleich zwei Endgegner vorgesetzt. Bei den Umgebungen sieht es ähnlich langweilig aus. **Watchmen 2** verwendet die gleichen Elemente so häufig, dass wir uns ab und an sogar verlaufen haben. Immerhin ist die Grafik ansehnlich, Texturen und Beleuchtung

verstärken die Atmosphäre ebenso wie die flüssigen und einfallreichen Animationen im Stil der Filmvorlage. Die guten (englischen) Sprecher brachten uns mit den Wortgefechten der Hauptcharaktere immer wieder zum

Grinsen. Nur war das alles schon im Vorgänger genauso. Und da **Watchmen 2** mit einem Charakter locker in drei Stunden durchkloppt ist, fühlten wir uns, als hätten wir die zweite Hälfte des selben Spiels gespielt.

SG

Die schöne Grafik wird im wahrsten Sinne des Wortes von **schwarzen Balken** geschnitten.



## Mehr Action-Fast-Food

**Sara Geller:** Die Kämpfe in Watchmen 2 machen Spaß, mit den Kombos und dem Ausweichen bieten sie sogar taktischen Anspruch. Allerdings brachten mich die immergleichen Gegner und Umgebungen schnell zum Gähnen. Dazu kommt die mickrige Story, was bei einer Lizenz wie Watchmen umso trauriger ist. Über die Streitereien der Helden und im Multiplayer-Modus habe ich mich dennoch amüsiert.



redaktion@gamestar.de

## WATCHMEN 2

### PRÜGELSPIEL

ENTWICKLER Deadline Games (Watchmen: The End is Nigh, GS 05/09: 67 Punkte)  
PUBLISHER Warner Bros.  
SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln  
AUSSTATTUNG Steam-Download, 17 Seiten PDF-Handbuch

TERMIN (D) 29.7.2009  
CA. PREIS 13 Euro  
USK ab 18 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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 (2)  
SPIELTYPEN Splitscreen  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Solo-Handlung nachspielbar, nur an einem Rechner, kein Netzwerk-Modus.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ atmosphärisches Licht + flüssige, spektakuläre Animationen - schwarze Balken - immergleiche Details	8 / 10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende, dynamische Musik - wenige Hintergrundgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ Prügeleien sind fordernd, aber fair + Speicherpunkte vor schweren Kämpfen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ im Chaos versinkende, brennende Stadt + düstere, heruntergekommene Gebäude + stimmige Comic-Sequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ funktioniert mit Gamepad und Tastatur + Springen und klettern nur an vorgegebenen Stellen - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ mit zwei Charakteren spielbar + Koop-Modus - Klon-Gegner - sehr kurze Spielzeit	5 / 10
LEVELDESIGN	+ versteckte Boni - offensichtliche Levelgrenzen - geradlinige Levels - Abschnitte wiederholen sich schnell	5 / 10
KI	+ KI-Kollege kämpft effektiv mit + stärkere Kontrahenten blocken Attacken - Gegner warten manchmal, bis sie dran sind	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Combo- und Spezialangriffe + Todesstöße + wirksames Blocken + freischaltbare Fähigkeiten - nur Prügeleien	7 / 10
HANDLUNG	+ spaßiges Philosophieren und Streiten der Helden - vorhersehbare Handlung, die in fünf Minuten erzählt ist	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Abwechslungslose Prügelei mit Comic-Charakteren.

68

SPIELSPASS



**Michael Graf**

fände ein Warcraft-Remake gar nicht so abwegig. Vielleicht im Warcraft-3-Stil mit Helden und Rollenspiel-Elementen?

**Gunnar Lott**

würde eine spielerisch identische Neuauflage des ersten Starcraft begrüßen. Ach, Moment, die heißt ja Starcraft 2.

**Strategie-Inhalt****Tests**

Hearts of Iron 3.....	76
Schwimmbad-Tycoon.....	79
Cannon Strike.....	79
East India Company.....	80

# Strategie

## Remake my day

Neuaufgaben klassischer Strategiespiele? Immer her damit!

LucasArts legt den Adventure-Klassiker **The Secret of Monkey Island** neu auf, Croteam seine Dauerfeuer-Orgie **Serious Sam**. Spiele-Remakes scheinen angesagt zu sein – ein Trend, der gerne auf das Strategiegenre übergreifen darf. Wie wär's zum Beispiel mit einer Neuauflage des ersten **Warcraft**? Dann könnte die **World of Warcraft**-Jugend von heute die Vorgeschichte ihrer Monsterhatz nachspielen. Neben der Grafik müsste Blizzard freilich die Bedienung renovieren, etwa mit einem höheren Einheiten-Auswahllimit. Auch vielen anderen Klassikern stünde ein Comeback gut (**Mas-**

**ter of Magic! Dungeon Keeper!**). Nun soll kein Entwickler jammern, das sei zu aufwändig. Schließlich hat's Westwood anno 1998 mit **Dune 2000** vorgemacht. Und erschienen letztes Jahr nicht **Civilization 4: Colonization** und **King's Bounty**? Ruhig mehr davon! **GR**



**Bilderrätsel:** Welches Spiel möchte Michael neu auflagen?

**Strategie-Charts 10/2009**

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endospiel
1	Anno 1404	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	08/09	91	10	9	8	10	10	9	9	7	9	10
2	Empire: Total War	Strategiespiel	Sega /Creative Assembly	04/09	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10
3	Die Sims 3	Aufbauspiel	EA/EA Redwood Shores	07/09	90	8	9	7	10	7	10	10	9	10	10
4	World in Conflict CE	Echtzeit-Taktik	Ubisoft/Massive	05/09	90	9	10	9	9	10	8	9	7	9	10
5	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9
6	Battleforge	Multiplayer-Strategie	EA/EA Phenomic	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8
7	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ/Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7
8	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers/SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	9	8	8	10	10
9	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	12/08	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9
10	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi/Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9
11	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Sega/Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8
12	World of Goo	Strategiespiel	RTL Interactive / 2D Boy	11/07	84	5	7	10	10	9	8	10	10 <sup>1</sup>	9 <sup>2</sup>	6
13	Die Sims: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts/Maxis	04/08	83	6	8	8	9	8	8	8	9	10	9
14	Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9
15	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ/Gas Powered Games	03/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7
16	King's Bounty	Strategiespiel	Nobilis /Katauri Interactive	12/08	82	8	6	9	8	9	9	8	8	8	9
17	Helldorado	Echtzeit-Taktik	Dtp/Spellbound	07/07	82	7	9	8	10	9	7	8	5	10	9
18	Dawn of War 2	Echtzeit-Taktik	THQ/Relic	04/09	80	10	10	7	9	7	9	5	8	8	7
19	Demigod	Multiplayer-Strategie	Atari/Gas Powered Games	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8
20	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9

<sup>1</sup> Physik; <sup>2</sup> Bauteile

Bei **Strategiespielen** führen Taktik, Rohstoff-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören **Echtzeit- und Aufbauspiele, Runden-taktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.**

**Strategie-Klassiker**

In dieser Liste finden Sie besondere Strategie-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	08/02	93
2	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Phenomic	05/06	91
3	Civilization 4	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/05	90
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts/EA Los Angeles	03/03	89
5	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Big Huge Games	07/06	89
6	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Ensemble Studios	12/05	89
7	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft/Nival	07/06	86
8	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	01/06	86
9	Stronghold 2	Aufbauspiel	2k Games/Firefly	06/05	86
10	Port Royale 2	Strategiespiel	2k Games/Ascaron	06/04	86



# Hearts of Iron 3

Diesem Strategiespiel kann kein Facelifting mehr helfen, hier wäre eine Totalrenovierung fällig. Doch unter der grauen Schale liegt die wahre Schönheit.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5717  
Demo  
► Quicklink: 6406

## Facts

- 4 Kampagnen
- 7 Szenarios
- 1936 bis 1948
- rund 100 Länder spielbar
- rund 15.000 Provinzen
- 892 Einheitentypen

Strategiespiele werden immer schneller, actionlastiger und bunter. Selbst komplexe Titel wie **Empire: Total War** protzen mit grafisch aufwändigen Land- und Seeschlachten oder emsig umherfahrenden Segelschiffen, die florierende Handelsbeziehungen illustrieren. Ja, sogar das ehemals hässliche Entlein **Civilization** sieht seit dem letzten Teil, der auch schon wieder vier Jahre auf dem Rundenbuckel hat, schön bunt und dreidimensional aus.

Und nun kommt ein **Hearts of Iron 3** daher, das optisch aus der Zeit stammen könnte, in der es spielt: 1936 bis 1948. Wir haben es aber auch nicht anders erwartet, denn die Serie gehörte noch nie der Cheerleader-Clique an – sondern eher den grauen Mäusen, mit denen man Mathe paukt.

## Havanna gegen Berlin

Das Spielprinzip ist im Vergleich zu den Vorgängern grundsätzlich unverändert: Wir übernehmen eine Nation und führen sie durch die Jahre vor, während und nach dem Zweiten Weltkrieg. Dabei hält sich das Spiel nicht streng an historische Datumsangaben, Sie können als Japaner Pearl Harbor zum Beispiel viel später angreifen. Oder nie. Das Ganze läuft in Echtzeit ab, wir können das Tempo aber regulieren oder pausieren. Üblicherweise spielen wir einen der wichtigen Kriegsteilnehmer, je ein Feldzug ist deshalb den USA, dem Deutschen Reich, Japan und der Sowjetunion gewidmet. Wir könnten aber genauso Kuba übernehmen, werden dann allerdings nicht allzu viel erleben.

## Kamerad Computer

Zurück zum Spielprinzip von **Hearts of Iron 3**: Das Führen eines

Landes umfasst nicht nur das Hin- und Herschubsen seiner Truppen. Wir kümmern uns um viele Bereiche, die mindestens ebenso wichtig sind, nämlich Diplomatie, Produktion, Technologie, Politik, Aufklärung. Jeden davon können wir zwar von der KI übernehmen lassen, sollten aber zumindest wichtige Entscheidungen selbst fällen. Beispiel Produktion: Während der Computer sich um genügend Infanteristen kümmert, geben wir Großaufträge vor, etwa den Bau eines Schlachtschiffs.

Gerade Serieneinsteiger sollten sich anfangs auf ihre Truppen und Gefechte konzentrieren, während die Automatik den Rest erledigt. Wir können sogar ganze Frontabschnitte der KI überlassen und uns zum Beispiel als Japaner ganz auf den Seekrieg gegen die USA konzentrieren, während Kamerad Computer für uns in China kämpft. Das macht er ganz ordentlich, beim Testen sind uns keine großen Schnitzer aufgefallen. Komplexe Aufgaben wie überraschende Luftlandoperationen sollten wir allerdings besser selbst führen, da agiert die KI arg einfallslos.

## Heimat macht Front

Die Stimmung an der Heimatfront ist im Vergleich zu **Hearts of Iron 2** noch wichtiger geworden. Die umstrittenen »Strategischen Luftan-

## Online-Aktivierung

Vor der Installation fragt Sie Hearts of Iron 3 nach einer E-Mail-Adresse, die Sie zusammen mit dem Aktivierungscode eingeben müssen. Ohne E-Mail-Adresse ist eine Installation nicht möglich. Laut Paradox hat man ohne die Aktivierung keinen Zugriff auf Multiplayer-Modus, Forum und Patches.

## Krieg mit Macken

Hearts of Iron 3 ist nicht bugfrei, was bei einem Titel dieses Umfangs nicht verwundert. Wir sind beim Testen aber hauptsächlich auf mäßig relevante Fehler gestoßen, die sich nicht auf die Wertung auswirken:

- Grafikfehler können bei gegnerischen Einheiten die Stärke-Angabe überdecken
- Der schon aus dem Vorgänger bekannte »Wetterfehler« lässt es in einigen Gebieten permanent schneien oder regnen
- Konsumgüter werden nicht korrekt berechnet

griffe« gegen Ende des Zweiten Weltkrieges, die vor allem die Zivilbevölkerung zermürben sollten, sind ebenso möglich wie der Einsatz unserer Luftwaffe, um diese Angriffe abzuwehren. Dafür fehlen die Jäger dann an der Front.

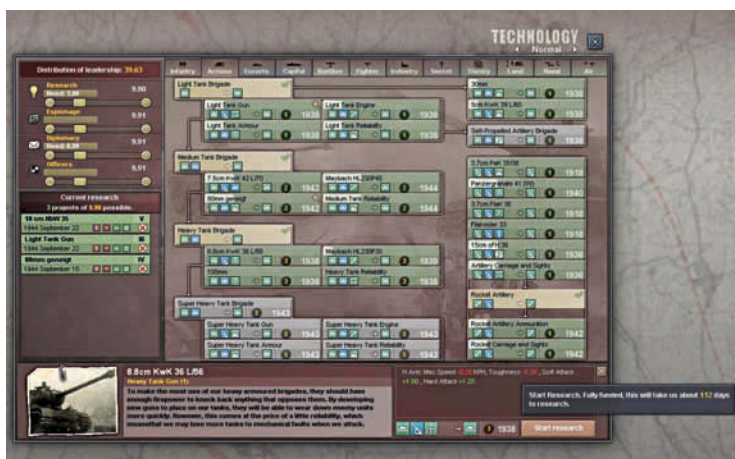
Was sich so dramatisch anhört, ist im Spiel ein simpler Klick, mit dem wir Luftenheiten den Strategischen Angriffen zuweisen. Auch die Stimmung in der Bevölkerung wird nur als eine sinkende

## Einfach groß

**Michael Graf:** Hearts of Iron 3 hält mich wach – obwohl ich schon den Vorgänger rauf und runter gespielt habe. Doch Paradox hat fast jede Funktion überarbeitet, besonders gut gefällt mir die neue Verzahnung von Diplomatie, Spionage und Forschung. Unzufrieden bin ich allenfalls mit Details. Etwa, dass ich mit Deutschland (!) im Jahr 1939 (!!) erst den Fabrikbau (!!!) erfinden muss. Doch nun entschuldigen Sie mich bitte, ich muss eine Schlacht gewinnen. Und noch eine. Und noch eine.



micha@gamestar.de



Trotz der vielen Daten ist das **Technologiemenu** gut strukturiert. Wir können in insgesamt zwölf Bereichen Neuerfindungen und Verbesserungen erforschen, hier motzen wir gerade unsere Panzer auf.



Geschichtskennntnisse helfen: Wir haben unsere amerikanische **Pazifikflotte** vor dem japanischen Angriff aus Pearl Harbor abgezogen. Am 23. Dezember 1941 spürt sie endlich die kaiserliche Armada auf.





1943, Kampf um Nordafrika: Bei der Berechnung der Kampfstärke spielen sehr viele Faktoren einer Rolle, unter anderem der **Kommandant**. **1** Der **Kampfverlauf** **2** wird mit einem simplen Balken dargestellt. Eingehende **Handelsangebote** **3** können wir nebenbei begutachten, annehmen oder ablehnen. Enorm wichtig: **Häfen** **4** und **Flugplätze** **5**, um See- und Luftstreitkräfte zu versorgen oder Truppen abzusetzen. Ohne ausreichenden Nachschub leidet die Kampfkraft der **Flotte** **6** – bis zum Stillstand! Kampf um eine Provinz: Je gefüllter der **Pfeil** **7**, desto weiter ist unsere motorisierte Infanterie vorgerückt.

Zahl dargestellt, die sich zum Beispiel auf die Kampfstärke der Truppe auswirkt. Wenn der Unmut zu groß wird, steigt die Gefahr eines Aufstands (in totalitären Nationen) oder eines Machtwechsels zwischen der Regierungspartei und der Opposition (in demokratischen Nationen). Überhaupt sind die Wechselwirkungen zwischen einzelnen Spielbereichen enorm: Wer seine ganzen Produktionskapazitäten verbrät, um Truppen zu produzieren, zu versorgen und besser auszurüsten, aber die Zivilbevölkerung nicht mit Konsumgütern beglückt, ris-

kiert ebenso einen Aufstand. Und weil der Computergegner fairerweise mit den gleichen Problemen ringt, können wir Zwietracht säen, indem wir etwa einen Agenten einsetzen, der die Opposition aufwiegelt. Ebenfalls über ein unspektakuläres Menü natürlich.

### Wir basteln uns ein Ziel

Auch wenn Paradox im Vorfeld versicherte, **Hearts of Iron 3** sei zugänglicher als die Vorgänger: Nein, ist es nicht. Nach wie vor nimmt uns das Spiel kaum an die Hand, die sechs kurzen Tutorials zum Durchklicken kratzen nur an der

Oberfläche, und die »Schnellanleitung« mit acht (!) Seiten verweist dauernd aufs Handbuch. Nicht einmal Kampagnenziele gibt es – die sollen wir uns halt selbst setzen, sagt die 100seitige Spielanleitung, die dafür vorbildlich in gedruckter Form in der Box steckt. Lediglich kleine rote oder grüne Icons weisen am Landkartenrand darauf hin, wenn wir irgendwo Rohstoffe verplempern oder die Forschung vernachlässigen.

Wer sich aber auf das spröde Spiel einlässt, vermisst den roten Faden bald nicht mehr. Denn es gibt einfach zu viel zu tun, vor

allem, wenn man alles selber machen will. Profis können sich sogar aus drei bis fünf Brigaden eigene Divisionen zusammenstellen und als Vorlage speichern, also zum Beispiel vier leichte Panzerbrigaden mit einer motorisierten Infanteriebrigade kombinieren, um schnell zuzuschlagen.

Wer **Hearts of Iron 2** gespielt hat, wird schnell das neue Hauptquartier-System bemerken. Sie können neuerdings aus einzelnen Einheiten selbst HQs bilden, die Sie wiederum übergeordneten HQs unterstellen. Diese Befehlsketten wirken sich auf die



Das **Diplomatiemenü** erschlägt auf den ersten Blick, ist aber gut durchdacht: Das Dreieck rechts zeigt zum Beispiel, welche Nation zu welchen Hauptmächten tendiert (Achse, Westalliierte, Kommunisten).



Flieger gegen Kavallerie: Das Spiel listet Dutzende von Daten zu einem einzigen **Jagdgeschwader**, bis hin zur Angabe, mit welchem Modell die Bodenmannschaft bereits trainiert hat.



**GameStar 10/2009**





Die Sowjets bekämpfen in der ländlichen Normandie feindliche Panzer.



Zu Beginn können Sie nur ein winziges Becken bauen und warten dann auf Einnahmen.

## Cannon Strike Tactical Warfare

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6381

Zwei Kampagnen, drei Schwierigkeitsgrade, Strategie- und Arcade-Modus: hört sich umfangreich an, in zwei Stunden haben Sie aber alles gesehen. Das Echtzeit-Taktikspiel **Cannon Strike** ist zu einfach, die Grafik veraltet, die Wegfindung ein schlechter Witz. Letzteres nervt doppelt, da Sie Ihre Panzer

sehr viel bewegen müssen. Ihre Soldaten fallen ohnehin wie die Fliegen. Mit taktischer Kriegsführung hat das wenig zu tun. **SG**

### CANNON STRIKE

GENRE Echtzeit-Taktik  
HERSTELLER Lesta / Rondomedia  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM  
Geforce 6600 GT

USK ab 16 Jahren

39  
SPIELSPASS

PREIS/LEISTUNG **Ungenügend**

## Schwimmbad-Tycoon

Wenn Schwimmbäder im echten Leben so gebaut würden wie im **Schwimmbad-Tycoon**, dann gäbe es keine: nur billigste Komponenten, keinerlei Servicekräfte. Trotzdem funktioniert das Aufbauprinzip für eine Weile, immerhin gibt es recht viele Bauteile. Die grauenvolle Grafik, die furchtbare Bedienung und

der ewige Leerlauf lassen den **Schwimmbad-Tycoon** trotzdem absaufen. Greifen Sie lieber zu **Roller Coaster Tycoon 3**. **SG**

### SCHWIMMBAD-TYCOON

GENRE Aufbauspiel  
HERSTELLER Contendo / Astragon  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM,  
Geforce 3 / Radeon 8500

USK ab 0 Jahren

38  
SPIELSPASS

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6409

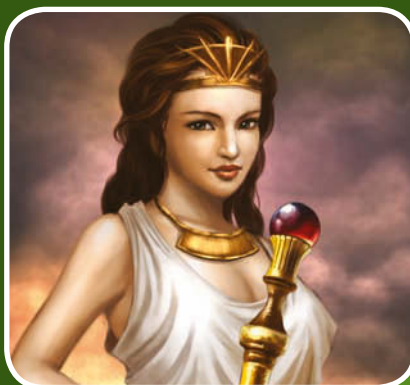
# Join us now



Mit über fünf Millionen aktiven Spielern ist die InnoGames GmbH eines der führenden Unternehmen im Bereich der browserbasierten Onlinespiele. Bewirb dich jetzt und verstärke unser Team von über 30 Mitarbeitern. Wir freuen uns darauf, dich kennenzulernen.



Tempowerkring 6 · 21079 Hamburg  
phone +49 40 788 9335-0  
fax +49 40 788 9335-21  
career@innogames.de  
[www.innogames.de](http://www.innogames.de)



## Die Stämme THE WEST

[www.die-staemme.de](http://www.die-staemme.de)

[www.the-west.de](http://www.the-west.de)

[browsergames](http://browsergames)





Mit zwei **Kriegsflotten** unserer französischen Gesellschaft jagen wir Konkurrenten.

# East India Company

In zig Spielen haben wir Handelsflotten gejagt. Jetzt schlagen die Opfer zurück!

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6412

Im 17. Jahrhundert brach in Europa ein Einkaufsboom aus, denn der florierende Handel mit Indien lockte Handelsgesellschaften auf den Plan, die enorme Reichtümer anhäuferten: die Ostindien-Kompagnien. Acht dieser Gesellschaften dürfen wir in **East India Company** spielen. Jede hat einen voll ausgebauten Heimathafen, von dort schicken wir unsere Schiffe mit Exportgütern gen Indien. Den Suezkanal gibt's natürlich noch nicht, darum müssen wir Afrika umsegeln. Am Zielhafen werfen wir unsere Waren auf den örtlichen Markt, um uns dem richtigen Reibach zu widmen: orientalische Güter wie Porzellan und Tee, damit die feinen Damen in der Heimat das Kleiner-Finger-Abspreizen zelebrieren können. Angebot und Nachfrage sorgen für ein recht munteres Preismodell, außerdem können wir eigene Häfen ein wenig ausbauen, etwa größere Lagerhäuser oder Werften errichten.

## Volles Rohr

Je nach Kampagne sind die Handelshäfen noch in indischer Hand oder bereits von den Gesellschaften übernommen. Im Umgang mit der Konkurrenz ist in **East India Company** niemand zimperlich. Feindliche Häfen können wir mit einer Flotte angreifen, das Ergebnis wird allerdings unspektakulär aus der Anzahl der Kanonen,

(See)soldaten und Befestigungsstufe ausgewürfelt. Weitaus spannender sind da die Seeschlachten: Bis zu zehn Schiffe liefern sich hier Duelle, wir steuern unsere wahlweise in Echtzeit-Strategie-Manier oder übernehmen einen Kahn direkt, um seine Breitseiten manuell abzufeuern. Wind- und Wellenstärke sind prima simuliert, wir können sogar nachts kämpfen. Auf Wunsch lassen sich diese Schlachten ebenfalls auswürfeln.

## Captain Chaos

In jede Flotte passen fünf Schiffe nebst Kommandant. Die Seebären gibt's in sechs Erfahrungsstufen, mit jedem Aufstieg dürfen wir einen Bonus auswählen, etwa mehr Handelsprofit oder bessere Geschützreichweite. Je nach Kampagne haben wir allerdings schnell ein Dutzend Flotten, und dann geht leicht der Überblick verloren, welche Schiffe gerade wo was genau machen. Hier wären größere, dafür weniger Flotten sinnvoller gewesen. Immerhin können wir den einzelnen Gruppen automatische Handelsrouten zuweisen, allerdings nur mit zwei Stationen. Beim Testen haben wir das Gros der Schiffe auf Automatik gestellt und mit zwei Kriegsflotten Konkurrenten gejagt.

Achtung: **East India Company** muss vor der Installation online aktiviert werden. *Martin Deppe*



Die **Seeschlachten** sind schick anzuschauen und im Strategie- und Action-Modus gut zu steuern.

## Mehr Wind bitte!

**Martin Deppe:** Ich liebe Segelschiffe und Curry, und ich mag Wirtschaftssimulationen. Aber spannend müssen sie sein, mich auch mal überraschen. East India Company schafft das nur ansatzweise, denn das Flottenschieben verläuft stets gleich. Zwischendurch schlage ich Seeschlachten, die das ruhige Handelslüftchen beleben – aber eben nicht genug. Wo sind Sonderaufträge, verborgene Orte, verbuddelte Schätze? Ein bisschen mehr Spielspaßsturm hätte schon sein dürfen!



redaktion@gamestar.de

## EAST INDIA COMPANY

### STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Nitro Games (East India Company ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Paradox Interactive  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.8.2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,5 GB RAM 6,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) DM (2), Team-DM (12), Last Man Standing (12), Vorherrschaft (12), Team vs. Team (6)  
SPIELTYPEN Internet (12), Netzwerk (12) SERVERSUCHE Paradox-Server  
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden  
FAZIT Schnelle, unkomplizierte Seeschlachten für zwischendurch, langfristig nicht motivierend.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Weltkarte + schicke Seeschlachten und Welleneffekte - Beleuchtungsmängel (Häfen!)	6 / 10
SOUND	+ wuchtige Schlachtgeräusche + passende, unaufdringliche Musik - kein Surround-Sound	7 / 10
BALANCE	+ je drei Schwierigkeitsstufen für Strategieteil und Seeschlachten + drei Tutorials - automatische Hafenangriffe schwer nachvollziehbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Seeschlachten - Ereignisse werden nur im Textfenster erzählt - trockene Präsentation	5 / 10
BEDIENUNG	+ Seeschlachten gut zu steuern + jederzeit speicherbar - je mehr Flotten man hat, desto unübersichtlicher die Lage	6 / 10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen + freies Spiel + Direkt-Seeschlachten + acht Nationen spielbar	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ unterschiedliche Heimat- und Versorgungshäfen - ansonsten wenig Unterschiede zwischen den Nationen	6 / 10
KI	+ unterlegene Flotten fliehen geschickt + KI erkennt und nutzt Schwächen - keine überraschenden Aktionen	7 / 10
EINHEITEN	+ elf sehr unterschiedliche Schiffstypen + Kapitäne gewinnen Erfahrung und wählbare Fähigkeiten + ausbaubare Häfen	8 / 10
KAMPAGNE	+ gutes Wirtschaftssystem + Krieg und Diplomatie möglich - sehr ähnliche Handelsziele - wenige Wendungen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Trockener Mix aus Handel und Seekampf.

67




**Michael Trier**

hat mit Divinity 2 und Venetica jetzt bis zum Erscheinen von Dragon Age alle Hände voll zu tun – toll!


**Christian Schmidt**

findet's dann halt doch wieder ganz gut, dass Scarlett in Venetica auch im offenerzigen Abendkleid herumsputert.

# Abenteuer

## Von hinten

Frauen sind nur dann interessant, wenn man sie sehen kann.

Das da oben ist ein komischer Satz. Aber er beschreibt die Lage bei Actionspielen. Uns fallen aus dem Stegreif nur drei Ego-Shooter ein, die Heldinnen haben: **Mirror's Edge**, **Portal**, und dann muss man schon bis zu **No One Lives Forever** zurückgehen. Dagegen sind Frauen durchaus beliebt in Action-Adventures: **Tomb Raider** natürlich oder **Bloodrayne**, das kommende **Wet**, aktuell **Venetica**. Der Unterschied: Da kann man sie sehen. Von hinten. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Regelrecht emanzipiert wirkt dagegen das Abenteuer-Genre. Denn Adventures haben oft starke Heldinnen,

einfach weil Frauen zur Zielgruppe gehören. Und viele Rollenspiele lassen gleich die Wahl: Mann oder Frau. Ohne Hintergedanken. Par-don: Hintergedanken. **CS**



Die **Verfolgerperspektive** kennen viele Männer aus dem Alltag.

### Abenteuer-Inhalt

**Tests**

enetica (Vorabtest).....	82
The Whispered World.....	88
Wallace & Gromit: The Bogey Man.....	92
Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper.....	92
Fallout 3: Mothership Zeta.....	94

### Abenteuer-Charts 10/2009

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10
2	Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NCSOFT / Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9
3	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard / Blizzard	02/09	89	7	9	9	10	9	10	9	8	8	10
4	Jack Keane	Adventure	10tacle / Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10
5	Jade Empire	Rollenspiel	2k Games / Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7
6	Drakensang	Rollenspiel	Dtp / Radon Labs	09/08	86	8	8	7	8	8	10	8	9	10	10
7	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
8	The Whispered World	Adventure	Deep Silver / Daedalic	NEU	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
9	Ceville	Adventure	Kalypso / Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
10	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver / Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10
11	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Piranha Bytes	12/06	86	9	9	6	9	8	10	9	6	10	10
12	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters / Turbine	07/07	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8
13	Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8
14	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos / Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
15	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMM / King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
16	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari / Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10
17	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Electronic Arts / Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8
18	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint / Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10
19	Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	Dtp / Larian	09/09	83	7	9	7	8	7	10	10	9	6	10
20	The Witcher: Enhanced Edition	Rollenspiel	Atari / CD Projekt	10/08	83	8	9	7	9	8	9	9	8	8	8

### Abenteuer-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Abenteuer-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision / Bioware	12/03	93
2	The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	01/98	92
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware	11/00	91
4	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2k Games / Bethesda	05/06	90
5	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Sierra / Blizzard	08/00	90
6	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	Activision / Troika	01/05	87
7	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ / Iron Lore	08/06	85
8	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft / SOE	03/05	84
9	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	10/05	84
10	Fahrenheit	Adventure	Atari / Quantic Dream	10/05	82

Zu den **Abenteuerspielen** gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa **Grafik-Adventures**, **Online-** sowie **Solo-Rollenspiele**, **Action-Rollenspiele** oder **Detektivspiele**.





# Venetica

Am 4. September erscheint einer der bemerkenswertesten deutschen Titel der letzten Jahre: das Rollenspiel **Venetica**, entwickelt vom Adventure-Studio **Deck 13**. In unserem Vorabtest sind wir der Heldin **Scarlett** in die Schattenwelt gefolgt und mit neuen Erkenntnissen zurückgekehrt.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5184

**S**tirb endlich, du fieses Krab-bentier! Verbissen schwingen wir unsere Schattenklinge, kurz vor Ende jeder Schlaganimation fügen wir durch einen präzisen Klick eine anschließende, stärkere Attacke an. Und trotz der auf diese Weise perfekt und rhythmisch ausgeführten Dreier-Kombos will der Lebensenergiebalken der aggressiven Killerkrabbe einfach nicht schrumpfen. Das hatten wir uns leichter vorgestellt im neuen Rollenspiel **Venetica**! Im Gegenzug zucken Krabbenklauen und Kiefer kurz vor, wir geraten ins Straucheln, und zack, bumm, war's das fürs Erste. Die Welt verschwimmt

und wird grau, und in der Mitte des Bildschirms flackern die Worte »Du bist tot«. Verdammt, das war jetzt das dritte Mal. So oft zu sterben hat unsere gesamte Schattenenergie verbraucht, wir können also nicht mehr ins Leben zurückkehren, sondern müssen einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Dabei sind wir doch Scarlett, die Tochter des Schnitters, des Senzenmanns, des letzten Begleiters, des Tods eben! Da ist Sterben eigentlich unter unserer Würde. Zumal wir ja unseren toten Geliebten suchen und die Welt vor einem absolut schrecklichen und endgültigen Schicksal retten müssen.

Was? Das alles geht Ihnen zu schnell? Wir spulen zurück und

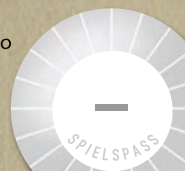
beginnen mit der zentralen Frage: Was ist **Venetica**?

## Rollenspiel – aber anders

Den Artikel zu unserer ersten Preview-Version haben wir so eingeleitet: »Venetica ist ein Rollenspiel.« Das stimmt nach wie vor. Und ist trotzdem nicht die ganze Wahrheit. Denn **Venetica** lässt sich mit bisherigen Spielen schlecht vergleichen. Wer nach der Formel »waffenschwingende weibliche Hauptfigur, gesteuert aus der Schulterperspektive« ein **Tomb Raider**-Etikett auf die entzückende Amazonen-Rückansicht pappen will, wird spätestens durch die Action-Adventure-Killer-Attribute »keine Hüpfleinlagen« und »Charakterentwick-

## Keine Wertung?

Die Goldmaster-Testversion erreichte uns eine Woche vor Redaktionsschluss. Uns fielen bei fortschreitender Spieldauer einige Ecken und Kanten (siehe Bug-Kasten) auf, die wir den Entwicklern sofort mitgeteilt haben. Die beschlossen daraufhin, die verbleibenden Wochen bis zum Release für eine Überarbeitung der Verkaufsversion zu nutzen. So können wir also einige Punkte nicht endgültig bewerten (siehe Wertungskasten).



lung« gestoppt. Die zweite verdächtige Kategorie ist die der Action-Rollenspiele. Aber **Venetica** verlässt sich nicht auf eine Sammelorgie à la **Diablo** mit schwindelerregender »Jage das bessere

## Drei Boss-Gegner

### Die afrikanische Prinzessin



In ihrer **menschlichen Gestalt** ist die Prinzessin zickig ...



... in der Schattenwelt kämpft sie als riesige **Vogelbestie**.

### Die Fürstin



Die Fürstin kämpft im Diesseits **gelenkig** im Leder-Outfit ...



... in der Zwischensphäre spuckt sie Gift in **Schlangengestalt**.

### Hektor der Perser



**Hektor** kam mit seiner Galeere, um Scarlett zu töten ...



... und versucht das als übler **Riese** auch nach seinem Tod.





Mit dem **Kombo-Angriff** und einer **fetten Axt** erledigt Scarlett auch mehrere Angreifer. Sofern die Kamera uns in solch engen Gängen keinen Strich durch die Rechnung macht.

Item«-Spirale. Zwar können Sie auch in **Venetica** allerlei Krimskram aufklauben und Ihre Waffen und Rüstungen im Spielverlauf verbessern, aber verglichen mit einem guten Genre-Vertreter wie beispielsweise **Titan Quest** wirkt die Item-Vielfalt des Deck-13-Rollenspiels wie das Angebot eines Kramladens an der Ecke gegen das eines Kaufhauses.

Und was ist mit den »echten« Rollenspielen mit actionorientiertem Kampfsystem vom Schlage eines **Gothic 3** oder **The Witcher**? Nun, mit Scarlett streifen Sie durch keine freie Welt wie die von **Gothic**, vielmehr läuft die Geschichte wie auf Schienen. Ähnlich also wie in **The Witcher**, trotzdem hinkt der Vergleich: **Venetica** ist sehr viel geeigneter auch für Rollenspiel-Neulinge, bietet weniger Charakterentwicklung als das Epos um Geralt den Hexer und erzählt seine Geschichte außerdem gradliniger.

Ein ganz eigenes Spiel also. Woraus **Venetica** seine Faszination schöpft und ob dieses Sommer-Highlight auch Sie in seinen Bann schlagen wird, erfahren Sie, wenn Sie uns in die Tiefen (und Untiefen) von **Venetica** folgen.

### Der Einstieg – auch für Neulinge

Sie werden sich oft hauen in **Venetica**. Wie das geht, lernen Sie di-

rekt zu Beginn, da weist das Spiel Sie in die leicht zu erfassende Bedienung des Kampfsystems ein. Und das ist alles andere als langweilig, Sie sind nämlich schon mitendrin in der Action, keine Spur von einem abgetrennten, trockenen Tutorial. Unheimliche Assassinen überfallen gerade Ihr Heimatdorf, rund um Sie werden Bauern zu Boden geprügelt, Dorfbewohner von Pfeilen durchbohrt, Häuser brennen lichterloh, ein Inferno. Texteinblendungen weisen Sie sanft, aber nachdrücklich auf die Möglichkeit hin, einen herumliegenden Prügel aufzuheben und damit eine Tür einzuschlagen, durch die Kampfgetümmel und Feuerschein dringen. Also flugs geschmeidig mit der linken Maustaste den Prügel aufgenommen und, wiederum mit der linken Maustaste, die schon in Flammen stehende Tür aus den Angeln gewemst. In der Hütte bearbeitet einer der Assassinen einen alten Mann wie einen Punching-Ball – na warte, Freundchen! Wie vorher die Tür dellen wir dem Tunichtgut jetzt den ohnehin viel zu hohen Hut ein. Das geht einfach und macht Spaß, zumal jeder Schlag von geschmeidigen Animationen und zischenden Sounds begleitet wird. Das gibt uns Selbstvertrauen, und wir ruhen nicht eher, bis wir auch den letzten Spitzhut aus dem Dorf geprügelt haben.

Selten war ein Einstieg in ein Spiel so einfach und gleichzeitig so motivierend wie in **Venetica**. Die erste Stunde macht nicht nur einfache Lust auf mehr, sondern geradezu den Mund wässrig, egal welcher Spieler-Typ Sie sind.

### Die Story – nicht von dieser Welt

Als Sie Ihren gerade beschriebenen Einführungsball mit den Assassinen tanzen, haben Sie schon einiges erlebt. Genauer gesagt macht Scarlett, die Heldin, bis dahin und in den nächsten fünf Minuten mehr durch, als so manchem Spielcharakter während seines kompletten Daseins beschieden ist: Ihr Geliebter Benedict will ausziehen, um Heldentaten zu bege-

hen, und die beiden haben inmitten des Trubels eines Dorffestes eine kuschelige Ecke gefunden, um sich voneinander zu verabschieden. In die romantische Szene platzen die Assassinen mit Ihrem Überfall, Ben wirft sich in die Schlacht. Scarlett (zu diesem Zeitpunkt noch ganz unschuldiges und ängstliches Mädchen vom Lande) flüchtet über eine brennende Hängebrücke, stürzt hinab, schlägt erst auf einem Dach und dann zwei Stockwerke tiefer auf dem harten Boden des Dorfplatzes auf. Ben sticht ein paar Assassinen nieder, die sich der Verletzten nähern, und schließt Scarlett in seine Arme. Dann nimmt die Tragödie ihren Anfang, die auf mehrfache Art und Weise das Leitmotiv



In Africa kämpfen wir gegen Skelette, Juma-Kieger und die **löwenähnlichen Bestien** der Prinzessin.





Hier besiegen wir am Ende einer Quest die **Königin der Monsterkrabben** und steigen in genau diesem Moment eine Stufe auf.

von **Venetica** ist. Denn es geht um Liebe und Verlust, Leben und Tod und das, was einen während seines Daseins so antreibt. Auch das merken Sie gleich zu Beginn, als Scarlett nach den dramatischen

Ereignissen erschöpft in einen komatösen Schlaf fällt und einen wahrlich abgefahrenen Traum träumt: Eine verummte Gestalt, so steingrau wie die ganze wabende (Traum-?)Welt um sie herum,

behauptet, der Tod zu sein – und ihr Vater. Sie, Scarlett, habe eine wichtige Aufgabe, sie müsse nach Venedig, und zwar dalli. Vorher sei aber noch eine Waffe zu besorgen, eine ganz besondere Klinge, mit

der man auch im Jenseits töten könne: die Schattenklinge. Schon in diesem ersten Dialog können Sie zwischen verschiedenen Antworten wählen. Hier bekennen Sie sich zu Ihrer Grundmotivation:

## Spiel mit Liebe

**Heiko Klinge:** Liebe, Trauer, Tod, Rache, Verrat: Venetica spielt mit den ganz großen Gefühlen. Und ich bin mit Feuereifer dabei, identifiziere mich mit der Heldin, will unbedingt wissen, wie es weitergeht. Das ist für mich bei einem Rollenspiel wesentlich wichtiger als maximale Freiheit oder ein komplexes Regelwerk. Hinzu kommt eine ebenso ungewöhnliche wie wunderschöne Spielwelt. Schade nur, dass dem Abenteuer ausgerechnet in den letzten Stunden ein wenig die Puste ausgeht. Besonders die Quests sind nicht mehr ganz so durchdacht und vielschichtig wie beim furiosen Beginn. Dennoch bleibt Scarlets Abenteuer stets spannend, was vor allem an den actionreichen, aber dennoch erfreulich taktischen Kämpfen liegt. Venetica ist sicherlich nicht perfekt, aber definitiv ein Spiel mit Herz und Seele, das sich kein Freund guter Geschichten entgehen lassen sollte.



heiko@gamestar.de

## TECHNIK-CHECK

## VENETICA

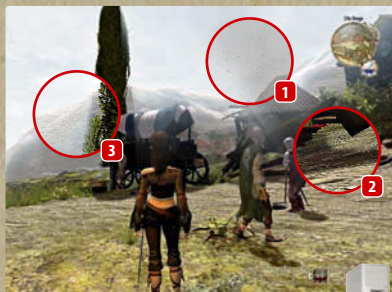


### STANDARD-PC

ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x800 ► sehr niedrige Details

In allen Qualitätsstufen wirken die Umgebungstexturen matschig. Rauch ist grob aufgelöst 1, Schatten 2 und Überstrahleffekte 3 fehlen völlig.



### MITTELKLASSE-PC

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

► 1440x900 ► mittlere Details

Der Rauch ist deutlich feiner 1. Schatten werden gezeichnet, fransen an den Rändern aber aus 2. Die Bildqualität wird durch Überstrahleffekte 3 deutlich aufgewertet.



### HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► sehr hohe Details

Rauch 2 und Überstrahleffekte sehen aus wie in mittleren Details, Schatten 3 sind in sehr hohen Einstellungen feiner aufgelöst. Texturen sind weiter etwas unscharf.

## TECHNIK-TIPPS

► Wenn Sie eine Grafikkarte mit 256 MByte Grafikspeicher besitzen, müssen Sie eine Einstellungs-Stufe niedriger wählen als in der Performance-Tabelle angegeben. Bei allen Karten kommt es sonst zu Nachladerucklern.

► In Gegenden mit sehr hoher Sichtweite ruckelt das Spiel oft auch auf Systemen, auf denen es sonst flüssig läuft.

► Die Vollbildeffekte zu reduzieren, bringt pro Stufe etwa 5 Prozent Mehrleistung.

► Wenn Sie die »Allgemeinen Detaileinstellungen« auf »sehr niedrig« setzen, gewinnen Sie bis zu 20 % Leistung, müssen aber auf Schatten verzichten. Zwischen »niedrig« und »sehr hoch« liegen 5 % Unterschied.

## Checkliste

- Athlon 64 X2/4400+ / Pentium D 950
- 2,0 GByte RAM (Vista)
- Geforce 7800 GT / Radeon X1800 XT, 512 MByte GRAM
- 10,1 GByte freier Festplattenspeicher

NG

## SO LÄUFT VENETICA AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
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 XTX
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO 9600 GT 8800GT/GTS 9800 GTX GTX 260
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT 3850 4670 3870 4850 4870
PROZESSOR	2	3	4	5
Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64	D 950	965 XE		
Athlon 64 X2	3200+	3500+	4000+	FX 57
Phenom	4400+	5000+	6000+	
Core 2 Duo	8450	8750	9500	9650 9950
Core 2 Quad	E4300	E6300	E6600	E8200 E8600
			Q6600	Q9300 Q9550
3 Speicher in MB	512	768	1.024	1.536
	2.048	2.560	3.072	3.584 4.096

4 technisch unmöglich

läuft so flüssig: 1280x800, sehr niedrige Details Vollbildeffekte: aus Grafikkarten mit 512 MByte GRAM

läuft so flüssig: 1440x900, mittlere Details Vollbildeffekte: Mittel Grafikkarten mit 512 MByte GRAM

läuft so flüssig: 1680x1050, sehr hohe Details Vollbildeffekte: Hoch Grafikkarten mit 512 MByte GRAM



Sind Sie von Rache getrieben oder leitet Sie die Sehnsucht? Sie entscheiden. Im Verlauf des Spiels erfährt die zunächst schüchterne Scarlett eine Menge über sich und Ihre Herkunft und wirkt dabei zunehmend selbstbewusst. Ob sie dabei eher gütig oder brutal vorgeht, entscheiden wie gesagt Sie.

In der Folge erfährt Scarlett, dass der Traum gar keiner war und alles real ist. Sie ist adoptiert, der Tod ihr wahrer Vater, Scarlett bricht auf ins Abenteuer. Aber sie kommt nicht weit. Denn auch andere glauben, Bescheid zu wissen. Zum Beispiel kleinkarierte Dorfbewohner, die Scarlett die Schuld an dem nächtlichen Assassinen-Überfall geben. Nur weil sie keine von ihnen und irgendwie fremd ist, lauern ihr zwei Spießer auf und rammen ihr eine Klinge in den hübschen Leib. Sie als Spieler müssen tatenlos dabei zusehen, denn auch diese Szene hat eine Funktion: Kurz nach ihrem »Tod« erwacht Scarlett in der grauen Dämmerwelt ihres vermeintlichen Traums. Dank der gewaltigen und mysteriösen Kräfte ihres Vaters kann sie sich eine Weile lang zwischen den Welten aufhalten und durch einen Mausclick wieder in die Realität zurückkehren. Die beiden Mörder staunen nicht schlecht, als Scarlett direkt vor ihnen wieder auftaucht. Und erneut steht eine Entscheidung an: vergeben und Gnade walten oder die beiden fremdenfeindlichen Mörder ihre eigene Medizin kosten lassen? Vier, fünf Hiebe mit der (direkt in der ersten Quest gefundenen) Schicksalsklinge, und die beiden sind von dieser Welt getilgt, und zwar endgültig. Im weiteren Spielverlauf stellt sich heraus, dass eine Verschwörung von fünf mächtigen Herrschern, angeführt von einem

irregeleiteten Nekromanten, die Welt der Lebenden und die graue Schattenwelt bedroht. Nur eine Person kann die Bande aufhalten: Scarlett. Und damit Sie.

Die gut erzählte Geschichte ist eine der großen Stärken von **Venetica**. Auch wenn die furios startende Story später etwas verflacht, ist sie den Handlungssträngen handelsüblicher Action-Rollenspiele weit überlegen.

### Die Quests – alles andere als Sammeln

Schon während einer der ersten Quests in **Venetica** schließen Sie Freundschaft mit zwei kauzigen Brüdern, die kurz darauf in einem fiesen Hinterhalt von einer Felslawine zerquetscht werden, grandios in Szene gesetzt durch eine Zwischensequenz. Wie gesagt, **Venetica** startet furios. Im weiteren Verlauf unterstützen die Brüder Sie als Geist-Erscheinungen, vor allem beim Knacken von Tür- und Truhenschlössern. Die Steinlawine hat zudem den einzigen Weg nach Venedig blockiert. Irgendjemand will Ihnen von der ersten Spielminute an ans Leder und um jeden Preis verhindern, dass Sie Venedig erreichen. Nun lautet die logische nächste Aufgabe: Wie, verdammt, kommen wir nach Venedig? Vor allem in der ersten Spielhälfte entwickeln sich die Aufgaben direkt aus der Handlung und führen Nebenfiguren mit eigenem Charakter ein. Questgeber handeln aus nachvollziehbaren Gründen (»Besorgen Sie dem Dorfschmied eine schönere Werkstatt«) und lügen manchmal sogar. Ist der dicklich-joviale Wirt der Mühlenherberge wirklich so freundlich, wie er tut? Und hat der zornige Außenberater tatsächlich dessen Tau-

## Beta-Bugs

Folgende Fehler oder Ungereimtheiten sind uns während des Spielens mit unserer Version von **Venetica** aufgefallen.

- Truhen und Gegner bieten die immer gleiche Beute.
- Oft hören wir Gegner, obwohl keine da sind. Lösung: Die KI schlägt Alarm, weil wir in einer Zone mit ihr sind. Allerdings sind die Gegner ein Stockwerk höher oder tiefer, die KI unterscheidet offensichtlich nicht zwischen Ebenen.
- NPCs versperren in manchen (wenigen) Situationen den Weg.
- Hotspots liegen sehr eng beieinander. Wenn etwa ein Quest-Geber neben einem Bett steht, können Sie entweder »ausruhen« oder »reden mit« wählen, aber nicht beides. Blöd, wenn Sie eine Quest abgeben müssen, aber nur regenerieren können.
- Die Schnellstartleiste bietet zu wenig Plätze.
- Wiederkehrende Charaktermodelle.
- Gegener kleben Teils an Texturen.
- Teils unlogische Reaktionen von NPCs.

ben gestohlen? Ganz nebenbei kommen Sie durch die Lösung solcher unterhaltsamer Episoden auch in der Hauptgeschichte weiter, in diesem Fall Ihrem Ziel Venedig ein Stück näher. Allerdings hält das Spiel zumindest in der uns vorliegenden Version im weiteren Verlauf die hohe Questqualität nicht durchgängig aufrecht. Zwar gibt es auch später keine öden Sammelquests, aber die Reaktionen auf Ihre Erfolge werden schwächer. So stehen Charaktere, deren Angehörige wir gerade gerettet (aus dem Knast geholt oder mit Medizin versorgt) haben, weiter stumpf Trübsal blasend an ihrem jeweiligen Standort, als sei nichts geschehen.

Trotzdem bietet **Venetica** Freunden von originellen Aufträgen und miteinander verwobenen Handlungssträngen mehr als andere, auch für Einsteiger geeigneten Rollenspiele. Hier zeigt sich die Handschrift der Adventure-Spezialisten Deck 13.

### Charakterentwicklung – schlank & klassisch

Auch in **Venetica** führt das Überstehen von Abenteuern zur Stärkung von prägenden Charaktermerkmalen. Mit gewonnenen Erfahrungspunkten erklimmt Scarlett ein Level nach dem anderen. Für jeden Aufstieg dürfen Sie drei Attributspunkten auf die Grundwerte Konstitution (mehr maximale Lebensenergie), Weisheit (mehr mentale Energie, also Mana), Stärke (steigert die Wirkung von körperlichen Attacken) und mentale Stärke (steigert die Wirkung von magischen Attacken) verteilen. Gleichzeitig erhalten Sie 20 Fertigkeitsschritte, mit denen Sie in zwei Talentbäumen (Kampf / Magie) neue Spezialattacken, passive Talente und nekromantische Kampfzauber freischalten. Dazu benötigen Sie jeweils passende Trainer, die Sie während der Quests kennenlernen oder die Ihnen innerhalb der drei venezianischen Gilden zur Verfügung stehen, sofern



Über den Dächern von Venedig lauern fiese fledermausähnliche Monster, da helfen **Fernzauber**.



Wir können Venedig auch **schwimmend** erkunden, wie hier im Arsenal-Bezirk.





Die starken **Juma-Krieger** sind durch ihre Schilde mit Frontalangriffen nicht zu knacken, Scarlett muss in deren ungeschützten Rücken.

Sie dort Mitglied sind. Das Spiel führt Sie frühzeitig in den Schoß der Nekromanten-Gilde »Das Netz der Maske«. Hier lernen Sie nicht nur fiese Vergiftungszauber, das Erwecken von Ghoulen und magische Fernangriffe (mangels anderer Fernwaffen unabdingbar für den Kampf etwa gegen die geflügelten Monsterwesen auf Venedigs Dächern), sondern erhalten zentrale Schlüsselquests und Einblick in die Hintergründe der düsteren Verschwörung der Untoten Fünf. Die Krieger- und die Diebesgilde symbolisieren Ihre Handlungsmöglichkeiten. Sie können Sie an manchen Stellen des Spiels entscheiden, ob Sie den Guten, also der Stadtwache bei der Verbrechensbekämpfung helfen oder sich mit suspekten Gestalten im Halbdunkel rumdrücken und zum Beispiel Verbrecher aus dem Gefängnis befreien oder Steckbriefe

fälschen. Oder sind die scheinbar Guten in Wirklichkeit gar nicht so gut? Mehr als einmal werden Sie an der Nase herumgeführt, was Sie zwar reicher an Erfahrung, aber kaum an Erfahrungspunkten macht. Abhängig von solchen Entscheidungen ändern sich Nebenaufgaben, der Hauptquest folgen Sie trotzdem beharrlich weiter. Es gibt keine Level-Obergrenze in **Venetica**, wir haben das Abenteuer beim ersten Durchspielen auf Level **XX** beendet. Die Entwickler berichteten von Spielern, die mit niedrigerem oder auch höherem Level den finalen Bosskampf bestritten hätten.

Auch bei der Charakterentwicklung geht **Venetica** also eigene Wege: Es verzichtet zugunsten eines schnellen Einstiegs auf jede Charaktererstellung zu Beginn (Sie sind Scarlett und damit basta), beschreitet dann aber den klas-

sischen Weg mit Attributs- und Fertigkeitenpunkten. Das System mit zwei nicht sehr umfangreichen Talentbäumen und vier Grundwerten ist dabei eher übersichtlich schlank als hirnzermürbend komplex.

### Kampfsystem – actionlastig

Vier verschiedene Waffenarten stehen Ihnen in **Venetica** zur Verfügung. Wie im eingangs erwähnten Kampf gegen Killerkrabben kommt der richtigen Wahl dabei große Bedeutung zu. Nur mit einem Hammer oder einer Axt können Sie den Schalentierpanzer wirkungsvoll knacken. Auch gegen mehrere Gegner eignen sich die beim geeigneten Trainer erlernten Rundumschwünge mit Schlagwaffen am besten – also frühzeitig diese Fähigkeiten ausbilden! Den zweiten Schwerpunkt sollten Sie auf die Schattenklin-

### Zum Mitfeiern

**Daniel Matschijewsky:**

Ich habe mich ein klein wenig in Scarlett verliebt. Weil es Deck 13 gelungen ist, seiner Polygon-Heldin Leben einzuhauen und sie mir – wie es manch anderes Rollenspiel tut – nicht nur als anonyme Item-Trägerin hinzuknallen. Ich fühle und fiebere mit Scarlett und erlebe mit ihr eine Geschichte, von der jeder namenlose Gothic-Held nur träumen kann. Die kreativen Quests und schrulligen Charaktere runden das stimmige Gesamtbild ab und machen aus Venetica mehr als nur einen Rollenspiel-Geheimtipp. Hoffentlich einen fehlerlosen.



danielm@gamestar.de

gen-Skills legen. Schließlich ist das die einzige Waffe, mit der Sie Schattenenergie aus erledigten Widersachern »ernten« können. Speere und Schwerter haben wir dagegen erst mal getrost vernachlässigt. Schattenenergie benötigen Sie, um nach Ihrem Ableben aus der Schattenwelt wieder ins Hier und Jetzt eintreten zu können. Darum werden Sie aus taktischen Gründen oft die Schattenklinge ziehen statt einer für den Gegnertyp eigentlich geeigneteren Waffe. Von KI kann bei den Gegnern übrigens kaum die Rede sein, in Schwierigkeiten geraten Sie hauptsächlich durch eine Übermacht, da hätten wir uns mehr gewünscht.

An entscheidenden Punkten machen Ihnen allerdings fünf mächtige Bossgegner jeweils gleich zweimal das Heldinnenleben schwer, nämlich einmal in ihrer menschlichen Gestalt und dann noch mal als furchterregendes Monster. Für jeden einzelnen brauchen Sie die passende Taktik und damit Geduld und Ausdauer.



Oft führen nicht ganz einfach zu findene **Leitern** zu abgelegenen Schauplätzen, wie hier im inneren Bezirk.



**Verhaltensstörung:** Die Frau könnte aufhören zu heulen, wir haben gerade ihren Mann befreit.





Wenn Scarlett ein Bett oder eine Pritsche findet, kann sie schlafen und so **Gesundheit regenerieren**.

Die Kämpfe selbst steuern Sie wahlweise mit einem Gamepad oder der Tastatur. Mit **W**, **A**, **S**, **D** und der Leertaste rollen Sie zur Seite, gelangen so in den Rücken von trägen Angreifern und schlagen dann mit einem linken Mausklick zu. Das klappt wie geschmiert, könnte teilweise aber noch abwechslungsreicher sein. Wenn Sie sich allerdings durch enge Gänge beispielsweise in der venezianischen Kanalisation kloppen, steht die Kamera manchmal so ungünstig, dass Sie Scarlett nicht mehr sehen, was in der Regel schnell zur Niederlage führt. Ansonsten funktioniert die Bedienung gut, Sie dürfen jederzeit speichern und die Ladezeiten halten sich in Grenzen. Übrigens lädt das Spiel nach, ganz wie **The Witcher**, wenn Sie einen neuen Schauplatz wie ein Haus oder einen Dungeon betreten. Auch das geht zwar relativ flott, steht aber konzeptbedingt der Illusion einer durchgehenden Welt entgegen.

## Venetica – wirklich ein Abenteuer

Unter dem Strich bietet **Venetica** (je nach Spielweise und jederzeit wechselbarem Schwierigkeits-

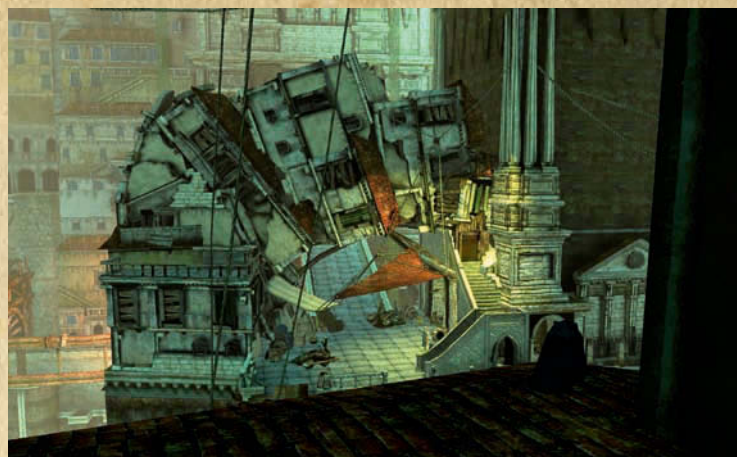
grad) zwischen 25 und 40 Stunden gelungene Unterhaltung, wobei der erste Teil des Spiels überaus ist und die zweite Hälfte nachlässt. Doch wer in erster Linie Wert auf eine spannende Geschichte, hübsch designte Quests und interessante Charaktere legt, sollte zugreifen. Die teilweise grandios geschnittenen Zwischensequenzen, die liebevoll gestalteten Handlungsschauplätze von Afrika bis zur Kriegsgaleere und der gelungen ausgeleuchtete Tag- und Nachtrhythmus der vielschichtigen Welt von **Venetica** sind Argumente, denen sich allenfalls Rollenspiel-Puristen verschließen können. Die schwankende Qualität der Animationen und die in unserer Version noch vorhandenen technischen Unzulänglichkeiten (siehe Bug-Kasten) bekommen die Entwickler zumindest zum Teil vielleicht noch in den Griff. Vor allem die unpassenden Reaktionen auf unsere Handlungen und von NPCs versperrte Türen und Gänge könnten sonst die entscheidenden Punkte zum Hit kosten. Wir werden das anhand der neuesten **Venetica**-Version im nächsten Heft und auf GameStar.de nachprüfen. **MT**

### Sommer-Hit

**Michael Trier:** Venetica macht mir von der ersten Sekunde an Spaß. Das liegt an dem grandiosen Einstieg, der faszinierenden Story, den tollen Quests und dieser ungeheuer charmanten Helden. Zwar kann ich mich in dieser eng geführten Handlung nicht wirklich verlieren wie in der offenen Welt eines Gothic 3, dafür laufe ich aber auch nicht Gefahr, mich zu verzetteln. Grade Leute, die sonst nicht die Geduld aufbringen oder schlicht nicht die Zeit haben, sich in komplexe Rollenspiele einzuarbeiten, aber schon immer mal von einem Spiel mehr wollen, als ein Adventure zu liefern vermag, sollten zugreifen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler die Ungereimtheiten noch abstellen.



michael@gamestar.de

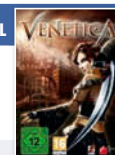


Manche Perspektiven, besonders hier im Arsenal-Bezirk, erinnern an **surrealistische Gemälde**.

## VENETICA

**ROLLENSPIEL**

**ENTWICKLER** Deck 13 (Ankh: Kampf der Götter, GS 01/08: 84 Punkte)  
**PUBLISHER** Dtp **TERMIN (D)** 4.9.2009  
**SPRACHE** Deutsch **CA. PREIS** 50 Euro  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 54 Seiten Handbuch **USK** ab 12 Jahren



### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

Das erste Drittel ist perfekt, dann verflacht die Handlung, Bosskämpfe bringen wieder Kicks.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

### GENRE ROLLENSPIEL

**SPIELSTIL** Kampf — Dial. & Rätsel  
**CHARAKTERE** simpel — komplex  
**FREIHEIT** linear — offene Welt  
**KÄMPFE** Action — Taktik  
**HANDLUNG** einfach — komplex

### ANSPRUCH

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

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

**HILFEN** Tutorial-Texte  
**SPEICHERSYSTEM** automatisches und freies Speichern

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

### TECHNIK

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

**MINIMUM** 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte  
**STANDARD** 3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 10 GB Festplatte  
**OPTIMUM** Core 2 Duo E8200 A64 X2/6400+ AMD 2,0 GB RAM 10 GB Festplatte

**PROFITIEREN VON** Mehrkern-Prozessoren  
**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** + ausdrucksstarke Charaktere + schöne Landschaften + gute Beleuchtung + teils gute Animationen ... aber auch miese  
**SOUND** + passender Soundtrack + ordentliche Effekte + sehr gut vertonte Zwischensequenzen Dialoge + Effekte teils monoton  
**BALANCE** + mit der richtigen Waffe ist jeder Gegner zu schaffen + 3 Schwierigkeitsgrade + auch für Neulinge + teils zu leicht  
**ATMOSPHÄRE** + faszinierende Story + stimmungsvolle Schauplätze + gibt's mehr Abwechslung bei Räumen und NPCs? + werden KI-Macken behoben?  
**BEDIENUNG** + eingängige Tastatur-Steuerung + aufgeräumte Menüs + zu kleine Schnellstartleiste + wird ungenaue Kamera noch verbessert?  
**UMFANG** + viele abwechslungsreiche Aufgaben + angemessene Spielzeit + mangels Charakterklassen geringer Wiederspielwert  
**QUESTS** + abwechslungsreiche Hauptaufgabe + vielfältige Nebenmissionen + keine Sammelquests + gegen Ende schwächer  
**CHARAKTERE** + sinnvolle Kampffertigkeiten + zur Story passende Magie + glaubwürdige NPCs + Charakterausbau für Profis zu simpel  
**KAMPFSYSTEM** + eingängige Actiongefechte + je nach Gegner andere Waffen nötig + sinnvolle Spezialtalente + auf Dauer etwas eintönig  
**ITEMS** + sinnvolle Ausrüstungsgegenstände + aufrüstbare Schattenklinge + zu wenig Abwechslung + Kommen noch mehr Items ins Spiel?

**PREIS/LEISTUNG** noch nicht endgültig bewertbar

**FAZIT** Actionorientiertes Rollenspiel mit starker Handlung.

8 /10  
 9 /10  
 9 /10  
 — /10  
 — /10  
 8 /10  
 9 /10  
 8 /10  
 9 /10  
 — /10

SPIELSPASS





Ein seltsamer kleiner Kerl.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5733

Die aufwändig gezeichneten 2D-Hintergründe untermauern perfekt die melancholische Grundstimmung des Adventures und spiegeln sinnbildlich Sadwicks Gemütszustand.



## Kopierschutz



**The Whispered World** verfügt über zwei unterschiedliche Kopierschutzsysteme. Neben dem normalen Tages-Kopierschutz samt DVD-Abfrage liegen dem Spiel **drei farbige Runenwürfel** bei. In einem Minispiel zu Beginn müssen Sie die Runen richtig auf den angezeigten Würfeln platzieren. Das ist anfangs eine erfrischende Hommage an Kopierschutz-Klassiker der 1990er, ermüdet später aber deutlich, weil sie vor jedem Spielstart eine Minute lang Würfel in die richtige Stellung drehen müssen. Als Bonus liegt der Packung eine Brettspielvorlage auf der Rückseite des Posters bei, die sie mit den Würfeln bespielen können.

# The Whispered World

**Ein junger Clown und eine grüne Raupe retten die Welt ...**  
**halt, nein: zerstören sie! Ungewöhnlich? Ungewöhnlich gut!**

Prophezeiungen verheißen meist nichts Gutes. Nostradamus sah fast nur Schrecken und Katastrophen voraus, in **Star Wars** ließ eine fehlgedeutete Prophezeiung Darth Vader entstehen, und in Shakespeares **MacBeth** macht die Vorhersage dreier Hexen den Schotten überhaupt erst zum Königsmörder und Tyrannen. Der junge Clown Sadwick kann da locker mithalten. »Du wirst derjenige sein, der diese Welt zugrunde richtet!«, ruft ihm ein Orakel zu. Die Apokalypse? Das soll Sadwick auf seine (Narren-)Kappe nehmen? Damit es nicht soweit kommt, helfen Sie dem melancholischen Gauklerjungen im Adventure **The Whispered World** des deutschen Entwicklers Daedalic dabei, die Prophezeiung eben nicht wahr werden zu lassen. Dabei tritt **The Whispered**

**World** ein schweres Erbe an: Das vorherige Spiel von Daedalic, **Edna bricht aus** (GS 08/08: 76 Punkte), war nach Meinung der GameStar-Leser das Adventure des Jahres 2008. Wird Daedalics neuester Streich den gestiegenen Erwartungen gerecht? Und wie!

## Die gezeichnete Welt

Wenn Sie **The Whispered World** starten, sticht als Erstes der ungewöhnliche Grafikstil ins Auge. Wie schon in **Edna bricht aus** verzichtet Daedalic auf 3D-Grafik und bietet stattdessen handgezeichnete 2D-Hintergründe und -Charaktere. Die fallen so schön und stilischer aus, wie wir es seit **Curse of Monkey Island** (1997) nicht mehr erlebt haben. Wie beim Genre-Primus erwachen die Figuren auch bei **The Whispered World** als animierte Comiczeich-

nungen zum Leben. Die zahlreichen Schauplätze in der märchenähnlichen Fantasiewelt sind aufwändig und detailliert gezeichnet, die verwendeten Farbpaletten reichen von warm-herbstlichen Braun- und Grüntönen bis ins dunkle Blauschwarz und unterstreichen perfekt die melancholische Grundstimmung des Spiels. Der Aufwand, der in den Zeichnungen steckt, ist beträchtlich, hat aber auch seinen Preis. Ein paar Animationen laufen nicht ganz rund, und das Spiel erlaubt lediglich eine Auflösung von 1024x768 Bildpunkten. Daher sollten Besitzer größerer (Breitbild-)Monitore das Spiel im Fenstermodus statt im Vollbild laufen lassen. Trotzdem rechtfertigen das ästhetische Gesamterlebnis und die Atmosphäre der Spielwelt die technischen Limitierungen.





Die **Objektanzeige** ist hilfreich, da manche Objekte schwer zu sehen sind.



Altbekannt und wenig originell: das **8-Damen-Problem** im Schach.



Die Zeit steht still und die Welt **bricht auseinander**. Hat Sadwick etwa versagt? Stimmt die Prophezeiung?

## Die gehauchte Story

Passend zum einzigartigen Grafikstil erzählt **The Whispered World** eine außergewöhnliche Geschichte. Durch düstere Visionen und die niederschmetternde Prophezeiung angestachelt zieht der junge Clown Sadwick durch eine ferne fantastische Welt, um sie vor dem Untergang zu bewahren. Während die meisten Adventures dieses Grundgerüst dazu nutzen würden, um entweder düstere Verschwörungsgeschichten zu erzählen oder sich mit lauten Gags und popkulturellen Anspielungen zu überbieten, geht **The Whispered World** leiser, ja beinahe flüsternd vor. Erwachsene Elemente und subtiler Humor vermischen sich kunstvoll mit kindlicher Naivität und münden in ein traurig schönes Ende. Dabei erinnert die Stimmung an erwachsene Anime-Filmklassiker wie **Chihiros Reise ins Zauberland**

(2001, Regie: Hayao Miyazaki), die laut Deadalic eine Hauptinspirationsquelle für das Spiel waren. Gut festmachen lässt sich dieser Eindruck an der Hauptfigur selbst. Einerseits ist Sadwick ein junger Clown, der von seinem großen Bruder herkommandiert und auch sonst von niemandem ernst genommen wird – die typischen Probleme eines kleinen Jungen. Andererseits besitzt er eine melancholisch-schwermütige Ader, die entfernt an den depressiven Roboter Marvin aus **Per Anhalter durch die Galaxis** erinnert. Zur Freude des erwachsenen Spielers stellt er diese bei vielen Gelegenheiten raus. Sieht er beispielsweise in einen See, sagt Sadwick: »Das Wasser sieht ausgesprochen trübe aus. Halt, nein ... das ist nur mein Spiegelbild.« Der häufige Humor fällt also eleganter als gewöhnlich aus und wird dabei (fast) nie ordinär. Statt brüllendem Ge-

lächter erzeugt **The Whispered World** leises Dauerschmunzeln.

## Das gesprochene Wort

Die zahlreichen Dialoge lesen sich nicht nur rundweg amüsant, sondern sind darüber hinaus exzellent vertont. Jeder Charakter besitzt ein eigenes Profil, und zwar nicht nur durch das, was er sagt, sondern vor allem durch die Art, wie er es sagt. So trifft Sadwick im Laufe seines Abenteuers zum Beispiel zwei Steine, die unbeweglich in der Sonne liegen und von dort aus die Welt erobern und versteinern wollen. Der dazugehörige Sprecher moduliert die witzigen Dialoge mit den beiden als eine Mischung aus **Bernd das Brot** und **Pinky and the Brain**. Perfekt! Untermalt wird das Ganze von einem traumhaften Soundtrack, der mit echten Instrumenten wie Klavier, Fagott oder Querflöte aufwartet. Der Aufwand macht sich mehr als bezahlt.

## Der geforderte Spieler

Sadwick zur Seite steht sein einziger Freund, die grüne Raupe Spot. Zum Glück für Sadwick ist Spot ein flexibles Kerlchen, denn er kann fünf verschiedene Formen annehmen (siehe Kasten). Diese müssen Sie aber erst im Laufe des Abenteuers freispielen. Wenn Sie das geschafft haben, können Sie jederzeit per Mausklick zwischen den Formen wählen, um damit Probleme zu lösen. Wollen Sie etwas anzünden, nehmen Sie den feurigen Spot; brauchen Sie ein schweres Gewicht, nutzen Sie den kugeligen Spot. Das ermöglicht originelle Rätsel, deren Höhepunkt eine Aufgabenkette ist, in der Sie ausschließlich Spot steuern und auf seine unterschiedlichen Fähigkeiten zurückgreifen müssen. Auch die meisten gewöhnlichen Rätsel dürften Sie ordentlich ins Grübeln bringen. Mit Hilfe der an **The Curse of Mon-**

## Spot an für Spot

Sadwicks einziger Freund und wichtigster Begleiter ist die Raupe Spot. Er kann fünf unterschiedliche Formen annehmen.



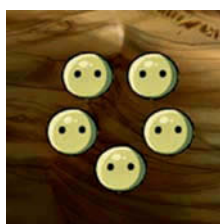
**Der normale Spot:** Ist dünn genug, um in kleine Löcher zu schlüpfen. Ansonsten eine stinknormale Raupe.



**Der Kugel-Spot:** Rollt aufgedunsen durch die Gegend und ist erstaunlich schwer. Daher besonders als Gewicht einsetzbar.



**Der brennende Spot:** Dient vor allem als praktisches Universalfeuerzeug, kann aber auch Flammen spucken.



**Der fünfteilige Spot:** Wenn Sie mal mehr als nur einen Spot auf einmal benötigen. Auch als Wurfball geeignet.



**Der platte Spot:** Passt gut unter Tür- und in Briefschlitze. Ist zudem dehnbar und daher gut zum Verknoten geeignet.





Die Zwischensequenzen laufen als fein animierte **Zeichentrickfilme** ab.

**key Island** angelehnten Maussteuerung kombinieren Sie genretypisch Gegenstände. So müssen Sie zum Beispiel zweimal im Spiel nach einer Zirkusanleitung aus den unterschiedlichsten Gegenständen eine Kanone improvisieren. Manche Rätsel sind hübsch knackig und deshalb, trotz der praktischen Objektanzeige, für Einsteiger eher nicht geeignet.

### Das gewöhnliche Rätsel

Leider hält das Rätseldesign nicht durchgehend das Niveau der restlichen Spielelemente. Zum einen sind manche Lösungen schon arg abstrus. Dass man Fliegen am besten mit chinesischen Essstäbchen einfängt, wissen wohl nur noch Fans des 80er-Jahre-Kultfilms **Karate Kid**. Zum anderen mangelt es teilweise an Logik. Oder wussten Sie, dass man Olivenöl nicht durch Pressung, sondern wie Schnaps

durch Destillation gewinnt? Einige der Rätsel lösen Sie also durch schlichtes Ausprobieren schneller als durch Nachdenken, zumal Hinweise manchmal knapp sind. Kaum noch grübeln müssen Sie hingegen bei den eingestreuten Mini-Knobelspielen. So sollen Sie auf einem Schachbrett acht Damen so positionieren, dass sie sich nicht gegenseitig schlagen können. Nicht nur für Schachfreunde ist das ein alter Hut. Den Tiefpunkt markiert ein simples Verschiebepuzzle mit einem unansehnlichen Wappen als Motiv. Wir hatten gehofft, dass diese 08/15-Knobeleyen der Vergangenheit angehören.

Trotz dieser Rätselschwächen ist **The Whispered World** ein außergewöhnliches Adventure, daher wagen wir zur Abwechslung mal eine positive Prophezeiung: An diesem Spiel werden Sie viel Freude haben. *Patrick C. Lück*

### Erfrischend anders

**Patrick C. Lück:** 2009 sind so viele Top-Adventures erschienen wie lange nicht mehr. Aus diesem Spitzenfeld ragt **The Whispered World** noch einmal heraus. Der wunderschöne Stil, die relativ erwachsenen Geschichten und der melancholische Grundton tun mir beim Spielen richtig gut. **The Whispered World** lässt mich mal schmunzeln, mal rührt es mich, dann stimmt es mich traurig, dann nachdenklich. Ein kleines Meisterwerk mit einem kleinen, großen Helden.



redaktion@gamestar.de

### Clowns sind eben doch witzig

**Christian Schmidt:** Sowas ist mir noch nie passiert: Dass ich einen Spielstand lade, nur um einen Dialog noch mal anhören zu können. Sadwicks Geplänkel mit seinem fröhlich-senilen Opa hat mich so hingerissen, dass ich es gleich wiederholen musste. **The Whispered World** trifft mit seinem charmannten, ironischen, manchmal doppelbödigen Humor genau meinen Geschmack. Nach Edna bricht aus hat Daedalic zum zweiten Mal ein bemerkenswertes Spiel erschaffen.



christian@gamestar.de



Zwei mürrische Steine, die sich nicht vom Fleck bewegen können, wollen die Welt erobern und versteinern.

## THE WHISPERED WORLD

ADVENTURE

ENTWICKLER Daedalic (Edna bricht aus, GS 08/08: 76 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG 1 DVD, 32 S. Handb., 3 Runenwürfel, Poster  
TERMIN (D) 28.8.2009  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 6 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

Durchgehend schöne Handlung mit meist fordernden Rätseln.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ADVENTURE

SZENARIO realistisch — fiktiv  
RÄTSELSTIL Denksport — Kombi.  
DIALOGE starr — dynamisch  
ACTION keine — häufig  
HANDLUNG einfach — komplex

### ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Objektanzeige  
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Schnellspeichersystem

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,4 GHz Intel XP 3700+ AMD	4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte

PROFITIEREN VON 4:3-Monitor  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages, Würfel  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	NOTEN
GRAFIK	+ wunderschöne Hintergründe + hübsche Charaktere + Cartoonsequenzen — nur 1024x768 — Animationen nicht immer flüssig	7 / 10
SOUND	+ ausnahmslos hervorragende Sprecher + sehr stimmungsvolle Musikuntermalung — Soundkulisse und -effekte fallen etwas ab	9 / 10
BALANCE	+ hübsch knackig und fordernd ... + ... dabei selten frustrierend oder unfair — teils zu wenige Hinweise — für Einsteiger zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ feine melancholische Grundstimmung + mit leisem Humor aufgelockert — erwachsen und kindgerecht zugleich	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung + Objektanzeige + Schnellspeichern — Inventar zu klein — wichtige Elemente nur im Handbuch erklärt	8 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + zahlreiche unterschiedliche Schauplätze + freischaltbare Extras ... — ... die aber mager ausfallen	8 / 10
HANDLUNG	+ gute und erwachsene Haupthandlung + immer wieder schöne Einzelgeschichten + traurig schönes Ende	10 / 10
CHARAKTERE	+ herrlich schwermütiger und intelligenter Sadwick + auch die Nebenfiguren sind originell mit eigenem Profil + kniffliger Spot	10 / 10
DIALOGE	+ intelligente und charmante Dialoge + oft mit feinem Humor — nicht zotig oder ordinär + Gesprächsverlauf oft wichtig für Rätsel	10 / 10
RÄTSEL	+ hübsche Kombinationsrätsel + Spot-Rätsel — einige 08/15-Denkspiel-Einlagen — manchmal abstrus	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Feines Meisterwerk mit bildhübscher 2D-Grafik.

86

SPIELSPASS





Gelegentlich sind **Holmes und Watson** (rechts) auch gemeinsam in Whitechapel unterwegs.

## Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper

Die Herren aus der Baker Street 221b ermitteln nun auch auf Deutsch.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6166

Whitechapel gehört zu den weniger hübschen Stadtteilen Londons. Dirnen lungern auf den Straßen herum und warten auf Freier, Betrunkene liegen in heruntergekommenen Hinterhöfen auf dem nackten Kopfsteinpflaster, finstere Gestalten lauern in ebenso finsternen Ecken. Ein passendes Ambiente also für mehrere bestialische Morde. Die rufen im Adventure **Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper** das berühmte Detektiv-Duo aus der Baker Street auf den Plan. Anders als in den Vorgänger-Titeln des Entwicklers Frogwares aus Frankreich darf Doktor Watson nun auch aktiv ermitteln. Sie steuern entweder den Arzt oder Holmes, der sich etwa als Klempner verkleidet. Regelmäßig treffen sich die beiden in der Baker Street, wo sie aus Informationen und Indizien die nötigen Schlüsse ziehen, um schließlich den

Ripper stellen zu können. Die Rätsel sind zumeist logisch in die Handlung eingebettet. Nur einige Puzzelaufgaben wirken aufgesetzt, etwa wenn Sherlock nur an einen Sack herankommt, wenn er vorher höchst umständlich eine Gasleitung repariert hat.

In der Ausgabe 07/09 haben wir bereits die englischsprachige Version des Spiels getestet. Die seit dem 14. August im Handel erhältliche hiesige Version ist ordentlich lokalisiert, Sherlock klingt stets leicht distanziert und hochnäsiger, und in Watsons Stimme schwingt immer ein gutmütiger Unterton. Sie können mit dem Duo also bedenkenlos auf Deutsch losschnüffeln. **PET**

### SH. HOLMES JAGT J. THE RIPPER

GENRE Adventure  
HERSTELLER Frogwares / Koch Media  
CA. PREIS 35 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 12 Jahren



### Der bisher beste Sherlock

**Petra Schmitz:** Die Grafik von Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper haut mich nicht vom Hocker, das Programm wirkt schlicht altbacken. Aber die Idee, endlich auch Watson zu einem vollwertigen Ermittler zu machen, ist nicht nur hübsch, sondern auch gelungen umgesetzt. Und die Treffen der beiden Detektive in der Baker Street, wo schnell erste Ergebnisse gesammelt werden, sind eine tolle Spielerbelohnung. Kurz: das bisher beste Sherlock-Adventure von Frogwares.



petra@gamestar.de



**Bräutigam wider Willen:** Miss Flitter hält eine kleine Geste von Wallace für einen Heiratsantrag.

## Wallace & Gromit The Bogey Man

Happy End? Im letzten Teil der Grand-Adventures-Serie soll Wallace heiraten.

Der Erfinder Wallace steht kurz davor, im Hafen der Ehe Schiffbruch zu erleiden. Durch ein Missverständnis ist der überzeugte Junggeselle auf einmal mit seiner Nachbarin Miss Flitter verlobt. Daher helfen Sie dem Knetfigurenduo Wallace und Gromit im Adventure **The Bogey Man**, die Hochzeit abzuwenden. Hilfreich erweist sich dafür die Tante der Glücklichen, die nur gewillt ist, der Heirat zuzustimmen, wenn Wallace kein Mitglied des Golfclubs ist. Dieser steht kurz vor der Schließung, wenn nicht bald ein Golfplatz gefunden wird. Woher die Abneigung der Flitters gegenüber dem Nobelsport rührt und was sich hinter einem Gemälde mit drei Schlössern verbirgt, finden Sie wieder in durchweg logischen Rätseln heraus. Die sind in der letzten Episode einen Tick anspruchsvoller geworden als zuvor. Dank der (auf

Wunsch) zahlreichen Tipps kommen aber auch Einsteiger der Lösung auf die Spur.

Den filmtypischen Humor hat der Entwickler Telltale ebenso beibehalten wie die gelungene Präsentation. Doch auch die Fehler sind immer noch die gleichen: Die meisten Schauplätze wurden aus den Vorgängern recycelt, die Steuerung mit Maus und Tastatur ist unnötig umständlich und gelegentliche Grafikfehler stören die sonst stimmige Optik. Trotz des gestiegenen Anspruchs erreichen gestandene Adventure-Spieler wieder nach vier Stunden das Ende. Ob Wallace dann vor dem Traualtar steht, verraten wir Ihnen natürlich nicht. **CB**

### W&G: THE BOGEY MAN

GENRE Adventure  
HERSTELLER Telltale Games  
CA. PREIS 9 Dollar (7 Euro)  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

USK nicht geprüft



### Nur Platz 3

**Cedric Borsche:** In Wallace & Gromit: The Bogey Man muss ich häufiger um die Ecke denken als bisher. Oft bedarf es mehrerer Schritte und Gegenstände, bis das Ziel erreicht ist. An anderer Stelle hat sich Telltale aber nicht verbessert. Objekte werden gelegentlich nicht dargestellt, und deutsche Fans müssen sich wieder mit englischen Sprechern begnügen. Alles in allem ist The Bogey Man aber ein würdiger Abschluss einer sympathischen Adventure-Serie.



redaktion@gamestar.de





Den **Samurai** können Sie um seine Rüstung erleichtern und bekommen dafür nicht einmal Karma-Abzüge.



Der **Alien-Captain** warnt uns per Holo-Durchsage davor, noch mehr Ärger zu machen.

# Fallout 3 Mothership Zeta

Was hat es eigentlich mit diesem merkwürdigen Ufo-Wrack im Ödland auf sich? Das fünfte Mini-Addon für Bethesdas Rollenspiel-Hit Fallout 3 klärt diese Frage.

## Nur auf Deutsch

Wenn Sie Mothership Zeta auf einem deutschen PC herunterladen, erhalten Sie automatisch die deutschsprachige Fassung. Der Gewaltgrad wird dadurch nicht beeinflusst, mit einer englischen Originalversion von Fallout 3 als Basis bleibt auch Mothership Zeta blutig.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6396

Auch in **Mothership Zeta** fängt mal wieder alles mit einem Funkspruch an. Der lotst Sie zu einem der mysteriösesten Orte im Ödland: dem Ufo-Wrack. Reis lustige Abenteurer haben das Ding bestimmt schon gefunden. Dort liegt nicht nur ein toter außerirdischer Raumfahrer herum, sondern auch seine Handfeuerwaffe: der Alien Blaster, die mächtigste Pistole in **Fallout 3**. Nachdem Sie **Mothership Zeta** installiert haben, kommen Sie aber so schnell nicht mehr an das Wrack heran: Wenige Schritte vor dem Schiff erfasst Sie ein Energieschicht und hebt Sie gen Himmel. Herzlichen Glückwunsch: Sie werden von Außerirdischen entführt!

### Das Raumschiff

Nach kurzer Ohnmacht kommen Sie an Bord des namensgebenden Mutterschiffes wieder zu sich,

umringt von Aliens mit großen Augen, schlaksigen Armen und drei langgliedrigen Fingern an jeder Hand. Die Burschen bearbeiten Sie erst mal mit bizarren Werkzeugen. Aua. Ganz klar, dass Sie das nicht lange mit sich machen lassen, und so beginnt Ihre Flucht aus dem **Mothership Zeta**. Im Laufe des Abenteuers befreien Sie mehrere andere Gefangene aus verschiedenen historischen Epochen: einen Cowboy, einen 60er-Jahre-Astronauten, einen Sanitäter aus den Zeiten von **Operation Anchorage**, ein kleines Mädchen und sogar einen (japanisch sprechenden) Samurai. Diese bunt zusammengewürfelte Truppe muss sich nun einen Weg in die Freiheit suchen. Das erzeugt ein nettes Gemeinschaftsgefühl, das sich bis ins Finale zieht. Es sei denn, Sie strecken die Gefährten aus Gier nach deren Ausrüstung vorher nieder.

### Die Ausrüstung

**Mothership Zeta** bietet mit seinem Alien-Szenario ganz neue Architektur, Ausrüstungsgegenstände und Feinde, die sich stilistisch sehr gut in die 50er-Jahre-Optik von **Fallout 3** eingliedern. Nach dem Ende des Addons dür-

fen Sie sogar jederzeit zurück auf die Brücke des Raumschiffs, um das ganze Gerümpel zum Händler zu schleppen. Das Standardproblem der vorherigen Addons bleibt aber bestehen: Unser Charakter ist so mächtig, dass wir nahezu jeden Gegner mit einem Schuss im VATS-Modus ausschal-

ten. Wenigstens lässt Bethesda ab und zu Aliens mit Energieschilden auf uns los, die sich als hartnäckige Widersacher erweisen. Die 30er-Levelgrenze bleibt indes an **Broken Steel** gebunden, ohne dieses Addon kämpfen Sie sich weiterhin mit maximal Level 20 durch **Mothership Zeta**. **FAB**

## FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

ADDON

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

TERMIN (D) 3.8.2009  
CA. PREIS 10 Euro  
USK ab 18 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
P4 2,6 GHz Intel XP 2.600+ AMD 1,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	PD 950 Intel A64 X2/3.800+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	C2D 4300 GHz Intel A64 X2/5.000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Surround-Hardware			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	atmosphärisches Alien-Design + liebevolle Details hakelige Animationen + Clipping-Fehler	8 / 10
SOUND	stimmungsvolle Musik + passende Umgebungsgeräusche lustig-unheimliches Alien-Geplapper + gute Sprecher	9 / 10
BALANCE	steigender Schwierigkeitsgrad + anspruchsvoll für Fortgeschrittene + für Veteranen zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	überraschender Einstieg + nettes Entführungs-Szenario interessante Charaktere ... + ... denen der Tiefgang fehlt	10 / 10
BEDIENUNG	gute Steuerung mit Maus und Tastatur + belegbare Schnell Tasten verschachtelte Menüs + Komfortfunktionen fehlen	8 / 10
UMFANG	14 neue Waffen + acht neue Klamotten + vier neue Gegnertypen Sie können zurück aufs Schiff + nur knapp fünf Stunden Story	5 / 10
QUESTS	gute Einbindung in die Fallout-3-Story + spannende Handlung geradlinige Flucht-Mission + Story ohne rechten Tiefgang	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	S.P.E.C.I.A.L.-System + ein neues, verstecktes und nützliches Talent Levelgrenze wird nicht angehoben	9 / 10
KAMPFSYSTEM	Wahl zwischen Action und VATS + zahlreiche Varianten möglich Action-Modus unpräzise + VATS auf hohen Levels übermächtig	8 / 10
ITEMS	viele Sammelgegenstände + sinnvolle Waffen + Items lassen sich ins Ödland mitnehmen keine spannenden Achievements	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Spannendes kleines Alien-Addon.

### Endlich wieder Spaß!

**Fabian Siegmund:** Eigentlich hatte ich ja genug von Fallout 3. Aber Mothership Zeta hat mir noch mal Spaß gemacht, denn hier gibt's nun endlich mal wieder ganz neue Gegner, Waffen und Gebiete zu sehen. Inwieweit das Addon eine Hommage an Mars Attacks, Aliens und Krieg der Sterne ist oder ob Bethesda die Leitelemente schlicht geklaut hat, darüber kann man streiten – lustig ist's allemal.



fabian@gamestar.de







**Daniel Matschijewsky** glaubt, nachdem er nächstelang Need for Speed: Shift gespielt hat, wieder an einen Rennspielgott.



**Heiko Klinge** glaubt nach der Wolfsburger Meisterschaft an den Fußballgott und hat wegen dem Bundesligastart ohnehin keine Zeit zum Spielen.

## Sport-Inhalt

### Tests

World Snooker Championship Real 09.....	96
Angeln 2010.....	97
Bus-Simulator 2009 .....	97
Spreng- und Abriss-Simulator .....	97

# Sport

## Akutes Tief

Ein Sportspiel-Hit jagt den nächsten. Aber erst in ein, zwei Monaten.

Verzweifelte Anrufe bei den Entwicklern: »Wie schaut's denn bei euren Sportspielen aus? Können wir mit einem Test rechnen?« Doch überall dieselbe Antwort: »Im September. Könnte auch Oktober werden.« Kein Wunder, immerhin beginnt das lukrative Weihnachtsgeschäft erst in ein paar Wochen. Dann jedoch stehen uns reihenweise Hits ins Haus. So kämpfen Electronic Arts und Konami mit **Fifa 10** und **Pro Evolution Soccer 2010** erneut um den Titel der besten Fußball-Simulation. Und zum ersten Mal seit langer Zeit dürfen wir uns mit **Need for Speed: Shift** wieder auf

einen gelungenen Teil der strahlenden Rennspiel-Reihe freuen. Nur wie vertreiben wir uns bis dahin die Zeit? Vielleicht mit echtem Fußball? Wir empfehlen eine gepflegte Runde Snooker mit **WSC Real 09**. Dieses Genre-Highlight gibt's nämlich schon jetzt. **DM**



Sportspiel-Tester Daniel macht **Pause**. Erstmal.

## Sport-Charts 10/2009

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Race Driver Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10
2	GTR 2	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10
3	Colin McRae Dirt	Rennspiel	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10
4	NBA 2K9	Sportspiel	2K Games/Visual Concepts	12/08	88	10	9	7	9	8	6	9	10	10	10
5	Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver/Nadeo	06/08	88	6	7	10	9	9	10	9	8	10	10
6	Burnout Paradise	Rennspiel	Electronic Arts/Criterion	03/09	86	9	9	8	9	8	10	9	8	6	10
7	Pro Evolution Soccer 2009	Sportspiel	Konami	12/08	86	8	8	9	8	8	9	8	10	8	10
8	Fifa 09	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/08	86	8	7	9	9	8	10	8	9	9	9
9	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda/PAM	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10
10	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft/ACES	10/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9
11	Flatout Ultimate Carnage	Rennspiel	Bugbear/Empire	08/08	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9
12	Fußball Manager 09	Manager	EA Sports/Bright Future	12/08	85	8	8	8	8	9	10	8	8	10	8
13	Pure	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9
14	WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver/Blade	NEU	84	6	7	8	8	8	10	10	9	8	10
15	Madden NFL 08	Sportspiel	EA Sports/EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10
16	Juiced 2	Rennspiel	THQ/Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10
17	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
18	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
19	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
20	Football Manager 2009	Manager	Sega/Sports Interactive	02/09	78	4	3	7	8	7	10	10	10	10	9

## Sport-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Sport-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	Electronic Arts/EA Canada	11/01	93
2	F1 2002	Rennspiel	Electronic Arts/Image Space	07/02	89
3	Nice 2	Rennspiel	THQ/Synetic	11/98	88
4	Anstoss 3	Manager	Ascaron	04/00	87
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Funsport	Activision/Treyarch	01/01	87
6	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts/EA Canada	08/99	85
7	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega/Sumo Digital	05/07	85
8	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra/Papyrus Design	11/98	84
9	Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire/Cunning Development	10/97	82
10	Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters/Toolbox Design	06/98	76

Das Sport-Genre reicht vom **Fußball-Spiel** über **Golf-** und **Tennis-Simulationen** bis zum **Formel-1-Rennen**. Dazu gehören auch **Mannschaftssportarten, Rennspiele, zivile (Flug-)Simulatoren und Manager**.



# WSC Real 09

**DVD**  
Test-Check

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6394

**Nach vier Jahren Pause meldet sich der Billard-Hit auf dem PC zurück und erobert nicht nur mangels Konkurrenz souverän die Genrekronen.**

## Snooker-König

### Daniel Matschijewsky:

Billard gehört definitiv zu den Aktivitäten, die ich lieber »in echt«, also in der Lieblingskneipe spiele. Wenn's aber um Snooker geht, das hierzulande ohnehin nur selten angeboten wird, führt momentan kein Weg an WSC Real 09 vorbei. In Sachen Gegner-KI, Kugelphysik und Bedienung kann der Simulation momentan kein anderes Spiel das Wasser reichen. Die Präsentation und Original-Lizenzen motivieren zusätzlich, zumindest, wenn Sie sich mit dem Sport auskennen. Alle anderen wird WSC Real 09 überfordern.



danielm@gamestar.de

**E**in 50-Zentimeter-Lineal direkt an den Bildschirm haltend sitzt Daniel vor der Billard-Simulation **WSC Real 09** und plant seinen nächsten Stoß. Die Kollegen schauen verwirrt, denn zum einen sehen Daniels analoge Zielmethoden merkwürdig aus. Zum anderen wäre das zweckentfremdete BüROUTENSIL dank der neuen, optional zuschaltbaren Komfortfunktionen ohnehin nicht nötig. So verrät nun zum Beispiel eine kreisrunde Fläche direkt auf dem Tisch, wo die weiße Kugel nach einem Stoß ungefähr liegen bleibt. Das hilft nicht nur der eigenen Strategie, sondern sorgt auch

für einen erheblich besseren  
Spielfluss auf dem grünen Filz.

## Präsentation & Steuerung

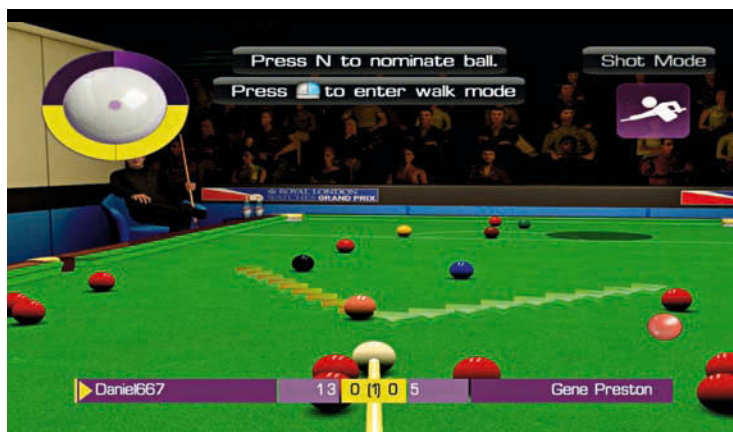
Anders als die meisten aktuellen Sportsimulationen weiß sich **WSC Real 09** angemessen zu präsentieren. So treten Sie vor jedem Meisterschaftsturnier in der Ego-Perspektive an den Tisch heran, zücken die blaue Kreide und lauschen den teils sarkastischen (englischen) Kommentatoren. Geht's anschließend los, entfaltet die Simulation ihr volles Potenzial. Egal ob Stoßkraft, Winkel oder Spin, alle fürs Billard wichtigen Kniffe lassen sich durch simple Maus- und Tastaturbefehle unkompliziert festlegen und ausführen. Drei Kameraperspektiven sowie diverse Zielhilfen sorgen für eine perfekte Übersicht, die Kugel-Physik ist serientypisch auf beispiellos hohem Niveau. Einziger Wermutstropfen: Die Feinjustierung des eigenen Queues funktioniert aufgrund eines Bugs manchmal nicht – da muss dringend ein Patch her.

## KI-Gegner & Schwierigkeitsgrad

Die kluge KI stellt eine enorme Herausforderung dar. Wenn Ihr Gegner am Zug ist, räumt er meist



Für eine bessere Übersicht wechseln wir zur **Deckenkamera**. So klappen selbst schwierige Stöße.



In der gelungenen **Ego-Perspektive** legen wir Stoßkraft, Winkel und Spin (links oben) fest.

gleich den halben Tisch ab. Überhaupt eignet sich **WSC Real 2009** nicht für Einsteiger, da das Spiel sowohl auf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade als auch ein Tutorial verzichtet. Die Regeln werden im (englischen) Handbuch nur in kurzen Sätzen beschrieben. Profis freuen sich hin-

gegen über die lizenzierten Spieler und Austragungsorte sowie die insgesamt acht, durch Siege ausbaubaren Charakterwerte. Für die 2010er-Version wünschen wir uns allerdings eine neue Technik. Die detaillierte Grafik und überlangen Ladezeiten sind nicht mehr zeitgemäß.

# WSC REAL 09

**ENTWICKLER** Blade (World Snooker Championship 2005, GS 06/05: 85 Punkte)  
**PUBLISHER** Deep Silver  
**SPRACHE** Englisch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

**TERMIN (D)** 3.4.2009  
**CA. PREIS** 30 Euro  
**USK** ab 0 Jahren

**ANSPRUCH**

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

## SPORTSPIEL

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte

**PROFITIERT VON** –

**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** CD-Abfrage

**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### 3D-GRAFIKARTEN

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

## MULTIPLAYER

**Befriedigend**

**SPIELMODI (SPIELER)** alle Modi (2)  
**SPIELTYPEN** an einem PC  
**DEDICATED SERVER** nein  
**FAZIT** Ganz nett, in der Kneipe macht's aber mehr Spaß.

**SERVERSUCHE** –  
**MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ gute Charakteranimationen + hübsche Kugeln - sonst arg detailarm - Darstellungsfehler	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ realistische Geräusche + reagierendes Publikum + gute Kommentare ... .. die sich schnell wiederholen	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Übungsmodus + Niveau nimmt stetig zu + optionale Zielhilfen - für Einsteiger generell zu schwer	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ volles Lizenzpaket + überzeugende TV-Atmosphäre + diverse Austragungsorte + Turniere öde aneinandergeklatscht	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ drei Kameraperspektiven + eingängige Queue-Steuerung - das letzte Quantchen Präzision fehlt - lange Ladezeiten	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ umfangreiche Meisterschaften + sieben weitere Modi + freischaltbare Klamotten und Tische	10 / 10
<b>REALISMUS</b>	+ perfekte Kugelphysik + eigene Fehler stets nachvollziehbar + akurat umgesetztes Regelwerk	10 / 10
<b>KI</b>	+ spielt nachvollziehbar und logisch + plant mehrere Stöße im Voraus - gelegentliche Aussetzer	9 / 10
<b>MANAGEMENT</b>	+ optische Gestaltungsmöglichkeiten + acht ausbaubare Fertigkeiten ... .. die sich aber kaum auswirken	8 / 10
<b>SPIELZÜGE &amp; TRICKS</b>	+ Stärke, Winkel und Spin + Kurven- und Sprungschüsse möglich + Strategien planbar durch optionale Einblendungen	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut **SOLOSPIELZEIT** 20 Stunden

**FAZIT** Aktuelle Referenz bei den Billard-Simulationen.

84

SPIELSPASS





Wenn ein Fisch anbeißt, wackelt der Schwimmer, wahlweise als Desktopsymbol.

## Angeln 2010

DVD  
Test-Check

Wenn Sie Ihren Arbeitsspeicher im Hintergrund belasten wollen, dann spielen Sie **Angeln 2010**. Auf Wunsch informiert Sie lediglich ein Icon auf dem Desktop, ob ein Fisch anbeißt, den Sie dann einholen müssen, ohne die Schnur zu überlasten. So bleiben Ihnen wenigstens die 60 Schauplätze erspart,

die nur platt als Hintergrundbilder existieren. Eine Einführung in den Sport fehlt ebenso wie eine einsehbare Tastaturbelegung. **CB**

### ANGELN 2010

GENRE Angel-Simulation  
HERSTELLER Contendo / Astragon  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 800 MHz, 256 MB RAM, Geforce 3 / Radeon 8500  
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

USK ab 0 Jahren

36  
SPIELSPASS



**Mäßige Physik:** Wir bezweifeln stark, dass dieser Turm stehen könnte.

## Spreng- und Abriss-Simulator

Der **Abriss-Simulator** steuert sich in etwa so anspruchsvoll wie damals der Playmobil-Bagger im Sandkasten. Statt einem durchdachten Einsatz von Abrisskugel und Bohren ist das Spiel auf schnelles Handeln ausgelegt. Bringen wir mehr als fünf Sprengladungen gleichzeitig an, bricht

vor allem die Leistung zusammen. Und begräbt den Spielspaß gleich mit. **CB**

### SPRENG- & ABRIS-SIMULATOR

GENRE Simulation  
HERSTELLER ETS / Astragon  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 2,0 GHz, 2,0 GB RAM, Geforce 3 / Radeon 8500  
PREIS/LEISTUNG **Ungenügend**

USK ab 0 Jahren

30  
SPIELSPASS



Diese **Fahrgäste** müssen Sie mit dem Bus zum Zielort kutschieren.

## Bus-Simulator 2009

**Eine Busfahrt, die ist lustig. Aber nicht als Fahrer. Oder als Manager.**

Die Reihe der mittelmäßigen Simulatoren wird fortgesetzt: Kurz vor Heftschluss hat uns Astragons **Bus-Simulator 2009** erreicht. Sie verwalten ein Busunternehmen und setzen sich auch selbst ans Steuer. Der Management-Part ist simpel: hauptsächlich kaufen und warten Sie Busse oder nehmen Aufträge an. Die Menüs sind im Vergleich zum Vorgänger unübersichtlicher und langweiliger. Im Simulationsteil haben Sie dafür mehr zu tun. Es gibt jede Menge Steuerungsmöglichkeiten für den Bus, allerdings brauchen Sie die nicht wirklich. Wenn man nicht blinkt, bekommt man nicht einmal eine Rückmeldung. Auch an die anderen Verkehrsregeln müssen Sie sich nicht unbedingt halten, denn Geldstrafen von unter hundert Euro beim Überfahren von Fußgängern stören nicht sonderlich. Wie schon in den Menüs gilt beim Busfahren, dass sich das Inter-

face im Vergleich zum **Bus Simulator 2008** verschlechtert hat. Die stilvollen Armaturen wurden von drögen Knöpfen ersetzt. Bei der störrischen Fahrphysik freut man sich, dass die KI damit auch zu kämpfen hat. Spätestens wenn man an Straßenposten (zur Verdeutlichung: Bus mit zehn Tonnen, Straßenposten aus Plastik) hängen bleibt, kann man sich auch nicht mehr für das eigentlich interessante Manövrieren der Busse begeistern. Die hässliche Grafik und die identischen Aufgaben tragen nicht gerade zum Spielspaß bei. Der **Bus-Simulator 2009** ist recht realistisch, macht aber dementsprechend ähnlich viel Spaß wie die tägliche Autofahrt zum Arbeitsplatz. **SG**

### BUS-SIMULATOR 2009

GENRE Simulation  
HERSTELLER Contendo / Astragon  
CA. PREIS 18 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6  
PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 0 Jahren

43  
SPIELSPASS

### Führerschein entziehen

**Sara Geller:** Gut, dass im Bus-Simulator 2009 nicht die echte Polizei meine Fahrkünste kontrolliert, sonst hätte ich keinen Führerschein mehr. Den würde ich in diesem Spiel aber auch gar nicht haben wollen. Das eigentlich anspruchsvolle Lenken der Busse wird durch die störrische Physik und die langweiligen Aufgaben wirklich zur Arbeit. Der Sinn des Verwaltungsteils ist mir entgangen. Da setze ich mich doch lieber in einen echten Bus. Den muss ich auch nicht lenken.



redaktion@gamstar.de



# Leserbriefe

## Die Akte Ascaron

### Hinter die Kulissen

❖ Ein Lob für euren Artikel zum Niedergang von Ascaron! Es ist interessant zu sehen, welch ein Aufwand notwendig ist, damit ein Spiel wie Sacred 2 auf irgendeiner Releaseliste erscheint, und welche Fehler passieren müssen, bevor das Spiel unauffällig wieder von dieser Liste verschwindet. Fehlerhafte, unfertige oder einfach kommerziell nicht erfolgreiche Spiele sind oftmals nicht das Ergebnis schlechter Arbeit oder schlechter Programmierung, sondern die vorhersehbare Konsequenz aus schlechter Planung, Misswirtschaft und Fehlinvestitionen. Der Artikel hat meine Sichtweise auf künftige Spiele verändert und den Sinn für den Blick hinter die Kulissen geschärft. Danke dafür!

Matthias Gross

### Erschreckend einseitig

❖ Ich war Mitbesitzer der Ikari-Software GmbH und habe nach dem Ende der Firma zusammen mit zahlreichen anderen ehemaligen Ikari-Leuten unter Studio 2 Software GmbH an Sacred und Sacred 2 als Senior Game Developer gearbeitet.

Es ist wirklich erschreckend, wie die Mitarbeiter von Studio 2 sowie Holger Flöttmann und

Franz Stradal in eurem Artikel abgeurteilt werden. Einen so einseitigen Bericht habe ich von der GameStar nicht erwartet. Hier äußern sich fast ausschließlich Personen, die nichts oder so gut wie nichts zu Sacred beigetragen haben. Zum Thema »Hände über dem Kopf zusammenschlagen«: Ein Daniel Dumont war mit der Konsolenkonvertierung beauftragt und nicht für das Design von Sacred/Sacred 2. Wenn wir jedes Mal die Hände über dem Kopf zusammenschlagen hätten, wenn aus dieser Richtung wieder etwas Abstruses kam, hätten wir jetzt noch eine Gehirnerschütterung.

Sicher haben Holger Flöttmann und Franz Stradal – wie wir alle – nicht alles richtig gemacht, aber in eurem Artikel kommt das so rüber, als wenn sie absolut unfähige Personen wären. Ja, wir haben Fehler in der Planung gemacht, wir haben Zeitpläne zuweilen zu optimistisch eingeschätzt, aber so was passiert, wenn ein Team von ca. 20 Leuten auf 60 aufgeblasen wird. Die einfache Rechnung, dass mehr Leute das Äquivalent zu schnellerer Entwicklung ist, konnte nicht aufgehen. Und bis zum letzten Tag kamen immer wieder Befehle des neuen Ascaron-Geschäftsführers, zusätzliche Features ins Spiel zu packen.

Letztendlich ist das alles symptomatisch. Wir in Aachen kamen uns oft vor wie die Aussätzigen, die viel Geld kosteten, die man nicht mochte, die man aber leider brauchte. Die, die einen Betriebsrat etabliert hatten, um wenigstens ein wenig Gehör zu bekommen. Die, die trotz laufend zu spät gezahlten Gehältern zahllose Überstunden geknüpelt haben und endlose 7-Tage-Weekenden hinter sich gebracht haben, um das Spiel doch noch einigermaßen fertig zu bekommen.

Ich verabschiede mich (erstmal in meinem Leben) in Richtung Arbeitslosigkeit, wie fast alle anderen Mitarbeiter von Studio 2. Eine echte Schande, denn das Team war ein gutes.

Marc Oberhäuser  
Senior Game Designer  
Ascaron Studio 2

### Gestörte Kommunikation

❖ Holger Flöttmann war ein starker Producer, aber die Umsetzung eigentlich guter Visionen scheiterte häufig an Details. Der schlimmste und bis zuletzt wiederholte Fehler waren zu kurze Entwicklungszeiten für anspruchsvolle Ziele. Geld ist knapp, Entwicklungszeit ist Geld. Die Resultate sind fatal. Arbeitsvorbereitungen und Planung werden verkürzt, Fehleranfälligkeit steigt. Schnelle Ergebnisse schaffen technische Fakten. Für Qualitätssicherung und Polieren des Spiels gibt es zu wenig Zeit. Häufig kommen neue Aufgaben (Versionen, Demo, Marketingfeatures) dazu. Mitarbeiter werden demotiviert, Kunden enttäuscht, Potenzial nicht ausgeschöpft.

Daniel Dumonts Projekte waren erfolgreich, er konnte sein Team gegen Eingriffe abschotten. Die mittelgroßen Spiele waren sauber geplant – Zeit für den Abschluss fehlte auch hier oft. Andere Projektleiter hatten dagegen weniger Freiheiten.

Das Management verhandelt besser als optimistische Entwickler wie Franz Stradal. Zwei Jahre sind für einen Top-Titel mit neuer Technologie unrealistisch. Externe Berater bestätigten Studio 2



während und nach dem Addon hohe Produktivität – die ging durch die Verdreifachung des Teams verloren, Franz wollte keine Hierarchien. Dazu kam gestörte Kommunikation zwischen den Standorten, gestörtes Vertrauen. Aachen »wurde nicht fertig«, Gütersloh »verschwendete Geld«.

Die nötige Reorganisation erzeugte endlich wieder Fortschritt, aber Heikos »Lasst uns nach vorne schauen!« und Sündenbock Franz verhinderten Ursachenforschung. Statt schmerzhafter Kürzungen wurde wieder zu optimistisch geplant. Das Ergebnis erfüllte die geweckten Erwartungen in Qualität und Verkäufe nicht.

Das Addon Ice&Blood ist nun der Abschied des Studio-2-Teams – Planung, Umfang und Fehler sind diesmal unsere eigenen!

Peter Luber  
Senior Game Designer  
Ascaron Studio 2

## Harry Potter

### Warum kein Rollenspiel?

❖ Wie zu erwarten hat Harry Potter und der Halbblutprinz in eurem (sehr fairen) Test nicht einmal die 70-Punkte-Marke erreicht. Ich bin immer wieder enttäuscht, wie wenig aus teuren Film- und Buchrechten gemacht wird. Als Fan der Harry-Potter-Romane und guter PC-Spieler wird man fast immer vor den Kopf gestoßen. Es wäre so viel mehr möglich, zum Beispiel ein umfangreiches Rollenspiel. Als alter Harry-Potter-Veteran würde ich mir nichts mehr wünschen als ein komplexes Hogwarts-Spiel. Woran liegt es, dass das Potenzial solcher Rechte so selten ausgeschöpft wird? Ausnahmen wie Star Wars: Knights of the Old Republic oder Schlacht um Mittelde beweisen, dass es kein Ding



**Ascaron:** »Fehlerhafte Spiele sind oftmals nicht das Ergebnis schlechter Arbeit, sondern die Konsequenz aus schlechter Planung, Misswirtschaft und Fehlinvestitionen.«





**Harry Potter und der Halbblutprinz:** »Als Fan der Romane vor den Kopf gestoßen.«

der Unmöglichkeit ist, aus guten Filmen (und Büchern) auch gute Spiele zu machen. *Severin Wirtl*

❖ Lizenzen machen die Spielproduktion komplizierter, weil sie Gebühren kosten und der Rechteinhaber in der Regel ein Mitspracherecht darüber hat, was im Spiel auftauchen darf. Um das investierte Geld einzuspielen, halten die Hersteller die Zielgruppe möglichst groß. Im Fall von Harry Potter sind die Fans noch dazu jung. Das bedeutet: lieber kein komplexes Rollenspiel, sondern ein möglichst einfach zu begreifendes Spielprinzip mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner. Nach diesem Muster entsteht das Gros aller Lizenzspiele, und deshalb sind Filmumsetzungen fast immer Action-Adventures. *Fabian Siegmund*

## Die Redaktion

### Wie geht's weiter?

❖ Ich habe mir bis eben die Videos auf der GameStar-DVD angesehen und klickte – voller Vorfreude auf eine neue Episode von »Die Redaktion« – auf »Extras«.

Aber ich konnte keine Folge finden! Ich war geschockt und musste sofort an Toni denken, der GameStar ja leider verlassen hat (Lebwohl und viel Glück!). Jetzt stellt sich mir die Frage: Habe ich was verpasst, oder war's das nun mit »Die Redaktion«? *Alexander Wellbrock*

*Alexander Wellbrock*

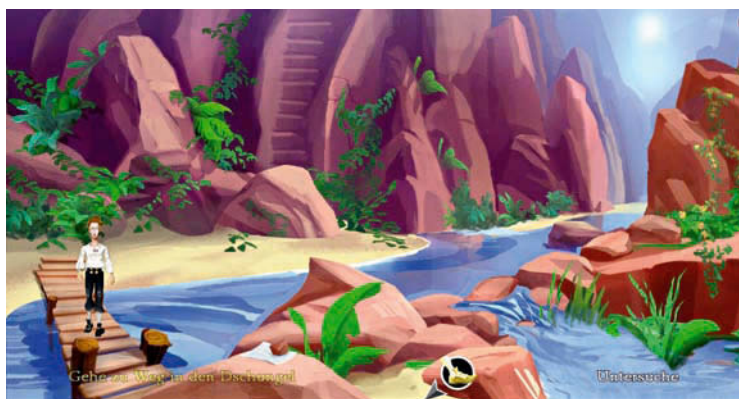
❖ »Die Redaktion« ist nach Folge 50 in eine Kreativpause gegangen. Wir überlegen im Moment, ob wir die Serie fortsetzen oder ein neues Konzept aus der Taufe heben. Zur Überbrückung gibt's ab diesem Monat einen dreiteiligen Best of-Rückblick unseres Teams auf die 50 Episoden.

*Michael Trier*

## Monkey Island SE

### Ruckeliger Charme

❖ Ich bin tatsächlich ein Spieler der Generation, der sich in jungen Jahren heimlich in das Arbeitszimmer seines Vaters geschlichen hat, um Adventures wie Monkey Island, Indiana Jones etc. zu spielen. Noch heu-



**Monkey Island SE:** »Flüssige, neue Animationen hätten mich persönlich eher abgeschreckt.«

## Fehler!

Das Bundeskriminalamt bittet alle Leserinnen und Leser von GameStar um Ihre Mithilfe bei der Suche nach folgenden drei Kriminellen. Sachdienliche Hinweise zu diesen oder anderen Fällen bitte an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de).

### Battlefield Heroes

Gesucht wird Daniel Matschijewsky, 27, wegen schwerer Brandstiftung. Der Zeuge Fjodor Selzer sah »Zündel« (Szenename) Matschijewsky in der GameStar-Ausgabe 9/09 in Flammen stehen und behaupten, ein Gunner habe ihn im Spiel Battlefield Heroes angesteckt. Tatort-Ermittlungen erwiesen zweifelsfrei, dass nur die Klasse Soldat in der Lage ist, Brandgeschosse zu verschießen und so Feuer zu entfachen. Der überführte Matschijewsky ist derzeit flüchtig. Auffällige Merkmale: zwei Arme, zwei Beine, Kopf, riecht leicht nach Kerosin. Kann als einziger Mensch seinen Nachnamen fehlerlos aussprechen. Matschijewsky gilt als Gentleman-Mörder, weil er ausschließlich Gentlemen ermordet. GameStar-Leser haben entsprechend nichts von ihm zu befürchten. Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von zwei Tankfüllungen (max. 80 Liter) ausgesetzt.

### Divinity 2

Gesucht wird Petra Schmitz, 35, wegen arglistiger Täuschung. Die verschlagene Trickbetrügerin wurde zuletzt von Oliver Leibundgut dabei beobachtet, wie sie im Video »Der Drachenturm« zu Divinity 2 weismachte, Fertigkeiten ließen sich bis Stufe 10 ausbauen. Kurz darauf beteuerte sie im Testartikel (zu Recht), die Maximalstufe sei 13. Der aktuelle Aufenthaltsort von »Ma« Schmitz ist unbekannt, womöglich lebt sie unter einem ihrer Decknamen »Paula Schmatz«, »Hasi Schnuckel« oder »Paris Hilton« im Untergrund oder in Bielefeld. Auffällige Merkmale: weibliches Aussehen, trägt häufig Kleidung, gibt ständig Geräusche von sich. Vorsicht: Schmitz ist mit allen Wassern bewaffnet und möglicherweise gewaschen, handeln Sie nicht auf eigene Faust! Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von einem Abendessen mit einer (hübschen) Verbrecherin Ihrer Wahl ausgesetzt.

### Hardware: Aufrüst-Guide Prozessoren

Gesucht wird Daphne Cisneros, wegen grober Fahrlässigkeit. Der Layouterin Cisneros wird vorgeworfen, im Hardware-Schwerpunkt »Aufrüst-Guide Prozessoren« die Abbildungen des Core 2 und Phenom II trotz Aufforderung nicht getauscht zu haben, sodass sie im gedruckten Heft falsch zugeordnet sind. Zeugen waren Hannes Borch und Herbert Berger. Cisneros ist kurz vor Zustellung des Haftbefehls untergetaucht, vermutlich in Spanien, dem Heimatland der Griechen. Auffällige Merkmale: sonniges Gemüt, solide Kenntnisse in Layout-Software, schläft nachts. Cisneros wird dem Umfeld der redaktionären Gruppierung »Eiserne Maus« zugerechnet. Die hochschwangere Hobbykriminelle gilt als weitgehend ungefährlich, sobald man sie umgeschubst hat, trotzdem rät die Polizei eher zum Werfen von Büromitteln aus sicherer Entfernung. Auf Hinweise, die zur Ergreifung führen, ist eine Belohnung von drei Flaschen Babypuder oder wahlweise gar nichts ausgesetzt.

te starte ich diese Spiele gerne und fühle mich dabei in meine Vergangenheit zurückversetzt. Eben dieses Gefühl stellte sich auch bei The Secret of Monkey Island: Special Edition ein.

Trotz des sehr guten Testergebnisses kann ich jedoch einigen Kritikpunkte nicht zustimmen. So bemängelt Patrick, dass die Entwickler sich in der technischen Umsetzung zu sehr ans Original gehalten haben. Ich denke jedoch, das die »ruckeligen« Animationen den Charme des Originals widerspiegeln. Dadurch fühle ich mich tatsächlich zurückversetzt. Flüssige, neue Animationen hätten mich persönlich eher abgeschreckt. Fazit: Das Spiel ist technisch veraltet, und das ist gut so.

*Benno Krause*

## Empire Total War

### Wo bleibt der Modus?

❖ Ich bin nun schon ein Fan der Total-War-Reihe, seit anfangs 2D-Samurais aufeinander losgingen. Nun fühle ich mich jedoch von der Serie betrogen, denn ein großes Kaufkriterium für Empire war der groß angekündigte Multiplayer-Kampagnenmodus. Der ist jedoch bis heute nicht erschienen, obwohl es kurz nach der Veröffentlichung des Spiels hieß, er würde bald mit einem Patch erscheinen. Wisst ihr eventuell mehr? *Sebastian Prandl*

❖ Wir haben bei Sega nachgefragt. Die Antwort: »Der Kampagnenmodus ist in Arbeit und wird gerade getestet. Creative Assembly musste natürlich die Patches priorisieren. Aber da man





**Empire: Total War:** Der versprochene Multiplayer-Kampagnenmodus ist in Arbeit.

hier inzwischen recht weit ist, geht's nun mit dem Multiplayer-Modus weiter. Er wird keinesfalls gestrichen.« *Michael Graf*

## World of Warcraft

### Neue Lebensweise

❖ Ich bin 24 Jahre jung, wohne noch zu Hause und war bis vor drei Monaten als Einkäufer bei einem deutschen Industrieunternehmen angestellt. Als dieses dann »dank« der Wirtschaftskrise alle unbefristeten Angestellten entlassen hat, musste auch ich meinen Hut nehmen. Jetzt bin ich wieder auf Arbeitssuche und arbeite nebenberuflich bei einem Versicherungsunternehmen.

Ich habe bis vor knapp zwei Monaten hardcore World of Warcraft gespielt, ca. sieben Stunden täglich unter der Woche, am Wochenende konnten es auch mal 16 werden. Als sich meine Gilde auflöste, habe ich beschlossen, unter diese »Karriere« einen Schlussstrich zu ziehen. Vor allem die zwei Wochen nach dem Ende waren hart, meine Gedanken kreisten fast nur um WoW. Jetzt kann ich sagen: Die Zeit liegt hinter mir. Ich habe Abstand zum Spiel und zur Szene. Ich lese wieder, spiele Solo-Spiele. Man ist wieder ungebunden.

Aber ist dies ein Grund, nun negativ über WoW zu sprechen, über die investierte Zeit? Ich habe in diesen zwei Jahren ca. 2.000 Stunden Gesamtspielzeit gehabt, ich hatte zwei Jahre lang keine Beziehung, habe Freundschaften und andere Hobbys verkümmern lassen. Da fragt man sich: War es das wert? Ja, verdammt! Es waren zwei geile Jahre, ich habe alles in dieses Hobby gesteckt, aber

ich bereue nichts davon: das tägliche abendliche Raiden und Erarbeiten von Bossen, das Perfektionieren der Spielweise, die Arbeit, die ich in meine Gilde gesteckt habe. Eine tolle Zeit, an die ich noch länger mit Freude zurückdenken werde. Trotzdem ist diese Zeit für mich vorbei, eine Rückkehr ist nicht geplant.

Ich frage mich: Warum wird die Online-Szene so verteufelt? Ich rede nicht von Minderjährigen, die nach Meinung von Außenstehenden ihr Leben versauen. Viele verstehen einfach nicht, was es bedeutet, Teil einer aktiven Online-Community zu sein; dass die neue Familie nun online ist und nicht mehr zu Hause um den Küchentisch sitzt.

Das virtuelle Leben ist eine Alternative! Warum sich im realen Leben deprimiert verbeißen, wenn es im virtuellen anders sein kann? Real Life zum Geldverdienen, Virtual Life zum Leben. Warum nicht? Diese Menschen als Süchtige darzustellen und ihnen »helfen« zu wollen ist eine diskriminierende Bevormundung. Wenn neue Generationen so leben wollen, dann sei es so.

*Martin »Chiasm« Münzberg*

## Guitar Hero World Tour

### Bilderrätsel

❖ Sehr geehrter Herr Matschijewsky [Anrede: Check!], der von euch im Test zu Guitar Hero: World Tour gerockte Titel auf dem Screenshot heißt »Today« von The Smashing Pumpkins [Lösung: Check!]. Bitte, bitte, gebt mir den Preis! Ich hab noch niiiiaaaaaa was gewonnen ... [Mitleidsschiene fahren: Check!]. Ich

## So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

lese schon seit Jahren euer Heft, besonders wegen den kreativen Berichten und den Videos auf den DVDs [Schmeicheln: Check!]. – Comic oder lustige Zeichnung anhängen – [Error: scanner failure] Okay, wie Sie sehen können, bemühe ich mich hier, Ihre Aufmerksamkeit und damit eventuell den Gewinn zu bekommen. Sicherlich waren einige Leser schneller als ich. Allerdings wird ja immer gemunkelt, dass man die Hoffnung nie verlieren sollte.

*Lena Kubernus*

❖ Liebe Lena, [Matschijewsky richtig geschrieben: Check!] [»Today« erkannt: Check!] [Kreativ geantwortet: Check!]

Die abgehakten Punkte auf meiner Liste verraten mir, dass du das Guitar-Hero-Rätsel auf Seite 70 der Ausgabe 09/2009 mit Bravour gemeistert und ein GameStar-Überschusspaket gewonnen hast. Das Hoffen hat sich gelohnt! [Positive Floskel bestätigen: Check!]

*Daniel Matschijewsky*

## Leserbriefe

### Das war doch Cedric

❖ Ich blättere gerade durch meine alten GameStars und treffe auf etwas, was sofort meinen Blick fängt. Sicher erinnert ihr euch noch an die Ausgabe 10/2005, als in den Leserbriefen irgendein mächtig intelligenter Hip-Hopper seine Meinung über euch hinterließ, weil ihr den Rapper 50 Cent kritisiert hattet. Nun lese ich die Antworten auf den Brief dieses Rüfels, und siehe da, die erste Antwort (die übrigens seeehr eloquent verfasst ist) stammt von einem gewissen Cedric J. Borsche. Ist das nicht nicht der selbe CJ, der momentan Praktikant bei GameStar ist ...?

❖ Jaaaaa! Stimmt! Hahaha! Das wussten wir auch nicht! Als wir Cedric im Kreuzverhör mit dem fraglichen Leserbrief konfrontierten, knickte er ein wie ein labbriges Plattencover und gestand alles. Vielen Dank für den Hinweis! Der Vorteil an der Geschichte: Anders hätten wir nie



**Guitar Hero: World Tour:** Fabian, Christian, Cedric und Daniel spielten »Today«.



herausgefunden, dass Cedrics zweiter Vorname »Julian« ist. Julian!  
Christian Schmidt

### 3D-Chef

#### Faszinierendes Kuriosum

Die bei mir in einem Zeitschriftenständer auf der Toilette gelagerten, neuesten Ausgaben der GameStar weisen eine spezifische Faltung auf, die auf den Seiten 92/93 der Abo-Edition von GameStar 08/2009 ein interessantes Phänomen zum Vorschein bringt. Liegen die zwei Meinungskasten-Portraits von Herrn Michael Trier aus den Testartikeln »The Last Crown« und »The Void« nahe genug beieinander, ist es möglich, mit geeigneter Sehtchnik ein dreidimensionales Bild zusammenzusetzen, das besonders die Brille von Herrn Trier regelrecht in der literarischen Tiefe des Heftes schweben lässt. Selbstverständlich erwarte ich für die Entdeckung dieses Kuriosums keine größere Belohnung.  
Fabian Kuhn

Die gibt's auch nicht! Wo kämen wir hin, wenn wir jede vermeintlich »revolutionäre« Entdeckung belohnen würden?! Schwebende Brillen, pah! Was kommt als Nächstes? Kutschen, die ohne Pferde fahren? Menschen auf dem Mond?

Christian Schmidt

### Hochzeit

#### Ein besonderes Cover

Als Leser der ersten Stunde hat mich vor kurzem auf meiner Hochzeit, genauer gesagt auf dem »Rückencover« (ich hoffe das nennt man so, ansonsten bitte als kreativen Neologismus werten) der Hochzeitszeitung eine besondere Überraschung erteilt: Meine Schwägerin hat in mühevoller Arbeit ein eigenes GameStar-Cover erstellt und dort abdruckt. Das Ganze hat mir so gut gefallen, dass es auch vielleicht auch euch ein wenig zum Schmunzeln bringt und verdeutlicht, welche kulturelle Tragweite das Magazin hat ...  
Stefan Parzl



Großartig, vielen Dank an den glücklichen Stefan und seine kreative Schwägerin! Und ach

ja: Wir sagen einfach »Umschlagrückseite«. Oder checkermäßiger: U4.  
Christian Schmidt

## GAMESTAR INTERAKTIV »Controller aus der Zukunft«

Wir haben Sie in der letzten Ausgabe gebeten, uns zu zeigen, was noch an Eingabegeräten auf uns zukommt. Um Informationen über diese Controller der Zukunft zu erlangen, haben Sie sich in unglaubliche Gefahren begeben. Laut unseren Quellen sind mindestens ein Dutzend GameStar-Leser in der Zukunft verschollen, die Zeitpolizei versucht verzweifelt, weitere Zeitparadoxa zu verhindern. Aber es hat sich gelohnt! Die interessantesten Neuentwicklungen können Sie hier sehen. Weitere sensationelle Enthüllungen gibt es unter dem  
Quicklink: 5299 zu bestaunen.

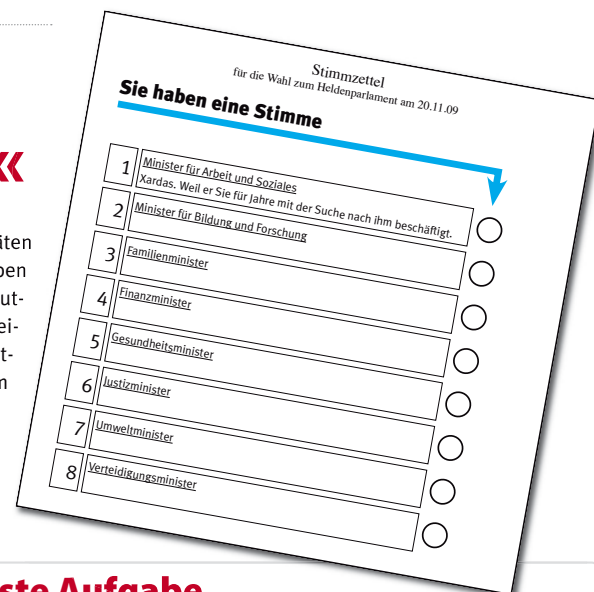
### Das Elektronische Abzock-Board



Nur für große Wohnzimmer.



Das neueste Eingabegerät für die Wii. Unterstützt nur den 10 Kilometerlauf Simulator(TV).



### Die nächste Aufgabe

Unsere derzeitigen Politiker entscheiden ja nicht gerade im Sinne von uns Spielern. Passend zur anstehenden Bundestagswahl stellen wir deshalb bessere zur Wahl: Spielehelden! Wir haben die acht Bundesministerien ausgesucht, die uns am meisten betreffen. Nun sind Sie dran: Wer soll welches Amt bekleiden? Der Duke als Verteidigungsminister, Lara Croft als Familienministerin? Schicken Sie uns Ihre Vorschläge für das zukünftige Kabinett, und ganz wichtig: Je einen Begründungssatz, warum ausgerechnet dieser Held am besten für das jeweilige Amt geeignet wäre!

**Einsendeschluss ist der 10. September.**

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: »Heldenparlament«



# 12 Jahre GameStar

## So nehmen Sie teil

Um am Jubiläums-Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Die finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse und der Nummer der Ausgabe. Einsendeschluss ist der 14. September 2009.

**Wir feiern Geburtstag, doch die Geschenke bekommen Sie: Für unsere Jubiläumsverlosung haben wir Preise im Wert von über 7.000 Euro zusammengetragen.**



**GameStar-PC** Zum ersten Mal seit drei Jahren können Sie, liebe Leser, bei unserer Jubiläums-Verlosung wieder **einen GameStar-PC** gewinnen. Und der hat es in sich: Gemeinsam mit Acer ([www.acer.de](http://www.acer.de)) haben wir mit dem **Aspire M7720 GameStar-PC** eine echte Höllenmaschine zusammengeschrubt. Auf dem **X58-Mainboard** steckt ein **Intel Core i7 920** Prozessor, dessen vier Kerne mit jeweils 2,7 GHz rechnen. Leistungshungrige Spiele und Anwendungs-Software sind kein Problem für die gigantischen **12 GByte DDR3-Arbeitsspeicher**. Und damit Sie selbst kommende Grafik-Hits wie **Rage** oder **Assassin's Creed 2** in hohen Auflösungen und mit allen Effekten auf Anschlag genießen können, haben wir Nvidias **GeForce GTX 295** verbaut, die mit satten 1.792 MByte Videospeicher und einem HDMI-Ausgang glänzt. Passend dazu liefert Creatives **X-Fi-Soundblaster** kristallklaren 7.1-Surround-Sound an Ihre Lautsprecher. Ebenfalls im Paket enthalten: eine **SATA-Festplatte mit 1.000 GByte** Speicherkapazität, ein **16x DVD-Brenner** (für DVD±RW), **Maus und Tastatur**, ein **18-in-1-Kartenlese-Gerät** sowie **Windows Vista Home Premium 64 Bit**. Als Sahnehäubchen legen wir noch Ubisofts Aufbau-Hit **Anno 1404** (GameStar-Wertung: 91 Punkte) obendrauf. Gesamtwert: **1.499 Euro**.

acer®

GameStar

**GameStar-Notebook** Am heimischen PC läuft **Crysis** flüssig, aber auf dem Notebook ruckelt selbst **Call of Duty 4**? Nicht beim **Aspire GameStar-Notebook**! Gemeinsam mit Acer verlosen wir eine tragbare Powermaschine, in der die neueste **Intel Core**-Prozessor-Technologie für reichlich Rechenleistung sorgt. Damit die native Auflösung von **1920 x 1080 Pixel** des überdurchschnittlich großen **18,4-Zoll-Displays** ordentlich befeuert wird, sorgen **4 GByte Arbeitsspeicher** sowie Nvidias **GeForce GTS 250M** für Spieleleistung satt. **Zwei SATA-Festplatten** mit jeweils **320 GByte** Speicherkapazität bieten genug Platz für Ihre Daten. Zudem können Sie dank des integrierten **Blu-ray-Laufwerks** und der **5.1-Soundkarte** High-Definition-Filme auch unterwegs genießen. Bei einer Akkuleistung von bis zu drei Stunden laufen selbst überlange Hollywood-Blockbuster bis zum Abspann. Ein **5-in-1-Kartenleser**, reihenweise Anschlussmöglichkeiten (unter anderem 4x USB 2.0 und 1x HDMI) sowie **Windows Vista Home Premium** und **Anno 1404** runden das Paket ab. Gesamtwert: **1.499 Euro**.







**Sony Pictures** Was ist der Sinn des Lebens? Diese tiefphilosophische Frage stellt sich der notorische Faulenzer Zed (Jack Black, **School of Rock**), nachdem er vom Baum der Weisheit gegessen hat. Seine Erleuchtung bringt ihn jedoch in derart große Schwierigkeiten mit dem Rest seines Dorfes, dass er fliehen muss. Gemeinsam mit seinem Kumpel Oh (Michael Cera, **Juno**) begibt sich Zed eher unfreiwillig auf eine abenteuerliche Reise quer durch den Anbeginn unserer Zeitrechnung.

Anlässlich des Kinostarts von **Year One: Aller Anfang ist schwer**, der neuen Komödie der Macher von **Su-**

**perbad** und **Beim ersten Mal**, verlost Sony Pictures ([www.sonypictures.de](http://www.sonypictures.de)) eine **Playstation 3** plus **6-Axis-Controller**. Die schwarze Wunderbox ist Spielekonsole und Media-Center in Einem, das integrierte Blu-ray-Laufwerk spielt High-Definition-Filme in gestochen scharfer Bildqualität ab. Damit Sie's beim Spielen oder Filmschauen bequem haben, packt Sony Pictures noch **einen riesigen Sitzsack** von Zone 3 ([www.zone-3.de](http://www.zone-3.de)) dazu. Die Dinger fanden wir allerdings so cool, dass wir Sony **vier** weitere abgeschwatzt haben und diese als 2. bis 5. Preis verlosen. Gesamtwert: **900 Euro**.



KINOSTART  
27. AUGUST



**Ubisoft** Kaffee ist ein wichtiges Gut. Das wissen nicht nur GameStar-Redakteure, sondern auch **Anno**-Spieler. Aus diesem Grund verlost Ubisoft ([www.ubi.com/de](http://www.ubi.com/de)) **eine** streng limitierte **Anno 1404-Nespresso-Maschine** von Krups. Dank der 16 Kapselsorten können Sie damit fast alles rund um die geröstete Bohne zubereiten, vom Espresso über den koffeinfreien Kaffee bis zum Cappuccino. Als zweiten Preis schreibt Ubisoft **eine** umfangreich ausgestattete **Collector's Edition** von **Anno 1404** aus und legt ein **T-Shirt** sowie **drei Päckchen gemischten Pfeffer** obendrauf. Gewürze sind in einer **Anno**-Siedlung ja auch wichtig. Gesamtwert: rund **250 Euro**.

**Dtp** Die Temperaturen steigen; da ist der Sprung ins kalte Nass genau das Richtige. Gemeinsam mit der Wii-Fassung der Sportspiel-Sammlung **Summer Athletics 2009** verlost Dtp ([www.dtp-entertainment.com](http://www.dtp-entertainment.com)) ein **Schwimmer-Set** vom Bade-moden-Hersteller Arena. Darin enthalten sind eine **Profi-Taucherbrille**, eine **Badehose** (für Männer) sowie ein **wasserdichter MP3-Player** mit 1,0 GByte Speicherkapazität. Zwei Leser dürfen sich zudem über die **Collector's Edition** von **Divinity 2: Ego Draconis** freuen. Im Preis enthalten: je ein **T-Shirt** sowie eine **robuste Jeansjacke** mit Drachen-Aufdruck. Gesamtwert: rund **500 Euro**.



## Gewinner 09/2009

► A. Kruse, Lüneburg W. Nickel, Erlangen B. Schreiner, Würzburg M. Springenberg, Recklinghausen A. Winklmaier, Landshut

## Gewinner der Abo-Verlosung 10/2009

► M. Bender, Umkirch S. Böck, Taufkirchen A. Jordan, Velden S. Lang, Volkach M. Odaishi, Trippstadt





ACTIVISION  
BLIZZARD



PANINI



**Activision Blizzard** In diesem Monat blickte unser Verlosungsonkel Daniel jeden Kollegen misstrauisch an, der den Preisen von Activision Blizzard ([www.activisionblizzard.com](http://www.activisionblizzard.com)) zu nahe kam. Kein Wunder, schließlich verlosen wir **drei** von Blizzard-Designern handsignierte **Collector's Editions** von **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** mit je **einer** Sammlerfigur des **WoW-Hexenmeisters**, einem **Kapuzen-Pullover**, **zwei Longsleeve-Shirts** sowie **einem T-Shirt** für Frauen. Dazu packen wir den **WoW-Comic Aschebringer**, den Roman **Die Nacht des Drachen** sowie die Artwork-Sammlung **Die fantastischen Welten von Wrath of the Lich King** aus dem Traditions- und Panini.

Damit nicht genug, freuen sich **drei** Gewinner über ein **Starcraft-Fan-Paket**. Inhalt: ein **Starcraft 2-Kalender 2010**, die beiden Romane **Ich, Mengsk** und **Dunkler Templer** sowie je **eine** Sammlerfigur vom **Hydralisken**, **Feuerfresser** und von **Tassadar**. Gesamtwert (ohne Sammlerbonus): über **1.200 Euro**.



brandneue **PSP 3000**, mit der Sie nicht nur unterwegs daddeln, sondern auch Videos und Musik abspielen können. Gesamtwert: **450 Euro**.

**Coke Zero** Freitagabend, das Date steht. Doch was passiert, wenn man sich versehentlich mit drei Frauen gleichzeitig verabredet hat und kein Date mehr absagen kann? Wer ganz ohne Konsequenzen eine derart heikle Situation meistern will, der kann das im kostenlosen **Coke Zero Game** ([www.cokezero.de](http://www.cokezero.de)) tun. Hierbei müssen Sie knifflige Minispiele absolvieren, um die Angebeteten zu umgarnen und die Verabredungen zu einem für beide Seiten glücklichen Ende zu bringen. Anlässlich des jüngst erschienenen Browser-Spiels verlosen wir **dreimal** Sony's

**Electronic Arts** Ein schönes Geräusch, wenn die frisch geröstete Brotschreibe aus dem Toaster schnell. Vor allem, wenn der streng limitierte **Design-Toaster** zu **Die Sims 3** auf dem Frühstückstisch steht. Passend zur herausragenden Lebenssimulation legt Electronic Arts ([www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)) **dreimal** je ein Paar **Sims-Flipflops**, ein **T-Shirt** sowie einen **Schlüsselanhängers** mit integriertem **USB-Stick** drauf. Natürlich darf auch je eine Version von **Die Sims 3** nicht fehlen. Ein weiterer Gewinner freut sich über zwei **XL-Leinwand-Drucke** (Format: 100x70cm) zu Biowares kommandem Rollenspiel **Dragon Age**. Gesamtwert: etwa **400 Euro**.



BANDAI  
NAMCO

**Namco Bandai** Der japanische Hersteller Namco Bandai ([www.namcobandai-games.com](http://www.namcobandai-games.com)) deckt in unserem Gewinnspiel fast die komplette Genre-Palette ab. Wir verlosen **drei** Spielepakete mit dem außergewöhnlichen Adventure **The Void**, Chris Taylors Multiplayer-Strategiespiel **Demigod** und den beiden **Fallout 3**-Addon-Sammlungen **The Pitt & Operation: Anchorage** sowie **Broken Steel & Point Lookout**. Gesamtwert: **300 Euro**.



# Wen wählen?

**Am 27. September bestimmen die Deutschen, wer sie in den nächsten vier Jahren regieren soll. Wem können gerade Spieler vertrauen? Wir haben die Standpunkte der wichtigsten Parteien zusammengetragen und mit ihren Vertretern gesprochen.**

Einfach irgendwo Kreuzchen zu machen ist nicht mal beim Lotto sonderlich erfolgversprechend. Wenn es um die Bundestagswahl geht, tragen wir alle zudem große Verantwortung, denn die Wahlgewinner steuern für vier Jahre das Schicksal aller Deutschen. Doch wer verdient unsere Stimme? Wir haben Politiker befragt, wie sie zu den Themen Spielerverbot, Onlinesucht und Internetsperren stehen, was sie speziell für jüngere Menschen tun wollen und welche Ziele sie generell verfolgen. Man möge uns verzeihen, dass wir Gruppierungen wie »Die Violetteten«, die »spirituelle Politik« betreiben, nicht berücksichtigt und uns auf die größeren oder für Spieler relevanten Parteien beschränken. Aufschlussreich, wenngleich zu Wahlkampfzeiten nicht überraschend: Selbst von Parteien, die in der Vergangenheit so genannte »Killerspiele« verteuftelt hatten, kam plötzlich keine pauschale Verbotsforderung mehr. Als Gedächtnisstütze für unsere Leser blicken wir deshalb kurz in die Vergangenheit.

## Was bisher geschah

Die Debatte um »Killerspiele, die Jugendliche animieren, andere Menschen zu töten« (Edmund Stoiber, CSU) läuft bereits seit dem Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002. Nach der Bundestagswahl im September 2005 dauerte es keine vier Wochen, ehe die schwarz-rote Koalition ein Verbot von stark gewaltbestimmten Spielen forderte. In der Folgezeit ging die Diskussion wie ein Pingpong-Ball hin

und her. Während sich hauptsächlich die CDU/CSU, aber auch der bei diesem Thema zerrissenen scheinende Koalitionspartner SPD besonders nach den Amokläufen in Emsdetten (20. November 2006) und Winnenden (11. März 2009) für ein Verbot aussprachen, hielten Grüne und FDP immer wieder dagegen, zumindest auf Bundesebene. Sie argumentierten meist, dass es vielmehr darum gehen müsse, aufzuklären und das bestehende Jugendschutzgesetz konsequent durchzusetzen.

## Spiele wie Kinderpornografie?

Im Oktober 2007 kündigte die Familienministerin Ursula von der Leyen (CDU) an, minderjährige Testkäufer einsetzen zu wollen, um Verstöße gegen das Jugendschutzgesetz aufzudecken. Nach massiver Kritik zog sie den Entwurf zurück. Innenminister Joachim Herrmann (CSU) ließ im März 2009 über »Killerspiele« verlauten: »In ihren schädlichen Auswirkungen stehen sie auf einer Stufe mit Kinderpornografie, deren Verbot zu Recht niemand in Frage stellt.« Drei Monate später trat die Innenministerkonferenz zusammen. Sie beschloss einstimmig, dem Bundestag ein »Verbot für Killerspiele« nahezulegen. Neben Vertretern von CDU und CSU hatten sich auch die der SPD sowie Ingo Wolf von der FDP dafür ausgesprochen.

## Angst vor Internetzensur

Für weiteren Unmut, besonders in der Internetgemeinde, sorgte Ursula von der Leyen im

## Weniger Qual der Wahl

Nicht nur wir wollen Ihnen helfen, sich bei der Bundestagswahl richtig zu entscheiden, auch der **Wahl-O-Mat** (Quicklink: 6398), der Anfang September online gehen soll, ist ein guter Ratgeber. Gerade, weil es für verantwortungsvolle Bürger nicht allein darum gehen sollte, wie eine Partei zum Thema Computerspiele steht. Der Wahl-O-Mat ist eine Art interaktiver Test: Der Nutzer beantwortet 30 politische Thesen mit »stimme zu«, »stimme nicht zu«, »neutral« oder »überspringen«. Am Ende berechnet die Software, wie sehr die Ansichten einzelner Parteien mit Ihren übereinstimmen.

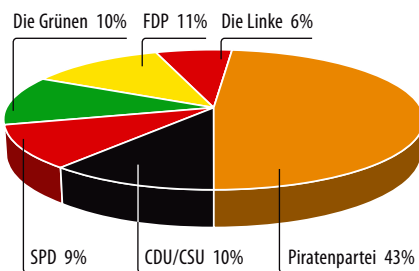
Frühjahr mit ihrem Vorhaben, kinderpornografische Webseiten sperren zu lassen. Die Kritik richtete sich dabei nicht gegen den wichtigen und richtigen Kampf gegen solche Inhalte, sondern die geplante Umsetzung: Seiten werden dadurch nur blockiert, nicht aber gelöscht, was der Idee der Bekämpfung von Kinderpornografie zuwiderläuft. Vor allem befürchten Kritiker, dass die Sperrung auch andere Inhalte treffen könnte. Wegen des Vorstoßes von »Zensursula«, wie die Politikerin seither auch genannt wird, zittern etwa Actionspielesfans aufgrund einer möglichen Ausweitung des so genannten »Zugangsschwerungsgesetzes«. Genau das brachte Ursula von der Leyens CDU-Parteikollege Thomas Strobl kurze Zeit später ins Gespräch.

## Warum wählen gehen?

Fraglich ist, ob und welchen Einfluss die von einem GameStar-Leser eingereichte Petition, deren Zeichnungsfrist bis 19. August lief, gegen das von der Innenministerkonferenz geforderte Verbot hat. Die Entscheidung darüber trifft der Bundestag noch. Und über dessen Zusammensetzung entscheiden wir alle. Die Wahl ist die wichtigste Gelegenheit für Millionen junger Menschen und Computer- und Videospieler, ihrer Meinung Gewicht zu verleihen. Wer mit darüber bestimmen will, wie Deutschland in Zukunft mit Spielen, Spielern und dem Internet umgeht, der sollte am 27. September seine Kreuzchen machen.

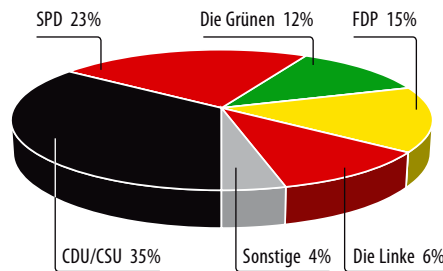
Harald Fränkel

»Welche Partei würden Sie wählen, wenn heute Bundestagswahl wäre?«



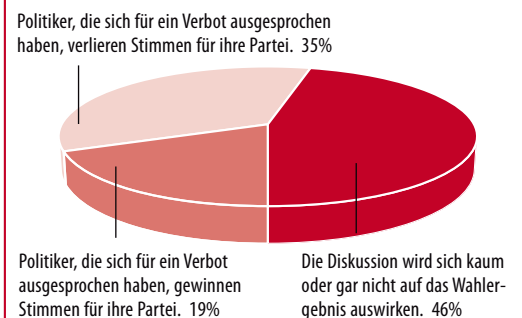
Quelle: GameStar.de, 3.226 Teilnehmer, Stand: 17.7.2009.  
An 100% fehlend: Sonstige / Darf nicht wählen

»Welche Partei würden Sie wählen, wenn heute Bundestagswahl wäre?«



Quelle: Emnid, 2.340 Teilnehmer, Stand: 5.8.2009

»Wie wird sich die »Killerspiele«-Diskussion auf das Ergebnis der Bundestagswahl im Herbst auswirken?«



Quelle: GameStar.de, 4.313 Teilnehmer, Stand: 22.7.2009

Wenn es nach den Lesern von GameStar.de ginge, würde bald die **Piratenpartei** unser Land regieren (links). Die Meinungsforscher von Emnid (rechts) sehen nach wie vor die **CDU/CSU** als deutlich stärkste Kraft, die Piraten fallen unter »Sonstige«.

Fast die Hälfte der GameStar.de-Leser glaubt, dass sich die »Killerspiele«-Debatte kaum auf das Wahlergebnis auswirkt.





## »Digitaler Generationenkonflikt«

### Wie steht die Partei zu Spielen?

Von allen Bundesparteien ist die CDU/CSU gewalthaltigen Spielen gegenüber am kritischsten eingestellt, ranghohe Vertreter wie die Innenminister Jörg Schönbohm (Brandenburg) und Joachim Herrmann (Bayern) haben sich wiederholt vehement für ein Verbot so genannter »Killerspiele« ausgesprochen.

Der Bundestagsabgeordnete Philipp Mißfelder (31) – früher Amiga-500-Fan – antwortete beim Interview in seiner Rolle als Vorsitzender der Jungen Union, die einig Ansicht der Mutterparteien CDU und CSU bezüglich Spielen nicht teilt, etwa in Hinblick auf die Suchtfrage: »In erster Linie sind Eltern gefordert, ihre Kinder zu einer verantwortungsbewussten Nutzung des Computers und des Internets zu erziehen.«

### Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Die CDU/CSU will den Staatshaushalt in den Griff bekommen und die Finanzkrise überwinden, um das Ziel »Arbeit für alle« zu erreichen. Sie setzt darauf, den Einkommensteuersatz zu senken und den Höchststeuersatz anzuheben. Außerdem möchte die Partei unter anderem das Bildungsangebot ausbauen und Familien fördern.

### Philipp Mißfelder (CDU)



### Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Nein, eine Verschärfung ist nicht notwendig. Der Jugendschutz muss weiter konsequent angewendet werden, um Kinder vor gewaltverherrlichenden Spielen zu schützen. Die in der Öffentlichkeit diskutierten Einschränkungen sind actionistisch und nicht zielführend, es existiert kein bewiesener Zusammenhang zwischen Gewalttätigkeit und Computerspielen.

### Gerade Vertreter Ihrer Partei haben aber immer wieder gefordert, dass »Killerspiele« verboten werden müssen.

Es gibt hier einen digitalen Generationenkonflikt. Viele Ältere kennen die Welt der Computerspiele und des Internets gar nicht. Mit den jungen Bundestagsabgeordneten der CDU/CSU um Marco Wanderwitz und die stellvertretende CSU-Generalsekretärin Dorothee Bär habe ich mich mehrfach gegen ein weitreichendes Verbot von Computerspielen gewandt. Dennoch müssen wir jüngeren Politiker Aufklärung betreiben und Anregungen der Spieler ernst nehmen.

### Wo liegt die Hauptschuld an Amokläufen, wie kann man sie verhindern?

Die Schuld liegt beim Täter. Solche Verbrechen sind tragisch. Allerdings steht gerade auch die Familie in der Pflicht, stärker aufeinander Acht zu geben.

# SPD

## »Medienkompetenz stärken«

### Wie steht die Partei zu Spielen?

Der Koalitionsvertrag, den die SPD mit der CDU/CSU direkt nach der Wahl 2005 geschlossen hat, sieht explizit ein Verbot von »Killerspielen« vor. In der Folgezeit gab es unterschiedliche Äußerungen. Unserem Interviewpartner, SPD-Bundesgeschäftsführer Kajo Wasserhövel (48), sind Computerspiele nicht fremd: Er trägt am PC Schachpartien aus, seine Söhne spielen am liebsten **Pro Evolution Soccer** und **World of Warcraft**.

### Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Die SPD rückt den gesetzlichen Mindestlohn, gleiche Bildungschancen für alle (zum Beispiel kostenfreies Erststudium), die Förderung von Familien und Frauen im Beruf, Klimaschutz und den Ausstieg aus der Atomenergie in den Mittelpunkt. Es sei ferner wichtig, dass die Ausstattung der Schulen mit Computern und Internetanschlüssen vorangetrieben werde, sagte Kajo Wasserhövel. Er unterstrich, dass sich die Sperrung von Internetseiten ausschließlich auf Kinderpornografie beziehen solle.

### Kajo Wasserhövel (SPD)



### Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Ich halte den Jugendschutz für ausreichend. Es wurde im vergangenen Jahr novelliert, und die Indizierungskriterien wurden präzisiert und erweitert.

### Steht Ihre Partei hinter dem Verbot von »Killerspielen«?

Bereits heute fallen gewaltverherrlichende oder -verharmlosende Computerspiele unter das Verbot des Paragraphen 131 im Strafgesetzbuch. Das wird bei manchen Verbotsdiskussionen übersehen. Ein wirklicher Jugendmedienschutz muss den verantwortungsvollen Umgang mit Medien umfassen. Es ist notwendig, dass in Kindertagesstätten, Schulen, Universitäten, Fort- und sonstigen Bildungseinrichtungen sowie in der Jugendarbeit stärker auf die Vermittlung von Medienkompetenz Wert gelegt wird.

### Wie sind Amokläufe wie der in Winnenden zu verhindern?

Es gibt nicht den EINEN einzigen Grund, der zu Amokläufen führt. Ob Spielkonsum Auswirkungen auf alltägliches Verhalten hat, hängt von jeweils individuellen und sozialen Faktoren ab. Die multimediale Welt bietet sowohl Chancen als auch Risiken. In jedem Fall brauchen wir eine Kultur des Hinsehens. Eltern, Geschwister, Nachbarschaft, Mitschülerinnen und Mitschüler, Lehrerinnen und Lehrer müssen reagieren, wenn Kinder und Jugendliche oft tagelang in virtuelle Parallelwelten abtauchen.



FDP

Die Liberalen

## »Wertvolle Spiele fördern«

## Wie steht die Partei zu Spielen?

Sie ist liberal, auch Spielen gegenüber. Die Bundestagsabgeordnete und familienpolitische Sprecherin der FDP, Miriam Gruß (34), kritisierte den bayerischen Innenminister Joachim Herrmann schon 2008: »Er zeigt grenzenlosen Mangel an Realismus.« Dass die FDP im Zweifel der Koalitionsrason folgen könnte, legt die Innenministerkonferenz nahe: Der nordrhein-westfälische Innenminister Ingo Wolf (FDP) stimmte analog zu seinen Amtskollegen für ein Verbot gewalthaltiger Spiele.

## Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Hauptsächlich stehen Wirtschaftsliberalismus sowie Bildung und Bürgerrechte im Vordergrund. Die FDP möchte Arbeitsplätze schaffen, indem vor allem Bürokratie, staatliche Eingriffe in Wirtschaftsprozesse und Subventionen abgebaut und staatliches Eigentum privatisiert werden. Ebenso im Fokus ist ein einfacheres Steuerrecht. Miriam Gruß betonte im Interview, dass ihre Partei dagegen ist, Webseiten zu sperren. Um etwa Kinderpornografie erfolgreich zu bekämpfen, müsse die Löschung von Daten bei Anbietern Vorrang haben.

Miriam Gruß (FDP)



## Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Ich befürworte eher eine Empfehlung wertvoller Spiele statt einer Verbotsdiskussion. Es ist eine wichtige Aufgabe, Jugendliche vor gefährlichen Medieninhalten zu schützen. Allerdings muss die Politik Maßnahmen vermeiden, die erwachsene Verbraucher bevormunden. Verbote können auch kontraproduktiv wirken, denn sie suggerieren Sicherheit, die vielleicht gar nicht existiert. Das deutsche System der Selbstkontrolle über die USK gilt als weltweit vorbildlich.

## Steht Ihre Partei hinter dem Verbot von »Killerspielen«?

Die FDP war und ist gegen ein solches Verbot, denn es setzt am falschen Ende an. Wenngleich nicht ausgeschlossen werden kann, dass derartige Spiele ebenso wie der Konsum von Gewaltvideos eine vorhandene Gewaltneigung negativ beeinflussen können, indem sie die Hemmschwelle herabsetzen. Ein Verbot kann die Ursachen aber nicht bekämpfen. Wir brauchen eine gesamtgesellschaftliche Strategie, um Gewaltbereitschaft entgegenzuwirken.

## Wie sind Amokläufe wie der in Winnenden zu verhindern?

Ich glaube nicht, dass es nur einen Grund für eine solche Tat gibt. Dahinter stehen vermutlich vielschichtige Probleme, die mit Erziehung und Medienkonsum zu tun haben, aber auch mit Erwartungshaltungen und Drucksituationen. Wir müssen wahrnehmen, wenn junge Menschen sich absondern.



## »Mehr Rechte beim Spielekauf«

Malte Spitz (Die Grünen)



## Wie steht die Partei zu Spielen?

Die Grünen-Chefin Claudia Roth sagte mehrfach, dass sie nicht viel von einem Verbot halte. Malte Spitz (25), Beisitzer im Bundesvorstand und **Command & Conquer**-Fan, spricht sich für einen besseren digitalen Verbraucherschutz aus: »Nur, weil man sich einmal online registriert hat, darf das nicht heißen, dass man alle Rechte abtritt. Der Weiterverkauf von Spielen muss möglich sein.«

## Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Kernpunkte: neue Arbeitsplätze in Zukunftsbranchen wie den erneuerbaren Energien oder im Bildungsbereich sowie Klimaschutz und soziale Gerechtigkeit durch Mindestlöhne. Zum Thema Internet-Sperren sagte Spitz: »Der Aufbau einer Sperr-Infrastruktur ist nicht tragbar, die Wirksamkeit fraglich. Das Internet ist kein rechtsfreier, aber eben auch kein bürgerrechtsfreier Raum.« Beim Urheberrecht lehnen die Grünen die drastische Verfolgung von Tauschbörsennutzern ab und wollen mit einer »Kulturflatrate« ein sowohl für Künstler als auch Nutzer faires System schaffen.

## Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Unser Jugendmedienschutz ist international beispielgebend. Es wird aber sicher eine Diskussion darüber geben, ob die Suchtproblematik stärker in die USK-Bewertung aufgenommen werden sollte. Zudem sind Instrumente wie die Inhaltsbeurteilung der PEGI interessant. Bei der Altersfreigabe muss man Eltern stärker in die Verantwortung nehmen.

## Steht Ihre Partei hinter dem Verbot von »Killerspielen«?

Wir lehnen die Pläne der Innenminister ab. Es ist erst mal nur ein Prüfauftrag, trotzdem schwant mir Böses, wenn Schäuble und seine Länderkollegen sich an das Thema machen. Welche Probleme durch eine pauschale Bezeichnung wie »Killerspiel« entstehen, zeigt **Counterstrike**. Hier gibt es verschiedene Versionen, die eine unterschiedliche Qualität an Brutalität haben.

## Wie sind Amokläufe wie der in Winnenden zu verhindern?

Ich glaube, Schuldzuweisungen sind wenig sinnvoll. Es gilt, besonders die Bildungspolitik in den Fokus zu nehmen. Wir brauchen mehr Förderung und Betreuung, um Signale von jungen Menschen mit Problemen besser zu erkennen. Zudem muss das Waffenrecht schärfer werden.



# DIE LINKE.

## »Keine Diffamierung von Spielern«

### Wie steht die Partei zu Spielen?

Lothar Bisky, Parteivorsitzender neben Oskar Lafontaine, ließ bereits vor zwei Jahren keine Zweifel: »Computerspiele müssen, auch in gewalthaltiger Form, als massenmediale Produkte der Populärkultur begriffen werden. Kinder und Jugendliche müssen lernen, damit umzugehen und Risiken abzuschätzen.« Petra Sitte (49), Bundestagsabgeordnete und Medienbeauftragte, sagte im GameStar-Interview: »Wichtig ist, durch Medienkompetenz echten präventiven Jugendschutz zu betreiben.«

### Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Sie strebt den demokratischen Sozialismus an, einen Weg zwischen Kapitalismus und Kommunismus mit sozialer Marktwirtschaft, fordert einen Mindestlohn und eine »radikale Kehrtwende in der Umweltpolitik«, eine solidarische Bürgerversicherung für die Gesundheitsversorgung und lehnt Internet-Sperren ab. Für junge Leute sollen Ausbildungsplätze geschaffen werden, finanziert durch Geld von Betrieben, die zu wenige Lehrstellen anbieten.

### Dr. Petra Sitte (Die Linke)



### Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Nein. An Gewalt und Amok an Schulen sind nicht vermeintlich unzureichende Bestimmungen des Jugendschutzes schuld, sondern ein komplexes Gefüge aus sozialen, psychologischen und familiären Bedingungen. Dazu gehören soziale Isolation, Leistungsdruck, Schulversagen, psychosoziale Kränkung und der Zugang zu realen Waffen. Diese Punkte bleiben in den Debatten zu oft unerwähnt.

### Steht Ihre Partei hinter dem Verbot von »Killerspielen«?

Die Linke lehnt einen prohibitiven Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen ab. Wir wenden uns gegen die Diffamierung der Entwicklerbranche und Hunderttausender von Nutzern. Dass vielen von uns solche Spiele eher fremd sind, wollen wir dabei nicht verhehlen. Zu einem humanistischen und solidarischen Menschenbild tragen sie wohl wenig bei. Dennoch: Die Freiheit von Kunst und Kultur ist ein hohes Gut.

### Wie sind Amokläufe wie der in Winnenden zu verhindern?

Ein erster Schritt: Änderung des Waffengesetzes. Unser Ziel ist es, Schusswaffen weitgehend aus Privathaushalten zu nehmen, um die Verfügbarkeit einzuschränken. Hier sehen Experten die entscheidende Voraussetzung, die aus einem möglicherweise blutigen Anschlag ein Massaker machen kann.



## Wahlfänger

Es gehört zum politischen Spiel, dass Parteien in Wahlkampfzeiten alles daran setzen, sich bei möglichst vielen Wählern einzuschmeicheln. Auch wenn das bedeutet, dass Aussagen von gestern auf einmal keine Rolle mehr spielen. Wenn also GameStar bei Parteizentralen anruft, um sich stellvertretend für viele hunderttausend Spieler zu erkundigen, wie ernst man es denn mit einem »Killerspiele«-Verbot meine, dann lautet die Antwort wenig überraschend: Alles halb so wild! Eigentlich finde man ein Verbot ziemlich doof.

Sagen dürfen das freilich vor allem die Nachwuchskader. Deren Standpunkt kann man im Zweifel getrost vergessen, wenn die grauen Eminenzen später Macht Worte sprechen. Noch vor zwei Monaten empfahlen die Innenminister von CDU, CSU, SPD und FDP ein Verbot gewalthaltiger Spiele. Kaum anzunehmen, dass sie ihre Meinung auf einmal geändert haben. Nur spricht man vor der Wahl umgerüstet über heikle Vorhaben. Vom Tisch sind sie deshalb nicht.

Die Aussagen der jüngeren Politiker auf diesen Seiten sind also mit Vorsicht zu genießen. Für Spieler ist – wie für alle Wähler – das wichtigste Instrument das Gedächtnis. Wer in der Vergangenheit Spieler vergrätzt und Verbote befürwortet hat, so wie CDU, CSU und Teile der SPD, der wird diese Linie kaum von heute auf morgen aufgeben. Wer sich bislang offen und tolerant gegenüber dem Medium Computerspiel gezeigt hat, wie Grüne und Linke, von dem darf man das auch weiterhin hoffen.

Kein Mensch sollte seine Wahlentscheidung allein davon abhängig machen, wie die Parteien zu Computerspielen stehen. Dafür sind Spiele, bei aller Liebe, zu unwichtig. Aber im Umgang mit unserem jungen Medium lässt sich manches über die generelle Geisteshaltung einer Partei ablesen: Wer ist sicherheitsgetrieben, wer populistisch, wer aktionistisch, wer gelassen? Was auch immer Ihre eigene Schlussfolgerung sein sollte: Gehen Sie wählen! Nutzen Sie die Chance, als Spieler die Zukunft von Deutschland mitzubestimmen.

### Christian Schmidt

Stellvert. Chefredakteur  
christian@gamestar.de



## »Kampf gegen Spieleverbot«

### Wie steht die Partei zu Spielen?

Sie verurteilt Verbote und veranstaltet sogar Demonstrationen. Andreas Popp (25), stellvertretender Vorsitzender der Piratenpartei, der momentan Bioshock spielt, kritisiert »ellenlange Lizenzbestimmungen, in denen man einwilligt, den PC ausspionieren zu lassen, und Spiele, die wegen eines abgelaufenen Kopierschutzes nicht mehr zu installieren sind. Das muss sich ändern.«

### Was sind die wichtigsten Ziele der Partei?

Der Piratenpartei geht es vorrangig um Datenschutz, Informationsfreiheit, Bürgerrechte und bessere Bildungschancen. Sie verurteilt das Zensurgesetz und fordert den Wandel vom »gläsernen Bürger« zum »gläsernen Staat«. Sind die Piraten nur eine Protestpartei? »Die digitale Revolution ist der größte gesellschaftliche Umbruch seit der Industrialisierung«, sagt Andreas Popp, »er wirkt in alle Bereiche, auch Wirtschaft und Soziales. Ich traue uns eher zu, mit dieser Aufgabe zurechtzukommen, als Politikern, die nicht wissen, was ein Browser ist.«

### Andreas Popp (PIRATEN)



### Muss das Jugendschutzgesetz geändert werden?

Deutschland hat bereits den schärfsten Jugendschutz bei Computerspielen. Statt nach immer härteren Gesetzen oder mehr staatlicher Kontrolle zu schreien, sollten wir die Eltern mehr in die Pflicht nehmen. Die sollten sich tatsächlich dafür interessieren, was ihr Kind spielt, statt es nur vor dem PC zu parken.

### Steht Ihre Partei hinter dem Verbot von »Killerspielen«?

»Killerspiel« ist ein Kampfbegriff, mit dem einige Politiker Spiele diffamieren wollen, die sie nicht verstehen oder nicht verstehen wollen. Die Piratenpartei kämpft seit Bestehen gegen ein Spieleverbot, etwa mit der Protest-Aktion »Killerschach« dieses Jahr und bereits 2007.

### Wie sind Amokläufe wie der in Winnenden zu verhindern?

Jeder der Amokläufe war ein erschütternder Einzelfall. Es gibt keinen einfachen Sündenbock. In Erfurt spielte wohl das schlechte Thüringer Schulsystem eine entscheidende Rolle. Ein anderes Mal ist Mobbing der Grund. Alles endet in sozialer Ausgrenzung. Wichtig ist es deshalb, dass Eltern, Lehrer und Mitschüler Zeichen erkennen und gemeinsam verhindern, dass Jugendliche psychisch labile Außenseiter werden.





# 10 entscheidende Momente in der Geschichte der PC-Spiele

Warum ist der PC-Spielemarkt heute so, wie er ist? Was hat dazu beigetragen, was wir spielen und wer es herstellt? Wir schildern zehn entscheidende Momente in der Geschichte der PC-Spiele, die die Branche nachhaltig verändert haben.

In den letzten Jahrzehnten hat sich die Welt der Spiele radikal gewandelt: vom Keller in die Wohnzimmer, vom Pixelbrei zu hochauflösenden Polygonwelten, von Garagenprojekten zu Multimillionen-Produktionen. Einige der Entwicklungen verliefen geradlinig, andere Knall auf Fall. Wir haben recherchiert, welche zehn Entscheidungen die PC-Spielwelt technisch, kommerziell oder inhaltlich am nachhaltigsten verändert haben: der Durchbruch für neue Technologien, Start- und Endpunkte von Genres, der Aufstieg von Firmen, deren Erfolg die Branche verändert hat.

Zu jeder der einzelnen Entscheidungen analysieren wir die Hintergründe: Wie kam es dazu, was waren die Auswirkungen? Damit

unsere Meinung nicht alleine steht, baten wir drei bekannte Designer mit jahrzehntelanger Erfahrung, zu jedem der zehn Momente ihre Einschätzung abzugeben (siehe Kasten).

Wenn man die aufgelisteten Punkte zueinander in Beziehung setzt und mit mehr Weitsicht darauf schaut, ergibt sich ein Mosaik, das zahlreiche Faktoren des heutigen Spielerlebnisses erfasst: zum Beispiel, wie das Zusammenspiel von 3D-Beschleunigern, der Schnittstelle DirectX und einer dominanten Grafiken-gine das Aussehen heutiger Spiele bestimmt; oder der Trend, Spiele oder zumindest ihre Aktivierung zunehmend online anzusiedeln.

Nicht alle der entscheidenden Technologien in unserer Zehner-Liste sind heute noch

verbreitet, nicht einmal alle Firmen noch im Geschäft. Dennoch haben sie maßgebliche Entwicklungen angestoßen, die bis heute nachwirken. Dass es manche der Pioniere nicht mehr gibt, zeigt aber auch, dass eine richtige Entscheidung nicht davor schützt, in Zukunft falsch zu liegen. *Christian Burtchen*

## Haben wir recht?

»Die haben den **Starcraft**-Editor ausgelassen! Und **Dune 2**, das erste Echtzeit-Strategiespiel! Und die ersten Mods, und **Counterstrike**!« Richtig, haben wir. Was meinen Sie: Ist unsere Auswahl berechtigt, oder haben wir falsche Schwerpunkte gesetzt? Diskutieren Sie mit auf [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de): Quicklink: 6402.

## Designer-Stimmen

Wie kommentieren Branchenveteranen unsere Auswahl? Wir haben drei erfahrene Entwickler befragt.



**Ed del Castillo:** Einer der Männer hinter dem Kult-Klassiker **Command & Conquer**. Seit 1999 entwirft er in der von ihm mitgegründeten Firma Liquid Entertainment (**Battle Realms**, **Dragonshard**) Spiele. Eds letztes Produkt war das Actionspiel **Rise of the Argonauts**.



**Ken Levine:** Der Mitgründer und Kreativchef von 2K Boston ist bekannt für Spiele mit eigenwilligem Stil und Innovation. Er arbeitete bei den Looking Glass Studios unter anderem an **Dark Project: Der Meisterdieb** und **System Shock 2**, bei 2K Boston erschuf er **Bioshock**.



**Chris Taylor:** Der Kanadier ist Echtzeit-Strategen für das megalomane **Total Annihilation** und dessen inoffiziellen Nachfolger **Supreme Commander** bekannt. Der Gründer und Chef von Gas Powered Games verantwortet außerdem die **Dungeon Siege**-Reihe.



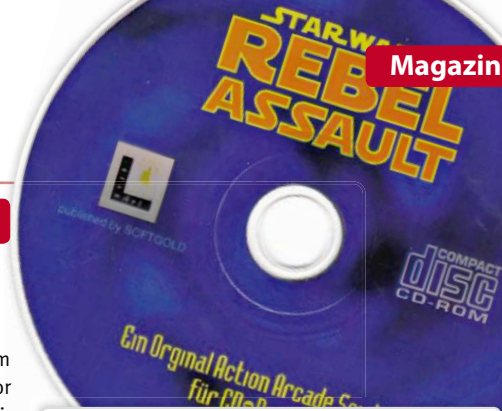
## November 1993: Rebel Assault erscheint ausschließlich auf CD-ROM

Ein beliebiger PC-Laden in Deutschland, irgendwann um die Weihnachtszeit des Jahres 1993: »Einmal Rebel Assault – und ein CD-Laufwerk bitte«. **Rebel Assault**, ein relativ simpler Shooter, setzte massiv auf die Faszination des Szenarios **Star Wars** und einer Fülle von Filmsequenzen. Die fassten insgesamt 450 MB. Die Idee, 312 Disketten fassende Umzugskartons als Spielepackung auszuliefern, hatte beim Hersteller LucasArts erfreulicherweise niemand. Dank der zugkräftigen Lizenz und dem Verkaufsfaktor Videos überzeugte das Spiel weltweit Hunderttausende von Menschen, rund 350 Mark (inflationbereinigt etwa 250 Euro) für die damals neuartigen CD-ROM-Laufwerke auszugeben.

### → Die Auswirkungen

**Rebel Assault** war der Durchbruch für das Medium CD-ROM und damit für eine Explosion des Speicherplatzes. 650 MB fasste eine CD gegenüber »Hochkapazitäts«-Disketten mit 1,44 MB, das 450fache. Einen solchen Sprung gab es weder vorher noch seither jemals. Langwierige Installationsprozesse waren ebenso passé wie hohe Kosten für Disketten, gleichzeitig verschwand für einige Jahre das Raubkopie-Problem aus der Welt des Normalspielers, weil CD-Brenner bis 1998 unerschwing-

lich blieben. Dieser Medienumbuch gab der Entwicklung von PC-Spielen einen massiven Schub, denn auf einmal waren Sound in CD-Qualität (etwa bei **Siedler 2**), hochaufgelöste **Myst**-Standbilder oder die beeindruckenden Videos eines **Command & Conquer** möglich. Sogar ein Genre gründete sich primär mit dem Ansinnen, die Silberscheiben gut zu füllen, wegen oft miesem Spielablauf und schlechten Video-Codern währte die Blüte des interaktiven Spielfilms jedoch nur kurz.



**Ken Levine:** »Killerapplikationen! Dieses Spiel und Myst haben Leute dazu gebracht, sich CD-ROM-Laufwerke anzuschaffen, weil die Spiele etwas lieferten, was es sonst nirgends gab – in diesem Fall Videoszenen.«



**Ed Castillo:** »Finde ich nicht wichtig, Formatwechsel gibt es immer, schon als Spiele von Magnetlochkarten auf 5,25-Zoll-Disketten wanderten. Alle neuen Medien bringen neue Möglichkeiten, erweitern die Interaktion und das Mittendrin-Gefühl. **Rebel Assault** ging einfach nur logisch einher mit der Entwicklung zu immer aufwändigerer Grafik.«

## November 1994: Wing Commander 3 kostet 4 Millionen US-Dollar

Mark Hamill (**Star Wars**), Thomas F. Wilson (**Zurück in die Zukunft**), John Rhys-Davies (**Indiana Jones**): Wohlklingende Namen für Filmfreunde, mithin 1994 eine ideale Besetzung für die Filmaufnahmen von **Wing Commander 3**. Mit aufwändigen Videoszenen, der prominenten Besetzung und nicht zuletzt dem schieren Bombast seines Weltraumspiels trieb der Kreativchef Chris Roberts das Budget auf sensationelle 4 Millionen Dollar, das damals mit Abstand teuerste Spieleprojekt. Mit dieser sprunghaften Steigerung entstieg die Branche wirtschaftlich den Kinderschuhen, auf einmal kamen Spiele vom Aufwand her näher an das Niveau von Kinofilmen. Der finanzkräftige Publisher dahinter war übrigens Electronic Arts.

### → Die Auswirkungen:

Zwar wurden nicht über Nacht nur noch Spiele mit Millionenpreisen produziert. Aber dass sich auch der Einsatz großer Budgets und aufwändiger Videos auszahlen kann, veränderte die Perspektive etlicher Publisher und begünstigte mithin die Dominanz einiger großer Wettbewerber. Heute sind Entwicklungskosten von über einer Million Dollar die Regel bei Top-Spielen, auch wenn Videos meist nicht mehr den treibenden Kostenfaktor darstellen, sondern immer größere Teams und der stetig gewachsene Anspruch an Grafik und Technologie.



**Ken Levine:**

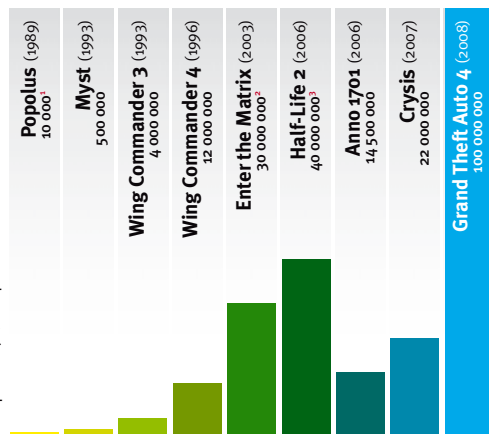
»Chris Roberts und sein Team

haben die Sichtweise auf Spiele verändert, sie haben ihnen klar gemacht, dass sie nicht simple Arcade- oder Brettspiele mit Computergegnern sein müssen. Die Wing-Commander-Crew sagte: Wir führen den Spieler dorthin, wo ihn kein anderes Medium hinbringen kann, und bleiben dabei genauso groß und wuchtig wie andere Medien auch.«



**Chris Taylor:**

»Das war der Beweis, dass höhere Produktionswerte zu mehr Verkäufen führten. Chris Roberts war ein Pionier, ihm ist es gelungen, Leute an die Vision seines Spiels glauben zu lassen.«



1 Entwicklungsbudget in Dollar, nicht inflationbereinigt.

2 Inklusive Videoaufnahmen mit Original-Matrix-2-Set und -Schauspielern

3 Schätzung von Analysten, inklusive Steam-Entwicklung

## September 1996: Microsoft veröffentlicht DirectX 3

Obwohl es mit Version 3.1x in Büros und Privathaushalten den Siegeszug angetreten hatte, mauerblümte Windows bis zur Version 95 auf Spielerfestplatten. Denn Microsofts Betriebssystem machte zwar durch sein Treiber-Konzept die Nutzung beliebiger Hardware einfacher, blieb aber ausgerechnet bei der rapide wachsenden 3D-Grafik sperrig, zumal die Benutzeroberfläche kostbaren Arbeitsspeicher verschlang. Die Wende kam mit der dritten Version der Schnittstelle DirectX, die durch Direct3D zu einer stabilen Plattform für 3D-Befehle wurde. Das nahm den Programmierern die Arbeit ab, für jeden Chipsatz separat Effekte zu schreiben.

### → Die Auswirkungen:

Mit der Schnittstelle für nahezu alle Ein- und Ausgabevorgänge und -geräte, vom Lenkrad bis zur MIDI-Soundkarte, hatte Microsoft das Rüstzeug, um Windows zur Spieleplattform zu machen. Mit **Tomb Raider 2** und **Diablo** erschienen die ersten zugkräftigen Windows-95-exklusiven Spiele. DirectX setzte sich zügig gegen Konkurrenz-Schnittstellen wie OpenGL und Glide durch und wurde mit Version 5.1 vollends zu dem Standard, der es bis heute ist.



**Ed Castillo:** »Die Bedeutung von DirectX

kann man gar nicht überschätzen. Jeder weiß, dass Microsoft ein Monopol hat und dass die größten Entwicklungen nach wie vor am PC passieren. Alles, was Microsoft tut, um die Plattform zu standardisieren, ist ein Gewinn für die Spielewelt.«



**Ken Levine:** »DirectX bedeutet schlicht und einfach, dass wir nicht mehr jedes Mal das Rad neu erfinden mussten. Ein zentrales Arsenal an Programmbibliotheken kümmert sich seitdem um krude mechanische Aspekte wie Soundausgabe, grundsätzliche Bildschirmarstellung etc.«



## Oktober 1996: 3dfx veröffentlicht den Voodoo-3D-Beschleuniger

Gewiss, Grafikkarten hatten sich auch vor dem Voodoo-Chipsatz weiterentwickelt, ihre Auflösung und Farbtiefe erhöht, doch eine Antwort auf die zunehmende Bedeutung polygonbasierter 3D-Engines hatten sie noch nicht. Während pfiffige Programmierer etwa 2D-Bitmaps direkt im Grafikspeicher umherschubsen konnten, leistete die Platine dem Prozessor bei einem 3D-Spiel wie **Quake** zunächst kaum Beistand. Bis 3dfx nach gescheiterten Versuchen anderer Hersteller den ersten erfolgreichen 3D-Chip

herstellte. Sein Befehlskatalog war vergleichsweise dünn, doch bereits die wenigen Beleuchtungs- und Geometrie-effekte überzeugten genügend Entwickler und Spieler, sich Karten wie die Diamond Monster 3D zur bestehenden 2D-Platine dazuzustöpseln. Die gewonnene Geschwindigkeit, mögliche höhere Auflösungen und wieselflink berechnete Effekte wie Transparenz und Texturglättung waren Argumente genug.



### → Die Auswirkungen:

Beschleunigerkarten waren der endgültige Durchbruch für 3D-Grafik und der Todesstoß für 2D-Grafik. Erschien 1995 noch die überwältigende Mehrheit aller Spiele im zweidimensionalen Gewand daher, liefen nicht einmal zehn Jahre später praktisch alle in 3D. Im Laufe der Jahre haben sich die Möglichkeiten von Grafikkarten enorm erweitert, von simpler Textur-Aufhübschung bis zu komplexen Physikberechnungen. 3D-Grafikkarten machen die Opulenz eines **Anno 1404** oder **Crysis** erst möglich. Der einstige Chipsatz-Wildwuchs indes hat sich geklärt, der Markt wird dominiert von Nvidia und AMD. 3Dfx gibt es seit 2000 nicht mehr.



**Ed Castillo:** »Damit fing eine Sucht der Branche nach immer besserer Grafik an. Wo wären Spiele heute, wenn wir zweidimensional hätten bleiben müssen? Hier begann das Rennen um filmische Qualität in Spielen.«



**Ken Levine:** »Da habe ich gemischte Gefühle. Einerseits bedeutete das bessere Grafik, andererseits wurde es teurer, PC-Spieler zu sein. Und es führte zu einem Grafikkrieg zwischen Entwicklern, und der war verdammt teuer.«



## Januar 1997: Blizzard startet das Battlenet

Es gibt vieles an **Diablo**, was es rechtfertigt, den »Revolutionär«-Textbaustein aus dem Redakteurs-Phrasenkasten zu holen. Gern unterschätzt wird dabei die Bedeutung der Online-Plattform, die es ermöglichte, im Internet gemeinsam mit Freunden (oder Unbekannten) die **Diablo**-Welt zu durchstreifen. Die erste Ausführung des kostenlosen Battlenet stellte dabei kaum mehr als einen Chat und schnelle Verknüpfungen zum Spielstart bereit, Spielerdaten selbst wurden nicht online gespeichert. Schummeln waren dadurch Tür und (Höllen-)Tor geöffnet.

### → Die Auswirkungen:

Trotz des zunächst rudimentären Umfangs und der spielverderbenden Cheater erfreute sich der Gratis-Service dermaßen hoher Beliebtheit, dass Blizzard ihn weiter ausbaute und mit **Starcraft** zum Inbegriff einer guten Mehrspieler-Plattform machte. Dass **Starcraft** zum populärsten Multiplayer-Strategiespiel der Welt aufstieg, Wettkampf-Ligen füllt und in Südkorea gar Nationalsport wurde, liegt Primär am Battlenet und führte klar vor Augen, welche Marktmacht sich mit Online-Plattformen verbindet.



**Chris Taylor:** »Ein großer Schritt, um die Spieler mit einer vollwertigen Mehrspieler-Umgebung zu versorgen. Was mich überrascht ist, wie lange es gedauert hat, bis das andere Hersteller hinkommen haben.«



**Ken Levine:** »Blizzard waren die ersten, die den Wert von Community und Service verstanden haben, die erkannten, dass Spieler bereit sind, mehr zu bezahlen, wenn es noch etwas jenseits des Datenträgerinhalts gibt. Es ist sehr schwierig, die Entscheider vom Wert solcher langfristigen Investitionen zu überzeugen. Blizzard hat es immer geschafft, das allen anderen vorauszuweilen.«

## Juli 1997: Electronic Arts kauft Maxis



Bereits 1995 vereinbarten Electronic Arts und Maxis, dass der Branchengigant Publisher für Will Wrights ambitionierteste Idee werden würde: ein Spiel, in dem das alltägliche Leben selbst simuliert wurde. Das war der Beginn eines Weges, der weiter führen sollte, als selbst die kühnsten Flipchart-Träume hoffen ließen: **Die Sims** (GS 03/2000: 87%) hat mit all seinen Ablegern, Nachfolgern, Addons und Erweiterungspaketen die Verkaufsmarke von 100 Millionen Stück weit hinter sich gelassen. Die kauderwelschenden Figuren und der umfangreiche Aufbauteil trugen dazu bei, dass **Die Sims** auch Frauen en masse anlockte.

### → Die Auswirkungen:

Für Electronic Arts sind die **Sims**-Spiele neben den jährlich erscheinenden Sportspielen die wichtigste Grundmauer. **Die Sims** hat nicht nur massiv zum Wachstum und zur Stabilität von Electronic Arts als lange Jahre weltgrößter Publisher beigetragen, sondern EA wie keiner zweiten Firma den Zugang zur neuen, wichtigen Zielgruppe der Frauen geöffnet. Dass Maxis auch andere Produkte im Portfolio hatte, berücksichtigte die Konzernstrategie dagegen kaum, selbst das ureigene **Sim City** entwickelte zuletzt ein fremdes Studio weiter.





## Anfang 1998: Epic Games vermarktet die Unreal-Engine

Selten hat Spielgrafik mehr Kinnladen herunterklappen lassen: »Unreal leitet die nächste Generation der 3D-Actionspiele ein«, resümierte Peter Steinlechner im Test in GameStar 07/98 (Wertung: 91%). **Unreal** gehört zu den wenigen Titeln, bei denen die Screenshots bereits auf der Vorderseite der Packung prangten. Die

zugrundeliegende Grafik-Architektur besaß einen enormen Funktionsumfang. Wer wollte, konnte diese Engine für einige Hunderttausend Dollar lizenzieren und damit als Basis für ein großartig aussehendes Spiel nutzen, inklusive eingebauter Kollisionsabfrage, KI-Routinen, Netzwerk-Code und zahlreichen leistungsfähigen Tools.

### → Die Auswirkungen:

Das erste lizenzierte Spiel mit der Unreal-Engine, **Star Trek: Klingon Honor Guard**, erschien im Oktober 1998. Mittlerweile gibt es das System in der dritten Generation, über dreihundert Titel basieren darauf. Warum? Ein Rechenbeispiel: Nehmen wir an, ein eigener Engine-Entwickler kostet 100 Dollar die Stunde, und nehmen wir an, die Unreal Engine 3 gibt es für eine halbe Million. Von diesem Geld kann man ein fünfköpfiges Team 125 Arbeitstage lang beschäftigen, etwa ein halbes Jahr. Ist es realistisch, dass in dieser Zeit ein besseres Grafikfundament entsteht? Gerade bei Actiontiteln ergab die Tabellenkalkulation eindeutig: Kaufen! Weil die Unreal-Engine leistungsstark ist, aber Spiele ähnlich aussehen lässt, wirken viele Programme wie geklont.



**Chris Taylor:** »Im Wettbewerb mit id Software hatten die Epic-Programmierer die nötige Ausdauer, um überall obenauf zu sein. Heute ist ihr Produkt der Premium-Standard für Ego-Shooter-Engines.«



**Ed Castillo:** »Die Entwicklung der Engine selbst war unwichtig, aber dass Epic sie als Entwicklungsplattform verkaufte, das war der Knaller und hat die Spielelandschaft verändert. Weil man Demos erstellen konnte, ohne dafür zu bezahlen, wurde die Hemmschwelle für angehende Entwickler enorm gesenkt.«

## Mai 1998: Blizzard stellt das Warcraft-Adventure ein

Die Geschichte von **Warcraft 2**, eines der meistverkauften Spiele seiner Zeit, wurde überwiegend in vorgelesenen Textpassagen und eher actionbetonten Videoschnipseln erzählt. Dabei zeigten allein die seitenlangen Ausführungen im Handbuch, wie wichtig den Entwicklern eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte erschien. Eine po-

puläre Lizenz, eine den Namen verdienende Geschichte und ein ausgemachter künstlerischer Zeichenstil – perfekt für ein Adventure! **Warcraft Adventure: Lord of the Clans** war bereits kurz vor der Fertigstellung, als sich Blizzard im Mai 1998 »aufgrund qualitativer Bedenken« dazu entschied, das Spiel einzustellen.



### → Die Auswirkungen:

Die Einstellung von **Warcraft Adventures** markiert den Wendepunkt in der Entwicklung von Abenteuerspielen. In den 80ern waren sie das mit Abstand wichtigste Genre auf dem PC. Von nun an befanden sie sich auf einer rasanten Talfahrt in die Bedeutungslosigkeit. Fans erhoben den Vorwurf, Blizzard schöbe die Qualitätsbedenken vor, der wahre Beweggrund sei ein mangelnder Glaube an den kommerziellen Erfolg. Wenn es so war, dann war Blizzards Entscheidung prophetisch. Aufwändige Adventures wie **Grim Fandango** brachten ab 1998 Verluste, LucasArts stellte 2004 **Sam & Max 2** ein. Das Adventure-Genre ist heute eine umtriebige, aber wenig bedeutsame Nische.



**Ken Levine:** »Hm – ist das wirklich so wichtig? Unternehmen sägen Projekte nun einmal ab. Ich halte das für das Anzeichen einer starken Firma, zu erkennen, wenn es besser ist, die Kosten eines eingestellten Projektes zu tragen als den eigenen Ruf bei den Fans zu beschädigen.«



**Chris Taylor:** »Für mich irrelevant. Es ist eines von vielen in der Entwicklung gestoppten Spiele, wobei die Öffentlichkeit von den meisten nie etwas mitbekommt.«



**Ken Levine:** »Das kann man als den Anfang vom Ende kleiner Hersteller und Publisher sehen. Das hat sein Gutes und sein Schlechtes: Mit die besten Produkte kommen von diesen kleinen Studios (etwa Valve oder Stardock), aber unabhängige Spielefirmen, auch die besten, sind enorm verwundbar.«



**Ed Castillo:** »Eine ganz, ganz große Sache. Maxis wäre so oder so Maxis geblieben, aber ohne die Sims wäre der Aktienkurs von EA schon seit Jahren am Boden, trotz der EA-Sports-Produkte. Ihnen fehlt einfach die Kompetenz für alles außer Sportspiele.«



## November 2004: Half-Life 2 läuft nur über Steam



Es begann unscheinbar, manche mögen sagen: harmlos. Im März 2002 stellte Valve auf der Branchenmesse GDC die Online-Software Steam als Distributionsnetzwerk vor. Im gleichen Jahr wurde Steam im Rahmen der Beta von **Counterstrike 1.6** für Endkunden veröffentlicht, der Sinn schien sich auf automatische Patches zu beschränken. Zwei Jahre später zeigte sich dann die ganze Bandbreite der Möglichkeiten und Hindernisse: Wer wollte, konnte **Half-Life 2** vor der Veröffentlichung nahezu komplett verschlüsselt

herunterladen und dann binnen kürzester Zeit bezahlen und spielen. Wer **Half-Life 2** konventionell im Laden kaufte, entschlüsselte und aktivierte es via Steam. Und zwar nur via Steam, eine Alternative war nicht vorgesehen, ein Internet-Zugang Pflicht.



**Ed Castillo:** »Im Moment noch keine so große Nummer für mich. Steam ist noch immer nicht, was es sein sollte. Die Leute hängen nach wie vor an ihren Packungen. Doch die Zeit der digitalen Distribution wird kommen. Wenn Valve dran bleibt und, nun ja, Dampf macht, wird es eines Tages riesig sein.«



**Ken Levine:** »Bei Steam geht es erneut um Service und Mehrwert. Valve ist es gelungen, eine hakelige Produkteinführung [*Half-Life 2*] zu überstehen und die Spieler schließlich davon zu überzeugen, dass der Dienst keine Bedrohung und keine Abzocke ist, sondern etwas, das den Einkauf und das Spielen von PC-Titeln grundsätzlich verändert.«

## → Die Auswirkungen:

Aus dem gigantischen Erfolg von **Half-Life 2** (9 Millionen verkaufte Exemplare) zogen Spielehersteller zwei vermeintliche Schlüsse. Erstens: Eine Online-Aktivierung als Kopierschutz wirkt. Zweitens: Sie schadet dem Verkaufserfolg nicht. Das war die Initialzündung für eine neue Form von Kopierschutz, die eine Internetverbindung voraussetzte und in der Folge bis heute für schwere Verwerfungen zwischen Spielern und Herstellern sorgt. Daneben verhalfen **Half-Life 2** und **Counterstrike** Steam zu einem enormen Verbreitungsgrad. Im Zuge dessen mauserte es sich zur digitalen Verkaufsplattform. Das wiederum befeuert derzeit massiv den Boom von kleineren, originellen Indie-Spielen wie **Braid** oder **World of Goo**.

## Irgendwann 2005: Sie schließen ein World-of-Warcraft-Abo ab

Sie, ja Sie! Schauen Sie nicht so unschuldig: Statistisch gesehen hat jeder zehnte von Ihnen schon mal **World of Warcraft** gespielt. **World of Warcraft**-Spiele belegen weltweit so regelmäßig Plätze in den Verkaufscharts, als hätten sie frühmorgens Handtücher

auf die Strandliegen geworfen. Schätzungsweise 11,5 Millionen Abonnenten weltweit, 2,8 Millionen verkaufte Exemplare des zweiten Addons innerhalb von 24 Stunden: Für Blizzard ist das Online-Rollenspiel eine Bytes gewordene Gelddruckmaschine.

## → Die Auswirkungen:

Wir haben mal milchmädchengerechnet: 12 Millionen Spieler mal knapp 10 Euro im Monat plus einmaliges Einkommen für den Kauf des Spiels und der Addons – das zaubert, trotz Serverkosten, trotz kontinuierlicher Patches und Betreuungsteam, einen sehr sektlaunigen Betrag auf das Blizzard-Firmenkonto. Das haben auch die Excel-Tabellen der Konkurrenten ergeben, sodass auf fast jeder Pressekonferenz entweder ein Online-Rollenspiel oder ein Titel mit »MMO-Elementen« angekündigt wird. Jedoch sind Online-Spiele mit immensen Entwicklungskosten verbunden, und der Platzhirsch röhrt weiter einsam, was Nutzerzahlen, Inhaltsreichtum und Blitzblankpoliertheit angeht. Viele der Nachahmer scheitern: Allein in den letzten Monaten knipste man bei **Hellgate: London**, **Matrix Online** und **Tabula Rasa** das Licht aus. Gleichzeitig fehlt die Abo-Gebühr natürlich im Budget des PC-Spielers, was den Markt insgesamt noch schwieriger gestaltet – da hilft es nur eingeschränkt, dass auch viele neue Zielgruppen über Azeroth überhaupt erst zum Spielen gekommen sind.



**Ed Castillo:** »Episch. Spielen in einer globalen Dimension. Kein einziges Produkt hat mehr für unsere Industrie getan. Ganz einfach und ehrlich weltklasse. Es hat den Durchbruch zum Mainstream geschafft, hat Publishern und Entwicklern eine gemeinsame Sprache gegeben, es ist cool, dieses Spiel zu spielen. Außerdem das Spiel, das als ehestes eines Tages ein Vergnügungspark werden könnte.«



**Chris Taylor:** »Aus offensichtlichen Gründen eine Riesensache, zumindest seit es erst Dark Age of Camelot, dann Everquest und schließlich die 1-Million-Abonnenten-Grenze überflügelt hat. Wir verstehen jetzt die Macht einer Marke in einer Weise, wie sie so noch nicht aufgetreten war. Eine Firma, die alles in die Qualität ihrer Spiele investiert, kann auf die Unterstützung und Loyalität der Fans zählen.«

1 Spieler-Höchststand  
(zum Teil Schätzwerte)  
2 Jahr der Erstveröffentlichung

3 derzeit rund 100.000  
4 derzeit rund 300.000  
5 Gesamtverkäufe







Foto: Anett Schlorke

# Wir sind Gamer

In Karlsruhe versammelten sich mehrere Hundert Spieler zur Demonstration **Independent Friday Night Game**.

**Deutschlands Spieler wehren sich gegen ein »Killerspiele«-Verbot, nun hat sich ein Verband gegründet. Die Ereignisse werden von Entgleisungen begleitet.**

Of ist es der berühmte Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt, und in diesem Fall heißt der Tropfen Karlsdorf-Neuthard. Seit fünf Jahren findet in der badischen Kleinstadt die LAN-Party Convention X-treme statt, bislang 13 Mal. Ein 14. Veranstaltung wird es vorläufig nicht geben: Die Gemeinde hat die Ausrichter im Juni 2009 angewiesen, auf der LAN-Party »Killerspiele« wie **Counterstrike** und **Warcraft 3** zu verbieten. Konsterniert ließen die daraufhin die Convention X-treme ausfallen. Karlsdorf-Neuthard ist nur der letzte Fall in einer Reihe von LAN-Party-Absagen; zuletzt war die Ausrichtung der »Intel Friday Night Game«, der Städtetour der wichtigsten europäischen E-Sport-Liga ESL, in Stuttgart, Karlsruhe und Nürnberg am Veto der Stadtverwaltungen gescheitert. Der kommunale Widerstand gegen die LAN-Szene gehört zu den Reaktionen auf den Amoklauf in Winnenden im März 2009. Neu ist, dass nun zum ersten Mal eine Gruppe politischen Widerstand organisiert, die bislang meist in ihren Foren und Chats vor sich hin schimpfte: die deutschen Spieler.

## Auf die Straße

Dass Computerspielen in Deutschland Unverständnis und mitunter offene Feindseligkeit



Foto: Anett Schlorke

Patrik Schönfeldt ist einer der Gründer des VDVC.

entgegenschlägt, liegt auch daran, dass »Killerspiele«-Kritiker die Medienmeinung dominieren, während der Spielerseite ein starkes Sprachrohr fehlt. Die Basis hat diese Einseitigkeit zunehmend satt: Seit Kurzem häufen sich Protestaktionen. Am 5. Juni gingen mehrere Hundert Menschen im Rahmen der Demo »Independent Friday Night Game« in Karlsruhe auf die Straße, am 25. Juli folgten Demonstrationen in Berlin, Köln und erneut Karlsruhe, wo rund 600 Teilnehmer skandierten: »Wir sind hier, wir sind laut, weil ihr uns die Spiele klagt!« »Ihr habt erkannt, dass es wichtig ist, dass wir Gamer uns nicht hinter dem Bildschirm verstecken«, rief der Organisator Norman Schlorke in Karlsruhe in die Menge, »wir müssen zeigen, wer wir sind: Wir sind Gamer!« Der Ruf wird gehört. Schon Anfang Juni hatten GameStar und PC Games gemeinsam einen Formbrief veröffentlicht, den viele Spieler an ihre Abgeordneten schickten, um sich gegen ein Spieleverbot auszusprechen. Der Brief wurde kurz darauf zur Basis einer Internet-Petition an den Bundestag, die binnen weniger Wochen 70.000 Unterzeichner fand – aus dem Stand die Petition mit den drittmeisten Unterstützern, seit es den digitalen Service gibt. Ab einer Schwelle von 50.000 muss sich der Petitionsausschuss des Bundestags mit der Vorlage beschäftigen, in der es unter anderem heißt: »Ein Herstellungs- und Vertriebsverbot von Computerspielen für Erwachsene steht im Widerspruch zu Artikel 5 unseres Grundgesetzes (Eine Zensur findet nicht statt).« Als vorläufigen Höhepunkt gründete der 19-jährige Norman Schlorke gemeinsam mit Patrik Schönfeldt (22) am 12. Juni die erste Interessensvertretung der deutschen Spieler, den »Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler« (VDVC).

## In die Köpfe

»Wir brauchen eine deutliche Stimme, die für Aufmerksamkeit sorgen kann«, erklärt der zweite VDVC-Vorsitzende Patrik Schönfeldt die Beweggründe hinter der Gründung des Vereins, der nach eigenen Angaben für 23 Millionen deutscher Computer- und Videospieler spricht.

Der VDVC vertritt drei Hauptforderungen:

- ein Ende der Verbotsdebatte um »Killerspiele« und eine faire Auseinandersetzung
- eine verbesserte Umsetzung des Jugendschutzes statt erneuter Verschärfung
- ein Verzicht der Industrie auf restriktive Kopierschutzmaßnahmen (DRM), die den Weiterverkauf von Spielen stark erschweren.

»Die Forderung nach verschärften Gesetzen ist politische Meinungsmache, die die existierende Gesetzeslage wissentlich ignoriert, um die Wähler mit Aktionismus zu beeindrucken«, schimpft Schönfeldt und will dagegen in erster Linie Aufklärungsarbeit setzen: »Wir wollen Informationsveranstaltungen für Eltern anbieten und helfen, solche Aktionen deutschlandweit zu organisieren.« Zur Zeit plant der Verein eine Kampagne für den Jugendschutz. Darüber hinaus will der VDVC helfen, die Spieler besser zu vernetzen, falls nötig auch für Proteste: »Wenn es einen Grund für eine Demo gibt, werden wir eine Demo veranstalten.«

## An die Leine

Dabei lag ausgerechnet über der zweiten Demonstration in Karlsruhe ein Schatten: Auf Plakaten zogen einige Teilnehmer mit den Sprüchen »Wollt ihr den totalen Generationenkonflikt?« und (als Protest gegen Kaufhäuser, die Ab-18-Titel aus dem Programm genommen hatten) »Wir verkaufen nicht an Gamer« samt Judenstern Parallelen zum Nationalsozialismus. »Abgesehen davon, dass man bei Gamern höchstens von einer Diskriminierung und nicht von einer Verfolgung sprechen kann, sollten sich diese Vergleiche von selbst verbieten«, ärgert sich der Internet-Blogger Matthias Dittmayer, der auf seiner Webseite »Stigma Videospiele« die »Killerspiele«-Berichterstattung kommentiert. Durch solche Entgleisungen, schäumt ein Spieler im Forum der Demo-Veranstalter »Aktion Jugendkultur«, werde »das Vorurteil vom dumpfen Killerspieler nicht abgebaut, sondern bestätigt.«

»Wir wollen unser Hobby schützen«, sagt VDVC-Mann Patrik Schönfeldt. Er wird auch in den eigenen Reihen anfangen müssen. **CS**





# HALL OF FAME

## Operation Flashpoint

Ein Meilenstein des Action-Genres: Niemals zuvor war ein Taktik-Shooter so groß und so fordernd zugleich.



Die Grafik von **Operation Flashpoint** war zweckmäßig, aber bei weitem nicht schön.



Ein Höhepunkt: mit mehreren **Panzern** in Formation durch die Landschaft zu brettern.

### Deswegen legendär

- riesige Spielwelt
- enorm abwechslungsreich
- enorm realistisch
- umfangreicher Editor

Vor etwas mehr als acht Jahren wurden die Begriffe »Größe« und »Realismus« für militärische Spiele neu definiert. Ein kleines, bis dato völlig unbekanntes Entwicklerteam aus Prag trat mit einem Programm auf den Plan, das einen hypothetischen Ost-West-Konflikt beschwor, dabei aber so realistisch war wie kein vergleichbarer Titel zuvor.

Bohemia Interactives **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** spielt im Jahr 1985 irgendwo im Mittelmeer. Der fiktive Inselstaat Everon soll dem erzkommunistischen und größtenwahnsinnigen General Guba und seiner Armee als Ausgangspunkt für einen Putsch gegen die Regierung Gorbatschows dienen. Dumm: Auf einer der Nachbarinseln unterhält die NATO einen geheimen Stützpunkt. Klar, dass es Zoff gibt.

### Wahre Größe

Was seinerzeit sofort auffiel war das gigantische Schlachtfeld von **Operation Flashpoint**. In einer der ersten Missionen muss der Spieler aus einem umkämpften Gebiet fliehen. Wer will, kann laufen, wer clever ist und schneller unterwegs sein möchte, kauft ein Zivilfahrzeug. Doch auch hinterm Lenkrad dauert's erstaunlich lange zum Zielpunkt. Ein echtes Gefühl für die Größe der Inseln stellt sich allerdings erst etwas später am Steuerknüppel eines Helikopters ein. Selbst mit dem Fluggerät vergehen mehrere Minuten, um etwa die Insel Everon mit zirka 100 Quadratkilometern Fläche einmal zu überfliegen.

Das damals technisch Erstaunliche dabei: Das gesamte Grundgerüst des Eilands liegt stets im Arbeitsspeicher. Nur die Spielfiguren und Texturen werden (fast) unmerklich nachgeladen.

### David und die anderen

Nicht nur in Sachen Terrain ist **Operation Flashpoint** groß. Auch die Möglichkeiten und Aufgaben sprengen alles bisher Dagewesene. Die Spieler dürfen jedes Ve-

hikel besetzen (sogar Traktoren!) und damit theoretisch auf Erkundungstour über die Inseln gehen. In der Praxis ist das allerdings schwer möglich, denn hinter nahezu jedem Baum lauert der gut organisierte Feind.

Die 40 Missionen umfassende Kampagne beginnt in der Rolle des Infanteristen David Armstrong, der zunächst lediglich den Anweisungen der Vorgesetzten folgen muss. Bald allerdings geht's als James Gastovski allein in nächtliche SpecOps-Schleichereien, um feindliches Kriegsgerät zu sabotieren, später als Commander Robert Hammer in Panzereinsätze und als Sam Nicholls ans Steuer von Helikoptern. Der rote Faden durchs Spiel bleibt allerdings Armstrong, der sich zum Lieute-

nant mausert und schließlich sogar seine eigene Truppe befiehlt. Die zig Optionen, um die Männer zu steuern, liegen in einem unkomfortablen Menü, das Einarbeitszeit und eine hohe Frustration erfordert. Doch die Faszination, die **Operation Flashpoint** durch Größe und Realismus verbreitet, macht das erträglich.

Nicht wenige Menschen sind so angetan von dem Programm, dass sie mit dem beiliegenden umfangreichen und vergleichsweise einfach zu bedienenden Editor eigene Missionen entwerfen. Dank des Editors, der Modding-Freundlichkeit und der Multiplayer-Modi von **Operation Flashpoint** entsteht eine riesige und hingebungsvolle Community, die bis heute aktiv ist. **PET**

### OPERATION FLASHPOINT TAKTIK-SHOOTER

**PUBLISHER** Codemasters  
**ENTWICKLER** Bohemia Interactive  
**QUELLE** Amazon  
**SPRACHE** Englisch

**ORIGINALRELEASE** 2001  
**CA. PREIS** 10 Euro  
**USK** ab 16 Jahren

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S** CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM  
Operation Flashpoint läuft problemlos unter Windows XP und Vista.

**FAZIT** Ein Meilenstein, dessen Faszination bis heute unerreicht ist.





**Daniel Visarius**  
schimpft über die für ihn  
viel zu lauten Referenz-  
lüfter von High-End-  
Grafikkarten.



**Florian Klein**  
will ein Netbook, aber nur  
eins der kommenden Dual  
Core-Modelle.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

3D-Grafik entschlüsselt ..... 126  
Grafikeffekte einfach erklärt .... 128

### Vergleichstest

Fünf aktuelle  
Spiele-Notebooks ..... 134

### Test des Monats

High-End-Grafikkarte: Zotac  
Geforce GTX 295 Single-PCB ... 136

### Tests

Grafikkarte: Sapphire Radeon  
HD 4890 Vapor-X ..... 138

Grafikkarte: EVGA Geforce GTS  
250 Superclocked ..... 138  
Komplett-PC: Ultraforce X920  
Geforce GTX 285 Silent ..... 138  
22-Zoll-TFT: LG W2253TQ ..... 139  
Soundkarte: Asus Xonar DS .. 139  
Headset: Razer Megalodon ... 139

### Service

Techtelmechtel ..... 140  
Einkaufsführer ..... 142

# Hardware & News

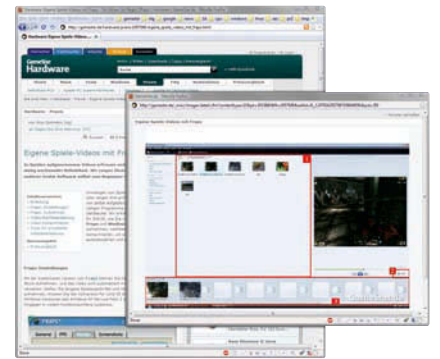
## Durch und durch 3D

GameStar forscht nach der Zukunft der 3D-Grafik.

Crysis erschien bereits 2007. Der Entwickler Crytek schraubte mit der zugrunde liegenden CryEngine 2 die Messlatte für realitätsnahe Grafikdarstellung in neue Höhen. Seitdem aber konnte kein einziges PC-Spiel die optische Qualität des deutschen Shooters erreichen, geschweige denn übertrumpfen. Das liegt wesentlich an der Multiplattform-Entwicklung, denn sowohl PlayStation 3 als auch Xbox 360 sind technisch mittlerweile eine Generation hinter dem PC zurück. Und da viele Publisher die Kosten für eine spezielle PC-Version scheuen, herrscht derzeit weitgehend technischer Stillstand – nur behutsam werden die Engines um Funktionen wie PhysX-Unterstützung oder andere neue Effekte erweitert. Am Horizont mehren sich aber die Anzeichen, dass sich der PC mit DirectX 11 in den nächsten zwei Jahren wieder deutlich von den Konsolen absetzt. Wie das

funktionieren kann, lesen Sie in unserem großen Schwerpunkt **3D-Grafik entschlüsselt**.

Ansonsten warten wir auf die spannenden Hardware-Themen im September: **Windows 7** geht an den Start, die **DirectX-11-Radeon** wird vorgestellt und Intel bringt den **Core i5** als Core-2-Nachfolger (siehe News-Meldung auf diesen Seiten). **DV**



Wie Sie mit **FraPS** Videos von Ihren Spielen aufzeichnen und weiterverarbeiten, lesen Sie unter **Quicklink: 6416**.

## Logitech G500-Maus

Die legendäre G5-Maus erfreut sich bei Spielern bis heute großer Beliebtheit. Ab September verkauft Logitech den generalüberholten Nachfolger G500.

Bei der **G500** rüstet Hersteller Logitech auf: Der neue Laser-Sensor tastet den Untergrund mit bis 5.700 dpi ab, die **G5** fährt maximal 2.000 dpi. Über den Treiber lässt sich die Auflösung beinahe stufenlos zwischen 2.000 dpi und 5.700 dpi in 100-dpi-Schritten verstellen. Ob die irrwitzig hohe Auflösung

in Spielen irgendeinen Vorteil bringt, wird erst unser Test zeigen können. Alle zehn Tasten dürfen Sie im Treiber frei programmieren; die Einstellungen speichert die **G500** im internen Speicher. Im Vergleich zur **G5** hat Logitech auch das Gehäuse überarbeitet. Die metallisch wirkende Oberfläche wurde speziell geglättet, und die Daumenauflage deutlich vergrößert (die Maus passt nur in rechte Hände). Die **G500** soll ab September zum Preis von rund 80 Euro in den Läden stehen – rund 30 Euro mehr als die aktuelle **G5**. **DV**

► [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de) Quicklink: 6408

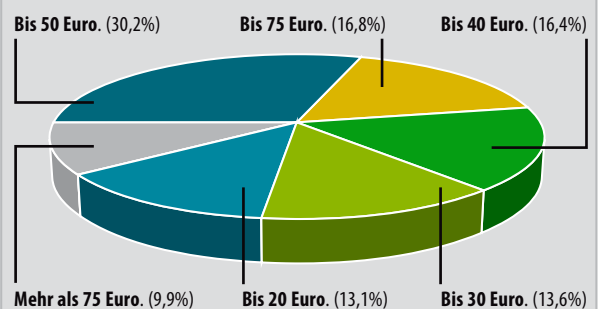


Der G500  
wird **Zusatz-  
gewichte**  
im Umfang von  
27 Gramm beiliegen.

## »Wieviel Geld investieren Sie in eine Maus?«

Fast Dreiviertel der GameStar.de-Leser geben maximal 50 Euro für eine Spieler-Maus aus. Knapp 10% sind bereit, mehr als 100 Euro in ein neues Zeigergerät zu stecken.

Manche Hersteller von Eingabegeräten erhöhen mit jeder Produktgeneration ihre Preise. Vor allem Logitech, Razer und Roccat verlangen teilweise 100 Euro oder mehr für Geräte aus den jeweiligen Gaming-Serien. Die große Mehrheit der GameStar.de-Leser macht dabei jedoch nicht mit und will nicht mehr als 50 Euro in eine Maus investieren. Nur gut ein Viertel will für zusätzliche Funktionen mehr als 50 Euro aus dem Portemonnaie nehmen.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.776 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 275 220 € GTX 280 / 285 300 € GTX 295 400 €
Radeon HD	3850 70 € 4670 70 €	4830 100 € 4770 100 € HD 4850 100 € HD 4870 150 €	HD 4890 200 € 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 130 € X4 9950 120 €	II X4 920 150 € II X4 940 160 € II X4 955 170 €
Core 2 Duo	E4300 95 € E4600 100 €	E6600 k.A. E7400 100 € E8200 130 € E8500 150 €	E8600 250 €
Core 2 Quad			Q6600 165 € Q9300 200 € Q9550 200 € Q9770 1.350 €
Core i7			920 250 € 940 300 € 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.

## Core i5 im September

Am 8. September stellt Intel seine neue Mittelklasse-CPU Core i5 vor.

Kein Prozessor arbeitet in Spielen schneller als Intels Core i7. Allerdings kostet der im Vergleich zum Core 2 Quad oder zum Phenom II X4 unverhältnismäßig viel Aufpreis, auch wegen der bis zu 200 Euro teuren X58-Motherboards. Ab September will Intel das mit dem **Core i5** ändern: Die neuen Sockel-1156-Platinen mit P55-Chipsatz dürften schon für 100 bis 120 Euro zu haben sein. Der Core i5 750 mit 2,67 GHz Takt selbst soll knapp 200 Euro kosten. Allerdings nennt Intel einige Core-i5-Modelle offiziell Core i7. Nämlich die, die mit Hyperthreading dem Betriebssystem vier zusätzliche virtuelle Kerne vorgaukeln, um die Recheneinheiten besser auszulasten. Den Test der neuen Core-CPU's lesen am 8. September auf GameStar.de und im nächsten Heft. **DV**

► Quicklink: 5891



Die **neuen 32-nm-SSDs** haben ein silbernes Gehäuse.

Intel senkt die Preise seiner geräuschlosen Festplatten-Konkurrenten um **30 Prozent**, und Toshiba kündigt eine **512 GByte große SSD** an.

Solid-State-Disk-Laufwerke speichern Ihre Daten nicht auf eine Magnetscheibe wie

konventionelle Festplatten, sondern auf Flash-Speicherchips. Diese noch junge Technik bringt außer einem lautlosen Betrieb wesentlich höhere Lesegeschwindigkeiten und längere Akkulaufzeiten in Notebooks mit sich. Weil Intel seine Fertigung vor kurzem von 50 nm auf Kosten sparende 34 nm umgestellt hat, fallen die Preise um gut 30 Prozent. Während die 80 GByte große **X25-M** in 50-nm-Bauweise 370 Euro

kostet, gibt es das gleichnamige 34-nm-Modell bereits für 220 Euro (die 160-GByte-Version fällt von 520 auf 380 Euro). Preislich und bei der Speicherkapazität können die neuen SSDs mit normalen Festplatten also immer noch nicht mithalten. Intel will aber noch in diesem Jahr eine 320-GByte-Variante nachschieben und Toshiba seinerseits eine 512-GByte-SSD.

► GameStar.de Quicklink: 6413 **DV**

## Neue 16:9-TFTs von Dell

Wegen der Fertigungskosten wechseln die TFT-Hersteller auf das **16:9-Format**. Dell hat Modelle von **20 bis 23 Zoll** vorgestellt.

Mit drei preisgünstigen TFT-Monitoren erweitert Dell sein Angebot. Der 23-Zöller **ST2310** arbeitet mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 und hat je einen HDMI-, DVI- und VGA-Eingang. Die kleineren Modelle **E2210H**

(22 Zoll) und **E2010H** (20 Zoll) lösen mit 1600x900 ebenfalls im 16:9-Format auf, haben aber keinen HDMI-Eingang. Allen drei Geräten gemein ist eine Reaktionszeit von 5 ms und eine Strom sparende Hintergrundbeleuchtung (nur zwei statt vier Leuchtmitteln). In Deutschland ist bisher jedoch nur der **E2010H** für 190 Euro erhältlich. **DV**

► GameStar.de Quicklink: 6415



Ziemlich kantig wirken die neuen Dell-TFTs.





# 3D-Grafik entschlüsselt

Im Oktober erscheint Windows 7. Damit geht auch die Schlüsseltechnologie DirectX in die nächste Ausbaustufe. Wir zeigen Ihnen, wie die nächste Spiele-Generation aussehen wird.

## GameStar.de

Das Voodoo-Zeitalter:  
► Quicklink: 6399  
Das Shader-Zeitalter:  
► Quicklink: 6400  
Die schönsten  
3D-Szene-Demos:  
► Quicklink: 6401

Die Hersteller von Grafikprozessoren jagen gemeinsam mit den Spiele-Programmierern ein bewegliches Ziel: die Bildqualität von Spezialeffekten in Actionfilmen wie **Transformers** und Animationsstreifen wie **Shrek**. Zwar entwickelt sich auch auf der PC-Seite die Technologie mit Riesenschritten vorwärts, aber ein wesentlicher Unterschied zum Film bleibt. Während Spiele in Echtzeit berechnet werden, können sich

die Filmstudios viel Zeit lassen. Hollywood setzt gigantische Server-Farmen für die Spezialeffekte ein – Raytracing ist hier bereits Realität. Bei Licht, Schatten und Reflektionen kommt diese Technik verdammt nah an das heran, was wir vor Augen haben, wenn wir nicht am Computer sitzen.

Ein aktueller Spiele-PC würde allein mit einem einzelnen **Shrek**-Frame wochenlang beschäftigt sein. Das ist die eigentliche Her-

ausforderung moderner 3D-Grafik: Sie soll aussehen wie im Kino, aber in Echtzeit laufen. Vor allem mit DirectX 11 und einer neuen Hardware-Generation wollen AMD, Nvidia und Microsoft diesem Ziel in den nächsten Jahren wieder ein Stück näher kommen. Welche Effekte dabei die wichtigste Rolle spielen, was sie bringen und wie sie genau funktionieren, das erklären wir in diesem Hardware-Schwerpunkt.

## 1990

Bis Mitte der 1980er Jahre beschränkten sich PC-Spiele auf zwei Dimensionen. Eine gängige Auflösung war damals 640x350 – maximal 224.000 grobe 2D-Klötzchen standen zur Darstellung von Spielwelt, Charakteren und Bedienelementen zur Verfügung (ein 22-Zoll-TFT hat 1,764 Millionen Pixel). Aber bereits seit den 1970er Jahren liegen an den Universitäten zwei Konzepte für vir-

## Das Shader-Zeitalter



### 2002: Morrowind

Mit DirectX 8 und der GeForce 3 begann das Zeitalter der programmierbaren Grafikchips. Als erstes Spiel nutzte Morrowind die neuen Shader-Einheiten und zeigte **reflektierende Wasseroberflächen**.



### 2004: Doom 3

Programmier-Guru John Carmack setzte für das Remake des ersten Doom-Teils mit **intensiven Schattenspielen** neue Standards. Viele DirectX-9-Grafikkarten gingen bei dieser Aufgabe in die Knie.



### 2004: Far Cry

Der Dschungel-Shooter aus Deutschland stellt erstmals gigantische Außenareale mit dichter Vegetation dar. Mit dem Patch 1.3 rüstete Crytek die realitätsnahe **High Dynamic Range**-Beleuchtung nach.



## Schwerpunkt-Inhalt

Grafikeffekte einfach erklärt ..... 128

tuelle 3D-Welten in der Schublade: Rasterisierung und Raytracing. Rasterisierung versucht mit möglichst wenig Rechenaufwand eine optisch glaubwürdige Annäherung an die reale Welt, Raytracing folgt eher den physikalischen Gegebenheiten auf unserem Planeten (siehe Artikel »Grafikeffekte einfach erklärt«) und ist deshalb exakter, aber für Echtzeit-Anwendungen wie Spiele bis heute zu langsam.

Der PC betritt schließlich 1987 mit dem Weltraum-Spiel **Elite** die dritte Dimension. Eine Handvoll Polygone mussten reichen, mehr konnte die Hardware nicht bewerkstelligen. Über die Jahre wurden die anfangs nackten Polygone mit Texturen beklebt und immer mehr Details ausgearbeitet. Bis 1996 mussten wir uns gedulden, bevor id Software mit **Quake** das erste komplett in 3D berechnete Spiel veröffentlichte. Derweil setzten sich 3D-Beschleuniger wie die Voodoo durch. Vier Jahre später erschien mit der Ge-

force 2 die letzte Hardware-Generation dieser 3D-Ära, bevor Nvidia ein Jahr danach mit der GeForce 3 und ihrer Shader-Technologie das Zeitalter programmierbarer Grafikchips einläutete.

### 2000

Im heutigen Shader-Zeitalter verschwimmen die Grenzen zwischen CPU und Grafikkarte sowie zwischen Rasterisierung und Raytracing. Seit DirectX 8 und der GeForce 3 beherrschen Grafikkarten nicht mehr nur vorher festgelegte Funktionen (wie zum Beispiel eine Textur auf ein Polygon zu kleben), sondern sie können mit ihren Shader-Prozessoren komplexe Programme ausführen. 2002 nutzte **Morrowind** das, um für damalige Verhältnisse beeindruckende Wasserspiegelungen darzustellen (siehe Kasten »Das Shader-Zeitalter«). Jedoch schränkt DirectX 8 die Programmierer noch stark ein. DirectX 9 (Radeon HD 9800, GeForce FX) war dann bereits so flexibel, dass sich prak-

tisch jede denkbare Berechnung auf den Shadern durchführen ließ. Einzig die maximal mögliche Rechenleistung begrenzte den Freiraum der Spiele-Entwickler.

Die meisten modernen Effekte realisieren die Programmierer über Shader, egal ob Physik, Tessellation, Parallax Occlusion Mapping oder Post-Processing. Viele dieser Effekte sind aber bestenfalls Annäherungen an die Realität. Es sind Tricks, um bei zivilem Rechenaufwand eine optisch spektakuläre 3D-Grafik hinzubekommen. Parallax Occlusion Mapping zum Beispiel kam zuerst in **Splinter Cell: Chaos Theory** zum Einsatz und bildet Backsteinwände oder ähnliche Strukturen plastisch nach. Wenn Sie eine derart texturierte Wand in einem sehr flachen Winkel betrachten, verrät sich der Trick jedoch: Letztlich handelt es sich um eine platte Textur, also eine Fototapete. Mit der vom kommenden DirectX 11 unterstützten Tessellation-Technik lassen sich die einzelnen Backsteine effizient aus Polygonen modellieren. Moderne Grafikkarten arbeiten so schnell, dass manche Shader-Programme sogar vereinfachte Raytracing-Algorithmen (Raycasting) nutzen. Oftmals zum Überprüfen von sichtbaren Objekten oder als Annäherung an eine glaubwürdige globale Beleuchtung.

### 2010

Prompt ist zwischen AMD und Nvidia ein Wettlauf um die erste DirectX-11-Grafikkarte entbrannt, den AMD offenbar für sich entscheiden kann. Pünktlich zum Start von Windows 7 und DirectX 11 Ende Oktober soll die neue Radeon erhältlich sein. Nvidia wird nach aktuellem Stand frühestens

im November zurückschlagen. Unterdessen arbeitet Intel mit Hochdruck an seiner ersten »richtigen« Grafikkarte seit Jahren. Larrabee, so der vorläufige Name, geht Ende dieses Jahres an Entwickler und soll Ende des nächsten Jahres in einer zweiten Generation offiziell auf den Markt kommen. Intel verspricht: Larrabee beherrscht Echtzeit-Raytracing in hoher Qualität. Auf der Computergrafik-Messe Siggraph hat Nvidia unterdessen den ersten Echtzeit-Raytracer für seine Grafikkarten vorgestellt. Ohne frei programmierbare Shader wäre dies gar nicht möglich. Bisher läuft der Raytracer ausschließlich auf den teuren Quadro-Karten. Da die sich aber kaum von einer handelsüblichen GeForce mit gleichem Grafikchip unterscheiden, liegt der Einsatz von Raytracing in Spielen auch bei Nvidia vermutlich nicht mehr allzu fern (auch AMD forscht in dieser Richtung).

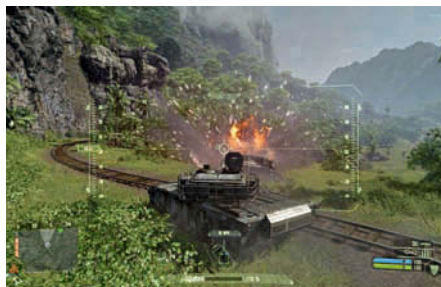
Wenn Raytracing in den nächsten Jahren tatsächlich in Spielen ankommen sollte, ist zwar die 3D-Grafik nahe an der Perfektion, aber der Monitor gibt trotzdem nur ein 2D-Bild aus. Mit **GeForce 3D Vision** hat Nvidia die erste alltagstaugliche 3D-Brille im Programm. Mit 200 Euro für die Brille und knapp 300 Euro für einen TFT-Monitor mit 200 Hz kostet das System noch zu viel für den Massenmarkt. Einige Monitorhersteller forschen nach Lösungen, den 3D-Effekt ohne Brille zu realisieren. Uns zumindest wäre das lieber, als mit einer 3D-Brille auf der Nase zu spielen. In jedem Fall nimmt »Stereoscopic 3D« endlich wieder Fahrt auf, nachdem es jahrelang in der Versenkung verschwunden war. Wir können es kaum erwarten!

DV



#### 2004: Half-Life 2

Ebenfalls 2004 stellte Valve Half-Life 2 in die Läden. Technisches Aushängeschild waren die **ausdrucksstarke Charaktermimik** und die lippensynchrone Sprachausgabe.



#### 2007: Crysis

Bis heute ist Crysis **das schönste und technisch anspruchsvollste PC-Spiel überhaupt**. Die Engine beherrscht alle Technik-Spielereien, vor allem eine beispiellose Vegetationsdarstellung.



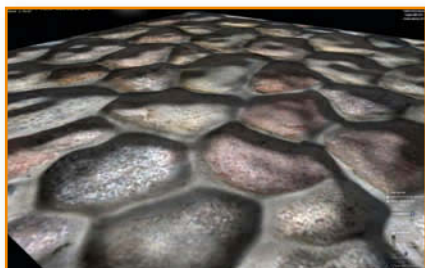
#### 2009: Colin McRae: Dirt 2

Pünktlich zu Weihnachten rast Codemasters in die nächste Technik-Generation: Colin McRae Dirt 2 soll als erstes Spiel überhaupt **DirectX 11** unterstützen (Bild: DirectX 10).



# Grafikeffekte einfach erklärt

DirectX 11, Tessellation und globale Beleuchtung öffnen die Tür zur nächsten Spiele-Generation, doch was verbirgt sich hinter den kryptischen Bezeichnungen? Wir erklären die komplizierte Technik.



Das heute veraltete **Bump Mapping** (oberer Screenshot) erzeugt mittels Schattierungen nur die Illusion einer plastischen Oberfläche. Das modernere **Parallax Occlusion Mapping** (auch: Virtual Displacement Mapping) ruft zwar schon einen wesentlich realistischeren Tiefeneindruck (mittlerer Screenshot) hervor, mit DirectX 11 kommt dann aber **Tessellation** (unterer Screenshot) und damit wirklich plastische Oberflächen, die von der Grafikkarte sogar dynamisch verfeinert werden.

gebaut. Das heißt, Spiele-Engines können nun anfallende Aufgaben wie die Bearbeitung einer bestimmten Textur an mehrere Rechenkerne oder Programm-Threads vergeben. Vorher konnte nur jeweils ein Thread und damit auch nur ein CPU-Kern solche Aufgaben bearbeiten. Die in Spielen häufig unterbeschäftigten Rechenkerne moderner Multi-Core-Prozessoren sollen so spürbar besser ausgelastet werden. Die vorigen DirectX-Versionen erlaubten das aus Angst vor Abstürzen nicht. Laut Richard Huddy von AMD soll alleine das Multithreading-Feature im Schnitt etwa 20 Prozent mehr Frames bringen.

## Compute Shader

Ein weiteres Feature von DirectX 11, das nicht ausschließlich auf entsprechenden Grafikkarten funktioniert, ist der so genannte »Compute Shader«. Damit vereinheitlicht Microsoft die Programmierschnittstelle für Berechnungen abseits der traditionellen 3D-Aufgaben eines Grafik-

## DirectX 11

- › **Was es bringt:** mehr Performance und einige neue Effekte
- › **Wer es kann:** die kommende Radeon- und GeForce-Generation mit Windows 7 und Vista
- › **Was es kostet:** derzeit noch unbekannt

››› **DirectX 11 soll deutlich schneller sein als DirectX 10 und bietet zudem einige neue Möglichkeiten für Grafik- und Physikeffekte.**

Im Herbst erscheint DirectX 11 als aktuelle Version von Microsofts Programmierschnittstellensammlung für Spiele, Grafik und Multimedia. Voraussetzungen dafür sind Windows Vista oder das bis dahin erschienene Windows 7. Um alle Funktionen nutzen zu können, fehlen aber noch passende DirectX-11-Grafikkarten. Zumindest AMD will zum Erscheinen von Windows 7 am 22. Oktober 2009 entsprechende 3D-Platinen auf dem Markt haben. Nvidia wird alles versuchen, diesen Termin ebenfalls zu halten. Ob das klappt, ist derzeit allerdings fraglich.

## Multi-Threading

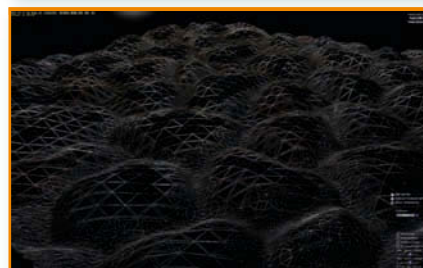
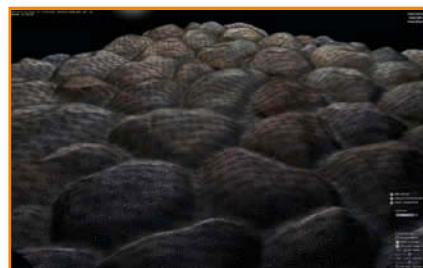
Die für Spieler interessantesten Neuerungen kommen aber größtenteils auch ohne DirectX-11-Hardware aus. So hat Microsoft zum einen den Multithreading-Support in DirectX 11 deutlich aus-

gebaut. Die Technik entspricht im Grunde dem, was Nvidia bereits mit CUDA für GeForce-Karten oder AMD mit ATI Stream für Radeons anbietet. Bislang nutzten Entwickler die Möglichkeiten aber höchst spärlich, da jede Technik nur entweder auf GeForce oder Radeon funktioniert. Wegen der mit DirectX 11 vereinheitlichten Standards rücken wesentlich realistischere Physikeffekte oder endlich schlauere künstliche Intelligenz, die auf dem Grafikchip berechnet werden, in greifbare Nähe. Außerdem vergisst Microsoft die Besitzer von DirectX-10- oder -10.1-Grafikkarten nicht – für beide gibt es entsprechend angepasste Compute-Shader-Funktionen. Die sind zwar nicht ganz so umfangreich wie die DirectX-11-Variante, sollten dafür aber zur schnelleren Akzeptanz bei den Spieleentwicklern beitragen.

## Tessellation

Das auffälligste Feature von DirectX 11 wird »Tessellation« sein. Darunter versteht man die Fähigkeit der Grafikkarte, relativ simple gestaltete Objekte bei Bedarf in wesentlich komplexere Strukturen aufzuspalten. So erscheint beispielsweise ein aus der Ferne nur grob berechnetes und damit ressourcensparendes Gebirge bei naher Betrachtung zunehmend detailreicher und plastischer. Da das Drahtgittermodell des Gebirges nur in relativ einfacher Ausführung auf der Festplatte liegen muss, reduziert sich die über den PCI-Express-Bus fließende Datenmenge erheblich und Leistung wird für andere Aufgaben frei.

Umgekehrt können komplexe Modelle, etwa von Spielcharakteren, mit zunehmender Entfernung immer simpler dargestellt werden. Die einfachen Strukturen fallen bei hoher Entfernung nicht auf, kosten aber spürbar weniger Leistung. Die optische Qualität leidet dabei nicht, denn wenn Sie Objekte oder Charaktere erneut von Nahem betrachten, erhöht sich dank Tessellation der Detailgrad wieder. Obwohl ATI bereits seit der Radeon 8500 immer wieder verschiedene Tessellations-Fähigkeiten in die hauseigenen Grafikchips integriert hat, benötigen Sie für die hier genannten Vorzüge eine DirectX-11-Karte, da Microsoft die Funktion in DirectX 11 deutlich erweitert hat.



Tessellation kann bei Bedarf **abhängig von der Entfernung des Betrachters eigenständig Polygone sparen** (im unteren Screenshot zu sehen) und so die Performance, trotz gleichbleibend hoher optischer Qualität, deutlich erhöhen.



# Voxel-Grafik

- › Was es bringt: sehr detaillierte und plastische Strukturen
- › Wer es kann: jeder aktuelle Spiele-PC
- › Was es kostet: sehr viel Leistung, da extrem viel Speicher benötigt wird

››› Mit virtuellen Legosteinen statt Drahtgittermodellen plus Texturen erzeugt Voxel-Grafiker erstaunlich detaillierte 3D-Modelle und -Landschaften.



Die experimentelle id-Tech-6-Engine zeigt, dass Voxel sich auch für komplexe und extrem detaillierte Charakter-Modelle eignen.

Spieleveteranen erinnern sich vielleicht noch an Novalogics Militärsimulationen wie **Comanche** oder **Delta Force**. Die erzeugten das Terrain mittels so genannter Voxel und erreichten auf diese Weise eine vormals unbekannt hohe Sichtweite mit natürlich geschwungenen Landschaften statt eckiger Polygon-Gebirge. Nachteile waren allerdings

das starke Verpixeln der sowieso schon sehr detailarmen Objekte in der Nahansicht.

Im Unterschied zu herkömmlichen 3D-Welten aus tapezierten Polygonen sind Voxel dreidimensionale Objekte, die zusammengesetzt eine Spielszene bilden. Wie ein Legostein hat jedes Voxel eine bestimmte Farbe und Position im Raum, so dass Texturen zur Farbgebung und Drahtgittermodelle zur Positionsbestimmung überflüssig werden. Auch sehr detaillierte Oberflächenstrukturen, die bei herkömmlicher Polygongrafik mittels Bump oder Displacement Mapping simuliert werden, werden mit Voxeln ausmodelliert. Bei Bedarf lässt sich der Detailgrad durch Unterteilung der Voxel in mehrere Sub-Voxel erhöhen. So entstehen auch bei extremer Nahansicht noch sehr feine Oberflächenstrukturen.



Crysis nutzt Voxel als Basis zum Modellieren erstaunlich naturgetreuer Landschaften, allerdings rendert es sie dann mit Hilfe der gängigen Polygone.

Nachteil einer Voxel-Engine ist allerdings die schiere Datenmenge, die bei der Berechnung der unzähligen Voxel einer komplexen Szene anfällt. Selbst kommende PC-Generationen sollen dafür nicht genug Arbeitsspeicher haben. Mittels effizienter Kompressionsverfahren kommt möglicherweise aber eine Auslagerung auf die Festplatte oder optische Speichermedien in Frage. Reine Voxel-

Engines sind in naher Zukunft aber unwahrscheinlich, besonders bewegte Objekte wie etwa Gegner müssten ständig neu berechnet werden und belasten so den PC stark. Für plastische, natürlich wirkende Landschaften eignen sich Voxel aber besonders gut, wie das Beispiel **Crysis** zeigt – die Inselgebirge samt natürlich wirkenden Felsen und Überhängen werden mit Voxeln erstellt.

# Physik

- › Was es bringt: glaubwürdigere Spielwelten und neue Gameplay-Elemente
- › Wer es kann: alle PCs, je nach Titel abhängig von der Grafikkarte
- › Was es kostet: meist viel Leistung

››› Realistische Grafik alleine schafft keine überzeugenden 3D-Welten. Erst in Kombination mit physikalisch korrektem Verhalten gelingt die Illusion.

Wenn Computerspiele eine wirklich überzeugende Welt präsentieren wollen, so muss neben einer möglichst stimmungsvollen Grafik auch eine konsequente Physiks simulation den Spieler in ihren Bann ziehen. Denn was nützt ein fotorealistisches Objekt, wenn es sich nicht annähernd so verhält, wie wir das aus dem Alltag gewohnt sind. Bewegt sich ein Gegenstand nicht einen Millimeter, obwohl direkt daneben eine Granate explodiert, entzaubert sich die Spielwelt ganz schnell. Realistische Physik

kostet aber unheimlich viel Rechenleistung, und trotz der zunehmenden Verbreitung von Multi-Core-CPUs hat sich die Physikdarstellung in den letzten Jahren nur wenig weiterentwickelt.

Die größten Fortschritte kann Nvidia mit seiner PhysX-Technologie (ehemals Ageia) verzeichnen. Diese Physik-Engine kommt in vielen Titeln zum Einsatz und profitiert bei entsprechender Programmierung auch von der Rechenleistung der 3D-Karte. Grafikchips eignen sich nämlich wesentlich besser für Physikberechnungen als selbst modernste Quad-Core-CPUs. Da PhysX aber nur mit einer Geforce funktioniert und die Radeons von AMD außen vor bleiben, hüten sich die Entwickler davor, Physik-Features einzubauen, die wirklichen Einfluss



Hier sehen Sie einen mit Hilfe des in DirectX 11 kommenden Compute Shader auf der Grafikkarte simulierten Ozean.



In Cryostasis wird mittels PhysX sogar ein möglichst realistisches Verhalten von Wasser simuliert. Einfluss auf das Gameplay hat das aber nicht.

auf das Gameplay haben – kein Wunder, würden sie sonst alle Spieler mit einer Radeon ausschließen. So bietet PhysX bisher zwar nett anzusehende Effekte, aber keine tiefergehende Physik, die mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Rechenleistung moderner Grafikkarten durchaus zu realisieren wäre. Abhilfe könnte da aber der Compute Shader

von DirectX 11 (siehe »DirectX 11«) bringen, der eine flexible Programmierung von Physik sowohl für kommende Geforce- als auch Radeon-Generationen bringt. Die einheitliche Schnittstelle sollte die Entwickler davon überzeugen können, aufwändige, realistische und atmosphärische Physikspielereien in ihre kommenden Titel einzubauen.



# Globale Beleuchtung

- › Was es bringt: lebensnahe Beleuchtung
- › Wer es kann: alle PCs
- › Was es kostet: sehr viel Leistung

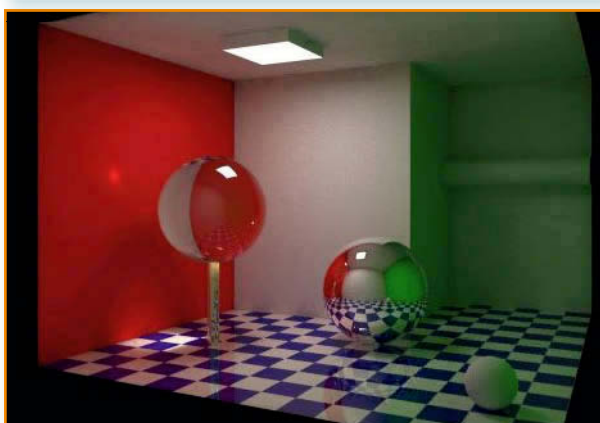
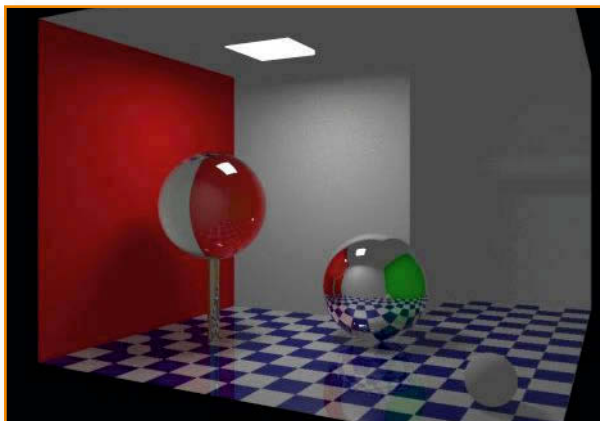
››› Globale Beleuchtung bezeichnet eine Technik, die in einer 3D-Szene nicht nur den direkten Lichteinfall, sondern auch Reflektionen und Brechungen des Lichts berücksichtigt.

Eigentlich gehören zur globalen Beleuchtung alle Verfahren, die eine realistische Lichtsimulation schaffen. Die also nicht nur die direkte Beleuchtung simulieren, sondern auch Reflexionen, Lichtbrechungen und Schattenwurf. Auch die Ambient-Occlusion-Technik (siehe Kasten) gehört somit eigentlich dazu.

Bei der Computergrafik beschränkt sich der Begriff aber auf die Simulation von diffusen Reflektionen und Brechungen oder Bündelungen, wenn Licht etwa durch ein Glas scheint. Auf den Bildern erkennen Sie sehr gut, wie viel Realismus die Szene durch globale Beleuchtung gewinnt. Während das obere Bild

auf den ersten Blick bereits durchaus lebensnah beleuchtet wirkt, steigert die globale Beleuchtung im unteren Bild den realistischen Eindruck enorm. Vor allem die Spiegelung, Brechung und Bündelung des Lichts durch die Glaskugeln erzeugt eine fast fotorealistisch anmutende Beleuchtung.

Allerdings kostet die Simulation all dieser Beleuchtungseffekte in Echtzeit enorm viel Rechenleistung. Daher berechnen die Entwickler die entsprechenden Informationen für eine bestimmte Szenerie häufig im Voraus, wodurch sich der Performance-Einbruch stark verringert. Allerdings geht dadurch die Dynamik verloren, denn die Beleuchtung ändert sich dann nicht entsprechend den Bewegungen des Spielers. Einige Engines wie die Cry Engine 3 beherrschen aber globale Beleuchtung in Echtzeit. Allerdings wird die nicht für jeden Pixel einzeln berechnet, sondern für sinnvolle Bereiche zusammengefasst.



Obwohl die Szene oben auf den ersten Blick durchaus realistisch beleuchtet wirkt, steigert die Globale Beleuchtung im unteren Bild den lebensnahen Eindruck nochmals deutlich.

# Feuer, Rauch & Wasser

- › Was es bringt: eindrucksvolle, realistische Grafikeffekte
- › Wer es kann: jeder PC, fortgeschrittene Effekte ab DX 10
- › Was es kostet: spürbar Leistung



World in Conflict beeindruckt mit realistischen Explosionen und Rauch, der sogar auf Umwelteinflüsse wie Wind oder Regen reagiert.

Schon mit DirectX 10 eines der schönsten Meere der Spielegeschichte: der Ozean in Crysis. Mit DirectX 11 lassen sich derart eindrucksvolle Illusionen noch effizienter zeichnen.



››› Kaum eine Effektkategorie sorgt für mehr Aha-Erlebnisse. Dynamisches Feuer, auf Spieler reagierender Nebel sowie Wasser, das realistisch um Felsen schwappt, verleihen jedem Spiel den letzten Schliff.

Viel Nachholbedarf haben Spiele noch bei den Elementen. Feuer, Wasser, Dampf, Nebel und Rauch verhalten sich nur selten auch nur annähernd realistisch. Allerdings gibt es vielversprechende Ansätze. So breitet sich das Feuer in **Far Cry 2** entsprechend der Windrichtung aus und erlaubt damit taktische Manöver, um Gegner aus der Deckung zu treiben. In **World of Conflict** beeindruckt der volumetrische Rauch, der anders als früher nicht zweidimensional und kantig wirkt, sondern sich ausdehnt und sogar auf Witterungsbedingungen wie Wind und Regen reagiert. Daran mangelt es aber meist noch. Kaum eine

Nebelschwade oder Rauchwand breitet sich aus oder wirbelt lebensecht um hindurchstreuende Spielfiguren. Ebenso ergeht es dem virtuellen Wasser, das bisher noch nicht wirklich fließen darf. Stattdessen wird mit Hilfe von mehr oder weniger geschickt platzierten Effekten versucht, genau diesen Eindruck zu erwecken.

Das Problem liegt bisher in den sehr aufwändigen Berechnungen, die nötig sind, um zum Beispiel Flüssigkeiten darzustellen. Auch hier liegen die Hoffnungen auf DirectX 11: Zum einen soll es die für Rauch und Nebel wichtigen Partikeleffekte effizienter berechnen und so mehr Performance aus der Hardware holen. Zum anderen lockt der Compute Shader (siehe »DirectX 11«) mit dem Versprechen, aufwändige Physiksimulationen in nie gekannter Geschwindigkeit auf der Grafikkarte berechnen zu lassen. Besonders Rauch und Wasser würden ungemein davon profitieren.



# Deferred Shading

- › Was es bringt: effiziente Darstellung zahlreicher Lichtquellen
- › Wer es kann: Kantenglättung funktioniert nur mit DirectX-10-Hardware
- › Was es kostet: wenig Leistung



Aus den einzelnen Arbeitsschritten errechnet die Hardware die fertige Szene. Erst ganz am Ende wird das Bild mit Post-Processing-Effekten wie Tiefen- und Bewegungsunschärfe verfeinert.

››› Deferred Shading erlaubt spektakuläre Beleuchtung ohne großen Performance-Verlust.

Von 2000 bis 2002 erregten die Kyro-Grafikkarten von ST Microelectronics mit viel Leistung für wenig Geld einiges Auf-

sehen. Dem überragenden Preis-Leistungs-Verhältnis lag eine Technik zu Grunde, die erst seit kurzem wieder in Spielen eingesetzt wird – das Deferred Rendering (zu Deutsch: verzögertes Rechnen). Dabei wird das zu berechnende Bild in kleine Teile zerschnitten, einzeln berechnet und

wieder zusammengefügt. Das spart viel Leistung, weil frühzeitig alle Polygone weggeschmissen werden, die in der jeweiligen Szene gar nicht zu sehen sind. Nur was übrig bleibt, wird überhaupt beleuchtet. Das erlaubt eine große Zahl an dynamischen Lichtquellen. Auf dem PC benutzen

Stalker, Dead Space, Tabula Rasa und GTA 4 das Deferred Shading. Ein Aushängeschild dieser Technik gibt es allerdings nur auf der Playstation 3. Killzone 2 schafft mit Deferred Shading eine auf der Konsole bisher nicht für möglich gehaltene, dynamische Optik (siehe Bilderstrecke).

## Ambient Occlusion

- › Was es bringt: realistischere Oberflächenbeleuchtung und Schatten
- › Wer es kann: alle Grafikkarten mit Pixel Shadern
- › Was es kostet: viel Leistung

››› Ambient Occlusion lässt Oberflächen realistischer erscheinen, indem es deren Umgebung in die Beleuchtungsberechnung mit einbezieht.

In der Realität wird das Licht nicht nur von reflektierenden, sondern auch von auf den ersten Blick nicht reflektierenden Oberflächen zurückgeworfen. So erscheinen etwa Ecken und Falten von Objekten häufig dunkler, da die umgebenden Oberflächen diffuse Reflexionen abgeben und so die Engstellen abdunkeln. Ambient Occlusion bezieht solche Reflexionen mit in die Farbberechnung der

Oberflächen ein und erreicht so eine realistischer wirkende Beleuchtung der 3D-Objekte. Meist werden dazu virtuelle Strahlen von der zu berechnenden Oberfläche ausgeschieden. Erreicht ein Strahl den Himmel oder Hintergrund der Spielszene, wird die Oberfläche heller dargestellt, blockieren Objekte in der Umgebung einen Strahl, verdunkelt sich die entsprechende Stelle.

Derzeit verwenden die meisten Spiele das so genannte »Screen Space Ambient Occlusion«, ein auf Performance getrimmtes Verfahren, wobei die Pixel Shader der Grafikkarte nur einige Pixel in der Umgebung der zu berechnenden Oberfläche mit in die

Kalkulation einbeziehen. Mit DirectX 11 kommt aber »High Definition Ambient Occlusion« dazu. Die nötigen Berechnungen finden dann komplett im Compute Shader (siehe »DirectX 11«) statt, bisher war dafür der Pixel Shader zuständig. Der flexiblere Compute Shader soll wesentlich komplexere Berechnungen mit besserer Bildqualität ermöglichen, ohne dass die Performance entsprechend sinkt. Das bislang übliche »Screen Space Ambient Occlusion«, das sich auf GeForce-Karten ab der Treiber-Version 185.66 auch in vielen älteren Spielen aktivieren lässt, kostet nämlich je nach Titel bis zu satte 40 Prozent Leistung.



Hier sehen Sie eine von AMD programmierte Technik-Demo des mit DirectX 11 kommenden »High Definition Ambient Occlusion«. Die mit HDAO an den Kanten und Rändern des unteren Bildes erzeugten Schattierungen erhöhen den Eindruck realistischer Beleuchtung subtil, aber spürbar.



# Spielen in echtem 3D

- › Was es bringt: dreidimensionaler Eindruck in Spielen
- › Wer es kann: stereoskopische 3D-Brillen und Monitore
- › Was es kostet: je nach Technik bis zu 50 Prozent Leistung

››› Stereoskopische Darstellungstechniken sollen Spiele für das menschliche Auge dreidimensional erscheinen lassen.

Während die meisten Grafiktricks der Entwickler möglichst fotorealistische Spielszenen auf konventionellen Monitoren zum Ziel haben, täuschen 3D-Brillen und -Monitore unsere Augen und erzeugen ein scheinbar dreidimensionales Abbild. Alle entsprechenden Techniken zur dreidimensionalen Darstellung basieren auf der Stereoskopie. Dabei wird unseren beiden Augen jeweils ein leicht verschobenes Bild derselben Szene untergeschoben. Da unser Gehirn Tiefeninformationen aus den Unterschieden zwischen den vom linken und vom rechten Auge ge-

lieferten Informationen ermittelt, lässt es sich täuschen. In der Realität liefert aber auch die sich ständig ändernde Krümmung der Augenlinse beim Fokussieren auf weitere oder nähere Objekte zusätzliche Tiefeninformationen. Ebenso versucht das Auge bei den gängigen 3D-Darstellungsverfahren, wie vom alltäglichen Sehen gewohnt, die momentan betrachteten Gegenstände »scharf zu stellen«. Da die Objekte oder Figuren trotz der vorgegaukelten Räumlichkeit aber alle in derselben Entfernung auf dem zweidimensionalen Monitor dargestellt werden, scheitert der Fokussierungsversuch des Auges, was sich in Schwindel oder Übelkeit ausdrücken kann.

Derzeit buhlen zwei Techniken um die Gunst der Käufer: Nvidias 3D-Vision-Kit mit Shutter-Brille



Für den dreidimensionalen Eindruck auf einem 3D-Fernseher ist eine passende 3D-Brille nötig – sonst stören die versetzten Doppelbilder.

für 130 Euro, das einen der noch seltenen 120-Hz-TFTs voraussetzt. Der ist nötig, um jedem Auge annähernd flimmerfreie 60 Bilder pro Sekunde liefern zu können. Teurer sind spezielle 3D-Monitore, die per facettierter Oberfläche zwei Bilder gleichzeitig darstellen, wovon jedes Auge mittels einer polarisierten Brille nur das



Spezielle 3D-Kameras mit zwei Linsen erstellen stereoskopisches Bildmaterial bereits bei der Aufnahme.

jeweils passende wahrnimmt. Eine der ersten 3D-Techniken lebt ebenfalls wieder auf: Nvidia will in Kürze jeder Grafikkarte eine der bekannten Rot-Grün-Brillen beilegen, um jedem Käufer mit Hilfe der passenden Treibereinstellung ein rudimentäres 3D-Erlebnis unabhängig vom verwendeten Monitor zu ermöglichen.

## Kantenglättung und Texturfilter

- › Was es bringt: vermeidet pixelige Kanten und matschige Texturen
- › Wer es kann: alle Grafikkarten
- › Was es kostet: je nach Einstellung wenig bis viel Leistung

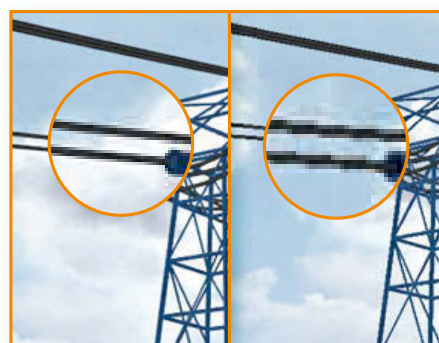
››› Geglättete Pixeltreppen und stets scharfe Texturen steigern die Atmosphäre und Glaubwürdigkeit.

Kantenglättung oder Anti Aliasing (kurz: AA) erhöht die optische Qualität in den meisten Spielen deutlich. Denn alle auf Ihrem Monitor gezeigten Objektkanten oder Linien bestehen aus einzelnen, aneinander gereihten Pixeln. Solange die Pixelketten exakt horizontal oder vertikal zur Kamera verlaufen, stellt das kein Problem dar, da die Linien homogen und glatt wirken. Meist verlaufen Kanten im Spiel aber schräg und wirken bei genauer Betrachtung wie unrealistische Pixeltreppen. Genau diese Treppenbildung wird durch Kantenglättung gemindert. Dazu analysiert die Technik die umliegenden

Pixel und schafft einen farblichen Übergang zwischen Pixeltreppe und Hintergrund. Je höher die Anti-Aliasing-Stufe, umso mehr Pixel werden in diese Berechnung mit einbezogen und umso glatter wirken die schrägen Kanten danach. In der niedrigsten Einstellung 2x AA bleibt der Performance-Hunger moderat, allerdings gelingt auch die Kantenglättung nur mittelmäßig. Ab 4x AA verschwinden die hässlichen Pixeltreppen fast vollständig, die Einstellung kostet aber selbst auf High-End-Grafikkarten spürbar Leistung. Eine Unterart der Kantenglättung ist Transparenz-AA, das auch die Kanten von durchsichtigen Texturen wie Zäunen oder Drahtgittern glättet.

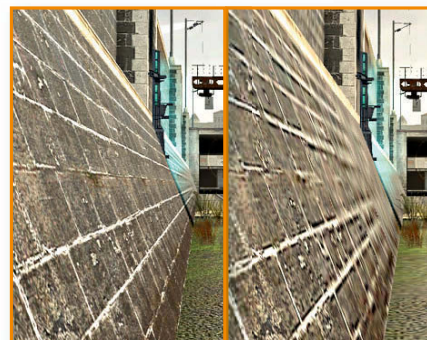
Die anisotrope Texturfilterung (kurz: AF) verschönert dagegen die Texturen im Spiel. Ohne AF

Ohne Kantenglättung haben Schrägen hässliche Kanten (rechts).



verschwinden die Polygontapeten in der Ferne sowie bei flachem Blickwinkel. Vor allem in Titeln mit sich häufig wiederholenden Texturen wie etwa die Strecken in einem Rennspiel gewinnt die Optik durch die anisotrope Texturfilterung enorm. Anders als Antialiasing können Sie AF heute bei fast allen Titeln aktivieren, da der Leistungseinbruch auf modernen Grafikkarten meist nur sehr gering ausfällt.

Scharfe Texturen auch bei flachem Blickwinkel dank anisotroper Filterung (links).





# Echtzeit-Raytracing

- › Was es bringt: physikalisch korrekte Darstellung
- › Wer es kann: theoretisch jede Hardware
- › Was es kostet: auf aktueller Hardware viel zu viel Leistung

››› Mit Raytracing entstehen in den Hollywood-Studios beeindruckende Spezialeffekte. 2010 will Intel Raytracing mit der Larrabee-Grafikkarte auch in Spielen etablieren.

Wenn Sie durch die Hochhausschluchten von New York flanieren, sehen Sie in den Glasfassaden Spiegelungen der umliegenden Gebäude. Laufen Sie als Niko Bellic durch Liberty City, sind die Fenster nicht mehr als mausgraue Texturen. Mit heutiger 3D-Technik lassen sich Spiegelungen nämlich nur höchst unsauber darstellen. Raytracing (zu Deutsch: Strahlenverfolgung) funktioniert ganz anders als die etablierten Verfahren: Grob zusammengefasst schickt eine Raytracing-Engine von der Position des Betrachters für jeden Bildpunkt einen Strahl in die Szene. Trifft der auf ein festes Objekt, zum Beispiel eine Betonwand, wird ein Shader-Programm aufgerufen und die endgültige Farbe des Bildpunktes berechnet. Falls sich der Strahl aber mit einer spiegelnden Fensterscheibe schneidet, lenkt das Material unseren Strahl im korrekten Winkel ab. Irgendwann trifft er wieder auf ein Objekt – etwa ein gegenüberliegendes Hochhaus – und dann wird dort ein Shader-Programm



Bei lichtdurchlässigen Materialien wie Glas kann Raytracing seine **konzeptionellen Vorteile** voll ausspielen.

aufgerufen, das aus den bisher gesammelten Informationen die Farbe des Pixels bestimmt.

Wenn man die gleiche Szene auf konventionelle Art berechnen möchte, setzt man eine Kamera in das Fenster, macht einen Screenshot aus diesem Blickwinkel und speichert ihn als Textur. Die wird dann auf das Fenster geklebt. Dummerweise brauchen Texturen viel Speicher und Spiegelungen haben die Eigenart, sich auch ineinander zu spiegeln. Dazu wird wechselseitig ein Screenshot nach dem anderen geschossen, und der Speicherbedarf schnell in exorbitante Höhen.

Dass Raytracing in Spielen bisher nicht zum Einsatz kam, liegt in erster Linie an den hohen Hardware-Anforderungen. Bisher ist es unmöglich, Echtzeit-Raytracing in einer so hohen Qualität darzustellen, dass es mit Spielen wie **Crysis** mithalten kann. Möglicherweise ändert sich das aber bald: Intel arbeitet seit geraumer Zeit an einem eigenen Grafikprozessor. Die bisher Larrabee genannte Hardware soll Echtzeit-Raytracing möglich machen. Noch in diesem Jahr bekommen ausge-



Wasser einmal mit Raytracing (unten) und einmal ohne. Auch wenn das obere Bild auf den ersten Blick etwas spektakulärer wirkt: Nur mit Raytracing gelingen derart **realitätsnahe Objektspiegelungen**.

wählte Entwickler die ersten Karten, und Ende 2010 will Intel mit dem Verkauf beginnen. Wir sind gespannt, ob es gelingt, einerseits Raytracing in Echtzeit zu berechnen und andererseits auch Spiele der letzten Jahre flüssig

darzustellen. Ohnehin bezweifeln wir, dass anfangs Spiele erscheinen, die ausschließlich Raytracing benutzen. Die Kombination aus herkömmlicher 3D-Grafik und Raytracing-Effekten halten wir für wahrscheinlicher.

FK



In einem Report der Ausgabe 07/2004 haben wir erstmals über Raytracing berichtet. Damals fertigte uns der Student Daniel Pohl von seiner Diplomarbeit **Quake 3 Raytraced** diesen Screenshot an. Heute arbeitet er bei Intel an der Software für die kommende Larrabee-Grafikkarte.





Erst im direkten Vergleich offenbaren sich die **Größenunterschiede** zwischen den einzelnen Notebooks (von links: mySN XMG8, Alienware M17X, Asus G60VX, Samsung X460).

# Vier Notebooks im Test

Keinen Platz zuhause oder ständig unterwegs? Aktuelle Notebooks versprechen hohe Leistung, kosten aber meist viel Geld. Wir testen vier aktuelle Modelle.

Bei den langweiligen Verwandten oder im Zug schnell mal eine Partie des aktuellen Lieblingstitels spielen? Kein Problem mit einem aktuellen Spiele-Notebook. Wenn da nur nicht die vielen Nachteile wären wie horrenden Anschaffungskosten, keine Aufrüstmöglichkeiten und eine deutlich geringere Leistung als die großen, grauen Brüder unterm Schreibtisch. Wir schicken vier mobile Spaß-Maschinen durch unseren Benchmark-Parcours aus **Call of Duty 4** sowie dem extrem hardware-hungrigen **Crysis**.

Alienware, Asus und mySN Schenker verbauen mit der GeForce GTX 260M den gleichen Grafikchip in ihren Testgeräten, beim Business-Notebook **X460** von Samsung sorgt eine GeForce 9200M GS für eine rudimentäre 3D-Beschleunigung. Bei der Wahl des Prozessors sind sich hingegen alle Hersteller einig: In allen vier Geräten steckt ein Zweikerne vom Typ Core 2 Duo.

Deutlicher fallen die Unterschiede bei Größe, Gewicht, Display-Auflösung sowie Akkulaufzeit aus. Während das Asus **G60VX** mit 16-Zoll-Display und 3,3 Kilo noch als transportabel durchgeht, müssen Sie mit dem Alienware **M17X** einen fast sechs Kilo schweren 17-Zöller schleppen.

## 1. Platz Asus G60VX

**Den besten Kompromiss aus Größe, Gewicht, Leistung und Preis bietet das Asus G60VX – nur die kurze Akkulaufzeit nervt.**

Als einziges Notebook im Test schafft es das 1.300 Euro teure **G60VX**, **Crysis** auch in der nativen Auflösung des 16-Zoll-Displays flüssig darzustellen. Einziger Vorteil der recht geringen Auflösung von 1366x768 Bildpunkten. Im Betrieb abseits von Spielen stört uns die geringe Auflösung, denn viel Platz zum Arbeiten haben wir da nicht. Die GeForce GTX 260M sorgt zusammen mit einem 2,53 GHz schnellen Core 2 Duo P9400 sowie 4,0 GByte Arbeitsspeicher für eine hohe Spieleleistung – trotz deutlich kompakterer Ausmaße ist das **G60VX** nur zehn Prozent langsamer als das Alienware **M17X**. Unverständlich: Trotz 4,0 GByte RAM installiert Asus nur die 32-Bit-Variante von Windows Vista. Zwar liefert das **G60VX** als einziges Notebook auch ohne Steckdose die volle Leistung, dafür geht dem Akku nach kurzen 36 Minuten die Puste aus, während die Konkurrenz durchgehend

über eine Stunde durchhält. Wie mySN beim **XMG8** setzt auch Asus auf die von Apple und Sony bekannte Tastatur mit großen Zwischenräumen. Die Abstände lassen Vielschreiber flottes tippen, allerdings biegt sich die Asus-Tastatur in der linken Hälfte ein wenig durch. Auf einen abgesetzten Pfeil- und Nummernblock müssen Sie verzichten, da haben die größeren Notebooks mehr zu bieten. Bei der Ausstattung geht Asus in die Vollen und legt dem **G60VX** neben einem Notebook-Rucksack noch eine Razer **Copperhead** in den Karton – eine bessere Wahl als eine Spiele-Vollversion.

Für den täglichen Einsatz eignet sich das **G60VX** nicht nur wegen seines vergleichsweise niedrigen Gewichts von 3,3 Kilogramm, sondern auch aufgrund der leisen Kühlung. Unter Volllast erhitzt sich das Notebook allerdings am linken Boden deutlich und bläst viel heiße Luft heraus.

## 2. Platz Alienware M17X

**Mit fast sechs Zentimetern Höhe und annähernd sechs Kilogramm Gewicht ist das schnelle Alienware M17X nicht wirklich mobil.**

Im 2.500 Euro teuren **M17X** von Alienware stecken gleich zwei Grafikkarten: eine schnelle, stromhungrige GeForce GTX 260M und eine lahme, aber genügsame GeForce 9400M GS. Wenn das Stromkabel in der Steckdose steckt, schaltet das **M17X** per Hybrid-SLI beide Grafikkarten zusammen und überholt teilweise das mySN **XMG8** mit der eigentlich schnelleren GeForce GTX 280M. In der nativen Auflösung von 1920x1200 schafft das Alienware-Notebook in **Call of Duty 4**

44,2 fps – in maximalen Details und 4xAA/8xAF. **Crysis** fordert dem **M17X** hingegen in der nativen Auflösung zu viel ab (22,6 fps). Wenn Sie dem Alienware-Brocken den Stecker ziehen, bricht die Leistung extrem ein. **Call of Duty 4** läuft dann statt mit 44,2 nur noch mit 4,8 Bildern pro Sekunde. Durch die Stromspareforce hält zwar der Akku unterwegs 75 Minuten, Spielen macht so aber keinen Spaß.

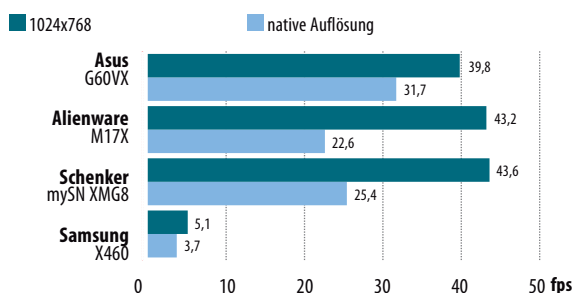
Individualisten können die Beleuchtung des **M17X** optisch auf ihren Geschmack hin anpassen. Bei der Ausstattung zeigt sich Alienware knauserig und liefert trotz des hohen Preises nur eine Baseball-Cap sowie ein kleines Mauspad mit – das macht Asus beim **G60VX** deutlich besser. Auch bei der Lautstärke zieht das außerirdische Notebook den Kürzeren, fangen die Lüfter unter Volllast doch deutlich an zu röhren. Außerdem eignet sich das **M17X** nur für Spieler ohne fettige Finger, denn die matte Beschichtung des Gehäuses zieht Fingerabdrücke geradezu magisch an. Bei der Tastatur setzt Alienware auf ein Standard-Layout inklusive abgesetztem Nummern-Block.

## 3. Platz mySN XMG8

**Full-HD-Auflösung, 18,4-Zoll-Display und die derzeit schnellste Grafikkarte machen noch kein perfektes Spiele-Notebook.**

mySN verbaut im **XMG8** den derzeit schnellsten Notebook-Grafikchip, die GeForce GTX 280M. Im Zusammenspiel mit einem 2,8 GHz schnellen Core 2 Duo P9700 sowie 4,0 GByte RAM und Windows Vista 64 Bit brauchen Sie sich um ordentliche Spieleleis-

### Crysis, hohe Details, DirectX 10





tung keine Sorgen zu machen. **Call of Duty 4** läuft in maximalen Details und mit aktivierten Bildverbesserungen (4xAA, 8xAF) in der nativen Auflösung von 1920x1080 mit annähernd 50 fps – da hält kein anderes Notebook in unserem Test mit. Auch in **Crysis** liegt das **XM68** vorne, allerdings verhindert die Full-HD-Auflösung einen ruckelfreien Spielspaß (25,4 fps sind zu wenig). Wenn Sie dem **XM68** den Stecker ziehen, können Sie zwar noch 65 Minuten spielen, allerdings bricht die Leistung extrem stark ein.

Mit 18,4 Zoll ist das **XM68** riesig, dennoch bleibt das Gewicht mit 5,2 Kilo knapp unterhalb der 5,6 Kilo des **M17X** von Alienware. Die Lüfter blasen unter Last teils deutlich hörbar. Im Vergleich arbeitet das etwas langsamere Asus **G60VX** wesentlich ruhiger. Ähnlich wie Alienware peppt auch mySN das Notebook mit blinkenden Lichtern auf, inklusive einem blau beleuchteten Tribal-Motiv

auf dem Display-Deckel. Im Gegensatz zum **M17X** können Sie die Farbe der LEDs und deren Intensität aber nicht beeinflussen. Beim Tastaturlayout setzt mySN auf Gewohntes, sogar einen eigenen Nummern-Block besitzt das **XM68**. Zusätzlich finden Sie acht Makro-Tasten am linken Rand der Tastatur, allerdings speichern die nur magere sechs Zeichen. Ansonsten gibt es kaum Extras – zu dünn für ein 2.100-Euro-Notebook. Umso reicher fallen die Fingerabdrücke aus, die am **XM68** haften bleiben, denn auf der glänzenden Oberfläche sehen Sie jeden Fleck.

#### 4. Platz Samsung X460

**Mit 1,8 Kilo Gewicht und einem 14,1-Zoll-Display ist das X460 ein Paradebeispiel für Mobilität – aber nicht für Spiele.**

Ein wenig unfair ist der Vergleich schon, denn schließlich tritt

das **X460** mit einer schwachbrüstigen GeForce 9200M GS gegen hochgezüchtete GTX-Boliden an. Doch das 1.300 Euro teure Samsung-Notebook hat andere Vorzüge als pure Spieleleistung, zumal weniger hardware-hungrige Titel durchaus ruckelfrei laufen. **Call of Duty 4** läuft in der nativen Auflösung von 1280x800 und niedrigen Details immerhin annähernd spielbar, Adventures wie **The Book of Unwritten Tales** genießen Sie hingegen auch in voller Grafikpracht stets flüssig. Denn abgesehen von der GeForce 9200M GS ist das **X460** nicht schlecht ausgestattet. So sorgt ein 2,4 GHz schneller Core 2 Duo P8600 zusammen mit 4,0 GByte Arbeitsspeicher für genügend Leistung im Alltag.

Ebenso alltagstauglich sind Gewicht (1,8 Kilo), Akkulaufzeit (75 Minuten) sowie die kompakten Ausmaße – ein GameStar-Heft ist nur ein paar Zentimeter schmaler. Vielschreiber freuen sich über die gelungene Tastatur, auch wenn



**Benutzerdefinierte Makros** rufen Sie beim **XM68** über acht Tasten ab, allerdings passen nur magere sechs Zeichen in ein Makro.

platzbedingt ein eigener Nummern-Block fehlt. Schelte fängt sich hingegen das Display ein. Zwar leuchtet der LED-Bildschirm ausreichend stark und lässt sich sogar um 180° neigen, allerdings verfälschen schon minimale Kopfbewegungen die Farben. Neben dem Notebook und einer samtähnlichen Hülle finden Sie keine weiteren Extras im Karton.

Wenn Ihnen Gewicht und kompakte Maße wichtiger sind als reine Spiele-Leistung, ist das **X460** einen Blick wert. **HW**

## Testergebnisse

	1	2	3	4
				
<b>GameStar</b> Testieger/Hardware-Referenz Notebooks bis 1.500 Euro	<b>G60VX</b>	<b>M17X</b>	<b>XM68</b>	<b>X460</b>
Hersteller / Preis	Asus / 1.300 Euro	Alienware / 2.500 Euro	mySN Schenker / 2.120 Euro	Samsung / 1.400 Euro
<b>Technische Angaben</b>				
CPU / Arbeitsspeicher	Core 2 Duo P9400 (2,53 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo P9600 (@2,80 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo P9700 (2,80 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo P8600 (2,40 GHz) / 4,0 GByte
Grafik-Chip / Video-RAM	GeForce GTX 260M / 1,0 GByte GDDR3	GeForce GTX 260M / 1,0 GByte GDDR3	GeForce GTX 280M / 1,0 GByte GDDR3	GeForce 9200M GS / 256 MByte GDDR3
Display / native Auflösung / entspiegelt	16 Zoll / 1366x768 / nein	17 Zoll / 1920x1200 / nein	18,4 Zoll / 1920x1080 / nein	14,1 Zoll / 1280x800 / ja
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam	2x 320 GByte / DVD-Brenner / ja	2x 500 GByte / DVD-Brenner / ja	2x 500 GByte / DVD-Brenner / ja	320 GByte / DVD-Brenner / ja
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem	39,5 x 27,7 x 4,4 cm / 3,3 kg / Vista Home Premium 32 Bit	40,1 x 32,1 x 5,4 cm / 5,6 kg / Vista Home Premium 64 Bit	43,9 x 29,9 x 4,4 cm / 5,1 kg / Vista Home Premium 64 Bit	33 x 24,6 x 3,2 cm / 1,8 kg / Vista Business 32 Bit
<b>Bewertung</b>				
<b>Spielleistung (40%)</b> Pro & Kontra	<b>37/40</b> + sehr schnell + auch in nativer Auflösung stets flüssig + volle Leistung im Akkubetrieb	<b>38/40</b> + sehr schnell + auch für AA/AF + maue Leistung im Akkubetrieb + in nativer Auflösung nicht immer ruckelfrei	<b>38/40</b> + sehr schnell + auch für AA/AF + maue Leistung im Akkubetrieb + in nativer Auflösung nicht immer ruckelfrei	<b>17/40</b> + schnell genug für genügsame Spiele + von aktuellen 3D-Spielen überfordert + AA/AF so gut wie nie nutzbar
<b>Display (20%)</b> Pro & Kontra	<b>17/20</b> + sehr scharf + brillante Farben + gute Interpolation + spiegelt + geringe Auflösung	<b>18/20</b> + sehr scharf + sehr hohe Auflösung + ordentliche Farben + solide Interpolation + spiegelt stark	<b>18/20</b> + sehr scharf + Full-HD-Auflösung + ordentliche Farben + solide Interpolation + spiegelt	<b>15/20</b> + scharf + spiegelt kaum + satte Farben + solide Interpolation + stark winkelabhängig + niedrige Auflösung
<b>Technik (20%)</b> Pro & Kontra	<b>18/20</b> + sehr gute Tastatur + leise + vergleichsweise leicht + wird sehr heiß + geringe Akkulaufzeit in Spielen	<b>16/20</b> + solide Tastatur + gute Akkulaufzeit + deutlich hörbar unter Last + sehr schwer + störrisches Touchpad	<b>15/20</b> + ordentliche Tastatur + im 2D-Modus leise + solide Akkulaufzeit + in Spielen deutlich hörbar + schwer	<b>19/20</b> + sehr gute Tastatur + leicht + leise unter Last + solide, aber nicht überragende Akkulaufzeit
<b>Ausstattung (10%)</b> Pro & Kontra	<b>9/10</b> + HDMI + VGA + eSATA + Kartenleser + Maus + Rucksack + keine Vollversionen + kein Blu-ray-Laufwerk	<b>7/10</b> + HDMI + Displayport + eSATA + Kartenleser + Mauspad + Kappe + kein Blu-ray-Laufwerk	<b>7/10</b> + HDMI + DVI + eSATA + Kartenleser + acht Makro-Tasten + kein Blu-ray-Laufwerk	<b>6/10</b> + HDMI + VGA + Kartenleser + kein Blu-ray-Laufwerk + kein eSATA + keine Extras
<b>Erweiterbarkeit (10%)</b> Pro & Kontra	<b>7/10</b> + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	<b>8/10</b> + Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	<b>7/10</b> + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	<b>8/10</b> + Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar
<b>Fazit</b>	Sehr schnelles Spieler-Notebook mit gutem Kompromiss bei Größe und Gewicht. Nur die geringe Akkulaufzeit stört im Alltag.	SLI-Notebook mit abschaltbarer GeForce GTX 260M und dadurch guter Akkulaufzeit. Die Optik ist aber Geschmackssache.	Solides Spieler-Notebook mit hoher Leistung und riesigem Display, aber mauer Ausstattung und schmutz-anfälliger Oberfläche.	Sehr leichtes und mobiles 14-Zoll-Notebook mit guter Tastatur und akzeptabler Akkulaufzeit, allerdings zu wenig Leistung für aktuelle Spiele.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Mangelhaft</b>
	<b>88</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>65</b>



# Zotac GeForce GTX 295



Die derzeit **schnellste Grafikkarte für Spieler** ist die **GeForce GTX 295**. Mittlerweile steht ein überarbeitetes Modell mit nur einer Leiterplatte und anderem Lüfter im Handel.



Die **aktuelle GeForce GTX 295** mit nur einer Leiterplatte vor dem alten Sandwich-Modell mit zwei Platinen.

Wenn es ausschließlich auf die höchste Leistung ankommt, haben Spieler nur eine Wahl: Die knapp 400 Euro teure **GeForce GTX 295** stellt selbst technisch aufwändige Spiele wie **Crysis** oder **Far Cry 2** in der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 mit feiner Kantenglättung flüssig dar.

Nun hat Nvidia die **GeForce GTX 295** überarbeitet. Bisher hatte jeder der zwei Grafikchips eine eigene Platine, die über eine SLI-Brücke miteinander verbunden waren und sich unter einer wuchtigen Kühlerabdeckung verbargen. Beim neuen Modell sind die zwei Grafikchips (wie bei der Radeon HD 4870 X2) auf einer gemeinsamen Platine verlötet. Das sollte in erster Linie die Herstellungskosten senken, schlägt aber auch auf die Endkundenpreise durch: Viele Hersteller verkaufen die neue **GeForce GTX 295** für knapp 400 Euro und damit rund 60 Euro billiger als geplant. Wir testen die rund 390 Euro teure **GeForce GTX 295** von Zotac.

## Die neue GeForce GTX 295

Die überarbeitete **GeForce GTX 295** arbeitet wie das alte Modell intern als SLI-Verbund aus zwei GeForce-GTX-285-Grafikchips mit zusammen 480 Shader-Einheiten. Chip, Shader-Einheiten und GDDR3-Speicher takten mit 576/1.242/2.016 MHz, die alte GTX 295 arbeitet mit praktisch gleich schnellen 576/1.242/2.000 MHz. Die Speicherkonfiguration pro Chip entspricht der GeForce GTX 275 (896 MByte, 448 Bit breite Datenleitung), sodass die **GeForce GTX 295** auf insgesamt 1.792 MByte Speicher kommt.

Bis heute muss entweder das Spiel selbst oder der Treiber die SLI-Unterstützung mitbringen. Ansonsten nutzen aktuelle Titel oft nur einen der beiden Grafikprozessoren. Immerhin hat Nvidia das Problem erkannt und bietet mittlerweile unabhängig von Treiber-Erscheinungsterminen getrennte SLI-Profil-Updates an, so zum Beispiel für **Anno 1404**.

## GeForce Maximus

**Daniel Visarius:** Selbst wenn ich einen 30-Zoll-TFT hätte, würde ich mir keine GTX 295 kaufen, und das gilt auch für das neue Modell. Verstehen Sie mich nicht falsch: Eine schnellere Grafikkarte als die GTX 295 gibt es einfach nicht. Aber mir persönlich ist die Karte zu laut und zu stromhungrig. Wer maximale Leistung wünscht und jedes Spiel in hohen Auflösungen mit maximalen Details und feiner Kantenglättung spielen möchte, liegt bei der GTX 295 aber genau richtig.



daniel@gamestar.de

## Spieleleistung

Die Performance der neuen **GeForce GTX 295** ist über jeden Zweifel erhaben. Die High-End-Grafikkarte leistet genau das, was wir vom Vorgängermodell gewohnt sind: absolute konkurrenzlos hohe Benchmark-Resultate. **Crysis** etwa läuft unter DirectX 10 mit hohen Details in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung mit 61,4 fps. In 2560x1600 reicht der Atem der 480 Shader noch für ebenfalls gut spielbare 44,5 fps. In Einzelfällen, vorrangig in niedrigeren Auflösungen wie 1680x1050 und ohne Kantenglättung, arbeitet die neue GeForce GTX 295 zwischen einem und drei Bildern pro Sekunde schneller als das alte Modell. Bei **Call of Duty 4**-Ergebnissen von 179,1 und 176,9 fps macht das aber nicht einmal ein Prozent aus. Möglicherweise ist der minimal höhere Speichertakt für diese in der Praxis nicht spürbare Leistungssteigerung verantwortlich.

Wer maximale Spiele-Performance will, braucht die **GeForce GTX 295**. Nur mit dieser Grafikkarte lassen sich also die technisch fordernden Titel in extremen Auflösungen mit Kantenglättung immer flüssig spielen.

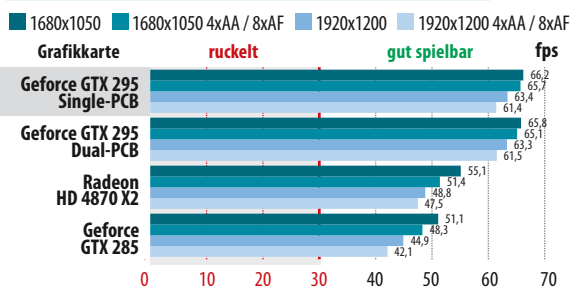
## Lüfter & Lautstärke

Bedingt durch die Bauweise mit einer einzelnen Leiterplatte kann Nvidia auf den aufwändigen Sandwich-Kühler des Vorgängermodells verzichten. An der Laut-

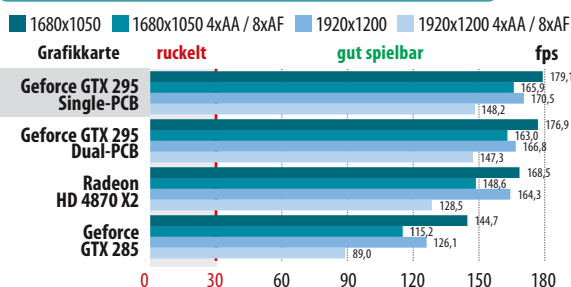
stärke ändert das nur wenig. Weiterhin bleibt die **GeForce GTX 295** im 2D-Betrieb unter Windows leicht hörbar und dreht im 3D-Betrieb unter Volllast in den deutlich hörbaren Bereich auf. Im direkten Vergleich finden wir das Lüftergeräusch des neuen Modells aber angenehmer, weil es weniger schrillt. Dennoch ist die Grafikkarte so laut, dass sie praktisch jede andere Komponente im PC spielend übertönt. Empfindliche Ohren sollten also nach wie vor auf Abstand gehen.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6373

### Crysis DirectX 10, hohe Details



### Call of Duty 4 DirectX 9, maximale Details



## GeForce GTX 295

Ca. Preis 390 Euro Hersteller Zotac

### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	2x GT200b	RAM-Anbindung	2x 448 Bit
GPU-/DDR-Takt	576/2.016 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	2x 896 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

### BEWERTUNG

Spieleleistung	mit Abstand schnellste Grafikkarte für Spieler selbst in 2560x1600 mit Kantenglättung jederzeit flüssig	40/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter + Kantenglättung minimal schlechter als Radeon	18/20
Technik	PhysX + SLI + nur DirectX 10.0 + sehr hoher Strombedarf unter Last + teils Mikroruckler	16/20
Kühlsystem	in 2D nur leicht hörbar + in Spielen deutlich hörbar + blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte	6/10
Ausstattung	insgesamt 1792 MByte + Race Driver Grid + 3DMark Vantage Advanced + HDMI-Adapter	9/10

**Fazit** Derzeit schnellste Grafikkarte überhaupt! Allerdings rechnet sich die 400-Euro-Investition erst bei einem TFT-Monitor mit mindestens 24-Zoll-Diagonale.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

89

## Grafikkarte Sapphire



Die **Radeon HD 4890 Vapor-X 1,0 GByte** will ihren vergleichsweise hohen Preis von 220 Euro durch gleich vier Monitorausgänge (DVI, VGA, HDMI, Displayport), eine moderate Übertaktung sowie einen leiseren Lüfter rechtfertigen – eine gängige Radeon HD 4890 gibt es derzeit ab 160 Euro. Die gelungene Ausstattung komplettieren der **3DMark Vantage** und ein DVD-Software-Paket.

Bei der Spieleleistung schlägt sich die **Vapor-X** wie erwartet gut. Der RV790-Grafikchip taktet mit 870 MHz statt 850 MHz, der 1,0 GByte große GDDR5-Videospeicher mit 4.200 statt 3.900 MHz. Damit erreicht die **Radeon HD 4890 Vapor-X 1,0 GByte** durchschnittlich 74,7 fps, während eine Radeon HD 4890 mit Standardtakt auf 73,0 fps kommt. So bleibt letztlich auch die **Radeon HD 4890 Vapor-X** hinter einer GeForce GTX 275 zurück, die ab knapp 200 Euro zu haben ist und in unserem Test 78,5 fps leistet. Der Ventilator der **Vapor-X** dreht langsamer und leiser als auf dem Referenzmodell von AMD. In der Praxis ist die Radeon unter Windows kaum zu hören. Unter Volllast im 3D-Betrieb dreht der Ventilator in den hörbaren Bereich auf, bleibt aber dennoch ein gutes Stück ruhiger als das Standardmodell von Chiphersteller AMD. **DV**

► GameStar.de-Quicklink: 6393

## Grafikkarte EVGA



Hersteller EVGA beschleunigt seine **GeForce GTS 250 Superclocked** von einem Chip-, Shader- und GDDR3-Speichertakt von 738/1.836/2.200 MHz auf geringfügig schnellere 771/1.890/2.246 MHz. In der Spielepraxis verpuffen diese paar Extra-Megahertz: Durchschnittlich leistet die **GeForce GTS 250 Superclocked** 60,0 fps, eine normal getaktete GeForce GTS 250 rechnet mit 59,7 fps praktisch genauso schnell. Der Vergleich mit einer Radeon HD 4890 geht mit im Schnitt 60,0 gegen 50,9 fps klar zugunsten der **GTS 250 Superclocked** aus. Eine Radeon HD 4870 hingegen liegt vor der EVGA-Platine (60,0 zu 64,1 fps). Und mit im Schnitt 69,2 fps arbeitet eine GeForce GTX 260-216 nochmal schneller.

Die Ausstattung ist spartanisch. Außer der Karte selbst liegt nur ein Stromadapter, ein Adapter von DVI auf VGA sowie eine Treiber-CD im Karton. Der Lüfter bleibt unter Windows weitestgehend ruhig, dreht in Spielen jedoch deutlich hörbar auf. Unterm Strich leistet die 130 Euro teure **GeForce GTS 250 Superclocked** zu wenig für ihren Preis. Eine normale GTS 250 arbeitet kaum langsamer, kostet aber 30 Euro weniger. Und für 130 Euro bekommen Sie deutlich schnellere Karten wie die Radeon HD 4870 oder die GeForce GTX 260-216. **DV**

► GameStar.de-Quicklink: 6391

## Soundkarte Asus



Für 40 Euro bietet Asus mit der **Xonar DS** eine günstige Soundkarte mit deutlich mehr Klangfähigkeiten als Onboard-Chips an. Die **Xonar DS** unterstützt »DTS Interactive«, mit dem Sie 5.1-Spieleklänge in Echtzeit in ein (verlustbehaftetes) Digitalsignal umwandeln können und so keine drei Analogstreifen zu Ihrem Lautsprechersystem brauchen. Für Spieler am interessantesten ist jedoch eine von Asus entwickelte EAX-Simulation namens »GX« (Game Experience). Damit gaukelt die **Xonar DS** dem Spiel die EAX-5.0-Fähigkeiten einer Soundblaster X-Fi vor und gibt auf diese Weise bis zu 128 Stimmen samt Effekten wieder. Qualitativ überzeugt der EAX-Klon, auch wenn die EAX-Effekte einer X-Fi authentischer wirken. Zudem klappt mit »GX« auch der Raumklang in älteren Spielen unter Windows Vista. Was im Vergleich zur X-Fi jedoch fehlt, ist die überzeugende Surround-Simulation auf einem Stereo-Headset – für Spieler ein Grund zur nur 20 Euro teureren **Soundblaster X-Fi Extreme Music** zu greifen.

Neben den analogen Aus- und Eingängen bietet die **Xonar DS** auch eine digitale S/P-Dif-Schnittstelle. Zudem passt sie mit dem beiliegenden, schmaleren Slot-Blech (»Low Profile«) auch in flache Multimedia-PCs. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6403

### Radeon HD 4890 Vapor-X

Ca. Preis 220 Euro Hersteller Sapphire

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV790 RAM-Anbindung 256 Bit  
GPU-/DDR-Takt 870 / 4.200 MHz DirectX-Version 10.1  
Video-RAM 1024 MByte Steckplatz PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

<b>Spieleleistung</b>	1920x1200 immer flüssig auch mit Kantenglättung	35/40
<b>Bildqualität</b>	derzeit bestes AA + gutes AF AF flimmert teils leicht	19/20
<b>Technik</b>	DirectX 10.1 + Crossfire unter Last hoher Strombedarf kein PhysX	18/20
<b>Kühl-system</b>	leise in 2D hörbar in Spielen blockiert einen Steckplatz	6/10
<b>Aus-stattung</b>	1024 MByte + 3DMark DVD-Software + DVI, HDMI, DP, VGA	8/10

**Fazit** Moderat übertaktete Radeon HD 4890 mit vielen Anschlüssen und guter Ausstattung. Im Vergleich zur ähnlich teuren GeForce GTX 275 etwas langsamer.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

86

### GeForce GTS 250 SC

Ca. Preis 130 Euro Hersteller EVGA

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip G92b RAM-Anbindung 256 Bit  
GPU-/DDR-Takt 771 / 2.246 MHz DirectX-Version 10.0  
Video-RAM 512 MByte Steckplatz PCIe 16x

#### BEWERTUNG

<b>Spieleleistung</b>	schnell bis 1920x1200 oft genügend Leistung für AA / AF	30/40
<b>Bildqualität</b>	sehr gutes AA + perfektes AF AA schlechter als Radeon	18/20
<b>Technik</b>	SLI + PhysX + moderater Strombedarf kein DirectX 10.1	16/20
<b>Kühl-system</b>	unter Windows leise in Spielen deutlich hörbar blockiert Steckplatz	6/10
<b>Aus-stattung</b>	512 MByte Speicher sonst nichts	5/10

**Fazit** Nur mäßig übertaktete GeForce GTS 250 mit saftigem Preis-Aufschlag. Im Konkurrenzvergleich für die gebotene Performance einfach zu teuer – und zu laut.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

75

### Xonar DS

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

Chip Xonar Rauschabstand 100 dB  
Sampling 96 / 192 kHz Aufnahmespuren 8  
A/D-Wandler 24 Bit Fernbedienung -

#### BEWERTUNG

<b>Klang</b>	gute Klangqualität klare Auflösung keine Raumklangsimitation	34/40
<b>Spieleleistung</b>	EAX-5.0-Simulation mit 128 Stimmen aber auf CPU berechnet	17/20
<b>Technik</b>	EA-5.0-Klon + DTS Interactive kein Dolby Digital Live	15/20
<b>Aus-stattung</b>	Digitalausgang + Low-Profile-Option kein Digitalkabel	5/10
<b>Treiber</b>	übersichtlich Raumklang in älteren Spielen auch unter Vista	8/10

**Fazit** Günstige Soundkarte mit EAX-5.0-Option in Spielen, aber keiner Surround-Simulation auf Headsets. Dank des Low-Profile-Slot-Blechs auch für schlanke PCs geeignet.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

79



## Headset Razer



Das Neue am **Megalodon** ist nicht das Headset selbst, denn das gibt's baugleich bereits unter dem Namen **Carcharias** (80 Euro). Beim 150 Euro teuren **Megalodon** verbindet Razer das Stereo-Headset allerdings mit einem USB-Soundchip in einer Tischfernbedienung und nennt das Ganze **Megalodon**. Die Fernbedienung dient zum Einstellen der Gesamtlautstärke oder den Pegeln der (virtuellen) Raumklangkanäle. Zudem regeln Sie dort die Empfindlichkeit und Ausgangsleistung des Mikrofons oder schalten es stumm.

Im Test überzeugt das **Megalodon** uns weitgehend, vor allem der virtuelle Raumklang liefert stets präzise Richtungsinformationen. So hören Sie sofort, aus welcher Richtung Gegner nahen oder wo gerade gekämpft wird. Im Konkurrenzvergleich mit einer **Soundblaster X-Fi** (mit Stereo-Headset) sowie Logitechs **G35** liegen die unterschiedlichen Raumklangtechniken in etwa auf einem Präzisionsniveau, allerdings klingt die X-Fi am besten. Die kräftigen und klaren Bässe des **Megalodon** gefallen uns aber ebenfalls gut. Die leicht spitzen Höhen sowie die etwas zu schwachen Mitten stören in Spielen zwar nicht, beim Musikhören schlägt sich Sennheisers günstigeres **PC161** (50 Euro) aber besser. FK

► GameStar.de-Quicklink: 6389

## Komplett-PC Ultraforce

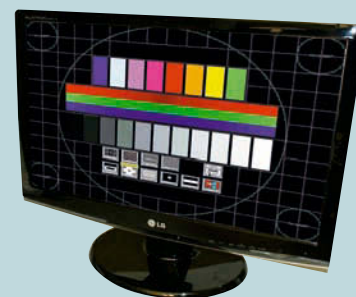


Der 1.500 teure **Ultraforce X920 Geforce GTX 285 Silent** setzt auf klassisch-schlichtes Design: Das schwarze Cooler-master **Sileo**-Gehäuse verzichtet auf optischen Schnick-Schnack. Die Spieleleistung ist mit einem Core i7 920 (4x 2,67 GHz), 6,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher sowie einer Gainward Geforce GTX 285 mit 1.024 MByte Grafikspeicher dagegen alles andere als unscheinbar. **Crysis** läuft in 1680x1050 und hohen Details mit 45,5 fps flüssig. Um die 6,0 GByte RAM auch nutzen zu können, ist Windows Vista Home Premium in der 64-Bit-Version mit Service Pack 2 vorinstalliert.

Betriebssystem und Treiber sind auf aktuellem Stand, auf meist eher nervige Extra-Software verzichtet Hersteller Ultraforce. Die 1,0-TByte-Festplatte ist in eine 80,0 GByte große Partition für das System und eine Datenpartition unterteilt, eine zweite Platte wäre dennoch schöner gewesen. Obwohl das Laufwerk nicht entkoppelt ist, läuft der Rechner auch unter Last sehr leise – störende Vibrationen gibt es keine. Für ausreichend Frischluft bei niedrigem Geräuschpegel sorgen neben zwei 120-mm-Gehäuselüftern der leise Lüfter der Gainward-Grafikkarte und der sehr gute Prozessorkühler **Xigmatek HDT-S1284**. NG

► GameStar.de-Quicklink: 6397

## Monitor LG



Für 170 Euro bietet das 21,5-Zoll-TFT **W2253TQ** von LG viel Ausstattung. So besitzt es die Full-HD-Auflösung 1920x1080 Pixel und unterstützt bei älteren Titeln ohne Breitbildformat auch die unverzerrte (aber nicht bildschirmfüllende) 4:3-Wiedergabe. Mit DVI- sowie VGA-Schnittstelle sind ausreichend Anschlussmöglichkeiten vorhanden, die passenden Kabel liegen bei. Im übersichtlich strukturierten, deutschen Menü finden Sie neben den gängigen Einstellungen samt Profilen zum Speichern auch einige reichlich sinnlose Optionen, wie die Möglichkeit den TFT in den Schwarz-Weiß-Betrieb zu schalten. Die Bedienung gelingt mit Hilfe der berührungsempfindlichen Tasten meist problemlos, aber bei schnell aufeinander folgenden Tastendrücken reagieren die Bedienelemente zu langsam.

Vor allem in Spielen kann der **W2253TQ** punkten: kräftige, aber nicht übertrieben wirkende Farben sowie absolut spieletaugliche Reaktionszeiten ohne Schlieren oder Kantenunschärfen. Zum Einsatz als reiner Büromonitor könnte die Textdarstellung dagegen noch etwas schärfer sein, außerdem spiegelt der mit Klavierlack überzogene Rand im Tageslicht relativ stark. Die Verarbeitung geht bis auf den etwas wackeligen Standfuß in Ordnung. FK

► GameStar.de-Quicklink: 6392

### Megalodon

Ca. Preis 150 Euro

Hersteller Razer

#### TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	20 - 20.000 Hz	Übertragung	Kabel
Surround	ja, virtuell	Kabellänge	3,3 m
Klangregler	Lautst., Mikro	Anschluss	USB

#### BEWERTUNG

Klang	präziser Raumklang + druckvoller Bass + sehr gut aufgelöst	28/30
Sprachqualität	sehr gute Sprachverständlichkeit + klare Sprachübertragung	28/30
Klang Musik	sauberer Bass + dynamisch + Mitten etwas flach	17/20
Ergonomie	gut gepolstert + leicht + Lautstärkeregler schwergängig	8/10
Ausstattung	USB + virtueller Raumklang + Tischfernbedienung	9/10

**Fazit** Komfortables Headset mit präzisem virtuellen Raumklang sowie kräftigen Bässen. Für 150 Euro gibt's aber klanglich bessere Kombis aus Soundkarte und Headset.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

90

### X920 GTX 285 Silent

Ca. Preis 1.500 Euro

Hersteller Ultraforce

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core i7 920, 2,67 GHz	Mainboard	EX58-UD4P
Festplatte	1,0TByte Samsung	RAM	6,0 GByte
3D-Karte	Geforce GTX 285	Laufwerke	12x DVD±R DL

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	gute Spieleleistung bis 1920x1200 + auch mit AA/AF	33/40
Ausstattung	X-Fi-Soundkarte + Front Panel + Vista 64 Bit + eine Festplatte	16/20
Technik	sehr saubere Verkabelung + komplett gedämmt + leise Lüfter	18/20
Lautstärke	stets sehr leise + DVD-Zugriffe dagegen hörbar	8/10
Aufrüstbarkeit	2 RAM-Slots frei + zukunftssichere Standards + 3. RAM-Slot verdeckt	9/10

**Fazit** Schneller und ausnehmend leiser Spiele-PC mit sehr guter Verarbeitung. Für den Preis von 1.500 Euro fällt die Ausstattung jedoch etwas zu dünn aus.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

84

### W2253TQ

Ca. Preis 170 Euro

Hersteller LG

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	21,5 Zoll	Helligkeit	300 cd/m²
Ange. Reaktionszeit	2 ms	Kontrast	50.000:1
Native Auflösung	1980x1020	Blickwinkel	170°/160°

#### BEWERTUNG

Bildqualität	kräftige Farben + hoher Kontrast + nur zufriedenstellende Textschärfe	33/40
Spieleleistung	voll spieletauglich + gute Interpolation bis 1280x720	18/20
Technik	spiegelt nicht + Bildformat einstellbar + Standfuß etwas wackelig	17/20
Ausstattung	DVI + HDCP + kippbar + alle Kabel dabei + kein HDMI	6/10
Bedienung	deutsch + übersichtliches Menü + Touch-Tasten reagieren behäbig	7/10

**Fazit** Full-HD-Monitor mit 4:3-Wiedergabe-Option und kräftiger, kontrastreicher Farbdarstellung. Das behäbige Touch-Tastenfeld stört nur bei häufigen Einstellungsänderungen.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

81

# TECHtelmechtel

PhysX auf Radeon-Karten / Spiele auf externer Festplatte / 550 Watt und Crossfire? / 6-Pin-Stromkabel für neue Grafikkarte fehlt



Die schicken PhysX-Effekte von Sacred 2 bleiben GeForce-Grafikkarten vorbehalten.

## DVD

Nvidia GeForce-Referenztreiber  
ATI Radeon-Referenztreiber  
Microsoft  
DirectX 9.0c

## GameStar.de

Fachbegriffe  
einfach erklärt  
► Quicklink: L8

## PhysX auf Radeons

Ich habe den Patch 2.4.0 für Sacred 2 installiert und das Spiel mit PhysX ausprobiert. Daraufhin zeigten sich heftige Ruckler und Sacred 2 meinte, ich bräuchte eine bessere Grafikkarte als eine GeForce 8800 GTX. Soweit ich weiß, ist meine Asus EAH4870 besser. Was ist da los?

André Namur

In der Tat ist ihre Radeon HD 4870 schneller als eine GeForce 8800 GTX. Allerdings funktioniert PhysX grundsätzlich nur mit GeForce-Karten. Radeons können zwar ebenfalls Physik berechnen, aber nicht über Nvidias eigene PhysX-Erweiterung, und nur die wird von Sacred 2 unterstützt. Wenn Sie PhysX trotzdem aktivieren, übernimmt nicht die Radeon die Physik, sondern die CPU. Weil diese dafür viel zu langsam ist, ruckelt Sacred 2 stark. Entweder Sie deaktivieren PhysX, oder Sie kaufen sich eine GeForce.

## 6-Pin-Stromkabel für neue Grafikkarte

Vor einiger Zeit habe ich meine betagte GeForce 8600 GT

durch eine Radeon HD 4770 abgelöst. Doch als ich diese in meinen PC einbauen wollte, konnte ich keinen sechspoligen Stromanschluss finden (es handelt sich um das Netzteil Power LC420H). Kann ich die Grafikkarte irgendwie anschließen, ohne gleich ein neues Netzteil kaufen zu müssen?

Maximilian Paleschke

Ja, Sie können die Radeon HD 4770 über einen Adapter mit dem Netzteil verbinden. In den meisten Grafikkarten-Kartons liegt dazu ein Kabel von einem 6-poligen Stromanschluss auf zwei gängige 4-Pin-Molex-Stromstecker, wie sie bei älteren Festplatten und optischen Laufwerken zum Einsatz kommen. Wenn dieser Adapter bei Ihrer Grafikkarte fehlt, so können Sie ihn im Fachhandel für einen kleinen Betrag erwerben.

## Spiele auf externer Festplatte

Mich würde interessieren, ob ich moderne PC-Spiele wie Crysis in vernünftiger Qualität von einer externen Festplatte spielen kann. Ist USB 2.0 dafür schnell genug?

Björn Lorenz

Aus zwei 4-Pin-Molex-Stromanschlüssen wird per Adapter ein sechspoliger für Grafikkarten.

Je nach Spiel und Festplatte, ja. USB 2.0 kann in der Praxis bis zu 40 MByte pro Sekunde übertragen, und so viel sollte das Laufwerk dann auch bewältigen. Aktuelle Serial-ATA-Festplatten schaffen aber zwischen 80 und 120 MByte/s. Bei Spielen wie Crysis oder GTA 4, die auch während eines Abschnittes ständig von der Festplatte lesen, werden Nachladeruckler auftreten. In Titeln, bei denen anfangs nur einmal geladen wird und dann erst wieder beim nächsten Abschnitt, fallen einfach die Ladezeiten etwas länger aus. Sind die Daten aber alle im Speicher, haben Sie keinen Nachteil durch das externe Laufwerk. Wenn Sie unbedingt Crysis & Co. auf einer externen Festplatte installieren wollen, so empfehlen wir Ihnen statt USB 2.0 aber die externe SATA-Schnittstelle, die genauso schnell arbeitet wie ihr internes Pendant. Nur: Nicht jeder PC beziehungsweise jedes Mainboard hat einen solchen Anschluss. Gegebenenfalls können Sie sich mit einer eSATA-Erweiterungskarte behelfen, die im Handel ab etwa 50 Euro zu haben ist.

## 550 Watt und Crossfire?

Ich besitze ein System mit einem Core 2 Quad Q6600, dem MSI-Mainboard P45 Platinum, 4,0 GByte DDR3-1333-Arbeitspeicher, einer Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition sowie einem 550-Watt-Netzteil von BeQuiet. Genügt die Netzteil-Leistung, um noch eine zweite Radeon HD 4890 Toxic GameStar Edition einzubauen?

David Teuber

Das lässt sich leider nicht pauschal beantworten. Zum einen hängt es davon ab, welches 550-Watt-Modell Sie von BeQuiet haben – zwischen den einzelnen Modellen gibt es durchaus Unterschiede. Zum anderen könnte ei-



Eine Radeon HD 4890 Toxic lässt sich mit bis zu drei gleichen Karten zusammenschalten.

ne Crossfire-Konfiguration mit diesem Netzteil möglicherweise funktionieren, wenn sonst nur wenig Stromverbraucher im Rechner stecken. Je mehr Festplatten, optische Laufwerke und Erweiterungskarten Sie haben, desto unwahrscheinlicher ist das allerdings. Um einen stabilen Betrieb sicherzustellen, sollten Sie die Konfiguration entweder vor dem Kauf testen können oder besser gleich ein größeres Kraftwerk mit einer Leistung zwischen 650 oder 700 Watt erwerben.

DV



Mit einer externen Festplatte können Sie Ihre Spiele-Installationen einfach mitnehmen.

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post:  
IDG Entertainment Verlag,  
Redaktion GameStar,  
Stichwort: TECHtelmechtel  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an:  
[tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass uns das wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.





# Einkaufsführer 10/2009

Diesen Monat haben es zwei neue Produkte direkt an die Spitze ihrer Liste geschafft. Zum einen steigt die pfeilschnelle Doppel-Chip-Karte GeForce GTX295 von Zotac auf Platz 1 der besten Grafikkarten über 300 Euro ein. Zum anderen erklimmt das Asus G60VX den Thron der Spiele-Notebooks bis 1.500 Euro.

**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
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	
Phenom II X3 720 Boxed	110 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus M3A78 Pro	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
Palit Radeon HD 4870 Sonic / 512 MB	140 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Samsung Spinpoint F1 320 GByte	30 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Cooltek CT-K2	30 €
<b>Netzteil</b>	
Sharkoon SHA550	50 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>500 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b> <span>UPDATE +70 €</span>	
Zotac GeForce GTX 275 Amp!	210 €
<b>Bessere Soundkarte</b> <span>+60 €</span>	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €

**Fazit** Flotter DirectX-10-PC mit ausge-  
reiften Komponenten und schneller  
Grafikkarte. Dank etablierter Standards  
auch zukünftig leicht aufzurüsten.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.000-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel AM3</b> <span>UPDATE</span>	
Phenom II X4 955 Black Edition	170 €
<b>Prozessorkühler</b>	
EKL Groß Clock 'ner	30 €
<b>Mainboard PCI Express</b> <span>UPDATE</span>	
MSI DKA790GX Platinum	130 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
Zotac GeForce GTX 285 / 1,0 GByte	290 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €
<b>Festplatte</b>	
Samsung Spinpoint F1 1.000 GByte	70 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>930 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <span>UPDATE -80 €</span>	
Zotac GeForce GTX 275 Amp!	210 €
<b>Kleinere Festplatte</b> <span>-20 €</span>	
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
<b>Prozessor Sockel 1366</b>	
Core i7 920	240 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Mugen 2	40 €
<b>Mainboard PCI Express</b> <span>UPDATE</span>	
MSI X58 Platinum	200 €
<b>Arbeitsspeicher</b> <span>UPDATE</span>	
Corsair XMS 6,0-GByte-Kit DDR3	100 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b> <span>NEU</span>	
Zotac GeForce GTX 295 / 1,7 GByte	390 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate 7.200.11 1.500 GByte	110 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	85 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec P183	130 €
<b>Netzteil</b>	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.455 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <span>-100 €</span>	
Zotac GeForce GTX 285	290 €
<b>Kleinere Festplatte</b> <span>-60 €</span>	
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	50 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC  
mit umfangreicher, zukunftssicherer  
Ausstattung und pfeilschneller Grafik-  
karte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** Sehr gut

## Grafikkarten

### PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Asus EAH4770 Formula** PREISTIPP  
► 77 ► 100 € ► 09/09 ► (02102) 959 90  
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MB
- Club 3D CGAX-4832I** UPDATE  
► 73 ► 90 € ► 05/09 ► -  
flott, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4830 / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT 1,0 GB Sonic**  
► 69 ► 90 € ► 05/09 ► -  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GB
- Sparkle SF-PX98GT512D3** UPDATE  
► 65 ► 80 € ► 10/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT Sonic** UPDATE  
► 64 ► 90 € ► 10/08 ► -  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB

### PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Palit HD 4870 Sonic Dual Edition** PREISTIPP  
► 86 ► 170 € ► 05/09 ► -  
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GB
- Powercolor HD 4890 PCS+** UPDATE  
► 85 ► 200 € ► 09/09 ► -  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GByte
- Zotac GeForce GTX 260<sup>2</sup>**  
► 84 ► 160 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05  
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MB
- Sapphire Radeon HD 4890 OC** UPDATE  
► 84 ► 180 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB
- Asus ENGTX275**  
► 83 ► 200 € ► 07/09 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, stets leise, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte

### PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Zotac GeForce GTX 285**  
► 87 ► 290 € ► 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!** PREISTIPP  
► 86 ► 210 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, leise, übertaktet, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MB
- Sapphire Radeon HD 4890 VaporX** NEU  
► 86 ► 220 € ► 10/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB
- Gainward GTX 275**  
► 84 ► 210 € ► 06/09 ► -  
sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte
- Asus EAH4890 Vol. Tweak**  
► 84 ► 220 € ► 06/09 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, übertaktet, laut, DX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GByte

### PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Zotac GeForce GTX 295** NEU  
► 89 ► 390 € ► 10/09 ► (01805) 727 744 73  
schnellste Karte im Segment, DirectX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB
- Asus ENGTX295** UPDATE  
► 88 ► 420 € ► 03/09 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB
- Zotac GeForce GTX 285 AMP** PREISTIPP  
► 87 ► 310 € ► 03/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte
- 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 ► 310 € ► 05/09 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, recht leise, übertaktet, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GByte

## Monitore

TFTs 22 – 23 ZOLL  
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung Syncm. 2243BW** **UPDATE**  
► 87 ► 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**  
► 84 ► 180 € ► 04/09 ► (02154) 91 80

voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**4 LG W2253TQ** **NEU**  
► 81 ► 170 € ► 10/09 ► -

voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080 / 21,5 Zoll

**5 LG W2242PM** **UPDATE**  
► 81 ► 190 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

TFTs 22 – 23 ZOLL  
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo S2231W** **UPDATE**  
► 93 ► 510 € ► 07/08 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

**2 HP W2228H** **PREISTIPP**  
► 89 ► 250 € ► 03/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**3 Samsung Syncmaster 2263DX** **UPDATE**  
► 89 ► 300 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, umfangreiche Ausstattung, 1680x1050 / 22 Zoll

**4 NEC EA221WM**  
► 88 ► 220 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

**5 Eizo S2202W**  
► 85 ► 290 € ► 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 ► 220 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 Benq V2400W** **UPDATE**  
► 84 ► 240 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Fujitsu Amilo SL 3260W**  
► 82 ► 290 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Iiyama B2409HDS** **PREISTIPP**  
► 81 ► 220 € ► 06/09 ► -

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

**5 Benq M2400HD** **UPDATE**  
► 81 ► 220 € ► 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 ► 310 € ► 07/08 ► (089) 996 990

voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 NEC 24WMGX3** **UPDATE**  
► 90 ► 450 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, brillantes Bild, kräftige Farben, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Eizo HD2442W**  
► 89 ► 1.100 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Samsung 245T**  
► 88 ► 680 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

**5 NEC 2490WUXi** **UPDATE**  
► 88 ► 700 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

## Mainboards

SOCKEL 775  
BIS 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P45 Platinum**  
► 90 ► 100 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / Crossfire / Intel P45

**2 Gigabyte P43-ES3G** **PREISTIPP**  
► 80 ► 65 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

schnell, lautlos / DDR2-1200 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

**3 Gigabyte EP41 UD3L**  
► 78 ► 60 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

schnell, lautlos / DDR2-800 / kein Crossfire oder SLI / Intel G41

**4 Gigabyte EP45 UD3L**  
► 77 ► 90 € ► 07/09 ► (01803) 428 468

sehr schnell, lautlos / DDR2-1366 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

**5 MSI P45 Neo-F**  
► 73 ► 70 € ► 05/09 ► (01805) 251 512

schnell, lautlos / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P45

SOCKEL 775  
AB 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus Maximus II Gene** **UPDATE**  
► 92 ► 150 € ► 09/09 ► (02102) 959 90

Micro-ATX-Bord / DDR2-1300 / Crossfire / Intel P45

**2 EVGA Nforce 780i SLI FTW** **UPDATE**  
► 90 ► 170 € ► 09/09 ► -

Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / SLI / Nvidia Nforce 780i

**3 Asus P5Q Deluxe** **PREISTIPP**  
► 85 ► 140 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Bord / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

**4 MSI P45D3 Platinum**  
► 84 ► 140 € ► 08/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Bord / Crossfire / Intel P45

**5 MSI P35 Platinum**  
► 79 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512

sehr schnell / lautlos / Intel P35

SOCKEL AM3  
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI 790FX-GD70** **UPDATE**  
► 93 ► 150 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

**2 Asus M4A78T-E** **UPDATE**  
► 90 ► 110 € ► 09/09 ► (02102) 959 90

Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX

**3 Gigabyte MA790XT-UD4P**  
► 89 ► 100 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X

**4 Gigabyte MA770T-UD3P** **PREISTIPP**  
► 83 ► 70 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

ordentliche Ausstattung / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

**5 MSI 770-C45**  
► 83 ► 70 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

SOCKEL AM2(+)  
PHENOM / ATHLON 64 X2  
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus M4A79 Deluxe** **UPDATE**  
► 92 ► 140 € ► 03/09 ► (02102) 959 90

Vollausstattung, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD 790FX

**2 MSI DKA790GX Platinum** **PREISTIPP**  
► 90 ► 120 € ► 03/09 ► (01805) 251 512

schnell, Crossfire, Übertakter-Bord / unterstützt alle Phenoms / 790GX

**3 Asus M3N-HT Deluxe** **UPDATE**  
► 90 ► 110 € ► 03/09 ► (040) 471 103 691

SLI, tolle Ausstattung / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

**4 Asus Crosshair 2 Formula** **UPDATE**  
► 87 ► 130 € ► 07/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Bord / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

**5 Gigabyte MA790GP-DSH4** **UPDATE**  
► 84 ► 150 € ► 03/09 ► (01803) 428 468

lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 790GX

## Sound

## SOUNDKARTEN



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Auzentech X-Fi Forte 7.1**  
► 90 ► 140 € ► 04/09 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, PCI Express

**2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1**  
► 89 ► 150 € ► 06/08 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

**3 Soundblaster X-Fi Elite Pro** **UPDATE**  
► 89 ► 200 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00

perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

**4 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal1ty Pro**  
► 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**  
► 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

## STEREO-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 Edifier S2000**  
► 90 ► 340 € ► 09/09 ► (0043) 3135 544330

sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

**3 Teufel Concept C**  
► 87 ► 150 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00

sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

**4 Razer Mako**  
► 86 ► 300 € ► 04/08 ► (01805) 125 133

sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest

**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 Razer Megalodon** **NEU**  
► 90 ► 150 € ► 10/09 ► (01805) 125 133

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

**3 Beyerdynamic MMX 300**  
► 90 ► 300 € ► 01/08 ► -

extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

**4 Logitech G35** **UPDATE**  
► 89 ► 100 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

**5 Razer Carcharias** **PREISTIPP**  
► 88 ► 70 € ► 03/09 ► (01805) 125 133

druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht



## 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

UPDATE

►80 ►25 € ►10/08 ►(01805) 125 133  
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

## 5 Microsoft Sidewinder X5

►78 ►40 € ►Online ►-  
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände



## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G19

►87 ►140 € ►06/09 ►(069) 920 321 65  
Luxus-Tastatur mit Farb-Display, Makrotasten und USB-Hub

## 2 Microsoft Sidewinder X6

PREISTIPP

►83 ►40 € ►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 Steelseries 7G Pro Gaming

UPDATE

►79 ►100 € ►08/08 ►(0045) 702 500 75  
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

## 5 Razer Lycosa

►78 ►70 € ►09/08 ►(01805) 125 133  
präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet



## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

UPDATE

►92 ►200 € ►05/08 ►-  
extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

## 2 Logitech G25

►88 ►180 € ►12/06 ►(069) 920 321 65  
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 3 Thrustmaster Ferrari F430

PREISTIPP

►84 ►90 € ►03/09 ►(09123) 965 80  
starkes Force Feedback, teils Metall, präzise

## 4 Logitech Momo Racing FF

►79 ►75 € ►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

►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

►95 ►60 € ►11/08 ►-  
extrem präzise, tolle Ausstattung, nur für rechte Hände

## 4 Razer Mamba

UPDATE

►95 ►110 € ►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 ►135 € ►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 Asus G60VX

NEU

►88 ►1.300 € ►10/09 ►(02101) 959 90  
Core 2 Duo P9400 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 16 Zoll

## 2 MSI GT735

PREISTIPP

►83 ►900 € ►12/08 ►(01805) 251 521  
Turion X2 Ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 3 MSI GT627

UPDATE

►83 ►1.200 € ►04/09 ►(01805) 251 521  
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9800M GS / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 4 Samsung R560 Aura P8700 Diego

UPDATE

►82 ►1.200 € ►Online ►Quicklink: 6365  
Core 2 Duo P8700 / GeForce 9600M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 5 Asus G50V

UPDATE

►81 ►1.200 € ►12/08 ►(02101) 959 90  
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll



## AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Toshiba Qosmio X300-140

►91 ►2.900 € ►06/09 ►-  
Core 2 Extreme QX9300 / 2x GeForce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 2 Cybersystem SX15T5

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 M17X

NEU

►87 ►2.500 € ►10/09 ►(0800) 100 20 79  
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 4 mySN XMG8

NEU

►85 ►1.200 € ►10/09 ►-  
Core 2 Duo P9700 / GeForce GTX280M / 4,0 GB RAM / 18,4 Zoll

## 5 HP HDX 18-1110eg

UPDATE

►82 ►1.500 € ►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

►88 ►40 € ►06/07 ►(01805) 905 071  
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

## 4 Asus Triton 81

►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

UPDATE

►88 ►30 € ►10/06 ►(01805) 905 071  
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 4 Zalman VF950 LED

►88 ►30 € ►08/09 ►(01805) 905 071  
hohe Kühlleistung, Lüftersteuerung, passt auf alle Mainstream-Karten

## 5 EKL Alpenföhn Heidi

►87 ►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 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie



## Alle Laufwerkstests in Zusammenarbeit mit PCWELT

## FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Western Digital Velociraptor

►67 ►200 € ►Online ►Quicklink: 5386  
300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

## 2 Samsung Ecogreen F2 HD154UI

UPDATE

►64 ►100 € ►Online ►Quicklink: 6367  
1.500 GByte / 5.400 U/min / 32 MByte Cache / SATA

## 3 Samsung Ecogreen F2 HD502HI

PREISTIPP

►64 ►60 € ►Online ►Quicklink: 6368  
500 GByte / 5.400 U/min / 16 MByte Cache / SATA

## 4 Samsung Spinpoint F1 RAID HD103UJ

►57 ►120 € ►Online ►Quicklink: 5984  
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

## 5 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

UPDATE

►53 ►70 € ►Online ►Quicklink: 5742  
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA



# Die Familienfalle

In der Lizenzvereinbarung von Die Sims 3 sollen sich zahlreiche Fußangeln verbergen. Doch wir klären auf: Alles Panikmache, Electronic Arts will nur Ihr Bestes!



## Gamestar-Fotoroman Folge 122: Tastennamen







Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 11/2009  
am 30. September.  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Preview: Call of Duty Modern Warfare 2

Vom zweiten Weltkrieg haben langsam fast alle genug. **Modern Warfare 2** verspricht wieder ein Szenario in der Gegenwart beziehungsweise nahen Zukunft. Wir spielen auf der Gamescom die aktuellste Version. In unserer großen Preview präsentieren wir Ihnen alle Fakten rund um den potenziellen Action-Hit und finden heraus, ob Story, Skripts und Atmosphäre die Qualität des Vorgängers erreichen können.



## Preview: Arcania

Bis jetzt kennt die Welt von **Arcania** nicht viel mehr als die schöne Grafik und (weitgehend in der Theorie) das neue Kampfsystem. Auf der Gamescom werden wir den Entwicklern auf den Zahn fühlen und alle ergatterten Bilder und Infos in der nächsten GameStar an Sie weiterreichen.



## Test: Need for Speed: Shift

Die **Need for Speed**-Reihe ist aus dem vorzeitigen Ruhestand aufgetaucht wie Phönix aus der Asche: Wenn all die Neuerungen funktionieren, wartet das bislang beste **Need for Speed** auf uns! Mehr verrät Ihnen der Test in der nächsten Ausgabe.



## Test: Wolfenstein

Was ist aus **Wolfenstein** geworden? Auf der E3 haben wir schon uns schon ein erstes Bild machen können. Von der veralteten Grafik und dem einfallslosen Design waren wir zunächst enttäuscht. Im Test finden wir heraus, ob **Wolfenstein** ein paar Asse im Ärmel hat und doch ein Hit wird.

## Windows 7 im Test

Am 22. Oktober steht **Windows 7** in den Läden. Für den kommenden Hardware-Schwerpunkt testen wir das vermeintlich beste Windows aller Zeiten auf Geschwindigkeit, Sicherheit, Stabilität und Komfort. Außerdem prüfen wir mit aktuellen Top-Titeln und Spiele-Klassikern, wie sich **Windows 7** bei Spielen schlägt.



## Das Beste von der Gamescom

Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, findet gerade die **Gamescom** in Köln statt. Wir sind direkt vor Ort, kämpfen uns durch Menschenmassen und knacken die Tresore der Hersteller, um Ihnen in der nächsten Ausgabe alle Highlights der Messe und die GameStar-Enthüllungen präsentieren zu können.

**Verlag**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer**  
Verlagsleitung  
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  
York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur**  
Stellv. Chefredakteur  
Leitender Redakteur  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt  
Daniel Visarius

Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Nico Gutmann (Praktikant), Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Christian Schneider (Trainee), Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Cedric Borsche (Praktikant), Sara Geller (Praktikantin)  
**Director of Online and New Business**  
Online  
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier

**Medien-Produktion**  
David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christoph Lindner (Praktikum)  
**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Redaktionsassistentin  
Freie Mitarbeiter

**Abonnement**  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)

**Jahresbezugspreise**  
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten**  
ISSN Nummern  
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04  
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb**  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland  
Assistentin  
Vertriebsmarketing  
Vertrieb Handelsauflage  
Anschrift wie Redaktion  
Josef Kreitmair (-243)  
Melanie Stahl (-738)  
Matthias Weber (Ltg.) (-154),  
Manuela Eue (-156)  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage**  
Online-Reichweite (IVW 7/2009)  
34.254.276 Page Impressions  
5.864.293 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  
IDG Entertainment Media GmbH  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de

© Copyright  
Layout-Entwurf  
Titel  
Fotos  
Einsendungen  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Haftung**



Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.  
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

Gedruckt auf LEIPA ultraMag semigloss, zertifiziert als „FSC mix“ Papier SGS-COC-2176 und ausgezeichnet mit dem blauen Engel nach RAL-UZ 72