



Cover der Abo-Auflage

## GameStar 12/2009 Ausbildung jetzt!

### Jetzt im Handel: WoW Magazin 10/09



Auch im Winter geht's in unserem WoW-Magazin heiß her. Ob **feurige Schlachten gegen Onyxia**, heftige Kämpfe mit 25 Mann im Kolosseum der Kreuzfahrer oder brandaktuelle Gerüchte zum nächsten WoW-Addon **Cataclysm**, wir haben die besten Taktiken und neusten Infos für Sie. Außerdem finden Sie

wichtige Tipps, wie Sie Ihren WoW-Account vor Hackern schützen.

### Offizielles Sims Magazin 3/09



Ab sofort für 6,99 Euro am Kiosk: Feiern Sie mit Ihren Sims das 30-jährige Jubiläum mit dem exklusiven **IKEA Billy-Regal!** Wenn Ihnen dazu noch das passende Heim fehlt, finden Sie im **luxuriösen Villen-Special** und auf der DVD sicher ein neues Traumhaus.

Außerdem mit dabei: Styles und Tipps für Halloween, exklusive Infos zum Sims-3-Addon »Reiseabenteuer« und extravagante Design-Tipps für den Herbst. Noch mehr Details und eine Leseprobe unter [www.sims-magazin.de](http://www.sims-magazin.de).

**GameStar bildet aus** Von Stern bis Spiegel wurde in den vergangenen Jahren viel geschrieben über die »**Generation Praktikum**«. Gemeint sind junge Menschen, die in sehr kurzfristige Arbeitsverhältnisse gedrängt werden und dort – oft für minimalen oder gar keinen Lohn – als Mädchen für alles fungieren; das Klischee vom kaffeekochenden Prakti eben. Sie wandern von einem Praktikum ins nächste, ohne etwas zu lernen oder Aussicht auf Festanstellung.

Zwar ist ein Praktikum bei GameStar noch nie ein Kaffeekoch-Semester gewesen und Geld gibt's auch, trotzdem haben wir die Situation grundlegend geändert: Am 1.10. sind in der IDG Entertainment Media GmbH gleich **sieben junge Menschen** gestartet. Sie arbeiten als **Trainees** in den Redaktionen von **GameStar** und **GamePro**, im Layout und im Content Management. Sie bleiben ein ganzes Jahr bei uns, erhalten Fortbildungen zum Beispiel an der Bayerischen Presseakademie und werden fair bezahlt. Begrüßen Sie gemeinsam mit uns ganz herzlich die nächste Generation bei IDG Entertainment!

Verabschieden müssen wir uns in diesem Monat von zwei Praktikanten, **Sara Geller** und **Cedric Borsche**, denen wir ganz besonders für ihre tolle Arbeit danken. Und wenn Sie wissen wollen, wie das denn so ist bei GameStar mit dem Kaffeekochen, dann fragen Sie sie doch unter [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Wir leiten Ihre Fragen weiter.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



Vom Praktikanten zum Trainee: **Nico Guthmann** arbeitet in der Hardware-Redaktion.



**Die nächste Generation:** Alle sieben neuen Mitarbeiter auf einen Streich.

**Stefan Dworschak** verstärkt das GameStar-Team ab sofort als Trainee in der Spieleredaktion.





Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

## Top-Thema Dragon Age: Origins

Mit Dragon Age: Origins hat uns das bislang beste Rollenspiel des Jahres erreicht. Wir testen den düsteren Genre-Vertreter von Bioware auf Herz und Nieren. In unseren Videos zu Spielwelt, Kampfsystem und Technik nehmen wir Sie mit auf eine Reise nach Feralden. So erleben Sie den Kampf gegen die dunkle Brut und erfahren massenhaft Details aus der Spielwelt.



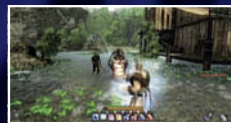
12/2009

### Vollversion The Fall: Last Days of Gaia – Reloaded



Im Endzeit-Rollenspiel The Fall tauchen Sie in eine packende Geschichte um Ihre verschollene Schwester und Machtkämpfe ein.

### Demo Risen



Unsere Demo entführt Sie in die umfangreiche Welt des neuen namenlosen Helden im inoffiziellen Gothic-Nachfolger Risen.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

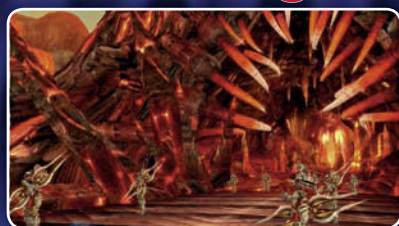
Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

## Vollversion: Runes of Magic



Runes of Magic ist das derzeit beste kostenlose Online-Rollenspiel. Mit unserer Vollversion können Sie in die durch das



Addon Elven Prophecy erweiterte Fantasy-Welt eintauchen. Bonus: Wir spendieren Ihnen ein cooles Einstiegerpaket!



12/2009

### Demo: Need for Speed: Shift

Gelungener Neustart oder Verrat an der Vergangenheit? Mit unserer Demo von Need for Speed machen Sie sich ein eigenes Bild.



### Video: Hall of Fame: Jedi Knight

Erleben Sie mit unserem HD-Historienvideo den legendären Shooter Jedi Knight in hochauflösenden Szenen.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 12/2009

### Daten, Programme

**VOLLVERSION**  
The Fall: Last Days of Gaia – Reloaded

**ONLINE-ROLLENSPIEL**  
NeoSteam (Online-Client)

**DEMOS**  
Risen  
Machinarium

**EXTRAS**  
GameStar Ausgabe 12/1999 als PDF  
GameStar DVD-Inlay 12/2009 als PDF

**PROGRAMME**  
SMPlayer V0.6.8  
Adobe Reader V9.1  
Core Temp V0.99.5  
Directory Opus V9.1.3.0 (dt., Testversion)  
Evil Player V1.31  
Secunia PSI  
Filezilla V3.2.7.1  
FurMark V1.7.0

**PATCHES**  
Anno 1404 V1.1  
Majesty 2 V1.0.97

### Videos

**TOPSPIEL**  
Fußball Manager 10  
Dragon Age: Origins  
Ghostbusters: The Video Game  
- Das Spiel  
Machinarium  
- Das Kampfsystem  
Race On  
- Die Spielwelt  
Stalker: Call of Pripyat  
- Die Technik  
**SPECIAL**  
- Fazit  
Die Redaktion:  
- Wertungskonferenz  
Das Beste zum Schluss (Teil 3)

**PREVIEWS**  
Assassin's Creed 2  
Drakensang: Am Fluss der Zeit  
Metro 2033  
Runaway: A Twist of Fate  
**TESTS**  
Aion  
Borderlands  
Champions Online  
Cities XL  
Rückblick GS 12/99  
Test-Check  
**EXTRAS**  
Dawn of War 2: Chaos Rising (Trailer)  
Empire: The Warpath Campaign (Trailer)  
Super Street Fighter 4 (Trailer)

12/2009

The Fall: Last Days of Gaia – Reloaded

GameStar

GameStar

The Fall: Last Days of Gaia – Reloaded

12/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 12/2009

**VOLLVERSION**  
Runes of Magic: The Elven Prophecy

**DEMOS**  
Need for Speed: Shift  
Pro Evolution Soccer 2010

**VIDEOS**  
Hall of Fame: Jedi Knight (HD)

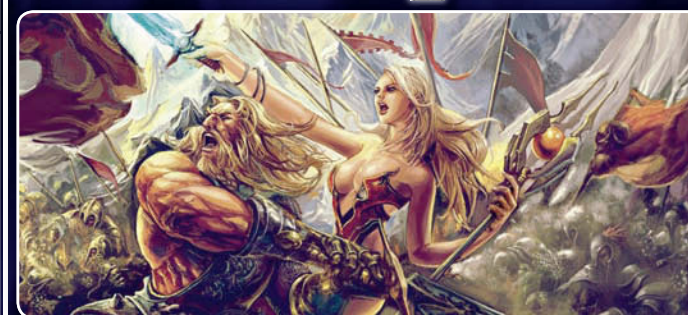
**PATCHES**  
Need for Speed: Shift V1  
Black Mirror 2 V1.01  
Race Driver Grid V1.3

**TREIBER FÜR XP & VISTA**  
Nvidia Forceware V190.62

**PROGRAMME**  
7-Zip V4.65  
CPU-Z V1.52  
DateiCommander V10.3  
DirectX 9.0c  
DOSBox V0.73  
IrfanView V4.25  
IrfanView Plugins  
Speedfan V4.39  
VLC Media Player V1.0.2  
XP-Antispy 3.97-3

In Zusammenarbeit mit Frogster Online bieten wir Ihnen den aktuellen Client des kostenlosen Online-Rollenspiels Runes of Magic samt des brandneuen Addons The Elven Prophecy. Dazu bekommen Sie einen Code für ein exklusives Starterpaket im Wert von 11,80 Euro. Das enthält nicht nur nützliche Gegenstände für den Start in das Abenteuerleben, sondern auch einen Einrichtungsgegenstand für Ihr eigenes Haus in Runes of Magic.

Der Inhalt des Starterpakets:  
1x Engelseufzer  
5x Erfahrungstrank  
5x Fertigkeitstrank  
5x Goldener Reparaturhammer  
2x Markierungstinte  
10x Transporttrune  
1x Geschnitzte Topas-Schatzkiste



Exklusiv auf der DVD-XL gibt es den Client zu Runes of Magic und ein Starterpaket mit vielen nützlichen Gegenständen.

12/2009

Runes of Magic: The Elven Prophecy

GameStar

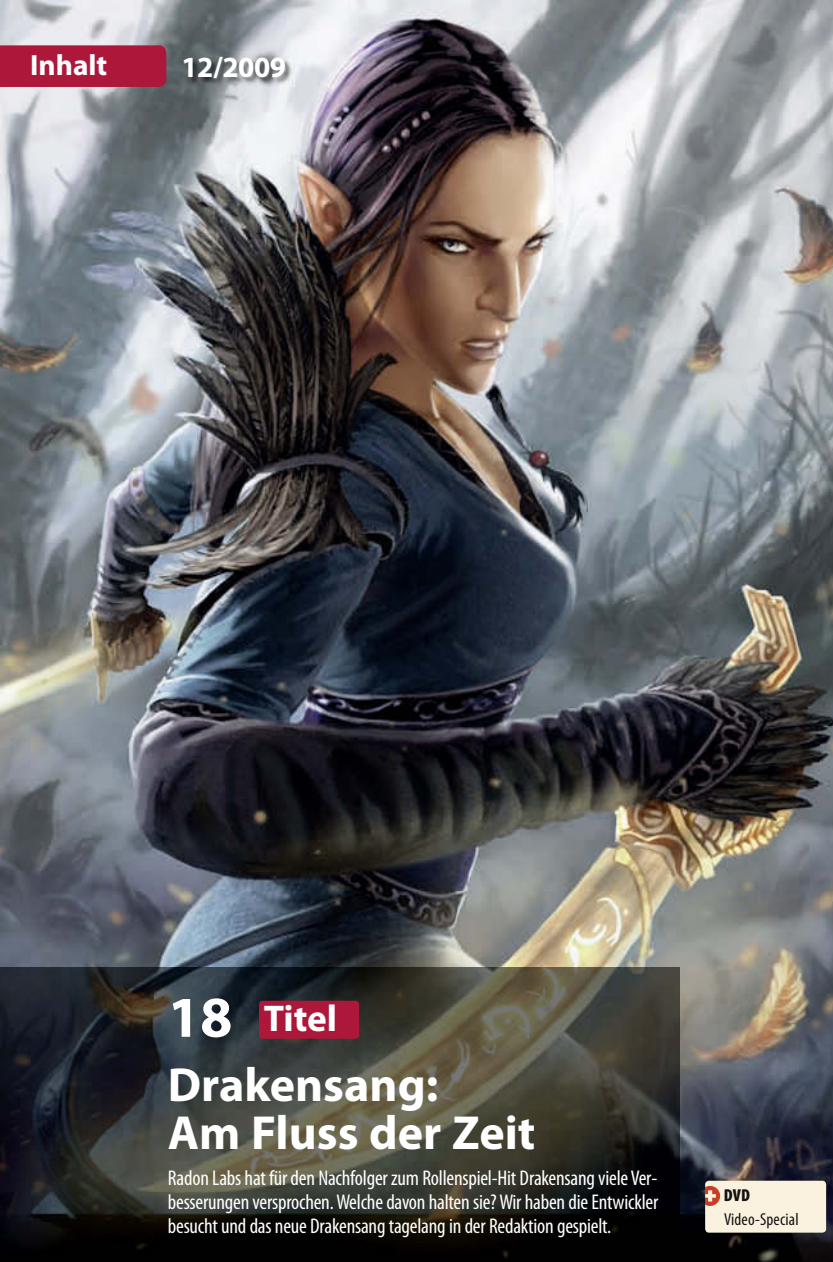
GameStar

Runes of Magic: The Elven Prophecy

12/2009

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





## 18 Titel Drakensang: Am Fluss der Zeit

Radon Labs hat für den Nachfolger zum Rollenspiel-Hit Drakensang viele Verbesserungen versprochen. Welche davon halten sie? Wir haben die Entwickler besucht und das neue Drakensang tagelang in der Redaktion gespielt.

**DVD**  
Video-Special



### Preview

**38 Metro 2033** Sieht aus wie Salker, spielt sich wie Half-Life 2 – Metro 2033 könnte der stimmungsvollste Shooter des kommenden Jahres werden!



### Preview

**34 The Force Unleashed** Mit einem Jahr Verspätung reicht LucasArts die PC-Fassung des Action-Hits nach. Das Warten scheint sich zu lohnen.

## Titelstory

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

Mega-Preview .....	18
Interview .....	18
Vergleich mit Dragon Age .....	21
Eine Zollfeste, zwei Wege .....	26

## Aktuell

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

## Previews

### Kurzpreviews

Runaway:	
A Twist of Fate .....	16
The Saboteur .....	16
League of Legends .....	17
Greed .....	17
I'm Not Alone .....	17

### Previews

Command & Conquer 4 .....	30
Star Wars:	
The Force Unleashed .....	34
Metro 2033 .....	38
Die Siedler 7 .....	42

## Tests

Das Team .....	48
So werten wir .....	50
Aktuelle Spiele / Patches .....	52

## DVD-Highlights



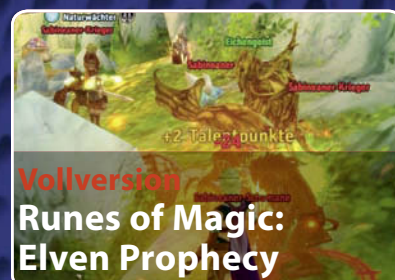
### Vollversion The Fall: Reloaded

Größer, hübscher, vielseitiger! Die überarbeitete Neuauflage des deutschen Endzeit-Rollenspiels **The Fall** bietet mehr Quests und Waffen, eine verbesserte Grafik und jede Menge Feinschliff bei der Bedienung und der Balance. GameStar-Wertung: 82 Punkte!

## Topspiel-Video Dragon Age: Origins

In sechs Videos (Laufzeit: 25 Minuten) beleuchten wir die Quests und Kämpfe sowie die Technik des Rollenspiel-Juwels.

## DVD-XL-Highlights



### Vollversion Runes of Magic: Elven Prophecy

Tauchen Sie ein in das Fantasyreich Taborea und schlagen Sie effektvolle Online-Schlachten mit anderen Spielern. Oder gegen sie. Unser Client enthält das umfangreiche Addon **Chapter 2: The Elven Prophecy**, das die Spielwelt um zwei Klassen und vier Gebiete nebst jeder Menge neuer Quests erweitert.

## Demos Shift & Pro Evo 2010

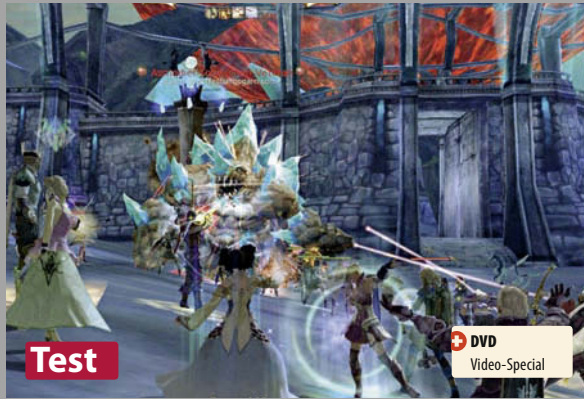
Drehen Sie ein paar Proberunden mit **Need for Speed: Shift** oder probieren Sie sich an einem Test-Match im großartigen **Pro Evolution Soccer 2009**.





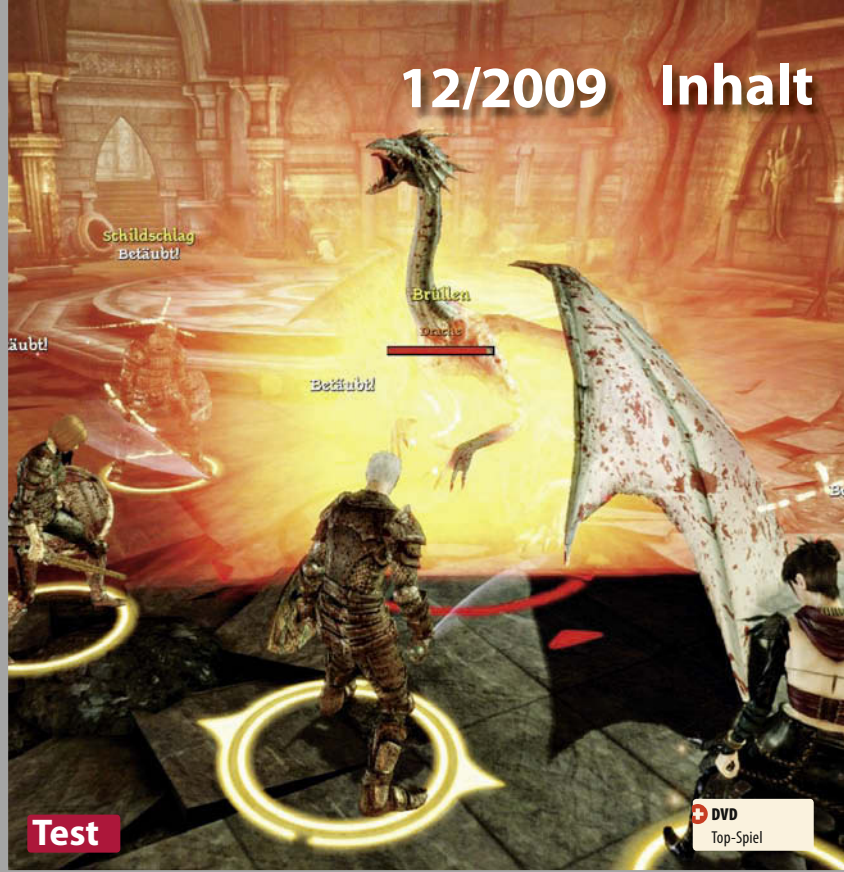
## Hardware

**126 Grafikkarten 2010** Von wegen teuer! Die ersten DirectX-11-Karten sind bereits für 140 Euro zu haben. Im nächsten Jahr purzeln die Preise weiter.



## Test

**80 Aion** Das Online-Rollenspiel aus Korea gilt als schärfster Konkurrent von World of Warcraft im Jahr 2009. Zu Recht? Unser Test gibt die Antwort.



## Test

**74 Dragon Age: Origins** Eine dramatische Geschichte, herausragendes Charakter- und Quest-Design, taktisch anspruchsvolle Kämpfe: Der kanadische Entwickler BioWare liefert das beste Rollenspiel des Jahres ab.

## Action

Action-Hitliste	53
Borderlands	54
Stalker:	
Call of Pripyat	58
G-Force:	
Agenten mit Biss	61
World War 2 Battlefield	61
Ghostbusters:	
The Video Game	62
Star Wars:	
The Clone Wars	64
Raven Squad	65

## Strategie

Strategie-Hitliste	67
Cities XL	68
Defense Grid	70
Bundeskanzler 2009 - 2013	71
A-Train 8	71

## Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	73
Dragon Age:	
Origins	74
Aion	80

Tales of Monkey Island:	
Lair of the Leviathan	83
Champions Online	86
Machinarium	88

## Runes of Magic:

Elven Prophecy	90
Dawn of Magic 2	91
Die Rückkehr zur	
geheimnisvollen Insel 2	91

## Sport

Sport-Hitliste	93
Fußball Manager 10	94
Race On	96
NBA 2K10	98
Free Running	100
Handball Manager 2010	100

## Magazin

Leserbriefe	110
Fehler!	112
GameStar Interaktiv:	
»Häuslebau«	113
Verlosung	114
Report:	
Helden mit Brüsten	116
Hall of Fame: Jedi Knight	120

## Hardware

Hardware-News	124
Hardware-Referenzklassen	125

## Schwerpunkt

Grafikkarten für 2010	126
Grafikkarten bis 200 Euro	128
Grafikkarten ab 200 Euro	132

## Test des Monats

Fünf Sockel-1156-	
Mainboards im Vergleich	136

## Einzeltests

Joystick:	
Logitech G940	138
Notebook:	
Cyber-System SI15HD	138
Gehäuse:	
Corsair Obsidian 800D	138
Kabelmaus:	
Coolermaster	
Sentinel Advance	139
Lenkrad:	
Fanatec Porsche 911 GT3	139

## Service

TECHtelmechtel	140
Einkaufsführer	142

## Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	145
Impressum / Vorschau	146

## Spiele in dieser Ausgabe

Age of Conan	News	14
Aion	Test	80
Anno 1404	Patches	52
Assassin's Creed 3	News	12
A-Train 8	Test	71
Black Mirror 2	Patches	52
Borderlands	Test	54
Bundeskanzler 2009-2013	Test	71
Champions Online	Test	86
Cities XL	Test	68
Command & Conquer 4	Preview	30
Dawn of Magic 2	Test	91
Defense Grid	Test	70
Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel 2	Test	91
Die Siedler 7	Preview	42
Dragon Age: Origins	Test	74
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Titelstory	20
Free Running	Test	100
Fußball Manager 10	Test	94
G-Force: Agenten mit Biss	Test	61
Ghostbusters: The Video Game	Test	62
Gothic 3	Patches	52
Greed	Preview	17
Handball Manager 2010	Test	100
Jack the Ripper	News	11
I'm Not Alone	Preview	17
Jedi Knight	Klassiker	120
Lead and Gold	News	11
League of Legends	Preview	17
Left 4 Dead 2	News	14
Machinarium	Test	88
Metro 2033	Preview	38
NBA 2K10	Test	98
Need for Speed: Shift	Patches	52
Race Driver: Grid	Patches	52
Race On	Test	96
Raven Squad	Test	65
Runaway: A Twist of Fate	Preview	16
Runes of Magic: Elven Prophecy	Test	90
Scivellation	News	10
Sport-Hitliste	Test	93
Stalker: Call of Pripyat	Test	58
Star Wars: The Clone Wars	Test	64
Star Wars: The Force Unleashed	Preview	34
Starcraft 2	News	14
Tactical Intervention	News	12
Tales of Monkey Island: Lair of the Leviathan	Test	83
The Saboteur	Preview	16
World of Warcraft	News	13
World War 2 Battlefield	Test	61



VALVE



STEAM™

# Gearbox-Chef klagt über Steam

Randy Pitchford glaubt, dass Steam in seiner jetzigen Form der Spiele-Industrie schadet.

In einem Interview mit der amerikanischen Website Maximumpc und später in einem Foreneintrag auf Slashdot.org kritisierte der Gearbox-Gründer Randy Pitchford (**Brothers in Arms**), dass die US-Firma Valve gleichzeitig Hersteller von Spielen und Herr über die wichtigste digitale Distributionsplattform Steam ist. Er fordert

Valve auf, Steam in ein eigenständiges Unternehmen zu überführen. Pitchford, dessen neues Spiel **Borderlands** (Test auf Seite 54) ebenfalls über Steam erscheinen wird, befürchtet einen Interessenkonflikt, wenn Valve über Steam Konkurrenzprodukte zu seinen hauseigenen Spielen anbietet. Zudem, so Pitchford, würde Valve am Vertrieb von Programmen kleiner unabhängiger Entwickler «einen größeren Anteil verdienen, als ihnen für die Dienstleistung

zusteht.« Einen Beleg dafür blieb der Gearbox-Chef schuldig.

Kurz darauf hielt John Gibson, der Präsident des unabhängigen Entwicklerteams Tripwire (**Red Orchestra**), dagegen: »Ohne Steam gäbe es Tripwire Interactive nicht«, sagte er dem US-Magazin Gamasutra.com. Gibson, dessen Studio mit dem Zombie-Shooter **Killing Floor** einen direkten Konkurrenten zu Valves **Left 4 Dead** vertreibt, erkennt auch keinen Interessenkonflikt, im Gegenteil: »Valve hat unse-

re Spiele immer auf der Startseite von Steam und über Popup-Werbung angepriesen.« In den Augen des Tripwire-Chefs unterscheidet sich gerade Valve angenehm von anderen Publishern: »Valve sagt nicht: »Euer Produkt ist ein Konkurrent zu einem Spiel aus unseren hauseigenen Studios, wir vertreiben es nicht!«. Sie sagen: »Unser Spiel ist gut, eures auch, lasst uns gemeinsam Geld verdienen!«

Warum Pitchford nicht mit gutem Beispiel vorangeht und **Borderlands** etwa über Impulse anbietet, liegt auf der Hand: Steam ist Marktführer, dort kann man am meisten Geld verdienen. **PET**



Randy Pitchford, Gründer und Chef von Gearbox.

## Newcomer Award



Die Online-Spielevertriebsplattform Gamesload schreibt erneut den »Newcomer Award« aus.

Mittlerweile zum vierten Mal initiiert die Online-Vertriebsplat-

form Gamesload die Verleihung des »Newcomer Award«. Talentierte Hobbyentwickler können ein selbst programmiertes Spiel einreichen, das anschließend von einer Fachjury unter die Lupe genommen wird. Das Gremium besteht aus einer guten Mischung: Entwickler, Publisher und Branchenexperten (darunter auch der GameStar-Chefredakteur Michael Trier) entscheiden über die Sieger. Als Preise winken immerhin 5.000 Euro und ein Distributionsvertrag mit Gamesload für den Erstplatzierten sowie 3.000 beziehungsweise 2.000 Euro für den zweiten und dritten Platz. Die Gewinner werden am 9. Dezember im Rahmen des Deutschen Entwicklerpreises ausgezeichnet. Einsendeschluss für den Wettbewerb ist der 30. Oktober 2009.

Im vorigen Jahr gewann den Preis übrigens das Team Enter-Brain-Ment mit dem Titel **Somersault**, einem innovativen Geschicklichkeitsspiel. **SG**

► [GameStar.de-Quicklink: 6537](http://GameStar.de-Quicklink: 6537)

## Killerspiele in den Container?

Winnender Aktionsbündnis forderte öffentlich zur Killerspiel-Entsorgung auf – mit wenig Erfolg.

Am 17. Oktober stand vor der Oper in Stuttgart ein großer Container, dort vom »Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden« (AAW) aufgestellt. Unter dem Motto »Familien gegen Killerspiele« forderte der von Angehörigen der Opfer des Amoklaufs von Winnenden (11. März 2009, 15 Menschen starben) gegründete Verein dazu auf, sogenannte »Killerspiele« im Container zu entsorgen. Hintergrund: »Killerspiele« seien laut AAW ein Glied in der Kette zur Gewalt. Als Mitmach-Anreiz lockte die Verlosung eines T-Shirts mit den Unterschriften der deutschen Fußballnationalmannschaft.

Wir waren vor Ort. Bis 16:00 Uhr zählten wir drei identifizierbare Spiele, darunter eine Version von **GTA: San Andreas**, das in der hiesigen Version ab 16 Jahren freigegeben ist. Trotz der geringen Resonanz waren Fernsehen und Radio vor Ort, um zu berichten.



Der AAW-Stand vor der Stuttgarter Oper.

Die im TV gezeigten Szenen, wie Kinder von zirka zehn Jahren ihre Spiele in den Container werfen, waren allesamt für die Kameras gestellt, so Augenzeugen der Vorgänge.

Weiterführende Hintergrundinformationen über die gescheiterte Entsorgung von »Killerspielen« in Stuttgart und über die kurzfristig organisierte Gegenaktion des Verbands für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) finden Sie unter dem folgenden Quicklink auf GameStar.de. **PET**

► [GameStar.de-Quicklink: 6553](http://GameStar.de-Quicklink: 6553)





**Lead and Gold:** Wilder Westen aus Schweden.

## Lead and Gold

**Team Fortress ist gut, Wilder Westen ist gut, beides zusammen heißt Lead and Gold.**

**Lead and Gold** vom bis dato noch unbekannten schwedischen Entwicklerteam Fatshark wird ein Multiplayer-Shooter im Stil von **Team Fortress 2**. Zwar ist die Grafik nicht so überzogen stilisiert wie in Valves Mehrspieler-Kracher, aber doch comicartig. Als eine der vier Klassen Gunslinger (gut im Nahkampf), Deputy (Experte für mittlere Distanzen), Blaster (Sprengmeister) oder Trapper (Fallensteller mit Scharfschützenflinte) treten Sie im Wilden Westen gegen menschliche Gegenspieler an. Allerdings nicht in der üblichen Ego-Shooter-Manier, sondern, eher ungewohnt, aus der Schulter-Perspektive.

Bis jetzt hat Fatshark die Mehrspieler-Modi »Claim« (das Erobern von Kontrollpunkten ähnlich wie in **Battlefield 2**) und »Greed« (Sammeln von Goldbarren) angekündigt. **Lead and Gold** soll schon Anfang 2010 für den PC und für Konsolen erscheinen, allerdings als reine Download-Fassung.

► [GameStar.de-Quicklink: 6540](http://GameStar.de-Quicklink: 6540)

### Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
2	(2)	Anno 1404
3	NEU	Risen
4	(3)	WoW: Wrath of the Lich King
5	(4)	Fallout 3
6	(7)	Diablo 2: Lord of Destruction
7	(6)	Warcraft 3: The Frozen Throne
8	(5)	GTA 4
9	(8)	Battlefield 2
10	NEU	Batman: Arkham Asylum
11	(12)	Empire: Total War
12	(18)	Gothic 2
13	(17)	Das Schwarze Auge: Drakensang
14	(11)	Mass Effect
15	(9)	Divinity 2: Ego Draconis
16	(13)	Assassin's Creed
17	(15)	Counterstrike Source
18	NEU	Resident Evil 5
19	WIEDER DA	Baldur's Gate 2
20	(14)	Half-Life 2

Quelle: GameStar-Mitmachern 11/2009, Mitmachern: ► [GameStar.de-Quicklink: 4483](http://GameStar.de-Quicklink: 4483)



## Scivelation

**Neues Actionspiel aus der Ukraine.**

Kurz nach **Metro 2033** (Seite 38) soll ein weiteres vielversprechendes Actionspiel aus der Ukraine erscheinen: **Scivelation**. Der Titel spielt in einem Endzeit-Szenario, in dem die Bevölkerung von einer tyrannischen Regierung unterdrückt wird. Sie machen sich daran, diesen Zustand zu ändern und für die Freiheit der Menschheit zu sorgen. Die Regierungsanhänger dürfen Sie dann in actionreichen Gefechten ausschalten. Ein Merkmal des Titels ist die Unreal Engine 3; die ersten Screenshots sehen technisch gut, wenn auch recht farblos aus. Topware hat sich die Rechte gesichert und will **Scivelation** im zweiten Halbjahr 2010 veröffentlichen.

► [GameStar.de-Quicklink: 6539](http://GameStar.de-Quicklink: 6539)



## 2 Mio. Spieler

**hat Electronic Arts mittlerweile für den kostenlosen Cartoon-Shooter Battlefield Heroes gewinnen können.**

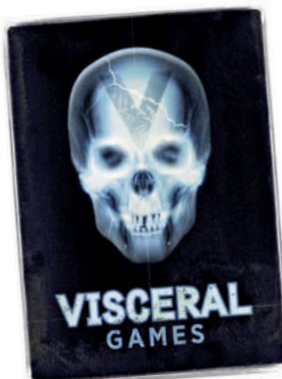
## Jack the Ripper

**Die Macher von Dead Space erwecken den Serienkiller Jack the Ripper zum Leben.**

Mit dem Horror-Shooter **Dead Space** hat sich Visceral Games, ehemals EA Redwood Shores, einen Namen gemacht. Laut der Los Angeles Times arbeitet das Studio jetzt an einem Spiel über den Serienkiller Jack the Ripper. Wenn man nach den bisherigen Titeln von Visceral Games geht (**Dead Space** und das Konsolenspiel **Dante's Inferno**), dann dürfte auch Jack the Ripper ein blutigen Actiontitel werden. Angeblich soll man sogar den Serienkiller selbst spielen. Der sei aber in der Interpretation von Visceral kein wahnsinniger Frauen-

mörder, sondern ein missverständlicher Dämonen- und Vampirjäger. Außerdem soll er über **Max Payne**-ähnliche Zeitlupenfähigkeiten verfügen. Ein Erscheinungstermin für den Titel steht noch nicht fest.

► [GameStar.de-Quicklink: 6543](http://GameStar.de-Quicklink: 6543)



## Dampfzwerg

Randy Pitchford findet es bedenklich, dass die momentan wichtigste Download-Plattform für PC-Spiele, nämlich Steam, einem Spielehersteller gehört, nämlich Valve. Ich finde das nicht bedenklich – ich finde es erstaunlich.

Seit Jahren ist klar, dass der digitale Vertrieb von Spielen wichtiger wird, irgendwann wird er den klassischen Kauf von Spieleboxen übertreffen. Bis dahin ist es noch ein gehöriger Weg. Aber Downloads boomen, ihnen gehört die Zukunft. Das ist sicher.

Der klassische Spielehandel liegt in der Hand von Giganten: Media Markt, Saturn, Amazon, in den USA Wal-Mart oder Best Buy, allesamt Milliardenfirmen. Steam liegt in der Hand von – einem Spielehersteller. Einem Winzling. Selbst in seiner eigenen Branche ist Valve eine Firma von mäßiger Größe und überschaubarem Umsatz.

Steam tuckert deshalb so munter vor sich hin, weil rundum Firmenriesen in Internet-Lethargie dösen. Microsoft könnte in Windows im Handumdrehen einen Einkaufskanal öffnen, wenn es sich nicht auf die Xbox eingeschossen hätte. Die Handelskonzerne müssten längst für ihre Zukunft vorsorgen, nicht nur bei Musik-Downloads, auch bei Filmen und Spielen.

Sie werden zu spät kommen und Panik kriegen, wie immer. Dann folgt die Youtube-, die Facebook-Masche: Irgendjemand wird Steam für horrendes Geld übernehmen. Alle anderen müssen eigene Plattformen aufbauen.

Es ist also keine Frage, ob Steam starke Konkurrenz benötigt. Die Frage ist ausschließlich, wann sie endlich kommt.

Christian Schmidt,  
Stellv. Chefredakteur  
[christian@gamestar.de](mailto:christian@gamestar.de)





### »Killerspiele« – Aktion des AAW

Das Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden (AAW) hatte zur Aktion »Familien gegen Killerspiele« aufgerufen (siehe Seite 10). Statt erhoffter Tausender sind nach GameStar-Recherchen gerade mal drei Spielschachteln im riesigen Müllcontainer gelandet.

Da ist das medienstrategische Kalkül nicht so aufgegangen. Die Formel »Familie vs. Killerspiele« hat bei aller potenziellen Brisanz nicht gezündet. Zwar waren Journalisten und einige Kamerateams vor Ort. Doch das Volk reagierte nicht so, wie es sollte. Also wurden zwei Jugendliche dazu angestiftet, wieder und wieder die gleichen zwei Spieleschachteln in den peinlich leeren Container zu werfen, auf dass das vorgesehene Drehbuch zumindest scheinbar doch eingehalten würde.

Uns freuen an diesem Resultat gleich mehrere Dinge. Zum einen zeigt es, dass die Bevölkerung nicht mehr so ohne weiteres auf jede populistische Aktion zum Thema anspringt. Könnte es tatsächlich sein, dass das unermüdliche Argumentieren in Diskussionsrunden, das zähe Ringen um differenzierte Betrachtung des Themas – kurz: dass die Aktionen der seriösen Fachpresse Wirkung zeigen? Oder sind die Leute des Themas einfach überdrüssig?

Wie auch immer, die erhoffte Resonanz blieb jedenfalls aus. Wir ziehen ein positives Fazit: Plumpe Inszenierungen zum Thema wirken nicht mehr. Die Spielerschaft hat sich emanzipiert, nimmt aktiv an der Diskussion teil, und am Rande der Aktion sind Spielegegner und Befürworter ins Gespräch gekommen. Danke, AAW, für diese Erkenntnisse.

Michael Trier, Chefredakteur  
michael@gamestar.de

## Assassin's Creed 3

**Assassin's Creed 3 könnte im Zweiten Weltkrieg spielen. Mit einer Frau als Heldin.**

Der zweite Teil der Assassinen-Saga **Assassin's Creed** ist noch nicht einmal erschienen, da flammen schon Spekulationen über den dritten Teil auf. Die Handlungsepoche steht laut Ubisoft noch längst nicht fest, sehr wahrscheinlich ist jedoch, dass nach der italienischen Renaissance wieder eine größere Zeitspanne verstreichen dürfte. Möglich wäre die Französische Revolution oder der Zweite Weltkrieg, was beides einen Austausch des Helden zur Folge hätte. Laut dem Producer Sébastien Puel spiele man mehrere Möglichkeiten durch. »Aber wenn man den Zweiten Weltkrieg als historischen Hintergrund in Betracht zieht, dann würde eine Frau als Hauptfigur durchaus Sinn ergeben, die Männer waren damals ja alle im Krieg«, so Puel. **Assassin's Creed 3** dürfte nicht vor 2011 erscheinen. **SG**

► [GameStar.de-Quicklink: 6543](http://GameStar.de-Quicklink: 6543)

### Verkaufs-Charts Oktober

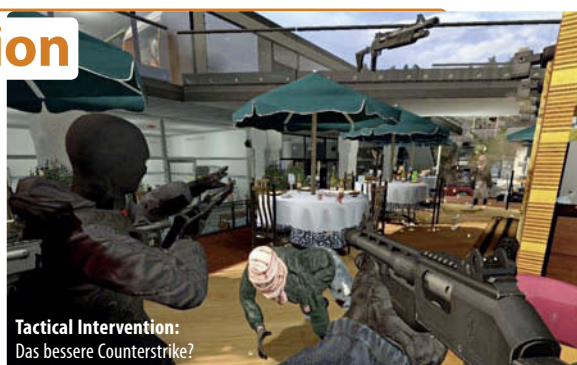
Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Risen	
2	NEU	Fifa 10	
3	NEU	Operation Flashpoint 2	
4	NEU	Risen – Collector's Box	
5	NEU	Need for Speed: Shift	
6	NEU	Aion	
7	NEU	Aion – Steelbook	
8	–	Die Sims 3	
9	–	Anno 1404	
10	NEU	Tropico 3	
11	–	Resident Evil 5 – Sonderedition	
12	–	Counterstrike: Source	
13	NEU	Cities XL	
14	–	WoW: Wrath of the Lich King	
15	NEU	Black Mirror 2	
16	–	Fußball Manager 09 Classic	
17	–	Divinity 2: Ego Draconis	
18	NEU	Batman: Arkham Asylum	
19	–	diverse Budget-Titel	
20	–	Grand Theft Auto 4	

10/2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn. Weil uns die Zahlen in den letzten Monaten nicht vorlagen, fehlen Vergleichswerte.

## Tactical Intervention

**Der Counterstrike-Erfinder will ein Multiplayer-Spiel entwickeln, das besser als Counterstrike ist.**

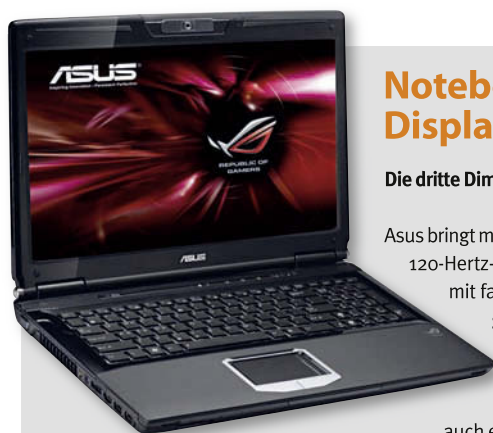
Der **Counterstrike**-Miterfinder Minh Le arbeitet an einem Multiplayer-Shooter namens **Tactical Intervention**. In Korea hat er einen Geldgeber für sein Projekt gefunden und bastelt nun mit einem Kleinstteam daran. Für technische Hochleistungen reicht das Kapital wohl nicht, entsprechend sehen die ersten Bilder altbacken aus. Grundsätzlich ähnelt das Spielprinzip von **Tactical Intervention** dem von **Counterstrike**, allerdings will Le es straffen. Dazu kommen Zivilisten, die man als Geiseln nehmen kann. Sogar Hunde sollen im Spielgeschehen vorkommen. Das klingt verdächtig nach dem Multiplayer-Modus von **Call of Duty: World at War**. Le entwickelt **Tactical Intervention** so, wie **Counterstrike** seiner Meinung



**Tactical Intervention:**  
Das bessere Counterstrike?

nach immer hätte sein sollen. Seine Ideen wurden von den Spielern jedoch stets abgelehnt, beschwerte er sich in einem Interview: »Die wollten Counterstrike nur so, wie es ist.« **Tactical Intervention** befindet sich derzeit in der Beta-Phase. **SG**

► [GameStar.de-Quicklink: 6542](http://GameStar.de-Quicklink: 6542)



Das Asus G51 richtet sich vor allem an **3D-Begeisterte**.

## Notebook mit 120-Hertz-Display und 3D-Brille

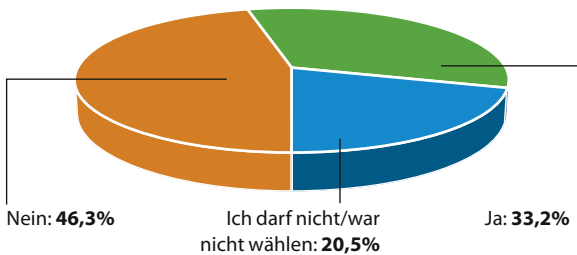
**Die dritte Dimension für unterwegs.**

Asus bringt mit dem **G51** ein Notebook mit 3D-Brille von Nvidia und 120-Hertz-Display. Die Wiederholrate ist nötig, um jedes Auge mit fast flimmerfreien 60 Bildern pro Sekunde zu versorgen. Die 3D-Leistung liefert eine GeForce GTX 260M mit 1,0 GByte Videospeicher, so dass Spiele ruckelfrei laufen sollten – auch in der nativen Auflösung von 1366 x 768 des 15,6-Zoll-Displays. Zumal auch ein Core i7 720QM mit vier Rechenkernen sowie 4,0 GByte DDR3-RAM im **G51** stecken. Erhältlich soll das **G51** ab Ende November sein. Der Preis steht noch nicht fest. **FK**

► [GameStar.de-Quicklink: 6653](http://GameStar.de-Quicklink: 6653)



## »Hat die Position der Parteien zu Computerspielen Ihr Wahlverhalten bei der Bundestagswahl am 27. September beeinflusst?«



**Ergebnis:** Immerhin ein Drittel unserer Leser hat sich von der Einstellung der Parteien zu Computerspielen beeinflussen lassen. Rund die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer hält andere Themen für wichtiger, etwa die Arbeitslosigkeit und den Umgang mit der Wirtschaftskrise.

## G110-Tastatur von Logitech

**Mehr Anschlussmöglichkeiten unter den Fingern.**

Im Januar soll Logitechs neue **G110**-Tastatur für 70 Euro im Laden stehen. Neben den bereits von der G11, G15 sowie G19 bekannten Makrotasten, deren gewünschte Funktion Sie auch direkt im Spiel aufzeichnen können, ist in der **G110** erstmals auch ein integrierter USB-Soundchip für Headsets sowie ein USB-2.0-Hub eingebaut, an den Sie Ihre Maus und andere USB-Peripherie anschließen können. Die Hintergrundbeleuchtung strahlt dabei entweder in Rot, Blau oder Lila, auf Wunsch auch passend zum gewählten Spieleprofil, das die Funktion der Makrotasten bestimmt. Auf ein Mini-Display, wie wir es von der G19 kennen, verzichtet die **G110** aber. **FK**

▶ GameStar.de-Quicklink: 6548



## News-Ticker

- ▶ **Ubisoft:** Ubisoft hat den Trackmania-Entwickler Nadeo übernommen. Mit dem bereits angekündigten Trackmania 2 will Ubisoft vor allem im Online-Sektor stark wachsen.
- ▶ **World of Warcraft:** Die Battle-net-Pflicht für WoW-Spieler wird schon am 12. November 2009 eingeführt, danach funktioniert WoW nur noch über den Blizzard-Dienst. Bis jetzt war die Nutzung freiwillig.
- ▶ **Left 4 Dead 2:** Der am 17. November erscheinende Zombie-Shooter bekommt eine Demo spendiert. Ab dem 3. November ist die auf GameStar.de verfügbar.
- ▶ **Age of Conan:** Für das Online-Rollenspiel wird wieder eine siebentägige kostenlose Testphase angeboten. So können sich Spieler von den Änderungen durch den fünften Patch überzeugen.
- ▶ **Starcraft 2:** Blizzard hat die Spieler aufgerufen, ihre Meinung über die Starcraft-Sprecher zu äußern. Eventuell beeinflusst das die Besetzung. Mehr auf GameStar.de.
- ▶ **Modern Warfare 2:** Infinity Ward hat angekündigt, dass für Modern Warfare 2 keine eigenen Server aufgesetzt werden können. Wer online spielen will, muss das über den neuen Matchmaking-Dienst IWNet machen.

## Stereo-Lautsprecher von Teufel

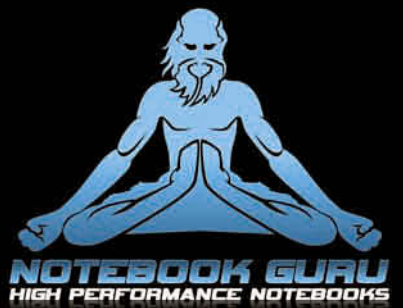
**Teuflische 200 Euro für den PC. Ohne Bass.**

Mit dem **Concept B 200 USB** bringt Teufel erstmals ein Stereosystem für den PC ohne Subwoofer. Stattdessen besteht das Set aus zwei Lautsprechern sowie einem separaten 120-Watt-Verstärker im Metallgehäuse, der die Hoch- und Mitteltöne in den Boxen mit jeweils 40 Watt versorgt. Der Anschluss erfolgt über USB, ein integrierter Soundchip übernimmt die Klanguasgabe. Wenn Sie eine separate Soundkarte weiterverwenden wollen, dann gelingt das dank der drei Eingänge des **Concept B 200 USB** ebenfalls sehr leicht. Zudem gibt's einen Headset-Anschluss. Zur Einführung kostet das Set 200 Euro, später soll der Preis auf 230 Euro angehoben werden. **FK**

▶ GameStar.de-Quicklink: 6546



Teufels **Concept B 200 USB** besteht aus zwei Zwei-Wege-Lautsprechern und einem separaten Verstärker.



**THE BEST CHOICE FOR MOBILE GAMERS**



**Konfiguriere Dir Dein Gamernotebook**

**WWW.  
NOTEBOOKGURU  
.DE**



# Termin-Update

Die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

## Das kommt im November

Spiel	Publisher	Datum
15 Days	Dtp	20.11.2009
18 Wheels of Steel: Extreme Trucker	Rondomedia	18.11.2009
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	RTL Interactive	Nov. 2009
Bounty Bay: Beyond the Horizon	Frogster	25.11.2009
Das Geheimnis des Berghotels	Deep Silver	13.11.2009
Die Sims 3: Reiseabenteuer	Electronic Arts	19.11.2009
Dragon Age: Origins	Electronic Arts	05.11.2009
Ghost Pirates of Voojoo Island	Dtp	06.11.2009
Ghostbusters: The Video Game	Namco Bandai	05.11.2009
Greed	Headup Games	26.11.2009
Left 4 Dead 2	Electronic Arts	19.11.2009
Lego Indiana Jones 2	Activision	19.11.2009
Modern Warfare 2	Activision	10.11.2009
Runaway: A Twist of Fate	Crimson Cow	Nov. 2009
Saw: The Game	Konami	Nov. 2009
Stalker: Call of Pripyat	Bitcomposer	05.11.2009
Star Wars: The Force Unleashed	Activision	19.11.2009



## Alpha Protocol

Das Geheimagenten-Rollenspiel **Alpha Protocol** sollte im Herbst erscheinen, nun hat Sega dem Entwickler Obsidian Zeit bis Frühjahr 2010 eingeräumt.



## Assassin's Creed 2

Das alte Lied: **Assassin's Creed 2** kommt wie geplant am 19. November – aber nur für die Konsolen. PC-Besitzer müssen sich bis Anfang 2010 gedulden.

### 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
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06, 08/09	–	2. Quartal 2010
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2010
	Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Rebellion	07/09	–	1. Quartal 2010
	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	–	–	März 2010
UPDATE	Alpha Protocol	Rollenspiel	Obsidian	–	–	2. Quartal 2010
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08, 08/09	–	4. Quartal 2009
UPDATE	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09	–	1. Quartal 2010
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2009
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	–	5. März 2010
	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09, 07/09	–	9. Februar 2010
	Blur	Rennspiel	Bizarre Creations	–	–	1. Quartal 2010
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	–	–	3. Quartal 2010
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	Dezember 2009
UPDATE	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	09/09, 12/09	Sehr gut	4. Quartal 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	–	–	2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2010
	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, 11/09	Sehr gut	2011
NEU	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Blue Byte	12/09	–	1. Quartal 2010
UPDATE	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs	05/09, 12/99	Sehr gut	Februar 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
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
NEU	Greed	Action-Rollenspiel	Clockstone	–	Gut	26. November 2009
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	09/09	–	4. Quartal 2009
NEU	I'm Not Alone	Action-Adventure	Pix Rev	–	–	1. Quartal 2010
NEU	James Cameron's Avatar	Actionspiel	Ubisoft	–	–	3. Dezember 2009
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	–
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	–	1. Quartal 2010





### James Cameron's Avatar

Ubisoft hat das Actionspiel **James Cameron's Avatar** auf den 3. Dezember angesetzt. Der Film, auf dem das Spiel basiert, läuft am 17. Dezember in den Kinos an.



### Mass Effect 2

Bioware wird **Mass Effect 2** wohl früher fertigstellen als erwartet. Ursprünglich war der Frühling 2010 geplant, nun steht das Rollenspiel auf dem 29. Januar 2010.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	—	2
3	Assassin's Creed 2	↑	4
4	Mafia 2	↓	3
5	Arcania: A Gothic Tale	↑	19
6	Starcraft 2	—	6
7	World of Warcraft: Cataclysm	↑	11
8	Mass Effect 2	↑	9
9	Bioshock 2	↑	13
10	Star Wars: The Old Republic	↓	8
11	Drakensang: Am Fluss der Zeit	↑	18
12	Guild Wars 2	↑	16
13	Aliens vs. Predator	↓	12
14	Battlefield: Bad Company 2	↑	20
15	Alan Wake	—	15
16	Crysis 2	↓	14
17	Deus Ex 3	↑	21
18	Half-Life 2: Episode 3	↓	17
19	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	↓	10
20	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	23
21	The Witcher 2	↑	—
22	The Elder Scrolls 5	↑	—
23	Jagged Alliance 3	↑	—
24	Colin McRae: Dirt 2	↓	22
25	Die Siedler 7	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/09. Mitmachen: \* GameStar.de-Quicklink: 4483

NEU	League of Legends	Strategiespiel	Riot Games	—	—	Oktober 2009
	Left 4 Dead 2	Actionspiel	Valve	08/09	Sehr gut	19. November 2009
	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	—	—	2010
	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09, 10/09	—	1. Quartal 2010
	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
UPDATE	Mass Effect 2	Rollenspiel	Bioware	08/09	Sehr gut	29. Januar 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Metro 2033	Ego-Shooter	4A Games	01/09, 12/09	—	1. Quartal 2010
	Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	07/09, 08/09, 11/09	Sehr gut	10. November 2009
	Mud TV	Wirtschaftssimulation	Realmforge	10/09	—	Februar 2010
	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	11/09	—	1. Quartal 2010
UPDATE	Painkiller: Resurrection	Ego-Shooter	Homegrown	—	—	27. Oktober 2009
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09	—	2010
UPDATE	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Pendulo Studios	—	Sehr gut	November 2009
	Ruse	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
	Silent Hunter 5	U-Boot-Simulation	Ubisoft Bukarest	—	—	2010
	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	1. Quartal 2010
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07, 08/09, 09/09	Gut	1. Quartal 2010
	Split Second	Rennspiel	Black Rock	10/09	—	1. Quartal 2010
	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
UPDATE	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	2010
NEU	Star Wars: The Force Unleashed	Actionspiel	Aspyr	12/09	Sehr gut	19. November 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 Saboteur	Actionspiel	Pandemic Studios	—	—	3. Dezember 2009
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	2010
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	—	—	2010
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09	Sehr gut	4. Quartal 2010

### 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.



# Runaway A Twist of Fate

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **Anfang November 2009**  
 ► Hersteller **Pendulo Studios / Crimson Cow** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5728** ► Potenzial **Sehr gut**

DVD  
Video-Special

**Wir haben mit der Preview-Version von Runaway: A Twist of Fate den dritten Teil der sympathisch schrägen Adventure-Serie ausführlich angespielt.**

Auch in **Runaway: A Twist of Fate**, der dritten Episode der Adventure-Serie von den Pendulo

Studios, sind sie mit dem bekannten Helden-Duo Gina und Brian unterwegs. Aber Brian ist doch tot! Das haben uns zumindest die ersten Trailer zum Spiel nahegelegt. Passenderweise befinden wir uns mit Gina zu Anfang auf einem Friedhof. Und machen uns daran, herauszufinden, wie



Brians Gemütszustände stellt die ausgezeichnet animierte **Comic-Grafik** sehr schön dar.

## The Saboteur

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Dezember 2009**  
 ► Hersteller **Pandemic Studios / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6482** ► Potenzial **–**

**Paris zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und eine offene Spielwelt sollen The Saboteur zum GTA-Konkurrenten machen.**

Eigentlich ist der Ire Jean Devlin Rennfahrer, aber im Krieg können Karrieren seltsame Wendungen nehmen. So schlägt es Sie in Person Devlins in den Pari-

ser Untergrund zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Sie ziehen für den Widerstand los, um den deutschen Besatzern einzuheizen. Oder besser: sie zu sabotieren. In **The Saboteur** von den Pandemic Studios (**Star Wars: Battlefront**) lenken Sie Ihren Untergundkämpfer aus der Schulterperspektive durch ein offenes Paris. Sie ent-



Explosionen und Lichter heben sich vom **schwarz-weißen Hintergrund** besonders gut ab.



Nach der Beerdigung ist Gina allein an **Brians Grab** und macht sich daran, das Rätsel um seinen Tod zu knacken.

Brian starb, warum er vorher in einem Irrenhaus gelandet ist und wieso Gina von zwei Killern belauert wird. Mit klassischer Maussteuerung rätseln wir uns durch die unterschiedlichen, handgezeichneten Schauplätze, sammeln und kombinieren Gegenstände und sprechen mit mehr oder weniger seltsamen Personen. **Runaway** ist durchgehend hervorragend vertont und liebevoll animiert. Die Comic-Grafik sieht noch runder und schöner aus als in den beiden Vorgängern. Dazu addieren sich kauzige, aber nachvollziehbare Rätselketten (Sie arbeiten immerhin mit Verrückten zusammen) und die sympathischen Charaktere. Es gibt auch Komfortfunktionen wie das sofortige Wechseln von Schauplätzen durch Doppelklick

oder die Hotspot-Anzeige. Letztere ist allerdings sehr umständlich ausgefallen, denn sie lässt sich nur über das Menü aufrufen, legt einen (sehr dunklen) grauen Schleier über das Bild, und man kann die Hotspots nicht direkt anklicken, sondern muss zuerst wieder in die normale Ansicht wechseln. Innerhalb eines Kapitels konnten wir Gegenstände in beliebiger Reihenfolge einsammeln und einsetzen; wenn das einmal doch nicht ging, gab es dafür einen Grund. Zum Beispiel konnten wir einen Handschuh mit gefrorenem Wasser erst dann aus einem Kühlschrank nehmen, als wir ein isolierendes Behältnis gefunden hatten. Für Abenteurer dürfte **Runaway: A Twist of Fate** trotz der kleinen Macken also eine Empfehlung werden. **SG**

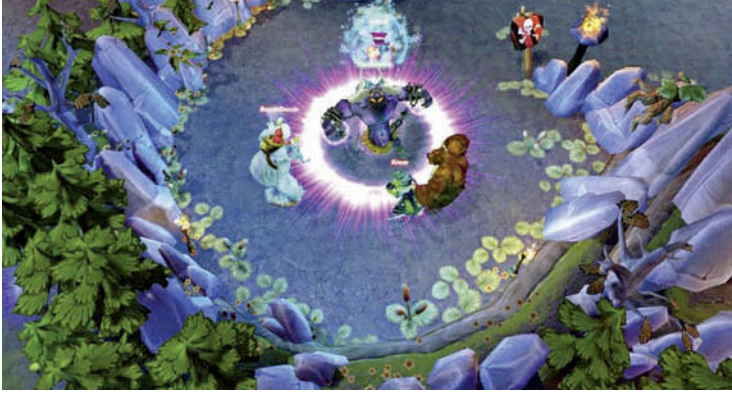
scheiden selbst, wie Sie gegen die Besitzer vorgehen möchten: Mit ratternden Waffen einen Frontalangriff wagen? Oder heimlich einschleichen? Da die Gegner in der Überzahl sind, bietet sich meistens das leise Vorgehen an. Dabei hilft, dass Jean Devlin klettern kann. Auf diese Weise zieht er – ähnlich wie Ezio, der neue Held in **Assassin's Creed 2** – Wachen über die Brüstung oder sucht sich alternative Routen. Die Entwickler haben sich einen interessanten optischen Trick einfallen lassen: Das Spiel ist grund-

sätzlich schwarz-weiß. Nur bedeutsame Objekte wie Flaggen oder benutzbare Schalter leuchten farbig, auch Effekte wie Explosionen oder Schüsse sind von Anfang an bunt. In der grauen Umgebung sehen sie dadurch umso spektakulärer aus. Wenn Sie ein Gebiet von der Wehrmacht befreit haben, wird die Landschaft wieder farbenfroh. So teilt Ihnen die Spielwelt Ihren Erfolg direkt mit – motivierend! Wie spannend sich die Sabotage-Aktionen spielen, werden wir im Test im November herausfinden. **SG**



Durch **Kraxelei** können Sie gefährliche Gegner umgehen oder ihnen in den Rücken fallen.





Optisch erinnert **League of Legends** wegen seines comicartigen Stils stark an Warcraft 3.

## League of Legends

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie** ► Termin **27.10.2009**  
 ► Hersteller **Riot Games / THQ** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6555** ► Potenzial –

Der US-Entwickler Riot Games versucht, die Stärken von Online-Rollenspiel und Echtzeit-Strategie zu vereinen.

Bei **League of Legends: Clash of Fates** vom Entwickler Riot Games handelt es sich um eine actionlastige Mischung von Elementen aus Strategie- und Online-Rollenspiel nach dem Vorbild der beliebten **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients**. Ziel des Spiels ist es, im Team die gegne-

rische Basis zu erobern. Ihr Avatar, ein sogenannter Beschwörer, kämpft dabei nicht selbst, sondern wählt für jede Schlacht einen Champion mit individuellen Fähigkeiten aus. Nach dem Kampf erhält der Beschwörer Punkte. Champions steigen ebenfalls im Rang auf, beginnen jedoch im Gegensatz zum Beschwörer jede Partie auf Level 1. **League of Legends** ist kostenlos; Sie können zwar Outfits kaufen, spielerisch bringen die allerdings nichts. **SD**

## I'm Not Alone

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Pix Rev / The Games Company** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6554** ► Potenzial –



**I'm not alone:** Wir haben schon hübschere Zombies gesehen.

Sonst servieren uns Italiener Pizza und Pasta, lecker. Hier serviert man uns Dämonen, hässlich.

In einem Herrenhaus in den Alpen sorgen übernatürliche Kräfte für erhöhtes Dämonen-Aufkommen. Sie sollen als Geisterjäger aufräumen. Was an den zweiten Teil der **Gabriel Knight**-Reihe (**The Beast Within**) erinnert, ist ein Action-Adventure mit dem Namen **I'm Not Alone** vom italienischen Studio Pix Rev. Die haben sich

auch noch woanders Spielelemente abgeschaut, beispielsweise beim aktuellen **Wolfenstein**. Sie müssen nämlich genau wie in Ravens Grusel-Shooter in **I'm Not Alone** immer mal wieder in die Geisterdimension wechseln, um dort gegen die Horror-Viecher anzutreten. Der Publisher TGC verspricht vollmundig, dass »messerscharfer Verstand« und ein »schneller Abzugsfinger« vonnöten seien, um im Spiel zu bestehen und natürlich am Schluss dem obligatorischen furchtbaren Geheimnis auf die Spur zu kommen. Dabei könnte es sich darum handeln, dass die Grafikdesigner alle an schlimmem Durchfall erkrankt sind, denn nach den ersten Screenshots zu urteilen, wird **I'm not alone** alles andere als hübsch. Aber vielleicht hat der Titel spielerisch etwas zu bieten. Im ersten Quartal 2010 werden wir es spätestens wissen, dann soll das Action-Adventure erscheinen. **PET**

## Greed

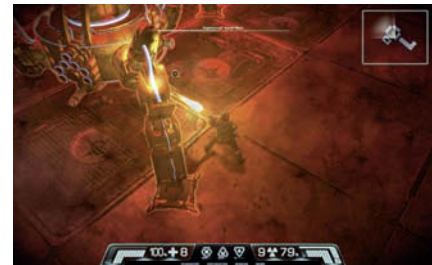
► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **26. November 2009**  
 ► Hersteller **Clockstone / Headup Games** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6495** ► Potenzial **Gut**

Im Action-Rollenspiel **Greed** verhauen wir massenhaft Monster auf fernen Planeten.

Das Action-Rollenspiel **Greed** der **Avencast**-Macher Clockstone spielt in ferner Zukunft. Unser Raumschiff kann sich aus ungeklärten Gründen nicht vom Mutterschiff Yukon abdocken. Also versuchen wir herauszufinden, was schief läuft und werden auf der Yukon direkt von Monstermassen begrüßt. **Greed** bietet drei Charakterklassen. Wir konnten den Marine, einen Mittelstreckenkämpfer, in den ersten fünf Abschnitten testen. Mit einer Minigun und Spezialausrüstung wie Sprengladungen oder Explosivgeschossen geht's gegen die zahlreichen Feinde.

Die beiden anderen Klassen, eine Ingenieurin mit Plasmawaffen und ein Flammenwerfersoldat, sollen individuelle Talentbäu-

me haben, die aber wohl ähnlich mickrig ausfallen dürften wie die des Marine. Manche Versionen der Ausrüstung lassen sich sockeln, ansonsten haben die Gegenstände keine speziellen Eigenschaften. Die Umgebungen variieren von düsteren Raumschiffgängen zu kargen Wüstenplaneten, abwechslungsreich ist das allerdings nicht. Bis jetzt wirkt **Greed** auf uns wie ein solides Action-Rollenspiel ohne besondere Höhen oder Tiefen. **SG**



Dieser riesige Roboter ist der erste Endgegner und versperrt den Weg zu Ihrem Schiff und damit in die Freiheit.

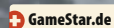
Anzeige







Video-Special

Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6029

## Inhalt

Mega-Preview.....	18
Interview .....	18
Vergleich mit Dragon Age .....	21
Der Geode .....	22
Der Gjalskerländer.....	24
Eine Zollfeste, zwei Wege.....	26

# Drakensang Am Fluss der Zeit

Die Fortsetzung des deutschen Erfolgs-Rollenspiels macht **nichts wirklich neu, aber alles etwas besser**. Wir haben die Entwickler besucht, eine weit fortgeschrittene Version gespielt, mit Zwergen gestritten, Tentakelmonster besiegt und den Großen Fluss besegelt. Und, bei Praios: Das hat Spaß gemacht!

## Interview mit Bernd Beyreuter



Michael Graf im Gespräch mit dem Projektleiter **Bernd Beyreuter**.

**GameStar** Bernd, warum erzählt Am Fluss der Zeit die Vorgeschichte zum ersten Drakensang? Ihr hättet dessen Handlung doch auch einfach fortsetzen können.

**Beyreuter** Dafür gibt's mehrere Gründe. Erstens war Drakensang nie als Mehrteiler angelegt und hatte ein entsprechend abgeschlossenes Ende. Zweitens hatten die Helden am Schluss eine derart hohe Talentstufe erreicht, dass sie sich nur schwer weiterverbessern konnten – es sei denn, wir hätten die Regeln erweitert. Doch das hätten uns die Fans der Papier-Vorlage bestimmt übel genommen.

**GameStar** Beruht eure Entscheidung auch auf den Charakteren, die im ersten Teil doch etwas blass wirkten?

**Beyreuter** Absolut, es lag mir sehr am Herzen, die Figu-

ren endlich besser auszuarbeiten. Denn obwohl wir's nicht geplant hatten, stachen im ersten Teil Charaktere wie Kladdis und Forgrimm heraus. Die sollten im zweiten Drakensang dann natürlich eine tragende Rolle spielen.

**GameStar** Die hätten sie aber auch in einer Fortsetzung spielen können. Insbesondere Kladdis als Jungdiebin!

**Beyreuter** Theoretisch ja, aber damit kommen wir zum vierten Grund: Das zweite Drakensang spielt in der Glanzzeit des DSA-Universums, dessen Papier-Variante vor 23 Jahren einfach noch am beliebtesten war. So sprechen wir also auch die ganz alten Fans an. Darüber hinaus erlaubt der Rückblick eine schöne Erzählweise: Der Märchenonkel Forgrimm dient als Rahmen für die komplette Handlung.





Die **drei Trolle** blockieren eine Brücke und verlangen Zoll. Das lassen wir uns natürlich nicht bieten und greifen an. Der Schurke Cuano hält dies allerdings für keine gute Idee, und hat damit auch Recht: Viel schlauer wäre gewesen, den nahezu unsiegbaren Prügelriesen leckere (und sündhaft teure) Koschammer-Zungen aus Nadoret mitzubringen **A**, damit sie freiwillig den Weg räumen **B**.

Es sei doch wohl sonnenklar, poltert Forgrimm, dass es gegen Piraten nur ein Mittel gebe: die Axt! Nein, nein, kontert Cuano, mit Gewalt erreiche man nichts, hier helfe nur List und Tücke. Die Freibeuter ließen sich mit Leichtigkeit gegeneinander ausspielen, der Kapitän und sein Maat stritten eh pausenlos. Nein, nein, drängt Fayris, man solle keine Intrigen spinnen, sondern nach einer diplomatischen Lösung suchen. Schließlich wollten die Piraten ein Elfendorf überfallen, und sie, Fayris, wisse als Elfe doch ganz genau, dass ihrem Volk nichts an materiellem Besitz liege. So könne man den Piraten doch das gewünschte Beutegut übergeben, auf dass sie friedlich von dannen zögen. Hoffentlich.

Bei Praios, immer diese Streiterei! Sollen wir kämpfen? Tricksen? Verhandeln? Wir haben die Wahl – und das ist gut so. Denn hier offenbaren sich gleich zwei bedeutende Neuerungen von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Erstens verläuft die Rollenspiel-Fortsetzung weniger linear, oft gibt's mehrere Lösungswege. Zweitens gewinnen die Charaktere deutlich an Profil, insbesondere die Wortgefechte zwischen dem hitzköpfigen Zwergenkrieger Forgrimm und seinem listigen Diebeskumpen Cuano zaubern uns immer wieder ein Grinsen ins Gesicht.

Wir haben den Entwickler Radon Labs in Berlin besucht und tagelang eine weit fortgeschrittene Version von **Am Fluss der Zeit** gespielt. Die wichtigste Erkennt-

nis: Auch das zweite **Drakensang** bleibt im Herzen das, was schon der Vorgänger war: das Paradies für traditionelle Rollenspieler.

### Klassen-Bastelei

Wie es sich für ein traditionelles Rollenspiel gehört, beginnt **Drakensang: Am Fluss der Zeit** natürlich mit der Charakterwahl. So entscheiden wir uns wie im Vorgänger zwischen vorgefertigten Klassen, darunter zwei Neuzugänge: der Gjalskerländer, ein kräftiger Haudrauf, und der Geode, ein zwergischer Naturzauberer. Ehrensache, dass wir beide für Sie ausprobieren (siehe Kästen auf den Seiten 22 und 24).

Erstmals können wir nun die Gesichtszüge, die Frisur sowie die Größe unseres Abenteurers an-

passen, allerdings gibt's nur wenige Varianten – das Ganze ist eher ein Gimmick. Als sinnvoller erweist sich da der neue Editor, mit dem wir eine vorgefertigte Klassenschablone anpassen, Talentpunkte umverteilen sowie gute und schlechte Eigenschaften à la »weltfremd« (Abzug auf soziale Fertigkeiten wie »Überreden«).

### Blick zurück

Dass **Am Fluss der Zeit** 23 Jahre vor dem ersten **Drakensang** spielt und dessen Vorgeschichte erzählt, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben. Dementsprechend tauchen auch im netten Intro-Film zwei Bekannte aus dem Vorgänger auf: Die Jungdiebin Kladdis Schladromir fragt den gealterten Forgrimm nach seinen

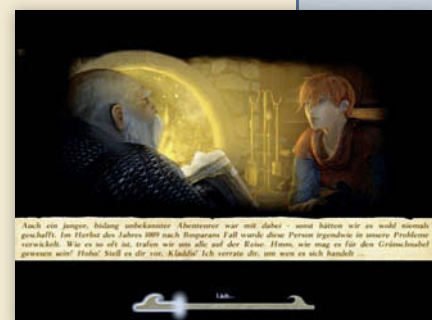
**GameStar** Und wann genau kam euch diese Idee?

**Beyreuther** Im Prinzip war das rund einen Monat vor dem Verkaufsstart des ersten Teils. Wir waren mit unserer Arbeit weitgehend fertig, spielten selbst viel, lasen die ersten Testberichte und begannen, uns Gedanken über das nächste Handlungskapitel zu machen. Denn eine Fortsetzung wollten wir in jedem Fall entwickeln. Als sich **Drakensang** auch noch gut verkaufte, wussten wir, dass wir das Geld für eine entsprechend umfangreiche Fortsetzung haben würden. So begannen wir schließlich, die Geschichte zu planen.

**GameStar** Seid ihr dabei anders vorgegangen als beim ersten **Drakensang**? Damals gab's doch einige Probleme...

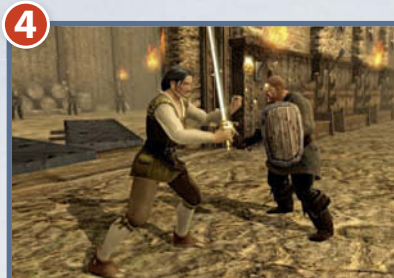
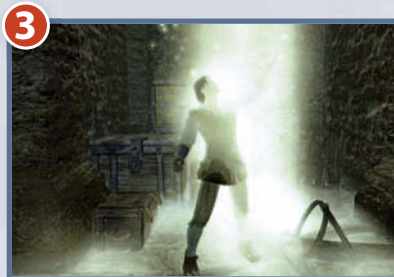
**Beyreuther** Oh ja! Beim ersten Mal haben wir die Ge-

schichte von den DSA-Autoren schreiben lassen. Die lieferten 1.000 Seiten Handlung ab, an deren Umsetzung wir uns drei Jahre lang die Zähne ausgebissen haben. Viele Elemente mussten wir streichen, weil sie nicht umsetzbar waren. Bei der Fortsetzung haben wir die Handlung deshalb selbst entworfen. So saßen wir zwei bis drei Wochen lang täglich zusammen und legten zunächst den Rahmen fest, um ihn dann weiter auszuarbeiten, bis hin zu den Nebenquests. Erst danach haben wir uns mit den DSA-Autoren zusammengesetzt und die Geschichte prüfen lassen: Dürfen wir das überhaupt? Stimmen die Eckdaten? Dabei hätten wir's belassen können, allerdings wollten wir diverse Facetten noch mehr stärken. Deshalb haben wir weitere Autoren angeschrieben, etwa Florian Don-Schauen und



**Märchenonkel Forgrimm, Zuhörerin Kladdis:** »Rahmen für die Handlung.«





Als **Geweihter** verbraucht Cuano beim Zaubern keine Astralenergie, sondern Karmapunkte (die bunten Kugeln unter seinem Portrait). Die füllt er wieder auf, indem er seine Diebestalente einsetzt, also etwa Schlösser knackt. Hier setzt er seinen Angriffszauber »Sternenwurf« ① gegen ein Tentakel-Bossmonster ein. Der Zauber »Sternenstaub« ② stärkt Verbündete und schwächt Feinde, »Phexens Gunst« ③ erhöht Cuanos Attribute und »Das bessere Angebot« ④ überredet einen menschlichen Gegner zum kurzfristigen Seitenwechsel.

Abenteuern mit ihrem Vater Cuano. Der Zwerg gibt also den Märchenonkel, dessen Erzählungen sich als roter Faden durchs Spiel ziehen. Schön: Wenn wir sterben, stützt Kladdis: »Aber Forgrimm, das kann doch nicht sein!«, was das alte Kurzbein mit: »Stimmt, wollte nur sehen, ob du zuhörst.« quittiert – und wir laden neu.

### Insel-Einstieg

Unser Abenteuer beginnt auf einer kleinen Insel, wo wir vor maleischer Abendrot-Kulisse eine Tutorial-Aufgabe absolvieren. Und zwar gemeinsam mit der Jungmatrosin Jannah, die laut Bernd Beyreuther später »wieder auftauchen« soll – eine Romanze?

Außerdem treffen wir drei alte Bekannte aus dem Vorgänger: Forgrimm, Cuano sowie den Adligen Ardo vom Eberstamm, der am Beginn des ersten **Draken-**

**sang** ermordet wird. In der Haupthandlung von **Am Fluss der Zeit** spielt dieses Trio die tragende Rolle, auch wenn es uns anfangs misstrauisch beäugt. Wenn unser Held herantiefelt, zischelt Cuano: »Achtung, da kommt er schon wieder«, und die Freunde gehen von verschwörerischem Gemunkel zum Smalltalk über Wetter und Bierpreise über. Ein Beispiel dafür, dass Radon Labs die Welt belebt, andere Charaktere reagieren öfter auf unseren Abenteurer. Nach den folgenden Ereignissen (Stichwort: Piratenüberfall) fassen Ardo & Co. dann auch Vertrauen zu unserem Helden.

### Stadt-Belebung

Die nächste Station unserer Reise ist Nadoret, die zentrale Stadt von **Am Fluss der Zeit**. Im Gegensatz zum ersten **Drakensang** wird Nadoret die einzige große Siedlung

bleiben, sonst besuchen wir bloß Dörfer. Dafür hat Radon Labs die Fachwerk-Gässchen mit mehr Leben gefüllt als in der Vorgängerstadt Ferdok; unter anderem begegnen wir weniger Klonen, weil es mehr Bürger-Varianten gibt.

Zudem lauschen wir immer wieder Dialogschnipseln. Auf dem Marktplatz etwa treffen wir zwei Lästermäuler, die über andere Stadtbewohner vom Leder ziehen. Dadurch wirkt die Spielwelt lebendiger, auch wenn die Bürger nach wie vor keinem Tagesablauf folgen und wir kaum besondere Animationen beobachten.

Das gleicht Radon Labs mit stilvollen Schauplätzen aus. Am Hafen von Nadoret etwa thront eine Statue des feisten Barons, am Marktplatz steht der imposante Praios-Tempel, in den Katakomben duellieren sich Gladiatoren in einer Arena (in der wir natürlich mitmischen dürfen), um die Mauern ziehen sich idyllische Wälder. Einige Innen- und Kellerräume wirken zwar etwas dröge, insgesamt hinterlässt die Spielwelt aber einen stimmigen Eindruck.

## Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung



DSA-Autorin Falkenhagen (rechts): »Facetten weiter ausgearbeitet.«

Lena Falkenhagen. Die haben dann unter anderem weitere Nebenquests geschrieben und beim Lektorat geholfen.

**GameStar** Die Geschichte des DSA-Universums ist aber doch eigentlich schon geschrieben und darf nicht mehr groß verändert werden. Wird es dadurch nicht sehr kompliziert, ein Spiel in der Vergangenheit anzusiedeln?

**Beyreuter** Könnte man glauben, in Wahrheit ist es aber sogar einfacher! Denn das DSA-Universum entwickelt sich ja auch jetzt stetig weiter, zum Beispiel in immer neuen Romanen. Auch wenn wir die Geschichte in der Gegenwart ansiedeln würden, müssten wir uns also mit den Autoren und dem Rest des Universums abstimmen. Und noch dazu mit der Konkurrenz, die ja ebenfalls an einem DSA-Spiel arbeitet [dem Rollenspiel *Demonicon* von The Games Compa-

ny, Anm. d. Red.]. In der Vergangenheit ändert sich hingegen nicht mehr allzu viel, man hat einen festeren Rahmen. Gemeinsam mit dem Autor Mark Wachholz spüren wir dann Handlungslücken auf – und füllen sie.

**GameStar** Ihr beschränkt euch also auf eine eher »kleine« Füllgeschichte. Das heißt, dass im zweiten *Drakensang* keine umwälzenden Ereignisse geschehen können.

**Beyreuter** Und das ist auch gut so! Denn die Handlung des ersten Teils war uns eine Nummer zu hochtrabend. Es gab zahlreiche kleine Handlungsstränge, die viel besser geschrieben und interessanter waren als das zentrale Drachen-Epos – denkt nur an die wundervolle Neisbeck-Geschichte, den Konflikt der Handelshäuser. Diesmal wollen wir eine Story erzählen, die den Spieler mehr berührt, weil



## Der gute Ton

Die Stadtgespräche sind natürlich vertont, genau wie der komplette Rest des Spiels: Für jeden Spruch, jeden Dialog, jede Zwischensequenz hat der Publisher Dtp exzellente Profisprecher engagiert. Einige Stimmen wiederholen sich zwar, trotzdem ist die Vollvertonung ein gewaltiger Fortschritt. Auch unsere Begleiter melden sich häufiger zu Wort und geben gern mal Kommentare ab. Als wir uns etwa einigen Trollen nähern, murmelt Forgrimm: »Ich habe keine Angst vor jemandem, der größer ist. Allerdings habe ich auch nichts gegen Trolle. Lass uns lieber einen anderen Weg suchen.« Das belebt die Charaktere und stärkt das Gruppengefühl.

## Story-Startschuss

In Nadoret bestreiten wir eine Einführungs-Auftragskette, die von unserer Klasse abhängt. Krieger heuern bei der Stadtwache an, Magier und Fernkämpfer helfen einem Elfen-Einsiedler im nahen Wald. Diese klassenspezifische Grundausbildung erhöht den Wiederspielwert, ist aber kein Vergleich zu den genialen Einstiegs-geschichten von **Dragon Age**.

Direkt nach der Anfangs-Quest treffen wir den Agenten Gerling (alter Bekannter!), der uns um Hilfe bittet: Mit seinen Mitstreitern, der Elfen-Bogenschützin Fayris und dem Menschenmagier Jaakon, sollen wir einen Schmuggler zerschlagen. So sammeln wir erste Erfahrungen im Gruppenkampf, außerdem gabelt sich die Handlung bald zum ersten Mal. Ohne zu viel verraten zu wollen: Indem wir einem von zwei Pfaden folgen, entscheiden wir uns, ob sich Jaakon oder Fayris unserer Gruppe anschließt. Blöd

## Vergleich mit Dragon Age

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

Die idyllische Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Zumal sie offener ist als im Vorgänger, weil man an besuchte Orte zurückkehren kann. Das fördert den Suchdrang nach Nebenaufgaben.



Es gibt »nur« zwei Einstiegs-Quests, dafür wählen Sie später teils zwischen mehreren Lösungswegen. Insgesamt verläuft die Story aber linear, am Ende steht immer dasselbe Ergebnis.

Die im Vorgänger arg blassen Mitstreiter melden sich häufiger zu Wort, bekommen aber keine eigenen Aufträge. Dafür beeinflussen sie manchmal die Lösungswege der Haupthandlung.

Die Aufgaben der Haupthandlung sind bislang abwechslungsreich, auch dank der unterschiedlichen Lösungswege. Zu den ausgefeilten Nebenquests gesellen sich aber auch langweilige.



Abgesehen von der neuen Geweihten-Klasse hat sich wenig getan, wir können uns im Kampf auf eine Handvoll Fähigkeiten beschränken. Allerdings fehlt Radon Labs noch an der Balance.

Am Fluss der Zeit macht alles etwas besser, aber nichts wirklich anders als der Vorgänger. Traditionelle Rollenspieler fühlen sich hier wohl, erleben aber weniger Dramatik als in Dragon Age.

#### Spielwelt

### Dragon Age: Origins

Dragon Age bietet keine offene Spielwelt, sondern vordefinierte »Schlauchlevels«, in denen kaum Entdeckerdrang gefördert wird. Die veraltete Grafik fällt stellenweise unangenehm auf.



#### Handlung

Sechs unterschiedliche Origins-Geschichten leiten die spannende und temporeiche Handlung ein. Fast alles, was der Held tut, wirkt sich auf den Verlauf der Geschichte aus – grandios.

#### Charaktere

Alle KI-Mitstreiter haben Eigenheiten, die nicht nur für witzige Streitereien sorgen, sondern vor allem in Dialogen die eigenen Entscheidungen beeinflussen können – und sollten.

#### Quests

Die story-basierten Aufträge sind packend inszeniert. Anders als in Mass Effect erzählen nun auch die Nebenaufträge durchweg nette Geschichten und lassen sich auf mehrere Arten lösen.



#### Kampfsystem

Dank unterschiedlich zusammengestellter Heldenteams sowie der Vielzahl an Talenten und Spezialisierungen sind die Kämpfe nicht nur taktisch anspruchsvoll, sondern auch dynamisch.

#### Fazit

Dragon Age weckt große Gefühle, bei jeder der dramatischen Story-Entscheidungen fiebern Sie mit. Das sorgt für einen vorbildlichen Wiederspielwert, trotz der linearen Levels.

bekannte Charaktere im Mittelpunkt stehen. Der Held muss doch gar nicht immer die Welt retten. In unserem Fall reicht es schon, wenn er »nur« das Reich rettet. (lacht)

**GameStar** Ihr wollt die Geschichte diesmal auch straffer erzählen, also mit weniger Leerlauf. Woher kam diese Idee?

**Beyreuther** Von euch! (lacht) Ehrlich, natürlich nehmen wir das Feedback der Presse und der Spieler ernst. Und insbesondere das letzte Handlungsdrittel war einfach zu langatmig. Am ersten Drakensang zu arbeiten war, wie ein Klavier zu bauen. Als wir dann das erste Lied darauf spielten, merkten wir, dass vieles schief klang. Für den zweiten Teil ist unser Klavier bereits fertig. Deshalb haben wir mehr Zeit, das Lied zu üben und können die Leute dadurch besser unterhalten.

**GameStar** Habt ihr keine Angst, dass die Spielzeit unter der Straffung leidet? Wer keine Nebenquests absolviert, könnte Am Fluss der Zeit sehr schnell durchspielen.

**Beyreuther** Ich glaube nicht, dass sich die Spieler darüber beschweren werden. Im Gegenteil, die lange Spielzeit des ersten Teils lag ja im Wesentlichen am vielen Leerlauf und den ewigen Laufwegen. Deshalb haben wir ja auch die neue Schnellreise-Funktion eingebaut. Als diese Idee aufkam, befürchteten einige Designer, dass die Spieler dadurch viel zu schnell vorankämen. Ich glaube aber, dass die Schnellreisen sogar ein Grund sind, mehr Zeit in Drakensang zu verbringen. Zum Beispiel, weil man von Händler zu Händler springt, um das Angebot zu vergleichen.

**GameStar** Die Schnellreise-Funktion wirkt allerdings



**Demonicon:** »Wir hätten uns mit der Konkurrenz abstimmen müssen.«



## Der Geode



**Wichtige Talente:** Mit »Kraft der Erde« (links) wirft der Geode Widersacher um, mit »Kräfte der Natur« heilt er die Mitstreiter.



**Typisch Geode:** Der Unterstützer spricht einen Schutzzauber, während die Gruppe kämpft. **Einstiegs-Quest** für Zauberer: Feuerfliegen bekämpfen, Fallen entschärfen, einen gemeingefährlichen Blutwolf jagen.

nur, dass uns das Spiel dies nicht vorab andeutet. Dass wir einen der beiden verlieren, erfahren wir erst, wenn es schon zu spät ist.

Dafür treffen wir neben einem geheimnisvollen Bösewicht, dem Magier Kaltenstein (dessen Name später noch häufiger fällt), auf den ersten Bossgegner, einen Schrottgolem. Der ist empfindlich gegen Hitze, also beharken wir ihn mit Feuerpfeilen (Fayris) oder

Flammenzaubern (Jaakon). Solche Verwundbarkeiten sollen häufiger eine Rolle spielen.

### Schiffahrt

So stolpern wir mitten in die Haupthandlung: Ardo, Forgrimm und Cuano interessieren sich sehr für unsere Erlebnisse, sie suchen nämlich ebenfalls nach Schmugglern, Piraten und ... einer Person, die sie bestohlen hat. Also dürfen

wir das Trio begleiten, und zwar auf einer Schiffsreise entlang des Großen Flusses, an dem Nadoret liegt. Nachdem wir in einer simplen Quest drei Matrosen aufgetrieben haben, setzen wir auch schon die Segel zum nächsten Ziel, der Zollfeste Thurstein.

Vorher könnten wie auch Nadoret nach weiteren Nebenaufträgen durchforsten. Oder die Vergeessene Insel ansteuern, auf die

uns der Zwergenpriester Emmeran eingeladen hat. All das geht aber auch später noch, im Gegensatz zum Vorgänger dürfen wir nämlich jederzeit an bereits besuchte Schauplätze zurückkehren. Hierzu sprechen wir einfach den Schiffskapitän an und wählen den gewünschten Ort auf einer Reisekarte. Die Fahrt erleben wir nicht in 3D, stattdessen wandert auf der Flusskarte eine rote



Im Magierturm von Nadoret lösen wir ein **Drehscheiben-Rätsel**, um eine Tür zu öffnen. Dahinter lauern **Feuer-Elementarwesen**, die einem fehlerhaften Experiment entstammen.



## Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung



**Gut-Böse-Wahl in Fallout 3:** »Im DSA-Regelwerk nicht vorgesehen.«

halbherzig, weil man nur von Reisepunkt zu Reisepunkt springen darf. Dadurch entstehen doch wieder Laufwege.

**Beyreuter** Stimmt, aber das hat leider technische Gründe. In unseren Landschaften liegen zahlreiche Schalter und Skripts, die bestimmte Ereignisse auslösen. Zum Beispiel begegnet man jemandem oder eine Figur wird an eine andere Stelle der Spielwelt teleportiert. Wenn man jederzeit überallhin springen könnte, würde dieses komplexe System doch überhaupt nicht mehr funktionieren.

**GameStar** Das liegt aber auch daran, dass man nun mehr Freiheiten hat. Zum Beispiel kann man jederzeit an bereits besuchte Schauplätze zurückkehren. Bioware macht's genau andersherum: Die Rollenspiele der US-Entwickler werden immer linearer. Welcher Trend ist denn der richtige?

**Beyreuter** Die Linearität ist bestimmt kein Trend, der von den Spielern ausgeht. Denn die wünschen sich doch auch Freiheit und einen hohen Wiederspielwert. Dieses Feedback haben wir nach dem ersten Drakensang aus ganz vielen Mündern gehört. Natürlich freuen sich die Fans auch über Action-Sequenzen, durch die sie wie auf Schienen rasen. Dass Rollenspiele linearer werden, liegt aber vielmehr daran, dass eine offene Spielwelt den Entwicklungsaufwand vervielfacht. Und das schreckt manche Designer ab – aus unterschiedlichen Gründen.

**GameStar** Rollenspiele mit offener Welt bieten dafür häufig dynamische Tag-Nacht-Wechsel. In Drakensang ändert sich die Lichtstimmung lediglich an vorgegebenen Punkten. Wirkt die Welt dadurch nicht weniger lebendig?



## Der Gjalskerländer



**Typisch Gjalskerländer:** Wagemutig stürzt sich der Krieger in den Nahkampf.



**Wichtige Talente:** Per »Verspotten« (links) zieht der Haudrauf Feinde an, in »Raserei« richtet er mehr Schaden an.



**Einstiegs-Quest** für Nahkämpfer: Im nächtlichen Nadoret Räuber und Diebe erledigen, ebenfalls den Blutwolf vertrimmen.

Linie vom Ausgangspunkt zum Ziel. Dabei kommt es nicht zu Zufallskämpfen, ein angenehmer Unterschied zum Vorgänger.

### Gabelgeschichte

Auf der Zollfeste Thurstein verzweigen sich unsere Aufgaben abermals. Zunächst wählen wir, ob wir uns Seite an Seite mit Forgrimm durch die Festung kämpfen oder mit Cuano durch die Ka-

nalisation schleichen (siehe Kasten »Eine Zollfeste, zwei Wege« auf Seite 26). Danach wählen wir, ob wir im Bergfried gegen die Leibwache des Kommandanten antreten oder sie über das Verließ umgehen. Am Ende treten wir gegen einen weiteren Bossgegner an, ein Tentakelmonster (in DSA »Krakenmolch« genannt). Alle Lösungswege sind nett inszeniert, viel häufiger als im Vorgänger

sehen wir Zwischenfilme in der Spielgrafik. Dadurch gewinnt **Am Fluss der Zeit** an Tempo, auch wenn wir bislang keine großen Story-Wendungen erlebt haben.

### Tolle Nebenjobs

Doch damit genug von der Handlung und zu den Nebenmissionen: Neben diversen undramatischen Jagd-, Sammel- und Botengang-Episoden bestreiten wir

auch mehrere spannende Nebenmissionen, die durch Filmschnipsel vorangetrieben werden. Zum Beispiel hetzen wir gemeinsam mit der Stadtwache einen Werwolf durchs nächtliche Nadoret, besiegen in einem harten Kampf ein ganzes Rudel seiner Artgenossen und finden schließlich heraus, dass sich unter seinem Pelz kein Geringerer verbirgt als... pardon, das verraten wir nicht. ▶▶



Vor dem Praios-Tempel von Nadoret stellt unser Heldentrupp ein Rudel **Werwölfe**.



Im Späteren Spielverlauf erkunden wir auch ein verschneites **Piratendorf**.

## Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung



**Fließende Abenddämmerung (Risen):** »Würde mehr Arbeit kosten.«

**Beyreuter** Ah, das alte Thema! (lacht) Das ist im Wesentlichen eine Frage des Aufwands. Eine Großstadt wie Nadoret glaubwürdig in einen Tag-Nacht-Zyklus zu versetzen, würde uns 50 Prozent mehr Entwicklungszeit kosten. Da müssten Händler ihre Marktstände öffnen und wieder schließen, die Stadttore müssten geöffnet und geschlossen werden, und so weiter. Daraus entstünde eine richtige Weltsimulation, die sicherlich faszinierend wäre. Allerdings wollen wir überhaupt keine realistische Simulation entwickeln, sondern eine packende Geschichte erzählen. Und zwar nach dem Vorbild eines klassischen Papier-Rollenspiels. Wenn man am Tisch spielt, springt man doch auch nicht alle fünf Minuten zwischen Tag und Nacht hin und her. Stattdessen entscheidet der Spielleiter, wann Ma-

geszeiten-Wechsel dramaturgisch sinnvoll sind. Und der Spielleiter von Drakensang sind nun mal – wir Entwickler.

**GameStar** Manche Rollenspiele bieten ein Moralsystem, in dem der Spieler zwischen guten und bösen Lösungsweisen wählen kann. Reizt euch das nicht auch?

**Beyreuter** Dass es diese Gesinnungswahl in Drakensang nicht gibt, liegt hauptsächlich daran, dass sie im DSA-Regelwerk nicht existiert. Wir könnten die Folgen der guten und bösen Entscheidungen also gar nicht so klar festlegen wie etwa im Dungeons&Dragons-System, auf dem zum Beispiel Baldur's Gate beruht. Nichtsdestotrotz bietet Am Fluss der Zeit hin und wieder mehrere Lösungswege, in denen der Spieler seine Vorlieben ausleben kann. Etwa, wenn er zwischen Kämpfen und Schleichen wählen darf.



## Eine Zollfeste, zwei Wege



Vor der Zollfeste Thurstein streiten Forgrimm und Cuano über den **Angriffsplan**.



Der hitzköpfige Forgrimm möchte einfach mit gezückter Axt in die Festung **stürmen**.



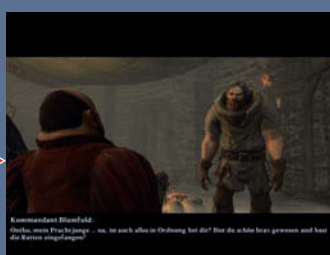
Um die Verteidiger herauszulocken, zerschlagen wir **Bierfässer** auf der Zugbrücke.



Dann kämpfen wir uns durch die vielköpfige **Wächterschar** und durchbrechen Barrikaden.



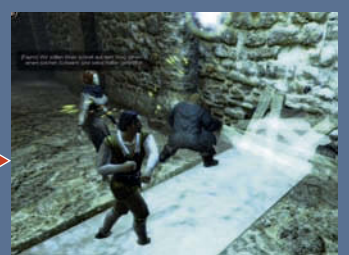
Als listiger Schurke bevorzugt **Cuano** den heimlichen Weg durch die Katakomben der Burg.



Im Gewölbe belauschen wir ein Gespräch zwischen dem Burgherrn und dem Rattenfänger **Ontho**.



Weil Cuano Gewalt verabscheut, **schleichen** wir lieber vorsichtig hinter dem Prügelriesen her.



So gelangen wir zu seiner ... Speisekammer, in der wir einen Verschlag voller **Ratten** zerkloppen.

Eine Nebenquest ist sogar so klasse eingebunden, dass wir sie anfangs für einen Teil der Haupthandlung halten: Am Hafen von Nadoret treffen wir den Zwergen-Gelehrten Emmeran, der den »Flussvater« anbetet, den Schutzgeist des Großen Flusses. Emmeran lädt uns auf die Insel des Vergessens ein, wo er vom Zwist zwischen dem Flussvater und dem Meeresgott Efferd erzählt. Als wir danach beim Tentakelmonster auf der Zollfeste einen Schlüsselstein finden, mit dem Emmeran auf seiner Insel einen uralten Efferd-Tempel öffnet, können wir es kaum erwarten, das Gewölbe zu erforschen. Doch Fehlanzeige, in unserer Vorschauversion ist der Tempel gesperrt.

### Nebendrachen

Dafür präsentiert uns Bernd Beyreuther eine weitere Bossbestie: einen haushohen Wasserdrachen, der zunächst in einem Zwischenfilm um unser Schiff taucht und, nachdem wir in einer Grotte angelegt haben, aus den Fluten bricht und angreift. Auch dieser Gigant entstammt einem optionalen Auftrag. Bernd Beyreuther begründet: »Weil man in den Nebenquests die beste Ausrüstung findet, muss man auch die mächtigsten Gegner bekämpfen.«

Die Hauptmissionen sollen tendenziell einfacher ausfallen, damit man **Am Fluss der Zeit** auch dann durchspielen kann, wenn man in den Nebenaufträgen nicht sämtliche Waffen und Erfahrungs-

punkte abgestaubt hat. Wir hoffen jedoch im Umkehrschluss, dass die Hauptmissionen für fleißige Nebenquest-Absolventen nicht zu anspruchlos werden.

### Sprungreisen

Bei der Suche nach Nebenquests hilft uns die neue Schnellreise-Funktion: Indem wir die Spielwelt erkunden, schalten wir Teleport-Punkte frei, zu denen wir ohne Zeitverlust springen dürfen. Anders als in **Oblivion** oder **Fallout 3** können wir uns jedoch nicht von jedem beliebigen Ort zurückbeamen, sondern müssen zunächst zu einem anderen Reisepunkt wandern – was zwei bis drei Minuten dauern kann. Immerhin verkürzt Radon Labs damit die

teils ewigen Laufwege des Vorgängers, besser als nichts.

### Geweichte Gefechte

Das Kampfsystem hat sich in **Am Fluss der Zeit** nicht gravierend geändert, nach wie vor befähigen wir unser bis zu vierköpfiges Heldenteam bevorzugt im Pausenmodus und brüten darüber, welche Fähigkeit wir wann gegen welchen Gegner einsetzen. Allerdings reicht es bislang auch im zweiten **Drakensang**, wenn wir uns pro Mitstreiter auf zwei bis drei Talente beschränken – mehr brauchen wir nicht. Das mag daran liegen, dass wir nur auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden spielen. Zudem hat Radon Labs bis Februar 2010 noch viel Zeit, an der Balance zu feilen.

Wir hoffen, dass die Gefechte auf der höchsten Anspruchsstufe mehr Taktik erfordern, damit auch die neuen Charakterklassen ihre Vorteile ausspielen können: Der zähe Gjalskerländer lenkt Gegner mit seinem Verspotten-Zauber von schwächeren Mitstreitern ab; der Geode unterstützt seine Mitstreiter aus dem Hintergrund, zum Beispiel mit dem Zauber »Sumus Leib«, der die Abwehr aller Gruppenmitglieder stärkt.

Darüber hinaus bringt das zweite **Drakensang** noch eine neue Klasse, die Sie nicht selbst wählen, sondern nur in Ihre Grup-

## Interview mit Bernd Beyreuther Fortsetzung



**Berg Drachensang:** »Hatte gar nichts mit dem Titel Drakensang zu tun.«

**GameStar** Warum heißt Am Fluss der Zeit eigentlich immer noch »Drakensang«? Der Berg Drachensang kommt doch nicht mehr vor.

**Beyreuther** Moment mal, in Baldur's Gate 2 kam die Stadt Baldur's Gate doch auch nicht vor! Zum Titel gibt's aber noch eine witzige Anekdote: Der Name Drakensang hatte ursprünglich gar nichts mit dem Berg zu tun. Stattdessen hatten wir einfach nach einem Titel gesucht, der auch auf Englisch gut klang. Erst danach erfuhren wir aus der DSA-Fangemeinde, dass es einen Gipfel namens Drachensang gab. Daraufhin entschieden wir uns, den Endkampf dorthin zu verlegen. Denn eigentlich sollte der Showdown in einem ganz anderen Gebirge stattfinden, das allerdings längst nicht so gut gepasst hätte, weil es weiter vom Siedlungsgebiet der Zwergen entfernt lag.

**GameStar** Zufälle gibt's! Bernd, vielen Dank für das Gespräch.





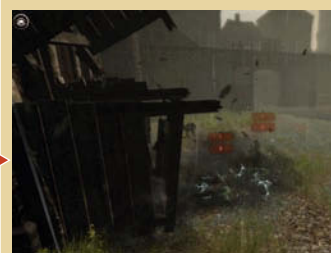
Zwischendurch versperren wir **Türen**, um den feindlichen Nachschub abzuschneiden.



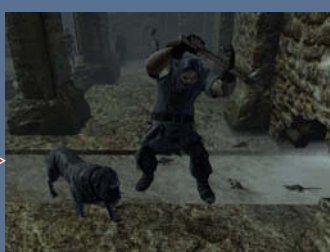
Vor dem Burghof kommt es zum Gefecht gegen den riesenhaften Rattenfänger **Ontho**.



Drinne erwartet uns eine **Ballista**, die allerdings nur sehr träge zielt und feuert.



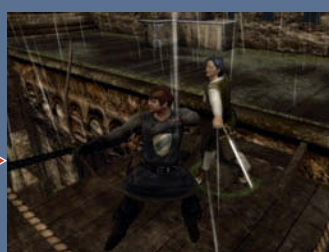
Wenn wir ausweichen, zerbröseln die Geschosse Türme, auf denen Bogenschützen hocken.



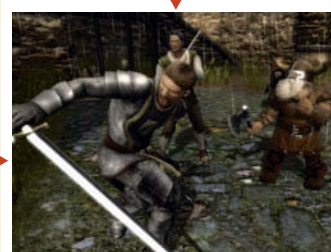
Gemeinsam mit seinem **Kampfhund** jagt Ontho die Nager, wir huschen vorbei.



In der Burg pirschen wir am **Koch** vorbei, der gebannt einen Kampf im Innenhof beobachtet.



Auf den Zinnen schalten wir schließlich **Bogenschützen** aus, die Forgrimm aufs Korn nehmen.



Zum Showdown gegen den **Oberzöllner** sind Cuano und Forgrimm schließlich wieder vereint.

pe aufnehmen dürfen: Der Schurke Cuano kann nämlich nicht nur schleichen und Schlösser knacken, sondern dient im Zweitberuf auch noch als Geweihter des Diebesgottes Phex. Als solcher darf er besondere Zaubersprüche wirken, die »Mirakel«. Mit »Das bessere Angebot« etwa überredet Cuano einen menschlichen Rivalen kurzfristig zum Seitenwechsel. Diese Hexereien verbrauchen keine Astralenergie (das **DSA**-Gegenstück zu Mana), sondern Karmapunkte. Bis zu vier davon häuft Cuano an, indem er seine Diebestalente einsetzt, also etwa Taschendiebstahl begeht – eine willkommene Abwechslung zum altbekannten Magiesystem.

Neue konventionelle Waffen wird es ebenfalls geben, allen voran die Klingen und Bogen der Elfen. Bernd Beyreuther ver-

spricht, die Beutestücke nun besser über das Spiel zu verteilen: »Im ersten Drakensang konnte man schon am Anfang tolle Ausrüstung finden, die man nie wieder wechseln musste. Das wollen wir diesmal vermeiden.« Mancher Gegenstand entfaltet zudem nur dann seine volle Wirkung, wenn er vom jeweiligen Besitzer getragen wird. Und wieder andere Waffen und Rüstungen lassen sich über Schmiede- und Bogenbau-Rezepte schrittweise aufrüsten.

### Elfen und Schnee

Den eingangs erwähnten Piratenkonflikt lösen wir übrigens nicht kämpferisch, sondern mit Diplomatie. So stapfen wir zum Freibeuter-Lager und verhandeln mit dem (überraschend kultivierten) Kapitän. Doch als wir uns danach durch Sumpfranzen (magisch ver-

wandelte Affenwesen) und Riesen-Hirschkäfer zu den schicken Baumhäusern der Elfen durchkämpfen, unterbricht uns Bernd Beyreuther: »Ihr wolltet doch noch die Schneegebiete sehen, oder?« Da sagen wir nicht Nein!

Gebirgs-Schauplätze wird es im zweiten **Drakensang** nicht geben, deshalb versetzt uns der Projektleiter in ein winterliches Piratendorf am Großen Fluss. Dort haben wir auch Ardo vom Eberstamm dabei, den wir – aufgrund einer unschönen Begebenheit – erst spät als Mitstreiter in unsere Gruppe aufnehmen können. Ardo ist ein talentierter Kämpfer, hat jedoch einen Nach-

teil: Als gebildeter und wohlzogener Blaublüter kann er sich nur schwer verstellen und fällt im rauen Miteinander des Piratendorfs auf wie ein parfümierter Seidenschuh im Ork-Kleiderschrank – dabei wollten wir doch inkognito bleiben! »Dadurch verläuft die Handlung hier ... etwas anders«, orakelt Beyreuther. Notiert: Die Aufgaben ändern sich sogar in Abhängigkeit von der Gruppenzusammensetzung – Hut ab. Und uns wird schon ganz warm ums Heldenherz, wenn wir an all die herrlichen Streitereien und Entscheidungen denken, die aus Ardos mangelnder Schauspielkunst entstehen könnten.

GR



Der Kampf gegen den riesigen **Wasserdrachen** ist lediglich Teil einer Nebenquest.

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Februar 2010**  
► Hersteller **Radon Labs / Dtp** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Radon Labs bügelt nicht alle, wohl aber viele Schwachstellen des Vorgängers aus. Ich freue mich besonders, dass meine Mitstreiter endlich an Profil gewinnen. So dramatisch und ausgefeilt wie das komplett auf Handlung und Charaktere getrimmte Dragon Age mag Am Fluss der Zeit vielleicht nicht ausfallen – muss es aber auch nicht. Denn das zweite Drakensang wird das, was schon das erste war: die spielbare Version des klassisch-deutschen Abenteuerromans, angereichert mit malerischen Kulissen und schönen Nebengeschichten – nur eben noch ein bisschen besser. Dafür liebe ich's schon jetzt.



micha@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**





Der fliegende Crawler der Unterstützer-Klasse von Nod rückt gemeinsam mit einigen Eskort-Fliegern vor, scheitert jedoch an einem defensiven GDI-Stützpunkt, der seine Abwehrtürme mit einem **Energieschild** schützt.

# Command & Conquer 4 Tiberian Twilight

**Wir haben erstmals eine komplette Mission der Echtzeit-Fortsetzung gespielt und geprüft, ob sie auch ohne Basisbau und Tiberium-Ernte Spaß macht.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 3586

Als wir zu Electronic Arts nach Köln reisen, um **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** anzuspüren, hallt immer noch Mike Gloseckis Stimme in unseren Ohren. »Das Spiel soll schneller, actionreicher werden«, hatte uns der Lead Designer bei unserem Studiobesuch im Juli verkündet. Deshalb gibt es keinen Basisbau und keine Tiberium-Ernte mehr, stattdessen mobile Stützpunkte und Rollenspiel-Elemente. Nach unseren Probestunden können wir nun bestätigen: Ja, **C&C 4** fühlt sich dank des runderneuten Spielprinzips tatsächlich schnell-

ler, actionreicher an. Doch wird es dadurch auch wirklich – besser?

## Klassenunterschied

In Köln spielen wir einen Einsatz der GDI-Kampagne, den wir bereits vom Studiobesuch kennen: Ein fliegender Flugzeugträger der Weltpolizei ist abgestürzt; wir sollen ihn bergen. Zum Missionsbeginn wählen wir unsere Klasse: Offensive, Defensive oder Unterstützung. Natürlich probieren wir alle drei aus, denn jede Fraktion rekrutiert in ihrem mobilen Fabrik-Hauptquartier (dem »Crawler«) ganz andere Einheiten.

Angriffe stellen – wenig überraschend – die feuerkräftigsten Truppen auf, von schwebenden Sandsturm-Raketenwerfern über Hunter-Jagdpanzer bis hin zu strahlenbewehrten Titan-Mechs. Selbst der offensive Crawler ist bewaffnet und kann kleine Feindgruppen im Alleingang aufreiben. Damit spielt sich diese Spielerklasse am geradlinigsten: Arnee aufstellen und zuschlagen!

Verteidiger heuern Infanteristen an, die sich in Gebäuden verchanzen können. Zudem setzen sie auf mittelschwere Vehikel wie den Spartan-Panzer, der sich

beim Ableben in einen Geschützturm verwandelt. Das passt, schließlich dürfen ausschließlich defensive Spieler eine begrenzte Anzahl Abwehrbauten hochziehen, in unserer Vorschau-Version sind das Bunker (nehmen bis zu drei Soldaten auf) und Außenposten (schützen nahe Einheiten unter einer Energieglocke). So können wir Schlüsselstellen sichern, die anderen Klassen müsst hierfür Truppen abstellen.

Unterstützer setzen als einzige Klasse Flieger ein, darunter raketenwerfende Orcas und MG-bewehrte Hammerheads. Auch ihr Crawler kann schweben und so rasch Distanzen überbrücken. Überdies greift nur diese Klasse auf Spezialwaffen zurück, etwa Aufklärungsdrohnen, die den Kriegsnebel lichten. Der Einsatz solcher Talente leert eine Energieleiste, die sich im Missionsverlauf automatisch wieder auffüllt. Die mächtigsten Attacken (Stichwort: Ionenkanone) dürfen wir allerdings erst einsetzen, wenn das Konto voll ist. Nutzen wir also lieber häufig schwache Fähigkeiten oder sparen wir auf starke?

## Online-Stufen

Welche Einheiten und Spezialwaffen uns zur Verfügung stehen, hängt außerdem von unserem Level ab. Denn jeder erledigte Feind, jedes erfüllte Missionsziel sowie besondere Erfolge (»Zerstöre 100



Wer mit der defensiven Spielerklasse von Nod in hohe Stufen aufsteigt, darf **Obelisk des Lichts** errichten, mächtige Lasertürme.





An einem Bauernhof stößt ein **offensiver Nod-Crawler** ① auf sein GDI-Gegenstück ②. Die Spinnenvehikel ③ der Bruderschaft können sich zusammenschließen, um ihre Feuerkraft zu erhöhen. Die Weltpolizei kontert mit Sturmpanzern ④, die mit Metallplatten vor frontalem Beschuss schützen. Von oben rücken zudem weitere Truppen an, darunter Mammutpanzer, Sandsturm-Raketenwerfer und ein mächtiger Mammut MK II ⑤.

Gegner mit einem Mammutpanzer« bringen Erfahrung. Bei Stufenaufstiegen schalten wir Belohnungen frei, etwa neue Einheiten. In jede Mission dürfen wir eine bestimmte Anzahl Truppentypen, Upgrades sowie Spezialattacken mitnehmen. Welche, wählen wir selbst. Als Höchststufe peilt EA derzeit 40 an, unseren Fortschritt merkt sich **C&C 4** für jede Klasse einzeln. Und zwar über alle Spielmodi hinweg, vom Solofeldzug über Skirmish-Gefechte bis hin zu Multiplayer-Schlachten. Unsere Profildaten werden im Internet gespeichert, auf einem offiziellen Server. Wer **C&C 4** spielen möchte, muss also stets online sein. Laut dem Producer Raj Joshi soll das verhindern, dass

Betrüger ihren Spielstand manipulieren. Einen Offline-Modus für reine Solisten wird es nicht geben. Den Online-Zwang möchte EA mit Komfortfunktionen ausgleichen, unter anderem dürfen die Fans nun direkt im Spiel Clans bilden und eigene Chat-Kanäle aufsetzen. Im Hauptmenü erspähen wir einen neuen Menüpunkt namens »Store«, zu Deutsch »Laden«. Kann man dort nach dem Verkaufsstart zusätzliche Karten oder Einheiten kaufen? »Kein Kommentar«, blockt Raj Joshi ab.

### Nahes Spektakel

Weil Joshi die Store-Frage niederschweigt, springen wir eben ins Spiel, in dem uns sofort zwei Dinge ins Auge fallen. Erstens hat EA

seit unserem Studiosbesuch die Grafik verbessert. Die Landschaft wirken nicht mehr so steril, die Farbtöne schmutziger. Auch die Effekte sehen besser aus, über den Wüstenboden wehen Staubfahnen, Einheiten zerplatzen in grellen Explosionen. Trotz der an sich betagten Engine erbt **C&C 4** eine Stärke seiner Vorgänger: die knallige Inszenierung.

Allerdings übernimmt es auch eine Schwäche, und damit zur zweiten Augenfälligkeit: Sofort zu Spielbeginn drehen wir wild am Musrad, doch vergebens, wir können nicht weiter herauszoomen. Wie in **Tiberium Wars** und in **Alarmstufe Rot 3** hängt auch in **Command & Conquer 4** die Kamera sehr nah am Geschehen.

### Keine Rohstoffe mehr

Dank der mobilen Stützpunkte spielt sich der Einsatz schön flott, ruckzuck stellen wir eine Armee auf und gehen auf Feindesjagd. Den Crawler nehmen wir mit, denn der mobile Stützpunkt-Koloss kann auch Nachschub produzieren, während er sich bewegt. Wenn er sich dann zur Fabrik entpackt, steigt die Verstärkung aus. Das knappe Truppenlimit erlaubt allerdings nur rund 15 Vehikel, die Zeiten riesiger Panzerheere sind vorbei. Das ist auch schon die einzige Einschränkung, um die wir uns sorgen müssen. Rohstoffe gibt's nämlich nicht mehr! Die Produktion von Einheiten und Upgrades kostet bloß Zeit. Auf der Karte stehen zwar noch die ur-



**Grafik-Fortschritt:** Auf den ersten Bildern wirkten die **Landschaften** steril und blass. In der neuen Version (rechts) sieht das Gelände schmutziger aus, außerdem gibt's mehr Details wie die **Ruinen** hinten.





Die **Hammerhead-Flieger** kämpfen effektiv gegen die Nod-Cyborgs, deshalb färben sich ihr Feuer lila.

sprünglich als Geldquelle gedachten Tiberium-Knoten, die wir nun aber nur noch erobern müssen, weil's ein Missionsziel so will. Hierzu brauchen wir auch keinen Lastwagen (»Rig«) mehr, stattdessen stellen wir beliebige Einheiten daneben. Nach dem Basisbau verwirft Electronic Arts mit dem Ressourcen-Management also schon das zweite Kernelement der **Command & Conquer**-Serie.

### Einfach verheizen

Durch die Streichungen steigt das Spieltempo, nicht aber der taktische Anspruch. Schließlich können wir Verluste jederzeit ausglei-

chen und unser Heer ohne Gewissensbisse verheizen. Falls gar unser Crawler zerstört wird, bekommen wir einfach einen neuen geschenkt. Erst wenn die Bruderschaft unser Missionsziel (den abgestürzten Flieger) zerstört, gilt der Einsatz als gescheitert.

Dass wir unsere Armee auf Himmelfahrtskommandos schicken können, liegt aber auch daran, dass die unfertige Version noch zu einfach ausfällt. Unter anderem, weil einige KI-Routinen abgeschaltet sind: Als wir drei Tiberium-Knoten einnehmen, greift der Gegner sie zwar an, kann sie jedoch nicht zurückerobern. Im fertigen Spiel soll das hingegen klappen, was Dynamik brächte. Denn wir müssten einen Teil unserer eh schon knappen Truppen zur Verteidigung der besetzten Knoten abstellen und gleichzeitig mit der Restarmee weiter vorrücken. Sobald der Schwierigkeitsgrad steigt, dürften wir auch zweimal überlegen, bevor wir Truppen verheizen. Denn erfahrene Einheiten reifen wie in **Tiberium Wars** zu kampfstarken Veteranen heran, die im Gefecht das Züngeln an der Waage darstellen.

### Waffen-Roulette

Wie hoch der taktische Anspruch letztlich ausfällt, hängt auch von der Einheitenbalance ab. Denn jede Waffenart richtet gegen einen bestimmten Gegnertyp besonders viel Schaden an. Das erkennen wir daran, dass sich die Schusseffekte der überlegenen Einheit lila färben. Wenn wir Letztere anwählen, markiert zudem ein grellrotes Fadenkreuz die benachteiligten Feindkräfte.

Das probieren wir gleich mal aus, Gegner gibt's eh genügend. Zunächst bekämpfen wir desertierte GDI-Einheiten und Tiberium-Mutanten, später rücken auch Nod-Truppen an. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip greift: Viskeroiden etwa, dreibeinige Kamikaze-Schleimmonster, reagieren



Nur defensive Spieler dürfen **Infanteristen** (Mitte) rekrutieren, die sich in Gebäuden verschanzen können.

empfindlich auf das MG-Feuer von Wolf-Panzern. Die Skorpion-Vehikel von Nod sehen kein Licht gegen Hunter-Jagdpanzer und Mammuts Kettenkolosse, zerstrahlen dafür aber problemlos leicht gepanzerte Truppen wie den Wolf oder den kleinen, flinken Talon-Raketenwerfer.

Weil die Schlachten so einfach ausfallen, denken wir über diese Wechselwirkungen zwar nicht groß nach. Auf hohen Schwierigkeitsgraden sollte der taktische Anspruch aber steigen, sodass wir die Zusammensetzung unserer Armee an den Gegner anpassen müssen. Zumindest, wenn EA die Balance hinbekommt.

### Tricks und Kniffe

Mammuts dürfen wir in der Testmission übrigens nicht selbst bauen, sondern nur erobern: Wie in **Tiberium Wars** besetzen wir die Wracks großer Vehikel mit Ingenieuren. So kapern wir vier klassische Mammutpanzer (mit Doppelkanone) sowie einen dicken Mammut-MK-II-Stampfer. Diese Elefantenherde eskortieren wir mit Ingenieuren, denn die können Vehikel reparieren. Dagegen sieht selbst ein Nod-Crawler alt aus, auch wenn die KI einige Tricks beherrscht. So wirft sie ihre Truppen ins Gefecht, während sie sich mit dem mobilen Stützpunkt zurückzieht. Wenn wir die Nod-Streitkräfte dann dezimiert haben,

stampft der Crawler wieder heran, lädt Verstärkungen aus und flüchtet abermals. So entbrennt ein regelrechtes Katz-und-Maus-Spiel, bis wir den Feindkoloss schließlich sprengen.

Blöd nur, dass auch die Gegner einen neuen Crawler bekommen, wenn ihr alter zerstört wurde. Und dieser Ersatz-Stützpunkt buddelt sich bevorzugt mitten in unserem Truppenverband aus dem Boden, was jeweils mehrere Einheiten zerstört. Noch ein fieser Kniff der Computergegner.

### Doppelt abgehoben

Weil wir drei eroberte Tiberium-Knoten mehrere Minuten lang halten, gewinnen wir die Mission schließlich: Der abgestürzte Flieger repariert sich, hebt ab und schwebt unter großem Getöse und Gestaube von dannen. Nun würde uns eigentlich der GDI-General in einer Videobotschaft gratulieren, die Filmschnipsel sind aber noch nicht fertig.

Die Entwickler haben folglich noch viel Arbeit vor sich, vor allem mit der Balance. Ob **Command & Conquer 4** durch die Änderungen wirklich besser wird, können wir noch nicht abschließend beurteilen. Es dürfte sich allerdings angenehm von der Konkurrenz abheben, womit die Tiberium-Serie endlich wieder einzigartig wäre. Das traf zuletzt im Jahr 1995 auf den allerersten Teil zu. GR



Auch C&C 4 wird seine Story mit einem Mix aus **Render- und Realfilm-Szenen** erzählen. Hier der erste Vorgeschmack: Als das Tiberium die Welt verschlingt, fliegt der Nod-Boss Kane zur GDI und schlägt vor, die Kristallseuche mit dem Tacitus-Artefakt zu zählen.

## Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2010**  
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 40% fertig**

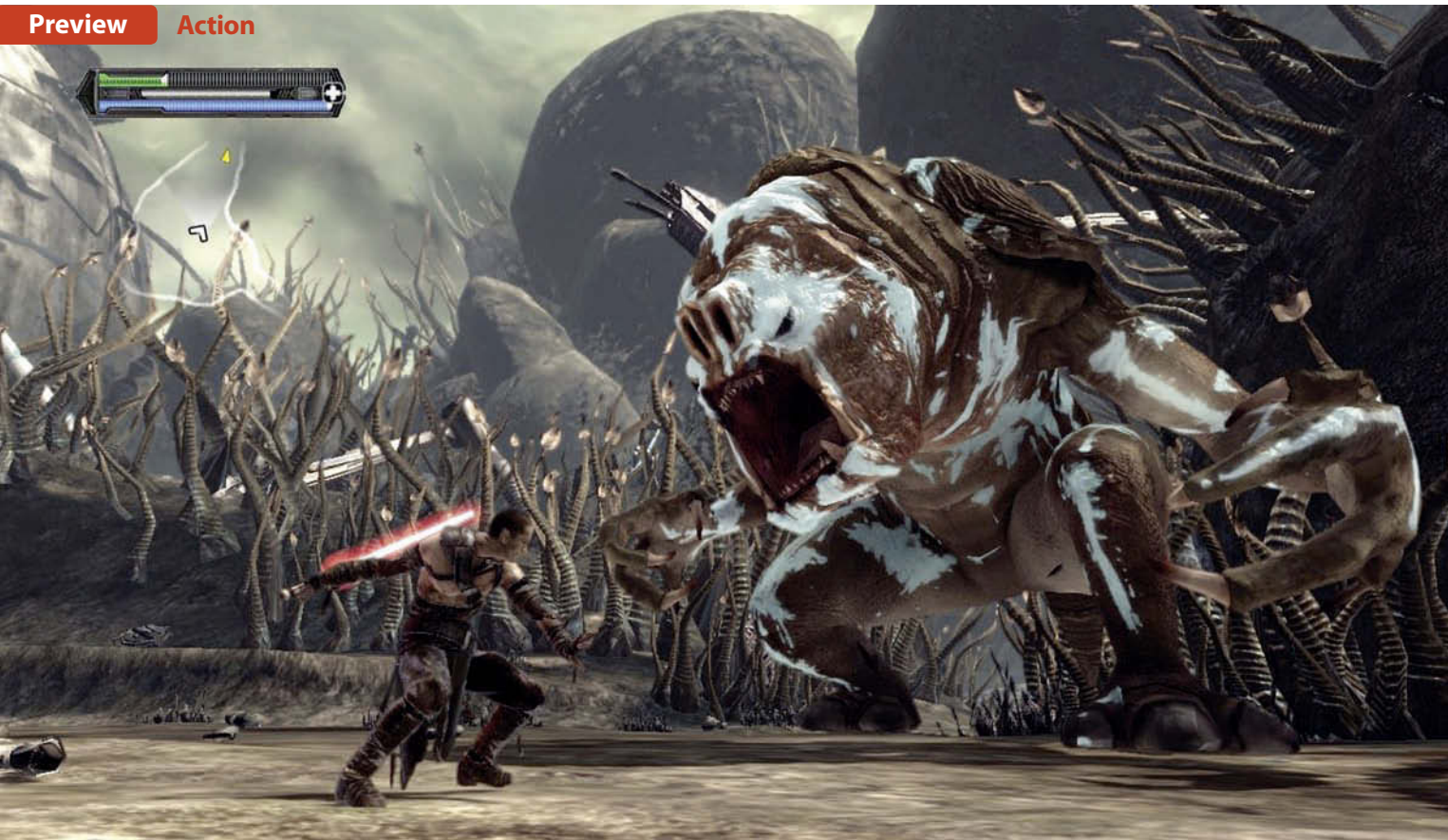
**Michael Graf:** Command & Conquer 4 steht und fällt mit der Balance: Die Entwickler müssen Schwierigkeitsgrade und Einheiten sorgfältig austarieren, damit der Anspruch stimmt. Nun war die Tiberium-Serie ja noch nie für ihre perfekt abgestimmten Truppentypen berühmt, trotzdem bin ich optimistisch. Wenn alles klappt, bietet C&C 4 nämlich ein unverwechselbares Spielerlebnis.



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**





Starkiller im Kampf mit einem **Rancor**. Das Vieh ist im wahrsten Sinne des Wortes ein harter Brocken. Als dann auch noch eine Sith hinzukommt, wird das Gefecht zum wohl kniffligsten des ganzen Spiels.

# Star Wars **The Force Unleashed**

Endlich wieder Sturmtruppler schubsen, Blitze schießen und das Lichtschwert schwingen! Dafür lassen wir uns gerne von der dunklen Seite der Macht leiten.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6551

Zorn, Hass, Angst – die dunkle Seite der Macht sind sie. Doch manch ein PC-spielender **Krieg der Sterne**-Fan könnte in den letzten zwölf Monaten genau diese Gefühle verspürt haben: den Zorn darüber, dass das Actionspiel **The Force Unleashed** nicht schon letztes Jahr zusammen mit den Konsolenfassungen für den PC erschienen ist. Den Hass auf den

Entwickler Aspyr oder die Co-Publisher Activision und LucasArts, dass das so lange dauert mit der Umsetzung. Die Angst, dass **The Force Unleashed** vielleicht gar nicht mehr für den PC erscheint.

Doch nun wird das Lichtschwert-Actionspiel endlich auch in der PC-Fassung in die Läden kommen. Die enthält neben dem Grundspiel noch drei Bonus-Episoden, für die

Konsolenbesitzer extra zahlen müssen, und trägt den klangvollen Untertitel »Ultimate Sith Edition«. Denn in diesen Zusatzkampagnen geht es um die Frage: Was wäre passiert, wenn die Sith über die Jedi triumphiert hätten?

## Wacken? Wookies!

**The Force Unleashed** schlägt eine Brücke zwischen der dritten

und der vierten Episode der Kinofilm-Reihe. Nachdem der Imperator mit Order 66 einen Großteil der Jedis ermorden ließ, treibt jetzt Darth Vader höchstpersönlich die letzten Überlebenden zusammen. Auf Kashyyyk, dem Heimatplaneten der Wookies, entdeckt der Sith-Meister nicht nur einen flüchtigen Jedi, sondern auch dessen kleinen Sohn, der



Peinlich: **Darth Vader** lässt sich von einem Kind entwaffnen! Der Bursche muss unbedingt ein Sith werden.



In den Zusatzepisoden trägt Starkiller die **Lichtschwerter** seiner gefallenen Opfer an seinem Gürtel.



besonders machtbegabt ist. Vader entschließt sich, den Jungen insgeheim unter seine Fittiche zu nehmen und als seinen Schüler auszubilden. Denn Vader hat den Plan, mithilfe seines neuen »Padawan« den Imperator zu stürzen und sich selbst an die Spitze des Imperiums zu setzen.

Obwohl Sie in **The Force Unleashed** eigentlich die Rolle des vielversprechenden Lehrlings übernehmen, beginnen Sie das Spiel als Darth Vader, und zwar mit eben jener Schlacht auf Kashyyyk. Während Sie Vader aus der Außenperspektive lenken, wehrt der mit seinem Lichtschwert lässig die Schüsse der sich standhaft wehrenden Wookies ab – oder streckt sie mit dem Ding nieder. Sollte Vader in den Gefechten doch mal Schaden nehmen, heilt er sich mit jedem besieigten Gegner wieder. Nicht ganz so gesund ist allerdings die Steuerung. Mit PC-typischer Maus- und Tastatur-Kombi lässt sich **The Force Unleashed** längst nicht so bequem steuern wie mit einem Gamepad.

### Sith gegen Jedi

Schließlich kommt es zum Duell zwischen Vader und dem Vater seines späteren Schülers. Hier ist es vor allem wichtig, die zahlreichen Lichtschwert-Kombos richtig einzusetzen sowie die Macht geschickt zu nutzen, etwa durch Telekinese-Attacken. Solche Bosskämpfe kommen in **The Force Unleashed** immer wieder vor. Haben Sie Ihren Gegner fast besiegt, müssen Sie noch ein paar Reaktionsspielchen bestehen, die, wenn Sie sie denn meistern, in besonders spektakulär inszenierte Kampf-Choreographien münden. So auch hier: Vader packt den Jedi per Telekinese, wirbelt ihn ein paar Mal herum und



Als Sith darf Starkiller **Machtblitze** austeilen. Diese Fähigkeit wird ihm gerade in den Bosskämpfen oder bei fliegenden Gegnern sehr nützlich sein.

erledigt ihn schließlich mit seinem gefürchteten Macht-Griff.

### Weltallbummler

Jetzt gibt's einen Zeitsprung in die Zukunft: Fortan übernehmen Sie die Kontrolle über Vaders Schüler, der mittlerweile herangewachsen ist und auf den Decknamen »Starkiller« hört. Starkiller hat zunächst längst nicht so viele Sith-Tricks drauf wie Vader, ist dafür aber viel wendiger. Im Laufe des Spiels sammelt der Bursche außerdem Erfahrungspunkte, mit denen Sie sich neue Macht-Fähigkeiten, Lichtschwert-Techniken und allgemeine Charakterverbesserungen kaufen können.

Starkiller durchreist im Auftrag seines Meisters zahlreiche Orte, die wir aus den Star-Wars-Filmen nicht oder nur am Rande kennen, die aber dennoch sehr abwechslungsreich gestaltet sind. Mal kämpfen wir auf einem bunten Dschungelplaneten gegen Eingeborene und ihre Rancors, dann zerlegen wir auf einem Schrottplaneten inmitten von umher-schwebendem Altmittel kampfeslustige Roboter, und in jeder

Mission legt unser Held ein cooles, passendes Outfit an.

### Held des Imperiums

Im Finale entscheiden Sie sich für die helle oder die dunkle Seite der Macht. Während eine der drei Zusatzkampagnen von **The Force Unleashed** einen Einschub in die Hauptstory darstellt, schließen sich zwei an das »böse« Ende des Hauptspiels an. Starkiller ist hier ein erfahrener Sith-Assassine und bereist Schauplätze der Filme: den Jedi-Tempel, der von den

Klontruppen überrannt wird, den Eisplaneten Hoth sowie Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine. Und was wäre gewesen, wenn das Imperium neben Darth Vader noch einen Sith gehabt hätte? Nun, vielleicht hätte Luke Skywalker dann mehr als nur seine Hand verloren, vielleicht hätte Jabba noch einen zweiten Rancor gebraucht und vielleicht wäre Obi-Wan ... ach, finden Sie's doch selbst heraus, wenn Sie der dunklen Seite der Macht auch nicht widerstehen können. **FAB**



In Jabbas Tempel kommt es zum Duell mit **Boba Fett**. Vorher haben wir schon den Rancor getroffen.



Die **Bosskämpfe** (hier gegen Luke Skywalker) enden in schicken Schwertkampf-Choreographien.

## Star Wars: The Force Unleashed

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **19. November 2009**  
► Hersteller **Aspyr / Activision** ► Status **zu 95% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich habe The Force Unleashed schon letztes Jahr auf der Xbox 360 durchgespielt, aber jetzt hat es mich wieder gepackt. Auch wenn die PC-Version abgesehen von der höheren Auflösung keine neuen technischen Feinheiten bietet, sieht das Spiel immer noch prima aus. Die ersten Levels sind zwar ein wenig fad, aber danach ziehen das Leveldesign, die Story und die Fähigkeiten des Helden ordentlich an.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**





Die U-Bahn-Station Exhibition teilt Artyom mit einer Menge anderer **Menschen**, die der Entwickler 4A Games erstaunlich lebensecht eingefangen hat.

# Metro 2033

**Ukrainische Entwickler haben offenbar ein Faible für Endzeit: 4A Games will uns in die düstere Zukunftsvision eines russischen Autors entführen.**

DVD  
Video-Special

Wir stehen vor dem Charlotte Street Hotel im Londoner Stadtteil Soho und befürchten das Schlimmste. Genau in diesem Hotel hatte uns Atari nämlich vor etlichen Jahren stolz eine Preview-Version von **Enter the Matrix** präsentiert. Der Actiontitel entpuppte sich dann im Test als inhaltlich mittelmäßiges und technisch hoffnungslos veraltetes Lizenzspielchen. Ein schlechtes Omen, denken wir.

Einige Stunden später treten wir wieder auf die Straße und nehmen uns vor, Omen in Zukunft Omen sein zu lassen. Denn das frisch gesehene **Metro 2033** ist von der Qualität und somit vom

armseligen Schicksal eines **Enter the Matrix** zirka alle Londoner und Moskauer U-Bahn-Strecken zusammengerechnet entfernt. Mindestens! Denn erstens sieht **Metro 2033** spektakulär gut aus und zweitens dient als Vorlage kein Film, sondern der gleichnamige Roman des jungen russischen Autors Dmitry Glukhovsky (mehr dazu im Kasten auf Seite 40).

## Gut wie Half-Life 2?

**Metro 2033** will ein klassischer und linearer Ego-Shooter wie **Half-Life 2** werden. Den Vergleich mit dem Toptitel ziehen wir nicht von ungefähr, vielmehr hat das Entwicklerteam 4A Games aus Kiew sich fest vorgenommen, uns ein ähnlich spektakuläres Erlebnis zu bieten; nur eben nicht in City 17, sondern im Moskau des Jahres 2033. Oder besser gesagt, einige Meter darunter.

**Metro 2033** spielt 20 Jahre nach einer bisher nicht näher definierten Katastrophe. In der Romanvorlage ist es ein Atomkrieg, die Entwickler sprechen bisher lediglich von einem apokalyptischen Ereignis, das einen Groß-

teil der Menschheit ausgerottet und die wenigen Überlebenden in den Untergrund gezwungen hat. Die Erdoberfläche ist nicht nur unbewohnbar, sondern gleich tödlich: Vergiftete Luft, klirrende Kälte und Mutationen herrschen über Tage, und nur die mutigsten Männer wagen sich schwer bewaffnet, in dicke Anzüge gehüllt und mit Gasmasken geschützt hinaus. Die meisten Menschen aber bleiben in den U-Bahnhöfen und -Schächten der Moskauer

Metro, sie haben sich dort ihren eigenen kleinen Mikrokosmos erschaffen. Winzige Verschläge dienen als Wohnungen, es wird gearbeitet und gehandelt. Es wird gehasst und geliebt, es werden Kinder gezeugt, die nie das Tageslicht sehen werden.

## Das Ende vorweg

Der Beginn der Präsentation erinnert an das, was wir aus **Modern Warfare 2** von der E3 kennen. Nur dass sich die zwei Männer in **Me-**

## Der Entwickler

4A Games ist ein ukrainisches Entwicklungsstudio mit Sitz in Kiew. Bei Teilen des Teams handelt es sich um ehemalige Mitarbeiter von GSC Gameworld (Stalker). Bis vor kurzem war das Studio noch in einen Rechtsstreit um geistiges Eigentum mit GSC verwickelt. **Metro 2033** ist der erste Titel von 4A Games. Das Studio arbeitet dabei eng mit dem Autor der Romanvorlage zum Spiel zusammen.

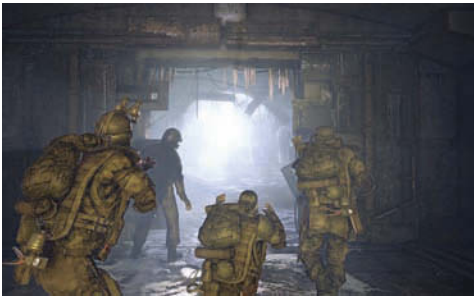


Sie sind nicht nur in den Bahnschächten unterwegs, sondern müssen auch an die **Erdoberfläche**.





Im Hintergrund die **Draisine**, mit der Artyom nach Riga aufbricht.



Für gewöhnlich sind die Metalltore der **Tunneleingänge** geschlossen.



Die **Männer** warten auf einen Mutantenangriff. Dank des erstklassigen Beleuchtungsmodells wirkt diese Szene besonders eindrucklich.

**tro 2033** nicht gemeinsam durch einen Schneesturm kämpfen, sondern durch heruntergekommene U-Bahn-Tunnel unter der russischen Hauptstadt. Der Weg führt sie hinaus an die frostige Erdoberfläche. Mit einigen Verbündeten stellen sich die Kämpfer draußen einer Übermacht aus seltsamen Mutantenwesen – und gehen dabei chancenlos unter. So scheint es zumindest.

Was wir Ihnen hier in aller Kürze geschildert haben, ist der Prolog von **Metro 2033**. Das Spiel gibt Ihnen gleich zum Start einen Ausblick auf das, was kurz vor dem Ende passieren wird, ohne dabei irgendetwas zu verraten. Im Gegenteil: Der Kniff macht schrecklich neugierig. Doch bevor Sie auch nur ahnen können, was es mit dem selbstmörderischen Einsatz und den Wesen auf sich hat, geht's zurück an den eigent-

lichen Anfang des Spiels, hinein in die U-Bahn-Station Exhibition.

### Leben untertage

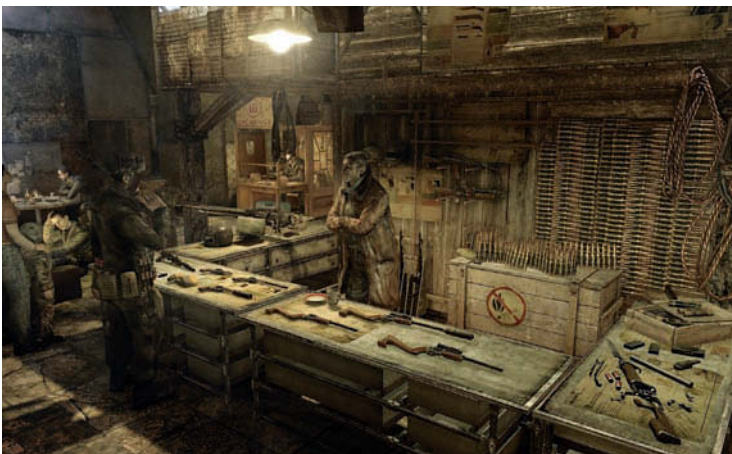
Artyom, der Held des Spiels, wurde kurz vor dem Unglück geboren. Er ist 20 und ein Träumer. Er träumt von einem Leben, das er nie hatte und wahrscheinlich niemals haben wird. Er träumt von einer Welt, an die er sich nicht erinnern kann, die er lediglich aus Erzählungen und von Bildern kennt. In seiner kleinen, schäbigen Behausung hängen zerknitterte, alte Postkarten an der Wand. Bunte Grüße aus einer ihm unbekannten Vergangenheit.

Die Realität ist eine andere. Artyom hat niemals sein Zuhause verlassen, er hat nie anderes gesehen als die U-Bahn-Station Exhibition. Eine verwirrend verwinkelte, triste und überfüllte Ansammlung kleiner und größerer

Räume, in denen man spürt, dass man ein Gefangener ist – zusammengepfercht mit vielen anderen. Überall in den Gängen und Verschlägen ist etwas los. An jeder Ecke wird geredet, die Menschen versuchen, sich ihr karges Leben erträglich zu machen. Zwei Männer hören voller Freude eine alte Schallplatte, eine junge Frau erzählt ihrer älteren Freundin bei der Arbeit von den ungelassenen Annäherungsversuchen eines Mannes, beide lachen. Ein Vater erklärt seinem Sohn die Abwesenheit der Mutter, ohne dabei ins Detail zu gehen. Das ungute Gefühl, dass der Junge längst eine Halbwaise ist, bleibt. In der großen Versammlungshalle der Siedlung lauschen ein paar Männer den aufpeitschenden Worten eines Predigers, viele andere sitzen an Tischen und unterhalten sich. Überall Gemurmel, verein-

zelt lautere Sprachketten. Vor der Krankenstation haben sich besorgte Männer, Frauen und Kinder versammelt, die um das Leben ihrer Verwandten fürchten. Auf der Station dann Verwundete und Menschen am Rand des Wahnsinns beziehungsweise längst darüber hinaus.

Kurz: 4A Games hat die Welt von **Metro 2033**, soweit von uns gesehen, erschreckend real und mit erstaunlicher Liebe zum Detail erschaffen. Die Gestalten wirken allesamt glaubwürdig, sie sehen verflucht wirklichkeitsnah aus. Selten nur werden Sie zwei gleiche Gesichter, zwei gleiche Figuren erspähen. Und die Metro-Bewohner, mit denen sich Artyom unterhält, sind absolut unverwechselbar. Da ist beispielsweise der Boss von Exhibition, ein im Kern gemütlich wirkender Mann mit dunklem Bart, dem die Sorge aber deutlich ins



Bei **Händlern** können Sie kostbare Munition gegen bessere Waffen und schlechtere Kugeln eintauschen.



Ohne **Gasmasken** ist ein Überleben an der Erdoberfläche unmöglich. Die Luft ist hochgiftig.





Selbst ein gewöhnlicher Wachposten wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen. Achten Sie bitte auf die **Fotos** an der Wand.

Gesicht geschrieben steht. Oder der Waffenhändler, der den Schalk nicht hinter seiner Brille und seinen scharfen, habichtartigen Gesichtszügen verbergen kann.

### Die Dunklen

Warum die Krankenstation überfüllt ist, warum sich der Boss Sorgen macht und warum Artyom beim Waffenhändler vorbeischaute, all das hat einen Grund: die sogenannten »Dark Ones«, die Dunklen. Die bisher unbekannte Mutantenart ist in die Schächte eingedrungen, kann Menschen töten oder in den Wahnsinn treiben, ohne sie zu berühren. Woher die Dunklen kommen, weiß niemand genau. Nur Artyoms heimlicher Held Hunter, ein Haudegen, der immer wieder gefährliche Expeditionen an die Oberfläche unternimmt, scheint eine Ahnung zu haben. Weil Artyom seinem Idol gefallen will und weil der junge Mann einfach endlich mal raus aus Exhibition möchte, meldet er sich freiwillig, einen Lebensmitteltransport auf

seinem Weg in die Metro-Station Riga zu bewachen. Eine blöde Idee, wie sich bald herausstellt.

Doch bevor Artyom auf der kleinen Draisine mit drei anderen Männern Platz nimmt und in das Abenteuer seines Lebens braust, muss er sich eine Knarre abholen. Beim Waffenhändler fällt Ihnen trotz des Prologs vielleicht das erste Mal so richtig auf, dass **Metro 2033** auf die üblichen Munitionsanzeigen verzichtet. Wie viele Patronen Sie noch im Magazin haben, verrät Ihnen das Magazin. Das sehen Sie nämlich bei jedem der seltsam konstruierten Zukunftsschießprügel stets deutlich vor sich. Und es gibt noch eine Besonderheit in **Metro 2033**: die Munition. Kugeln aus der Zeit vor der Katastrophe sind kostbar, sie sind die Währung in der Spielwelt. Außerdem sind sie deutlich stärker als die Dinger, die Sie bei Händlern erstehen können. Sie müssen also überlegen, ob Sie die Geschosse, die Sie unterwegs finden im wahrsten Sinne des Wortes verballern oder gegen

mehr, aber dafür schwächere Munition eintauschen. Eine Entscheidung, die Sie weise fällen sollten, denn ein Zurück wird's nicht geben: **Metro 2033** lässt kein freies Speichern zu, sondern legt automatisch Checkpoints an.

### Auf nach Riga

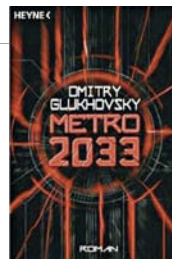
Doch am Anfang von Artyoms Reise müssen Sie sich über so etwas noch nicht den Kopf zerbrechen. Zunächst dürfen Sie sich darüber sorgen, welche Gefahren die Route birgt, die Sie und Ihre Begleiter nach Riga nehmen. Denn der normale und für gewöhnlich sichere Weg ist überraschend blockiert.

Sie müssen nicht lange ausharren, nach ein paar hundert Schienenmetern in den kaum befahrenen Tunnel hinein passiert etwas Bizarres: Zunächst verändert sich das Licht, dann werden Artyoms Begleiter ohnmächtig und auch dem jungen Mann verschwimmt bald die Sicht. Er kann noch erkennen, wie sich aus der Ferne etwas nähert, dann sieht er nur noch strahlend helles Gleis-

## Der Roman

Dmitry Glukhovskiy (30) veröffentlichte seine Erzählung **Metro 2033** zunächst 2002 frei verfügbar im Internet. Nachdem sie allerdings von vielen tausend Menschen gelesen wurde, hat ein großer Verlag sie gedruckt. Die Geschichte avancierte schnell zu einem Bestseller in Russland mit mittlerweile über 400.000 verkauften Exemplaren.

**Metro 2033** gilt vordergründig als ein Science-Fiction-Roman, in dem die Abenteuer des jungen Artyom in einer postnuklearen Welt beschrieben werden. Die Geschichte gilt aber auch als akribisch angelegte Dystopie (Anti-Utopie), in der Glukhovskiy den Zustand der heutigen russischen Gesellschaft vor einen apokalyptischen Hintergrund setzt. Mittlerweile ist eine Fortsetzung unter dem Titel **Metro 2034** erschienen.



ßen, durch das sich Schemen bewegen. Die Umriss werden deutlicher, es sind Männer mit Waffen im Anschlag und die seltsamen Wesen, die wir im Prolog bereits gesehen haben. Ist das eine Vision von dem, was uns erwartet? Kurz darauf ist alles auch schon wieder vorbei, Artyom erwacht. Gerade noch im rechten Moment, denn die Draisine wird von extrem schnellen und klauenbewehrten Kreaturen verfolgt. Der Held muss sich zum ersten Mal in seinem Leben seiner Haut erwehren, schließlich hat er die U-Bahn-Station bisher nie verlassen. Wenige Sekunden später kachelt die Draisine in eine Absperrung, die dort stationierten Wachposten feuern aus allen Rohren auf die monströsen Angreifer, Artyom ist in Sicherheit. Doch für wie lange? Das erfahren wir spätestens im 1. Quartal 2010, dann soll **Metro 2033** bereits erscheinen. **PET**



Über **Funk** halten die U-Bahn-Stationen miteinander Kontakt. Selten kommen gute Nachrichten über den Äther.

## Metro 2033

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **4A Games / THQ** ► Status **zu 70% fertig**

**Petra Schmitz:** Also wenn 4A Games diesen Detail- und Atmosphäre-Level der ersten Stunden über die gesamte Spielzeit halten kann und mich nicht zu etwa zwei Dritteln mit halbdunklen Tunneln belästigt, dann muss ich mir einen Hut kaufen, den ich vor dem Entwicklerteam ziehen kann. Im kommenden Heft können wir Ihnen diesbezüglich vielleicht schon mehr verraten. Denn wir bekommen die Möglichkeit, das Spiel selbst auszuprobieren. Passenderweise in Moskau.



petra@gamestar.de



Durch die frei dreh- und schwenkbare Kamera kommt die neue **Comic-Optik** besonders gut zur Geltung.



# Die Siedler 7

**Blue Byte will das Spielgefühl der ersten Serienteile zurückbringen und gleichzeitig das Aufbau-Genre revolutionieren – mit einem so simplen wie altmodischen Kniff.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6493

Wenn man Aufbau-Fans (vor allem die der älteren Generation) fragt, welcher Teil der **Siedler**-Reihe der beste war, bekommt man in der Regel folgende Antwort: der zweite. Kein Wunder, schließlich verstand es **Die Siedler 2** von 1996 wie kein anderes Spiel im Genre (und der **Siedler**-Serie selbst), ausgefeiltes Wirt-

schaftsmanagement und komplexe Warenkreisläufe so motivierend, zugänglich und liebevoll zu präsentieren, dass Einsteiger wie Profis sofort und für Monate ihr Herz an die wuselnden Knubbelnasen verloren. Wenn man Aufbau-Fans (egal welcher Generation) fragt, welche **Siedler**-Spiele hingegen nicht so pralle waren,

fällt die Antwort ebenso leicht: Teil 5 und 6. Denn die letzten beiden Ableger ließen eben jene Elemente weitgehend vermissen. Der Entwickler Blue Byte reagiert und wagt für **Die Siedler 7** einen ambitionierten Spagat: das traditionsreiche **Siedler**-Prinzip zwar wieder aufleben zu lassen, es aber gehörig zu modernisieren. Jeden

jetzt aufschreienden Serien-Veteranen können wir an dieser Stelle beruhigen: Blue Byte scheint das Kunststück zu gelingen.

## Punkten

Das neue Herzstück von **Die Siedler 7** erinnert an Klaus Teubers preisgekröntes Brettspiel **Die Siedler von Catan**: Um eine



In Sachen Atmosphäre arg gewöhnungsbedürftig: Die **Träger** sprinten durch die Siedlung.



**Vegetation**, Beleuchtung und Weitsicht machen bereits einen sehr guten Eindruck.





Sinnvoll siedeln: Während wir die satten Wiesen rechts für den **Ackerbau** nutzen, machen sich unsere Holzfäller bereits in dem hinteren **Wald** breit. Ob das unserem Konkurrenten (in der anderen Burg) schmeckt?

Partie zu gewinnen, müssen wir nicht wie von der Serie gewohnt den Gegner entweder durch wirtschaftliches oder militärisches Geschick von der Karte fegen, sondern eine bestimmte Anzahl sogenannter Siegpunkte sammeln. Die gibt's auf unterschiedliche Weise. Bauen wir zum Beispiel eine Kathedrale, bekommen wir einen Punkt. Ist unser Ansehen besonders hoch oder beherbergen wir die meisten Bürger, bekommen wir einen Punkt. Der Clou: Die Möglichkeiten, das Siegkonto zu füllen, variieren je nach gewählter Karte. Wo es in der einen Mission zum Beispiel darauf ankommt, möglichst schnell eine Kathedrale hochzuziehen und spezielle Technologien zu erforschen, drängt der nächste Auftrag möglicherweise zum aggressiven Expandieren oder zum Aufbau einer besonders starken Militärmacht. Blue Bytes Ziel: **Die Siedler 7** soll sich so nicht nur zielgerichteter, sondern vor allem auch flotter spielen als seine Vorgänger. Denn wer Punkte gesammelt hat, kann diese auch wieder verlieren, etwa wenn der Kontrahent durch geschickten Handel plötzlich mehr Gold angehäuft hat und genau das die Voraussetzung für einen Punkt war. Vor allem online verspricht das ständige Hin und Her enorm spannende Scharmützel.

### Bieten

Die Möglichkeiten, Siegpunkte zu sammeln, lassen sich grob in drei Kategorien einordnen: Handel, Militär und Forschung. Während unseres Besuchs bei Ubisoft konzentrierte sich der **Siedler**-Producer Benedikt Grindel auf die Forschung. Für die ist in **Die Siedler 7** der Klerus verantwortlich, schließlich drehte sich im späten Mittelalter nahezu alles um die Kirche. Um neue Technologien in den Bereichen Alchemie, Schmiedekunst und Landwirtschaft freizuschalten, benötigen wir ein Got-

teshaus sowie Personal. Letzteres ist in Mönche, Novizen und Priester unterteilt, von denen jeder unterschiedliche Bedingungen stellt. Während sich zum Beispiel ein Mönch mit Bier (natürlich!) und Brot zufrieden gibt, wollen Priester zwei Bibeln zum gehobenen Mahl. Lohn der Mühe: Erforschte Technologien bringen nicht nur Siegpunkte, sondern auch Vorteile für die eigene Siedlung. Optimiertes Angeln etwa erhöht den Ertrag und verhindert ein zu baldiges Überfischen der Gewässer. Netter Kniff: Jeder Mit-



### Bilder vom Entwickler

Die Benutzeroberfläche von **Die Siedler 7** befindet sich momentan in einem frühen Stadium, viele der finalen Symbole und Textfelder fehlen noch. Der Entwickler Blue Byte hat das Interface auf den Bildern deshalb ausgeblendet. Dennoch stammen die Screenshots direkt aus dem Spiel und wurden nicht nachträglich aufgehübscht.

spieler hat dank eines Menüs Einblick darüber, welche (in der Regel exklusiven) Technologien zurzeit von der Konkurrenz erforscht



Der **typische Anfang** einer Siedler-Partie: Kontor, Marktplatz, Holzfäller. Anders als in Die Siedler 2 sind die Wege gleich zu Beginn gepflastert.



## Clever siedeln



Wie gewohnt in der Siedler-Serie sind kurze Produktionswege auch in Teil 7 das A und O einer florierenden Wirtschaft. So sollte die **Windmühle** möglichst nah am **Bauernhof** stehen, damit der frisch geerntete Hafer schnell zu Mehl weiterverarbeitet werden kann. Der beste Nachbar einer **Mine** ist die **Eisenschmelze**, in der das abgebaute Erz (etwa für militärisches Gerät) nutzbar gemacht wird.



**Benedikt Grindel** (links) hat sich einen prominenten Berater geholt: den Designer von Age of Empires, **Bruce Shelley**.

werden. Laufen wir Gefahr, einen besonders reizvollen Bonus an den Gegner zu verlieren, können wir durch ein höheres Gebot versuchen, den Zuschlag zu erhalten. Dieses »3... 2... 1... meins«-Gefühl war bereits beim Zuschauen enorm spannend und dürfte in Multiplayer-Gefechten für reichlich Schadenfreude sorgen.

### Siedeln

Damit sich **Die Siedler 7** wie ein echtes **Siedler** anfühlt, besinnt sich Blue Byte auf alte Serientugenden. Dazu gehört vor allem das Ziehen von Wegen, auf denen unsere Arbeiter die Waren transportieren. Selbstredend spielt es für die Wirtschaft eine wichtige Rolle, Produktions- und Weiterverarbeitungstätigkeiten möglichst nah beieinander zu bauen und Lagerhäuser an sinnvollen Knotenpunkten zu platzieren. Damit wir auch aus der Vogelperspektive sehen, ob der Rubel rollt und was gerade wohin transportiert wird, trägt jeder Siedler ein entsprechendes Symbol über seinem Kopf. Das ist zwar hilfreich, zerstört aber ein Stück der an sich gelungenen Atmosphäre. Wir hoff-



Ereignisgebiete wie die **Dunkle Festung** bieten spezielle Quests, die vor allem in der Solo-Kampagne für Abwechslung sorgen sollen.

fen, dass man die Icons abschalten darf und sich bei Problemen stattdessen ein Berater zu Wort meldet wie in **Anno 1404**. Trockene Statistiken zu wälzen, dürfte nämlich nur für beinharte **Siedler**-Profis interessant sein. In eben diesen Menüs lässt sich übrigens genau festlegen, was wann gebaut und wer in welcher Reihenfolge ausgebildet werden soll. Benötigt unsere Siedlung zum Beispiel akut mehr Priester, klauen wir den Mönchen per Drag&Drop einfach das Bier und drücken es ihren künftigen Chefs in die Hand.

### Staunen

Auch beim Stil orientiert sich Blue Byte an den ersten Serienteilen und setzt bei **Die Siedler 7** auf bunte Farben, lustig animierte Bürger und comicartig anmutende Gebäude. Die eigens dafür entwickelte Grafikengine protzt

mit organisch wirkenden Landschaften, aufwändiger Beleuchtung, dichter Vegetation und einer eindrucksvollen Weitsicht. Um all das entsprechend genießen zu können, dürfen wir die Kamera künftig frei drehen und neigen und von einer Google-Earth-typischen »Ich überblicke alles«-

Perspektive bis zur Fußspitze eines Siedlers heranzoomen. Dabei soll das Programm selbst auf verhältnismäßig alten Grafikkarten wie denen der GeForce-8800-Serie in maximalen Details flüssig laufen. Ein ambitionierter Plan – aber damit kennt sich Blue Byte bei **Die Siedler 7** ja aus. **DM**

### Die Siedler 7

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **Blue Byte / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Die Siedler 7 verspricht, ein echtes Siedler zu werden. Vor allem die knuddelige Optik und das Wegesystem erinnern mich angenehm an die frühen Serienteile. Auch Blue Bytes Modernisierungsplan scheint aufzugehen. Die Jagd nach den Siegpunkten klingt großartig und dürfte nicht nur für Vielfalt beim Siedeln sorgen, sondern auch die Mehrspielergefechte mit Tempo, Dramatik und Schadenfreude würzen.



danielm@gamstar.de



# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

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

Zuletzt gespielt: Risen, Dragon Age

Zuletzt gesehen: »Oben«

Zuletzt gelesen: Austen: »Gefühl und Verstand«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Warum dieser Cartoon-Look? Realistisch war besser. ★★★

Dragon Age: Die Charaktere sind der Hammer. Geniales Spiel! ★★★★★

Aion: Ist mir gleichgültig. Bitte unter »Schmitz« weiterlesen. –



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Risen, Dragon Age

Zuletzt gesehen: »Blade Runner« (Blu-ray)

Zuletzt gelesen: N. Cave: »Tod des Bunny Munro«

Meine Meinung zu...

Borderlands: Mir hat schon XIII gut gefallen. Spannend. ★★★★

Dragon Age: Trotz eingeschränkter Freiheit: der Wahnsinn! ★★★★★

Aion: Eine Alternative zu WoW, gut. Aber die Quests ... ★★★



## Gunnar Lott

**Director Online** gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dragon Age, Brütal Legend

Zuletzt gesehen: »Oben«

Zuletzt gelesen: Nick Hornby: »Juliet, naked«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Ich mag den Look, das Spiel lässt mich trotzdem kalt. ★★★

Dragon Age: Toll! Hatte es mir noch minimal besser vorgestellt. ★★★★★

Aion: Fliegen ist nett. Aber ich spiele keine MMOs mehr. ★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fußball Manager 10, Forza 3

Zuletzt gesehen: »Drachenläufer« – großartig!

Zuletzt gehört: AFI: »Crash Love«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Ist mir zu viel Action und zu wenig Rollenspiel. ★★★

Dragon Age: Die überfällige Reinkarnation von Baldur's Gate. ★★★★★

Aion: Da muss ich ja noch mehr arbeiten als bei World of Warcraft! ★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Aion

Zuletzt gesehen: »Hornblower«

Zuletzt gelesen: James Herbert: »Once«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Grenzgänger: nicht gut, aber auch nicht schlecht. ★★★

Dragon Age: An Weihnachten hätte ich wohl Zeit dafür. –

Aion: Wie ich: mit Macken, aber trotzdem toll! ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Drakensang 2, Champions Onl.

Zuletzt gesehen: »District 9« (blödes Ende)

Zuletzt gelesen: die aktuelle 11 Freunde

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Sammelwut ist immer gut. ★★★

Dragon Age: Der Roman: so lala. Das Spiel: grandios. ★★★★★

Aion: Flügelelfen sind für Mädchen (Petra), ich bin Fatbot! ★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Borderlands

Zuletzt gesehen: »Oben«

Zuletzt gelesen: Tommy Krappweis: »Mara«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Pah, Chris! Der Cartoon-Look ist cool! ★★★★

Dragon Age: So viel Spiel, so wenig Zeit! Ach, ach ... ★★★★★

Aion: Flügel-MMO. Super. Super langweilig. –



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Batman, Dragon Age

Zuletzt gesehen: »Oben«

Zuletzt gehört: Muse: »The Resistance«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Für mich eher zum Budget-Preis interessant. ★★★

Dragon Age: Kann ich auch zehn Sterne vergeben? ★★★★★

Aion: Die drögen Quests stören mich gewaltig. ★★★



## Stefan Dworschak

**Trainee** stefan@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Team Fortress 2, Empire at War

Zuletzt gesehen: »Gods and Generals«

Zuletzt gelesen: Daniels »Trainee-Workshop«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Nur für Sammelwütige dauerhaft motivierend. ★★★

Dragon Age: Atmosphärisch eines der besten Rollenspiele. ★★★★★

Aion: Sicher nett gemacht, aber für mich uninteressant. ★★



## Florian Klein

**Redakteur** florian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dragon Age

Zuletzt gesehen: »District 9«

Zuletzt gelesen: Morgan: »Black Man«

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Zu wenig Story und Atmosphäre für mich. ★★

Dragon Age: Tolle Story und Atmosphäre ... zu wenig Zeit! ★★★★★

Aion: Wenn ich noch MMOs außer Eve Online spielen würde ... ★★★★★



## Sara Geller

**Praktikantin** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Clone Wars, Dragon Age

Zuletzt gesehen: »Oben«

Zuletzt gelesen: Finnisches Wörterbuch

Meine Meinung zu ...

Borderlands: Nicht gespielt. –

Dragon Age: Ich wäre fast Zwergenkönigin geworden. Super! ★★★★★

Aion: Für mich zu viel Asia-Stil. Und es kostet monatlich ... ★★★





# 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

## STALKER: CALL OF P.

EGO-SHOOTER



ENTWICKLER GSC Gameworld (Stalker: Clear Sky, GS 11/08: 77 Punkte)  
PUBLISHER BitComposer Games  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.11.2009  
CA. PREIS ca. 30 Euro  
USK ab 18 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 14 Stunden



GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH



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

HILFEN 4 Schwierigkeitsgrade, Tipps in den Ladebildschirmen

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Autosave

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 1,5 GB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E7400 X2 5600+ AMD 64 3,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX  
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) Deathmatch, Team-Deathmatch, Artefakt-Jagd, Artefakt-Eroberung (je 32)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy  
DEDICATED SERVER MULTIPAYER-SPASS 50 Stunden  
FAZIT Wie gehabt der bewährte gute Multiplayer-Modus.

### BEWERTUNG

GRAFIK	Industrieanlagen + imposante Anomalien + Beleuchtungseffekte Texturen unscharf + Objektaufploppen + schwache Animationen	7 / 10
SOUND	passende Musik + tolle Soundkulisse + Waffensounds eher flach nur wenig Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade, jederzeit verstellbar + nicht übertrieben schwer Quest-Schwierigkeit schwankt teils sehr	8 / 10
ATMOSPHÄRE	tolle Endzeit-Stimmung + ständiges Bedrohungsgefühl glaubwürdige Spielwelt + Handeln hat Konsequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	aufgeräumtes Interface + viele Autosaves + freies Speichern nur vier Quickslots	9 / 10
UMFANG	drei große Gebiete + alle gut ausgenutzt mit wenig Leerlauf ordentliche Spieldauer + teils alternative Lösungswege	9 / 10
LEVELDESIGN	glaubwürdige und sehr realistische Außenarchitektur + alles handgebaut Innenlevels teils trist + generell abwechslungsarm	9 / 10
KI	geht meist glaubwürdig vor + nutzt Waffen, Deckung und Taktik sinnvoll hat manchmal Aussetzer + Wildverhalten oft unnatürlich	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	viele Waffen und Rüstungen + fast alles individuell aufrüstbar Artefakte sehr nützlich + Sonderbestellungen bei Nimble	10 / 10
HANDLUNG	gute Führung + spannender Übergang nach Pripyat Anfangs etwas Leerlauf + Schluss lässt Fragen offen	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Das bislang ausgereifteste Stalker-Spiel.



### 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 Absoluter 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 10/2009, 11/2009 und 12/2009

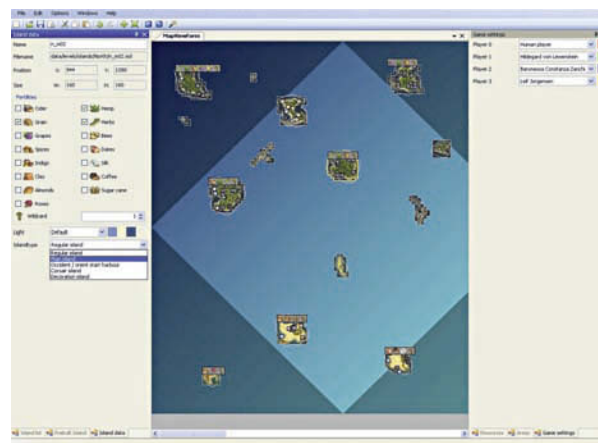
	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	12/09	92	18	v1.0	45,95 €	www.amazon.de
NEU	2 Fußball Manager 10	Manager	EA Sports / Bright Future	12/09	87	0	v1.0	47,45 €	www.amazon.de
NEU	3 NBA 2K10	Sportspiel	2K Games / Visual Concepts	12/09	87	0	v1.0	19,99 €	Steam
UPDATE	4 Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos / Rocksteady	11/09	87	16	v1.1	39,45 €	www.amazon.de
UPDATE	5 Risen	Rollenspiel	Deep Silver / Piranha Bytes	11/09	87	12	v1.01	43,95 €	www.amazon.de
UPDATE	6 The Whispered World	Adventure	Daedalic	10/09	86	6	v1.01	34,95 €	www.amazon.de
NEU	7 Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	Bitcomet / GSC GameWorld	12/09	85	18	v1.0	26,95 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Black Mirror 2	Adventure	Dtp / Cranberry Production	11/09	85	16	v1.01	32,95 €	www.amazon.de
	9 Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts / Slightly Mad	11/09	85	6	v1.0	40,95 €	www.amazon.de
	10 Fifa 10	Sportspiel	EA Sports / EA Canada	11/09	84	0	v1.0	42,95 €	www.amazon.de
	11 Resident Evil 5	Actionspiel	Capcom	11/09	84	18	v1.0	33,99 €	www.amazon.de
	12 WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver / Blade	10/09	84	0	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
NEU	13 Aion	Online-Rollenspiel	NCsoft	12/09	83	12	v1.0	38,95 €	www.amazon.de
	14 Red Faction: Guerrilla	Actionspiel	THQ / Volition	11/09	83	18	v1.0	31,40 €	www.amazon.de
	15 Venetica	Rollenspiel	Dtp / Deck 13	11/09	83	12	v1.01	39,95 €	www.amazon.de
UPDATE	16 Majesty 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive / Ino-Co	11/09	81	12	v1.097	34,95 €	www.amazon.de
NEU	17 Machinarium	Adventure	Daedalic / Amanita Design	12/09	80	0	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
	18 Section 8	Actionspiel	Southpeak / Timegate	11/09	80	16	v1.0	46,95 €	www.amazon.de
	19 Fallout 3: Mothership Zeta	Rollenspiel-Addon	Bethesda	10/09	80	18	v1.0	ca. 10 €	Windows Marktplatz
	20 Hearts of Iron 3	Rundenstrategie	Paradox Interactive	10/09	80	12	v1.2	31,40 €	www.amazon.de
NEU	21 Runes of Magic: Elven Prophecy	Online-Rollenspiel-Addon	Frogster / Runewaker	12/09	79	12	v1.0	9,95 €	www.amazon.de
	22 Tropico 3	Aufbauspiel	Kalypso Media / Haemimont	11/09	79	12	v1.0	34,95 €	www.amazon.de
NEU	23 Borderlands	Ego-Shooter	2K Games / Gearbox	12/09	78	18	v1.0	48,45 €	www.amazon.de
NEU	24 Ghostbusters: The Video Game	Actionspiel	Namco Bandai / Terminal Reality	12/09	78	12	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
NEU	25 Race On	Rennspiel	Namco Bandai / Simbin	12/09	78	0	v1.0	44,90 €	www.amazon.de

## Anno 1404 v1.1 + Entwicklertools

**Highlights:** Eigene Karten und Missionen erstellen, Fehler beheben, Komfortfunktionen.

Ein Mehrspieler-Modus bringt der erste Patch zu Anno 1404 nicht, behebt aber eine Reihe von Fehlern in der Spielmechanik und bei der künstlichen Intelligenz. Auch eine Handvoll Komfortfunktionen halten im Spiel Einzug. So ist es mit dem Patch 1.1 beispielsweise möglich, alle Norias oder Minen einer Insel mit einem Klick wieder aufzufüllen.

Die interessanteste Neuerung für Anno-Spieler stellen die Programme WorldEditor<sup>2</sup> und ToolOne dar. Mit dem WorldEditor<sup>2</sup> können Sie neue Karten von Hand erstellen oder Zufallskarten bearbeiten. Allerdings hätten wir uns gewünscht, auch eigene Inseln erstellen zu dürfen. Im Moment müssen Sie sich damit begnügen, vorgefertigte Eilande auf Ihren Karten zu verteilen; Ressourcen können Sie nur den dafür vorgesehenen Stellen zuweisen.



Bei ToolOne handelt es sich um einen leistungsfähigen Editor zur Erstellung eigener Szenarien. Von den Questreihen bis zum Verhalten der künstlichen Intelligenz lassen sich alle missionsrelevanten Größen einstellen. Als Bühne für Ihr Szenario können Sie beispielsweise im WorldEditor<sup>2</sup> er-

stellte Karten verwenden. Aufgrund der Komplexität ist vor allem bei ToolOne etwas Einarbeitungszeit notwendig. **SD**

### ANNO 1404 V1.1 + TOOLS

GENRE Aufbauspiel  
HERSTELLER Related Designs / Ubisoft  
PATCHGRÖSSE 232 MByte  
TEST IN GS 08/09

Keine Wertungsänderung



## Patch-Ticker

- **Need for Speed: Shift:** Warum nicht gleich? Mit dem ersten Patch baut EA fünf Tage nach dem Verkaufsstart einen LAN-Modus und Mausunterstützung in den Menüs ein, sodass sich die Navigation nun deutlich flüssiger gestaltet.
- **Black Mirror 2:** Kurz nach Veröffentlichung reicht Dtp den Patch 1.01 nach. Der korrigiert unter anderem diverse Grafikfehler, löst die Probleme mit den Hotspots und beseitigt einige unnötige Dialogoptionen.
- **World of Warcraft:** Vor dem mit Spannung erwarteten Update auf Version 3.3 schießt Blizzard Patch 3.2.2 ein. Zum Wiedersehen mit der Drachendame Onyxia in einer auf Stufe 80 angepassten Instanz kommen Änderungen bei den Charakterklassen, der Benutzeroberfläche sowie einigen Ausstattungsgegenständen hinzu.
- **Gothic 3:** Über 900 MByte bringt der von Fans entwickelte Community-Patch 1.73 auf die Waage. Nun bietet das Spiel auch HDR und andere Grafikschemerl. Außerdem sorgen überarbeitete Dialoge und Quests für mehr Spielspaß.
- **Race Driver: Grid:** Eineinhalb Jahre nach Erscheinen spendiert Codemasters seinem Rennspiel Patch 1.3, der einige Fehler korrigiert und die Sichtweite aus dem Cockpit auf einen Kilometer erhöht.



**Petra Schmitz**

findet, dass Activision ein unnachahmliches Talent dafür entwickelt hat, die Kunden zu verärgern.

**Fabian Siegmund**

hofft insgeheim, dass Modern Warfare 2 ganz furchtbar schlecht ist. Aber glauben tut er's nicht.

# Action

## Wo ist er?

Warum Sie hier keinen Test von **Modern Warfare 2** finden.

Activision hat nicht nur den Preis für **Modern Warfare 2** auf 60 Euro angehoben, Activision verschickt auch keine Testmuster. Wenn Sie und wir Glück haben, findet bald eine Veranstaltung in London statt, wo die versammelte europäische Presse **Modern Warfare 2** unter die Lupe nehmen darf. Dann finden Sie den Test zum Verkaufsstart auf unserer Website. Wenn wir Pech haben, dann bekommen wir kurz vor knapp (wahrscheinlich zu spät) die Verkaufsversion ins Büro gesandt. Und Sie lesen erst, wie der Shooter ist, wenn er längst in den Läden steht. Activision hat wohl

Panik vor Raubkopien. Wahrscheinlich zu Recht, gerade nach der Preiserhöhung. Aber Raubkopien stammen in neunkommanen von zehn Fällen aus den Presswerken. Wie wäre es, wenn dort mal jemand aufpasst, statt die Presse zu gängeln? **PET**



In dieser Ausgabe gibt's kein Modern Warfare 2.

## Action-Inhalt

### Tests

Borderlands.....	54
Stalker: Call of Pripyat .....	58
G-Force: Agenten mit Biss .....	61
World War 2 Battlefield.....	61
Ghostbusters: The Video Game.....	62
Star Wars: Clone Wars.....	64
Raven Squad.....	65

## Action-Charts 12/2009

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	Electronic Arts/Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9
2	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	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	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10
5	Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/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	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
11	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
12	Left 4 Dead	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	01/09	87	7	10	10	10	10	7	9	9	7	8
13	Dead Space	Actionspiel	Electronic Arts	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
14	Bioshock	Ego-Shooter	2K/Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8
15	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Ubisoft/Gearbox	10/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10
16	Silent Hunter 4	Simulation	Ubisoft/Ubisoft	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9
17	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/09	86	9	10	9	8	10	9	9	7	10	5
18	Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters/Triumph	08/09	86	8	9	8	10	9	7	10	8	9	8
19	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	02/09	85	8	9	9	9	10	6	10	7	8	9
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	Unreal	Ego-Shooter	GT Interactive/Epic	07/98	91
4	Splinter Cell	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	03/03	91
5	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft/Crytek	05/04	90
6	Counterstrike	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	02/01	89
7	Deus Ex	Actionspiel	Eidos/Ion Storm	08/00	88
8	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	EA/Dice	10/02	88
9	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive/Codemasters	07/01	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**.





# Borderlands

Ego-Shooter und Rollenspiel haben zusammen ein Baby bekommen!  
Das sieht hübsch aus, ist aber ein bisschen wackelig auf den Beinen.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5700

Eine Wespe lebt acht Monate lang. Was wird also eine im Frühling geborene Wespe denken, wenn der kalte Winter kommt? Wahrscheinlich: »Was soll das denn jetzt?! Mein ganzes Leben lang war es hier so angenehm!« So ähnlich geht es den Siedlern auf dem Planeten Pandora, dem Schauplatz des Ego-Shooters **Borderlands** von Gearbox. Auf Pando-

ra war es jahrelang ruhig, doch nun kriechen lauter fiese Viecher aus ihren Löchern und machen den Menschen das Leben schwer. Denn der Planet erwacht aus dem Winterschlaf (der im All eben auch mal länger dauern kann) und scheint nicht glücklich über die neuen Mitbewohner zu sein. Doch der Klimawechsel bietet auch eine angenehme Überraschung: Nun

öffnet sich der sagenumwobene »Vault«, eine verborgene Kammer voll unfassbarer Reichtümer.

## Vier gegen Pandora

In dieser Zeit des Wandels kommen vier Reisende auf Pandora an: Der Ex-Soldat Roland, der Jäger Mordecai, ein Hüne namens Brick und die schöne Lilith. Die vier repräsentieren die Spielerklassen in **Borderlands**, die sich im Wesentlichen nur in ihrer Spezialfähigkeit unterscheiden. Der Soldat kann einen automatischen Geschützturm aufbauen, der Jäger setzt einen Falken ein, Brick wird zur Nahkampfmachine und Lilith macht sich unsichtbar.

Gearbox hatte eigentlich für jeden der vier eine eigene Story versprochen, im fertigen Spiel haben wir davon aber nichts mitbekommen. Die Handlung von **Borderlands** entfaltet sich für alle gleich und beginnt mit einer merkwürdigen Vision: Direkt bei unserer Ankunft im Wüstenkaff Fyrestone erscheint uns eine ätherische Da-

me, eine Art Schutzengel, die uns anweist, den Vault zu finden. Und weil der ja mit Schätzen überquellen soll, kommen wir ihrem Wunsch sehr gern nach.

## Dutzende Aufträge

In Fyrestone erklärt uns ein kleiner Roboter das Spielprinzip. **Borderlands** funktioniert wie ein Rollenspiel, nur eben als Shooter. Anstatt geradlinig der Story zu folgen und uns von Zwischensequenzen und geskripteten Passagen leiten zu lassen, hangeln wir uns mit ständig wechselnden Auftraggebern von Quest zu Quest durch Pandora. Die Suche nach dem Vault entspricht dabei allenfalls dem Hauptmissions-Strang. Der hebt sich nur dadurch von den anderen Sammel- und Jagd-Quests des Spiels ab, dass hier gelegentlich diese Schwurbeldame auftaucht. Insofern läuft **Borderlands** immer nach demselben Schema ab: Quest annehmen, zum Zielort laufen, Anzahl X an Feinden erledigen, Anzahl Y an



Jeder **Gegnertyp** besitzt eine verwundbare Stelle. Bei diesen Viechern ist es der ungepanzerter Hinterleib.





Elektrowaffen schalten die Schutzschilde unserer Feinde blitzschnell aus.



Bossgegner lassen massenweise Belohnungen fallen.



Bei jedem Treffer werden die **Schadenswerte** eingeblendet. Das kann die Übersicht stören und wirkt in einem Shooter fehl am Platz.

Gegenständen einsammeln, gelegentlich Boss Z umnieten, Quest abgeben. Das kann langweilen.

## Ein Mann und sein Auto

Pandora besteht nicht aus einer komplett offenen Spielwelt, sondern ist in mehrere Dutzend Abschnitte eingeteilt. Deren Größe reicht vom kleinen klassischen Shooter-Schlauchlevel zum mittelgroßen Schlachtfeld à la **Battlefield 2**. Die Gebiete sind aber nicht direkt miteinander verbunden. Stattdessen betätigen Sie einen schmucklosen Ausgangsknopf und werden dann in die Nachbarzone teleportiert. Des-

halb fühlt sich Pandora nicht wie eine zusammenhängende Spielwelt an. Später dürfen Sie ein Schnellreise-System nutzen, um sich direkt in bestimmte Regionen zu zaubern. Eine Übersichts-karte der Welt gibt es nicht.

Um die größeren Abschnitte von **Borderlands** nicht zu Fuß ab-latschen zu müssen, können Sie an regelmäßig eingestreuten Terminals Autos bestellen, die Ihnen dann vor die Füße teleportiert werden. Die schicken Buggys stören allerdings die Balance des Spiels: Die Dinger sind je nach Wunsch mit einem schweren MG oder Raketenwerfer ausgestattet, jeweils mit unbegrenztem Muni-

tionsvorrat – totaler Overkill. Außerdem walzen die Karren sogar die größten Pandora-Monster platt und nehmen dabei nur minimalen Schaden (der sich auch noch regeneriert). Selbst wenn Sie mal eine der Schüsseln zersammeln, ordern Sie sich einfach eine neue. Die kosten nämlich nichts. Und weil Sie die Mühlen nicht aufrüsten oder individuell verzieren dürfen, entwickeln Sie keinerlei Bindung zu »Ihrem« Auto. Wenigstens passen die Buggys in manche Levelabschnitte nicht hinein. Außerdem haben sie eine Bedienungsmacke: Die Dinger lenken da hin, wohin die Maus zeigt. Vorwärts fahren und rückwärts schießen geht also nicht.

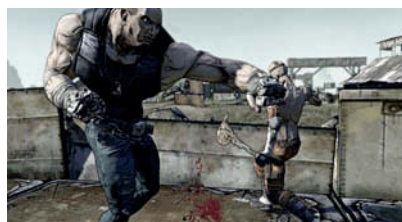
## Die Klassen



Der **Soldat** stellt einen Geschützturm auf, der Feinde auf Korn nimmt und einen Schutzschild bietet. In höheren Levels kann das Ding auch heilen und Munition spenden.



Statt auf Technik setzt der **Jäger** auf einen zahmen Falken, der in regelmäßigen Abständen seine Gegner zerhackselt. Außerdem ist der Jäger ein hervorragender Scharfschütze.



Der **Berserker** macht seinem Namen alle Ehre und verfällt ab und zu in einen unaufhaltsamen Prügelrausch. Mit Schusswaffen kann er aber ebenfalls umgehen.



Als sie mit Alien-Technologie in Berührung kam, entwickelte die **Sirene** magische Fähigkeiten. Jetzt kann sie sich unsichtbar machen und Waffen mit Bonusschaden versehen.

## TECHNIK-CHECK

### BORDERLANDS

#### Technik-Tipps

- Borderlands läuft auch auf alten Rechnern flüssig, wenn Sie einige Kompromisse beim Detailgrad eingehen.
- Das Spiel benötigt Shader Model 3.0.
- Im High-End-Bereich läuft Borderlands auf Nvidia-GTX-

Grafikkarten deutlich besser als auf vergleichbaren Ati-Radeon-Modellen.

#### Checkliste

- 7,0 GByte freier Festplattenspeicher
- Zweikern-Prozessor
- 1,5 GByte RAM
- Shader-3.0-Grafikkarte **NG**

### SO LÄUFT BORDERLANDS 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									
	Geforce 7	7300 GS	7600 GS	7900 GS	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2	8800 GT	8800 GTX	GTS 250
	Geforce 8/9	8300 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	9800 GTX	GTS 250
	Geforce GTX	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	GTX 275	GTX 280	GTX 285
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	GTX 275	GTX 280	GTX 285
	Radeon HD 384	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870X2	HD 5870
	Radeon HD 5	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870	HD 5890	HD 5970	HD 5990	HD 5990	HD 5990
PROZESSOR	2									
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	6800+	7200+	7600+	8000+
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9650	X4 9950	X4 9950	X4 9950	X4 9950	X4 9950
	Phenom II	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550	X2 550
	Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	E8600	E8600
	Core 2 Quad	Q6600	Q9300	Q9500	Q9650	Q9700	Q9700	Q9700	Q9700	Q9700
	Core i5/i7	i5 750	i7 860	i7 920	i7 920	i7 920	i7 920	i7 920	i7 920	i7 920
SPEICHER	3									
	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

LEGENDE	4			läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details, alles aus	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, Dynamische Schatten, Emschüsse: An	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, alles an, 8x anisotrope Filterung
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:			
	ruckelt stark	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:			





Die **Buggys** sind schwer kleinzukriegen, stark bewaffnet und gratis. Das bringt die Balance durcheinander.

## 50 Erfahrungsstufen

Der zweite Motivationsfaktor von **Borderlands**: das Levelsystem. Sie sammeln nicht nur Waffen, sondern auch Erfahrungspunkte. Mit jedem Stufenaufstieg vergeben Sie einen Talentpunkt im Fähigkeitenbaum Ihrer klassenspezifischen Spezialität. Der Soldat steigert so die Feuerkraft seines Geschützturms, der Jäger lässt seinen Falken auf immer mehr Gegner gleichzeitig los. Je öfter Sie außerdem eine Waffe einer bestimmten Gattung benutzen, desto besser lernen Sie mit diesem Schießgenre umzugehen. Doch damit erschöpft sich die Rollenspiel-Komponente von **Borderlands**. Für einen Shooter fehlt es dem Spiel also an Führung und Inszenierung, für ein Rollenspiel kommt die Charakterentwicklung viel zu kurz. Es gibt nicht einmal Kleidungsstücke, die Sie Ihrem Helden anziehen könnten, und selbst wenn es die gäbe, fehlt die Außenkamera. **Borderlands** spricht also in erster Linie unser aller Sammeltrieb an, und wer den nicht hat, wird an dem Spiel nicht allzu lange Freude finden.

## Vier Team-Spieler

Zwei Besonderheiten bringt **Borderlands** dann doch noch mit. Das ist zum einen der erfrischend

andere Grafikstil. Dank des Cel-Shading-Verfahrens bekommt das Spiel einen schicken Comic-Look, ohne zum Kinderkram zu verkommen: Offensichtlich können auch Strichmännchen in Flammen aufgehen, heftig bluten oder Körperteile verlieren.

Die andere Besonderheit von **Borderlands** ist der Koop-Modus. Sie dürfen mit bis zu drei Freunden gleichzeitig durch Pandora ziehen. Hier zeigt sich der Plan hinter den Charakterklassen: Brick, der Berserker, dient als »Tank«, also als Frontkämpfer, während der Soldat die Gruppe mit seinem Geschützturm unterstützt und heilt (die richtigen Upgrades vorausgesetzt) und die anderen beiden Schaden verursachen. **Borderlands** hetzt den Gruppen stärkere Gegner auf den Hals, spendiert dabei aber auch wertvollere Belohnungen. Ein System, das die dann gerecht an die Mitspieler verteilt, fehlt allerdings, und handeln können Sie mit Ihren Kollegen auch nicht.

## Eine Fahrgemeinschaft

Wer Stunk mit einem Mitstreiter bekommt, kann ihn per Nahkampfattacke zum Duell fordern. Oder aber Sie verziehen sich mit dem Burschen (oder Mädel) in eine der Arenen des Spiels. Abgesehen von etwaiger Genugtuung ziehen Sie daraus allerdings keine Vorteile. Einen Nutzen haben Gefährten aber in jedem Fall: Sollte Ihre Lebensenergie mal auf null fallen, können die Sie wiederbeleben. Im Straßenverkehr sind Sie zu viert aber absolut sicher: Weil nur zwei Spieler in ein Auto passen, müssen Sie als Quartett mit mindestens zwei Karren herumfahren. Dabei lenkt ein Spieler und bedient das fixierte Front-MG, sein Beifahrer kontrolliert das frei schwenkbare Bordgeschütz. So können Sie also auch vorwärts fahren und rückwärts schießen. Damit sind Sie dann endgültig unaufhaltsam. **FAB**

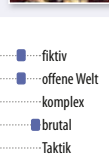


Unser **Geschützturm** hat mit seinem Feuerbonus gleich drei Gegner in Brand gesetzt.

## BORDERLANDS

ROLLENSPIEL-SHOOTER

ENTWICKLER Gearbox (Brothers in Arms: Hell's Highway, GS 11/08: 87 Punkte)  
PUBLISHER 2K Games  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handbuch



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Nach einer Weile motiviert in erster Linie der Sammeltrieb.

GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN Tutorial, Tipps in den Ladebildschirmen  
SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte

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  
2,8 GHz Intel Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E7400  
XP 2800+ AMD X2 3800+ AMD 64 X2 5600+ AMD 64  
1,0 GB RAM 1,5 GB RAM 2,0 GB RAM  
7,0 GB Festplatte 7,0 GB Festplatte 7,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX  
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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Komplett im Koop spielbar, allerdings fehlen Komfortfunktionen.

### BEWERTUNG

GRAFIK + erfrischender Comic-Look + Tag-Nacht-Wechsel + schicke Charaktermodelle + nervige Trefferwert-Einblendungen 8 / 10  
SOUND + cooler Mix aus Western- und Endzeit-Musik + knackige Waffensounds + gute Sprecher ... aber immer dieselben 8 / 10  
BALANCE + zweite Chance vor dem Ableben + stärkere Gegner im Koop + Bosse sind keine besondere Herausforderung + Autos übermächtig 8 / 10  
ATMOSPHÄRE + Mischung aus Endzeit-Dramatik und Western-Klamauk + praktisch keine Zwischensequenzen + keine komplett freie Spielwelt 8 / 10  
BEDienung + aufgeräumtes Interface + schnelle Waffen-Vergleichsfunktion + kein freies Speichern + Inventar als Textwüste 8 / 10  
UMFANG + für einen Shooter sehr große Spielwelt + Zillionen von Waffen + auf Dauer immer die gleichen Quests und Gegner 9 / 10  
LEVELDESIGN + stimmungsvolle Einöden und Schrottsstädte + handgebaute Levels + gruselig-düstere Innenlevels + zu wenig Abwechslung 9 / 10  
KI + Banditen fliehen nach schweren Treffern ... .. verhalten sich ansonsten aber ziemlich hilflos + Feinde rennen gegen Autos an 6 / 10  
WAFFEN & EXTRAS + riesiges Arsenal + vier Kämpferklassen + Preis, Leistung und Farbcode der Knarren nicht immer verhältnismäßig 8 / 10  
HANDLUNG + interessanter Einstieg ... .. doch später kaum noch Führung + Story-Quest nicht als solche erkennbar + Textkästen statt Dialoge 6 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Etwas eintöniger Shooter-Rollenspiel-Mix.

78

SPIELPASS

## Ballersucht

**Fabian Siegmund:** Während ich **Borderlands** spiele, frage ich mich gelegentlich: »Warum mache ich das eigentlich?« An sich hat man mit Level 20 nahezu alle Gegner- und Landschaftstypen gesehen, die Story ist nur ein kaum sichtbarer Faden in der Einöde, und doch spiele ich weiter – schönen Dank an meinen Sammeltrieb. Schade, dass sich das Spiel nach einer Weile auf seine Suchtwirkung reduziert. Bei dem coolen Szenario und dem schicken Grafikstil wäre mehr drin gewesen.



fabian@gamstar.de





# Stalker Call of Pripyat

Zum dritten Mal geht's ins verseuchte Tschernobyl.

Mit Call of Pripyat ist das Stalker-Konzept endlich ausgereift, an mancher Stelle aber auch ausgereizt.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6194

Jetzt bloß keinen Fehltritt erlauben. Keinen Mucks machen. Keine Panik. Vorsichtig schleichen wir hinter unserem Stalker-Kollegen Grouse durch eine Horde von Blutsaugern. Schlafenden Blutsaugern. Wenn wir Lärm machen, sind wir tot. Wenn sich ein Schuss löst, sind wir tot. Aber sind wir nicht letztlich alle schon tot? Alle, die wir hier in der Zone unser Dasein fristen? Doch wir haben einen Auftrag, eine Mission. Denn in **Call of Pripyat**, dem zweiten allein lauffähigen Ableger des Shooters **Stalker**, sind wir gar kein Stalker. Das ist nur unsere Tarnung. Wir sind Geheimagent der ukrainischen Regierung. Die vermisst in der Sperrzone rund um das radioaktiv verseuchte Tschernobyl fünf Hubschrauber.

## Suche: Hubschrauber

Licht am Ende des Tunnels. Wir betreten mit Grouse wieder die sichere Oberfläche, die Blutsauger liegen hinter uns. Es sind zu viele, um sie mit Waffengewalt auszulöschen. Aber wir könnten über die

Klimaanlage den Keller mit Giftgas fluten. Gute Idee. Wir machen uns auf die Suche nach dem Gas und den Hubschraubern.

**Call of Pripyat** setzt zwei Wochen nach den Geschehnissen von **Stalker: Shadow of Chernobyl** ein. Der Stalker Strelok hat den Gehirnschmelzer deaktiviert, woraufhin die restlichen Stalker und Fraktionen ins Gebiet um den Reaktor eingefallen sind. Auch die Regierung sieht sich am Zug und will die Situation unter ihre Kontrolle bekommen. Sie schickt fünf Hubschrauber mit detaillierten Karten über die Anomalien in die Zone. Trotzdem gehen alle fünf verloren. Wir sollen nun als Stalker getarnt den Grund für das Scheitern der Mission finden. Dazu durchforschen wir drei komplett neu erstellte Gebiete, keines davon kennen wir aus den beiden Vorgängern. Da wäre zum einen Zaton, ein versumpftes Flussbett, in dem rostige Kähne auf Grund liegen und Dockanlagen verwaisten. Dann die industriell geprägte Gegend um die Jupiter-Fabrik-

anlagen. Und schließlich der östliche Teil der Stadt Pripyat mit seinen zivilen Einrichtungen wie Kindergarten, Krankenhaus oder Bibliothek. Das klingt abwechslungsreicher, als es ist. Das Sumpfgebiet Zaton und die Jupiter-Gegend unterscheiden sich nur marginal, und der Osten Pripyats besteht im Wesentlichen nur aus Plattenbauten – kein Vergleich zum Abwechslungsreichtum der Vorgänger.

## Suche: Giftgas

Wir hören uns im Bauch des Schiffswracks Skadowsk, das als Unterschlupf für Stalker und Banditen dient, nach größeren Giftgas-Vorräten um. Schließlich erhalten wir einen Tipp. Auf einer Brücke über das Pripyat-Flussbett stehen die Reste eines Militärkonvois. Da sollte was zu finden sein. Wir brechen sofort auf.

Draußen in der Wildnis erfreut sich unser Auge an der enormen Weitsicht, der üppigen Vegetation, den schönen Wetter- und Beleuchtungseffekten und den im-

posanten Industrieanlagen, die seit 1986 vor sich hin rotten. Erste Verrottungserscheinungen zeigt aber auch die Grafik. Viele Objekte, insbesondere Pflanzen, ploppen unangenehm spät im Bild auf, und aus der Nähe verwaschen einige Texturen stark. Auch die Animationsqualität, die noch nie eine besondere Stärke der Serie war, hinkt im wahrsten Sinne des Wortes aktuellen Titeln wie **Prince of Persia** oder **Mirror's Edge** hinterher. Menschliche Figuren wechseln teils sprunghaft ihre Haltung, und die Tiere zuckeln eher durch die Landschaft, als dass sie geschmeidig laufen. Außerdem hat sich das KI-Verhalten der Fauna nicht gebessert. Noch immer eilen ganze Herden in gestrecktem Galopp, dafür aber im wilden Zickzackkurs durch die Gegend. Ein anderes Mal hetzen sie in Angriffshaltung auf uns zu, nur um einen Meter vor uns wieder die entgegengesetzte Richtung einzuschlagen. Auch die KI der menschlichen Gegner und Mitstreiter setzt bisweilen aus,



Blutsauger zählen auch in Call of Pripyat zu den **unangenehmsten Gegnern**. Hier müssen wir für eine Nebenmission im Sumpf gleich ein ganzes Nest ausräumen.



In Pripyat machen Ihnen die **Monolither** zu schaffen, eine Gruppe geheimnisvoller, religiöser Fanatiker.



Zusammen mit ukrainischen Regierungstruppen verteidigen wir uns inmitten von **Pripyat** gegen Angriffe durch Stalker-Zombies.





vor allem dann, wenn der Raum eng wird. So schießt sie gern mal in die Wand, verirrt sich in die falschen Zimmer oder friert ganz ein. Wenn die KI funktioniert, was sie in den meisten Fällen auch tut, arbeitet sie ordentlich. Die Feinde suchen eigenständig Deckung, werfen Granaten oder versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Auch sonst zeigt sich **Call of Pripyat** frei von gravierenden Bugs. Abstürze haben wir keine erlebt.

### Suche: Werkzeug

Auf der halbverfallenen Brücke werden wir tatsächlich fündig. In einem alten Armeetruck lagern noch Kanister mit Giftgas. Doch die sind verriegelt. Allein kriegen wir die nicht auf. Dafür brauchen wir schon einen Einbruchsexperten. Wo finden wir den nur?

**Call of Pripyat** verknüpft seine Aufträge zum Teil geschickt miteinander, was daran liegt, dass jetzt alle Quests von Hand gesteuert sind. Zufallsgenerierte Aufgaben à la »Töte zehn Eber« so wie im ersten **Stalker**-Spiel gehören der Vergangenheit an. Wenn Sie schon jagen gehen müssen, dann ist das jetzt oft spannend inszeniert, wie die Schleichaktion durch die Blutsauger-Reihen oder eine gemeinsame nächtliche Jagd auf eine gefährliche Chimäre. Leider schwankt die Schwierigkeit der Aufgaben weiterhin stark. Während wir zum Beispiel in einem Kampf gegen drei Blutsauger unser komplettes Arsenal an Munition und Medi-Kits aufbrauchen müssen, erledigen wir andere Aufgaben fast im Vorübergehen. Immerhin dürfen Sie aber je-

derzeit zwischen den vier Schwierigkeitsgraden wechseln. Das spart Frust, und zudem ist der normale »Stalker«-Modus nicht mehr so schwer wie noch im ersten Addon **Stalker: Clear Sky**.

Wie gehabt können Sie sich nicht nur bei einzelnen Auftraggebern wie Händlern oder Stalkern beliebt machen, sondern auch wie bisher für eine der bekannten Parteien arbeiten. Selbst wenn Sie in den Gebieten immer wieder Zeugen von Zufallsgefechten zwischen den Fraktionen werden, spielen die eine weitaus kleinere Rolle als noch bei **Clear Sky**.

### Suche: Artefakt

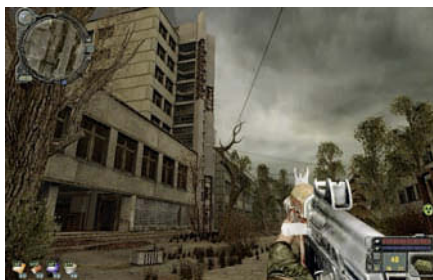
Wir blicken von der Brücke auf die Gegend hinab und bemerken eine riesige Schneise, die sich wie eine tiefe Narbe durch die Land-

schaft zieht. Es ist eine der neuen, individuell gestalteten Anomalien, in denen es die altbewährten Artefakte gibt, mit denen Sie viel Geld scheffeln können. Wir durchstöbern die Anomalie und werden auf Anhieb fündig.

Der Schwerpunkt von **Call of Pripyat** liegt klar auf dem Erkundungsdrang, der auch entsprechend prämiert wird. Es lohnt sich, abseits gelegene Objekte wie Zementfabriken oder Schiffswracks zu durchsuchen. Dort können Sie nicht nur Artefakte oder Verstecke mit Medi-Kits und Anti-Strahlen-Spritzen finden, sondern zum Beispiel auch kostbare Spezialwerkzeuge. Wenn Sie diese einem der Waffenhandwerker bringen, kann der fortan Ihre Waffen und Schutzanzüge individuell aufrüsten. Dabei dürfen Sie jede

## Von Jupiter nach Pripyat

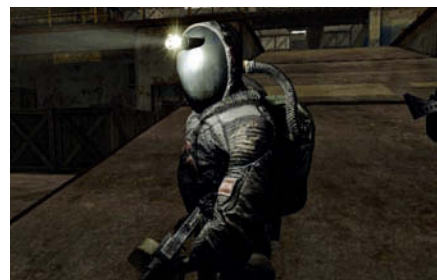
Ein schönes Beispiel für eine gelungene Aufgabenreihe ist der erste Übergang von der Jupiter-Zone nach Pripyat. Im Laufe Ihrer Recherchen über die vermissten Hubschrauber finden Sie erste Hinweise auf einen Tunnel, der nach Pripyat führen soll. Ob das stimmt?



In der weitläufigen **Jupiter-Anlage** finden Sie bald schon Dokumente, die die Existenz des Tunnels beweisen. Allein und ohne passende Ausrüstung sollten Sie da aber nicht rein.



Im Stalker **Zulu** treffen Sie einen Gefährten, der die Reise mit Ihnen antreten will. Je mehr Missionen Sie erfüllen, umso größer die Chance, dass sich weitere Stalker anschließen.



Für den gasüberfluteten Tunnel benötigen Sie einen speziellen **Schutzanzug** mit geschlossenem Atemkreislauf. Den kriegen Sie als Sonderbestellung bei Nimble für teure 30.000 Rubel.



Mit Ihrer Gruppe brechen Sie in den Tunnel auf. Neben giftigem Gas warten auch noch **Mutanten** auf Sie. Der Schutz Ihrer Gefährten sollte Priorität haben, sonst stehen Sie bald allein da.



Fast am Ziel, greifen in einer großen Bahnhofshalle **Monolither** aus dem Hinterhalt an. Das überrascht zu dem Zeitpunkt, da Sie noch gar nichts über diese Fraktion wissen.



Endlich erreichen Sie in **Pripyat** die Oberfläche. Dort nehmen Soldaten Sie und Ihre Kameraden in Empfang. Von nun an können Sie statt des Tunnels auch einen Reiseführer nehmen.





**Verrottende Industrieanlagen** aus Sowjetbeständen sorgen wie gewohnt für viel Endzeit-Flair.



Die großen Anomalien sind alle von Hand gebaut. Hier sehen Sie die brandgefährliche **Boiler-Anomalie** – ein passender Name.

der unzähligen Waffen im Spiel Ihren Vorlieben anpassen. Alle Waffen und Rüstungen erfüllen auf ihre Weise einen bestimmten Zweck. Es lohnt sich also, in den persönlichen Verwahrungstruhen, die Sie an Kernpunkten im Spiel finden, ein Arsenal unterschiedlicher Schießweisen zu horten. Beim Händler Nimble, den Veteranen bereits aus **Shadow of Chernobyl** kennen, dürfen Sie auch Sonderbestellungen aufgeben, wie beispielsweise ein sündhaft teures Exoskelett.

### Suche: Zielort

Weil wir keine Lust haben, von der Anomalie aus den weiten Weg nach Hause zu laufen, sprechen wir den nächsten Stalker an. Der offeriert uns gegen Geld eine Schnellreisemöglichkeit, die wir gern nutzen. Die Orientierung in der Zone geht dadurch kaum verloren. Hilfreich ist auch die (an sich wenig kreative) Aufgabe, nach den Hubschraubern zu suchen, denn so werden Sie immer

hin gut in die Zone eingeführt. Überhaupt hält Sie die Hauptquest bei der Stange, denn je mehr Hubschrauber Sie erforschen, umso rätselhafter werden ihre Bruchlandungen. Sobald Sie dann noch nach einigen Komplikationen Pripyat erreichen (siehe Kasten), wird's sogar spannend. Haben die fanatischen Monolither etwas mit der Sache zu tun? Oder die Söldner, die nach experimentellen Waffen suchen? Und wer sendet die merkwürdigen Funksignale? Leider bricht die Spannung im Schlussakt zusammen. Viele Fragen bleiben offen, die Erklärung für die Abstürze erweist sich als banal. Dafür werden Sie im Abspann, den es wie das Intro nur als Diashow gibt, mit den Konsequenzen Ihres Handelns konfrontiert. Hatten wir nicht vor, Giftgas zu besorgen? Wie wir erfahren, haben die Blutsauger die Gegend überrannt und alle Stalker getötet. Unser Fehler. Aber sind in der Zone nicht ohnehin alle längst tot? *Patrick C. Lück*

### Weniger ist tatsächlich mehr

**Patrick C. Lück:** Der Entwickler GSC scheint gelernt zu haben: Weg vom Gigantismus, hin zu weniger, dafür sinnvoller gefüllten Gegenden. Weg von generischen Quests, hin zu durchdachten Aufgaben. Weg vom übereilten Release, hin zu Qualität. Kurz: Stalker, wie es sein sollte. Da verzeihe ich auch das Auf und Ab in der Story, die nicht mehr zeitgemäße Grafik sowie die KI-Aussetzer. Zum ersten Mal fühle ich mich tatsächlich heimisch in der so unwirtlichen Zone.



redaktion@gamestar.de

### Kompakt und gut

**Petra Schmitz:** Ich vermisse zwar die fantastisch gerenderten Zwischensequenzen, ich vermisse ein furioses Finale und ich vermisse den architektonisch deutlich reizvolleren Teil von Pripyat aus dem ersten Stalker, aber sonst hab ich nichts am neuen Teil auszusetzen. Wie hübsch überschaubar alles nun ist und wie klar definiert sich die Aufgaben präsentieren! Gern weiter so, GSC. Aber das nächste Mal bitte mit einer schöneren Grafik. Die alte Engine hat nun ausgedient.



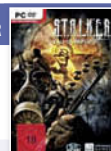
petra@gamestar.de

## STALKER: CALL OF PRIPYAT

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER GSC GameWorld (Stalker: Clear Sky, GS 11/08: 77 Punkte)  
PUBLISHER BitComposer Games  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.11.2009  
CA. PREIS ca. 30 Euro  
USK ab 18 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

Viele Aufgaben halten bei Laune, das Ende fällt aber steil ab.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG leicht — schwierig		
SPIELMECHANIK einfach — komplex		
SPIELTEMPO langsam — schnell		
HILFEN 4 Schwierigkeitsgrade, Tipps in den Ladebildschirmen		
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Autosave		

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
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 1,5 GB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E7400 X2 5600+ AMD 64 3,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-Deathmatch, Artefakt-Jagd, Artefakt-Eroberung (je 32)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy  
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden  
FAZIT Wie gehabt der bewährte gute Multiplayer-Modus.

### BEWERTUNG

GRAFIK	Industrieanlagen + imposante Anomalien + Beleuchtungseffekte Texturen unscharf + Objektaufploppen + schwache Animationen	7 / 10
SOUND	passende Musik + tolle Soundkulisse + Waffensounds eher flach nur wenig Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade, jederzeit verstellbar + nicht übertrieben schwer Quest-Schwierigkeit schwankt teils sehr	8 / 10
ATMOSPHÄRE	tolle Endzeit-Stimmung + ständiges Bedrohungsgefühl glaubwürdige Spielwelt + Handeln hat Konsequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	aufgeräumtes Interface + viele Autosaves + freies Speichern nur vier Quickslots	9 / 10
UMFANG	drei große Gebiete + alle gut ausgenutzt mit wenig Leerlauf ordentliche Spieldauer + teils alternative Lösungswege	9 / 10
LEVELDESIGN	glaubwürdige und sehr realistische Außenarchitektur + alles handgebaut Innenlevels teils trist + generell abwechslungsarm	9 / 10
KI	geht meist glaubwürdig vor + nutzt Waffen, Deckung und Taktik sinnvoll hat manchmal Aussetzer + Wildverhalten oft unnatürlich	8 / 10
WAFEN & EXTRAS	viele Waffen und Rüstungen + fast alles individuell aufrüstbar Artefakte sehr nützlich + Sonderbestellungen bei Nimble	10 / 10
HANDLUNG	gute Führung + spannender Übergang nach Pripyat Anfangs etwas Leerlauf + Schluss lässt Fragen offen	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Das bislang ausgereifteste Stalker-Spiel.







Hier halten wir uns mit unserer Elektropeitsche **aggressive Headsets** vom Leib.

Die Filmumsetzung schickt Sie auf geheime Mission. Als Meerschweinchen.

## G-Force Agenten mit Biss

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6505

Meerschweinchen sind recht ungewöhnliche Helden. Im Actionspiel **G-Force: Agenten mit Biss** von Disney Interactive gehören die Nager einem supergeheimen Einsatztrupp der Regierung an. Ihr Auftrag ist es, den Großindustriellen Saber zu stoppen, der elektronische Geräte mit einem Chip zu Waffen macht. Das ist auch die Handlung des gleichnamigen Kino-Animationsfilms, der als Vorlage dient. Im Lizenzspiel ziehen Sie also gegen durchgeknallte Haushaltsgeräte in die Schlacht. Das funktioniert überraschend gut. Sie steuern entweder das Meerschweinchen Darwin oder die Fliege Mooch; die anderen Mitglieder bekommen Sie nur in Zwischensequenzen zu sehen oder hören sie über Funk. Funkprüche und Filmchen gibt es sehr viele, was für Kinoatmosphäre sorgt.

Die Meerschweinchen sehen fast so gut aus wie ihre Filmvorbilder. Dagegen fallen die detailarmen Umgebungen und menschlichen Charaktere deutlich ab. Trotz der umfangreichen Kampfmöglichkeiten bleibt Darwin einfach zu steuern. Mit der Elektropeitsche können Sie Gegner betäuben, um dann per Jetpack außer Reichweite zu springen und sie zu beschießen – das alles allein mit der Maus und einer Sprungtaste. Moochs Steuerung ist träger, da er die Flugrichtung sehr langsam der Maus anpasst. Da **G-Force** insgesamt sehr einfach ausfällt, ist das Actionspiel nur eine Empfehlung für (jüngere) Fans des Films. **SG**

### G-FORCE: AGENTEN MIT BISS

GENRE Actionspiel  
HERSTELLER Disney Interactive  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



### Kurzweilige Action

**Sara Geller:** Die schrägen Haushaltsgeräte, die ich sogar mit unterschiedlichen Taktiken bekämpfen muss, sind eine lustige Abwechslung, und dank der eingängigen Steuerung geht G-Force flott von der Hand. Die Spielelemente wiederholen sich aber bald, noch dazu bekomme ich die an sich interessanten Rätsel vom Spiel erklärt. Für geübte Spieler gibt es da keine Herausforderung. Trotzdem ist G-Force eine ordentliche und mitunter sogar liebevolle Lizenzumsetzung.



redaktion@gamestar.de



Mit dem **Raketenwerfer** knacken wir einen deutschen Panzer.

## World War 2 Battlefield

Der US-Soldat Cowell ist wirklich nicht zu beneiden, muss er sich doch in **World War 2 Battlefield** durch die wohl hässlichsten Ardennen kämpfen, die je einen Editor verlassen haben. Und das mit einer Steuerung, die selbst gestandenen Shooter-Veteranen die Tränen in die Augen treibt, gegen Feinde, die

suizidal in Richtung Spieler sprinten, wenn sie sich mal bewegen. Dass man nicht speichern kann, ist da nur konsequent. **SD**

### WORLD WAR 2 BATTLEFIELD

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER Asylum Games / Media Verlagsgesellschaft  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, 128 MB Grafikspeicher

PREIS/LEISTUNG **Ungenügend**



Anzeige

**ICH STEH' AUF ACTION!  
KOMM, SPIEL MIT MIR...**

PC DVD ROM

ghost pirates of vooju island

ghost pirates of vooju island © 2009 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Autumn Moon Entertainment. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

**www.ghost-pirates.de**



# Ghostbusters The Video Game



**Ein Spiel für Fans:** Nur wer die New Yorker Geisterjäger kennt und liebt, wird mit der Software-Neuaufgabe seine Freude haben.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5693

Dr. Egon Spengler redet noch immer in faseliger Wissenschaftlersprache, Dr. Ray Stantz ist um die Hüften noch immer leicht aus dem Leim gegangen, und Dr. Peter Venkman kann an keiner Frau vorbeigehen, ohne einen mehr oder minder gelungenen Anmachspruch loszulassen. Kurz: Die Geisterjäger sind nach ihrem ersten Auftritt im Kino vor 25 Jahren noch immer dieselben Typen. Noch immer lenken sie New Yorker Gruselviecher mit ihren Protonenstrahlen in die Falle. Doch etwas ist anders im Actionspiel **Ghostbusters: The Video Game**. Das sind Sie. Denn Sie übernehmen die Rolle eines namenlosen Rekruten, der sich dem Team anschließt und gleich mit auf die Jagd nach der Quelle übelster Geistereien in Big Apple muss.



Zusammen mit den Kollegen fangen wir den **Geist eines Seefahrers** ein und zerlegen dabei einen Ballsaal.

## Film-Kopie

Die Handlung von **Ghostbusters: The Video Game** ist nahezu eine Kopie der Kinofilme, selbst das pseudowissenschaftliche Gebabbel der Helden wurde eins zu eins übernommen. Sie können dem Geschehen zwar auch dann gut folgen, wenn Sie keinen der beiden Filme aus den 80ern gesehen haben, allerdings entgehen Ihnen damit viele witzige Anspielungen. Etwa, wenn Ray beim Auf-

tauchen des riesigen Marshmallow-Manns beteuert, dass ihn dieses Mal keine Schuld trifft. Oder wenn Peter von einer gewissen Dana Barrett schwärmt. Wer der finster dreinblickende Herr auf dem Gemälde in der Geisterjäger-Zentrale ist, bleibt Ihnen ebenso verborgen.

Dass die Hauptfiguren des Spiels (abgesehen von Ihnen) allesamt nahezu so aussehen wie ihre Echtwelt-Vorbilder, dürfte Ihnen jedoch sofort auffallen. Dr. Venkman schaut tatsächlich wie der junge Bill Murray aus, Dr. Stantz ist eine frappierend gelungene Abbildung von Dan Aykroyd, und Dr. Spengler scheint Harold Ramis wie aus dem Gesicht geschnitten. Bei den Stimmen das Gleiche: Die seit Jahren mit den Schauspielern verbundenen Synchronsprecher haben das Abenteuer vertont. Wenn Sie den Titel auf Englisch spielen, hören Sie sogar die Originalstimmen. Ihr eigener Charakter bleibt allerdings die ganze Zeit stumm.

## Dieses Protonenpack!

Wenn das Spiel in Sachen Handlung und Figuren schon so nah an den Vorlagen bleibt, ist es nicht verwunderlich, dass es sich bei der Bewaffnung genauso verhält. Mit dem berühmten Protonenpack auf dem Rücken geht's in den Kampf gegen die Gespenster. Erst schwächen Sie die übernatürlichen Er-

scheinungen mit einem Energiestrahl, dann zerran Sie sie in eine vorher aufgestellte Falle. Das ist zu Beginn etwas mühsam, die Geister wehren sich nach Kräften. Nach ein paar gefangenen Gruselgestalten jedoch besitzen Sie genug Dollar, um Ihre Ausrüstung aufzuwerten. Mit den Moneten erstehen Sie beispielsweise bessere Gespenster-

## ! Installation und Aktivierung

Zum Test lag uns die (mehrsprachige) US-Version vor. Diese lässt sich nur im Standard-Zielverzeichnis vollständig installieren, an anderen Orten geht's nicht. Ob sich das mit der hiesigen Ausgabe auch so verhält, lesen Sie bei Erscheinen des Spiels am 5. November auf unserer Website. Außerdem muss Ghostbusters: The Video Game vor Start übers Internet aktiviert werden, was nur dreimal funktioniert. Wenn Sie das Programm deinstallieren, erhalten Sie eine Aktivierung zurück.



In der Zentrale der Geisterjäger steht das **Gemälde** von Vigo, dem Bösewicht des zweiten Films.





Die gelungenen **Zwischensequenzen** sind gut in die Handlung eingebunden.

## Kein Koop-Modus

Wer sich darauf gefreut hat, zusammen mit seinen Freunden die Geister von New York auszurotten, schaut zumindest in der PC-Version in die Röhre. Während man den Titel auf der Xbox 360 oder der Playstation 3 in einem spaßigen Koop-Modus erleben kann, fehlt dieser in der PC-Variante. Unverständlich.

fallen oder mehr Anti-Geister-Wumms für Ihr Protonenpack.

Zunächst hat die Rucksack-Wumme nur eine Angriffsart, mit der Zeit addieren sich automatisch weitere hinzu. So können Sie später nicht nur Geister bekämpfen und einfangen, sondern auch positiv aufgeladenes Ekto-plasma verschießen, um negatives (und sehr ungesundes) zu neutralisieren. Oder Sie schleudern Schleimfäden an eine Zugbrücke, um diese herabzuziehen.

## Kreuzt die Strahlen!

Dass man als Geisterjäger nur in absoluten Ausnahmesituationen die Protonenstrahlen kreuzen darf, wissen Sie vielleicht. **Ghostbusters: The Video Game** nimmt es da allerdings nicht so genau, was gut ist. Denn müssten Sie in den teils sehr unübersichtlichen, grafisch immerhin recht pompösen Gefechten darauf auch noch achten, würde niemals ein Geist in der Falle landen. Dass so manches Gru-

selding letztlich doch gefangen wird, liegt nicht zuletzt an Ihren Begleitern. Die Herren Doktoren werden verlässlich von der KI gesteuert, kämpfen effektiv mit und heben Sie auch wieder auf die Füße, wenn Ihnen ein Gespenst zu sehr zugesetzt hat. Letztere machen das im Regelfall auf nur eine Art: per Frontalangriff. Dann reicht es, den Protonenstrahl massiv einzusetzen. Das ist auf Dauer allerdings nicht sonderlich spannend. Lediglich die Bossgegner erfordern mehr Geschick, denn oft muss zunächst eine Abwehrzauberei zerstört werden, bevor man sich dem eigentlichen Feind (etwa der riesigen Erscheinung eines ehemaligen Mörders) widmen kann. Ihre Begleiter haben aber immer den passenden Tipp parat.

## Bekanntes Terrain

Das Leveldesign ist linear. Zunächst geht's durch das aus dem ersten Film bekannte Sedgewick-Hotel, danach auf die Straßen New Yorks. Später stehen noch eine Bibliothek, ein Museum, ein Friedhof und die recht abgefahrene Geisterwelt auf dem Programm. Wer in den Arealen die Augen offen hält, entdeckt den ein oder anderen Extra-Raum. Den sollten Sie mit dem PKE-Meter (Ihrem Aufspürgerät für psychokinetische Energie) untersuchen, im Zweifelsfall wartet dort



Von einem Wolkenkratzer baumelnd nehmen wir es allein mit dem riesigen **Marshmallow-Mann** auf.

## Alt genug

**Petra Schmitz:** Ich bin alt genug, die Filme zu kennen, deswegen freue ich mich über die Anspielungen auf die Kinoabenteuer. Die Verweise und Witzchen sind es dann auch, die mir die Gespensterjagd versüßen, denn viel Abwechslung bietet sie nicht. Deswegen ist es umso unbegreiflicher, dass in der PC-Version der Koop-Modus fehlt. Der kann so schwierig zu portieren nicht gewesen sein. Was bleibt: ein linearer Actionspaß für Fans, der nach wenigen Stunden vorbei ist und auch nicht dazu einlädt, ein weiteres Mal erlebt zu werden.



petra@gamstar.de

## GHOSTBUSTERS



ENTWICKLER Terminal Reality (Blood Rayne 2, GS 04/06: 71 Punkte)  
PUBLISHER Namco Bandai  
SPRACHE Deutsch, Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2009  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>GeForce 6600 / 6800</li> <li>GeForce 7800 / 7900</li> <li>GeForce 8800 / 9800</li> <li>GeForce 9600</li> <li>GeForce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
<b>MINIMUM</b> Standard Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	<b>STANDARD</b> Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	<b>OPTIMUM</b> Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 950 4,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte 64-Bit-Windows	
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungenes Geisterdesign + satte Kampfeffekte - zuweilen detailarm - Objektschatten fehlen oft	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + gute Soundeffekte + sehr gute deutsche und englische Sprachausgabe - Sprüche wiederholen sich oft	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + niemals unfair + Kameraden geben in Kämpfen Tipps - oft zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ typische Ghostbusters-Mischung aus Grusel und Humor + sehr gute Zwischensequenzen + aus den Filmen bekannte Figuren	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Maus und Tastatur + gut mit Gamepad - kein freies Speichern - Schulterperspektive in engen Räumen nicht optimal	7 / 10
UMFANG	+ versteckte Artefakte + Geisterdatenbank - recht kurz - kein Wiederspielwert - kein Koop	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + Geisterwelt-Abschnitte + Kämpfe gegen Bossgegner - im Kern streng linear	8 / 10
KI	+ Begleiter sind wertvolle Mitspieler - Geister greifen stumpf frontal an	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Protonenstrahler bekommt neue Schussmodi + optionale Verbesserungen - viel zu wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ typische Ghostbusters-Geschichte mit bekannten Gestalten ... - ... die leicht konfus erzählt wird	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Unterhaltsame Action für Geisterjäger-Fans.

78

SPIELSPASS



Mit positiv geladenen **Schleimfäden** ziehen wir in der Geisterwelt ein Portal zu uns herüber.





Wir könnten mit einem Doppelsprung auf die **Droiden** hinten springen, das ist aber viel zu umständlich.



Als **Klonkrieger** arbeiten wir mit Blaster und Detonatoren. Das macht zumindest kurzzeitig Laune.

# Clone Wars Republic Heroes

**Stark deine Geduld für dieses Spiel sein muss. Jedi-Finger du brauchst!**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6552

Seit Luke Skywalker in Obi-Wans Höhle erstmals ein Lichtschwert anschniss, sind die surrend-bunten Dinger nicht aus **Star Wars** wegzudenken. Fulminante Duellen mit roten, blauen, grünen Schwertern gibt's zu bestaunen, dazu beeindruckende Machtzauber. Alles auf der Leinwand schnell und elegant inszeniert.

Schnitt. Wir sitzen vor dem PC und kriegen Krämpfe. In den Fingern. Nach zwei Minuten Tastatureinsatz schreien sie nach unserem Gamepad. Wir sind gnädig, stöpseln das Pad ein. Unseren Fingern geht's jetzt besser, dafür raucht der Kopf. Denn **Clone Wars: Republic Heroes** dürfte locker den Titel »Umfangreichste und unsinnigste Tastenbelegung 2009« gewinnen.

## Ritter-Sport

Im Actionspiel **Republic Heroes**, das auf der **Clone Wars**-Zeichentrickserie basiert, erleben Sie 22 Missionen im **Star Wars**-Universum. Mal steuern Sie Jedi wie Anakin Skywalker, mal einen Klonkrieger. Ein zweiter Spieler kann jederzeit ein- und aussteigen und an Anakins Seite etwa das freche Padawan-Mädel Ahsoka übernehmen. Oder bei den Klontruppen halt einen anderen Soldaten. Falls Sie solo spielen, steuert Kamerad KI Ihren Begleiter, und das ganz ordentlich. Jedenfalls viel besser, als wir selbst unsere Figur lenken. Das Spiel hat nämlich zwei große Steuerungsprobleme: Zum einen ist die Kamera starr, während wir uns von Abschnitt zu Abschnitt kämpfen. Da uns aber regelrechte Horden diverser Kampfdroiden entgegenwappern, verlieren wir im Getümmel immer wieder unsere Figur aus den Augen. Schlimmer sind die vielen Tastenkombos: eine fürs Unter-Türen-Durchhechten, eine fürs Droiden-Übernehmen, eine fürs Ausrichten gekappter Sabotagedroiden, eine für Lichtschwert-Werfen, dazu Ducken, Rollen, Springen, Hangeln – fehlt nur noch Ein- und Ausatmen.

klonschüssel

## Klonschüssel

Das Resultat der Bedienungsmappe ist pures Chaos. Weil wegen der gezeichneten Hintergründe oft der räumliche Eindruck fehlt, purzeln wir ungewollt in Abgründe. Immer wieder mal können wir Fahrzeuge nutzen, etwa die flin-

ken STAP-Mopeds, was pro Abschuss mehr Punkte bringt. Die wiederum investieren wir in simple Power-Ups wie bessere Varianten unserer Jedi-Zauber oder höhere Durchschlagskraft. Solche Abschnitte sind zu zweit immerhin ganz putzig zu spielen. **MD**

ten unserer Jedi-Zauber oder höhere Durchschlagskraft. Solche Abschnitte sind zu zweit immerhin ganz putzig zu spielen. **MD**

## CLONE WARS: REPUBLIC H. ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Krome Studios (Transformers, GS 10/07: 44 Punkte)  
PUBLISHER LucasArts / Activision  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 8.10.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 2,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000 AMD 4,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securum
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)  
SPIELTYPEN an einem PC  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Kurzzeitig nett, aber mit gleichen Steuerungstücken wie solo.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Effekte gleichzeitig (Strahlen, Explosionen) + technisch sehr mäßig + schlechte Animationen	4 / 10
SOUND	+ Original-Waffen Sounds + passende Sprecher + Soundtrack-Bonus + kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ viele, faire Spielerpunkte + beliebig viele Fehlversuche - frustrierende Sprungabschnitte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Zwischensequenzen im Serienstil + viele Star-Wars-Fahrzeuge und -Orte + kaum Identifikation mit den Protagonisten	7 / 10
BEDIENUNG	- mit Tastatur kaum spielbar + viel zu viele Tastenkombos nötig - unübersichtlich (Kämpfe, Abgründe)	2 / 10
UMFANG	+ 22 Missionen + nette Duellen im Koop-Modus - null Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiches Terrain + Levelschlächte (vor allem als Klonkrieger) + Gegnermasse statt Designklasse	4 / 10
TEAMWORK	+ spaßiges Koop à la Lego Star Wars + Leistungen werden im Abschluss verglichen + kaum echte Zusammenarbeit nötig	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ sehr viele Spezialfertigkeiten (Jedi) + nutzbare Vehikel + kaufbare Upgrades + Standard-Infanteriewaffen	8 / 10
HANDLUNG	+ Charaktere und Schauplätze der Originalserie + durch ständige Charakterwechsel zerhackte Story + arg kindliche Inszenierung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Simples Lizenzspiel mit vergeigter Steuerung.

## Total übermächtig

**Martin Deppe:** Wie spaßig-spannend das Hantieren mit der Macht sein kann, zeigt The Force Unleashed. Clone Wars will dagegen zu viel, hier muss ich ja mehr Tasten beherrschen als in drei Flugsimulationen gleichzeitig! Frustrierende Hüpfenlagen und wilde Klonballereien allein machen noch kein gutes Spiel. Dank der Original-Charaktere und des immer noch tollen Star-Wars-Sounds schrammt der Titel für Serienfans gerade noch am Totalabsturz vorbei.



redaktion@gamestar.de





Selbst mit besetztem **MG-Nest** sind die Kollegen noch auf unsere Hilfe angewiesen.

## Raven Squad

**Selberschießen ist spannend, einem Team dabei zuzugucken nicht.**

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 3586

Unser Söldnertrupp durchstreift das hüfthohe Gras des Amazonas. Von einem nahen Felsen ertönen plötzlich Kommandoschreie. Ein Hinterhalt! Die Männer hechten hinter ein paar Baumstämme. »Keine Ausweichmöglichkeit, wir müssen da durch!«, ruft unser Anführer. Jedes

andere Spiel hätte uns spätestens jetzt in das Getümmel geworfen. Doch wir finden uns erst auf dem Schlachtfeld wieder, als schon alle Gegner am Boden liegen. Die Zwischensequenzen im Taktik-Shooter **Raven Squad** erzeugen regelmäßig Spannung, lassen uns aber nicht daran teilhaben. Die

Geschichte bietet ebenso wenig Unterhaltung: Unsere Jungs sitzen bereits im Flieger heimwärts, als dieser getroffen wird und über der grünen Hölle abstürzt ... gäh! Zumindest spielerisch hebt sich **Raven Squad** aus dem normalen Action-Einerlei ab, denn es enthält taktische Elemente. In einer Draufsicht, die an Echtzeit-Strategiespiele erinnert, richten wir unser Team aus und planen unser Vorgehen. An den Gefechten nehmen wir dann aus der Ego-Perspektive teil. Der Wechsel zwischen den Kameraperspektiven geht mit einem Knopfdruck fließend ineinander über. Ums

persönliche Eingreifen kommen Taktiker nicht herum, denn unser Team ist im Kampf auf uns angewiesen. Da die Kerle anscheinend nur die Grundschule für Waffenexperten absolviert haben, bleiben sie gegen die feindliche Übermacht allein chancenlos. Immerhin fallen die Schusswechsel atmosphärisch aus, nach knapp sieben Stunden hat **Raven Squad** sein Pulver aber verschossen. **CB**

### RAVEN SQUAD

GENRE Action  
HERSTELLER Atomic Motion / Evolved  
CA. PREIS 35 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 3,2 GHz, 512 MB RAM  
Geforce 6600/Radeon X1600

USK ab 16 Jahren



PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

### Wechselhaft

**Cedric Borsche:** Der Genre-Mix aus Taktik und Shooter gelingt technisch zumindest in einigen Aspekten zufriedenstellend. Der Wechsel zwischen den Kameraeinstellungen klappt gut, ohne dass ich die Orientierung verliere. Die schwache Optik ist dabei noch eher verschmerzbar als die unterirdisch schlechte Synchronisation. Taktik-Puristen werden nicht gänzlich zufriedengestellt, da der aktive Kampf unvermeidbar ist. Ärgerlich für alle bleibt die schwache Präsentation.



redaktion@gamestar.de

# Fallout 3

## GAME OF THE YEAR EDITION

Erhältlich für PC, PlayStation®3 und Xbox 360® inklusive aller 5 Add-Ons

„Wenn Sie sich dieses Jahr nur ein Spiel kaufen, liegen Sie mit Fallout 3 absolut richtig. Einfach: „sehr gut“.“

Computer BILD Spiele

a ZeniMax Media company

Fallout® 3 Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout 3, the Fallout logo and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "GAMMA" and "92" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows logo, "Xbox 360", Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "U-GAMES" and "90" are trademarks or registered trademarks of U-Games. "GAMEPRO" and "92" are trademarks or registered trademarks of GamePro. Microsoft, Windows, the Windows logo, "Xbox 360", Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "U-GAMES" and "90" are trademarks or registered trademarks of U-Games. "GAMEPRO" and "92" are trademarks or registered trademarks of GamePro.



**Michael Graf**

versteht nicht, wie Artdink seine grundsätzliche A-Train-Serie so aufs Abstellgleis rangieren konnte. Endstation: Schrottplatz.

**Gunnar Lott**

begrüßt, dass A-Train 8 in fünf Sprachen auf der DVD liegt. Nun hofft er, dass auch gute Spiele diesem Vorbild folgen.

## Strategie-Inhalt

### Tests

Cities XL .....	68
Defense Grid: The Awakening .....	70
Bundeskanzler 2009–2013 .....	71
A-Train 8 .....	71

# Strategie

## Mods-mäßig geklaut

Hobby-Designer bereichern das Echtzeit-Genre – eine brotlose Ehre.

Wer **Warcraft 3** kennt, könnte auch schon von **Defense of the Ancients** und **Tower Defense** gehört haben: Beide sind beliebte Mods für den Klassiker, beide haben kommerzielle Ableger hervorgebracht. Nach dem **Defense of the Ancients**-Muster strickte Chris Taylor seine Heldenhatz **Demigod**, die zudem bald Konkurrenz von **Heroes of Newerth** und **League of Legends** bekommt. Das Turmbau-Prinzip von **Tower Defense** befeuert neben kostenlosen Internet-Spielchen auch **Defense Grid**. Dieser Trend ist ein Kompliment an die Modding-Szene, denn die Hobbyentwickler be-

weisen, dass man selbst ein vermeintlich ausgelutschtes Genre mit originellen Ideen beleben kann. Allerdings sehen die Mod-Macher keinen Cent von den Verkaufserlösen der Ableger und werden von den Profi-Designern somit einfach – beklaut. **GR**



**Ideenklau:** einerseits Kompliment, andererseits unverschämte.

## Strategie-Charts 12/2009

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 / Endspiel
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	Creative Assembly/Sega	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	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	12/08	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9
8	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Sega/Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8
9	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
10	Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts/Maxis	04/08	83	6	8	8	9	8	8	8	9	10	9
11	Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9
12	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ/Gas Powered Games	03/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7
13	King's Bounty	Strategiespiel	Katauri Interactive/Nobilis	12/08	82	8	6	9	8	9	9	8	8	8	9
14	Helldorado	Echtzeit-Taktik	Dtp/Spellbound	07/07	82	7	9	8	10	9	7	8	5	10	9
15	Majesty 2	Echtzeit-Strategie	Paradox/Ino Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
16	Dawn of War 2	Echtzeit-Taktik	THQ/Relic	04/09	80	10	10	7	9	7	9	5	8	8	7
17	Demigod	Multiplayer-Strategie	Atari/Gas Powered Games	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8
18	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte/Ubisoft	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9
19	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Koch Media/Paradox	10/09	80	3	4	9	7	9	10	9	9	10	10
20	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Atari/Innoglow	04/09	80	8	8	8	6	9	8	10	7	8	8

<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	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Ensemble Studios	11/99	93
3	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Phenomic	05/06	91
4	Civilization 4	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	12/05	90
5	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts/EA Los Angeles	03/03	89
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Big Huge Games	07/06	89
7	Stronghold	Aufbauspiel	2K Games/Firefly	11/01	87
8	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ/Relic	11/06	87
9	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft/Nival	07/06	86
10	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	01/06	86





Wir können mit unserem **Avatar** auch durch fremde Städte laufen. Allerdings passiert überall viel zu wenig.

# Cities XL

Dieses Abo-Aufbauspiel ist wie ein mit Steuermitteln finanziertes Bauprojekt: Es wird nie fertig, aber laufend teurer.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5720

Der **Charakter-  
editor** erinnert  
frappierend  
an Die Sims.



Bewohner und Firmen ziehen erst auf **Grundstücke**, wenn unsere Stadt attraktiv ist. Hier weisen wir Flächen für Hightech-Firmen aus (grünes Rechteck).



Die zahlreichen **Tutorials** sind zwar schwach präsentiert, aber dafür immerhin sehr lehrreich.

Gratis-spiele wie **Runes of Magic** zeigen, wie man's richtig macht: Das gute Grundgerüst kostet nichts, und wer etwas extra will, der zahlt für genau das. Monte Cristo zeigt mit **Cities XL** hingegen, wie man seine Kunden ganz schnell vergrault: Das gute Grundgerüst kostet gutes Geld, und wer etwas Selbstverständliches will, der zahlt monatlich extra – auch für unnötiges Zeug.

## Asphaltcowboys

Aber der Reihe nach. **Cities XL** spielt sich grundsätzlich wie das gute alte **Sim City** von 1988: Wir verlegen Straßen und deklarieren Grundstücke als Wohn-, Industrie- oder Geschäftsviertel. Wenn potenzielle Neubürger unser Werk für gut befinden, ziehen sie von allein Gebäude hoch, unsere Stadt wächst, die Bedürfnisse ihrer Be-

## ! Online-Aktivierung

Nach der Installation des Spiels müssen Sie einen Online-Account erstellen. Bei jedem Start loggt sich das Spiel über dieses Konto ein, auch wenn Sie nur solo spielen. Im Planetenmodus (der kostenpflichtigen Multiplayer-Variante) sind Sie permanent online.

wohner ebenso. Ruckzuck ist eine solide, nett anzuschauende Stadt errichtet. Ungelernte Arbeiter hausen in soliden, nett anzuschauenden Vierteln und malochen in soliden, nicht ganz so nett anzuschauenden Fabriken. Fachkräfte hingegen zieht's lieber an Schreibtische, also müssen wir Bürogebäude hochziehen. Geht auch prima: Wir können per Mausklick gezielt einzelne Bauten ins Grün pflanzen oder mit minimalistisch wenigen Klicks amerikanisch-gigantomantisch ganze Schachbrettviertel wachsen lassen. Individualisten legen im freien Modus Vielecke, wilde Straßenkurven oder gewagte Brückenkonstruktionen an, wobei die etwas Fummelarbeit erfordern.

## Gutes Rad ist teuer

Schon nach den ersten Sekunden als Bürgermeister erleben wir das quirlige Leben in unserer Stadt: Autos sausen schnell oder schieben sich stockend durch die Straßen, Bewohner flanieren umher. Das sieht hübsch aus, doch schon bald werden wir stutzig. Da verschwinden Tanklastzüge plötzlich an Ampeln, und die Bewohner flanieren tatsächlich nur. Ja gehen die denn gar nicht richtig arbeiten? Unser Verdacht erhärtet sich, als wir ein Riesenrad errichten, weil die Bürger sich laut Statistik langweilen. Das Riesenrad ist ein





Der **Planetenmodus**: 10.000 Städte passen auf jeden Server. Farben zeigen, ob ihr Bürgermeister online ist.

voller Erfolg, ebenso voll ausgelastet, nur ... es dreht sich nicht. Wozu auch, es steigt ja keiner ein!

Einige Handbuchseiten später wird uns klar: Dieses Riesenrad wird sich erst in Monaten drehen. Und auch dann nur, wenn wir ein Abo abschließen. Im sogenannten Planetenmodus dürfen wir dann mit anderen Spielern online bis zu 10.000 Städte auf einer erdähnlichen Himmelskugel (sprich: Server) errichten, jeder Spieler bis zu fünf. Und nur mit diesem Abo gibt's Download-Pakete. Drei sind bereits angekündigt, im zweiten wird das animierte Riesenrad dabei sein. Geht's noch, Monte Cristo? Verkauft ihr als Nächstes Schwarz-Weiß-Spiele und schaltet die Farbe gegen Gebühr frei?

## Ohrenpausen

Die erste Woche Planetenmodus ist gnädigerweise im Spielpreis

## Abzocke XL

**Martin Deppe:** Ich habe nichts gegen Abo-Gebühren bei Spielen. Wenn die Zusatzleistung stimmt, zahle ich auch dafür. Genau hier liegt der Haken bei Cities XL: Erst soll ich für die Ladenversion den Vollpreis berappen, dann noch mal pauschal für Dinge, die in anderen Spielen von Anfang an dabei sind – Sportstadien, Originalstädte, Animationen für meine Riesenräder (!). Der größte Witz: Da lässt sich Monte Cristo noch ein Ford-Autohaus sponsern, verkauft's aber gleichzeitig als Abo-Inhalt. Hier stimmt echt die Leistung nicht, denn das Solospiel ist für seinen Vollpreis zu mager. Der angepreisene Planetenmodus entpuppt sich als aufgebauschtes soziales Netzwerk ohne echtes Zusammenspielen. Cities XL lohnt sich nur für Aufbauspieler, die gern alles mit Riesenstädten zuflastern.



redaktion@gamestar.de

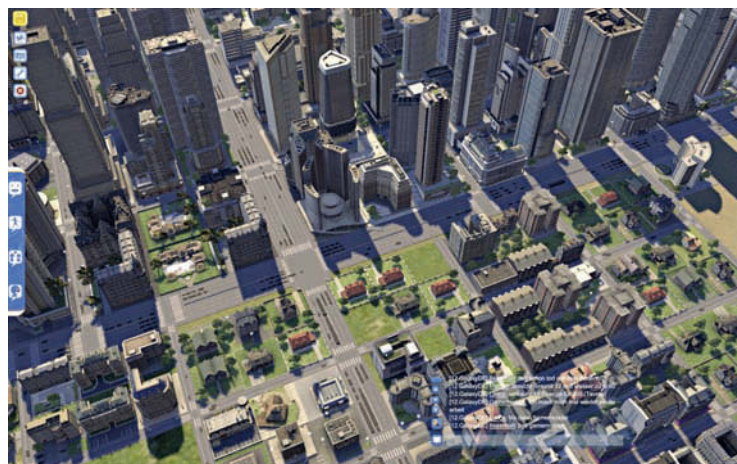
enthalten, danach kostet der Monat zwischen 5,33 und 7,99 Euro (je nachdem, ob man einen, zwei oder drei Monate abonniert). Wir haben uns den Online-Modus genau angeschaut: Als Erstes fällt ein Chatfenster auf. Als Zweites, dass hier ständig Spieler fragen, ob alle anderen auch keine Soundeffekte hören. Wir sind erleichtert – wir haben keine Ohrenprobleme, nein, es gibt tatsächlich kaum Sounds. Abgesehen von fahrradstuhler Musik und kurzen Konserven-Samples, wenn wir auf ein Gebäude klicken, schweigen die Boxen, sogar am just gebauten Flughafen lärmt kein Jet.

Abgesehen vom gemeinschaftlichen Lästern über die fehlende Geräuschkulisse bietet das gemeinsame, bald kostenpflichtige Massensiedeln wenig Interaktion. Höhepunkt ist der Güteraus-tausch: Wer zum Beispiel viel Öl produziert oder Führungskräfte-überschüsse hat, der kann beides zum Verkauf feilbieten. Vor unserem geistigen Auge fahren Busse aus fernen Städten in unsere Metropole; müde, aber glückliche Führungskräfte steigen aus, um gleich kräftig zu führen. Tank-laster karren schwarzes Flüssig-gold herbei, während wir Müllwa-gen und Touristenbusse in die Ferne schicken, gefüllt von unseren Deponien und Hotelburgen.

Sie ahnen es: Es bleibt beim geistigen Auge. In der Realität zeigt **Cities XL** bei einem erfolgreichen Verkauf nur steigende Budgets und sinkende Tokens (die Gütereinheit im Spiel).

## Under Construction

Immerhin gibt es Megabauwerke, die Unsummen an Ressourcen verschlingen, aber dicke Boni



Gute Stadtplanung belohnt Cities XL mit den **Hochhausschluchten**, die eine echte Metropole ausmachen.

bringen, vergleichbar mit dem Kaiserdom von **Anno 1404**. Allein ist so ein Bau nicht zu stemmen, Handeln mit anderen Spielern also Pflicht. Klingt spannend, doch testen konnten wir die Großprojekte nicht. Zum einen, weil ihre Bauplä-

ne nur zufällig bei Online-Spielern freigeschaltet werden. Zum anderen, weil es sie noch gar nicht alle gibt. Richtig: Alcatraz, Tokios Kaiserpalast und Co. sollen erst später ins Spiel kommen. Natürlich nur für Abonnenten. **MD**

## CITIES XL

### AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Monte Cristo (City Life, GS 06/06: 66 Punkte)	TERMIN (D)	8.10.2009
PUBLISHER	Flashpoint	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 0 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6850 A64 X2/6400+ AMD 2,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Breitbild-Monitor		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Aktivierung
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (10.000 Städte)	SERVERSUCHE	nein
SPIELTYPEN	Internet	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
DEDICATED SERVER	intern		
FAZIT	Koop beschränkt sich auf Chat-Funktion und trockene Handelsverträge.		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunte Spielwelt + viele verschiedene Hausmodelle + wenige Animationsvarianten (Bewohner, Fahrzeuge) + Bauten kaum animiert	6 / 10
SOUND	+ unaufdringliche Musik ... + ... die gern pausiert + kaum Soundeffekte (nur beim Klick auf manche Gebäude) + insgesamt spartanisch	2 / 10
BALANCE	+ nachvollziehbare Zusammenhänge + viele Vorgehensweisen + schwer einschätzbar, wie viele Gebäude eines Typs man braucht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ aus der Distanz wuselige Städte (Straßenverkehr!) + in der Nahansicht passiert zu wenig + Feedback nur in Textfenstern	5 / 10
BEDIENUNG	+ auch große Flächen leicht zu bebauen + übersichtliches Interface + gut erkennbares Feedback + Brückenbau etwas fummelig	9 / 10
UMFANG	+ sehr große Städte möglich + verschiedene Exportgüter + viele Inhalte nur im Abo (angekündigt) + relativ wenige Gebäudetypen	6 / 10
STARTPOSITIONEN	+ unterschiedliche Ressourcen + verschiedene Landschaftstypen + ansonsten keine Unterschiede + Startphase immer gleich	6 / 10
KI	+ Bevölkerungsgruppen reagieren auf Änderungen + realistische Auswirkungen Ihrer Entscheidungen + kein Eigenleben der Bewohner	8 / 10
EINHEITEN	+ gut abgestufte Wohngebäude + unterschiedliche Produktionsstätten wirken sich nicht aus + zu wenige Spezialgebäude	6 / 10
ENDLOSSPIEL	+ riesige Städte möglich + ideal für Optimierer + keine Abwechslung durch besondere Ereignisse + keine Zwischenziele	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Magerer Städtebau, fragwürdiges Abo-Konzept.

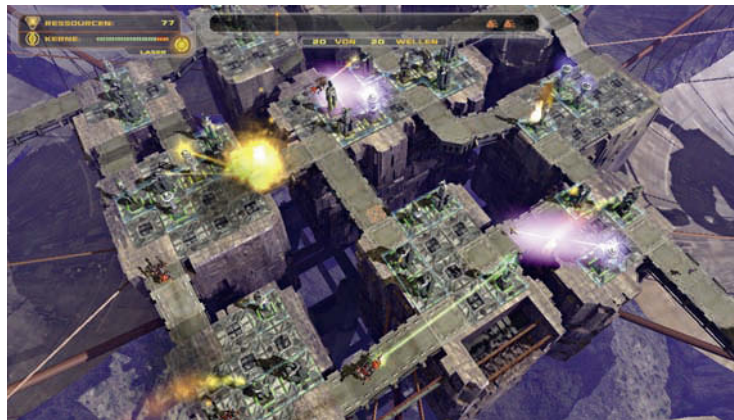
62

SPIELSPASS





Flammen- und Lasertürme rösten die vorbeieilenden Alien-Angreifer.



Auf späteren Karten müssen Sie den Laufweg der Gegner durch Turmreihen umlenken.

# Defense Grid

In der Indie-Szene räumte es Lorbeeren ab, jetzt steht das Taktikspiel im Laden.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6498

Wer glaubt, dass die Zeit neuer Genres für Computerspiele lange vorbei sei, der wird durch Tower Defense eines Besseren belehrt. Das Spielprinzip stammt aus der Modding-Szene für **Warcraft 3** und bringt inzwischen vollwertige Spiele hervor. An deren Spitze steht seit einem Jahr das Indie-Programm **Defense Grid: The Awakening**, das nun auch als deutsche Version erschienen ist. Worum geht's? Auf 20 je bildschirmgroßen Sci-Fi-Karten rücken nach und nach Wellen von Außerirdischen an, die einen Computer erreichen und dessen Rechenkerne mopsen wollen. Das verhindern Sie, indem Sie entlang des Wegs Verteidigungstürme aufstellen, die dann vollautomatisch auf

die Horden schießen. Das war's schon, Sie setzen nur Türme, reißen sie bei Bedarf wieder ab oder werten sie mehrstufig auf. Das Spielprinzip entfaltet trotzdem verblüffend viel taktische Tiefe, denn erstens kostet jeder Turm Geld (und nur besiegte Monster lassen Bares aufs Konto tröpfeln), zweitens hat jeder Turmtyp bestimmte Stärken und Schwächen: Flammenwerfer brennen ganze Gruppen nieder, aber nur auf kurze Distanz; Rakentürme sind extrem mächtig, aber nur gegen fliegende Feinde. Weil die Gegner beständig in immer größeren Wellen anrücken, herrscht zudem ein steter Zeitdruck. So wird das simple Türmchensetzen zu einer kniffligen Knobelaufgabe, denn die Entscheidung, wann Sie wo welchen Turm aufstellen, ist das Ergebnis von Logik und Überlegung.

Umwegen zwingen. Mit der Komplexität steigt der Schwierigkeitsgrad, spätestens nach der Hälfte der 20 Missionen wird **Defense Grid** ausgesprochen knifflig. Da-

für brennt das Spiel auf fortgeschrittenen Karten ein so farbenfrohes Feuerwerk ab, dass der gesamte Bildschirm beeindruckend funkelt und gleißt. **CS**

## Widerstand ist zwecklos!

**Christian Schmidt:**

Knobelspiele gibt's auf dem PC ja kaum noch, aber Tower-Defense-Varianten sind für Taktiker mit ruhigem Kopf ein würdiger Ersatz. Die Stärke von Defense Grid liegt nicht in originellen neuen Ideen, sondern in der annähernd perfekten Umsetzung des Standards. Wer wissen will, wie das junge Genre funktioniert, der findet in Defense Grid eine wie geölt laufende Hochglanz-Version aller Kernmechanismen. Die einzigen Wermutstropfen: Eine Rahmenhandlung hätte auch diesem Spiel gutgetan, und die Steuerung fällt manchmal hakelig aus. Beides ist leicht zu verzeihen, weil das Spielprinzip tagelang fesselt.



christian@gamestar.de

## Irrgarten für Aliens

Mit jeder Mission der Kampagne erweitert **Defense Grid** die Spielmechanismen um mindestens ein Element, seien es neue Türme (vom normalen Geschütz bis hin zu blitzspuckenden Tesla-Spulen) oder frische Feindtypen (auf krabbeliges Kanonenfutter folgen bald wieselflinke Raser oder schwer gepanzerte Ungetüme). Auch die zunächst geradlinigen Levels werden zunehmend komplexer, enthalten bald Weggabelungen und gipfeln schließlich in offenen Ebenen, auf denen Sie die Feindströme durch Turmreihen zu möglichst labyrinthischen

## DEFENSE GRID: THE AWAKENING STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Hidden Path (Defense Grid ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Aspyr  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.9.2009  
CA. PREIS 20 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
4,0 GHz Intel XP 3800+ AMD 1,0 GB RAM 950 MB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,5 GB RAM 950 MB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 950 MB Festplatte

PROFITIERT VON —  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ CD-Key  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Umgebungen + schicke Effekte und Beleuchtung - statische Hintergründe - aus der Nähe schwammige Texturen	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Musik + gute Effektkulisse + solider deutscher Sprecher ... als einziger Redner im Spiel	7 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg + wird zunehmend komplexer + Rücksprung-Taste - kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad - später sehr anspruchsvoll	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Levels + KI-Kommentare + Dramatik durch Gegneransturm - kein roter Faden - gesichtslose Feinde	7 / 10
BEDIENUNG	+ solide Maussteuerung + drei Zoomstufen + Türme teils schwer auseinanderzuhalten - hakelige Turmauswahl - lieblose Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 20 Missionen + Herausforderungs-Modus + 57 freischaltbare Erfolge + Online-Ranglisten (Steam-Version)	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Hin- und Rückwege + wechselnde Herausforderungen + offene Levels zwingen zu taktischer Turmplatzierung - keine Überraschungen	9 / 10
KI	+ tadellose Wegfindung + eigene Pfade für Flugeinheiten + abwechslungsreiche Feinde - keine Zielprioritäten für Türme einstellbar	8 / 10
EINHEITEN	+ große Auswahl an Türmen + jeder Typ ist sinnvoll + zwei Upgrades pro Turm + später Orbital-Laser als Zusatzwaffe	10 / 10
KAMPAGNE	+ Computer-KI als Erzähler + zusammenhanglose Missionen - keine Bedrohung spürbar - keine Zwischensequenzen	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Knackige Tower-Defense-Taktik, schick präsentiert.







Kanzler Graf (siehe Portrait oben rechts) senkt die **Steuern** – das macht beliebt.

## Bundestkanzler 2009-2013

Der Nachfolger des Politik Simulators liefert Vielfalt, aber wenig Feedback.

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6492

Michael Graf badet im Jubel des Volkes. Denn die Reformpolitik des Bundestanzlers greift, seine Investitionen in Industrie und Forschung beleben den Arbeitsmarkt. Allerdings muss der Staat diese Ausgaben auch finanzieren. Deshalb debatiert der Bundestag gerade die Erhöhung der Mehrwertsteuer, außerdem entfallen nun Abgaben auf Haustiere, Waffen und Internetanschlüsse. Die landesweite Euphorie könnte also wieder abebben. Dies sind nur einige der vielfältigen Optionen, mit denen Sie in **Bundestkanzler 2009-2013** die deutsche Politik lenken. Hinter dem werbewirksamen Titel verbirgt sich eine minimal aufpolierte Variante des **Politik Simulators** (GS 11/08: 61 Punkte), in der Sie jedoch ausschließlich Deutschland regieren dürfen. Davon abgesehen erbt **Bun-**

**destkanzler 2009-2013** die Stärken und Schwächen des Vorgängers: Es simuliert das Politikgeschäft ausgesprochen detailliert, geizt aber mit Feedback. Zum Beispiel steht nirgendwo, was es bringt, dem italienischen Präsidenten beim Staatsbesuch einen Kaffee anzubieten. Immerhin gibt's ein neues Tutorial, in dem ein Politikforscher die ersten Schritte erklärt. Blöd nur, dass zwischen Terminen und Gesetzesabstimmungen meist mehrere Spielwochen liegen, die Sie mittels Zeitbeschleunigung überbrücken müssen. Leerlauf gibt's also zur Genüge. So ist Politik eben: Meist passiert gar nichts. **GR**

### BUNDESKANZLER 2009-2013

GENRE Strategiespiel  
HERSTELLER Dtp / Eversim  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1600

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Aufgewärmtes Wahlprogramm

**Michael Graf:** Bundestkanzler 2009-2013 ist so spritzig wie ein Schachtturnier im Altersheim, stundenlang klicke ich mich durch Tabellen. Doch die Optionsvielfalt lädt zum Experimentieren ein, auch wenn mir das Spiel etwas zu leicht erscheint. Im Test schuf ich ein Wirtschaftswunder, indem ich einfach für 50 Milliarden Euro Autos an die USA verkörperte! Wer den Politik Simulator kennt, muss nicht zugreifen. Zumal sich bis auf das aufpolierte Interface wenig getan hat.



micha@gamestar.de



Unser Lagerplatz am Bahnhof ist voll mit **Warenkisten**, dem Rohstoff für Gebäude.

## A-Train 8

Nur Nostalgiker erinnern sich an die **A-Train**-Serie aus den 90ern. Der Entwickler ArtDink fleddert mit

kein Tutorial, das Spiel kennt nicht mal Signale, die Bedienung ist grausam. Finger weg! **CS**

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6507

**A-Train 8** Leichen: Nach wie vor fahren Sie in einem Zugnetz Waren und Passagiere herum, damit die Stadt wächst. Seit 1992 hat sich nichts getan, **A-Train 8** hat kein Ziel, keine KI,

### A-TRAIN 8

GENRE Aufbauspiel  
HERSTELLER ArtDink / TGC  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6 / Radeon X700

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

USK ab 0 Jahren



Anzeige







**Michael Trier**  
findet Rollenspiele mit  
Drachen super und  
hofft jetzt auf ein Elder  
Scrolls: Dragolivion.



**Christian Schmidt**  
würde sich zur Abwechs-  
lung auch mal über  
ein Alien Age oder Ego  
Robotonis freuen.

## Abenteuer-Inhalt

### Tests

Dragon Age	74
Aion	80
Tales of Monkey Island: Lair of the Leviathan	83
Champions Online	86
Machinarium	88
Runes of Magic: The Elven Prophecy	90
Dawn of Magic 2	91
Rückkehr zur geheimnisvollen Insel 2	91

# Abenteuer

## Drachen haben Konjunktur

Jetzt ist es amtlich: 2009 ist ein großes Jahr für Rollenspiele.

So etwas nennt man eine Klimax: Mit **Divinity 2: Ego Draconis** und **Venetica** hatte das Jahr 2009 Rollenspielern bereits zwei Leckerbissen serviert, dann kam letzten Monat mit **Risen** der erhoffte Kracher, und nun toppt **Dragon Age** alles. Das Epos von BioWare ist ein Meisterwerk geworden. In diesem Reigen geht ein ausgezeichnetes Online-Rollenspiel wie **Aion** fast unter, obwohl es vor allem im PvP eine echte Alternative zu **World of Warcraft** ist. Rollenspieler haben ein Luxusproblem: Welches der großartigen Spiele zuerst angehen? Zumal im Frühjahr 2010 mit **Mass Effect 2**

und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** die nächsten Glanzlichter anstehen. Dabei dürfte es manchen PC-Spieler trösten, dass sowohl **Risen** als auch **Dragon Age** auf den Konsolen deutlich schlechter zu spielen sind. Für Rollenspieler führt kein Weg am PC vorbei. **CS**



Auch die GameStar-Redaktion leidet unter **Drachen**.

## Abenteuer-Charts 12/2009

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	Charakterssystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10
2	Dragon Age	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	NEU	92	7	9	9	9	9	10	10	10	10	9
3	Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NCsoft / Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9
4	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard / Blizzard	02/09	89	7	9	9	10	9	10	9	8	8	10
5	Jack Keane	Adventure	10tacle / Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10
6	Risen	Rollenspiel	Deep Silver / Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
7	Jade Empire	Rollenspiel	2K Games / Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7
8	Drakensang	Rollenspiel	Dtp / Radon Labs	09/08	86	8	8	7	8	8	10	8	9	10	10
9	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
10	The Whispered World	Adventure	Deep Silver / Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
11	Ceville	Adventure	Kalypso / Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
12	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver / Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10
13	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters / Turbine	07/07	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8
14	Black Mirror 2	Adventure	Dtp / Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
15	Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8
16	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos / Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
17	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMM / King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
18	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Electronic Arts / Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8
19	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint / Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10
20	Aion	Online-Rollenspiel	NCsoft	NEU	83	8	7	8	9	7	8	8	10	8	10

## 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**.





Top-Spiel-Videos  
- Das Spiel  
- Die Spielwelt  
- Die Kämpfe  
- Die Technik  
- Fazit  
- Wertungs-konferenz



Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5421  
- GameStar Podcast Folge 56  
- GameStar TV Folge 77/09 (Premium)  
- Die Origin Stories ► Quicklink: 6532  
- Die KI-Begleiter ► Quicklink: 6533  
- Die Schauplätze ► Quicklink: 6534



# Dragon Age Origins

Bioware liefert sein bestes Werk seit Baldur's Gate 2 ab. Dragon Age: Origins ist ein packend erzähltes, hochmotivierendes Erwachsenen-Abenteuer.

## Kopierschutz & Versionen

- **Deutsche Version:** Dragon Age: Origins hat von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten und erscheint hierzulande ungeschnitten.
- **Sprachen:** Sie dürfen das Spiel wahlweise auf Deutsch oder auf Englisch (Text und Sprache) installieren. Naturgemäß ist der Originalton einen Tick stimmungsvoller.
- **Kopierschutz:** Dragon Age muss nicht über das Internet aktiviert werden. Stattdessen prüft das Programm bei jedem Spielstart die DVD.
- **Registrierung:** Wer das beigelegte Quest-Zusatzpaket »In Stein gefangen« spielen will, muss es mit einem Code online freischalten und herunterladen. Das erfordert eine Registrierung beim Online-Portal von Electronic Arts und funktioniert nur einmal; danach ist der Code verbraucht. Dadurch will Electronic Arts Secondhand-Versionen von Dragon Age entwerten.
- **Versions-Wirrwarr:** Am 5. November erscheint Dragon Age in je zwei Verkaufs- und Download-Versionen. Gleichzeitig veröffentlicht Electronic Arts auch die beiden Zusatzinhalte »In Stein gefangen« und »Wächter-Festung«.
  - Ladenversion (45 Euro)
  - Download-Version (55 Euro), wie Ladenversion
  - Collector's Edition (65 Euro)
  - Digital Deluxe Edition (75 Euro), wie Collector's Edition plus »Wächter-Festung«
 Allen Versionen liegen die mächtige Blutdrachen-Rüstung sowie der Download-Code von »In Stein gefangen« bei. Wenn Sie das Spiel gebraucht erwerben sollten und der Code bereits eingelöst worden ist, bietet Electronic Arts das Paket separat für 14,99 Euro an. »Wächter-Festung« ist für 6,99 Euro erhältlich. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die beiden Ladenversionen. Die Download-Pendants sind wegen der fehlenden Extras (gedrucktes Handbuch, DVDs etc.) überbeuert.

Ob Familie oder Karriere, Mercedes oder BMW, GameStar oder ... GameStar – das Leben ist voller wichtiger Entscheidungen. Das trifft auch auf jedes Rollenspiel zu, das Bioware im Laufe seines knapp 15-jährigen Bestehens veröffentlicht hat. Wie verhalte ich mich in Gesprächen? Löse ich Konflikte diplomatisch oder mit Gewalt? Bin ich bereit, meine Mitstreiter für das Wohl anderer zu opfern? Nach **Baldur's Gate**, **Knights of the Old Republic**, **Jade Empire** und **Mass Effect** setzt auch **Dragon Age: Origins** wieder auf Entscheidungsfreiheit; nahezu alles, was der eigene Held tut (oder nicht tut), wirkt sich auf die Geschichte aus. Dieses ständige Entweder-oder verpackt Bioware in ein spannend erzähltes und im Genre derzeit konkurrenzlos in Szene gesetztes Wechselbad der Gefühle. Eine wichtige Entscheidung sollten Sie also schon jetzt treffen: weiterlesen!

### Erwachsen werden

**Dragon Age: Origins** beginnt klassisch: Sie wählen aus je drei Rassen und Klassen, verteilen Punkte auf sechs rollenspieltypische Charakterwerte und verpassen Ihrem Helden durch allerhand **Sims**-artige Schieberegler sein künftiges Konterfei. Je nach Klasse und Herkunft bietet **Dragon Age** sechs unterschiedliche Einführungen in die Geschichte, die sogenannten Origin Stories. Als angehender Magier müssen Sie sich zum Beispiel einer Prüfung unterziehen, bei der Sie in eine surreale Traumwelt eintauchen, um einen Dämon zu jagen. Menschliche Krieger finden sich auf der heimischen Burg inmitten eines Angriffs feindlicher Soldaten wieder, in dessen Folge der eigene Vater fällt und Sie gerade so mit dem Leben davonkommen. Bereits die sechs Auftaktvarianten machen deutlich, wie viel Liebe Bioware in die Figuren sowie





die Geschichte gesteckt und diese mit Dramatik gewürzt hat. So müssen wir als städtischer Elf mit ansehen, wie die Braut unseres Cousins Soris von menschlichen Wachen ermordet wird, weil sie sich weigerte, auf deren »Partys« als Lustobjekt zu dienen. Unterstrichen wird die erzählerische Intensität durch hervorragend in Szene gesetzte Zwischensequenzen. Sowohl die Animationen als auch die fein gezeichneten Mimiken machen jede Gefühlsregung der Figuren sichtbar.

### Welt retten

Dass **Dragon Age** seinen Unterhaltungswert in der 30 bis 40

Stunden umfassenden und nach der jeweiligen Einführung für alle Heldenklassen gleich ablaufenden Kampagne bis zum Schluss auf hohem Niveau hält, hat das Spiel drei Gründen zu verdanken. Punkt 1: die Quests. Vor allem die storyrelevanten Aufträge stellen Sie vor abwechslungsreiche wie packende Aufgaben. Im Breilian-Wald etwa gehen Sie einem Werwolf-Fluch auf den Grund, der die dortigen Elfen heimgesucht hat, stoßen im Verlauf aber auf Indizien, dass da noch jemand anders seine Finger im Spiel hat. Im Turm des Magierzirkels treffen Sie auf den Dämon der Trägheit, der Ihren Helden kurzerhand ins eigene

Bewusstsein sperrt, wo Sie sich mit Gestaltwandlungs-Talenten durch ein unwirkliches Labyrinth knobeln. Ziel von **Dragon Age**: Sie sollen alle Völker Fereldens im Kampf gegen einen Erzdämon und dessen Dunkle Brut vereinen. Bei wem Sie hierfür wann anklopfen, bleibt zwar Ihnen überlassen, die eigentlichen Quests verlaufen trotzdem streng linear. Statt wie in **Risen** die Welt frei erkunden zu dürfen, klappern Sie vordefinierte »Schlauchlevels« ab, die wegen weniger Abzweigungen kaum Entdeckerdrang fördern, Sie dafür aber durch Zwischensequenzen und Skriptereignisse bei der Stange halten. Im Vergleich zu

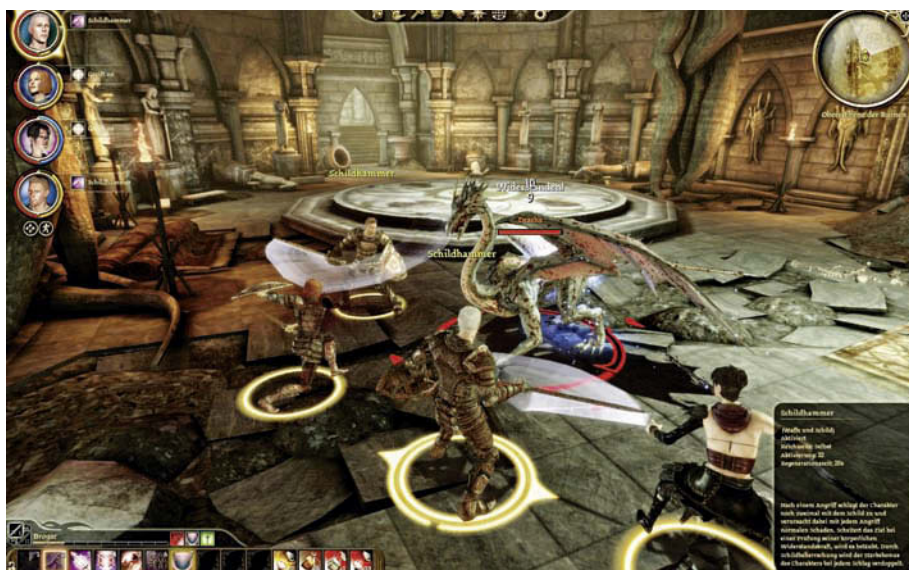
**Mass Effect** hat Bioware die Dichte der Nebenaufgaben zwar zurückgefahren, diese aber besser in die Handlung integriert. Wer beispielsweise vor der Schlacht um Redcliffe in einem verlassenen Haus Ölfaschen findet und den Schmied Bevin dazu bringt, die Schnapskugel gegen seinen Hammer einzutauschen, tritt mit Brandbarrikaden und erstarkten KI-Truppen gegen die Untoten an. Zudem bieten fast alle Quests

### Bugs

Untypisch für Bioware plagen **Dragon Age** diverse Bugs. Die Schwere der Programmfehler hält sich zwar in Grenzen, in der Masse fallen sie aber dennoch negativ auf.

- In Dialogen bewegen sich die Figuren gelegentlich merkwürdig oder verschwinden ganz. Außerdem funktionieren die Unschärfeeffekte bei den Haaren nicht einwandfrei.
- Manchmal registriert das Programm nicht, wenn ein Kampf zu Ende ist. Die Lösung: Laufen Sie so lange umher, bis die Helden ihre Waffen wegstecken.
- Bei Kämpfen in engen Räumen streikt gelegentlich die Wegfindung der KI-Mitstreiter.
- Die Dialoge wurden unsauber abgemischt. Manche Sätze sind lauter als andere.
- Drei Gespräche zwischen unserem Helden und der Magierin Morrigan liefen doppelt ab.
- Auf zwei Testsystemen mit Windows 7 und Vista stürzte das Programm manchmal unwillkürlich ab. Unter Windows XP hatten wir hingegen keine Probleme.

**Für die Bugs ziehen wir einen Punkt in der Kategorie Atmosphäre ab.**



Bosskämpfe wie dieser **Drache** erfordern Geduld und den geschickten Einsatz aller KI-Mitstreiter. (1680x1050, volle Details)





In der Hauptstadt sollen wir besoffene Streithähne vertreiben und lösen eine **Kneipenschlägerei** aus.



Während der **Schlacht um Denerim** dürfen wir unterschiedlich spezialisierte Streitkräfte zu Hilfe rufen.

mehrere Lösungswege. Bevin etwa lässt sich (das entsprechende Talent vorausgesetzt) entweder überreden oder will erst seine verschollene Tochter Kaitlyn in Sicherheit wissen. Vielleicht funktioniert es aber auch, dem Zwerg das Schwert an die Kehle zu setzen. Kritik auf hohem Niveau: So manche Quest zieht sich wegen teils unnötig großer Gebiete in die Länge. Zwei Stockwerke im

Turm der Magier oder ein paar Höhlen im weitläufigen Frostgipfelgebirge wären hier tatsächlich mehr gewesen.

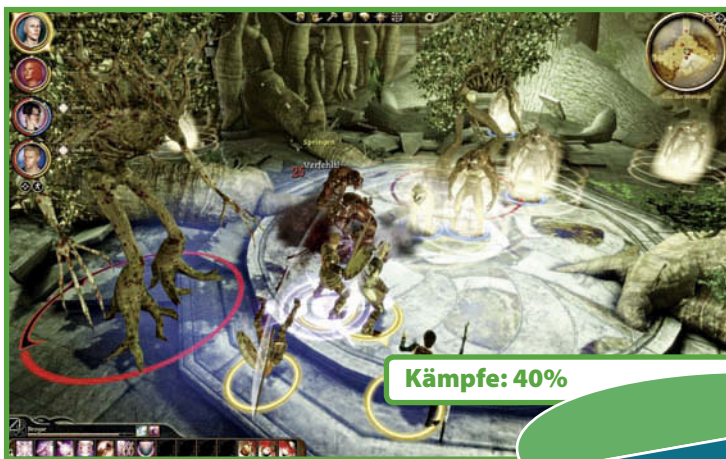
### Freunde sammeln

Punkt 2 auf der Liste der motivierenden Elemente: die Charaktere. Wie für ein Bioware-Rollenspiel typisch scharen Sie in **Dragon Age** mehrere KI-gesteuerte Kameraden um sich, von denen ei-

ner markanter ist als der andere. Während zum Beispiel der Krieger Alistair jeden Fremden misstrauisch beäugt, ist es der zynischen Magierin Morrigan stets recht, wenn man im Zweifel erstmal die Waffen sprechen lässt. Kommt es zu moralischen Konflikten, sollten Sie berücksichtigen, was Ihre Mitstreiter zum Thema beizutragen haben. Stimmen Sie nämlich zu häufig gegen

eine Ansicht, sinkt der Moralwert und damit die Kampfkraft des entsprechenden Helden. Im schlimmsten Fall verlässt er die Gruppe sogar. Um dem entgegenzuwirken, dürfen Sie mit Geschenken für Gutwetter sorgen. Wobei auch hier Taktgefühl gefragt ist; Alistair ein Diamantcollier in die Hand zu drücken, beeindruckt den Haudrauf nur wenig. Die entsprechenden Kom-

## Wie spielt sich Dragon Age: Origins?



**Kämpfe: 40%**



**Gespräche: 30%**



**Charakter-Management: 20%**



**Erkunden 10%**





Unser Held ist in seinem eigenen Verstand gefangen, kann sich aber als **Steingolem** durch Geister prügeln.



Vorsicht ist geboten: Manche **Gegner** in Dragon Age sind baumhoch und teilen entsprechend aus.

mentare sind nicht nur witzig, sondern verstärken auch die Bindung zu den Helden. Besonders letztere wird Ihnen im Spiel garantiert mehr als nur einmal derbe Gewissensbisse beschern.

Neben den eigenen Mitstreitern punkten auch viele Questgeber durch Macken und schrullige Details, etwa der Zwergenhändler Garin, der zu häufig am giftigen Lyrium-Erz geschnuppert und

deshalb zu stottern angefangen hat. Zudem reagieren die Figuren (NPCs) je nach Herkunft Ihres Helden unterschiedlich auf Anfragen. Als Angehöriger der Elfen stoßen Sie in der von Menschen besiedelten Hauptstadt Denerim auf Ablehnung und Misstrauen, dafür beißen menschliche Helden bei den Spitzohren im Brecilian-Wald auf Granit. Das sorgt für ein ordentliches Atmosphäre-Plus

und erhöht durch teils anders ablaufende Quests den Wiederspielwert. Gut ist Bioware auch der Bösewicht gelungen. Warum Loghain Mac Tir, der Anführer der menschlichen Streitkräfte, seinen König verrät und trotz der Bedrohung durch die Dunkle Brut einen Bürgerkrieg anzuzetteln versucht, macht ihn (vor allem, wenn man den **Dragon Age**-Roman kennt) zu einem interessanten Rivalen.

### Pause machen

Punkt 3 der Spannungsbringer: die Kämpfe. Wer in **Dragon Age: Origins** auf Gegner trifft, wird sich in taktisch anspruchsvollen Gefechten der Marke **Baldur's Gate** wiederfinden, in denen es stets gilt, clever zu pausieren, in Ruhe Befehle zu erteilen, Zauber zu wirken und passive Boni zu aktivieren. Fortgeschrittene Rollenspieler reiben sich die Hände: Wo

## DRAGON AGE: ORIGINS

### ROLLENSPIEL



### STANDARD-PC

ATHLON 64 3500+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7800 GT

#### ► 1024x768 ► niedrige Details

Ohne Kantenglättung **1** flimmert das Bild teils störend, zudem fehlen die dynamische Beleuchtung, detaillierte Texturen, Schatten **2** und kleine Details **3**.



### MITTELKLASSE-PC

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

#### ► 1280x1024 ► hohe Details

In hohen Einstellungen sieht Dragon Age deutlich besser aus, nur die fehlende Kantenglättung **1** und Kleinigkeiten wie der unschöne Baum stören noch **3**.



### HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • RADEON HD 4870

#### ► 1920x1200 ► maximale Details, 4xAA

Mit allen Regeln auf Anschlag sieht Dragon Age durchaus ordentlich aus, zumal Sie das Spiel durch Kantenglättung **1** optisch deutlich aufwerten können.

### TECHNIK-TIPPS

- Dragon Age verlangt keine High-End-Grafikkarte, profitiert aber deutlich von Vierkern-Prozessoren.
- Dragon Age läuft auch mit Shader-2.0-Karten wie der Radeon X800, aber nur in minimalen Einstellungen.
- In der Von-Oben-Perspektive, läuft Dragon Age bis zu 70 Prozent schneller.
- Mit jeder Grafik-Detailstufe verringern sich die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde um etwa 10 Prozent.

- Wenn Sie die Auflösung um eine Stufe verringern, erhöht sich die Spielleistung um etwa 10 Prozent.

- Auch mit einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie in maximalen Details spielen, Kantenglättung überfordert die Karten aber.

### Checkliste

- 19 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT DRAGON AGE: ORIGINS 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.

	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2	
<b>1</b>	Geforce 7	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GTX
<b>2</b>	GeForce GTX	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
<b>3</b>	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX
<b>4</b>	Radeon HD 3840	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870
<b>5</b>	Radeon HD 5						
<b>6</b>	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	
<b>7</b>	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9650	X4 9950	
<b>8</b>	Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965
<b>9</b>	Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500
<b>10</b>	Core 2 Quad						
<b>11</b>	Core i5/i7						
<b>12</b>	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							
<b>21</b>							
<b>22</b>							
<b>23</b>							
<b>24</b>							
<b>25</b>							
<b>26</b>							
<b>27</b>							
<b>28</b>							
<b>29</b>							
<b>30</b>							
<b>31</b>							
<b>32</b>							
<b>33</b>							
<b>34</b>							
<b>35</b>							
<b>36</b>							
<b>37</b>							
<b>38</b>							
<b>39</b>							
<b>40</b>							
<b>41</b>							
<b>42</b>							
<b>43</b>							
<b>44</b>							
<b>45</b>							
<b>46</b>							
<b>47</b>							
<b>48</b>							
<b>49</b>							
<b>50</b>							
<b>51</b>							
<b>52</b>							
<b>53</b>							
<b>54</b>							
<b>55</b>							
<b>56</b>							
<b>57</b>							
<b>58</b>							
<b>59</b>							
<b>60</b>							
<b>61</b>							
<b>62</b>							
<b>63</b>							
<b>64</b>							
<b>65</b>							
<b>66</b>							
<b>67</b>							
<b>68</b>							
<b>69</b>							
<b>70</b>							
<b>71</b>							
<b>72</b>							
<b>73</b>							
<b>74</b>							
<b>75</b>							
<b>76</b>							
<b>77</b>							
<b>78</b>							
<b>79</b>							
<b>80</b>							
<b>81</b>							
<b>82</b>							
<b>83</b>							
<b>84</b>							
<b>85</b>							
<b>86</b>							
<b>87</b>							
<b>88</b>							
<b>89</b>							
<b>90</b>							
<b>91</b>							
<b>92</b>							
<b>93</b>							
<b>94</b>							
<b>95</b>							
<b>96</b>							
<b>97</b>							
<b>98</b>							
<b>99</b>							
<b>100</b>							

<b>4</b>	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, alles aus	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details, 4xAA/8xAF
<b>LEGende</b>	ruht stark			



platziere ich meine Recken? Welchen Feind greife ich zuerst an? Soll Morrigan mit ihrer »frostigen Umarmung« den untoten Magier im Hintergrund einfrieren oder sich lieber erst mal mit dem flächenwirksamen »Flammenschlag« um das nahkämpfende Gekröse kümmern? Ein sinnvoll zusammengestelltes Team ist dabei ebenso wichtig wie gutes Timing. Geht den Krieger durch allzu forschen Einsatz ausdauernder Fertigkeiten im falschen Moment die Puste aus, hilft selbst das mächtigste Breitenschwert nicht mehr. Cool: Wer nicht in jeder Sekunde des Kampfes selbst festlegen will, was welcher Recke als Nächstes tun soll, der greift auf das übersichtliche Talentmenü zurück. Hier dürfen Sie festlegen, wie sich die Mitstreiter in speziellen Situationen verhalten sollen. Dann wirkt etwa Wynne automatisch Heilzauber, sollte die Lebensenergie eines Kollegen in gefährliche Bereiche rutschen.

## Muskeln trainieren

Einsteiger wird die enorme taktische Tiefe von **Dragon Age** überfordern, zumal Sie bereits auf dem zweituntersten der vier Schwierigkeitsgrade arg an den Kämpfen zu knabbern haben. Profis hingegen bekommen nicht nur wegen der Gefechte und knackigen Bossgegner, sondern auch wegen der zahlreichen, sehr gut ausbalancierten Talente die spielerische Herausforderung, die **Mass Effect** vermissen ließ. So lässt sich zum Beispiel ein Zauberer in vier Magiegattungen zum Elementarmagier, Heiler, Unterstützer oder Geisterbeschwörer ausbilden. Spezialisierungen bringen zusätzliche taktische Tiefe: Krieger mit dem Titel »Berserker« bevorzugen langsame, aber besonders starke Hiebe, »Champions« erhöhen durch Kampfschreie die Moral der Mitstreiter. So vielseitig die Talente ausfallen, so verhältnismäßig mager ist das Waffenarsenal; ähnlich wie in **Risen** können Sie die Äxte,

Schwerter und Bogen an einer Hand abzählen. Zudem wiederholen sich magische Boni oft. Immerhin dürfen Sie gefundene Ausrüstung mit Runen dauerhaft verbessern und damit zumindest ansatzweise individualisieren.

## Still schweigen

Schattenseiten gibt es vor allem im technischen Bereich. Zwar punktet **Dragon Age** durch weiche Animationen und detaillierte Figuren. Die teils polygonarmen Umgebungen, dürre Vegetation und schwammigen Texturen sind aber nicht mehr zeitgemäß. Beim

eigentlich hervorragenden Sound stört vor allem, dass der eigene Held kein einziges Wort spricht – nach **Mass Effect** ein klarer Rückschritt. Die deutsche Synchronisation der anderen Figuren geht indes in Ordnung, nur bei den Zwergen hätten wir uns tiefere Stimmen gewünscht. Verbesserungsfähig sind auch die gelegentlichen Kameraprobleme in großen Kämpfen und vor allem die Bugs (siehe Kasten). Letztere halten sich jedoch in Grenzen und sollten Sie nicht von der nun wichtigsten Entscheidung abhalten: dieses Spiel zu kaufen. **DM**

## Großes Kino

**Daniel Matschijewsky:** Wut, Angst, Zerrissenheit, Trauer, Verblüffung, Freude. Die Emotionen, die **Dragon Age** bei mir auslöst, beweisen, wie gut sich Bioware auf Geschichtenerzählen versteht. Klar, Jäger und Sammler sind bei **Risen** besser aufgehoben. Ich aber ziehe Schlauchlevels vor, wenn ich dafür ein Ziel vor Augen habe und Zwischensequenzen für Tempo und Tiefgang sorgen. Dass anders als in **Mass Effect** nun auch die Nebenquests und das Kampfsystem funktionieren, macht es für mich dingfest: **Dragon Age** ist mein Rollenspiel des Jahres!



danielm@gamestar.de

## Zeit für eine Revolution!

**Patrick C. Lück:** **Dragon Age** ist ein Bioware-Rollenspiel, wie es im Buche steht. Das ist aber auch ein Problem, denn es bietet keine Neuerungen. Ob ich nun Jedi, Spectre oder wie hier einen Grauen Wächter spiele, ist im Grunde egal. Wer wie der Kollege Matschijewsky mit dem »alten« Spieldesign leben kann, wird an **Dragon Age** zwar seine helle Freude haben. Ich finde jedoch, dass es langsam Zeit wird, Rollenspiele auf die nächste Stufe zu heben. Auch für Bioware.



brief@gamestar.de

## +4 Emotion

**Hendrik Weins:** Ich muss lange zurückdenken, wenn ich mich an die letzte Abenteurergruppe erinnern will, deren Namen ich heute noch kenne. Alistair, Morrigan und Zevran vergesse ich mit Sicherheit nicht so schnell. Ihre Albereien und Streitereien machen **Dragon Age** zu dem, was es in meinen Augen ist: ein emotionales, spannendes und clever erzähltes Rollenspiel. Wer sich zudem gern in taktischen Kämpfen à la Baldur's Gate versucht, der muss dieses Spiel haben.



hendrik@gamestar.de

## DRAGON AGE: ORIGINS

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Mass Effect, GS 07/08: 85 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch, Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 42 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2007  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ab 18 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Die Geschichte und die Kämpfe bleiben durchgehend spannend.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

### GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Rästel  
CHARAKTERSYST. simpel — komplex  
FREIHEIT linear — offene Welt  
KAMPF Action — Taktik  
HANDLUNG einfach — komplex

### ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Spieleinstieg als Tutorial  
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6300	Core 2 Quad Q6600
A64 X2 3800+ AMD	A64 X2 5000+ AMD	Phenom X4 920
1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM
19 GB Festplatte	19 GB Festplatte	19 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Hardware  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage  
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	+ detaillierte Figuren + klasse Animationen + Zaubereffekte - Umgebungen häufig polygon- und detailarm - Grafikkfehler	7 / 10
SOUND	+ dynamische Orchestermusik + passende Schlachtgeräusche - nicht alle Rollen optimal besetzt - Held spricht nicht	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + Kämpfe nie unfair + Talente und Klassen gut ausbalanciert - für Einsteiger zu schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fantastische Zwischensequenzen und Dialoge + düster-brutale Fantasywelt + abwechslungsreich und stimmig - diverse Bugs	9 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + eingängige Benutzeroberfläche + nützliche Karten + gut strukturierte Menüs - Kämpfe manchmal chaotisch	9 / 10
UMFANG	+ sechs Origin-Geschichten + umfangreiche Kampagne + enorm hoher Wiederpielwert + zahlreiche, teils riesige Gebiete	10 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ enorm spannende, wendungsreiche Handlung + sinnvolle, gut erzählte Nebenaufgaben + nette Überraschungen + vielseitig lösbar	10 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ flexible, sinnvolle Spezialisierung + durchdachtes Moralsystem + markante KI-Begleiter + Rassen unterscheiden sich im Ruf	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr taktisch, aber nicht zu komplex + pausierbar + unzählige Spezialisierungen möglich + Taktikmenü + packende Bosskämpfe	10 / 10
ITEMS	+ ausbaubare Zauber und Talente + Fallen, Runen, Edelsteine und Gifte + klassenspezifische Waffen + insgesamt wenig Auswahl	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG Gut

**FAZIT** Packend erzählter Rollenspiel-Hit. Pflichtkauf!

92

SPIELSPASS



# Aion

**Das Online-Rollenspiel lässt seine Helden durch motivierendes PvP fliegen, holt sie durch öde Quest-Strukturen aber immer wieder auf den Boden zurück.**

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6474

Weil wieder irgendwas in vergangenen Zeiten in irgendeinem Fantasy-Reich mächtig in die Hose ging und einen ganzen Planeten in zwei Teile gehauen hat, haben das Volk der Asmodier und das der Elyos nun Zoff. Sie, einst strahlender Kämpfer einer Fraktion, haben bei einer anderen Gelegenheit Ihr Gedächtnis und somit Ihr Können verloren und stehen nun vor der 50 Stufen umfassenden Aufgabe, das Vergessene wiederzuerlangen, um dem Feind mächtig Zunder zu geben. Denn im Online-Rollenspiel **Aion** von NCsoft geht's ähnlich wie im direkten weil in vielerlei Hinsicht sehr ähnlichen Konkurrenten **Warhammer Online** darum, der gegnerischen Partei Festungen abzujauchen, mehr Einfluss zu bekommen, kurz: ums Gewinnen. Doch zu Beginn von **Aion** kriegen Sie höchstens mal in einer der zahlreichen Zwischensequenzen etwas vom Krieg mit. Der geht für Sie erst mit Level 25 so richtig los. Für welche Partei

Sie antreten wollen, das ist die Entscheidung, die Sie am Anfang von **Aion** fällen müssen. Während die Asmodier stets im Zwielicht und oft im Schnee unterwegs sind, weil sie auf der sonnenabgewandten Seite des Planeten hausen, leben die Elyos in lichtdurchfluteten Wäldern oder in staubigen Wüsten.

Mit der Entscheidung für ein Volk hängt im ungünstigsten Fall auch Ihre Serverwahl zusammen. Anders als **Warhammer Online** lässt **Aion** nicht unbegrenzt Charaktere einer Fraktion auf einem Server zu. So wird ein Ungleichgewicht der Kräfte vermieden.

## Gruppenspiel

Die Karrieren der beiden **Aion**-Völker unterscheiden sich nicht voneinander. Sie wählen bei Spielstart eine von vier Grundklassen (Krieger, Magier, Späher oder Priester) und suchen sich mit Level 10 die weiterführende Laufbahn aus. Aus dem Krieger wird entweder der Templer oder

der Gladiator, aus dem Magier der Zauberer oder der Beschwörer, aus dem Späher erwächst ein Jäger oder ein Assassine, und der Priester mutiert zum Kleriker oder zum Kantor. **Aion** erfindet das Klassenrad also nicht neu, sondern verlässt sich auf die typischen Standards wie Heiler, Fern- und Nahkämpfer. Das macht den Gruppenzusammenbau angenehm überschaubar und einfach. Und Gruppen müssen Sie zusammenbauen, denn anders als in vielen anderen Genre-Vertretern lassen sich auch für den Einzelnen wichtige Quests ohne Team nicht meistern, weil die Gegner sehr stark sind.

## Auftragsbrei

Die Quests stellen eine der großen Schwächen von **Aion** dar. Vom Start weg belästigt Sie das Programm permanent mit nervigen Sammelaufgaben der Marke »Bring mir soundso viele Dings

von den Viechern da drüben« oder »Töte soundso viele der anderen Viecher da hinten«. Aufgaben, in denen Sie etwa versiegte Quellen wieder zum Sprudeln bringen sollen, oder Prüfungen Ihres Wissens über die **Aion**-Welt sind willkommene, doch viel zu seltene Ausnahmen im Auftragsseinerlei. Zudem gelingt die Questführung nicht optimal, viele Aufgaben in einem Areal entgegen Ihnen vielleicht, weil das Programm Sie schon mit einer neuen Aufgabe in den nächsten Weltabschnitt schickt. So entstehen für den Spieler Auftragslücken, obwohl es eigentlich genug zu tun gibt. Zumindest bis ungefähr Level 40, danach steigen Sie über Quests höchstens noch eine halbe Stufe auf, weil die Auftragslage dünn und die Belohnungen bislang viel zu niedrig sind. Der Entwickler plant, die Erfahrungspunkte demnächst anzuheben.

**Aion** unterscheidet zwischen gewöhnlichen Quests und sogenannten Kampagnenaufgaben. Letztere werden nicht nur mit enorm vielen Erfahrungspunkten, sondern auch mit nützlichen Utensilien wie Waffen oder Rüstungsteilen belohnt. Zudem erzählen die Kampagnenmissionen Ihre Geschichte, wie Sie



Im **Feuertempel** legen wir uns mit Elite-Gegnern an. Die sind besonders zäh, spucken aber auch besonders viele Erfahrungspunkte aus.





Alle drei Stufen dürfen Sie gegen einen großen Batzen Geld neue **Fertigkeiten** erstellen.

vom kleinen Gedächtnisverlust-Hanswurst wieder zum strahlenden Krieger Ihres Volkes aufsteigen, inklusive gelungener Zwischensequenzen in Spielgrafik, in denen Ihr Charakter im Zentrum steht, ähnlich wie in **Guild Wars**. So kommt tatsächlich kurzzeitig Heldengefühl auf.

### Flugschule

Der Clou an **Aion** ist das Fliegen. Das erlernen Sie allerdings erst mit Level 10. Vorher steht Laufen auf dem Programm. Doch nur weil Sie plötzlich Flügel haben, dürfen Sie längst nicht überall durch die Lüfte flattern. Richtiges Fliegen funktioniert lediglich in Gebieten, in denen genug Äther vorhanden ist. Und so häufig kommt das Zeug nicht vor. In den meisten Abschnitten des Spiels ginge es abermals nur mit Latscherei vorwärts, wenn da nicht das Gleiten wäre. Denn die Flügel dürfen Sie immer und überall ausbreiten. So wird aus jedem Hügel eine Sprungschanze, von der Sie je nach Höhe und übriger Terrainbeschaffenheit richtig weite Stre-

cken entspannt durch die Landschaft gleiten können. Einfach dumm: Dass Gleiten möglich ist, erwähnt das Spiel nur beiläufig in einem Tipp im Ladebildschirm.

Bei allen Flugaktivitäten gilt: Die Zeit dafür ist begrenzt. Wenn Sie Ihre Flügel erhalten, tragen die Dinger Sie gerade mal eine Minute lang. Wohl dem, der vor Ablauf der Frist nah genug am Boden ist, um nicht am Fallschaden zu sterben. Im Laufe des Spiels lässt sich die Flugzeit erhöhen; Tränke, kostbare Manasteine, die Sie in Ihre Klamotten einbauen, und sogar Titel, die Sie erhalten, können wertvolle Sekunden addieren. Wenn Sie furchtbar viel Geld auf der hohen Kante haben, dürfen Sie sich mit dem entsprechenden Level neue Flügel bei einem NPC kaufen, die Ihre Flatterzeit um 30 beziehungsweise 60 Sekunden ausbauen.

### Krieg und Fliegen

Am wichtigsten ist das Fliegen im sogenannten Abyss. Dabei handelt es sich um die große PvP-Zone, die Sie ab Level 25 betreten



In der Fraktionshauptstadt wird in der **Halle der Handwerker** geschneidert, geschmiedet oder gekocht.

dürfen. In dieser Scherbenwelt kommen Sie nämlich nur durch Flügelschlag von A nach B, um beispielsweise Quests zu erledigen oder Artefakte und Festungen einzunehmen. Über Eroberungen erhalten die Völker Einfluss und senken so etwa die Kosten bei NPCs. Außerdem stehen in den Festungen spezielle Händler mit coolem Kram. Und sowieso ist es schon mal gut, wenn man etwas hat und der Feind nicht.

Die Festungen gehören eigentlich einer mächtigen NPC-Rasse, den Balaur. Zunächst müssen die Burgen also eben jenen Balaur abgejagt werden. Danach kabbeln sich im Zweifelsfall die Fraktionen um die wichtigen Gebäude. Sollte aber eine Seite zu stark werden und zu viele Festungen besitzen, schalten sich die Balaur wieder ein und beteiligen sich am Kampf. So will **Aion** vermeiden, dass Asmodier oder Elyos eine dauerhafte Vorherrschaft auf einem Server erlangen und der jeweiligen anderen Gruppierung den Spaß durch permanente Unterlegenheit versammeln.

Aber auch unabhängig vom den Festungsschlachten herrscht immer PvP-Spiel im Abyss. Ständig sieht man, wie Figuren mit schwarzen Flügeln (Asmodier) gegen Figuren mit weißen Flügeln (Elyos) antreten beziehungsweise anfliegen. Das macht verfluchten Spaß, und nebenbei gibt's so am meisten der sogenannten Abyss-Punkte. Die bestimmen nicht nur den Soldaten-Rang eines Charakters und letztlich den Rang seiner

### Feste auf die Festung



Der Stand auf dem unteren Teil des Abyss am 14.10.2009: Alle **Burgen** und fast alle Artefakte gehören den Elyos.



Bevor eine Burg eingenommen wird, machen sich die Spieler an die **Artefakte**, die bei der Schlacht helfen.



Der letzte Gegner, der zwischen den Spielern und der Übernahme einer Festung steht, ist der **Wächtergott**.



Ob es dieser **Asmodier** wohl noch schafft, dem Jäger (links) und unserer Zauberin davonzufliegen?





Im Abyss finden Sie solche **Schleusen**. Die laden kostbare Flugzeit wieder auf.

Legion (Gilde), sondern können auch bei NPCs gegen extratolle Ausrüstung eingetauscht werden. Dafür brauchen Sie allerdings sehr, sehr viele Abyss-Punkte.

### Selbstgemachtes

Wenn Sie mal keine Lust auf Questerei oder PvP in **Aion** haben sollten, können Sie sich an einem der Handwerksberufe versuchen. Die sind allesamt sehr nützlich. Von Spielern hergestellte Klamotten sind nämlich im Regelfall weitaus besser als die, die Sie als Questbelohnungen erhalten. Dabei prima: Handwerksmeister bieten Arbeitsaufträge an, mithilfe derer sich für einen vergleichsweise geringen finanziellen Aufwand das Können Ihrer Berufsklasse steigern lässt. Doch Obacht: Sie sollten Ihre Rohstoff-Sammel Fähigkeiten und den Hauptberuf stets auf dem ungefähr gleichen Level halten. Das spart Geld, denn andernfalls können Sie zwar irgendwann sehr schicke Sachen herstellen, haben aber nicht die Fertigkeit, selbst ans dafür notwendige Material zu gelangen und müssen das Zeug teuer von anderen Spielern kaufen.

### Nicht optimiert

**Aions** Grafik-Motor ist die erste Cry-Engine (**Far Cry**) und stellt die

Gebiete gleichermaßen prachtvoll wie flüssig dar. Auch die Spielerfiguren, Monster und NPCs sehen klasse aus, zudem wirkt alles wie aus einem Guss, auch wenn der teilweise sehr asiatische Stil des Spiels sicher nicht jedermanns Sache sein dürfte. An der an sich gelungenen Optik stört allerdings, dass sie nicht für große PvP-Schlachten optimiert ist. Wenn Sie **Aion** in hohen Auflösungen und mit allen möglichen Effekten auf Anschlag spielen können, heißt das noch lange nicht, dass das auch in den ausufernden Klopereien um die Festungen so sein muss. Mit einem Rechner der oberen Mittelklasse müssen Sie bei solchen Gelegenheiten die Grafik mächtig drosseln, sonst beschert Ihnen das Spiel lediglich ein paar Frames. Aber selbst wenn Sie einen Super-Computer Ihr Eigen nennen, rettet Sie der nicht vor gelegentlichen bis häufigen Abstürzen, wenn's richtig zur Sache geht. Da muss NCsoft unbedingt noch nachbessern. Wenn der Entwickler dann noch mehr und hübschere Quests einbaut und die Spielerführung optimiert, kann aus dem jetzt schon sehr guten **Aion** ein großartiges und lange motivierendes Online-Rollenspiel werden. **PET**

### Das Fliegen macht's!

**Petra Schmitz:** Gottchen, diese Sammelquests! Da hätte sich NCsoft schon mal ein bisschen mehr Mühe geben können. Allerdings sind die drögen Aufträge schnell vergessen, wenn man abends mit einer gut ausbalancierten Gruppe durch den Abyss flattert, um ein paar Feinde zu vermobeln. Und selbst die riesigen Schlachten um die Burgen machen mir Freude, auch wenn ich die Optik ganz schön runterfahren muss, um kein Standbild auf dem Monitor zu haben.



petra@gamestar.de



Monster können wie in World of Warcraft markiert werden. Das macht den Kampf überschaubarer.

## AION

### ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	NCsoft (Tabula Rasa, GS 02/08: 80 Punkte)	TERMIN (D)	25.9.2009
PUBLISHER	NCsoft	CA. PREIS	50 € + 13 €/Mon.
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch		



### GENRE-CHECK

#### SOLOSPIELZEIT

Dröger Anfang, wird deutlich besser, wenn man ins PvP kann.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

#### GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Rätsel
CHARAKTERSYST.	einfach	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KAMPF	Action	Taktik
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 kleine Tutorial-Filmchen, Tipps im Ladebildschirm  
SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch

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

### TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD XP 4400+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4600 XP 4400+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GByte Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 950 4,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Headset, Teamspeak  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Kontobindung  
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

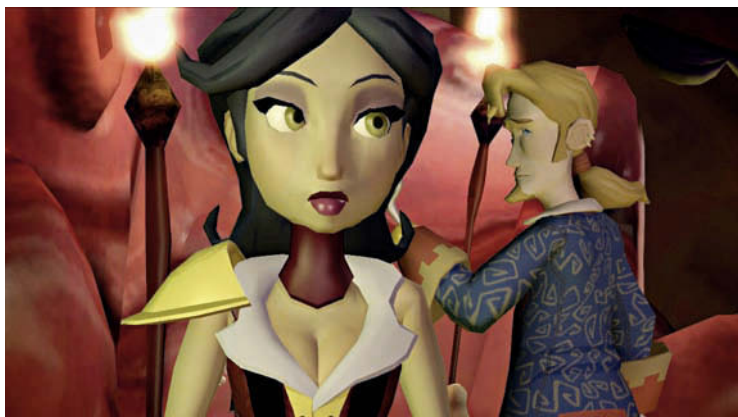
GRAFIK	+ tolle Charaktermodelle + prima Animationen + hübsche Effekte + oft sehr imposante Schauplätze - für großes PvP nicht optimiert	8 / 10
SOUND	+ orchesterlicher Soundtrack + gute Sprachausgabe ... aber selten - Zaubersprüche stören schnell - Kampfmusik enorm nervig	7 / 10
BALANCE	+ gute Mischung aus Solo- und Gruppenquests + gelungene Tipps-Filmchen ... aber viel zu wenige	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Zwischensequenzen + viele optische Charaktereinstellungen + Einnahme von Festungen spannend	9 / 10
BEDIENUNG	+ Flug + Arbeitsaufträge + Komfortfunktionen ... die oft nicht erwähnt werden - Führung nicht optimal - Spielabstürze	7 / 10
UMFANG	+ viele Quests + großes PvE-Gebiet und PvP-Gebiet + nützliche Handwerksberufe - wenig Aufträge für hochstufige Charaktere	8 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ motivierendes PvP-System + Spielerkampagne + Kampagnen-Aufgaben anspruchsvoll - viel zu oft öde Sammelquest-Mechanik	8 / 10
TEAMWORK	+ viel Handel zwischen Spielern + typische Klassen mit typischen Aufgaben im Kampf + großes PvP erfordert Gruppenarbeit	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ flotte, effektreiche Klopereien + Kettenangriffe + mächtige Sonderfertigkeiten - gegen NPCs kaum Taktik nötig	8 / 10
ITEMS	+ reichlich Belohnungen + nützliche Verbrauchsgüter und Manasteine + viele Rezepte für tolle Ausrüstungsgegenstände	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Online-Rollenspiel für PvP-affine Flugkünstler.







Morgan LeFlay und Guybrush arbeiten notgedrungen zusammen – als vorgetäuschte Ehepaar.



Zum Auftakt der Episode wird Guybrushs Schiff von einer gigantischen Seekuh verschluckt.

## Tales of Monkey Island Lair of the Leviathan

**Auch Episode 3 unterhält gut, aber die Rätsel werden immer schwächer.**

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6508

Unter allen möglichen Schau- plätzen ist dies sicher einer der ungewöhnlichsten: In der dritten Episode von Telltales Adventure-Serie **Tales of Monkey Island** landet Guybrush samt Schiff und Widersacherin (der kühlen Kopfgeldjägerin Morgan LeFlay) im Magen einer riesigen Seekuh. Damit ist zumindest schon mal das Rätsel um den Leviathan aus dem Episoden-Titel **Lair of the Leviathan** («Bau des Seeungeheuers») gelöst. Die weiteren Aufgaben entschlüsseln sich ähnlich leicht, denn das

Rätselniveau zieht auch in der dritten von insgesamt fünf Folgen nicht an. Zwar versetzt Telltales den gewohnt schlagfertigen Piratenhelden Guybrush Threepwood in allerhand witzige Situationen, die allerdings von allzu durchschaubaren Rätseln zusammengehalten werden. Gleich zu Beginn muss Guybrush die konsternierte Morgan LeFlay dazu zwingen, sich als seine Frau auszugeben, was in der Folge für allerhand süffisante Verwicklungen sorgt. Aus dem Reiz der Situationen schlägt **Lair of the Levia-**

**than** aber kaum Kapital. Mal ist der Anspruch zu niedrig, mal lassen sich die Aufgaben nur durch Raten lösen, etwa wenn es bei Morgans Stelldichein darum geht, die Reihenfolge ihrer Aktionen festzulegen. Das nimmt Tempo aus der Inszenierung und führt zu Wiederholungen. Immerhin präsentiert **Lair of**

**the Leviathan** die Zwangsgemeinschaft zwischen Guybrush und Morgan als launige Achterbahn der Gefühle. **CS**

### TALES OF MONKEY ISLAND #3

GENRE	Adventure	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Telltale		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6		

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



### Mehr Lair wär fair

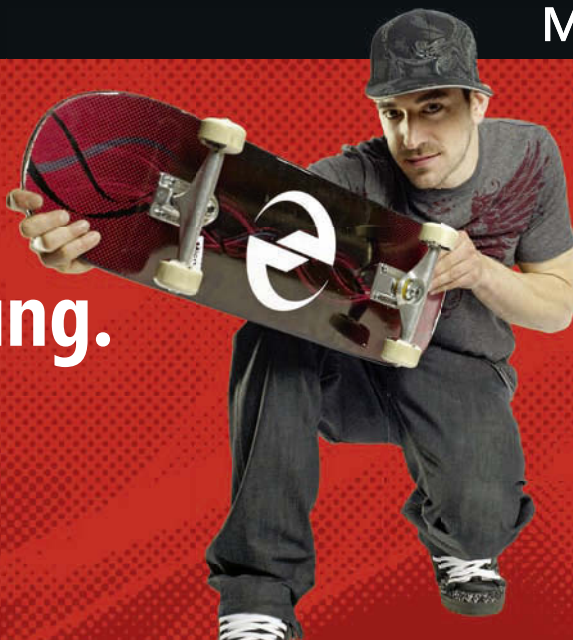
**Christian Schmidt:** Kein Zweifel, die Tales of Monkey Island machen Spaß, das gilt auch für die dritte Episode. Aber das Niveau wird seltsamerweise immer niedriger, selbst Einsteiger sind hier unterfordert. Alles in allem bleibt **Lair of the Leviathan** eine durchwachsene Erfahrung: nach wie vor unterhaltsam, wie gewohnt witzig, aber in Sachen Spieltiefe die bislang schwächste Folge der Reihe. Immerhin wird das Durchknobeln im Abspann mit einem sehr netten Gag belohnt.



christian@gamestar.de

# Volle Kontrolle. Ohne Verzögerung.

Beherrsche das Spiel: maximale Präzision bei kabelloser Freiheit. Let the games begin!



Microsoft® Hardware

Microsoft®  
**SIDEWINDER X8**  
mouse



**LIFE**  
at play

www.microsoft.de/sidewinder





Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug? Nein, es ist **Fatbot**, der vor der imposanten Skyline der Metropole Millennium City kreist. Den Helden haben wir im umfangreichen **Editor** gebastelt (kleines Bild).

# Champions Online

Das stimmige Heldenszenario täuscht nicht über den **Mangel an Tiefgang** hinweg.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6150

Die Geburt eines Superhelden dauert eine Stunde. So lange brauchen wir, um im Charakter-Baukasten des Online-Rollenspiels **Champions Online** aus Hunderten Kostümteilen unseren Weltenretter zu basteln. Sorgfältig wägen wir ab: Wird's ein untoter Ninja-Clown? Ein geflügelter Dämonen-Pistolerer? Eine luftig bekleidete Bogenschützen-Elfe? Schließlich entscheiden wir uns für einen wohlgenährten Roboter mit dunklen Zauberkraften und einem rot-weiß geringelten Schal. Sein Name: »Fatbot«. Mit dem mopsigen Metallmann haben wir uns im Langzeit-Test in die Lüfte erhoben (ab Stufe fünf darf man fliegen) und Schurken gejagt. Unsere Euphorie (»Ha, ein fetter Roboter!«) ebte jedoch bald ab, denn nach dem unterhaltsamen Heldenbau geizt **Champions Online** mit Höhepunkten und Herausforderungen. Was aber nicht heißt, dass es gar keine gibt.

## Stimmig, aber allein

Den Großteil der Spielzeit arbeiten wir in **Champions Online** Aufträge ab, die überwiegend nach den Standardmustern »Töte dies« und »Sammle jenes« ablaufen. Das ist an sich kein Problem, andere Online-Rollenspiele funktionieren genauso. Außerdem erzählen die **Champions**-Quests amüsante Geschichten, unter anderem jagen wir die durchgedrehten Roboter-Cowboys eines Wildwest-Vergnügungsparks und säubern eine Dschungelinsel von den Klon-Sauriern eines verrückten Genetikers. Gemeinsam mit der detailliert-bunten Comicgrafik sorgen diese Superhelden-Klischees für eine dichte Atmosphäre. Auch wenn wir hin und wieder ohne Aufgabe dastehen und suchen müssen, wo's weitergeht.

Außerdem fallen die Aufgaben größtenteils zu einfach aus, mühelos erledigen wir sogar Gegner, die vier Levels besser sind als wir.

Daher müssen wir selbst dann nicht mit anderen Spielern zusammenarbeiten, wenn wir hochstufige Quests lösen möchten – da könnten wir auch gleich allein spielen. Die einzige Ausnahme sind die Fünf-Mann-Instanzen, von denen es aber nur wenige gibt. Dafür hat der Entwickler Cryptic die Arenen gut inszeniert, zum Beispiel zerbröseln wir unter der Großstadt Millennium City einen Riesenroboter. Gut gefallen hat uns auch die Ankunft auf der Monsterinsel, in der wir unter anderem dem ultimativen Duell beizuhelfen: brennender Riesengorilla gegen Mutanten-Saurier!

## Flachbosse

Riesenroboter, Mutanten-Saurier – die Bosskämpfe klingen nach taktischer Herausforderung, laufen jedoch (wie fast alle Gefechte) auf flottes, aber anspruchsfreies Dauerprügeln hinaus. Das liegt auch daran, dass wir nach dem

## Heldenmacken

Cryptic reicht regelmäßig Patches nach, um die Balance zu korrigieren und Fehler auszubügeln. Im Langzeit-Test sind uns trotzdem einige Probleme aufgefallen: Teils blieben Bossgegner in Hindernissen hängen und wehrten sich nicht mehr. Außerdem trafen wir auf Feinde, die sich nicht anvisieren ließen. Hin und wieder stören Übersetzungsfehler (einige Auftragstexte sind noch komplett in Englisch). Weil all diese Probleme nur selten auftauchen, werten wir aber nicht ab.

Ableben ohne Strafe wiederaufstehen. Also sterben wir einfach, fliegen zu unserer Gruppe zurück und hauen weiter auf den Zwischengegner ein, bis er zu Boden geht. Kein Vergleich zu den Bosse von **World of Warcraft**, die jeweils eigene Taktiken erfordern.

Der Mangel an Tiefgang rührt auch daher, dass sich alle Klassen ähnlich spielen. Beziehungsweise alle Helden, denn in **Champions**

## Die Nemesis



So entsteht ein Erzfeind: Zunächst basteln Sie die Nemesis im **Charakter-Editor** und wählen ihre **Handlanger** aus. In einer nett inszenierten **Missionskette** treten Sie dann gegen die Schmutzfüße an.





In einer Fabrik-Instanz unter Millennium City bekämpft unser Fünfertrupp einen riesigen **Kriegsroboter**.

**Online** wählen wir keinen Reißbrett-Karrierpfad, sondern mischen beliebige Fähigkeiten, vom Kampfsport über Magie bis hin zur Schießkunst. Dieser individuelle Talentmix macht unseren Helden noch einzigartiger, allerdings ähneln sich alle Waffenarten stark: Es gibt immer eine Angriffsfähigkeit, mit der wir Energie sammeln. Die investieren wir in weitere Attacken, zum Beispiel werfen wir Feuerbälle, entfesseln Kugelsalven oder beschwören heilende Hilfsdrohnen. Letztere entpuppen sich – wie alle KI-Begleiter – als ausgesprochen dämlich, bleiben oft an Hindernissen hängen und stehen gern mal im Weg.

Ansonsten machen die rasanten Gefechte durchaus Laune, weil's farbenfrohe Effekte regnet und wir immer mal wieder gegnerische Spezialattacken abblocken müssen. Das täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass sich im Prinzip jeder Held wie ein offensiver Krieger spielt. Reine Heiler

oder besonders dick gepanzerte Nahkämpfer (»Tanks« im Onlineslang) fehlen. Das nimmt dem Gruppenspiel viel Anspruch und mindert den Wiederspielwert.

### Simpelbeute

Auch die klassische Sammelsucht nach Ausrüstung greift in **Champions Online** nur beschränkt. Denn wir finden zwar massenhaft Beutestücke, doch die sind größtenteils austauschbar und wirken sich zudem nicht auf das Aussehen unseres Helden aus. Immerhin schalten wir durch bestimmte Aufträge neue Kostümteile frei.

Dementsprechend handeln die Spieler nur selten mit Gegenständen, zumal auch die Handwerksberufe simpel ausfallen: Wir zerlegen Ausrüstung, um an Rohstoffe zu gelangen, aus denen wir andere Ausrüstung herstellen. Ressourcen-Engpässe und komplexe Warenketten sind selten, sodass meist jeder Held allein vor sich hin wurschtelt.

### Bastelfeind

Gegen andere Spieler schlagen wir Arena- oder Deathmatch-Gefechte, die allerdings eher wie eine Dreingabe wirken und mangels interessanter Belohnungen rasch an Faszination verlieren. Deshalb kämpfen wir doch lieber gegen computergesteuerte Feinde, oder besser: gegen einen bestimmten computergesteuerten Feind, nämlich unsere »Neme-



Der Saloon des Wildwest-Vergnügungsparks wäre nicht komplett ohne irren **Roboter-Sheriff**.

sis«. Mit Level 25 dürfen wir diesen Erzfeind selbst im Charakter-Editor basteln. Wir entwerfen »Slimbot«, Fatbots unterernährten Roboterbruder mit Schusswaffen-Affinität und einem, igitt!, blau-weiß geringelten Schal! Außerdem stellen wir ihm Schergen zur Seite; wir wählen psi-begabte Aliens. Unseren Eigenbau-Erzfeind bekämpfen wir dann in einer speziellen, ordentlich inszenierten Missionskette.

Doch Nemesis hin oder her: Ab dem Höchstlevel 40 klagen die **Champions**-Superhelden zuneh-

mend über Arbeitslosigkeit, denn noch gibt es zu wenige hochstufige Inhalte. Die möchte Cryptic kostenfrei nachreichen; los geht's am 25. Oktober mit der Erweiterung »Blutmond«, in der wir gegen Zombies antreten. Wenn wir sterben, sollen wir selbst als Untoter auferstehen. Klingt witzig: Einen wohlgenährten Zombie-Roboter mit dunklen Zauberkraften und einem rot-weiß geringelten Schal, in welchem anderen Spiel dürfen wir den schon verkörpern? In dieser Hinsicht ist **Champions Online** eben einzigartig. **GR**



Unser **Metallsaurier** knöpft sich einen Bossgegner vor.

### Simpel, aber persönlich

**Michael Graf:** Aufgepasst, Entwickler: Bitte klaut die Nemesis! Die Idee, dass ich mit anderen Spielern gegen einen Eigenbau-Erzfeind antreten darf, ist schlichtweg genial. Champions Online braucht diese Art der Individualisierung allerdings auch, spielerisch mangelt es der Superhelden-Hatz an Tiefgang, auch wenn ich sie dank der stimmigen Atmosphäre gern gespielt habe. Für 13 Euro Monatsgebühr gibt's aber bessere Titel, zumal noch hochstufige Inhalte fehlen.



micha@gamstar.de

## CHAMPIONS ONLINE

### ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Cryptic (City of Heroes, GS 09/04: 77 Punkte)	TERMIN (D)	4.9.2009
PUBLISHER	Namco Bandai	CA. PREIS	50€ + 13€/Monat
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 Phenom X3 8450 1,5 GB RAM 2,5 GByte Festplatte	Core 2 Duo E8500 Phenom II X4 920 2,0 GB RAM 2,5 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	Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Anmeldung		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + ansehnliche Effekte + meist schöne Schauplätze + teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + ordentliche Effekte + gute Sprachausgabe ... + ... aber selten zu hören ... + ... und nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ klasse inszeniertes Tutorial + vieles wird nicht erklärt + generell zu einfach + Kampfkünste und Talente mäßig ausbalanciert	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige, farbenfrohe Comicwelt + grandioser Helden-Editor + Erzfeind zum Selbermachen	10 / 10
BEDIENUNG	+ nützliche Quest-Hilfen + diverse Komfortfunktionen ... + ... teils aber auch umständlich + KI-Begleiter versperren oft den Weg	8 / 10
UMFANG	+ fünf große Schauplätze mit vielen Aufträgen + wenig Inhalte für hochstufige Helden + PvP weitgehend sinnfrei	7 / 10
QUESTS	+ erzählen nette Geschichten + klasse inszenierte Instanzen ... + ... aber nur wenige + immer gleiche Quest-Mechanik	7 / 10
TEAMWORK	+ kaum Handel zwischen Spielern + Teamwork selten notwendig + alle Klassen spielen sich ähnlich	4 / 10
KAMPFSYSTEM	+ flotte, dynamische Gefechte + Kampfkünste lassen sich beliebig mischen + dumme KI-Begleiter + kaum Taktik nötig	7 / 10
ITEMS	+ freischaltbare Kostümteile + üppige Ausrüstungsbeute ... + ... ohne optischen Einfluss + simple Handwerksberufe	6 / 10

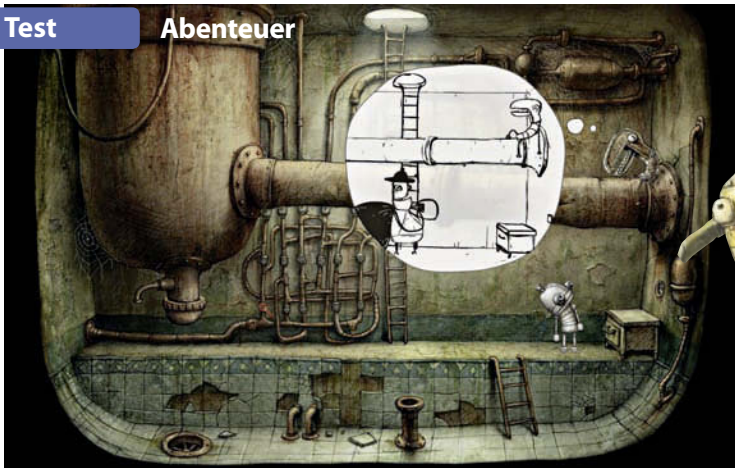
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT –

FAZIT **Stimmiges Superhelden-Abenteuer ohne Tiefgang.**

71

SPIELSPASS

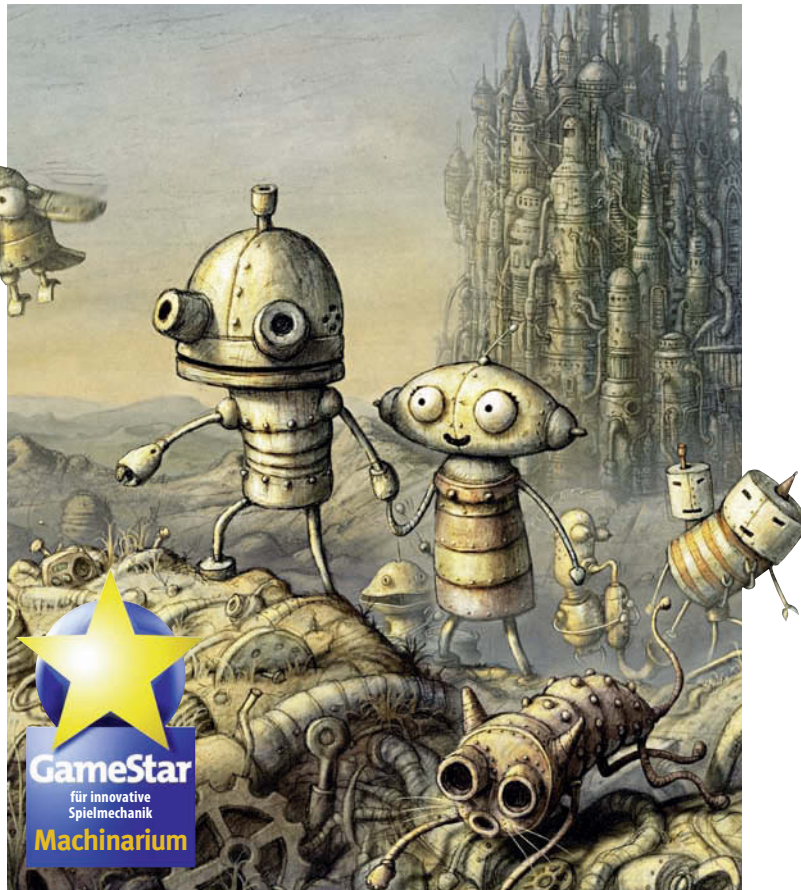




Sehr originell: Die Dialoge laufen in Gedankenbläschen als **animierte Trickfilmchen** ab.

# Machinarium

Nach *Edna bricht aus* und *The Whispered World* bringt der Publisher Daedalic ein weiteres Adventure-Kleinod heraus: das ungewöhnliche Abenteuer eines sprachlosen Roboters.



DVD

Video-Special

GameStar.de

Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6483

Jemand musste Josef K. verleumdet haben, denn ohne dass er etwas Böses getan hätte, wurde er eines Morgens verhaftet.« So unvermittelt und unheilsschwanger beginnt der Roman **Der Prozess** des Prager Schriftstellers Franz Kafka. »Jemand musste Roboter Josef übel mitgespielt haben, denn ohne dass er etwas Böses getan hätte, wurde er eines Morgens in Einzelteilen über einer Mülldeponie abgeladen.« So unvermittelt und unheilsschwanger beginnt das Adventure **Machinarium** des tschechischen Entwicklers Jakub Dvorsky, der einigen von Ihnen durch die **Samorost**-Kurzabenteuer (siehe Kasten) bekannt sein dürfte. Kafka und Dvorsky verbindet dabei

nicht nur ihre Herkunft, sondern auch die Rolle als Avantgardisten ihrer jeweiligen Zunft.

## Unglücklichsein

Kafkas literarische Welt ist schwer zu entschlüsseln, durchsetzt von surrealen Momenten und in weiten Teilen düster. Die deutsche Sprache schuf für diese Art von Geschichten eigens das Wort »kafkaesk«. Eine ähnliche Entsprechung bräuchten wir, um die Spiele von Jakub Dvorsky zu beschreiben: Auch sie sind nicht leicht zu entschlüsseln, surreal und in Teilen düster, »dvorskyesk«, wenn man so will. Teil des dvorskyesken Prinzips ist dabei, dass Sie die Spielmechanik und die Aufgabenstellung erst entschlüsseln

müssen. Dazu suchen Sie nach Interaktionspunkten und probieren viel aus. Was passiert zum Beispiel, wenn Sie diesen Hebel umlegen oder jene Maschine aktivieren? Erst nach und nach wird durch eine solche Reihe kleiner Experimente klar, was zu tun ist. Das Rätsel selbst ist das Rätsel. Auch wenn sich **Machinarium** im Gegensatz zu **Samorost** in einigen Punkten wieder den Adventure-Konventionen annähert – so bekommen Sie zum Teil durchaus konkrete Aufgaben und sammeln Gegenstände in einem Inventar –, macht die Neugierde am Ausprobieren trotzdem einen großen Teil der Spielerfahrung aus. Anfangs wird Sie auf der Mülldeponie lan-

den und anschließend dubiose Bombenleger verfolgen, oder wer die bezaubernde Küchenhilfe ist. Erst am Ende ergibt die Geschichte ein wundervolles Ganzes.

## Die Verwandlung

In Kafkas Erzählung **Die Verwandlung** fand sich der Protagonist Gregor Samsa eines Morgens in ein ungeheures Ungeziefer verwandelt. Ganz so weit gehen die Verwandlungskünste des Roboters Josef in **Machinarium** nun nicht, aber immerhin kann er seine Körpergröße variieren. Damit erreicht er sowohl tief als hoch gelegene Objekte und Regionen. Um ihn durch ein Mauselloch greifen zu lassen, stauchen Sie den Roboter beispielsweise zusam-



Die gezeichneten Hintergründe, hier das **Zentrum der Roboterstadt**, sind oft schön wie Gemälde.



Einige der **zahlreichen Minispielen** sind ein wenig anspruchsvoller als gewohnt.





Wenn das Geschehen in mehreren Räumen spielt, unterteilt das Spiel den Bildschirm **wie in einem Comic**.



Computerspielgeschichte zum Anfassen und Mitspielen: **Space Invaders**.

## Für die Zukunft

**Patrick C. Lück:** Liebe Leser, ich gebe Ihnen einen Rat. Ignorieren Sie alle Kritikpunkte, die ich im Test dargelegt habe, und spielen Sie Machinarium! Schließlich wollen wir alle, dass Spiele eines Tages zum gesellschaftlich anerkannten Kulturgut werden. Computerspiele sollen und müssen endlich erwachsen werden (bitte nicht verwechseln mit Spielen »für Erwachsene«!). Machinarium bringt uns diesem Ziel näher. Wer also nur einen Funken Interesse daran hat, Computerspiele wirklich weiterentwickelt zu sehen (und dabei viel Spaß zu haben), anstatt stets den x-ten Serienaufguss vorgesetzt zu bekommen, der muss innovative Produkte wie Machinarium unterstützen. Am Ende profitieren wir alle davon.



redaktion@gamestar.de

ne. Jedenfalls keine klassisch gesprochenen. Stattdessen erzählen die Protagonisten ihre Geschichten und Probleme in animierten Trickfilmchen. Die helfen Ihnen nicht nur zu verstehen, was Sie als Nächstes unternehmen müssen, sie sind zum Teil auch sehr witzig, trotz ihrer mitunter tragischen Inhalte. Diese Mischung aus düsteren und komischen Elementen, die auch Kafkas Erzählungen auszeichnen, behält das Spiel bei der Grafik bei. Alle Charaktere und Hintergründe sind handgezeichnet und von hohem künstlerischen Wert. Die Maschinenwelt wirkt in ihrer Trostlosigkeit und Künstlichkeit schon wieder menschlich.

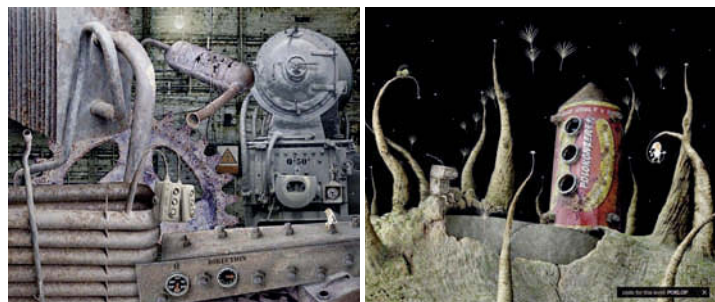
## Das Urteil

In Kafkas Erzählung **In der Strafkolonie** gibt es einen Bestrafungsapparat, der den Delinquenten ihre Sünden auf ihren Körper ritzt, was sowohl zu tieferer Erkenntnis beim Verurteilten als auch zu dessen Tod führen soll. Auf dem Körper von **Machinarium** würden stehen: Du sollst eine längere Spieldauer haben, komfortabler zu be-

men, um Glühbirnen zu erreichen, strecken Sie ihn. In Verbindung mit Inventareinsatz, Minispiel-Einlagen und dem Erkunden der Spielmechanik ergibt sich so ein innovativer Mix von grundverschiedenen Spielprinzipien. Auch bei den Dialogen geht **Machinarium** innovativ vor, es gibt nämlich kei-

## Samorost

Im Jahre 2003 veröffentlichte Jakub Dvorsky im Internet das browserbasierte Spiel **Samorost** (**Quicklink:** 6525), in dem der Bewohner eines im All schwebenden Stück Treibholzes die Kollision mit einem anderen Holzschiff verhindern muss. Das tschechische Wort »Samorost« bezeichnet dabei ein Stück Holz, das an ein Tier oder eine Kreatur erinnert; gleichzeitig steht es für Menschen, denen der Rest der Welt völlig egal ist. Trotz seiner kurzen Spielzeit von gerade mal 30 Minuten eroberte sich **Samorost** schnell eine große Fangemeinde, sodass 2005 **Samorost 2** (**Quicklink:** 6526) folgte, in dem Außerirdische den Hund des Helden entführen. Die erste Spielstunde gibt es im zweiten Teil kostenlos, um das Abenteuer weiter spielen zu dürfen, werden fünf Dollar fällig. Wer **Machinarium** kauft, bekommt die Vollversion von **Samorost 2** aber als kostenlose Beigabe. Zudem finden Sie in der Verpackung noch ein Poster und eine Soundtrack-CD zu **Machinarium**.



## MACHINARIUM

ADVENTURE

ENTWICKLER Amanita Design (Samorost 2, keine Wertung)  
PUBLISHER Daedalic  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Hb., Poster, Soundtr. USK

TERMIN (D) 27.10.2009  
CA. PREIS ca. 30 Euro  
ab 0 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 380 MB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,5 GB RAM 380 MB Festplatte	4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 380 MB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ gezeichnete Hintergründe + wunderbar skurril + mit liebenswerten Details durchzogen + spärlicher Einsatz von Animationen	7 / 10
SOUND	+ passender minimalistischer Musikeinsatz + mal durchsetzt mit Industrial-Sounds, mal klassisch + Soundkulisse teils mager	9 / 10
BALANCE	+ auf Wunsch Hinweisanzeige + Komplettlösung jederzeit freispielfähig + sanfte Einführung + einen Tick zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ surreal kafkaeske Atmosphäre + mal tragisch, mal komisch, mal ungewiss + hoher künstlerischer Wert	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Maussteuerung + nur sechs Speicherplätze + Interaktionspunkte teils klein und schlecht erreichbar	7 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + Samorost 2 liegt als Vollversion bei + sehr kurze Spieldauer + kein Wiederspielwert	5 / 10
HANDLUNG	+ zunächst rätselhaft, muss nach und nach erschlossen werden + rührende Liebesgeschichte + insgesamt etwas dünn	8 / 10
CHARAKTERE	+ sehr sympathischer Hauptcharakter + einprägsame Nebenfiguren mit eigenem Profil + Gegenspieler kommen zu wenig zur Geltung	9 / 10
DIALOGE	+ laufen alle als Trickfilm-Animation ab + nützlich und witzig zugleich + dürften ruhig öfter eingesetzt werden	8 / 10
RÄTSEL	+ Erkunden der Spielmechanik + Lösungen stets nachvollziehbar + einige Minispiele nicht zu leicht ... + ... andere schon	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Kurzes Meisterwerk der anderen Art.

80

SPIELSPASS





Hier legen wir uns auf Level 52 mit einem **Wasserelementar** an.



Mit der neuen Bewahrer-Klasse halten **Begleiter** Einzug. Unser Eichengeist haut gut zu.



# Runes of Magic The Elven Prophecy

Das **Gratis-Addon** zum Online-Rollenspiel **wirft frische Klassen** in die Schlacht.

DVD

Test-Check

GameStar.de

Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5840

Die Erde ist halt doch eine Scheibe. Zumindest in Online-Rollenspielen. Wo gestern noch der Rand der Welt gähnte, liegt heute plötzlich ein kompletter Kontinent. Oder zumindest neue Landstriche und eine Insel, wie im **Runes of Magic-Addon The Elven Prophecy**. Das erweitert die Fantasywelt Taborea um vier Zonen: Auf der Elfeninsel startet die neue Rasse (welche, können Sie sich bestimmt schon denken), dazu kommt die Küste der Wehklagen (wurde schon vor dem Addon-Termin geöffnet) sowie das Gebiet Wilde Lande. Nur die Zone Aotulia-Vulkan trödelte herum und ließ bis kurz vor Redaktionsschluss auf sich warten.

## Neue Klassen: 6 + 2 = 48

Die Wahl der Rasse war für **Runes of Magic**-Einsteiger bisher einfach: Es gab nur eine. Mit dem Einzug der Elfen ist aber auch die Wahl der Klasse eine Herausforderung, denn Spitzohrenspieler können sich für den Druiden und/oder Bewahrer entscheiden. Während Ersterer sich ähnlich wie der alte Priester spielt und in Gruppen gern als Heiler gesehen ist, lohnt sich der Bewahrer vor allem für Einzelkämpfer. Als erste **RoM**-Klasse kommandiert er einen Begleiter, teilt aber auch selbst kräftig aus. Da er Kettenrüstungen tragen darf, können Sie ihn mit einer Mischung aus Krieger und Hexenmeister aus **World of Warcraft** vergleichen.

Auch die beiden neuen Klassen lassen sich ab Level 10 mit einer Sekundärklasse kombinieren, allerdings mit Einschränkungen: Menschen dürfen weder Bewahrer noch Druiden sein, Elfen weder Ritter noch Priester. Wer also die beiden neuen Klassen spielen mag, muss als Elf neu anfangen, selbst dann, wenn er die neuen Klassen nur als sekundäre wählen will. Die Anzahl der Kombo-Möglichkeiten wächst von 30 auf 48.

Die neuen High-Level-Gebiete bringen hingegen wenig Neues. Zwar warten hier über 400 frische Quests, allerdings fallen die wieder arg 08/15-mäßig aus, denn Hölle-Töte-Bringe-Aufgaben sind an der Tagesordnung. Dabei motivieren immerhin die Kettenquests, an deren Ende dicke Ausrüstungsgegenstände oder der Zugang zu einer der beiden neuen Gruppeninstanzen winken. Die Levelgrenze liegt jetzt bei 55, allerdings gibt's beim Stufenaufstieg keine neuen Fähigkeiten, sondern nur Upgrades der

alten. Die gute Nachricht: Sie können **Runes of Magic** immer noch spielen, ohne einen Cent Spielgebühren auszugeben. Die schlechte Nachricht: Sie müssen mehr Zeit investieren. In den neuen Gebieten erbeuten Sie zum Beispiel im-

mer mehr sockelbare Gegenstände, sodass die Versuchung steigt, sich gegen echtes Geld passende Runen zuzulegen. Wie Sie letztendlich damit umgehen, hängt entweder von Ihrer Geduld oder Ihrem Geldbeutel ab. **MD**

## Mehr Gleiches

**Martin Deppe:** Zwei frische Klassen, eine neue Rasse, vier Gebiete, ein etwas höherer Maximallevel – Elven Prophecy ist nicht mit einem Wrath of the Lich King zu vergleichen, sondern bringt mehr vom Gleichen. Während die Elfengebiete nett, wenn auch klischeetreibend sind, hätte ich mir insgesamt mehr Abwechslung bei den neuen Zonen und Quests gewünscht. Denn die ähneln sich immer noch arg. Trotzdem bleibt Runes of Magic eines der derzeit besten Gratis-Rollenspiele.



redaktion@gamestar.de

## Kettenquestmassaker

Die neuen High-Level-Gebiete bringen hingegen wenig Neues. Zwar warten hier über 400 frische Quests, allerdings fallen die wieder arg 08/15-mäßig aus, denn Hölle-Töte-Bringe-Aufgaben sind an der Tagesordnung. Dabei motivieren immerhin die Kettenquests, an deren Ende dicke Ausrüstungsgegenstände oder der Zugang zu einer der beiden neuen Gruppeninstanzen winken. Die Levelgrenze liegt jetzt bei 55, allerdings gibt's beim Stufenaufstieg keine neuen Fähigkeiten, sondern nur Upgrades der

## THE ELVEN PROPHECY

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Runewaker Entertainment (Runes of Magic, GS 06/09: 79 Punkte)  
PUBLISHER Frogster  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Schuber, 1 DVD, Landkarte, 76 S. Handbuch

TERMIN (D) 15.9.2009

CA. PREIS 0 € / 10 € (Box)

USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHEND-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 5,3 GB Festplatte DSL 1000	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte DSL 6000

PROFITIERT VON Headset, Skype oder Teamspeak

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-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	farbenfrohe Landschaften + viele, gute Zaubereffekte + spartanische Dungeons und Innenräume + bescheidene Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Waffen- und Zaubersounds + sehr gute Musik + sehr wenig Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ ausgewogenes PvE + keine überstarken Klassen + Mob-Stärke gelegentlich schlecht einschätzbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ mischt West- und Ost-Stilrichtungen + »glaubwürdige« Fantasywelt + kaum Stauraum-Erlebnisse + Zonen zu ähnlich	6 / 10
BEDIENUNG	+ sehr eingängige Standard-Steuerung + Questbuch mit »Navix« + Personen-Suchfunktion + Effekte erschweren teils die Übersicht	9 / 10
UMFANG	+ zwölf große Zonen + 24 Instanzen + ausbaubare Gildenburgen und eigene Häuser	9 / 10
QUESTS	+ sehr viele Questgeber + hohe Drop-Raten + viel unoriginelles »Töte dies, finde das« + wenig Abwechslung	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ interessantes, gut umgesetztes Doppelklassensystem + viele Skill-Möglichkeiten + Beute und Belohnungen lohnen sich oft	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr unterschiedliche Taktiken mit einem Charakter + Klassen-Kombos + Angreifer im PvP stark im Vorteil	8 / 10
ITEMS	+ umfangreiches Handwerksystem + viele Gegenstände für Eigenbedarf herstellbar + Item-Tuning schon früh im Spiel	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT Noch mehr Rollenspiel für kein Geld.

79

SPIELSPASS





Die bunten Zaubereffekte täuschen ein wenig über die veraltete Grafik hinweg.

## Dawn of Magic 2

**Sie sind auf Weltrettungsmission! Aber nicht als Held, sondern als dicke Oma.**

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6489

Monster meucheln im **Diablo**-Stil, aber als Kuscheloma oder Trottelmagier – kommt Ihnen das bekannt vor? Richtig, das hatten wir vor zwei Jahren schon im originellen Action-Rollenspiel **Dawn of Magic** (GS 06/07: 77 Punkte). **Dawn of Magic 2** ist im Prinzip das gleiche Spiel: ein schräger **Diablo**-Klon mit umfangreichem Magiesystem, unzugänglicher Steuerung und inzwischen hoffnungslos veralteter Grafik. Im Mittelpunkt stehen vier ungewöhnliche Spielcharaktere; Sie können als dicke Bäckerin, saufender Mönch, verführerische Zigeunerin oder Harry-Potter-Verschnitt von Magier loslegen. Die Geschichte knüpft direkt an den Vorgänger an. Mit dem Erzscharcken Modo scheint das Böse ausgelöscht, aber es finden bereits wieder seltsame Ereignisse statt. Also machen Sie sich auf die Suche nach der Quelle der Geschehnisse.

Damit Sie auf Ihrer heroischen Queste nicht ins Gras beißen, haben Sie die Wahl zwischen zwölf Magieschulen wie Eis- oder Beschwörungsmagie um den Gegnern einzuheizen. Diese Disziplinen können Sie auch kombinieren, etwa einen Feuerball mit zusätzlicher Schockwirkung. Im Unterschied zum Vorgänger fällt auf, dass das Spiel diesmal deutsch vertont wurde. Allerdings sind viele Sprecher laienhaft, und es gibt noch englische und russische Textschnipsel. Wenn Sie über die immer noch hübsch bunte, aber angestaubte Grafik und die Bedienmacken hinwegsehen können, bekommen Sie ein umfangreiches Action-Rollenspiel mit interessantem Magiesystem. **SG**

### DAWN OF MAGIC 2

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Sky Fallen / Kalypso  
CA. PREIS 38 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4

PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 16 Jahren

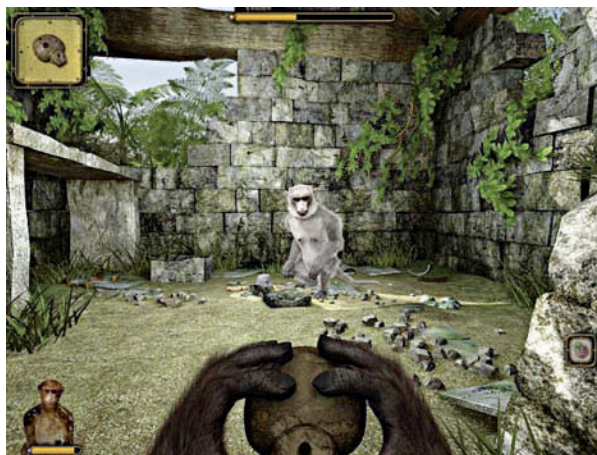


### Jede Menge Magie

**Sara Geller:** Nach einiger Einarbeitungszeit in die Bedienung und nachdem ich meine liebsten Magiekombinationen gefunden hatte, habe ich mich in Dawn of Magic 2 durchaus wohlfühlt. Die dünne Geschichte und die teils wirren Dialoge werden von den spaßigen und sogar anspruchsvollen Kämpfen ausgeglichen. Im Eifer des Gefechts fällt auch die Uralt-Grafik nicht so sehr auf, vor allem, wenn mir alle naselang ein einfallsreicher Bossgegner vorgesetzt wird.



redaktion@gamestar.de



Mit der Okarina kann Jep versuchen, Artgenossen und andere Tiere milde zu stimmen.

## Geheimnisvolle Insel 2

Auch im Nachfolger zu **Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** gibt es für Mina und ihr Äffchen Jep viele Rätsel zu lösen. Die sind zumeist logisch aufgebaut, die mangelnde Hot-spot-Anzeige führt jedoch zu viel Suche. Die Geschichte ist recht langweilig und eher auf Kinder

zugeschritten. Wer nur rätseln möchte, den wird das nicht stören. Alle anderen schon. **SD**

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6541

### DIE RÜCKKEHR ZUR GH. INSEL 2

GENRE Adventure  
HERSTELLER Microids / Peter Games  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB Grafikspeicher

USK ab 6 Jahren



PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

Anzeige





**Daniel Matschijewsky**  
fragt sich bei dem momentanen Skandal-Hickhack in der Formel 1, wie lange dieser Sport überhaupt noch existiert.



**Heiko Klinge**  
will, dass Microsoft sich ein Beispiel an Codemasters nimmt und das großartige Forza 3 (Xbox 360) auch für den PC umsetzt.

# Sport

## Formel 1 in der Krise?

Codemasters dreht eine Extrarunde. Extra für den PC.

Um das Formel-1-Spiel von Codemasters ist es zuletzt sehr still geworden. Ende September erreichte uns dann überraschend folgende Meldung: **F1 2009**, so der Titel, ist bereits fertig und erscheint am 19. November. Aber nur für Wii und PSP! Die PC-Fassung folgt irgendwann 2010. Warum veröffentlicht Codemasters die Hardcore-Simulation ausgerechnet für Nintendos Familienkiste und die tragbare Sony-Konsole? Die Antwort: **F1 2009** ist ein Testballon. Ähnlich wie bei **Dirt 2** nimmt sich der Entwickler für die PC-Fassung und deren technische Umsetzung mehr Zeit. Das ist eine

gute Nachricht, zumal wir im kommenden Jahr dann **F1 2010** inklusive aktueller Lizenzen spielen dürfen. Breit grinsend schauen wir zu den Wii- und PSP-Besitzern: Deren **F1 2009** erscheint nämlich erst drei Wochen nach Abschluss der aktuellen Saison. **DM**



Formel 1 mit der Wiimote? Daniel winkt dankend ab.

### Sport-Inhalt

#### Tests

Fußball Manager 10	94
Race On	96
NBA 2K10	98
Free Running	100
Handball Manager 2010	100

### Sport-Charts 12/2009

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	Spielzeit / Streckendesign
1	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10
2	Colin McRae Dirt	Rennspiel	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10
3	Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver/Nadeo	06/08	88	6	7	10	9	9	10	9	8	10	10
4	Fußball Manager 10	Manager	EA Sports/Bright Future	NEU	87	8	8	9	8	9	10	8	9	10	8
5	NBA 2K10	Sportspiel	2K Games/Visual Concepts	NEU	87	9	9	10	9	9	8	9	8	7	9
6	Pro Evolution Soccer 2010	Sportspiel	Konami	11/09	87	9	8	9	8	8	9	9	9	8	10
7	Burnout Paradise	Rennspiel	Electronic Arts/Criterion	03/09	86	9	9	8	9	8	10	9	8	6	10
8	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda/PAM	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10
9	Flatout Ultimate Carnage	Rennspiel	Bugbear/Empire	08/08	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9
10	Pure	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9
11	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts/Slightly Mad	11/09	84	8	10	6	9	8	9	9	9	7	9
12	Fifa 10	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/09	84	6	7	9	9	8	10	8	9	9	9
13	WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver/Blade	10/09	84	6	7	8	8	8	10	10	9	8	10
14	Madden NFL 08	Sportspiel	EA Sports/EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10
15	Juiced 2	Rennspiel	THQ/Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10
16	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
17	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
18	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
19	Race On	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	NEU	78	5	7	7	5	9	9	10	8	9	9
20	Football Manager Live	Manager	Sega/Sports Interactive	04/09	77	2	1	8	8	9	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	GTR 2	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	10/06	91
3	F1 2002	Rennspiel	Electronic Arts/Image Space	07/02	89
4	Nice 2	Rennspiel	THQ/Synetic	11/98	88
5	Anstoss 3	Manager	Ascaron	04/00	87
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Funsport	Activision/Treyarch	01/01	87
7	Flight Simulation X	Flugsimulation	Microsoft/ACES	10/06	86
8	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts/EA Canada	08/99	85
9	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega/Sumo Digital	05/07	85
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra/Papyrus Design	11/98	84

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**.





Unser neuer **Manager-Arbeitsplatz**: Wir dürfen die Farbe der Tischplatte bestimmen und sie mit Deko-Objekten **1** verschönern. Im Taktik-Menü **2** verschieben wir auf Wunsch nun Spielerfotos statt nummerierter Trikots. Das Notizbuch **3** erinnert uns an wichtige Aufgaben. Den zusätzlichen Platz der Breitbildauflösung nutzen wir mit Infofenstern **4**.

# Fußball Manager 10

Online-Modus, ein neues Menü-Design, schönere Spielszenen: Der Fußball Manager präsentiert sich in besserer Form als letzte Saison, ist aber immer noch nicht fehlerfrei.



DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6372  
GameStar TV  
Folge 50/09  
► Quicklink: 6550

Wir schreiben den achten Spieltag der neuen Bundesliga-Saison: Der VFL Wolfsburg kommt ein wenig mühsam aus den Startlöchern, liegt mit 14 Punkten lediglich auf dem siebten Tabellenplatz. Vor allem der Stürmerstar Grafite macht dem Trainer Sorgen. Er hat erst ein Saison-tor erzielt, ist deswegen mächtig frustriert und legt sich mit der halben Mannschaft an.

Es ist fast schon gespenstisch, wie sehr unsere Testpartie mit dem Fußball Manager 10 der Realität gleicht. Alles stimmt – bis auf die Kleinigkeit, dass wir bislang einen Punkt mehr ergatteren konnten als der »echte« Trainer Armin

Veh. Es ist genau diese detailverliebte eingefangene Bundesliga-Atmosphäre, die den Manager von EA Sports ein weiteres Mal zu einem großartigen Erlebnis für Fußballfans macht. Aber auch in dieser Saison vermessen viele kleine Ungereimtheiten die Großchance auf den Platin-Award.

## Bewährte Aufgaben

Nicht nur unsere Ergebnisse, sondern auch unsere Aufgaben entsprechen denen von Armin Veh, der beim VFL Wolfsburg Trainer, Manager und Geschäftsführer in Personalunion ist. Wir kümmern uns um Mannschaftsaufstellung, Taktik, Trainingspläne, Teampsychologie, Vertragsverhandlungen, Budget-Verwaltung, Stadionausbau, Mitarbeiterführung, Sponsorenpflege, Scouting, Kartenverkauf, Merchandising – um nur mal die wichtigsten Bereiche zu nennen. Die schiere Zahl an Einflussmöglichkeiten ist im Genre nach wie vor beispiellos. Da stört es entsprechend wenig, dass es mit

der Stadion-Infrastruktur nur ein einziges neues Aufgabenfeld gibt. Im dazugehörigen Menü steuern wir die Anzahl der Currywurst-Buden oder die Ausstattung der VIP-Logen. Und damit dürfte nun auch wirklich der letzte Bereich abgedeckt sein, der irgendwas mit Fußballmanagement zu tun hat. Immer noch genial: Alles, um das wir uns nicht persönlich kümmern möchten, können wir an KI-Assistenten abtreten, und der Schwierigkeitsgrad lässt sich für jeden Teilbereich einzeln justieren.

## Talentiertes Menü

Auch ohne Assistenten haben wir den gewaltigen Funktionsumfang des Fußball Managers deutlich besser im Griff als in den Vorjahren. Das liegt in erster Linie am neuen Menü-Design, das endlich auch Breitbildmonitore unterstützt. Je höher die Auflösung, desto mehr der 35 Infofenster dürfen wir um den Hauptbereich verteilen und desto weniger Klicks benötigen wir, um uns etwa

die Aufgaben der Scouts oder die besten Spieler auf dem Transfermarkt anzuschauen.

Ebenfalls klasse: Die Entwickler haben erstmals ein vernünftiges Tutorial eingebaut, was die (immer noch lange) Einarbeitungszeit merklich verkürzt. In jedem Menü können wir nun einen Hilfstext öffnen, der uns sämtliche Funktionen präzise und verständlich erklärt. Gut so, denn manches ist für Manager-Einsteiger immer noch zu gut versteckt. So können wir unser Mitarbeiterbudget nur über eine Zahleneingabe in der Kalkulations-Spalte

## Online-Aktivierung

Der Kopierschutz verlangt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung. Danach können Sie auch offline und ohne DVD spielen. Laut EA sind fünf Installationen möglich. Mit einem Deaktivierungs-Tool sollen Sie sich Freischaltungen zurückholen können.

## Rote Karte für Bugs

- Fehler bei der Notenberechnung
- unlogische Schwankungen des »Frische«-Werts im 3D-Match
- Stadiontexturen werden selten nicht geladen
- immer wieder kleinere Fehler und Ungereimtheiten in den Spielszenen

**All das führt zu je einem Punkt Abzug in den Kategorien Atmosphäre und Realismus.**





Die 3D-Spielszenen können wir durch **Reinrufen** direkt beeinflussen.

des Finanzstatus-Menüs erhöhen – nicht gerade intuitiv. Profis wissen das natürlich schon längst und freuen sich über Dutzende Detailverbesserungen wie zum Beispiel die Spielerfotos im Taktik-Menü, das Abspeichern von bis zu vier unterschiedlichen Aufstellungen oder das Scouten von Jugendmannschaften.

### Schlampige 3D-Szenen

Schluss mit der Theorie, ab ins Stadion: Bei den 3D-Spielszenen gibt es ebenfalls viel Neues zu entdecken. Strafraumszenen und vor allem Zweikämpfe wirken eine ganze Ecke vielseitiger, weil der **Fußball Manager 10** dieses Jahr neben der Grafik-Engine nun auch die Animationen von **Fifa 09** verwendet. Wir dürfen sogar direkten Einfluss auf die Partien nehmen, indem wir von der Seitenlinie 15 verschiedene Kommandos wie »Schuss« oder »Flankenwechsel« reinbrüllen, die unsere Kicker meist zuverlässig umsetzen.

Das Problem: Wie in der Vorsaison reißen uns immer wieder kleine Ungereimtheiten aus der eigentlich so großartigen Bundesliga-Atmosphäre. Unser Torhüter wird mit einer 5,5 bewertet,

obwohl wir zu null spielen und er fünf Großchancen entschärft. Der »Frische«-Wert unseres Spielers fällt innerhalb der ersten 15 Spielminuten ohne ersichtlichen Grund von 88 auf 25, und trotz maximalem Einsatz produzieren unsere Verteidiger lediglich zwei bis drei Fouls pro Partie.

### Spielstarke Statistiken

Abseits des Rasens und im nochmals ausgebauten Textmodus unserer Aktionen glücklicherweise meist nachvollziehbar und erstaunlich realitätsnah. Entwickler und Fans haben sämtliche Spielerwerte noch sorgfältiger recherchiert als in der Vorsaison, die Datenbank erreicht damit erstmals eine ähnliche Qualität wie Segas **Football Manager**. Allerdings schafft es der **Fußball Manager 10** deutlich besser, diese Zahlen lebendig werden zu lassen. Spieler X gewinnt Moralpunkte, weil wir seine Trainingsleistung loben. Spieler Y will ausgeliehen werden, weil er bei uns nur auf der Ersatzbank sitzt. Und Grafite ist frustriert, weil er seit 437 Minuten kein Tor mehr geschossen hat – Sie erinnern sich vielleicht.

HK

## Der neue Online-Modus

**Die Anmeldung:** Erstmals können Sie den Fußball Manager auch im Internet spielen. Dazu müssen Sie sich zunächst bei Electronic Arts registrieren und dabei einen Benutzernamen, eine E-Mail-Adresse und Ihr Geburtsdatum angeben sowie eine Comicfigur als Avatar wählen. Pro Multiplayer-Partie sind maximal acht Spieler möglich.

**Das Spiel:** Für die Online-Matches haben die Entwickler den Fußball Manager bewusst auf das Nötigste reduziert. Ihre Kicker besitzen lediglich einen einzigen Stärkewert sowie eine Handvoll trainierbarer Spezialtalente. Die Management-Aufgaben beschränken sich auf das Festlegen der Aufstellung und der grundlegenden Mannschaftstaktik, das Auswählen von Trainingsprogrammen und ein wenig Stadionausbau. Matches werden ausschließlich im Textmodus ausgetragen. Höhepunkte jeder Online-Partie sind die Transferverhandlungen: Sobald ein Spieler oder KI-Manager einen Kicker verkaufen möchte, startet automatisch eine Auktion. Wer am meisten bietet, erhält den Zuschlag – spannend! Wer erfolgreich managt, kassiert Punkte für die Online-Rangliste und kann insgesamt 70 Trophäen freischalten.

**Unser Fazit:** Einerseits sind die Multiplayer-Partien sehr kurzweilig, eine Saison dauert gerade mal drei Stunden. Andererseits fehlt es auf Dauer sowohl an Spieltiefe als auch an Langzeitmotivation. Hier klickt der Football Manager Live gleich mehrere Ligen höher. Insgesamt eine nette Dreingabe mit noch viel Luft nach oben.



Die neuen **Hilfste** erklären uns die wichtigsten Funktionen jedes Menüs.

### Große Gefühle

**Heiko Klinge:** Stänkernde Stars, spannende Vertragsverhandlungen, Siegtore in der Nachspielzeit: Der Fußball Manager schickt mich wieder auf eine Achterbahn der Fan-Emotionen, trotzdem oder gerade weil die Entwicklung weniger auf spektakuläre Neuzugänge als vielmehr auf sinnvolle Detailverbesserungen setzen. Das neue Menü-Design macht die Bedienung deutlich komfortabler, die Spielerwerte waren noch nie so präzise. Nur die 3D-Spielszenen funktionieren immer noch nicht so, wie sie eigentlich sollten. Wer ein Fußballfan ist, darf sich diese Extraportion Bundesliga-Atmosphäre dennoch nicht entgehen lassen.



heiko@gamstar.de

## FUSSBALL MANAGER 10

MANAGER

ENTWICKLER Bright Future (Fußball Manager 09, GS 12/08: 85 Punkte)  
PUBLISHER EA Sports  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.10.2009  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 6,8 GByte Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB RAM 6,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 4,0 GB RAM 6,8 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	Breitbild-Monitoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Online-Saison (8)  
SPELTYPEN an einem PC, Internet  
SERVERSUCHE EA Online (Anmeldung)  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden  
FAZIT Langwierig, aber spannend im Hotseat, kurzweilig, aber simple Online-Partien.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sinnvoll genutzte Breitbildauflösung + sauber strukturierte Menüs + die schönsten Spielszenen im Genre - hässliche Stadionkulissen	8 / 10
SOUND	+ Fangesänge und Stadionjubiläum + Importfunktion für Tor- und Eröffnungsmusik + MP3-Player - häufig unpassender Kommentar	8 / 10
BALANCE	+ flexibel anpassbarer Schwierigkeitsgrad + etliche Assistenten + Hilfstexte für jedes Menü - teils merkwürdige Ergebnisse	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ das komplette Lizenzpaket + Tausende neue Textmodus-Kommentare + komplexe Teampsychologie - viele kleine Fehler	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Bildschirmführung + sinnvolle Querverknüpfungen + 35 Infowindowe - einige wichtige Funktionen arg versteckt	9 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + alle wichtigen nationalen und internationalen Ligen + ständig neue Aufgaben + gigantische Datenbank	10 / 10
REALISMUS	+ Aktionen wirken sich direkt aus + Feedback der Spieler + sauber recherchierte Werte - viele Ungereimtheiten in den Spielszenen	8 / 10
KI	+ Spieler setzen Anweisungen gut um + Vereine agieren meist nachvollziehbar + Angebote anderer Manager + Torhüter-Aussetzer	9 / 10
MANAGEMENT	+ unzählige Stellschrauben + 400 Detailverbesserungen + flexible Budgetplanung + alles kann selbst erledigt werden, muss aber nicht	10 / 10
SPIELZÜGE	+ Formation und Spielweise frei bestimmbar + abwechslungsreiche Spielszenen + Reinrufen - teils merkwürdiges Kicker-Verhalten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Der beste Manager für Bundesliga-Fans.

87

SPIELSPASS





Die neuen Muscle Cars wie dieser PS-starke **Chevrolet Camaro** bringen Abwechslung ins Spiel.



Es regnet. Grafisch bekommen Sie (abgesehen von den Scheibenwischern) davon aber nicht viel mit.



# Race On

**Simbin konzentriert sich auf Bewährtes: realistische Fahrphysik, Riesenumfang – und eine hoffnungslos veraltete Technik.**

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6434

Das Lenkrad ist aufgebaut, die Pedale platziert, **Race On** gestartet. Wir sind gespannt, immerhin steht der Entwickler Simbin (**GTR**) seit jeher für hochrealistische Rennsimulationen. Eine gefühlte Ewigkeit später (die Ladezeiten sind ein schlechter Scherz!) stehen wir an der Startlinie. Und reiben uns die Augen. **Race On** greift wie schon **Race 07** und dessen Vorgänger **Race** auf die über drei Jahre alte Grafik-Engine aus **GTR 2** zurück. Das ist dem Spiel deutlich anzusehen: detailarme Strecken, keinerlei Beleuchtung, unspektakuläre Cockpits. Wir geben trotzdem Gas.

## Große Leere

Die technischen Defizite versucht Simbin durch Umfang wettzumachen. Sowohl die Streckenauswahl als auch der Fuhrpark haben sich im Vergleich zu **Race 07** nahezu verdoppelt. Ein besonderer Hingucker sind die neuen Muscle Cars, die durch ihre PS-Stärke und den Hang, leicht auszubre-

chen, Abwechslung auf die Rennstrecke bringen. Neu ist auch die schwedische Tourenwagen-Meisterschaft STCC, die durch sieben akkurat nachgebaute Strecken sowie spannende Gewichtsstrafen und Pflicht-Boxenstopps motiviert. Letztere präsentiert **Race On** jedoch ausschließlich in einer schnöden Tabelle, die wuselnde Boxen-Crew fehlt. Überhaupt wirkt das Spiel sehr steril. Der Meisterschafts-Modus klatscht die Rennen lieblos aneinander, Zwischensequenzen gibt es ebenso wenig wie Siegerehrungen.

## Kleine Details

Auf der Haben-Seite steht die im Genre nach wie vor konkurrenzlos realistische Fahrphysik, die Sie vor allem im Profi-Modus gehörig ins Schwitzen bringt. Zudem dürfen Sie die Boliden auch in **Race On** wieder bis ins kleinste Detail an die eigenen Vorlieben anpassen, die Turnierregeln verändern oder das gelungene KI-Verhalten stufenlos einstellen. Technische Setups lassen sich neuerdings sogar abspeichern und online mit anderen Mitspielern tauschen. Einsteiger werden hingegen überfordert sein, weil es weder die intelligente Ideal- linie noch die Fahrschule aus **GTR 2** ins Spiel geschafft hat. Immerhin weisen neue Texttafeln darauf hin, welche Regelbrüche bei welcher Meisterschaft zur Disqualifikation führen.

DM

## Überholt

**Daniel Matschijewsky:** Race On ist ein Paradebeispiel dafür, dass Stillstand Rückschritt bedeutet. Sowohl die GTR-Grafik als auch die serientypisch sterile Präsentation ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Klar macht es wieder Spaß, sich in der beispielhaft realistischen Fahrphysik zu verbeißen. Mittlerweile müssen Sie aber beinharder Simulations-Fanatiker sein, um über die technischen Defizite hinwegsehen zu können.



danielm@gamestar.de

## RACE ON

## RENNSPIEL

ENTWICKLER Simbin (Race 07, GS 11/07: 84 Punkte)  
PUBLISHER Namco Bandai  
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.10.2009  
C.A. PREIS 45 Euro  
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERD-PCS
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Gamepad	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte FF-Lenkrad

PROFITIERT VON Force-Feedback-Lenkrad, Analog-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 Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (26), Liga (26), Rangliste (26)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER ja  
FAZIT Gewohnt packende Duelle, auf Wunsch mit KI-Gegnern.

## BEWERTUNG

GRAFIK	hübsche Autos + Strecken trist und detailarm keinerlei Beleuchtungseffekte + unspektakuläre Cockpits	5 / 10
SOUND	knackige Motorensounds + Cockpit- und Unfallgeräusche kein Surround-Sound + nervige Menümusik	7 / 10
BALANCE	KI-Stärke exakt anpassbar + Fahrhilfen und Regeloptionen keine Ideallinie oder Fahrschule + für Einsteiger zu hart	7 / 10
ATMOSPHÄRE	WTCC- und STCC-Lizenzen + Originalfahrzeuge + sterile Präsentation + kaum Turnierflair + Unfälle optisch unspektakulär	5 / 10
BEDIENUNG	präzise mit Lenkrad und Gamepad + Klasse Force-Feedback-Effekte + jede Menge Optionen + kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	jede Menge neue Strecken und Fahrzeuge zusätzliche fiktive Meisterschaften + Recycling aus Race 07	9 / 10
FAHRVERHALTEN	hochrealistisch + jede Tuning-Einstellung sofort spürbar intensives Fahrgefühl + Muscle Cars bringen Abwechslung	10 / 10
KI	harte, aber nie unfaire Gegner + Positionskämpfe untereinander überholt clever + macht zu selten Fehler + Pulkfahren	8 / 10
TUNING	komplexe Einstellungen möglich + vordefinierte, abspeicherbare Setups + keinerlei optische Individualisierung möglich	9 / 10
STRECKENDESIGN	akkurat nachgebaute Originalkurse + Rennstrecken und Stadtkurse + fahrerisch enorm anspruchsvoll + leere Boxen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Realistische, aber technisch veraltete Simulation.



Boxenstopp à la Race On: Die Crew macht Urlaub.





# NBA 2K10

Seit sich EA beim vom PC zurückgezogen hat, spielt NBA 2K10 gnadenlos gut in seiner eigenen Liga.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6506

Konkurrenz belebt das Geschäft? Nicht unbedingt: 2K Sports widerlegt dieses Sprichwort momentan unfreiwillig. Denn seit Electronic Arts seine NBA-Reihe nur noch auf den Konsolen veröffentlicht, hält der 2K-Rivale die Basketball-Fahne auf dem PC allein hoch. Im Vergleich zum bereits hervorragenden **NBA 2K9** hat sich aber auch ohne Konkurrenzdruck viel getan: **NBA 2K10** ist nicht nur hübscher, sondern auch einsteigerfreundlicher als sein Vorgänger.

## Klein, aber fein

Zwar lassen sich die grundlegenden Neuerungen an einer Hand abzählen, doch die sind allesamt sinnvoll. Nachdem bereits **NBA 2K9** über acht der sogenannten Call Plays verfügte, stehen Ihnen nun gleich 24 dieser Schnelltaktiken zur Verfügung. Das bringt nicht nur mehr Vielfalt in die Spielzüge, sondern macht es auch einfacher, die KI-gesteuerten Aktionen zu analysieren und anschließend schachmatt zu setzen. Doch Obacht: Das Programm ist lernfähig und fällt nicht immer auf

identische Tricks herein. 2K Sports hat auch das Sprint-System überarbeitet. So teilt sich die Kondition nun in zwei Energieleisten (Sprint und Ausdauer) auf. Ist Erstere aufgebraucht, geht es dem Spieler an die Substanz, und er benötigt längere Auszeiten. Die Defensive verläuft hingegen ähnlich wie in den Vorgängern. Steal-Versuche und Spielerkontakte sehen noch immer nicht perfekt aus, dafür eignet sich die bekannte Doppelfunktion wieder hervorragend, um hohen Druck auszuüben. Auch das sehr gute »Lock on«-System ist wieder dabei.

## Marke Eigenbau

Im neuen, an die **Fifa**- und **Pro Evolution Soccer**-Reihe erinnernden »Mein Spieler«-Modus dürfen Sie sich Ihren eigenen Sportler optisch und technisch zurechtbasteln. Anschließend starten Sie als Niemand, meistern Ihre ersten Auftritte in gähnend leeren Sporthallen, klettern dann aber nach und nach die Karriereleiter hoch. Dabei übernehmen Sie auf dem Court ausschließlich die Rolle Ihres Korbjägers, fordern Bälle an und spielen gekonnte Pässe. Ihre Mannschaftskameraden unterstützen Ihren Recken aber oft eher schlecht als recht. Trägt die eigene Mannschaft aufgrund solcher Macken nicht den Sieg davon, frustriert das natürlich besonders.

Um Sie auch in der echten Basketball-Liga auf dem Laufenden zu halten, bietet **NBA 2K10** den »NBA Today«-Modus, der Sie (wenn Sie über einen Internetzugang verfügen) pünktlich über bereits gespielte oder zukünftige Partien informiert, die Sie auch sofort nachspielen dürfen. Dabei wird die derzeitige Form der Spieler sogar ins Spiel übertragen. Besonders wichtig: Wie auf der Xbox 360 oder der Playstation 3 dürfen Sie nun auch in einer Online-Liga gegen menschliche Spieler antreten.

BPF



Im »Mein Spieler«-Modus verfolgen Sie das Spielgeschehen häufig von der Bank aus.

## Einsame Referenz

**Benedikt Plass-Fleßenkämper:** Schön, dass sich 2K Sports nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht und stattdessen über Verbesserungen gegrübelt hat. **NBA 2K10** ist eine starke Basketball-Simulation, die mit hohem Spieltempo und taktischen Finessen brilliert. Zudem dürfen nun endlich auch PC-Spieler online Körbe werfen; wer will, sogar mit dem eigenen Alter Ego. Da sich die Frage nach Konkurrenzprodukten nicht stellt, sollten alle Basketball-Fans ohne Zögern zugreifen.



redaktion@gamestar.de

## NBA 2K10

SPORTSPIEL

ENTWICKLER Visual Concepts (NBA 2K9, GS 12/08: 88 Punkte)  
PUBLISHER 2K Games  
SPRACHE Deutsch (englischer Kommentar)  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.10.2009  
CA. PREIS 30  
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,4 GHz Intel 2,4 GHz AMD 512 MB RAM 10,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 10,5 GB Festplatte Gamepad	Core2Duo E8400 Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 10,5 GB Festplatte Gamepad

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

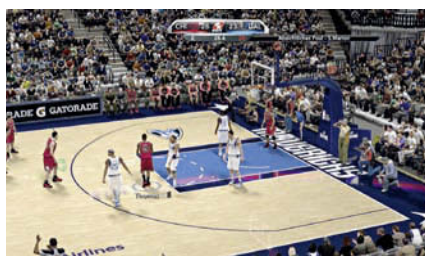
SPIELMODI (SPIELER) Pick-Up-Spiele (10), Crew (10), schnelles Spiel (10), Online-Liga an einem PC, Internet  
SPIELTYPEN SERVERVERSUCHE intern (erfordert EA-Konto)  
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 35 Stunden  
FAZIT Endlich mit Online-Unterstützung, die gut und flüssig funktioniert.

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ TV-reife Inszenierung + Spieler sehen den Originalen sehr ähnlich + schöne Spiegeffekte + Trikots sitzen teilweise wie Panzer	9 / 10
SOUND	+ passende Zuschauerreaktionen + enthusiastischer Kommentator + realistische Geräusche + fast ausschließlich Hip-Hop-Songs	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + Trainingsmodus + Spielerwerte gut nachempfunden + »Living Roster« aktualisiert Spielerform	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Stadion-Atmosphäre + aktuelle NBA-Kader + TV-Einblendungen + Karrieremodi schwach inszeniert	9 / 10
BEDIENUNG	+ schnell, direkt, unkompliziert + verschiedene Wurfmöglichkeiten + keine dauernden Sprints möglich + Spieler verliert oft den Ball	9 / 10
UMFANG	+ »Mein Spieler«-Karriere + Saison- und Association-Modus + Blacktop, Training, Spielsituationen + nur die NBA enthalten	8 / 10
REALISMUS	+ viele Taktikmöglichkeiten + gute Ballphysik + bekannte Spieler mit eigenen Animationen + oft krasse Fehlpässe	9 / 10
KI	+ Mitspieler laufen sich gut frei + Offensiv- und Defensivverhalten + Gegner lernfähig + Kameraden mit zu viel Eigensinn	8 / 10
MANAGEMENT	+ viele Taktik-Optionen + Unterstützung, falls erwünscht + Tipps während des Spiels + Einsteiger werden zunächst erschlagen	7 / 10
SPIELZÜGE	+ viele Anpassungsmöglichkeiten + schnelle Spielerwechsel möglich + Spielzug-Editor + nur Könner behalten den Überblick	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Die beste Basketball-Simulation weit und breit.



Die Kameraperspektiven fangen die gefüllten Arenen gut ein.



Die Charaktermodelle sehen dank vieler Details sehr gut aus.





Wände, an denen Sie **spezielle Tricks** ausführen können, sind oft markiert.

**Der Parkour-Titel Free Running rennt gegen Mirror's Edge an. Und stürzt ab.**

## Free Running

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6497

Das Actionspiel **Free Running** von Rebellion widmet sich der Extremsportart Parkour, bei der die Stadt zum Kletterpark wird. **Free Running** transportiert das Geschwindigkeitsgefühl und die spektakulären Stunts der modernen Sportart sehr gut. Zumindest solange die Kamera oder die Steuerung nicht streiken. Wenn die lahme Kamera wieder eine Wand zeigt, stürzen wir regelmäßig in Abgründe oder bleiben hängen. Die Steuerung ist dermaßen ungenau, dass selbst das Geradeauslaufen zu einer Herausforderung wird. Vor allem im späteren Spielverlauf konnten wir die Aufgaben wegen der Bedienmacken nur noch mit Glück meistern. Für ein Sportspiel ist dieser Mangel an Präzision beschämend. Greifen Sie außerdem gleich zum Gamepad, denn die Tastatursteuerung ist kompliziert, und noch dazu können Sie die Kamera nicht justieren. Die

normalen Bewegungen wie Abrollen oder Wallruns gehen mit dem Gamepad flüssig von der Hand. Akrobatik wie Flickflaks ist dagegen im schnellen Spielverlauf nutzlos, da Ihre Figur diese nur träge umsetzt. Die zwei Jahre alte Grafik wirkt entsprechend veraltet. Allerdings sind die Animationen immer noch ansehnlich. Dadurch, dass Sie Ihrem Charakter über die Schulter schauen, haben Sie auch etwas von den Bewegungen. Sie können neue Klamotten mit besseren Werten, die etwa die Gesundheit oder die Laufgeschwindigkeit erhöhen, sowie neue Tricks, Musik, Gebiete und Aufgaben freispielen. Allerdings nur, wenn Sie viel Geduld und einiges Geschick aufwenden. **SG**

### FREE RUNNING

GENRE Sportspiel  
HERSTELLER Rebellion / Reef Entertainment  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,4 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

USK ab 6 Jahren  
57 SPIELSPASS

### Schnell wegrennen

**Sara Geller:** Free Running ist ziemlich spannend, wenn Sie frei über die Häuserdächer kraxeln und über Abgründe springen. Dazwischen gibt es aber viel zu oft nervige Aufgaben wie Trickwettbewerbe oder langweilige Fassadenklettern. Das nimmt Tempo aus dem Spiel und sorgt zusammen mit den Steuerungsschwächen für Verärgerung. Free Running darf frustresistenten Fingerakrobaten, die eine Alternative zu Mirror's Edge suchen, dennoch einen Blick Wert sein.



redaktion@gamestar.de



Der **Textmodus** ist immer noch ansehnlicher als die 3D-Spielszenen (kleines Bild).

**Wie in echt:** Wenn die Ergebnisse nicht stimmen, hilft auch kein Privatbesitz.

## Handball Manager 2010

Ein Blick auf Heiner Brand, und alles ist gesagt. Wie üblich prangt ein Foto des Bundestrainers auf der Schachtel des **Handball Managers 2010**. Während Brand im letzten Jahr jedoch noch mit geballter Faust jubelte, sinkt er diesmal aufs Knie, die Augen schwer, die Finger im Schnauzbart. Ein passendes Motiv, denn im Vergleich zum Vorgänger entpuppt sich der **Handball Manager 2010** als Rückschritt. Das mag paradox klingen, weil die Optionsvielfalt sogar noch wächst: Unter anderem gibt's nun Privatsponsoren für Manager und zahlreiche weitere Details. Außerdem können Sie wieder Privateigentum anhäufen, das Ihre Fähigkeiten verbessert. Eine Videokamera etwa erhöht den Trainingserfolg. Allerdings dürfen Sie nur acht Gegenstände besitzen; vier davon wirken sich auf Ihre Talente aus, die anderen lagern im Vorrat. Um sie an- und aus-

zuschalten, schieben Sie die Utensilien zwischen zwei Menüs hin und her. Das funktioniert nur, wenn ein Inventarplatz frei ist. Wer acht Besitztümer hat, muss eines verkaufen – dämlich. Noch dämlicher sind die Ergebnisse der simulierten Partien, zumindest manchmal: Als wir mit den Rhein-Neckar-Löwen drei Torhüter als Feldspieler und den Kreisläufer Oliver Roggisch als Schlussmann aufstellen, verlieren wir mit nur einem Treffer Unterschied gegen Flensburg. Also gut, wir laden neu und stellen die Mannschaft richtig auf. Schließlich müssten wir so gewinnen – verlieren aber noch höher! Zeugen behaupten, dass wir danach so aussahen wie Heiner Brand auf dem Titelbild. **GR**

### HANDBALL MANAGER 2010

GENRE Manager  
HERSTELLER Deep Silver / Netn Games  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1600

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

USK ab 0 Jahren  
59 SPIELSPASS

### Armer Heiner!

**Michael Graf:** Trotz der schwachen Technik (die 3D-Szenen sind unerträglich) deckt der Handball Manager 2010 die ganze Bandbreite des Sports ab, von der Sponsorensuche über den Spielzug-Editor bis hin zum sinnvollen Privatbesitz. Doch was nützen die mannigfaltigen Details und lizenzierten Vereine, wenn mir die seltsamen Ergebnisse den Spaß vergällen? Wenn die Serie weiter solche »Fortschritte« macht, liegt Heiner Brand auf dem nächsten Titelbild im Koma.



micha@gamestar.de



# Leserbriefe

## Risen

### Mehr als altbacken

❖ Piranha Bytes tritt auf der Stelle. Im Grunde hat die Firma jetzt viermal hintereinander das gleiche Spiel gemacht, ohne sich dabei wirklich weiterzuentwickeln (von der endlich erreichten Bugfreiheit mal abgesehen). Wie kann Piranha Bytes die gesamte Rollenspiel-Konkurrenz so ignorieren? Ich spreche hier nicht von Innovationen, aber Quest-Design, Charakterinteraktion und -darstellung sowie die Erzählstruktur sind bei Risen mehr als altbacken. Ich freue mich ja für die Gothic-Fans, dass die neues, angemessenes Spielfutter bekommen, aber warum schert sich Piranha Bytes so wenig darum, ihre Spiele auch mal dem anderen Rollenspiel-Lagerschmackhafter zu machen?

Warwick, auf GameStar.de

### Absolut fesselnd

❖ Von den GameStar-Redakteuren hat Petra die meiste Kritik an Risen abgegeben, weil das Spiel für sie zu wenig innovativ war. Das kann ich verstehen, aber mich als eingefleischten Gothic-Fan kümmert das ehrlich gesagt weniger. Ich war von Risen von der ersten Sekunde an gefesselt. Ich brauche in dem Spiel keine Innovation. Die Gothic-Serie ist mit diesem Stil groß geworden und füllt eine großartige Nische aus, für die sie die Fans lieben.

Coolstyle, auf GameStar.de

### Immer dieselbe Leier

❖ Ein Spiel, das sich gegenüber Gothic 2 nicht weiterentwickelt hat, muss ich im Jahr 2009 nicht zum Vollpreis kaufen. Ich habe alle drei Gothic-Teile gern gespielt, auch Gothic 3, aber zum vierten Mal dieselbe Leier? Muss nicht sein. Ein Charakter, bei dem man Aussehen und Geschlecht nicht verändern kann, von einem Namen mal ganz zu schweigen, ist nur dann akzeptabel, wenn eine gute Hintergrundgeschichte es erfordert. Die scheint es in Risen ja nicht zu geben. Wenn Piranha Bytes mit dem Konzept noch Geld verdienen kann, sollen sie's meinetwegen tun, aber an mir verdienen sie jedenfalls nur noch wenig, wenn überhaupt.

Ieldra, auf GameStar.de

### Risen ist kein WoW

❖ Wer Risen vorwirft, ohne Inhalt und Story zu sein, dem werfe ich an den Kopf, dass er es entweder nicht gespielt oder mit World of Warcraft verwechselt hat. Risen erzählt eine Menge Geschichten, von kleinen Problemen der Bewohner über längere, teils miteinander verflochtene Auseinandersetzungen. Mag sein, dass die Hauptstory weder originell noch besonders anspruchsvoll ist. Aber in Risen fühlt man sich tatsächlich wie jemand, der sich in einer ihm fremden Umgebung durchsetzen und dabei aufpassen muss, wem er Dienste erweist.

Black Baron, auf GameStar.de

### Eine Lanze für Gothic 3

❖ Natürlich spreche ich für viele Gothic-Fans, wenn ich sage, dass Risen genau wie Gothic und Gothic 2 ist und dieses Spiel eben jenes bietet, was sich Gothic-Fans wie ich erhofft haben. Das Spiel bekam von euch zu Recht eine hohe Wertung. Aber ich möchte an dieser Stelle dennoch festhalten, dass auch Gothic 3 ein würdiger Gothic-Nachfolger war und sich diesen Namen verdient hat. Denn trotz aller Fehler (Bugs, schlechtes Kampfsystem, schwache Story ...) gelang es dem Spiel, die gewohnte Atmosphäre zu erzeugen.

Konstantin Goldbeck

### Tolles Bonusheft!

❖ Eure Heftbeilage zu Risen gefällt mir super. Zwar werde ich mir dieses Spiel nicht kaufen, dennoch ist es interessant, auf diese Weise einen genaueren Einblick zu bekommen. Ich fände es schön, wenn sich so etwas häufiger in der Spielezeitschrift meiner Wahl wiederfände.

Christian Böhme

### Frauen gab's schon

❖ Als großer Fan der Gothic-Serie (mit Ausnahme des dritten Teils) lässt es mich einfach nicht kalt, dass ihr im Test und in den Videos zu Risen behauptet, dass Risen das erste Spiel von Piranha Bytes sei, in dem Frauen eine gewisse Rolle spielen. Natürlich waren Frauen im ersten Teil der Gothic-Serie nur schmückendes



Beiwerk. Aber schon im zweiten Teil hatte man mit Frauen als Questgeberinnen, als Zielpersonen von Quests oder auch als Lehrerinnen zu tun. Als Beispiele möchte ich nur mal Sarah, die Waffenhändlerin am Marktplatz von Kohrinis, Cassia, die Chefin der Diebesgilde und Sagitta, die Kräutlerhexe nördlich von Onars Hof nennen.

Jochen Nüske

## Operation Flashpoint 2

### GamePro wertet anders?

❖ Ich kann eure Wertung von Operation Flashpoint: Dragon Rising nicht ganz nachvollziehen, auch wenn ich es selbst noch nicht gespielt habe. Wenn ich alles richtig verstanden habe, dann ist die GamePro eure Schwesterzeitschrift für Konsolenspiele. Sie vergab 81 Punkte, ihr nur 78. Es handelt sich doch hier um das identische Spiel, nur dass in der PC-Version die Maussteuerung und der Editor enthalten sind. Trotzdem hat die PC-Version weniger Punkte bekommen als das Konsolenspiel. Sprecht ihr euch nicht mit eurer Schwesterzeitschrift ab?

Benedikt Graf



**Risen:** »Risen ist zu wenig innovativ? Ich brauche in dem Spiel keine Innovation. Gothic ist mit diesem Stil groß geworden und füllt eine großartige Nische aus, für die es die Fans lieben.«



**Need for Speed: Shift:** »Der Detailgrad der Autos und das präzise Handling der Fahrzeuge machen Shift zu einem hervorragenden Rennspiel. Ich wünsche mir keine Rückkehr zu dunklen Straßenrennen.«





**Operation Flashpoint 2:** »Die PC-Version bekommt weniger Punkte als das Konsolenspiel, obwohl sie Maussteuerung und Editor enthält?«

❖ Nein, wir sprechen uns nicht ab. Die GamePro ist unsere Schwesterzeitschrift, aber ihre Redaktion ist unabhängig und hat ihre eigene Meinung und zum Teil andere Test-Schwerpunkte. Die Wertungen können auch deshalb auseinandergehen, weil das Umfeld der Konkurrenzspiele auf dem PC und den Konsolen zum Teil unterschiedlich ist. Auf den Konsolen gibt es zum Beispiel deutlich weniger Echtzeit-Strategiespiele als auf dem PC, also sind die Maßstäbe dort andere. Für Taktik-Shooter wie Operation Flashpoint gilt Ähnliches.

*Christian Schmidt*

## Need for Speed: Shift

**Heiko hat Unrecht**

❖ Als Need-for-Speed-Fan der ersten Stunde muss ich Heikos Kommentar im Test zu Shift widersprechen. Die Serie hat nicht ihre Herkunft verraten, sondern ist eher zu ihren Wurzeln zurückgekehrt. Wir dürfen wieder echte Supersportwagen fahren! Früher in den schönsten Gegenden der Welt, heute eher auf realistischen Rennstrecken – noch besser. Der Detailgrad der Autos inklusive Innenkamera und das präzise Handling der Fahrzeuge machen Shift zu einem hervorragenden Rennspiel. Ich persönlich finde das gut und wünsche mir nicht die Rückkehr zu dunklen Straßenrennen in dreckigen Industriegebieten mit überzüchteten Kleinwagen. *Richard Schade*

**Das Maß aller Dinge**

❖ Shift ist ein sehr gutes Rennspiel. Okay, es ist kein Need for Speed als solches mehr, aber die

**Polizei-Jagereien in einer freien Spielwelt sind inzwischen ausgelutscht; das kann im Übrigen auch Grand Theft Auto, wenn man's darauf anlegt. Und das Tuning- und Styling-Zeugs ist nett, aber verzichtbar. Dafür bringt Shift Spa und die Nordschleife mit, und im Gegensatz zur Rennsimulation GTR kann ich die dann auch mal »zum Spaß« fahren. Seit Grand Prix Legends sind für mich Spiele mit Nordschleife das Maß der**

Dinge. Also möge man Daniels Rat folgen: Shift ist eine klare Empfehlung für Rennspiel-Fans. Spieltitel sind Schall und Rauch. *Eric-Peter Müller*

**Der Name war's**

❖ Ich habe Shift nur deshalb gekauft, weil es zur Reihe Need for Speed gehört. Ich war überrascht, denn ein DTM-ähnliches Spiel hatte ich nicht erwartet. Wäre es unter einem anderen Namen herausgekommen, hätte ich Shift keine Beachtung geschenkt. *Fabian Schnabel*

## Bundestagswahl

**Wir dürfen nicht klagen**

❖ Am 27. September 2009 wurde der Deutsche Bundestag gewählt, und ich war als Wahlhelfer dabei. Ich finde es erschreckend, wie wenig junge Menschen an der Wahl teilgenommen haben. In meinem Wahlkreis (Stadtgebiet) war die Rent-

»Endlich!«, dachte ich, als ich euren Artikel »Was Frauen wollen« erblickte. »Endlich!«, weil es einfach Zeit wurde, dass das verstaubte Bild der vermeintlichen »Randgruppe in der Randgruppe« (sprich: spielende Frauen) zurechtgerückt wird.

Ich selbst zähle wahrscheinlich zu der eher seltenen Gattung der Frauen, die bereits vor dem Jahr 2000 wussten, dass es nicht uncool ist, auch als Mädchen mal das Gamepad oder die Maus in die Hand zu nehmen. Natürlich war das damals nichts, worüber man gern und offen in der Schule mit anderen reden konnte. Wenn ich anderen Mädchen begeistert davon erzählte, wie ich am Vortag im Editor von Age of Empires meiner Kreativität freien Lauf gelassen hatte, erntete ich nur verständnislose Blicke. Als eine noch dümmere Idee entpuppte sich, sich diejenigen als Gesprächspartner herauszusuchen, die wohl am ehesten Verständnis zeigen konnten: die Jungs. Die legten damals schon dasselbe Verhalten an den Tag, über das ich mich bis heute immer wieder aufregen muss: Mädchen und Videospiele – ein Skandal!

Als ich mich mit 7 Jahren an ein Rennspiel à la Bleifuss wagte, hieß es: Das ist nichts für Mädchen! Mit 10 war ich ein begeisterter Fan von Half-Life und sämtlichen Mods, darunter auch Counterstrike, das ich viel und gerne im Internet gespielt hatte. Wenn ich dann im Chat sagte, dass ich in Wahrheit ein Mädchen sei, glaubte man mir entweder nicht oder entgegnete: »Geh Sims spielen!« Im Jahr 2005, als mein Spieleregal längst zu platzen drohte, wagte ich mit World of Warcraft den Sprung in die Online-Rollenspiel-Welt. Hier lernte ich schnell einen anderen Grund, warum es als Mädchen oft besser war, nicht preiszugeben, was man tatsächlich in der Hose hatte. Kaum fand jemand in meiner Gilde heraus, dass ich in Wahrheit kein »Er«, sondern eine »Sie« war, brach die Hölle los. Die ständigen plumphen Anbaggerungsversuche, die schlüpfriegen Anmerkungen des Gildeleiters während des Raids und noch viele andere Gründe veranlassten mich stets dazu, mir eine neue Gilde zu suchen, immer in der Hoffnung, dass die Kunde von meiner wahren Identität nicht längst die Runde gemacht hatte.

Obwohl ich heute noch keine 20 Jahre auf dem Buckel habe, kann ich auf eine fast 15-jährige »Karriere« als Spielerin zurückblicken. All die schönen Momente: das erste Mal Age of Empires oder Diablo im LAN mit dem großen Bruder zocken, nachdem wir uns tagelang ohne Hilfe an den Netzwerkeinstellungen die Zähne ausgebeissen haben, der Jubel quer durch zwei Kinderzimmer, wenn wir bei Commandos eine bockschwere Mission geschafft hatten (an dieser Stelle liebe Grüße an Rob Pardo, der wohl nie eine solche Erfahrung im LAN machen durfte!). Aber auch die schlechten Momente geraten nicht so schnell in Vergessenheit: Bugs, Vorurteile im Internet, die zunehmende Vernachlässigung wichtiger Spielelemente (Story! Charaktere!) und last but not least: die unsinnigen Vorwürfe, die man sich als »Killerspiel«-Spieler anhören muss.

All diese Dinge können nichts daran ändern, dass ich mit dem Spielen ein Hobby auf Lebenszeit für mich gefunden habe, welches ich am liebsten zu meinem Beruf machen würde. Denn nicht nur Frauen greifen sich zunehmend an den Kopf, wenn sie bei einem Spiel wieder merken: »Oh Gott, wer ist bloß für diese lausige Story, diese flachen Charaktere und diese unglaubliche Romanze verantwortlich?«

*Lara Schulze*

nerfraktion bei der Wahl 5 zu 1 in der Überzahl. Was die Alten gewählt haben, konnte man dann beim Stimmenaushängen schon sehen. Wir Spieler dürfen uns nicht beklagen, wenn zukünftig schwarz-gelbe Politiker mit der Medienkompetenz eines Eichhörnchens entscheiden, dass Die Sims 3 ein Killerspiel ist!

*Manfred Kemp*

meist 20 Euro mehr als PC-Spieler. Zusätzlich fallen die Preise von Konsolenspielen langsamer als die von PC-Spielen. Wir müssen viel länger warten, bis ein Spiel günstig wird, und selbst dann fällt fast kein Spiel unter die 30-Euro-Marke. Den meisten PC-Spielern ist gar nicht bewusst, wie gut sie es haben!

*Maximilian Reischl*

## Preispolitik

**Ihr habt's doch gut!**

❖ Ich habe die Leserbriefe zum Thema »Modern Warfare 2 wird 60 Euro kosten« gelesen. Und kann nur lachen! Ich besitze zusätzlich zu meinem PC noch eine Playstation 3 und wollte mal aufmerksam machen: Wir »Konsoleros« zahlen 70 (!) Euro für ein neues Spiel. Klar, Sony und Microsoft wollen was vom Gewinn abhaben, aber das sind nur um die 10 Euro, und wir zahlen

## Hall of Fame

**Das soll retro sein?**

❖ Ihr habt das beste Heft und die beste DVD. Was mir im Moment allerdings nicht gefällt, ist die Hall of Fame. Wieso gelten jetzt Spiele, die nach der Jahrtausendwende erschienen sind, schon als retro? Für mich bedeutet retro am PC DOS- und Win-95-Spiele mit Midi-Sounds und keine Spiele, die erst ein paar Jahre auf dem Buckel haben.

*Rainer Kappler*



## Fehler!

Allmächt, des is fei a gscheids Gschmarri, was do in dera GäimSdaa su gschriem schded, do is ja jeds zweide Wodd a Badzer! Do ziggd's da die Schuh ass, do mou ma was du: Schreibd's amol a l-Mail an brief@gamestar.de alle mideinand, wenna an Fehlra siggd, damid die Dösbaddl ian Huusn bodn hochgring!

### Preview: Diablo 3

Der Michael Graf, des is a Moo, der wo su Schdradegie-Gschichdn desdn dud, do is glar, doss wenn der amol a Schbill griggd, des in am andern Schoore liggd, so wie a Ägdschn-Rullnschbill, doss der dann a Bfruudschn ziggd. Abba desweng moa ma fei no lang ned badzn! Edza hodda behaubded, des Diablo wär von der U-Ess-Ga für Wärschdla ab 12 freigeibn. A su a Gschmarri! Des is ab 16, soggd der Markus Meerwaldt, do ham die klaan Fregger nix mid verlurn! Sunds sedzd's an Schlooch, doss'd mid die Ohrn schlaggersd! Und der Graf, der Schnarchzabfn, der koo amol bei manner Schwächerin innan Kindagaddn neischbaziern und guggn, was die Kids heud scho für a Ägdschn machen, da brauchsd kann Kombjuda und kei Schdradegie mehr, sundern nur an Gnübbel, abba was red ich, die wern später aa alle amol GäimSdaa-Redaktdöre, des Graffl, do bassd die Brilln.

### Hardware: Intel Core i5

Ich selber hob ja edz ned su an diefn Einbligg in des Hardwä-Gwerch, abba doss a Gräd, des ann is, mea Safd nuggeld als aans, des ned ann is, des dschegg ich scho aa noch, und ich saggd's eich: Damid wass ich scho amol an ganzn Baddzn mehr als der Florian Klaan, der Bierdimpfl. Der hodd nämli in san Brodzessor-Ardiggl so Balgn neigsedzd, die zang, doss die Indel-Dse-Be-Us vill mehr Schdrom zigggn, wenn's nix dun, also eidel sann, als wenn's oabeidn. Und des is ja suwas von bläid, da griggd der Daniel Löber glei an Herzkaschber, und mia kummd mei Weggla widda hoch, wenn anna su an Schdieffl zammshrabd, edza echd! Wenn der Klaa a Bua von mia wär, doa däd der Wadschnbaam waggln, doa gladschd's, abba kann Beifall! Da wär der aa ersd amol a boa dooch eidel, der Klaa, des kunnsd glam.

### Test: Operation Flashpoint: Dragon Rising

Wie hassd edz do des Schneggla von der GäimSdaa, die klaane Schwerdgoschn? Bedra Schmidts? Kei lumberds Maadla, kunnd ma scho amol an Lebkougn essn genga mid der, wenn's hald nua ned su an Schlendrian fuhrn däd! Horch, da gugg ich in den Desd von Obbäräischn Fläschboind und les do a su, doss ma ersd am End von dem Schbill an Hubschrauber kriggd, wos'd dann mid rumfliggn kunnsd. Su spä d ersd!, deng ich mir, dabei wär des doch a saubere Sach, da su übba Närbäich zu brobbellern und velleichd a Rakedn nach Färd nüberzuschigggn. Abba edz schdimmd des mid der ledzdn Mischn gar ned, saggd der Frank Künzel – den Hubschrauber kriggd ma scho im ersdn Leffl, am driddn Segundärzill. Menschenskinder, des is doch a wichtige Informadsion, wisso krigg ich die ned von der Schmidts? Kunnsd ja edz ned oobriln, des Hascherla, sunsd fangds glei widda oa middm Flennen, abba wie kriggsd's sunsd in der iarn Kupf nei?! Mia langd's edza mid dem Grambf, ich geh a Seidla hebm, und neggsdn Monad is dann huffendli nimma su a Gschlamb. Servus!

Wir sehen die Hall of Fame nicht unbedingt als Retro-Rubrik, sondern als Ruhmeshalle für Meilensteine, die ihr Genre vorangebracht haben. Dazu muss ein Spiel nicht steinalt sein, sondern spielerisch herausragend. Wie sehen das unsere anderen Leser? Sollten wir in der Hall of Fame in Zukunft weiter in der Zeit zurückgehen? *Michael Graf*

## OpenGL

### Wird das noch unterstützt?

Was ist eigentlich mit OpenGL? Bei den Grafikschnittstellen hört man immer nur von neuen DirectX-Versionen, doch wie jeder weiß, ist das so eine Sache mit DirectX: Manchmal braucht man dafür halt ein neues Windows ... Mich würde interessieren, ob noch aktuelle Spiele auf OpenGL-Basis geschaffen

werden. Wie wäre es, wenn ihr diese Information in euren Wertungskasten aufnehmen würdet?

*Christoph Schwarzer*

In den letzten Jahren hat OpenGL im Spieleumfeld immer mehr an Bedeutung verloren. Selbst ehemalige OpenGL-Liebhaber wie Id Software programmieren mittlerweile mit DirectX, das speziell auf Spiele zugeschnitten ist und zielstrebig weiterentwickelt wird. Auf dem PC kommt OpenGL heutzutage vornehmlich im Profibereich sowie unter anderen Betriebssystemen wie Mac OS X und Linux zum Einsatz. Wegen der marktbeherrschenden Stellung von Windows konzentrieren sich die großen Spielehersteller in erster Linie auf DirectX. Zu den wenigen Spielen, die OpenGL unterstützen, gehören zum Beispiel die älteren Id-Titel und World of War-



**Neverwinter Nights:** »Was mich an der Hall of Fame stört: Wieso gelten jetzt Spiele, die nach der Jahrtausendwende erschienen sind, schon als retro?«

craft. In den Wertungskasten werden wir das daher nicht aufnehmen. *Daniel Visarius*

## Blizzard

### Rückbesinnung, bitte!

Das Zitat »Innovation ist überbewertet!« vom Chefdesigner Jay Wilson, das in eurer Preview zu Diablo 3 zu lesen war, scheint wohl die allgemeine Stimmung bei Blizzard widerzuspiegeln. Früher war Blizzard eines der innovativsten Entwicklerstudios, das durch seine Spiele Genres definiert hat. Wenn man allerdings die aktuellen Projekte beobachtet, so vermisst man eben diese Innovativität. In Diablo 3 werden Charakterklassen und Umgebungen wiederverwertet, in Starcraft 2 gibt es zwar ein paar neue Einheiten, aber sonst bleibt fast alles beim Alten. Selbst das kommende WoW-Addon Cataclysm bietet wieder nur mehr vom Gleichen und führt Funktionen ein, die in anderen Online-Rollenspielen längst Standard sind. Ich würde mir wünschen, dass Blizzard sich

wieder auf seine alten Zeiten zurückbesinnt und innovative und neue Spielelemente oder Ideen verarbeitet. Vielleicht ja in dem geheimen Projekt, an dem sie aktuell arbeiten.

*Daniel Koepke*

## GameStar-Laptop

### Bemerkenswerte Leistung

Mit Interesse habe ich den Artikel über euren GameStar-Rechner und -Laptop gelesen, die ihr zusammen mit Acer entwickelt habt. Vor allem interessierte mich das Notebook, da ich bald ins Ausland gehen werde und keinen großen Festrechner mitnehmen will und kann. Deshalb habe ich mich entschlossen, euer GameStar-Notebook zu kaufen. Mein Fazit nach sechs Tagen in meinem Besitz: Das Ding hat eine Rechenleistung (für Spiele), die extrem bemerkenswert ist! Anno läuft hier deutlich besser als auf meinem Festrechner. Die Sache mit dem Übertakten bei schwerer Auslastung finde ich genial. Auf jeden Fall bin ich rundum zufrieden mit dem Laptop und freue



**GameStar-PC und-Notebook:** »Die Sache mit dem Übertakten bei schwerer Auslastung finde ich genial!«







# Mitmachen und Gewinnen

## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse und der Nummer der Ausgabe. Einsendeschluss ist der 9. November 2009.



**Resident Evil 5** Zur packenden Zombiehatz **Resident Evil 5** verlosen wir gemeinsam mit dem Hersteller Capcom eine **GeForce GTX 295** von Zotac. Auf der momentan schnellsten Grafikkarte der Welt stecken gleich zwei GTX-200-Prozessoren und satte 1.792 MByte Arbeitsspeicher – genug Leistung, um auch die hardwarehungrigsten Spiele in voller Pracht genießen zu können. **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über ein prall gefülltes **Resident Evil 5-Paket**. Inhalt: eine **Umhängetasche**, ein **USB-Stick**, das **offizielle Lösungsbuch**, ein **XXL-Fensterbild**, ein **Wandkalender 2010**, ein **T-Shirt** sowie die **PC-Fassung** von **Resident Evil 5**. Gesamtwert der Preise: etwa **700 Euro**.



**Ghostbusters** Geisterjäger sind ständig auf Achse. Für solche Fälle ist der tragbare **Mini-Freezer** von Roccat genau das Richtige. Mit der fünf Liter umfassenden Thermobox kühlen Sie entweder Ihre Getränke oder halten die Pizza warm. Das Gerät können Sie sowohl über eine Steckdose als auch über den Zigarettenanzünder Ihres Autos betreiben. Wir fanden den Freezer so cool, dass wir Namco Bandai gleich zwei weitere abgeluchst haben. Zu dem Gerät packt der Publisher noch

je eine **PC-Fassung** des Actionspiels **Ghostbusters**, einen **Wackel-Slimer**, den **Marshmallow-Mann** als Actionfigur sowie einen **Ecto-1-Schlüsselanhängers** dazu. Gesamtwert der Preise: etwa **400 Euro**.



**Race On** Die wichtigste Regel bei Rennsimulationen: Niemals ohne ein Force-Feedback-Lenkrad an den Start gehen! Anlässlich der Veröffentlichung von **Race On**, dem hochrealistischen Rennspiel der GTR-Macher von Simbin, verlost Namco Bandai **drei** Exemplare des in Leder verarbeiteten **SL-6697** des Herstellers Speedlink. Passend zu dem Profi-Lenkrad packen wir jeweils noch eine 3,5 Meter lange **Carrera-Bahn** sowie die Verkaufsversion von **Race On** nebst **Kapuzen-Shirt** obendrauf. Gesamtwert der Preise: etwa **600 Euro**.



## Gewinner 10/2009

► J. Feja, Recklinghausen E. Fox, Mannheim H. Frowein, Remscheid C. Grätz, Ronnenberg J. Heinicke, Stephanskirchen S. Hiermayer, Enzersdorf K. Hugen, Emden I. Jurklics, Chemnitz M. Kellner, Bremen A. Knopf, Saarbrücken A. Leuschner, Pfaffenhofen an der Ilm A. Luhl, Walsrode M. Lull, Ubach-Palenberg A. Metzler, Bad Kissingen P. Metzler, Lübben A. Meyer, Damme H. Müller, Neuhaus J. Nonhübel, Boxberg G. Pietsch, Mönchengladbach K. Rack, Bad Abbach E. Raymann, Münsingen K. Scheberstov, Leutkirch T. Schneider, Hanau S. Sen, Schwabenheim K. Strauß, Nordheim

## Gewinner der Abo-Verlosung 12/2009

► M. Gehlen, Willich H. Heide, Wolfen R. Lenzinger, Weil der Stadt A. Rademacher, Weyhe A. Renn, Wentorf





# Helden mit Brüsten

**Warum Frauenfiguren in Computerspielen selten mehr sind als Anziehpuppen und Klischeeweiber – und warum sich das ändern muss.**

## Serie: Frauen und Spiele

### Ausgabe Thema

11/09	Frauen als Spielerinnen
12/09	<b>Frauen in Spielen</b>
01/10	Frauen im E-Sport

Die erste Heldin in einem Videospiel trug ein rotes Schleifchen und leuchtenden Lippenstift, was in einem interessanten Kontrast stand zu ihrem gelben, runden Gesicht. Einen Körper besaß Ms. Pac-Man nicht. So blieben, um sie vom normalen (wohl männlichen) Pac-Man zu unterscheiden, nur Make-up und modische Accessoires, die unverwechselbaren Attribute der Weiblichkeit.

Seit dem Debut von **Ms. Pac-Man** im Jahr 1981 haben sich Computerspiele immens weiterentwickelt; moderne 3D-Programme sind längst in der Lage, Frauen wie Männer samt ihrer Körper darzustellen, und das in einem Detailgrad und einer Ausdrucksfähigkeit, die nah an die Realität heranreichen. Der Zwang, Geschlechtsunterschiede durch Lippenstift und Schleifchen herauszustreichen, ist ein Relikt grauer Vergangenheit. Inzwischen herrscht technologische Gleichberechtigung.

Es ist also nicht so, dass Computerspiele kein ausgewogenes, wirklichkeitstreuere Abbild von Frauen wiedergeben könnten. Wenn sie es nicht tun, dann muss es am Willen liegen.

704 Einträge führt die Internet-Spieledatenbank Mobygames.com in der Kategorie »Weibliche Hauptfigur«, eine eindrucksvolle Liste. Nur: Insgesamt kennt Mobygames 48.000 Spiele. Zwar hat nur ein Bruchteil davon überhaupt einen identifizierbaren Protagonisten, und die Heldinnen-Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Aber am grundlegenden Missverhältnis ändert das nichts: Frauen sind in Spielen sehr viel seltener in tragenden Rollen zu finden als Männer. Und das nicht nur historisch, sondern bis heute. Dabei ist die Heldinnen-Rolle nicht mal der entscheidende Punkt, sondern die Frage,

welches grundsätzliche Frauenbild Computerspiele vermitteln. Auch in Hollywood herrscht Kulturchauvinismus, harte Helden sind überwiegend Kerle, an deren Seite Frauen auch mal die Knarre ziehen dürfen, aber im rechten Moment verliebt in starke Arme sinken. Das Medium Film bringt als Ganzes aber eine solche Bandbreite von Werken hervor, dass es die Rollen und Positionen von Frauen in unserer Welt mindestens so facettenreich widerspiegelt wie die der Männer. Davon kann in Computerspielen keine Rede sein.

## Wie Frauen sind

Warum ist es überhaupt wichtig, wie Frauen in Spielen auftauchen? Männer retten Frauen, Frauen sind immer sexy angezogen, Lara Croft hat eine riesige Oberweite – na und?

Computer- und Videospiele sind auf dem besten Weg dazu, das Leitmedium der jungen Generation zu werden. Noch liegt das Fernsehen vorn. Aber die Zahl der Stunden, die Kinder im Schnitt am Tag vor der Glotze verbringen, nimmt seit einigen Jahren ab, die Stunden vor dem Monitor nehmen zu. Dass Kids und Jugendliche unter Dauerberieselung von TV-Trash womöglich zweifelhafte Dinge lernen, leuchtet praktisch jedem ein. Am Computer ist das nicht anders. Und das gilt unabhängig vom

Medium nicht nur für Gewalt und schlechte Umgangsformen, sondern eben auch für die Geschlechteridentität. Sprich: Was es heißt, ein Mann zu sein oder eine Frau. Menschen lernen durch das Beobachten und Imitieren von Vorbildern, und starke Figuren in Computerspielen sind solche Rollenmodelle. Welche Vorbilder die Frauen in Computerspielen sind, hängt davon ab, welche Positionen sie im Spiel einnehmen und wie ihre Charaktere gezeichnet sind: Heldin? Opfer? Biest? Oder spielen sie am Ende überhaupt keine Rolle, weil alle wichtigen Handelnden sowieso Männer sind?

## Wo Frauen fehlen

Dazu kommt, dass eine zunehmende Zahl moderner Spiele durchaus für sich in Anspruch nimmt, ein Spiegelbild der Wirklichkeit zu sein. Hochgradig populäre Titel wie **Grand Theft Auto 4** oder **Call of Duty: Modern Warfare** handeln zwar von fiktiven Orten und Konflikten, aber ihre gesamte Inszenierung drückt aus: »So könnte es tatsächlich sein.« Im Krieg von **Modern Warfare** tauchen keine Frauen auf. Dabei mag es noch einleuchten, dass die militärischen Spezialeinheiten und deren machtbesessene Gegenspieler nur Männer sind, obwohl alle westlichen Armeen längst Frauen in Führungspositionen kennen.



**Heldin:** Faith rennt und springt durch Mirror's Edge.



**Begleiterin:** Bastila aus Knights of the Old Republic.





Flo aus den Spielen der Diner-Dash-Reihe ist der Prototyp der freundlichen, zupackenden Selfmade-Frau, mit der sich viele Spielerinnen identifizieren.

Schwerer wiegt, dass Spiele wie **Modern Warfare** ausschließlich Männer als Kriegssopfer zeigen. Wer im eindrucksvoll inszenierten Intro von **Modern Warfare** durch die Straßen einer arabischen Stadt gefahren wird, der sieht mit Erschießungen, Plünderungen und Angriffen auf Zivilisten erschütternde Szenen einer Militärdiktatur. Er sieht nur keine Frauen. Die Unterdrückung der Bevölkerung und die Gewalt richten sich allein gegen Männer. Das ist perfide, weil es unterschwellig nahelegt, dass es das, was man nicht sieht, auch nicht gibt; dass Krieg und Unrecht Frauen also nicht betreffen. Dabei lehrt die Geschichte, dass es in der Regel gerade die Frauen sind, die am schwersten leiden und als Erste erniedrigt werden. So vermitteln genau die Spiele, die durch eine besonders glaubwürdige Simulation der Realität bestechen, oft ein besonders verzerrtes Bild von der Rolle der Frauen, und sei es durch deren vollständige Abwesenheit.

### Was Frauen erreicht

Computerspiele waren jahrzehntelang eine beinahe exklusive Domäne von Männern; entsprechend verwundert es nicht, dass die Auswahl der Themen, der Helden und der Charakterzeichnungen überwiegend auf die männliche Käuferschaft zugeschnitten ist. Seit der Jahr-

tausendwende hat sich die Demografie der Spielerschaft rapide verändert. Auf manchen Systemen wie dem Nintendo DS spielen heute schon mehr Frauen als Männer, und auch einige Genres wie die der Lebenssimulationen (**Die Sims**) werden von Frauen dominiert. Vor allem aber beherrschen sie ein gesamtes, riesiges Segment von Spielen: das der Casual Games, der Zwischendurch-Programme, von **Solitaire** über **Bejeweled** und **Peggle** bis hin zu den populären Wimmelbild-Abenteuern wie den **Mystery Case Files**, bei denen man eine Szene nach verborgenen Gegenständen absucht.

Es dürfte wenig überraschen, dass die meisten Casual Games deswegen Frauen als Protagonistin haben. Dabei ist bezeichnend, wie sehr sich die Darstellung dieser Frauen von denen unterscheidet, die in Spielen für Männer auftauchen. Flo zum Beispiel, die Heldin der hochgradig erfolgreichen **Diner Dash**-Serie, ist eine Börsenmaklerin, die ihren Job aufgibt, um ein eigenes Restaurant zu gründen – eine engagierte junge Selfmade-Frau, die statt Kostümchen Arbeitsklamotten trägt und mit Elan Alltagsprobleme meistert. Mit den sogenannten Click-Management-Spielen existiert ein ganzes Genre, dessen simple Handlungsstränge fast immer davon erzählen, wie eine Frau durch Ehrgeiz und Cleverness

zur Managerin einer eigenen Farm, Boutique oder Immobilienfirma aufsteigt. Aber auch in anderen Casual-Genres dominieren Frauen wie Lindsay Boxer, Jill Bernhardt, Claire Washburn und Cindy Thomas; die Heldinnen aus James Pattersons Krimi-Reihe **Women's Murder Club**, allesamt engagierte Karrierefrauen in gehobenen Berufen. Solche Biografien muss man in Männerspielen mit der Lupe suchen. Spitzendamen wie die adlige Erbin Lara Croft (aus **Tomb Raider**) oder die Top-Agentin Cate Archer (aus **No One Lives Forever**) sind dem Alltag Normalsterblicher meilenweit entzückt, bei anderen Action-Ladys wie Alyx (aus **Half-Life**) oder Sheva (aus **Resident Evil 5**) spielt der Werdegang überhaupt keine Rolle.

### Was Männern gefällt

Keine Frage, auch Casual Games zeichnen ein einseitiges Frauenbild. Und klar, dass Computerspiele in der Regel eben deshalb so faszinieren, weil sie vom Außergewöhnlichen erzählen, nicht vom grauen Alltag. Wobei dieses Argument seit geraumer Zeit dadurch entkräftet wird, dass Lebenssimulationen wie **Die Sims** oder Tierspiele wie **Nintendogs** gerade deshalb sensationell populär sind, weil sie das tägliche Leben mit seinen Auf und Abs zum Thema haben.



Gegenspielerin: Shodan aus System Shock.



Opfer: Jen aus Prey wird von Aliens entführt.



Sexsymbol: Der Witcher verführt reihenweise Frauen.



In der Welt der Männerspiele nehmen Frauen in der Regel eine festgefügte Rolle ein, und das ist nur in Ausnahmen die der Heldin. Diese Rollen zeichnen sich in den meisten Fällen durch eines aus: ihre Klischeehaftigkeit. Eine Auswahl der wichtigsten Archetypen:

► **Die Heldin.** Salonfähig gemacht durch Lara Croft, die bis heute das Rollenvorbild für alle Action-Heldinnen ist: taff, kampftüchtig und schlagfertig, also im Wesentlichen ein Mann mit Brüsten. Obwohl Heldinnen eine tragende Rolle spielen, entwickeln sie selten große Charaktertiefe. Frauen, die den Spieler begleiten, zeigen meist eine facettenreichere Persönlichkeit, wohl weil sie dem Helden als Gesprächspartner und mitunter als *romantic interest* dienen. Vom Spieler gesteuerte Heldinnen dagegen dürfen sich nicht verlieben, sie sind für (männliche) Spieler Identifikations- und Sexobjekt zugleich. Es dürfte kein Zufall sein, dass fast alle Actionspiele mit Heldinnen statt der Ego-Ansicht eine Verfolgerperspektive wählen, ob auf Lara oder Scarlett (**Venetica**), auf Jade (**Beyond Good & Evil**) oder Rayne (**Bloodrayne**), auf Violett (**Velvet Assassin**) oder Rubi (**Wet**).

► **Die Begleiterin.** Dass einem Actionhelden immer eine Frau zur Seite zu stehen hat, ist eine Hollywood-Tradition, die auch in Spielen beherzigt wird: Gordon Freeman hat seine Alyx, der Prinz aus Persien seine Farah oder Elika, Chris Redfield seine Sheva. In dieser Konstellation entwickeln einige Spiele starke, vielseitige Frauenfiguren mit ausgeprägter Charakterzeichnung. Weil Liebesbande oder zumindest dezente Flirt-Spannung zum Handlungskonzept gehören, dürfen die Charaktere auch Emotionen und Zweifel zeigen. Begleiterinnen sind oft selbstbewusst und eigenständig (etwa Alyx), mitunter sogar ambivalent und zerrissen, etwa Bastila aus **Knights of the Old Republic**. Das macht sie zu glaubwürdigeren Persönlichkeiten als die meisten Heldinnen, die ihrer Rolle nach eher Spieler-Marionetten darstellen.

► **Die Gegenspielerin.** Wenn Frauen in Spielen als Gegner oder Hauptbösewicht auftauchen, wie Alexis Sinclair im Uralt-Shooter **Sin** oder Amanda Evert in den neueren **Tomb Raider**-Titeln, dann meist deshalb, weil es nach wie vor Seltenheits- und deshalb Überraschungswert hat, und weil es auf (auch sexuell) reizvolle Weise mit der Frage spielt, wer wen dominiert. Im Normalfall triumphiert am Ende der Mann über die Frau. Diese Fallhöhe ist dann am größten, wenn sich eine vermeintlich wohlgesinnte Begleiterin als Femme Fatale und Verräterin entpuppt, wie in **Resident Evil 4** oder **Dead Space**. Solche Wendepunkte sind fast immer dramaturgische Effekthascherei, die wenigsten Spiele machen sich die Mühe, die Motive nachvollziehbar zu erklären. Mitunter dienen Frauen auch als reguläre Gegner oder Monster, in dem Fall fast immer stark sexualisiert, etwa wenn in **Silent Hill** Zombie-Krankenschwestern auf den Spieler zustöckeln oder ihn in **Wolfenstein** Leder-Soldatinnen anspringen. Man darf sich fragen, welcher Gedanke wohl dahinterstecken mag, aufreizende Frauen niederzuschießen.



Alyx begleitet den Spieler alias Gordon Freeman durch die Half-Life-Episoden – eine der ausgefeiltesten Frauenfiguren in Spielen.

► **Das Opfer.** Das klassische Motiv von der Prinzessin in Not ist auch in Computerspielen inzwischen aus der Mode; wenn es dennoch eingesetzt wird, dann ironisch verdreht wie im Knobelspiel **Braid**. Trotzdem setzen Spiele nach wie vor auf die nicht unerhebliche Motivation, die daraus entspringt, einer (sympathischen) Frau zu Hilfe zu eilen wie in der **Monkey Island**-Serie oder sie zu rächen wie in **Prey** oder dem Konsolen-Shooter **The Darkness**. Die Opferrolle in Spielen ist immer eindimensional, die Frau fällt unverschuldet bösen Mächten in die Hände. Tatsächlich zeigen Spiele Frauen zu selten als Opfer, vor allem zu selten als Opfer der Gewalt, der Gesellschaft und der archaischen Rollenbilder, die sie zum Thema haben. Fast nie bekommen Spieler zu sehen, dass Leid und Probleme etwas anderes sein können als Pech, nämlich Konsequenzen aus Handlungen, Entscheidungen und Umständen.

► **Das Accessoire.** Um zu sehen, in welchem Maße die Spielebranche Frauen als Hingucker und schmückendes Beiwerk betrachtet, genügt ein Blick auf viele Spieleschachteln, Artworks oder in die Galerien auf GameStar.de. Der »Babes«-Faktor gehört zum Repertoire jeder Marketing-Abteilung. Insbesondere in Krawall-Rennspielen wie **Juiced 2** oder einigen **Need for Speed**-Titeln, in manchen Rollenspielen und in Macho-Shootern haben Frauen keine andere Rolle, als gut auszusehen und dem Spieler zuzujubeln, ihn anzuschmachten oder zumindest in Ruhe zu lassen.

## Wo sich was tut

Wo also bleibt die Gleichberechtigung der Geschlechter in Computerspielen? Es gibt sie durchaus, und mitunter da, wo man sie nicht vermutet. Zum Beispiel in Prügelspielen: Dort müssen weibliche Kämpfer allein schon aus Gründen der Spielbalance in der Lage sein, je-

den Gegner besiegen zu können. Sie stehen in einer Reihe mit den Männern. Eine simple Form von Gleichberechtigung herrscht immer dann, wenn Spieler sich zwischen einem männlichen oder weiblichen Charakter entscheiden können; wenn sie als Frau in Online-Rollenspielen aufbrechen, in **Sims**-Häuser einziehen oder an Wettrennen teilnehmen. Für das Rollenbild bringt das wenig, denn in der Regel unterscheiden sich männliche und weibliche Avatare nicht. So ist es vor allem eine Art von Spiel, das Frauenfiguren momentan die größte Tiefe und Vielfalt gibt: die Erzählspiele. Rollenspiele, die komplexe Lebenswelten simulieren, und Adventures, die in realistischen Umgebungen spielen, erschaffen Frauen (und Männer!), die deshalb vielschichtig und glaubwürdig sind, weil das die Voraussetzung für eine emotional packende Geschichte ist. Je ausgefeilter der Charakter, desto stärker die Bindung, desto intensiver das Erlebnis. Ein entscheidendes Mittel dazu ist die Erschaffung glaubwürdiger Figuren, und damit glaubwürdiger Frauen.

Dazu wird mehr notwendig sein als Ms. Pac-Mans Lippenstift und Schleifchen. **CS**



Die sympathische **Elika** wertet durch ihre Charakterzeichnung die dünne Handlung aus dem Actionspiel *Prince of Persia* gehörig auf.





# HALL OF FAME

## Jedi Knight

**Anstich:** Vor zwölf Jahren erschien der erste Ego-Shooter, in dem Sie mit dem Lichtschwert kämpfen durften.



Mit wachsenden **Fähigkeiten** wehren Sie automatisch gegnerische Schüsse ab.



Auch **AT-ST-Läufer** lassen sich mit dem richtigen Werkzeug besiegen.

### Deswegen legendär

- Premiere des Lichtschwerts
- aufwändige Videosequenzen
- riesige, sehr gute Levels
- großartige Atmosphäre

Mit **Star Wars: Jedi Knight** veröffentlicht LucasArts 1997 eine kleine Revolution im Genre der Ego-Shooter. Zusätzlich zu den Blastern und Thermaldetonatoren, die schon aus dem zwei Jahre zuvor erschienenen und alsbald indizierten Vorgänger **Star Wars: Dark Forces** bekannt sind, verwendet der mittlerweile bärtige Held Kyle Katarn nun Jedi-Kräfte und ein Lichtschwert. Diese Fähigkeiten in Verbindung mit dem hervorragenden Leveldesign und der gelungenen Präsentation der Geschichte machen **Jedi Knight** auch heute noch zu einem äußerst atmosphärischen Spiel.

### Kreativer Größenwahn

Die dichte Atmosphäre von **Jedi Knight** ist nicht zuletzt der Größe und der Qualität der Levels geschuldet. Höhere Zitadellen und tiefere Abgründe hatte man in Ego-Shootern noch nicht gesehen. Das sorgt nicht nur für glaubwürdige Kulissen, sondern ermöglicht es den Designern, das spielerische Potenzial der dritten Dimension voll auszunutzen; die Herausforderung in **Jedi Knight** besteht daher zu einem Gutteil darin, den richtigen, oft geschickt versteckten Weg zum Levelende zu finden.

Ähnlich beeindruckend wie die Spielwelt sind die Zwischensequenzen, in denen die Geschichte um den finsternen Jerec und seine Suche nach dem Tal der Jedi als stimmungsvolle Mischung aus Realfilm und computergenerierten Elementen erzählt wird. Allein der Flug durch die vertikale Stadt auf Nar Shaddaa, die stark

an die Zentralwelt des Imperiums, Coruscant, erinnert, gehört zu den technisch aufwändigsten Videoszenen der damaligen Zeit.

### Machtfrage

Sind Sie zu Beginn von **Jedi Knight** nur mit herkömmlichen Waffen ausgestattet, erhält Ihr Alter Ego im Laufe des Spiels Jedi-Kräfte, die sich jeweils in vier Stufen verbessern lassen. Ob Sie sich auf die dunkle oder die helle Seite stellen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Grundsätzlich tendiert Kyle zum Guten; sobald Sie jedoch Zivilisten töten und dunkle Fähigkeiten wählen, schlägt das Pendel in die Gegenrichtung aus. Diese Entscheidung hat auch spielerische Konsequenzen, da dunkle Jedi über offensivere Kräfte verfügen als ihre hellen Pendanten. Insgesamt fällt die Jedi-Spielmechanik allerdings noch recht simpel aus, die vielseitigen Schlagkombinationen der Nachfolger **Jedi Outcast** und **Jedi Academy** bietet **Jedi Knight** noch nicht. Lichtschwert und Jedi-Fähigkeiten sorgen jedoch für ein tolles Spielgefühl und unterstützen das intensive **Star Wars**-Flair.

### Die dunkle Seite

Technisch präsentiert sich **Jedi Knight** bei Erscheinen solide, aber nicht überragend. Die Engine erzeugt zwar gerade beim Kampf mit dem Lichtschwert in dunklen Arealen hübsche Szenen, die Texturen wirken allerdings auch für 1997 eher grob und verwaschen, und die Modelle kommen arg polygonarm daher. **Jedi Knight** ist bis heute der letzte Ego-Shooter, der direkt bei LucasArts entwickelt wurde. Die Gestaltung der Nachfolger haben die Kalifornier an Raven Software abgegeben. Der bislang letzte Teil von **Jedi Knight**, **Jedi Academy**, erschien 2003. Seitdem sitzt Kyle Katarn auf dem Altenteil; mit einer Fortsetzung seiner Abenteuer ist nicht zu rechnen. **SD**



Kyle Katarn bezwingt den **dunklen Jedi Maw**, einen Schergen Jerecs.

### JEDI KNIGHT

EGO-SHOOTER

**PUBLISHER** LucasArts  
**ENTWICKLER** LucasArts  
**QUELLE** Amazon  
**SPRACHE** Englisch

**ORIGINALRELEASE** 1997  
**CA. PREIS** 7,50 Euro  
(inkl. Addon)  
ab 18 Jahren

USK

**HARDWARE MINIMUM**  
**SO LÄUFT'S**

CPU mit 90 MHz, 16 MB RAM  
Im Windows-98-Kompatibilitätsmodus läuft Jedi Knight sowohl unter Windows XP als auch Windows Vista ohne Probleme.



**FAZIT** Atmosphärisch dicht und immer noch beeindruckende Levels.





**Daniel Visarius**  
hat nach erneutem Umzug  
der Redaktion erstmals ein  
aufgeräumtes Büro.



**Florian Klein**  
bereut den Umstieg von  
Windows XP auf Windows 7  
nicht – im Gegenteil.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Grafikkarten für 2010.....	126
Grafikkarten bis 200 Euro .....	128
Grafikkarten ab 200 Euro .....	132

### Test des Monats

Fünf Sockel-1156-Mainboards für Core i5 und i7 .....	136
---	-----

### Tests

Gehäuse:	
Corsair Obsidian 800D .....	138

### Notebook:

Cybersystem SI15THD .....	138
Joystick:	
Logitech G940 .....	138

### Maus:

CM Storm	
Sentinel Advance .....	139
Lenkrad:	
Porsche GT3-Wheel .....	139

### Service

Techtelmechtel .....	140
Einkaufsführer .....	142

# Hardware & News

## DirectX 11 oder nicht?

Zwanzig aktuelle Grafikkarten sowie fünf Mainboards im Härtestest.

Nachdem AMD bereits ein fast komplettes DirectX-11-Angebot von 150 bis 350 Euro aufführt, beginnend mit der brandneuen Radeon HD 5770 (siehe Schwerpunktartikel **Grafikkarten bis 200 Euro**), müssen sich Nvidias aktuelle Geforce-Platinen warm anziehen. Doch lohnen sich die Neulinge bereits jetzt oder spielen Sie mit einer DirectX-10-Karte noch genauso schnell, aber günstiger? Um die Antwort herauszufinden, haben Daniel und Hendrik zwanzig aktuelle Platinen zwischen 90 und 360 Euro durch die Bench-

marks gejagt und Leistung, Lautstärke sowie Ausstattung verglichen. Wenn Sie gerade eine neue 3D-Platine suchen, werden Sie dabei sicher fündig.

Oder brauchen Sie noch ein passendes Mainboard für Intels moderne Sockel-1156-Prozessoren Core i5 und Core i7? Dann vergleichen Sie doch Technik, Ausstattung und Preis der fünf frischen P55-Platinen auf Seite 136. Dort finden Sie sowohl zuverlässige Untersätze für preiswerte Spiele-PCs als auch üppig ausgestattete Übertakterträume. **FK**

Testen Sie Ihre Grafikkarte mit den **bedeutendsten Spiele-Benchmarks**. Auf GameStar.de finden Sie eine detaillierte Anleitung. **Quicklink: 6549.**



## DirectX 11 von Nvidia

Nvidias Antwort auf AMDs DirectX-11-Radeons lässt noch auf sich warten, allerdings gibt's erste Details zur Fermi genannten neuen Chiparchitektur.

Kürzlich gab Nvidia erste Details zur vorerst Fermi genannten DirectX-11-Geforce bekannt. Anders als bei früheren Generationen lag der Schwerpunkt bei der Vorstellung aber nicht auf der 3D-Leistung in Spielen, sondern vor allem auf der deutlich erhöhten Schlagkraft des Fermi bei hochparallelisierbaren Aufgaben wie sie etwa bei Physik- oder Wettersimulationen anfallen. Hier bietet der Fermi-Chip achtmal mehr Perfor-

mance als die GTX-200-Vorgänger. Dazu kommen deutlich flexibler programmierbare Shader-Einheiten, die den Grafikchip näher in Richtung universell einsetzbaren Rechenknecht rücken und somit die Anforderungen des neuen Compute Shader von DirectX 11 erfüllen. Zudem kann die DX-11-Geforce endlich mit GDDR5 umgehen; statt des kostspieligen 512-Bit-Speicher-Interfaces besitzt sie deshalb nun ein 384 Bit breites. Wann die DirectX-11-Geforce erscheint und wie hoch die Spieleleistung sein wird, ist nach wie vor unklar. Wir gehen von einer Vorstellung frühestens Ende dieses Jahres aus. Falls sich die Gerüchte über massive Probleme bei der 40-Nanometer-Fertigung des komplexen Fermi-Chips bewahrheiten, kann es sogar Mitte 2010 werden, bis Nvidia ein komplettes DirectX-11-Angebot auf dem Markt hat. **FK**

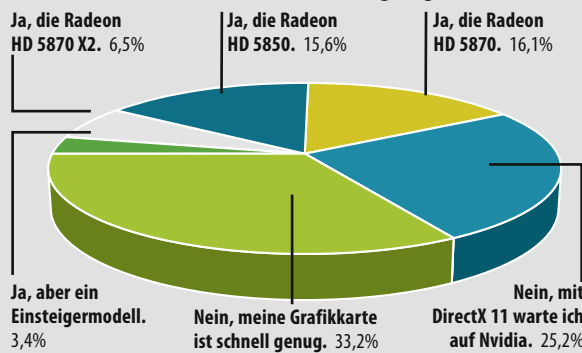


Die von Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang gezeigte DirectX-11-Platine (Codename: Fermi) stellte sich im Nachhinein als funktionslose Attrappe heraus.

### »Werden Sie eine Radeon HD 5000 kaufen?«

Mehr als 40 Prozent unserer Leser wollen sich eine DirectX-11-Radeon kaufen, ein Viertel wartet auf entsprechende Nvidia-Alternativen und ein Drittel ist das aktuelle Modell schnell genug.

AMDs HD-5000-Serie überzeugt viele Befragte. Gut 30 Prozent wollen sich entweder eine HD 5870 (16,1 Prozent) oder eine HD 5850 (15,6 Prozent) zulegen. Das kommende High-End-Modell HD 5870 X2 weckt immerhin noch bei 6,5 Prozent Interesse. Allerdings wartet auch gut ein Viertel (25,2 Prozent) unserer Leser auf Nvidias DirectX-11-Modelle. 33,2 Prozent sehen derzeit keinen Grund aufzurüsten, da ihre aktuelle Grafikkarte schnell genug ist.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.686 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
Borderlands	ruckelt stark	1280x1024, hohe Details	1920x1200, maximale Details, 8xAF
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details
Dragon Age	ruckelt stark	1280x1024, hohe Details	1920x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
GTA 4	ruckelt unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittel, Sicht: 25

## Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 7	7800 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
Geforce 8/9	8600 GTS 60 € 9600 GT 100 € 8800 / 9800 GT 100 €	8800 / 9800 GTX / GTS 250 130 €	
Geforce GTX		GTX 260 160 € GTX 260+ 160 €	GTX 275 220 € GTX 280 / 285 300 € GTX 295 400 €
Radeon X1000	X1950Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Radeon HD 3/4	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 €
Radeon HD 5		HD 5770 150 €	HD 5850 250 € HD 5870 350 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon 64 X2	6000+ 80 € 6400+ 100 €		
Phenom	X3 8450 85 € X3 8750 110 € X4 9550 120 € X4 9850 130 €	X4 9950 120 €	
Phenom II		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 € QX9770 1.350 €
Core i5/i7		i5 750 170 €	i7 860 240 € i7 920 250 € i7 870 500 € i7 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.

## 32-nm-CPU's von Intel

Neue Core-i-Modelle in 32 Nanometer und mit integriertem Grafikern.

Ab dem 7. Januar 2010 verkauft Intel die ersten CPUs mit 32 Nanometer feinen Strukturen als Core i3 und i5 (aktuelle Generation: 45 nm). Im Gegensatz zum kürzlich eingeführten Core i5 750 besitzen die 32-nm-Neulinge aber keine vier, sondern nur zwei Rechenkerne, verdoppeln diese per Hyperthreading aber auf vier virtuelle Cores und gehören dann zur Core i5 6-Serie. Dem Core i3 fehlt dagegen nur der Turbomodus des i5 für dynamische Taktsteigerungen ohne Nutzer-eingriff. Alle 32-nm-Neulinge besitzen einen integrierten Grafikern, der die bisherige Onboard-Grafik der Mainboards ersetzt. Ein Schrumpfen der aktuellen Quad-Core-CPU's für den Sockel 1156 von 45 auf 32 Nanometer breite Strukturen ist nicht geplant. **FK**

►GameStar.de Quicklink: 6545

## Windows 7 ist gestartet

Wie Sie günstig an die passende Windows-7-Variante kommen, zeigt unsere Übersicht.

Bei Erscheinen dieser Ausgabe steht Windows 7 bereits im Laden. Für Privatanwender eignen sich nur die Versionen Home Premium, Professional und Ultimate. Den besten Kompromiss für Spieler bietet dabei Home Premium, während sich die zusätzlichen Features von Professional wie das Netzwerk-Backup zu deutlich im Preis niederschlagen. Zumal Sie zum gleichen Preis das ebenfalls über-tauerte Ultimate erhalten, das alle Funktionen bietet. Wenn Sie Windows 2000, XP oder Vista besitzen, können Sie zu einer der Upgrade-Versionen greifen. Eine Update-Installation funktioniert aber nur bei Vista, bei 2000 und XP müssen Sie 7 neu installieren. Erstaunlicherweise sind die Upgrade-Versionen derzeit genauso teuer wie die Vollversi-

onen, was sie obsolet macht. Wir empfehlen Ihnen sowieso, zu einer der günstigen System-Builderversionen zu greifen. Dieser fehlt im Vergleich zur Voll- und Upgrade-Version nur die Verpackung und der Support ist eingeschränkt. Außerdem gibt's die System-Builderversion entweder als 32- oder 64-Bit-Variante, während bei Voll- und Upgrade-Version beide Fassungen auf der DVD liegen. Sie müssen sich bei der System-Buildervariante also entscheiden, ob 32- oder 64-Bit-Version. Wir raten Ihnen zur zukunftsicheren 64-Bit-Variante. Wer gleich drei PCs mit Windows 7 ausstatten will, kauft am günstigsten das »Family Pack« mit drei Home-Premium-Lizenzen für 200 Euro.

Details zu Versionen, Funktionen und Features von Microsofts neuem Betriebssystem finden Sie online in unserem Windows-7-Themenkanal. **FK**

►GameStar.de Quicklink: 6247

Windows 7 Variante	Vollversion	Upgrade-Version	System Builder	max. RAM 32 / 64 Bit
Home Premium	120 Euro	120 Euro	80 Euro	4 / 16 GByte
Professional	300 Euro	285 Euro	115 Euro	4 / 192 GByte
Ultimate	300 Euro	300 Euro	150 Euro	4 / 192 GByte
Family Pack (3x Home Premium)	200 Euro	–	–	4 / 16 GByte



Wir verraten, wie Sie am besten auf Windows 7 umsteigen.





# Grafikkarten für 2010

Mit der Radeon HD 5870 hat AMD die erste DirectX-11-Karte im Programm – und legt jetzt die HD 5850 und HD 5770 nach. Nvidia kann nur mit aggressiven Preisen dagegenhalten. Unser Test klärt, wer in welchem Preissegment die Nase vorn hat.

**GameStar.de**  
 Das Voodoo-Zeitalter:  
 ▶ Quicklink: 6399  
 Das Shader-Zeitalter:  
 ▶ Quicklink: 6400  
 Radeon-Treiber konfigurieren:  
 ▶ Quicklink: 6087  
 GeForce-Treiber konfigurieren:  
 ▶ Quicklink: 6504  
 Das Grafikkarten-Testsystem:  
 ▶ Quicklink: 6503

Mit Erscheinen dieser Ausgabe gehen Windows 7 und DirectX 11 an den Start. Bereits in der letzten Ausgabe hat AMD mit der Radeon HD 5870 die DirectX-11-Generation eröffnet. Die mit 350 Euro überraschend preiswerte Grafikkarte rechnet in unserem Test bis zu 30 Prozent schneller als der bisherige Platzhirsch in diesem Segment, die GeForce GTX 285 (300 Euro), und oft sogar so schnell wie Nvidias

Zwei-Chip-Spitzenmodell GeForce GTX 295 (400 Euro). Nun nutzen wir diesen Schwerpunkt, um die ersten Herstellerkarten der Radeon HD 5870 (350 Euro), der Radeon HD 5850 (250 Euro) und der brandneuen Radeon HD 5770 (150 Euro) mit Nvidias GeForce-GTX-Serie zu vergleichen. So viel steht fest: Mehr Spieleleistung als momentan gab es im umsatzstarken Segment zwischen 100 und 200 Euro noch nie.

## Marktüberblick

Für Spieler sind derzeit nur die Produktserien Radeon HD 5000, Radeon HD 4800 sowie GeForce GTX 200 interessant. Los geht's ab 100 Euro mit der DirectX-11-Karte Radeon HD 5770, der Radeon HD 4870 und der GeForce GTX 260. Vorsicht allerdings bei der GeForce GTX 260: Bis heute wird auch die ältere Variante mit 192 Shadern verkauft, die spürbar langsamer ist als das neuere

Modell mit 216 Shader-Einheiten. Um beim Kauf wirklich sicherzugehen, werfen Sie einen Blick in das technische Datenblatt der jeweiligen Grafikkarte. Günstigere Grafikkarten wie die GeForce GTS 250 oder die Radeon HD 4770 empfehlen wir höchstens Gelegenheitsspielern, weil die Leistungsreserven für die nächsten Jahre fehlen – bereits einige aktuelle Toptitel können diese Karten in 1680 x 1050 mit maximalen

## PhysX brisant



Bei **Batman: Arkham Asylum** wird der Rauch ohne PhysX gar nicht dargestellt – als ob Radeon-Karten nicht in der Lage wären, den Rauch zumindest ohne Physik zu berechnen (Batman ist Teil von Nvidias »The Way It's Meant To Be Played«-Programm).



## Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten bis 200 Euro .....	128
Grafikkarten ab 200 Euro .....	132

Details nicht mehr flüssig darstellen. Wer aber auf ein paar Details verzichten kann, der bekommt hier vergleichsweise viel für sein Geld.

Etwas schneller als die GeForce GTX 260 und die Radeon HD 4870 rechnet die rund 150 Euro teure Radeon HD 4890. Die höhere Spieleleistung hat sich AMD allerdings mit einer übertriebenen Geräuschkulisse erkaufte. Mittlerweile bieten einige Hersteller wie zum Beispiel Powercolor überarbeitete Karten mit anderen Kühlaggregaten an, die teilweise deutlich leiser drehen.

Im Segment bis 200 Euro erreichte keine Grafikkarte höhere Bildwiederholraten als die knapp 190 Euro teure GeForce GTX 275. Für 250 Euro bekommen Sie dann die erste DirectX-11-Grafikkarte: Die Radeon HD 5850 ist eine preis- und leistungsreduzierte Variante der starken Radeon HD 5870. Diese aggressive Preisgestaltung hätte unter normalen Umständen zu kräftigen Nachlässen auf die GeForce GTX 275 geführt. Allerdings ist die Karte derzeit nicht allzu gut verfügbar. Das Gleiche gilt für die nur unwesentlich schnellere, aber 300 Euro teure GeForce GTX 285. Den Vergleich mit der DirectX-11-Grafikkarte Radeon HD 5870 (350 Euro) verliert die GeForce in allen Disziplinen (Spieleleistung, Lautstärke, Technik, Bildqualität). Wegen der hohen Herstellungskosten des GT200b-Grafikprozessors kamen zwischenzeitlich Gerüchte auf, nach denen Nvidia die GTX-200-Serie vorzeitig kom-

plett vom Markt nimmt, um nicht noch mehr Geld zu verlieren. Gegenüber GameStar hat Nvidia aber klar gemacht, dass die Chips bis weit ins Jahr 2010 hergestellt werden.

Obwohl Nvidia technologisch ins Hintertreffen geraten ist, haben sie mit dem Zwei-Chip-Monster GeForce GTX 295 (400 Euro) noch immer die schnellste Grafikkarte überhaupt im Programm. AMD hat seine (langsamere) Zwei-Chip-Platine Radeon HD 4870 X2 mittlerweile eingestellt. Die kleinere 4850X2 ist vereinzelt noch zu finden, aber im Konkurrenzvergleich mit 200 Euro zu teuer.

### Alles DirectX 11

Mit der Radeon HD 5870 hat AMD als erster Grafikchip-Hersteller die DirectX-11-Bühne betreten. Noch in den nächsten Wochen will AMD sein gesamtes Angebot auf DirectX 11 umstellen. Den Anfang machen die mit 250 Euro preislich attraktive Radeon HD 5850 und die Radeon HD 5770 (150 Euro). Später folgt das High-End-Spitzenmodell Ra-

deon HD 5870 X2. Überall und auch auf GameStar.de diskutieren derzeit die Spieler, ob es sich noch lohnt, eine DirectX-10-Grafikkarte zu kaufen. In den zahlreichen Flamewars pochen Radeon-Fans auf DirectX 11, während GeForce-Jünger das als weniger wichtig ansehen.

Die Realität ist naturgemäß differenzierter. Zunächst einmal profitieren auch DirectX-10-Grafikkarten von DirectX 11, etwa durch die Performance-Optimierungen auf Mehrkern-CPU's. Die Verbesserungen im Bereich Bildqualität (Schattendarstellung, aufwändige Transparenzen sowie Tessellation) bleiben dagegen DirectX-11-Hardware vorbehalten. Um diese Funktionen zu nutzen, muss ein Spiel angepasst werden. Mit **Alien vs. Predator**, **Colin McRae Dirt 2** und **Stalker: Call of Pripyat** sollen im nächsten halben Jahr immerhin drei Toptitel unter DirectX 11 laufen, weitere sind angekündigt (siehe Kasten). Das sind zwar wesentlich mehr Spiele als im gleichen Zeitraum nach der Veröffentlichung von DirectX 10, dennoch werden die meisten Titel des nächsten Jahres lediglich DirectX 10 unterstützen. Das liegt hauptsächlich daran, dass die Engines in der Regel zuerst fertig gestellt werden, damit sich die Entwickler im Anschluss auf das Gamedesign konzentrieren können. Ein anderer Aspekt, der DirectX 11 relativiert: Mit jedem Generationswechsel werden die Sprünge bei der Bildqualität kleiner. Bei einer Demo von **Alien vs. Predator** konnten wir einige Unterschiede nur erkennen, weil der Vorspielende mehrfach zwischen den Modi hin und her wechselte.

Nvidia argumentiert, DirectX 11 würde doch bis Ende 2010 höchstens in einer Handvoll Titel funktionieren. Es wäre besser, beim Grafikkarten-Kauf an Tech-

nologien wie PhysX und die 3D-Brille GeForce 3D Vision zu denken, die sich schließlich sofort einsetzen ließen. Dass PhysX auf Dauer keine Chance hat, spielt dabei keine Rolle. Die Entwickler hüten sich, mehr als ein paar optische Spielereien einzubauen, denn sie wollen ihre Spiele einem möglichst breiten Kundenkreis zugänglich machen und nicht nur GeForce-Besitzern. Schon jetzt werden die meisten PhysX-Effekte von Nvidia-Mitarbeitern programmiert, weil viele Spiele-Entwickler kein Geld für PC-Anpassungen investieren wollen. Wenn die Physik in Spielen endlich mal das Spiel direkt beeinflussen soll, dann wird das auf Dauer nur mit herstellerunabhängigen Schnittstellen wie OpenCL oder DirectCompute aus DirectX 11 funktionieren (beide nutzen die Shader von Grafikkarten für andere Aufgaben als die Grafikdarstellung).

Letztlich kommt es hauptsächlich auf das eigene Budget und etwaige Hersteller-Vorlieben an. Radeon HD 5870 (350 Euro) und HD 5850 (250 Euro) sind technisch auf dem neuesten Stand und liefern die höchste Spieleleistung in ihrem Segment. Die 150 Euro teure Radeon HD 5770 ist in etwa so schnell wie die alte GeForce GTX 260 mit 192 Shadern. Falls Nvidia noch 2009 seine DirectX-11-GeForce vorstellt, wird dies ein High-End-Modell sein (je nach Leistung mindestens 400 Euro). Vor der Cebit im März 2010 rechnen wir nicht mit neuen Mittelklasse-Karten von Nvidia. Insofern sind die DirectX-10-Karten vor allem im Preisbereich bis 150 Euro oder für GeForce-Fans interessant. Tatsache aber bleibt: DirectX 11 ist eine sinnvolle Weiterentwicklung von DirectX 10 und wird sich wegen Windows 7 vermutlich schneller durchsetzen als damals DirectX 10. DV

## DirectX-11-Spiele

Spiel	Entwickler	Release (laut AMD)
<b>Alien vs. Predator</b>	Rebellion	Q1 2010
<b>Battleforge</b>	EA Phenomic	Patch bereits erschienen
<b>Colin McRae: Dirt 2</b>	Codemasters	Dezember 2009
<b>Stalker: Call of Pripyat</b>	GSC Gameworld	Ende 2009
<b>Herr der Ringe Online</b>	Turbine	Q1 2010
<b>Dungeons &amp; Dragons Online: Eberon Unlimited</b>	Turbine	Q1 2010



# Grafikkarten bis 200 Euro

Neben den ehemaligen Top-Karten Radeon HD 4890 und GeForce GTX 260 sorgt bis 200 Euro auch das brandneue **DirectX-11-Modell Radeon HD 5770** für Aufbruch.

gamestar.de

Test:  
Radeon HD 5770  
► Quicklink: 6529

Test:  
Radeon HD 5850  
► Quicklink: 6530

Test:  
Radeon HD 5870  
► Quicklink: 6528

Mehr über  
AMD Eyefinity  
► Quicklink: 6471

Alles über DirectX 11  
► Quicklink: 6535

Der ultimative  
GeForce-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6088

Der ultimative  
Radeon-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6087

Mittlerweile gehören 22-Zoll-Monitore zum guten Ton. Auch die größeren 24 Zöller sind keine Seltenheit mehr auf den Schreibtischen unserer Leser und kosten teilweise weniger als 200 Euro. Mit einer Auflösung von 1920x1200 Bildpunkten überforderten die flachen Riesen früher selbst High-End-Grafikkarten, heute reicht ein Mittelklasse-Modell. Zudem zwingt ein drastischer Preisverfall ehemalige Top-karten unter 200 Euro, sodass in diesem Preissegment die Radeon HD 4890 und die aufgebohrte GeForce GTX 260 mit 216 wildern. Neu hinzugekommen ist die erste Mainstream-DirectX-11-Karte, der wir einen eigenen Kasten widmen – die Radeon HD 5770.

## 1. Platz XFX Radeon HD 5770

**Optimaler Einstand für die brandneue Radeon HD 5770 – das 140-Euro-Modell von XFX sichert sich den ersten Platz.**

Selbst **Crysis** in einer Auflösung von 1920x1200 bringt die Ein-

stiegs-DirectX-11-Karte **Radeon HD 5770** von XFX nicht ans Limit. Erst wenn Sie Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder einen hohen anisotropen Filter dazuschalten, kommt die XFX an ihre Grenzen. Weniger anspruchsvolle Spiele wie **Call of Duty 4**, **H.A.W.X.** oder **Far Cry 2** laufen aber selbst dann noch mit weit über 30 fps. Wer bislang eine GeForce GTX 260 oder Radeon HD 4890 im Rechner hat, braucht nicht aufzurüsten, denn bei der Leistung liegen die Karten eng beieinander. Von DirectX 11 kann die XFX derzeit genauso wenig profitieren wie die baugleiche **Asus EAH5770**: Bis auf das mäßig verbreitete **Battleforce** unterstützt momentan noch kein Titel die neue Grafik-Schnittstelle.

Große Pluspunkte der **XFX Radeon HD 5770** sind der flüsterleise Betrieb, der geringe Stromverbrauch sowie die vielfältigen Monitor-Anschlussmöglichkeiten. Vom weitgehend baugleichen Konkurrenten **EAH5770** von Asus unterscheidet die XFX nur die beigelegte Vollversion von **Battleforce** inklusive Sammelkarte.

## 2. Platz Asus EAH5770

**Selbst mit Standard-Takt und -Kühler überflügelt die Asus EAH5770 die versammelte DirectX-10-Konkurrenz.**

**Asus EAH5770** und **XFX Radeon HD 5770** setzen beide auf das Referenzdesign von AMD – für eigene Kühllösungen ist die Karte wohl noch zu neu. Während XFX die Vollversion von **Battleforce** beilegt, setzt Asus von Beginn auf Übertaktung und packt das haus-eigene Tool »Voltage Tweak« mit in die Schachtel. Taktfrequenzen, Speicherausstattung und sogar der Preis von 140 Euro sind hingegen bei beiden Karten identisch. Somit liefert auch die **EAH5770** genügend Leistung bis hin zur 24-Zoll-Auflösung von 1920x1200 – an die übertaktete **Radeon HD 4890 Turbo+** von HIS oder die Zotac **GeForce GTX 275** für 190 Euro kommt sie hingegen nicht an.

Im Gegenzug überzeugen uns Stromverbrauch und Kühlung. Denn mit 212 Watt zog unser Test-

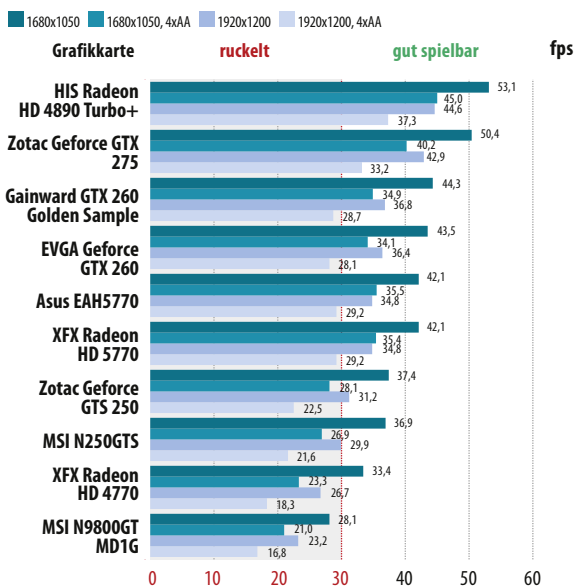
system mit der Asus-Karte deutlich weniger Saft als mit GeForce GTX 275 (312 Watt) oder Radeon HD 4890 (330 Watt).

## 3. Platz Zotac GeForce GTX 275

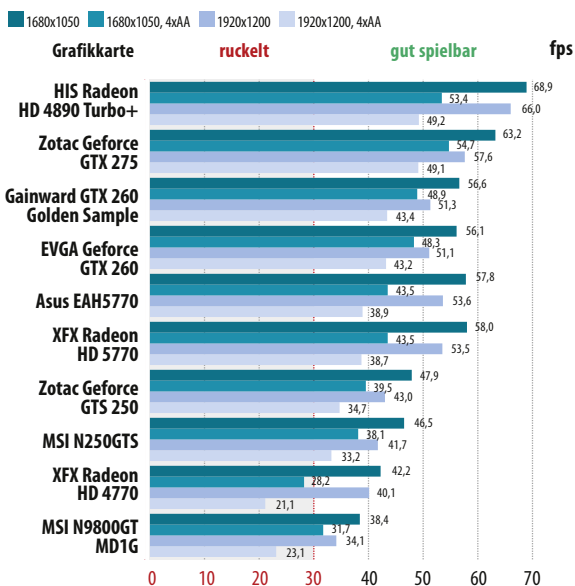
**Noch immer ist die GeForce GTX 275 eine tolle Karte für Spieler – darum schickt Zotac sein Modell für 190 Euro mit Referenz-Design und -Takt ins Rennen.**

Bei der reinen 3D-Leistung braucht sich die Zotac **GeForce GTX 275** nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Im Bereich bis 200 Euro wird sie nur von der übertakteten **Radeon HD 4890 Turbo+** überholt. Unter Volllast zieht die Zotac-Karte mit 312 Watt nahezu genauso viel Strom wie die Radeon-Konkurrenz. Mit den etwa 15 Prozent langsameren AMD Radeon HD 5770 (212 Watt) kann die GeForce im Bereich Leistung pro Watt dagegen nicht mithalten. Im Gegenzug schafft die GeForce ihre Abwärme auch ohne Radau aus dem Computer, die **Radeon HD 4890 Turbo+** rauscht erheblich lauter.

### Crysis DX 10, hohe Details



### Far Cry 2 DX 10, ultra hohe Details





## Radeon HD 5770 im Detail

Chipname	Shader-Anzahl	Chip- / Speichertakt	Preis
Radeon HD 5770	160	850 / 4.800 MHz	140 Euro
Radeon HD 5850	288	725 / 4.000 MHz	250 Euro
Radeon HD 5870	320	850 / 4.800 MHz	350 Euro

Vor einigen Wochen veröffentlichte AMD mit den neuen Mittelklasse-Modellen Radeon HD 5850 und HD 5770 schnelle, sparsame DirectX-11-Karten für vergleichsweise wenig Geld. Im Vergleich zur HD 5800 benötigt die HD 5770 deutlich weniger Strom, unterstützt aber dieselben Features wie DirectX 11 und Eyefinity. Wer mehr als zwei Monitore auf dem Schreibtisch stehen hat, freut sich über die zahlreichen Anschlussmöglichkeiten. Neben zwei DVI-Ports können Monitore und Fernseher auch per HDMI oder Displayport angeschlossen werden.



Anhand einer extra modellierten Spielfigur demonstrierte AMD bei der Präsentation der Radeon-HD-5000-Serie die automatische **Verfeinerung von Details mittels Tessellation**.

In Spielen arbeitet die HD 5770 erwartungsgemäß deutlich langsamer als die Oberklasse-Modelle HD 5850 und HD 5870. Allerdings hat auch die abgespeckte Radeon noch genügend Power für Auflösungen bis 1920x1200 und zugeschalteten Bildverbesserungen.

Von der durch AMD heftig beworbenen DirectX-11-Unterstützung können Sie heute kaum Vorteile ziehen, denn bislang unterstützt lediglich **Battlefor-ge** die neue Schnittstelle. Allerdings kommen in den nächsten Monaten mit **Dirt 2**, **Aliens vs. Predator** und **Stalker: Call of Pripyat** drei Top-Titel auf den Markt. Allgemein könnte sich DirectX 11 schneller und umfangreicher durchsetzen als DirectX 10. Denn zum einen baut DX11 direkt auf dem Vorgänger auf und Entwickler müssen nur wenig umdenken. Zum anderen bringt DirectX 11 handfeste Vorteile wie ComputeShader und Tessellation.



Für einen großen Schritt in Richtung Foto-Realismus sollen die **überarbeiteten Tiefenunschärfe-Effekte** von DirectX 11 sorgen – bis auf Tech-Demos gibt es aber noch keine Anwendungen.

Auch bei der Ausstattung haben wir nichts zu meckern. Mit der Vollversion des aktuellen **3DMark Vantage** sowie dem sehr guten Rennspiel **Racedriver Grid** schnürt Zotac ein rundes Paket zum Preis von 190 Euro.

### 4. Platz HIS Radeon HD4890 Turbo+

Mit deutlich erhöhten Taktraten und lautem Lüfter sichert sich die **HD 4890 Turbo+** den **Spitzenplatz** bei der Spieleleistung.

HIS erhöht bei der **Radeon HD 4890 Turbo+** die Taktraten von 850/3.900 MHz auf 965/4.200 MHz. Durch diese Leistungsspritze überholt sie die Zotac **Geforce GTX 275** bei all unseren Benchmarks knapp. Als Nachteil der hohen Übertaktung dreht der ohnehin laute Lüfter nochmals eine Spur schneller und rauscht deutlich hörbar unter Last. Zudem schluckt unser Testsystem mit 330 Watt unter Last so viel Strom wie mit keiner anderen Karte.

Neben den obligatorischen Kabeln und Adaptern finden Sie die Vollversion des mäßig interes-

santen Strategiespieles **Stormrise** (Wertung: 57 Punkte). Alles in allem bietet die **HD 4890 Turbo+** viel Spieleleistung, kostet mit 200 Euro aber deutlich mehr als die etwa 20 Prozent langsameren HD-5770-Modelle.

### 5. Platz EVGA e-Geforce GTX 260

Noch vor einem Jahr kostete die **EVGA e-Geforce GTX 260** annähernd 300 Euro, heute sind es 170 Euro – und die Leistung stimmt noch immer.

Im Schnitt flimmern 42,6 Bilder pro Sekunde in unseren Benchmarks mit der **e-Geforce GTX 260** von EVGA über den Monitor. **Crysis** läuft in hohen Details und in 1920x1200 mit 36,4 fps, in **Far Cry 2** sind es in den Ultra-Einstellungen 51,1 fps. Wenn Sie vierfache Kantenglättung und achtfachen anisotropen Filter hinzuschalten, sacken die Bildwiederholraten unter die als ruckelfrei geltende Grenze von 30 Bildern pro Sekunde ab. Wer einen 22-Zöller mit 1680x1050 zu Hause hat, braucht aber nicht mehr Leistung.

Schlecht ist jedoch die maue Ausstattung ohne Vollversion oder Extras. Bei der Kühlung macht EVGA hingegen fast alles richtig, denn auch in extrem anspruchsvollen Spielen ist die **e-Geforce GTX 260** kaum hörbar.

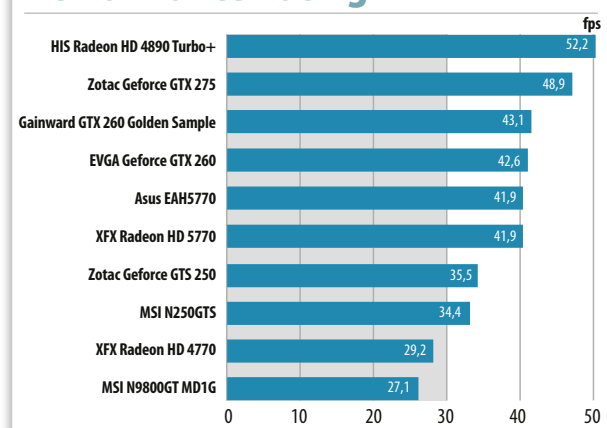
### 6. Platz Gainward Bliss Geforce GTX 260 Golden Sample

Trotz doppeltem Speicher und zwei Lüftern erreicht die Gain-

**ward Bliss nur Platz 6 – schuld ist die maue Ausstattung.**

Gainward packt mit 1.792 MByte Video-RAM das Doppelte der üblichen 896 MByte auf die **Bliss Geforce GTX 260 Golden Sample**, erhöht zudem leicht den Chiptakt und kühlt das Ganze mit zwei Lüftern. In unseren Benchmarks machen sich der doppelte Speicher und der behutsam von 575 MHz auf 585 MHz gesteigerte Chiptakt kaum bemerkbar, Shader- und Speichertakt bleiben unangetastet. Die Karte liegt auf

## Performance Rating





einem Niveau mit der EVGA **Geforce GTX 260** mit halb so viel Speicher und nur leicht vor den beiden Radeon HD 5770.

Auch beim Stromverbrauch liefert die **Bliss Geforce GTX 260 Golden Sample** kein Meisterstück ab: Mit bis zu 308 Watt zieht die GTX 260 deutlich mehr als die nahezu gleich schnellen Radeon HD 5770 von Asus oder XFX mit 212 Watt. Wie EVGA packt auch Gainward keinerlei Extras mit den Karton, abgesehen von den üblichen Adaptern und Kabeln. Trotz des großen Speichers und der aufwändigen Kühlung kostet die Gainward mit 180 Euro nur 10 Euro mehr als die EVGA-Karte.

## 7. Platz Zotac Geforce GTS 250

Eigentlich ist die Geforce GTS 250 eine mehr als ein Jahr alte Geforce 9800 GTX – was man ihr mittlerweile anmerkt.

Im Schnitt vierzig Prozent langsamer als eine Radeon HD 4890 und knapp 15 Prozent lahm als die Radeon HD 5770 rechnet die **Geforce GTS 250** von Zotac. Wer allerdings maximal einen 22-Zöller auf dem Schreibtisch stehen hat, der bekommt auch bei der **Geforce GTS 250** genügend Spieleleistung für annähernd jeden Titel. Lediglich hardwarehungrige Spiele wie **Crysis** verlangen der Karte mit aktivierten Bildverbesserungen zu viel ab.

Wenn Sie die Zotac in Spielen unter Last setzen, fängt der Lüfter deutlich hörbar an zu rauschen. Unser Testsystem zog zudem fast 270 Watt aus der Steckdose – das macht die Radeon HD 5770 deutlich besser (212 Watt).

Abseits der üblichen Beigaben wie Kabel oder Adapter finden Sie noch die Vollversion des miesen Strategiespiels **13th Century: Death or Glory** (Wertung: 50 Punkte) im Paket der 120 Euro teuren **Geforce GTS 250**.

## 8. Platz XFX Radeon HD 4770

**Sparsam, aber langsam. Die Radeon HD 4770 kostet zwar nur 90 Euro, kann mit der Konkurrenz aber nicht mithalten.**

XFX setzt bei der **Radeon HD 4770** sowohl bei Kühlung als auch bei den Taktfrequenzen auf das Referenzdesign von AMD. Zwar taktet der Chip im Vergleich zur neuen HD 5770 nur 100 MHz langsamer, doch vor allem das halbierte Speicher-Interface von nur 128 Bit und der Speicherausbau von lediglich 512 MByte Video-RAM drücken die Leistung massiv. 40 Prozent Rückstand gegenüber der neuen Radeon sprechen eine klare Sprache. Beim Stromverbrauch zeigt sich die **Radeon HD 4770** mit nur 210 Watt unter Last genauso sparsam wie das Nachfolgemodell. Wesentlich schlechter fällt aber die Kühlungsleistung aus, denn unter

Volllast rauscht der Axial-Lüfter deutlich hörbar.

Wer auf Action-Flugsimulationen steht, findet mit **Tom Clancy's H.A.W.X.** genau die richtige Vollversion im 90-Euro-Paket der **Radeon HD 4770**.

## 9. Platz MSI N250GTS Twin Frozr 1G OC

**Trotz Übertaktung, dickem Kühler mit zwei Lüftern und 1,0 GByte Video-RAM läuft die Twin Frozr der Konkurrenz hinterher.**

Zwar übertaktet MSI die 120 Euro teure **N250GTS Twin Frozr 1G OC** ein wenig und verbaut einen leiseren und stärkeren Lüfter, dennoch muss sich die MSI-Karte der Chip-gleichen Zotac **GTS 250** knapp geschlagen geben. Maßgeblicher Punkt ist die Ausstattung. Denn neben Kabeln und Adaptern finden Sie bei MSI nichts in der Schachtel. Bei der Spiele-

## Testergebnisse

GameStar Preis-Leistungs-Sieger Grafikkarten bis 200 Euro		GameStar Preis-Leistungs-Sieger Grafikkarten bis 200 Euro						
1	2	3	4	5				
<b>Radeon HD 5770</b>	<b>EAH5770</b>	<b>Geforce GTX 275</b>	<b>Radeon HD 4890 Turbo+</b>	<b>e-Geforce GTX 260</b>	Hersteller / Preis	XFX / 140 Euro	Asus / 140 Euro	Zotac / 190 Euro
<b>Technische Angaben</b>					Hersteller / Preis	HIS / 200 Euro	EVGA / 170 Euro	
Grafikchip / DirectX-Version	RV870 Juniper / 11.0	RV870 Juniper / 11.0	GT200b / 10.0	RV770 / 10.1	GT200 / 10.0			
GPU- / Shader- / DDR-Takt	850 / 850 / 4.800 MHz	850 / 850 / 4.800 MHz	633 / 1.404 / 2.268 MHz	965 / 965 / 4.200 MHz	576 / 1.242 / 2.000 MHz			
Shader- / Textur-Einheiten	160 / 40	160 / 40	240 / 80	160 / 40	216 / 72			
Videospeicher / Speicheranbindung	1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit	1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit	896 MByte GDDR3 / 448 Bit	1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit	896 MByte GDDR3 / 448 Bit			
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCI Express 2.0 16x / 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 8-Pol, 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol			
<b>Bewertung</b>								
<b>Spieleleistung 40%</b>	33/40	33/40	35/40	35/40	33/40			
Pro & Kontra	+ schnell bis 1920x1200 + stets genug Leistung für AA / AF - nicht so schnell wie HD 4890	+ schnell bis 1920x1200 + stets genug Leistung für AA / AF - nicht so schnell wie HD 4890	+ schnell bis 1920x1200 + stets genug Leistung für AA / AF	+ schnell bis 1920x1200 + stets genug Leistung für AA / AF + schnellste Karte im Test	+ schnell bis 1920x1200 + stets genug Leistung für AA / AF - nicht so schnell wie HD 4890			
<b>Bildqualität 20%</b>	19/20	19/20	18/20	19/20	18/20			
Pro & Kontra	+ beste Kantenglättung + winkelunabhängiger, anisotroper Texturfilter - AF flimmert gelegentlich minimal	+ beste Kantenglättung + winkelunabhängiger, anisotroper Texturfilter - AF flimmert gelegentlich minimal	+ sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon	+ fast perfekte Kantenglättung + fast perfektes AF - AF flimmert leicht	+ sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon			
<b>Technik 20%</b>	19/20	19/20	17/20	18/20	15/20			
Pro & Kontra	+ DirectX 11 + Crossfire + bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + niedriger Strombedarf - kein PhysX	+ DirectX 11 + Crossfire + bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + niedriger Strombedarf - kein PhysX	+ SLI + niedriger Stromverbrauch in 3D + PhysX + hoher Strombedarf unter Last - »nur« DX 10.0	+ DirectX 10.1 + Crossfire + übertaktet + kein PhysX - unter Last sehr hoher Strombedarf	+ SLI + niedriger Stromverbrauch in 3D + PhysX + hoher Strombedarf unter Last - »nur« DX 10.0			
<b>Kühlsystem 10%</b>	9/10	9/10	8/10	6/10	9/10			
Pro & Kontra	+ leise im 2D-Betrieb + auch unter Last leise - belegt zwei Slots	+ leise im 2D-Betrieb + auch unter Last leise - belegt zwei Slots	+ leise im 2D-Betrieb + nur leicht hörbar unter Last - bleibt kühl - belegt zwei Slots	+ bleibt kühl - leicht hörbar im 2D-Betrieb + deutlich hörbar unter Last - belegt zwei Slots	+ leise im 2D-Betrieb + auch unter Last leise - bleibt kühl - belegt zwei Slots			
<b>Ausstattung 10%</b>	8/10	7/10	9/10	7/10	5/10			
Pro & Kontra	+ 1.024 MByte Speicher + HDMI + Displayport + 2x DVI + Vollversion Battleforce	+ 1.024 MByte Speicher + HDMI + Displayport + 2x DVI - keine Vollversionen	+ 896 MByte Speicher + 3D Mark Vantage Advanced + DVI-HDMI-Adapter + VGA-DVI-Adapter + Racedriver Grid	+ 1.024 MByte Speicher + DVI-HDMI-Adapter + VGA-DVI-Adapter + Vollversion Stormrise	+ 896 MByte Speicher + DVI-HDMI-Adapter + VGA-DVI-Adapter - keine Vollversionen			
<b>Fazit</b>	Gute Spieleleistung gepaart mit leisem Lüfter, geringem Stromverbrauch und guter Ausstattung sichert der XFX HD 5770 den Testsieg.	Schnelle und sparsame Grafikkarte mit stets leisem Lüfter und genügend Leistung für 1920x1200 Pixel – aber ohne Extras.	An der Spieleleistung der Geforce GTX 275 von Zotac gibt es nichts zu meckern, am hohen Stromverbrauch bei Volllast hingegen schon.	Die stark übertaktete Radeon HD 4890+ von HIS ist die schnellste Karte im Test, nervt aber mit hohem Stromverbrauch und lautem Lüfter.	EVGA spart bei der Geforce GTX 260 bei der Ausstattung und verliert so wichtige Punkte. Leistung und Kühlsystem sind hingegen in Ordnung.			
<b>Preis/Leistung</b>	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend			
	88	87	87	85	82			



## Bildvergleich: Radeon HD 5770 vs. Geforce 9800 GT

Zwar trennen Radeon HD 5770 und Geforce 9800 GT nur 40 Euro Preisunterschied, die machen sich in der Spieleleistung aber teils deutlich bemerkbar. So läuft Dragon Age mit Kantenglättung **1**, weichen Schatten **2** und Bump Mapping **3** nur auf der Radeon ruckelfrei (rechts).



leistung liegen beide Karten hingegen gleich auf und hinken den nur 20 Euro teureren Radeon HD 5770 im Schnitt um 15 Prozent hinterher. Vor allem in hohen Auflösungen mit aktivierten Bildverbesserungen kann sich die Radeon teils deutlich absetzen.

### 10. Platz MSI N9800GT-MD1G

Finger weg – die ehemalige Top-Karte Geforce 9800 GT ist ihr Geld mittlerweile nicht mehr wert.

Eine Geforce 9800 GT ist eigentlich eine 8800 GT, und die ist bereits zwei Jahre alt. Trotz verdoppeltem Videospeicher hinkt die 100-Euro-Karte **N9800GT-MD1G** von MSI der nur 40 Euro teureren Radeon HD 5770 im Schnitt um 35 Prozent hinterher, Auflösungen jenseits

von 1680x1050 überfordern den betagten Chip. Auch bei der Ausstattung macht die **N9800GT-MD1G** keine großen Sprünge, denn neben Kabeln oder Adaptern ist der Karton leer. Einzig der große Lüfter gefällt uns mit selbst unter Last leisem Betrieb. **HW**



6

#### BLISS GF GTX 260 GS

Hersteller / Preis

Gainward / 180 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

GT200 / 10.0

GPU- / Shader- / DDR-Takt

585 / 1.262 / 2.000 MHz

Shader- / Textur-Einheiten

216 / 72

Videospeicher / Speicheranbindung

1,8 GByte GDDR3 / 448 Bit

Steckplatz / Stromanschlüsse

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spielleistung 40%

Pro & Kontra

- schnell bis 1920x1200
- stets genug Leistung für AA / AF
- nicht so schnell wie HD 4890

##### Bildqualität 20%

Pro & Kontra

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

Pro & Kontra

- PhysX ➤ SLI ➤ sparsam in 2D
- übertaktet ➤ moderater Stromverbrauch
- hoher Strombedarf unter Last

##### Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

- leise im 2D-Betrieb
- auch unter Last leise ➤ bleibt kühl
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

- 1,8 GByte RAM
- DVI-HDMI-Adapter
- keine Vollversionen

#### Fazit

Zwar liefert die Bliss GTX 260 mehr Leistung als die Chip-gleiche EVGA, im Gegenzug müssen Sie aber auch tiefer in die Tasche greifen.

#### Preis/Leistung

Ausreichend

82



7

#### Geforce GTS 250

Zotac / 120 Euro

G92b / 10.0

740 / 1.836 / 2.200 MHz

128 / 64

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 8-Pol

##### Spielleistung 40%

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA / AF

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- SLI ➤ niedriger Stromverbrauch in 3D ➤ PhysX ➤ moderater Stromverbrauch
- »nur« DX 10.0

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb ➤ bleibt kühl
- hörbar unter Last ➤ belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 1.024 MByte ➤ 3DMark Vantage ➤ DVI-HDMI-Adapter ➤ VGA-DVI-Adapter ➤ Vollversion 13th Century...

Zotacs Geforce GTS 250 ist mit 120 Euro einfach zu teuer, die neue Radeon HD 5770 leistet für nur 20 Euro Aufpreis deutlich mehr.

Ausreichend

79



8

#### Radeon HD 4770

XFX / 90 Euro

RV740 / 10.1

750 / 750 / 3.200 MHz

128 / 32

512 MByte GDDR5 / 128 Bit

PCI Express 2.0 16x / -

##### Spielleistung 40%

- schnell bis 1920x1200
- von AA / AF teils überfordert

##### Bildqualität 20%

- fast perfekte Kantenglättung
- fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

##### Technik 20%

- DirectX 10.1 ➤ Crossfire ➤ niedriger Strombedarf auch unter Last ➤ kein PhysX

##### Kühlsystem 10%

- bleibt kühl ➤ leise im 2D-Betrieb ➤ deutlich hörbar unter Last ➤ belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- Vollversion H.A.W.X. ➤ DVI-HDMI-Adapter ➤ VGA-DVI-Adapter ➤ nur 512 MByte RAM

Ein niedriger Takt sowie weniger Shader-Einheiten lassen die HD 4770 deutlich hinter die neuen HD 5770 zurückfallen.

Befriedigend

77



9

#### N250GTS Twin Frozr

MSI / 120 Euro

G92b / 10.0

760 / 1836 / 2.000 MHz

128 / 64

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 6-Pol

##### Spielleistung 40%

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA / AF

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- SLI ➤ niedriger Stromverbrauch in 3D ➤ PhysX ➤ moderater Stromverbrauch ➤ »nur« DX 10.0

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb ➤ nur leicht hörbar unter Last ➤ bleibt kühl ➤ belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 1.024 MByte Speicher ➤ DVI-HDMI-Adapter ➤ keine Vollversionen

Was für Zotacs GTS 250 gilt, trifft auch auf die Twin Frozr von MSI zu: im Vergleich zu kaum teureren HD 5770 einfach zu langsam.

Ausreichend

77



10

#### N9800GT-MD 1G

MSI / 100 Euro

G92 / 10.0

550 / 1.375 / 1.800 MHz

112 / 56

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / -

##### Spielleistung 40%

- schnell bis 1680x1050
- von AA / AF meist überfordert

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- Hybrid-SLI ➤ PhysX ➤ niedriger Stromverbrauch in 3D ➤ moderater Stromverbrauch ➤ »nur« DX 10.0

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb ➤ nur leicht hörbar unter Last ➤ bleibt kühl ➤ belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 1.024 MByte Speicher ➤ VGA-Adapter ➤ keine Spiele ➤ kein HDMI

Auch die Kühlkonstruktion und der doppelte Speicher der N9800GT-MD1G täuschen nicht über maaue Leistung und Ausstattung hinweg.

Ausreichend

74



# Grafikkarten ab 200 Euro

**AMD mischt die Oberklasse mit der DirectX-11-Generation Radeon HD 5800 auf. An die Seite der starken HD 5870 stellt sich nun die HD 5850. Wie bestehen Nvidias aktuelle Geforce-GTX-200-Platinen dagegen?**

## gamestar.de

Mehr über AMD Eyefinity  
► Quicklink: 6471  
Alles über DirectX 11  
► Quicklink: 6472  
Der ultimative Geforce-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6088  
Der ultimative Radeon-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6087  
Radeon-Grafikkarten übertakten  
► Quicklink: 6091  
Geforce-Grafikkarten übertakten  
► Quicklink: 6032  
Test: Radeon HD 5770  
► Quicklink: 6529  
Test: Radeon HD 5850  
► Quicklink: 6530  
Test: Radeon HD 5870  
► Quicklink: 6528

Nachdem wir die 350 Euro teure Radeon HD 5870 erstmals im letzten Monat getestet haben, kommt passend zu diesem Schwerpunkt die kleinere Radeon HD 5850 für rund 250 Euro hinzu. Andere Grafikkarten hat AMD oberhalb von 200 Euro nicht mehr im Programm. Das alte Zwei-Chip-Spitzenmodell Radeon HD 4870 X2 wurde unlängst eingestellt. Nvidia verkauft über 200 Euro im Wesentlichen nur die Geforce GTX 285 (300 Euro) und die Geforce GTX 295 (400 Euro). Einige Hersteller wie Zotac, MSI oder Gigabyte haben aber auch aufgebahrte Varianten der Geforce GTX 275 mit doppeltem Videospeicher für knapp 250 Euro im Programm (1.792 statt 896 MByte).

Die relativ laute Geforce GTX 295 lassen wir in diesem Test außen vor, weil sie als absolute High-End-Karte mit zwei Grafikprozessoren deutlich mehr kostet als die versammelte Ein-Chip-Konkurrenz. Außerdem hat sie mit den für Multi-GPU-Karten typischen Problemen wie Mikrorucklern und der starken Treiberabhängigkeit zu kämpfen.

## 1. Platz HIS Radeon HD 5870

**Für 350 Euro liefert die DirectX-11-Radeon HD 5870 mehr Leistung als jede andere Grafikkarte, arbeitet dabei sehr leise und verbraucht relativ wenig Strom.**

Den ersten Platz teilen sich in unserem Test drei komplett identische **HD 5870**-Grafikkarten zum Preis von 350 Euro. Das Modell von HIS entspricht wie die Varianten von Sapphire und XFX bis auf den Herstelleraufkleber auf dem Kühler dem Referenzdesign von AMD. In unseren Benchmarks erreicht die DirectX-11-Karte mit 1,0 GByte Videospeicher durchschnittlich 60,3 Bilder pro Sekunde und arbeitet damit fast 30 Prozent schneller als die einzige Geforce GTX 285 im Test (47,9 fps). Das genügt auch für die riesigen 30-Zoll-Monitore mit einer Auflösung von 2560x1600 Pixeln und aktivierter vierfacher Kantenglättung. Selbst in diesen Einstellungen rauscht der Lüfter maximal leicht hörbar, unter Windows ist er kaum wahrnehmbar.

Wie den meisten **Radeon HD 5870** liegt auch dem HIS-Modell ein Steam-Gutschein für das kommende DirectX-11-kompatible Rennspiel **Dirt 2** bei. Ebenfalls Standard bei der HD 5800 ist die Anschlussvielfalt (2x DVI, 1x HDMI, 1x Displayport), um den Mehrschirmmodus Eyefinity nutzen zu können (siehe Kasten zur Radeon HD 5850). Die sonstige Ausstattung beschränkt sich auf die üblichen Adapter.

## 1. Platz Sapphire Radeon HD 5870

**Sapphires Radeon HD 5870 ist genauso schnell, genauso teuer und genauso leise wie alle anderen aktuellen HD-5870-Karten.**

Am Anfang eines Produktzyklus liefern alle Hersteller mehr oder weniger identische Grafikkarten aus, um nach dem Veröffentlichungstermin möglichst schnell ihre Hardware in den Handel bringen zu können. So auch bei der **Radeon HD 5870**: Sapphires 350 Euro teure Variante unterscheidet sich von der Konkurrenz einzig

durch das Hersteller-Logo auf dem Kühler. Darunter takten Chip und der 1,0 GByte große GDDR5-Speichertakt wie gehabt mit 800/4.800 MHz.

Folglich absolviert die Sapphire-Platine unseren Benchmark-Parcours mit im Schnitt 60,3 fps, somit beinahe 30 Prozent schneller als die Geforce GTX 285. Der Lüfter arbeitet unter Windows leise, in Spielen dreht er in den leicht hörbaren Bereich auf. Im Karton liegt neben den Standardadaptern ein Gutschein für die Steam-Version von **Dirt 2**.

## 1. Platz XFX Radeon HD 5870

**Auch die Radeon HD 5870 von XFX kann sich weder beim Preis noch bei der Leistung von der Konkurrenz absetzen.**

XFX gehört zu den Herstellern, die üblicherweise auch von Haus aus übertaktete Grafikkarten anbieten. Momentan gibt es allerdings noch kaum Exemplare des RV870-Cypress-Grafikchips, die wesentlich höhere Taktfrequenzen mit-

## Radeon HD 5850 im Detail

Die **Radeon HD 5850** ist die mit 250 Euro kostengünstigere, aber auch etwas langsamere Ausgabe der 350 Euro teuren Radeon HD 5870. Die neue Karte misst in der Länge nur 24 statt 27,5 cm. Neben der DirectX-11-Unterstützung beeindruckt die **HD 5850** mit einem überraschend leisen Betrieb sowie einer etwas höheren Performance als eine teurere Geforce GTX 285. Die inneren Werte entsprechen im Wesentlichen der HD 5870: DirectX 11, ein verbesserter anisotroper Texturfilter, Supersampling-Kantenglättung sowie die Mehrschirmtechnik Eyefinity. Mehr dazu lesen Sie auf GameStar.de unter **Quicklink: 6528**. Spieleleistung verliert die neue Karte durch die von 320 auf 288 reduzierte Zahl der

Shader-Prozessoren und den von 850 auf 725 MHz stark abgesenkten Chiptakt. Der GDDR5-Speichertakt fällt von effektiv 4.800 auf 4.000 MHz (real 1.200 statt 1.000 MHz). Die **Radeon HD 5850** verbessert die Energiebilanz gegenüber der HD 5870 deutlich. Im Leerlauf schluckt das Gesamtsystem 136 statt 144 Watt. Unter Last zieht unser Testsystem mit der **HD 5850** nur 265 Watt, mit der HD 5870 aber über 300 Watt. Zum Vergleich: Eine Geforce GTX 285 verballert 359 Watt unter Last (154 Watt im Leerlauf). Unter Windows bleibt die **HD 5850** wie die HD 5870 mit 1,0 Sone aus dem PC-Gehäuse heraus unhörbar. Unter Volllast dreht die HD 5870 auf leicht hörbare 2,4 Sone auf,

die **HD 5850** läuft mit 2,3 Sone minimal leiser.



Name	Shader	Chip-/Speichertakt	Textureinheiten	Speicherbandbreite	Speicher	Preis
Radeon HD 5870	320	850 / 4.800 MHz	80	153,6 GByte/s	1,0 GByte GDDR5	350 Euro
Radeon HD 5850	288	725 / 4.000 MHz	72	128,0 GByte/s	1,0 GByte GDDR5	250 Euro



machen als die von AMD für die **Radeon HD 5870** veranschlagten 800 MHz. Dementsprechend gleicht auch die XFX-Karte wie eine **HD 5870** der anderen. Die Performance ist überragend, der Lüfter leise, die Technik mit DirectX 11 und der Mehrschirmtechnik Eyefinity schlichtweg top.

Weil auch die XFX-Radeon mit 350 Euro ebenso viel kostet wie die Konkurrenz, können Sie frei entscheiden, welcher Hersteller Ihnen persönlich lieber ist.

#### 4. Platz MSI R5870-PM2D1G

**MSI verzichtet als einziger Hersteller im Test bei seiner Radeon HD 5870 auf den Dirt-2-Gutschein und verlangt trotzdem 10 Euro mehr als die Konkurrenz.**

Viele Internet-Versandhändler führen die **R5870-PM2D1G** von MSI für 360 Euro. Die meisten anderen Radeon-HD-5870-Platinen

kosten allerdings 10 Euro weniger – und haben den Steam-Gutschein für **Colin McRae: Dirt 2** im Karton, auf den MSI verzichtet. Insofern lohnt sich dieses Modell nicht, zumal es wie alle anderen derzeit auf dem Markt befindlichen HD 5870 strikt dem Referenzdesign von AMD folgt.

#### 5. Platz HIS Radeon HD 5850

**Für 250 Euro bietet die HD 5850 fast so viel Leistung wie die 100 Euro teurere HD 5870. Klarer Preis-Leistungs-Sieg!**

Im Kasten »Radeon HD 5850 im Detail« schlüsseln wir die technischen Unterschiede zur großen Schwester HD 5870 auf. In Spielen drücken die rund 11 Prozent weniger Shader-Einheiten und der um 10 Prozent abgesenkte Chip-takt die Leistung um etwa 15 Prozent. Damit rechnet die 250 Euro teure **Radeon HD 5850** immer

noch schneller als eine GeForce GTX 285 (52,6 gegen 47,9 fps) und die mit doppeltem Speicher ausgerüsteten GeForce GTX 275 (52,6 zu 45,0 fps). Im Vergleich zur HD 5870 sparen Sie 40 Prozent der Kosten. Wer also nicht auf das letzte Benchmark-Frame achtet, der macht mit der **HD 5850** alles richtig. Ausnahmen sind freilich riesige Auflösungen wie 2560x1600 oder höher mit extrem feinen Kantenglättungsmodi wie 8xAA oder gar Supersampling, das außer den Polygonkanten auch Texturen bearbeitet.

Die HIS-Karte folgt dem Referenzdesign von AMD, und das entspricht weitgehend dem der Radeon HD 5870. Durch die reduzierten Shader-Einheiten sinkt der Stromverbrauch aber deutlich. Unser gesamtes Core-i7-Testsystem verbraucht unter Last mit der **HD 5850** nur 265 statt 308 Watt mit der HD 5870.

Bei der Ausstattung richtet sich HIS nach dem HD-5800-Stan-

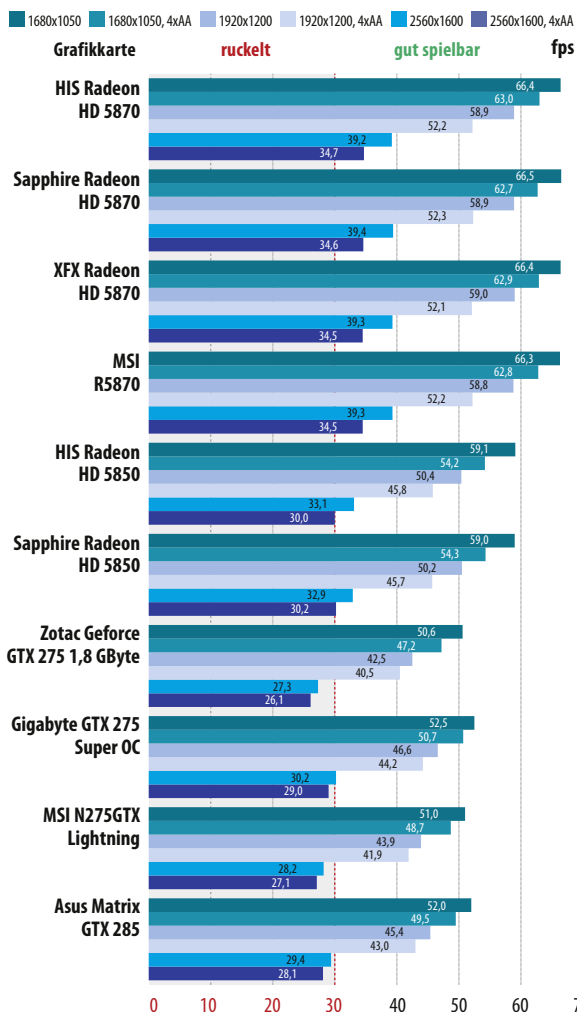
dard (ein paar Adapter und der **Colin McRae: Dirt 2**-Gutschein).

#### 5. Platz Sapphire Radeon HD 5850

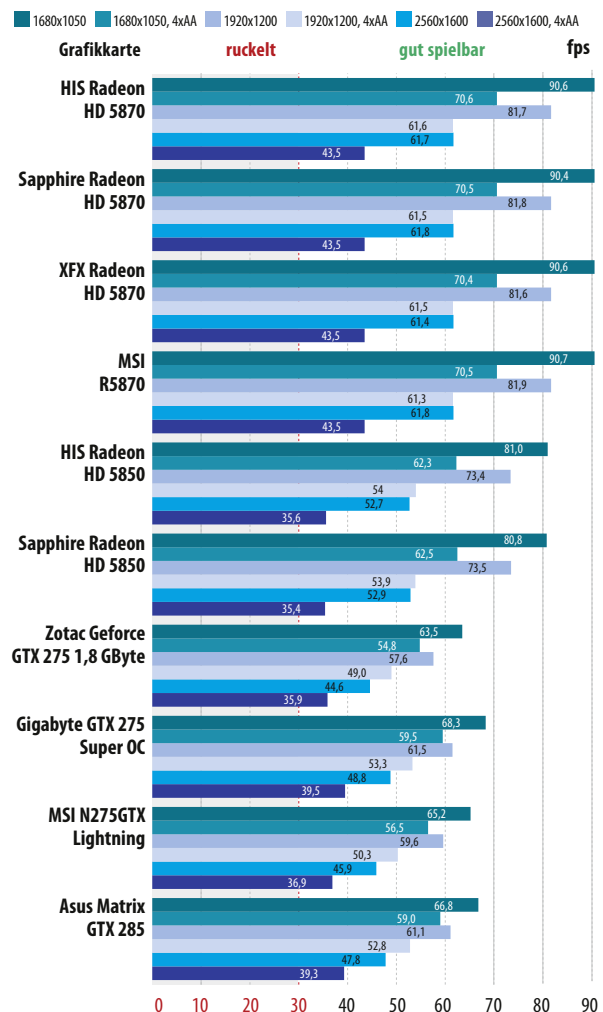
**Sapphires Radeon HD 5850 hat mit dem HIS-Modell nur Gemeinsamkeiten. Somit teilen sich beide Grafikkarten friedlich den Preis-Leistungs-Sieg.**

Ähnlich wie bei der HD 5870 sind auch alle aktuell verfügbaren **HD 5850**-Modelle identisch, wenn man von den Hersteller-namen auf Karton und Kühler absieht. Das ändert sich auch bei Sapphires 250 Euro preiswerter **HD 5850** nicht. Die Platine hängt in Spielen die teurere GeForce GTX 285 ab: Zum Beispiel läuft **Crysis** in 1920x1200 mit 58,9 fps, während die GTX 285 nur auf 45,4 fps kommt. Mit aktivierter Kantenglättung schrumpft der Vorsprung der HD 5850 auf 45,8 zu 43,0 fps zusammen. Generell gilt:

**Crysis DirectX 10, hohe Details**



**Far Cry 2 DirectX 10, ultra Details**





Ohne Kantenglättung rechnet die **HD 5850** spürbar schneller, mit Kantenglättung liegen beide Karten tendenziell gleich auf. Allerdings verbraucht das Testsystem mit der Radeon nur 265 Watt, mit der GeForce aber 359 Watt.

## 7. Platz Zotac GeForce GTX 275 1.792 MByte

**Auf Platz 7 steht die dank ihrer guten Vollversionsausstattung (Race Driver: Grid, 3DMark) beste GeForce-Karte im Testfeld.**

Statt 896 MByte hat die 220 Euro teure **GeForce GTX 275** von Zotac üppige 1.792 MByte Videospeicher. Je nach Hersteller kostet das bis zu 50 Euro Aufpreis, bei Zotac sind es knapp 40 Euro. Allerdings bringen die zusätzlichen Megabytes überhaupt nichts. Selbst in der dafür eigentlich empfindlichen Extremeinstellung 2560x1600 mit vierfacher Kanten-

glättung messen wir weder in **Crysis** noch in **Far Cry 2** eine Leistungssteigerung gegenüber der 896-MByte-Variante. Ob sich der größere Speicher in künftigen Spielen auszahlen wird, ist ungewiss. Den Vergleich mit der lediglich 30 Euro teureren DirectX-11-Radeon HD 5850 verliert die **GTX 275** jedenfalls klar mit 52,6 zu 45,0 Bildern pro Sekunde.

Der Lüfter bleibt unter Windows so gut wie unhörbar und dreht auch im 3D-Betrieb maximal in den leicht hörbaren Bereich auf. Neben einigen Adaptoren hat der Hersteller die Vollversionen von **Race Driver: Grid** und dem **3DMark Vantage** beigelegt.

## 8. Platz Gigabyte GTX 275 Super OC

**Die starke Übertaktung macht die GTX 275 Super OC von Gigabyte zur schnellsten GeForce-Platine im Schwerpunkt.**

Die rund 250 Euro **GTX 275 Super OC** taktet deutlich schneller als alle anderen GeForce-Karten im Test. Statt der üblichen 633/1.404/2.268 MHz Taktfrequenz hat Gigabyte von Haus aus schnelle 715/1.550/2.520 MHz eingestellt. Damit überholt die Karte in unseren Benchmarks sogar die ungleich teurere **Asus Matrix GTX 285** (662/1.476/2.484 MHz), obwohl diese auf ein 512 statt 448 Bit breites Speicher-Interface zurückgreifen kann.

Gegen die Radeon-Phalanx kann allerdings auch die Gigabyte-Karte nichts ausrichten – zum gleichen Preis bietet die Radeon HD 5850 wesentlich mehr Performance und mit der DirectX-11-Unterstützung auch eine höhere Zukunftssicherheit. Bei der Lautstärke geben sich beide Karten hingegen wenig. Der Nvidia-Standardlüfter bleibt nämlich selbst unter Volllast im 3D-Betrieb relativ leise – ganz anders als bei der großen Schwester GeForce GTX 285.

## 9. Platz MSI N275GTX Lightning

**Mit einem schwergewichtigen Kühler stellt MSI seine GeForce GTX 275 Lightning ruhig.**

Für im Vergleich teure 270 Euro verkauft MSI seine **N275GTX Lightning** mit 1.792 MByte Speicher und eigenem Kühler. In Spielen bringt der verdoppelte Speicher wie bei der Zotac-Konkurrenz keine Vorteile. So bleibt auch das MSI-Modell weit hinter der 20 Euro preiswerteren Radeon HD 5850 zurück. Der wuchtige Twin-Froz-II-Lüfter mit zwei Ventilatoren ist dagegen eine klare Verbesserung gegenüber dem ohnehin relativ leisen Referenzkühler der GTX 275. Unter Windows wie unter Volllast ist diese GeForce schlicht nicht zu hören.

Der hohe Preis und die nackte Ausstattung machen die Karten vorrangig für geräuschempfindliche GeForce- und PhysX-Fans in-

## Testergebnisse



1

### Radeon HD 5870

Hersteller / Preis HIS / 350 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version RV870 Cypress / 11.0  
GPU- / Shader- / DDR-Takt 850 / 850 / 4.800 MHz  
Shader- / Textur-Einheiten 320 (SD) / 80  
Videospeicher / Speicheranbindung 1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit  
Steckplatz / Stromanschlüsse PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spieleleistung 40%

Pro &amp; Kontra

**38/40**  
+ schnellste Karte mit einem Grafikchip  
+ 2560x1600 mit 4xAA immer flüssig  
+ teilweise auch 8xAA flüssig

##### Bildqualität 20%

Pro &amp; Kontra

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

##### Technik 20%

Pro &amp; Kontra

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

##### Kühlsystem 10%

Pro &amp; Kontra

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

##### Ausstattung 10%

Pro &amp; Kontra

**8/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI  
+ 2x DVI + Displayport  
+ Gutscheine für Dirt 2 + Adapter

#### Fazit

Die HD 5870 erringt ungefährdet den Testieg. Es gibt derzeit keine Karte, die so viel Leistung mit einem leisen Betrieb verbindet.

Preis/Leistung **Befriedigend**

93



2

### Radeon HD 5870

Sapphire / 350 Euro

RV870 Cypress / 11.0  
850 / 850 / 4.800 MHz  
320 (SD) / 80

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**38/40**  
+ schnellste Karte mit einem Grafikchip  
+ 2560x1600 mit 4xAA immer flüssig  
+ teilweise auch 8xAA flüssig

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**8/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI  
+ 2x DVI + Displayport  
+ Gutscheine für Dirt 2 + Adapter

Nur die 400 Euro teure GeForce GTX 295 ist schneller als die HD 5870. Dafür rechnet die Radeon leiser und unterstützt DirectX 11.

Preis/Leistung **Befriedigend**

93



3

### Radeon HD 5870

XFX / 350 Euro

RV870 Cypress / 11.0  
850 / 850 / 4.800 MHz  
320 (SD) / 80

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**38/40**  
+ schnellste Karte mit einem Grafikchip  
+ 2560x1600 mit 4xAA immer flüssig  
+ teilweise auch 8xAA flüssig

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**8/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI  
+ 2x DVI + Displayport  
+ Gutscheine für Dirt 2 + Adapter

Die ersten drei HD 5870 im Test sind vollkommen identisch – auf extrem hohem Niveau. Auch beim XFX-Modell können Sie zuschlagen.

Preis/Leistung **Befriedigend**

93



4

### R5870-PM2D1G

MSI / 360 Euro

RV870 Cypress / 11.0  
850 / 850 / 4.800 MHz  
320 (SD) / 80

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**38/40**  
+ schnellste Karte mit einem Grafikchip  
+ 2560x1600 mit 4xAA immer flüssig  
+ teilweise auch 8xAA flüssig

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**7/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI  
+ 2x DVI + Displayport

MSI verlangt für die gleiche Karte wie HIS, Sapphire und XFX 10 Euro mehr und verzichtet auf den Dirt-2-Gutschein. Finger weg!

Preis/Leistung **Ausreichend**

92



5

### Radeon HD 5850

HIS / 250 Euro

RV870 Cypress / 11.0  
725 / 725 / 4.000 MHz  
288 (SD) / 72

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit  
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**36/40**  
+ etwas schneller als GeForce GTX 285  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

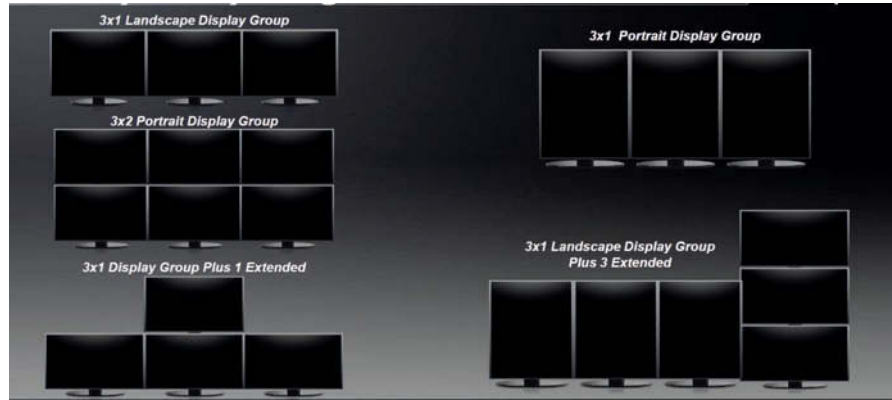
**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**8/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI  
+ 2x DVI + Displayport  
+ Gutscheine für Dirt 2 + Adapter

Sehr schnelle DirectX-11-Grafikkarte mit Dirt-2-Gutschein und einem leisen Betrieb. Neuer Preis-Leistungs-Sieger in der Oberklasse!

Preis/Leistung **Gut**

91



An Radeon HD 5870 und HD 5850 können Sie bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 Pixeln anschließen. Dabei fasst **Eyefinity** die einzelnen Anzeigen zu einer großen zusammen. Im Querformat sind dann bis zu **7680x1600 Bildpunkte** möglich. Grundsätzlich lassen sich die Monitore frei arrangieren. Weil der Treiber die Eyefinity-Auflösungen zur Windows-Liste hinzufügt, können dies die meisten Spiele ohne Anpassungen nutzen.

interessant. Unter anderem **Batman: Arkham Asylum** und **Sacred 2** lassen sich derzeit nur mit einer Geforce in vollen Details spielen.

## 10. Platz Asus Matrix GTX 285

Mit **340 Euro** überbeuerte Geforce GTX 285. Gegen die Rade-

on HD 5870 ist diese hochgezüchtete Geforce chancenlos. Normalerweise kostet eine Geforce GTX 285 im Handel rund 300 Euro. Asus verlangt für seine **Matrix GTX 285** aber stolze 340 Euro. Wer das mitgelieferte Tuning-Programm iTracker installiert, bekommt statt 662/1.476/2.484 nur wenig schnellere 669/1.512/2.484 MHz Taktfre-

quenz. In der Praxis führt das höchstens zu ein bis zwei Frames mehr als in der Standardeinstellung. Wer mehr will, muss selbst übertakten. Dank eines Backup-Mechanismus kann die Karte auch dann starten, wenn man es übertrieben hat. Unterm Strich rechnet die **Matrix** aber lediglich so schnell wie die **GTX 275 Super OC** von Gigabyte und damit deut-

lich langsamer als die genauso teure Radeon HD 5870.

Der Kühler ähnelt dem Standardaggregat von Nvidia, aber Asus hat die Heatpipes vergrößert und konnte so Temperatur und Lautstärke im Vergleich zu anderen GTX-285-Karten senken. Unter Windows rauscht der Ventilator nur leicht hörbar, in Spielen dreht er aber deutlich auf. **DV**



6

### Radeon HD 5850

Hersteller / Preis

Sapphire / 250 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

RV870 Cypress / 11.0

GPU- / Shader- / DDR-Takt

725 / 725 / 4.000 MHz

Shader- / Textur-Einheiten

288 (SD) / 72

Videospeicher / Speicheranbindung

1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit

Steckplatz / Stromanschlüsse

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

**36/40**  
+ etwas schneller als Geforce GTX 285  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

##### Bildqualität 20%

Pro & Kontra

**19/20**  
+ beste Kantenglättung + bester anisotroper Texturfilter  
- anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal

##### Technik 20%

Pro & Kontra

**19/20**  
+ DirectX 11 + bis zu drei TFTs mit je 2560x1600 + Crossfire + moderater Strombedarf  
- kein PhysX

##### Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

##### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

**8/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI + 2x DVI + Displayport  
+ Gutscheine für Dirt 2 + Adapter

#### Fazit

Diese HD 5850 von Sapphire entspricht dem Modell von HIS – viel Spieleleistung fürs Geld, leise und DirectX-11-Unterstützung.

Preis/Leistung **Gut**

91



7

### Geforce GTX 275

Zotac / 220 Euro

GT200b / 10.0

633 / 1.404 / 2.268 MHz

240 (1D) / 80

1.792 MByte GDDR3 / 448 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**35/40**  
+ fast so schnell wie Geforce GTX 285  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ sehr guter anisotroper Texturfilter  
- AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI  
+ relativ sparsam in 2D + hoher Strombedarf in 3D  
- nur DirectX 10.0

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**10/10**  
+ 1.792 MByte + HDMI + Adapter  
+ 2x DVI + 3DMark Vantage Advanced  
+ Race Driver Grid

Die Geforce GTX 275 rechnet auch mit doppeltem Speicher langsamer als die Radeon HD 5850. Das Zotac-Modell ist aber gut ausgestattet.

Gut

89



8

### GTX 275 Super OC

Gigabyte / 250 Euro

GT200b / 10.0

715 / 1.550 / 2.520 MHz

240 (1D) / 80

1.792 MByte GDDR3 / 448 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**36/40**  
+ genauso schnell wie Geforce GTX 285  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ sehr guter anisotroper Texturfilter  
- AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI  
+ relativ sparsam in 2D + hoher Strombedarf in 3D  
- nur DirectX 10.0

**9/10**  
+ unter Windows sehr leise + in Spielen nur leicht hörbar  
- blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**7/10**  
+ 1.792 MByte + HDMI + Adapter  
+ Adapter

Mit doppeltem Speicher und hohem Takt überholt die Super OC eine GTX 285. Für den Preis bekommen Sie aber auch die HD 5850.

Befriedigend

87



9

### N275GTX Lightning

MSI / 270 Euro

GT200b / 10.0

700 / 1.404 / 2.300 MHz

240 (1D) / 80

1.792 MByte GDDR3 / 448 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

**35/40**  
+ fast so schnell wie Geforce GTX 285  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ sehr guter anisotroper Texturfilter  
- AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI  
+ relativ sparsam in 2D + hoher Strombedarf in 3D  
- nur DirectX 10.0

**9/10**  
+ unter Windows unhörbar  
+ in Spielen leise + blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte

**7/10**  
+ 1.792 MByte + HDMI + Adapter  
+ Adapter  
+ Übertaktungs-Tool

Der MSI-Lüfter ist relativ schwer, aber außergewöhnlich leise. Der doppelte Speicher bringt derzeit überhaupt keine Vorteile.

Ausreichend

86



10

### Matrix GTX 285

Asus / 340 Euro

GT200b / 10.0

662 / 1.476 / 2.484 MHz

240 (1D) / 80

1.024 MByte GDDR3 / 512 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol, 1x 8-Pol

**36/40**  
+ 2560x1600 mit 4xAA meist flüssig

**18/20**  
+ sehr gute Kantenglättung  
+ sehr guter anisotroper Texturfilter  
- AA minimal schlechter als Radeon

**17/20**  
+ PhysX + SLI  
+ relativ sparsam in 2D + hoher Strombedarf in 3D  
- nur DirectX 10.0

**7/10**  
+ unter Windows nur leicht hörbar  
+ in Spielen teils deutlich hörbar  
- blockiert Steckplatz

**6/10**  
+ 1.024 MByte + HDMI + Adapter  
+ 25-Dollar-Gutschein auf Nzone.com  
+ CD-Tasche + 2x DVI

Den hohen Preis von 340 Euro kann die Matrix GTX 285 von Asus keinesfalls rechtfertigen. Für Geforce-Übertakter aber einen Blick wert.

Mangelhaft

84



# Fünf Sockel-1156-Mainboards im Vergleich

Für Intels neue Core-i5- und i7-Prozessoren benötigen Sie ein passendes Sockel-1156-Mainboard – wir haben fünf Platinen quer durch das Preisspektrum getestet.



Wer seinen PC mit mehr Rechenkraft ausstatten will, sollte sich Intels Core-i5- und i7-CPU's für den Sockel 1156 ansehen. Die rechnen nicht nur schnell und sparsam, sondern beherrschen auch einige innovative Kniffe wie den Turbo-Modus. Allerdings benötigen Sie dafür ein Sockel-1156-Mainboard. Diese Platinen setzen alle auf Intels P55-Chipsatz, verstehen sich ausschließlich auf das mittlerweile erschwingliche DDR3-RAM und kosten zwischen 100 und 200 Euro.

Wir testen fünf aktuelle Modelle und legen dabei besonders viel Wert auf die technischen Fähigkeiten und die Ausstattung sowie die Bios-Optionen speziell für Übertakter. Bei der reinen Spieleleistung liegen alle Kandidaten in etwa gleich auf (siehe Benchmarks). Wenn Sie auf dicke Ausstattung sowie Übertakterwerkzeuge verzichten können, sollten

Sie eher zu einem günstigen Mainboard greifen und das gesparte Geld in eine schnellere CPU oder 3D-Karte investieren.

## 1. Platz Asrock P55 Deluxe



**Trotz des vergleichsweise günstigen Preises mit vielen Übertaktungsoptionen und zwei SATA3-Ports ausgestattete Platine.**

Im Konkurrenzvergleich platziert sich das **P55 Deluxe** für 160 Euro preislich zwischen den günstigeren Sockel-1156-Vertretern Elitgroup **P55H-A** (110 Euro) und Asus **P7P55D** (120 Euro) sowie den teureren MSI **P55-GD80** und Gigabyte **P55-UD6** (beide 190 Euro). Anders als die günstigeren Platinen, die SLI zur Koppelung von zwei Geforce-Karten nicht beherrschen, unterstützen die drei Grafiksteckplätze des **P55 Deluxe**

sowohl AMDs Crossfire als auch Nvidias SLI. Zudem bringt das Asrock-Mainboard als einziger Kandidat eine Erweiterungsplatine mit, auf der zwei brandneue SATA3-Festplattenanschlüsse untergebracht sind. Im Gegensatz zu SATA2 steigt die theoretische Bandbreite um das Doppelte auf 6,0 GBit/s, was vor allem Luft für die zunehmend populärer werdenden SSD-Festplatten schafft, die auf Flash-Speicher statt auf rotierende Magnetscheiben setzen.

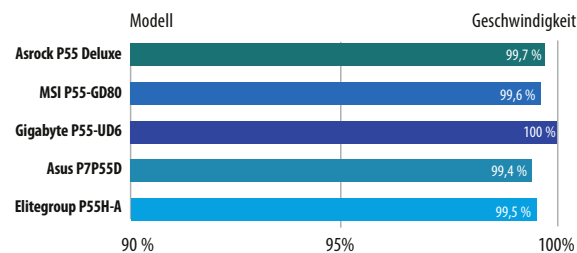
Auch an Übertakter und Bastler hat Asrock gedacht: Neben den auf dem Board angebrachten Ein-/Aus-, Reset- und ClearCMOS-Tastern gibt's ein Diagnose-Display zur schnellen Identifikation von Fehlern, falls das Board nicht startet. Die umfangreichen Übertaktungseinstellungen im Bios gefallen uns ebenfalls gut. Ferner können Sie verschiedene Einstellungen in Profilen speichern. In Kombination mit der kräftigen Heatpipe-Kühlung sowie der dynamischen Steuerung für den CPU-Lüfter erringt das **P55 Deluxe** damit verdient den Testsieg.

aber praktisch nicht bremsen. Mit einem externen SATA-Anschluss, reichlich USB- und SATA-Ports sowie Firewire stehen genug Schnittstellen für viele künftige Erweiterungen zur Verfügung.

Seine Stärken spielt das **P55-GD80** aber beim Übertakten aus. Im Bios finden Sie eine Fülle fein justierbarer Parameter, die Ihnen helfen, mehr Leistung aus Ihrem System zu kitzeln. Zudem gibt's auf der Platine angebrachte Taster zum (Neu-)Starten oder Zurücksetzen aller Parameter (ClearCMOS) sowie ein Diagnose-Display, falls das Mainboard wegen Hardware-Problemen nicht mehr startet. Eine eher unnütze Spielerei des **P55-GD80** sind auf der Platine angebrachte - und -Taster, mit denen Sie im Windows-Betrieb den CPU-Takt in Echtzeit verändern können. Die ebenfalls per Druckknopf zu aktivierende Übertaktungsautomatik lieferte dagegen gute Ergebnisse: Unser **Core i5 750** mit 2,67 GHz Standardtakt lief danach stabil mit 3,2 GHz. Fazit: Wer gern übertaktet, kommt beim **P55-GD80** für 190 Euro auf seine Kosten. Ansonsten genügt auch eine der günstigeren Platinen.

## Performance-Rating

Relative Geschwindigkeit der Mainboards im Vergleich.



Spielerei: Per - und -Schalter auf der Platine können Sie bei MSIs P55-GD80 den CPU-Takt unter Windows manuell erhöhen oder verringern.

## 2. Platz MSI P55-GD80

**Dick ausgestattetes Mainboard mit extrem vielen Übertaktungsoptionen sowie ungewöhnlichen manuellen Taktreglern.**

Mit einem Preis von 190 Euro gehört das MSI **P55-GD80** zu den teuersten Kandidaten im Test. Dafür erhalten Sie drei PCI-Express-16x-Slots, die sowohl Crossfire als auch SLI unterstützen. Wenn Sie nur eine Grafikkarte nutzen, wird diese mit allen sechzehn Leitungen angebunden. Sobald Sie eine zweite 3D-Karte dazustecken, arbeiten beide Slots wie bei allen P55-Mainboards mit acht Leitungen, was die 3D-Leistung

## 3. Platz Gigabyte P55-UD6

**Sehr solides und stabiles Mainboard mit Crossfire- und SLI-Option sowie reichhaltigen Übertaktungseinstellungen.**

Wie MSIs 190 Euro teures **P55-GD80** bietet auch das gleich teure Gigabyte **P55-UD6** drei Grafik-Slots für Crossfire- oder SLI-Gespanne. Die Schnittstellenausstattung ist mit zehn USB- und SATA-Ports sowie zwei Firewire-Anschlüssen aber umfangreicher,

SATA3-Ports wie bei Asrocks **P55 Deluxe** fehlen jedoch. Wie das MSI- und das Asrock-Board besitzt die Gigabyte-Platine zwei GBit-LAN-Anschlüsse, die Sie auf Wunsch koppeln können, um die Bandbreite zu erhöhen.

Bei den Übertakter-Features ist das **P55-UD6** den Konkurrenten aber leicht unterlegen. Zwar besitzt es auch auf dem Board angebrachte Ein-/Aus-, Reset- sowie ClearCMOS-Taster und ein Diagnose-Display, die Taktautomatik ist aber nicht so ausgefeilt wie bei den Konkurrenten. Zudem fehlt die Möglichkeit, gefundene Einstellungen in Profilen zu speichern. Ein weiterer Kritikpunkt: Der CPU-Lüfter lässt sich zwar dynamisch regeln, eine Steuerung für die Gehäuselüfter fehlt aber. Unterm Strich ist das **P55-UD6** somit eine sehr anschlussfreundliche und stabile Sockel-1156-Platine, im Konkurrenzvergleich verliert es aber Punkte bei Kühlung und Bios-Optionen.

#### 4. Platz Asus P7P55D

**Äußerst stabiler Core-i-Untersatz mit Mini-Linux und erstaunlich vielen Übertakteroptionen.**

Wer eine günstige Sockel-1156-Plattform sucht, sollte sich das Asus **P7P55D** für 120 Euro ansehen. Verzichten müssen Sie dabei im Vergleich zur teureren Konkurrenz nur auf wenig: So unterstützen die zwei Grafikkarten-Slots zwar nur AMDs Crossfire und nicht Nvidias SLI, die meisten Spieler nutzen die kostspieligen 3D-Gespanne aber sowieso nicht. Schnittstellen hat das **P7P55D** dagegen genug: Neun SATA-, ein externer SATA- sowie ein Firewire und sieben USB-Ports warten auf passende Geräte. Auch ein von Asus »Express Gate« genanntes Mini-Linux ist an Bord. Damit können Sie in Sekundenschnelle (ohne Windows zu laden) etwas im Internet nachschlagen, einen In-

stant Messenger, einen Bildbetrachter oder Skype benutzen.

Im Bios bemerken Sie den günstigeren Preis des **P7P55D** kaum: Sowohl die zahlreichen Parameter inklusive Speichermöglichkeit in Profilen als auch die Automatikfunktion können es mit den teureren Konkurrenten aufnehmen. In Verbindung mit der ordentlichen Lüftersteuerung ein rundum gelungenes Mainboard – verdienter Preis-Leistungs-Sieg für die günstigen 120 Euro!

#### 5. Platz Elitegroup P55H-A

**Günstiges, aber gut ausgestattetes Mainboard mit soliden Übertaktungseinstellungen.**

Für 110 Euro bietet Elitegroups **P55H-A** zwei Grafik-Slots für AMDs Crossfire. Die Schnittstellen-ausstattung geht in Ordnung, einzig auf das eher selten benötigte Firewire müssen Sie verzichten.

Asrock spendiert dem P55 Deluxe per beiliegender Erweiterungsplatine zwei SATA3-Anschlüsse.

Dafür besitzt das **P55H-A** sogar ein Diagnose-Display sowie Ein-/Aus-, Reset- und ClearCMOS-Taster. Im Bios finden sich allerdings deutlich weniger Übertaktungseinstellungen als bei der Konkurrenz. Trotzdem sind mit den vorhandenen Parametern solide Leistungssteigerungen drin. Einen schwerwiegenden Kritikpunkt gibt's aber: Während die Konkurrenten mittlerweile alle ein im Bios integriertes Flash-Tool für Updates besitzen, müssen Sie beim **P55H-A** erst noch das richtige Tool herunterladen und unter DOS oder Windows ausführen – umständlich, unsicher und nicht mehr zeitgemäß.

FK

### Testergebnisse



1

#### P55 Deluxe

Hersteller / Preis  
Asrock / 160 Euro

##### Technische Angaben

Chipsatz / Sockel  
Intel P55 / Sockel 1156  
CPUs / max. RAM  
alle Sockel 1156 / 16,0 GByte DDR3-2600  
PCIe 16x / 4x / 1x / PCI-Slots  
3x / - / 1x / 2x  
SATA / IDE / USB / Firewire  
6x / 1x / 10x / 1x  
Bios-Version / Extras  
1.70 / Display, Taster, SATA3, eSATA

##### Bewertung

**Technik 40%**

Pro &amp; Kontra

+ sehr stabil + drei Grafik-Slots  
+ Crossfire und SLI + gutes Layout  
+ zwei SATA3-Ports

##### Spieleleistung 20%

Pro &amp; Kontra

+ sehr schnell

##### Ausstattung 20%

Pro &amp; Kontra

+ Ein-/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Schalter  
+ Diagnose-Display + Firewire  
+ 2x LAN + externer SATA-Port

##### Kühlsystem 10%

Pro &amp; Kontra

+ lautlos + Heatpipe + Lüftersteuerung für CPU und 3x Gehäuse  
+ Gehäuselüfter nicht dynamisch regelbar

##### Bios 10%

Pro &amp; Kontra

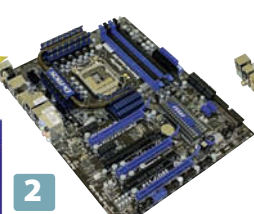
+ extreme Übertaktungseinstellungen  
+ Übertaktungsprofile + Automatik  
+ nur englisch

##### Fazit

Sehr viele Übertaktungsoptionen und sogar zwei SATA3-Ports, dazu spürbar günstiger als die vergleichbar ausgestattete Konkurrenz – Testsieg!

Preis/Leistung **Befriedigend**

93



2

#### P55-GD80

Hersteller / Preis  
MSI / 190 Euro

Chipsatz / Sockel  
Intel P55 / Sockel 1156  
alle Sockel 1156 / 16,0 GByte DDR3-2133  
3x / - / 2x / 2x  
6x / 1x / 8x / 1  
1.4 / Display, Taster, eSATA

+ sehr stabil + drei Grafik-Slots  
+ Crossfire und SLI + gutes Layout  
+ manuelle Übertaktung

+ sehr schnell

+ Ein-/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Schalter  
+ Diagnose-Display + Firewire  
+ 2x LAN + externer SATA-Port

+ lautlos + Heatpipe + Lüftersteuerung für CPU und 4x Gehäuse  
+ Gehäuselüfter nicht dynamisch regelbar

+ extreme Übertaktungseinstellungen  
+ Übertaktungsprofile + Automatik  
+ Memory-Z + nur englisch

Mit extrem vielen Bios-Einstellungen sowie einer ausgefeilten Automatikfunktion ist das MSI-Board vor allem für Spieler mit Hang zum Übertakten geeignet.

Preis/Leistung **Ausreichend**

92



3

#### P55-UD6

Hersteller / Preis  
Gigabyte / 190 Euro

Chipsatz / Sockel  
Intel P55 / Sockel 1156  
alle Sockel 1156 / 16,0 GByte DDR3-2600  
3x / - / 2x / 2x  
10x / 1x / 10x / 2x  
F5d / Display, eSATA, 6 RAM-Slots

+ sehr stabil + drei Grafik-Slots  
+ Crossfire und SLI  
+ gutes Layout

+ knapp schnellstes Board im Test

+ Reset-, ClearCMOS-Schalter  
+ Diagnose-Display + 2x Firewire  
+ 2x LAN + externer SATA-Port

+ lautlos + Heatpipe-Kühlung  
+ Lüftersteuerung für CPU  
+ aber nicht für Gehäuselüfter

+ sehr gute Übertaktungseinstellungen  
+ Automatik  
+ nur englisch

Stabile und schnelle P55-Platine mit vielen Schnittstellen, aber etwas weniger Komfortfunktionen für Übertakter als die Konkurrenten.

Preis/Leistung **Ausreichend**

90



4

#### P7P55D

Hersteller / Preis  
Asus / 120 Euro

Chipsatz / Sockel  
Intel P55 / Sockel 1156  
alle Sockel 1156 / 16,0 GByte DDR3-2133  
2x / - / 2x / 3x  
9x / 1x / 7x / 1x  
0711 / eSATA, Mini-Linux

+ sehr stabil + zwei Grafik-Slots  
+ Crossfire + gutes Layout  
+ kein SLI

+ sehr schnell

+ Mini-Linux + Firewire  
+ externer SATA-Port + keine Taster  
+ kein Diagnose-Display

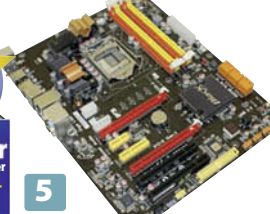
+ lautlos + Lüftersteuerung für CPU und 2x Gehäuse  
+ Gehäuselüfter nicht dynamisch regelbar

+ sehr gute Übertaktungseinstellungen  
+ Übertaktungsprofile  
+ Automatik + nur englisch

Stabiles und schnelles Mainboard mit guter Ausstattung und umfangreichem Übertakter-Bios. Für 120 Euro verdienter Preis-Leistungs-Sieger!

Preis/Leistung **Gut**

88



5

#### P55H-A

Hersteller / Preis  
Elitegroup / 110 Euro

Chipsatz / Sockel  
Intel P55 / Sockel 1156  
alle Sockel 1156 / 16,0 GByte DDR3-2133  
2x / 1x / 1x / 2x  
6x / 1x / 8x / -  
090817 / Display, Taster, eSATA

+ sehr stabil + zwei Grafik-Slots  
+ Crossfire + gutes Layout  
+ kein SLI

+ sehr schnell

+ Ein-/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Schalter  
+ Diagnose-Display + externer SATA-Port  
+ kein Firewire

+ lautlos + Lüftersteuerung für CPU  
+ aber nicht für Gehäuselüfter

+ gute Übertaktungseinstellungen  
+ keine Automatikfunktion  
+ kein integriertes Flash-Tool + nur englisch

Sehr gut ausgestattetes und günstiges Mainboard mit zwar soliden Übertakter-Features, aber spürbar weniger Optionen als die Konkurrenz.

Preis/Leistung **Gut**

85



## Joystick Logitech



Mit dem **G940** richtet sich Logitech an Fans von anspruchsvollen Flugsimulationen wie **Lock On: Modern Air Combat** oder **Flight Simulator X**. Neben dem eigentlichen Joystick mit acht Tasten sowie zwei Coolie Hats gehört auch eine auf Wunsch teilbare Schubkontrolle für zweimotorige Maschinen sowie eine Ruderpedaleinheit zum Lieferumfang. Alle Teile sind solide verarbeitet und rutschen nur bei hoher Krafteinwirkung, können dank vorgebohrter Löcher aber fest verschraubt werden.

In entsprechend programmierten Titeln wie **IL-2 Sturmovik** gefallen uns vor allem die sehr realistischen und fein abgestuften Force-Feedback-Effekte. Da die Position des Sticks über einen Sensor abgetastet wird, entfällt zudem der bei anderen Modellen nervende Anfangswiderstand beim Bewegen des Steuerhebels, und auch sanfte Kurskorrekturen gelingen sehr präzise. Am Fuß der Schubkontrolle befinden sich zudem acht beleuchtete Tasten, die in drei Farben den Zustand wichtiger Bordsysteme anzeigen können, etwa ob das Fahrgestell aus- oder eingefahren beziehungsweise beschädigt ist. Damit ist das **G940** die beste Flugkontrolle auf dem Markt, die sich mit einem Preis von 260 Euro aber nur für ambitionierte Freizeitpiloten lohnt.

FK

► GameStar.de-Quicklink: 6531

## Notebook Cyber-System



Außen »pfui«, innen »hui« – so lautet unser Fazit zum 1.900 Euro teuren Core-i7-Notebook **S115HD** von Cyber-System. Unter dem schlichten Plastikkleid und der Handballenaufkleber aus Lederimitat steckt ein Core i7 820QM mit vier Rechenkernen und einer Taktfrequenz von 1,73 GHz. Wenn ein Spiel oder Programm nicht alle vorhandenen Kerne ausnutzt, übertaktet sich der Prozessor auf bis zu 2,93 GHz – ein gewaltiger Sprung. Zusammen mit der GeForce GTX 260M sorgt die CPU für eine sehr gute Spieleleistung. **Crysis** läuft in hohen Einstellungen und der nativen Auflösung von 1366x768 mit stets flüssigen 37,4 Bildern pro Sekunde. **Call of Duty 4** oder **Unreal Tournament 3** stellt das **S115HD** auch in maximalen Details immer ruckelfrei dar.

Nicht überzeugen kann uns neben der mauen Optik das stark spiegelnde Display. An Spielen unter freiem Himmel oder im fahrenden Zug ist aufgrund der störenden Reflexionen nicht zu denken. Auch bei der Akkulaufzeit bekleckert sich das **S115HD** nicht mit Ruhm: Bereits nach 52 Minuten ohne Stromstecker gehen die Lichter aus. Übrigens: Wenn Sie das **S115HD** noch in diesem Jahr kaufen, schenkt Ihnen der Hersteller Cyber-System die Vollversion des Spiels **Batman: Arkham Asylum**.

HW

► GameStar.de-Quicklink: 6496

## Gehäuse Corsair



Mit dem rund 250 Euro teuren **Obsidian 800D** bietet Corsair zum ersten Mal ein Gehäuse an. Aber nicht mit Hochglanzoptik und Beleuchtungs-Schnickschnack – das Metallgehäuse präsentiert sich schlicht, in unauffälligem Anthrazit und mit einem großen Seitenfenster. Stattdessen setzt Corsair auf Funktionalität und hohe Qualität. Sämtliche Kanten sind abgerundet, alle Bauteile solide. Eine Besonderheit ist die Unterteilung des Gehäuses in drei Thermalzonen für Festplatten, Netzteil und Mainboard. Für die nötige Luftzirkulation sorgen drei 140-mm-Lüfter. Das Gehäuse bietet zudem Platz für einen weiteren 120-mm-Ventilator für die Festplatten sowie drei zusätzliche Ventilatoren oder ein Wasserkühlsystem mit bis zu drei integrierten Lüftern. Die Frischluftzufuhr erfolgt über einen Staubfilter im Boden des Gehäuses.

Ordnung und störungsfreien Luftstrom stellt die durchdachte Kabelführung sicher. Die meisten Strippen laufen hinter dem Mainboard-Schlitten vorbei und kommen erst durch gummierte Löcher in der Rückwand zum Vorschein. Über eine Tür in der Front erreichen Sie die Festplattenschächte, die blitzschnelles Austauschen der in den Rahmen eingesetzten Speichermedien erlaubt.

NG

► GameStar.de-Quicklink: 6538

### G940

Ca. Preis 260 Euro Hersteller Logitech

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Achsen	3
Anschluss	USB	Tasten	20, dreifach belegbar
Coolie Hat	4	Schubkontrolle	ja, zweigeteilt

#### BEWERTUNG

Präzision	sehr präzise auch bei sanften Manövern Coolie Hat schwammig	38/40
Technik	frei programmierbar tolles Force Feedback rutscht bei viel Kraft	19/20
Ausstattung	20 Tasten vier Coolie Hats Schubkontrolle Pedaleinheit	20/20
Ergonomie	fast alle Tasten und Schalter gut erreichbar nur für rechte Hände	8/10
Verarbeitung	sehr gut verarbeitet alle Teile solide Pedale aus Metall	9/10

Sehr präzise Kombination aus Joystick, Schubkontrolle und Pedaleinheit mit tollen, fein abgestuften Force-Feedback-Effekten, dicker Ausstattung und solider Verarbeitung.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

94

### S115HD

Ca. Preis 1.900 Euro Hersteller Cyber-System

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core i7 820QM	Grafikchip	GeForce GTX 260M
RAM	4,0 GByte	Display	15,6 Zoll
HDD	500 GB	Abmessungen	37,6x25,6x4,8cm

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	sehr schnell auch mit AA / AF nur bis 1600x1200 ruckelfrei	38/40
Display	scharf kräftige Farben spiegelt stark winkelabhängig	16/20
Technik	solide Verarbeitung rauscht hörbar unter Last kurze Akkulaufzeit	15/20
Ausstattung	HDMI / DVI eSATA Kartenleser Webcam kein Blu-ray	9/10
Erweiterbarkeit	Expresscard RAM und HDD austauschbar alle RAM-Slots belegt	8/10

Fazit Sehr schnelles Notebook mit neuestem Prozessor, flotter Grafikkarte und guter Vollversion. Verarbeitung, Akkulaufzeit und Optik sind aber nicht zeitgemäß.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

86

### Obsidian 800D

Ca. Preis 250 Euro Hersteller Corsair

#### TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	ATX, E-ATX, µ-ATX	Lüfter	3
Abmessungen	23x62x61cm	Frontports	USB, eSATA
3,5/5,25-Schächte	6/5	Sonstiges	HotSwap

#### BEWERTUNG

Ausstattung	Staubfilter Wasserkühlung möglich Schrauben / Kabel dabei	37/40
Verarbeitung	hochwertig Lüfter entkoppelt Seitenteile nicht ganz fest	18/20
Montage	Wände & Laufwerke schraubenlos Aussparung hinter CPU	17/20
Bedienung	Frontpanel Festplattenwechsel Filter nach hinten zu entnehmen	7/10
Design	geteilte Kühlung Kabelführung Luftzufuhr nur über Gehäuseboden	7/10

Fazit Großes, schlichtes Gehäuse mit cleverem Kühlsystem. Für 250 Euro trotz der hochwertigen Verarbeitung und der gelungenen Kabelführung sehr teuer.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

86

## Maus Coolermaster



Mit der **Sentinel Advance** versucht sich Cooler Master erstmals an einer Spielermouse. Wie der Preis von 65 Euro zeigt, soll der Nager gleich ganz oben mitspielen. Mit einem 5.600-dpi-Laser, beiliegenden Gewichten, internem Speicher für Profile und Makros, variabler Beleuchtung, einem Mini-Display zum Anzeigen der dpi-Einstellung sowie einem selbst erstellbaren Mini-Logo ist die **Sentinel Advance** auch entsprechend ausgestattet. Die Verarbeitung der Maus überzeugt, wirkt allerdings nicht ganz so solide wie die von Logitechs **G500**. Die Feuertasten schalten knackig, der Hub ist aber minimal höher als üblich, und das Mausrad könnte präziser sein.

In Spielen agiert die **Sentinel Advance** auf sehr hohem Niveau: Hektische Shooter und Klickorgien wie **Warcraft 3** meistert die Maus präzise und kontrolliert. Wer häufig die Abtastrate wechselt, freut sich über die gut erreichbaren dpi-Wahl-Tasten hinter dem Mausrad – so gelingen schnelle Wechsel zwischen Sniper- und Normalmodus. Die **Sentinel Advance** schmiegt sich dabei gut in rechte Hände. Da Ausstattung und Präzision auf dem Niveau von Logitechs **G500**, **G9x** oder Razers **Mamba** liegen, sollte für Ihre Entscheidung vor allem die Passform ausschlaggebend sein. **FK**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 6488

### Sentinel Advance

Ca. Preis 65 Euro Hersteller Coolermaster

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	8 Tasten
Abtastung	Laser (5.600 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi, Profile, Gewichte

#### BEWERTUNG

Präzision	sehr präzise + auch bei schnellen Manövern - Mausrad unpräzise	38/40
Technik	+ dpi-Wahl + interner Speicher - auf Hartplastik-Pads Probleme	19/20
Ausstattung	+ Makros + Zusatzgewichte + beleuchtet + Display	20/20
Ergonomie	+ sehr gut + Daumentasten gut erreichbar - nur für rechte Hände	9/10
Verarbeitung	+ gut verarbeitet + ummanteltes Kabel - nicht so solide wie G500	8/10

**Fazit** Solide verarbeitete Maus, die es hinsichtlich Präzision und Ausstattung mit den Topmodellen der Konkurrenz aufnehmen kann und die zudem ein Mini-Display hat.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

94

## Lenkrad Fanatec



Fanatec bündelt in der **Porsche 911 GT3 RS Clubsport Edition** das 170 Euro teure Lenkrad **Porsche 911 GT3 RS** mit der 200 Euro teuren **Clubsport**-Pedalerie. Die Kombi richtet sich mit einem Paketpreis von 300 Euro an Renn-Enthusiasten. Konfiguration, Verarbeitung und Anpassungsmöglichkeiten sind auf Profiniveau. So umschmeichelt echtes Alcantara-Leder das Volant, Pedale und Fußstütze bestehen aus solidem Metall. Wer um jede Zehntelsekunde kämpft, passt Widerstand und Ansprechpunkt des Bremspedals mit einem Potentiometer präzise an, während die Gummifüße und die Schraubbefestigung des Lenkrads ein Verrutschen verhindern. Die Force-Feedback-Effekte vermitteln meist ein realistisches Fahrgefühl. Selbst die Bremse beginnt zu stottern, wenn die Räder blockieren. Mit den beiden Schaltwippen am Lenkrad wechseln Sie Gänge blitzschnell.

Alles in allem ist die **Porsche 911 GT3 RS Clubsport Edition** ein Fest für Rennspiel-Enthusiasten mit großem Geldbeutel, wenn da nicht der teils zickige Treiber wäre. So stürzt die Software unter Windows 7 ab, und die Force-Feedback-Effekte streiken unter XP öfter. Bis diese Fehler behoben sind, ziehen wir in der Technik-Note drei Punkte ab. **HW**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 6487

### Porsche 911 GT3

Ca. Preis 300 Euro Hersteller Fanatec

#### TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	12	Force-Feedback	ja
Steuerkreuz	ja	Anschluss	USB
Schalthebel	ja	Befestigung	Schraubklemme

#### BEWERTUNG

Präzision	+ sehr präzise + gutes Force-Feedback... - ... aber mit Schwächen	38/40
Technik	+ großer Lenkeinschlag + einstellbare Pedalerie - fehlerhafter Treiber	16/20
Ausstattung	+ (fast) alles dabei - H-Schaltung nur gegen Aufpreis	19/20
Ergonomie	+ Schaltung variabel + rutschfeste Pedale - nicht höhenverstellbar	8/10
Verarbeitung	+ sehr gute Verarbeitung + hält bombensicher - wackliges Digi-Pad	10/10

**Fazit** Extrem hochwertiges, präzises und sensationell verarbeitetes Set aus Lenkrad und Pedalerie. Schelte gibt's für den mauen Treiber. Der Preis ist hoch, aber angemessen.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

91

Von Kopf bis Fuß bin ich ganz Ohr.

Als Sound-Experten können wir gut zuhören: Auch dann, wenn's um Ihre Fragen oder Probleme geht, helfen wir gern.



Sasha Danjusz, Kundenbetreuer bei Teufel

179,-<sup>€</sup>



### Multimedia-Zentrale Decoderstation 5

Diese universelle Anschluss- und Schaltzentrale für bis zu 8 Audioquellen macht jedes vollaktive Lautsprechersystem zum Hightech-Heimkinosystem. Mit Dolby Digital- und DTS-Decoder für die Wiedergabe von 5.1-Soundtracks und 32-stelligem Schönschrift-Display zur übersichtlichen Anzeige aller Funktionen.

#### Die Teufel Vorteile:

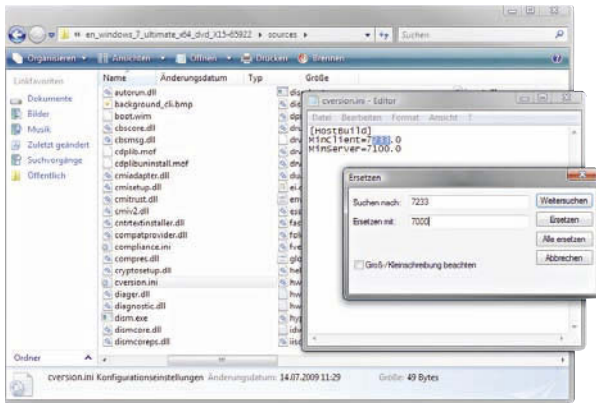
8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter [www.teufel.de](http://www.teufel.de)





# TECHtelmechtel

Von Windows 7 RC 1 auf finale Version wechseln / PhysX mit Geforce und Radeon / Anonymisierungsnetzwerk Tor / SLI-Notebook



So können Sie die Vorabversion von Windows 7 auf die finale Version aktualisieren.

## Windows 7

❖ Zurzeit habe ich auf meinem zweiten Rechner den Release Candidate 1 von Windows 7 installiert und möchte jetzt auf die fertige Version von Windows 7 umsteigen. Kann ich die Installation aktualisieren, ohne die Festplatte formatieren und Windows 7 neu aufspielen zu müssen?

Sebastian Dudziak

❖ Offiziell unterstützt Microsoft kein Upgrade von einer Vorabversion auf die fertige Ausgabe von Windows 7. Mit einem Trick funktioniert das aber: Starten Sie den Windows 7 Release Candidate und kopieren Sie den Inhalt der finalen Windows-7-DVD auf Ihre Festplatte. Dort öffnen Sie die Datei »cversion.inik« im Verzeichnis »Sources« und ändern die Zeile »MinClient=7233.0« in »MinClient=7000.0«. Nach dem

Speichern können Sie das Upgrade von der Platte aus durchführen. Allerdings empfehlen wir statt eines Upgrades eine Neuinstallation, um mögliche Upgrade-Probleme zu umschiffen.

## PhysX mit Geforce und Radeon

❖ Ich habe eine Zotac Geforce GTX 260. Nun möchte ich mir eine schnellere Grafikkarte kaufen – eventuell eine Radeon. Kann ich einfach zusätzlich zu meiner GTX 260 eine Radeon einbauen, die Geforce für PhysX hernehmen und die Radeon für die Spiele-Grafik? Clemens Gelhard

❖ Nein, das geht mittlerweile nicht mehr. In einer der letzten Treiberversionen hat Nvidia die Unterstützung für diese kombi-

nierte Betriebsart entfernt. Wahrscheinlich, um die Wahlfreiheit einzuschränken und die Kunden an Nvidia zu binden – denn mit zwei Geforce-Karten funktioniert das nach wie vor. Es lohnt sich auch nicht, ältere Treiber zu benutzen. Ohne die regelmäßigen Aktualisierungen werden sie zwangsläufig in dem ein oder anderen Spiel der nächsten Zeit Probleme bekommen.

## Anonymisierungsnetzwerk Tor

❖ In der Ausgabe 09/09 wollte Simone Oertel wissen, wie sie als »aus Deutschland kommend« im Internet identifiziert wird. Im Schlusssatz geben Sie den Hinweis, dass man das über Anonymisierungs-Software wie Tor umgehen kann. Dem möchte ich hinzufügen: Man kann zwar mit Tor seine Herkunft verschleiern, aber nicht beeinflussen, an welcher Stelle man rauskommt. Beispielsweise scheint es in der Türkei relativ viele »Exit-Knoten« zu geben. Ob es besser ist, türkische statt deutsche Banner zu sehen, sollte jeder für sich selbst entscheiden. Außerdem kann man nicht erkennen, ob man über von Crackern kontrollierte Systeme durch das Tor-Netzwerk geleitet wird. Während man sich also beim Surfen sicherer fühlt, laufen die Anfragen möglicherweise über einen Ausgangsknoten, der alle Daten inklusive Passwörter protokolliert.

Dominik Deobald

❖ Absolut richtig. Wer Tor benutzt, sollte praktisch alle Daten verschlüsseln, die über das Anonymisierungsnetzwerk wandern. Diese Information hätten wir unserer Antwort an Simone Oertel anfügen können, da haben Sie Recht.

## SLI-Notebook

❖ Ich besitze ein Alienware M17x-Notebook mit zwei Geforce GTX 260M im SLI. Ich schaffe es



Der Mehrschirmbetrieb klappt nur, wenn SLI deaktiviert ist.

einfach nicht, meinen externen Monitor zuzuschalten. In der Nvidia-Systemsteuerung finde ich unter »Mehrere Anzeigen einrichten« nur die Option »Einzelanzeige«. Ich habe gelesen, dass DualView mit SLI nicht funktioniert – kann das sein? Und dann habe ich noch ein zweites Problem: Wie aktualisiere ich den Grafikkarten-Treiber? Alexander Zrinyi

❖ In der Tat funktionieren SLI und DualView nicht parallel. Um das eine nutzen zu können, müssen Sie das andere im Treiber ausschalten und umgekehrt. Zur Frage der Treiberaktualisierung: Alienware-Notebooks werden von Nvidias offiziellem Notebook-Treiber unterstützt, den Sie auf der Website von Nvidia herunterladen können. ► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 6490 Nach dem Download sollten Sie zunächst den alten Treiber deinstallieren, den Rechner neu starten und erst dann die neuen Dateien einspielen.

DV



Das geht nicht mehr: eine ältere Geforce für PhysX und eine Radeon für die Grafik.

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post:  
IDG Entertainment Verlag,  
Redaktion GameStar,  
Stichwort: TECHtelmechtel  
Lyonel-Feining-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 12/2009

Mit der Veröffentlichung der neuen Grafikkarten-generation HD 5000 greift AMD in allen Preissegmenten an. Diese trumpfen bei günstigem Preis als erste DirectX-11-Karten und mit massig Leistung auf. Bis Nvidia nachziehen kann, sind die Radeons in fast allen Preisklassen spitze.

**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 BE Boxed	100 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus M4A78 Pro	70 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
A-Data XPG+ 4,0 GByte Kit DDR2-800	50 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
XFX Radeon HD 5770 / 1,0 GByte	140 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Samsung Spinpoint F1 320 GByte	30 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223B	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Cooltek CT-K2	30 €
<b>Netzteil</b>	
Sharkoon SHA550	50 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>490 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>NEU</b> +40 €
Gainward GeForce GTX 275	180 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	+60 €
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €

**Fazit** Flotter Spiele-PC mit DirectX-11-Einsteigergrafikkarte Radeon HD 5770. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**



### 1.000-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 1156</b>	
Core i5 750 Boxed	170 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus P7P55D	120 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1600	85 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
HIS Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	350 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music UAA	60 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate 7.200.11 1.500 GByte	100 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223B	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.025 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>NEU</b> -170 €
Gainward GeForce GTX 275	180 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-60 €
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	40 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core i5 750 und DirectX-11-Unterstützung durch AMD-Flaggschiff HD 5870.

Preis/Leistung **Sehr gut**



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 1366</b>	
Core i7 920	240 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>UPDATE</b>
Scythe Mugen 2	35 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI X58 Platinum	200 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Corsair XMS 6,0 GB Kit DDR3-1600	150 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
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	100 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Samsung SH-S223B / Sony BR-S100S	85 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec P183	130 €
<b>Netzteil</b>	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.490 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	-40 €
HIS Radeon HD 5870	350 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-60 €
Samsung Spinpoint F1 500 GByte	40 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

## Grafikkarten

### PCIe BIS 100 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus EAH4770 Formula** **PREISTIPP**  
► 77 ► 100 € ► 09/09 ► (02102) 959 90  
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

**2 Club 3D CGAX-4832I**  
► 73 ► 90 € ► 05/09 ► —  
flott, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4830 / 512 MByte

**3 Xpertvision 9600 GT Sonic**  
► 69 ► 70 € ► 05/09 ► —  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GByte

**4 Sparkle SF-PX98GT512D3**  
► 65 ► 80 € ► 10/08 ► —  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

**5 Xpertvision GF 9600 GT Sonic** **UPDATE**  
► 64 ► 75 € ► 10/08 ► —  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MByte

### PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 XFX Radeon HD 5770** **PREISTIPP** **NEU**  
► 88 ► 140 € ► 12/09 ► —  
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

**2 Asus EAH 5770** **NEU**  
► 87 ► 140 € ► 12/09 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

**3 Palit HD 4870 Sonic Dual Ed.**  
► 86 ► 170 € ► 05/09 ► —  
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GByte

**4 Sapphire HD 4890 VaporX** **UPDATE**  
► 86 ► 170 € ► 10/09 ► —  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB

**5 Powercolor HD 4890 PCS+**  
► 85 ► 175 € ► 09/09 ► —  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GByte

### PCIe BIS 300 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 HIS Radeon HD 5850** **PREISTIPP** **NEU**  
► 90 ► 250 € ► 12/09 ► —  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**2 Sapphire Radeon HD 5850** **NEU**  
► 90 ► 250 € ► 12/09 ► —  
sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**3 Zotac GeForce GTX 275** **NEU**  
► 87 ► 220 € ► 12/09 ► (01805) 727 744 73  
schnell, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 1.792 MByte

**4 Zotac GeForce GTX 285**  
► 87 ► 290 € ► 05/09 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, leicht hörbar, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GByte

**5 Zotac GeForce GTX 275 AMP!**  
► 86 ► 220 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73  
schnell, leise, übertaktet, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte

### PCIe AB 300 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 HIS Radeon HD 5870** **PREISTIPP** **NEU**  
► 92 ► 350 € ► 12/09 ► —  
schnellste Einchip-Karte, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**2 Sapphire Radeon HD 5870** **NEU**  
► 92 ► 350 € ► 12/09 ► —  
extrem schnell, relativ leiser DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**3 XFX Radeon HD 5870** **NEU**  
► 92 ► 350 € ► 12/09 ► —  
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**4 MSI R 5870-PM2DIG** **NEU**  
► 91 ► 360 € ► 12/09 ► (01805) 251 512  
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**5 Zotac GeForce GTX 295**  
► 89 ► 390 € ► 10/09 ► (01805) 727 744 73  
schnellste Grafikkarte, DirectX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB



## Monitore

TFTs 22 – 23 ZOLL  
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung Syncm. 2243BW**

► 87 ► 180 € ► 04/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**2 Samsung Syncmaster T220** **PREISTIPP**

► 84 ► 170 € ► 07/08 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

**3 Viewsonic VX2260MW**

► 84 ► 170 € ► 04/09 ► (02154) 91 80

voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**4 LG W2253TQ**

► 81 ► 170 € ► 10/09 ► –

voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080 / 21,5 Zoll

**5 LG W2242PM** **UPDATE**

► 81 ► 200 € ► 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 ► 600 € ► 07/08 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

**2 HP W2228H** **PREISTIPP**

► 89 ► 230 € ► 03/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**3 Samsung Syncmaster 2263DX** **UPDATE**

► 89 ► 310 € ► 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** **UPDATE**

► 85 ► 240 € ► 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** **PREISTIPP**

► 87 ► 250 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 Benq V2400W** **UPDATE**

► 84 ► 290 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Fujitsu Amilo SL 3260W** **UPDATE**

► 82 ► 300 € ► 06/09 ► –

voll spielefähig, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Iiyama B2409HDS** **UPDATE**

► 81 ► 230 € ► 06/09 ► –

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

**5 Benq M2400HD** **UPDATE**

► 81 ► 240 € ► 06/09 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig mit aufsteckbarer Webcam, 1920x1050 / 24 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL  
AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC 2470WVX** **PREISTIPP**

► 91 ► 420 € ► 07/08 ► (089) 996 990

voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 NEC 24WMGX3**

► 90 ► 450 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, brillantes Bild, kräftige Farben, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Eizo HD2442W** **UPDATE**

► 89 ► 1.200 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Samsung 245T** **UPDATE**

► 88 ► 700 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

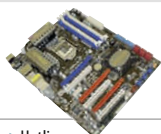
voll spielefähig, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

**5 NEC 2490WUXi** **UPDATE**

► 88 ► 730 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

## Mainboards

SOCKEL 1156  
CORE i5 / CORE i7

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asrock P55 Deluxe** **NEU**

► 92 ► 160 € ► 12/09 ► –

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

**2 MSI P55-GD80** **NEU**

► 92 ► 190 € ► 12/09 ► (01805) 251 512

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55

**3 Gigabyte P55-UD6** **NEU**

► 90 ► 190 € ► 12/09 ► (01803) 428 468

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

**4 Asus P7P55D** **PREISTIPP**

► 88 ► 120 € ► 12/09 ► (02102) 959 90

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

**5 Elitegroup P55H-A** **NEU**

► 85 ► 110 € ► 12/09 ► –

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKEL 775  
BIS 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P45 Platinum** **UPDATE**

► 90 ► 90 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / Crossfire / Intel P45

**2 Gigabyte P43-ES3G** **PREISTIPP**

► 80 ► 60 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

schnell, lautlos / DDR2-1200 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

**3 Gigabyte EP41 UD3L**

► 78 ► 55 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

schnell, lautlos / DDR2-800 / kein Crossfire oder SLI / Intel G41

**4 Gigabyte EP45 UD3L** **UPDATE**

► 77 ► 80 € ► 07/09 ► (01803) 428 468

sehr schnell, lautlos / DDR2-1366 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

**5 MSI P45 Neo-F** **UPDATE**

► 73 ► 75 € ► 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**

► 92 ► 130 € ► 09/09 ► (02102) 959 90

Micro-ATX-Board / DDR2-1300 / Crossfire / Intel P45

**2 EVGA Nforce 780i SLI FTW**

► 90 ► 140 € ► 09/09 ► –

Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / SLI / Nvidia Nforce 780i

**3 Asus P5Q Deluxe** **PREISTIPP**

► 85 ► 125 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

**4 MSI P45D3 Platinum** **UPDATE**

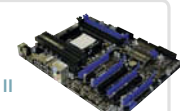
► 84 ► 140 € ► 08/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

**5 MSI P35 Platinum** **UPDATE**

► 79 ► 110 € ► 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**

► 93 ► 140 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

**2 Asus M4A78T-E**

► 90 ► 110 € ► 09/09 ► (02102) 959 90

Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX

**3 Gigabyte MA790XT-UD4P** **UPDATE**

► 89 ► 110 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X

**4 Gigabyte MA770T-UD3P**

► 83 ► 70 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

ordentliche Ausstattung / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

**5 MSI 770-C45** **PREISTIPP**

► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

## 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** **UPDATE**

► 89 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10

perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

**3 Soundblaster X-Fi Elite Pro**

► 89 ► 230 € ► 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**

► 84 ► 90 € ► 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 E 300**

► 92 ► 270 € ► 08/09 ► (030) 300 93 00

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

**2 Teufel Concept F** **PREISTIPP**

► 91 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00

bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

**3 Teufel CEM Power Edition**

► 90 ► 200 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

**4 Creative Gigaworks S750** **UPDATE**

► 87 ► 450 € ► 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 ► 280 € ► 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 Razer Megalodon**

► 90 ► 150 € ► 10/09 ► (01805) 125 133

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

**2 Beyerdynamic MMX 300**

► 90 ► 300 € ► 01/08 ► –

extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

**3 Logitech G35**

► 89 ► 90 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

**4 Sennheiser PC 350** **UPDATE**

► 89 ► 130 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96

bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

**5 Razer Carcharias** **PREISTIPP**

► 88 ► 80 € ► 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 04/08 ► —  
präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

## 4 Razer Salmosa

► 80 ► 25 € ► 10/08 ► (01805) 125 133  
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

## 5 Microsoft Sidewinder X5

► 78 ► 40 € ► Online 10/08 ► —  
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände

## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G19

UPDATE

► 87 ► 130 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65  
Luxus-Tastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

## 2 Roccat Valo

► 84 ► 100 € ► 11/09 ► —  
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

## 3 Microsoft Sidewinder X6

PREISTIPP

► 82 ► 50 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68  
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

## 4 Steelseries 7G Pro Gaming

► 79 ► 100 € ► 08/08 ► (0045) 702 500 75  
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

## 5 Logitech G15, zweite Edition

UPDATE

► 78 ► 60 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65  
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

UPDATE

► 92 ► 330 € ► 05/08 ► —  
extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

## 2 Fanatec Porsche 911 GT3 RS

NEU

► 91 ► 300 € ► 12/09 ► —  
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung, tolle Pedale

## 3 Logitech G25

UPDATE

► 87 ► 160 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 4 Thrustmaster Ferrari F430

PREISTIPP

► 84 ► 100 € ► 03/09 ► (09123) 965 80  
starkes Force Feedback, teils Metall, präzise

## 5 Logitech Momo Racing FF

► 79 ► 75 € ► 02/05 ► (069) 920 321 65  
gutes Force Feedback, tolle Pedale

## 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 Logitech G500

PREISTIPP

► 95 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten

## 3 Razer Mamba

► 95 ► 110 € ► 06/09 ► (01805) 125 133  
extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

## 4 Razer Lachesis

UPDATE

► 94 ► 50 € ► 12/07 ► (01805) 125 133  
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

## 5 Roccat Kone

► 94 ► 60 € ► 11/08 ► —  
extrem präzise, tolle Ausstattung, nur für rechte Hände

## GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Big Ben Wireless Gamepad

PREISTIPP

► 78 ► 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 Thrustmaster Wireless Dual Tr.

UPDATE

► 76 ► 25 € ► 03/06 ► (09123) 965 80  
präzise, Force Feedback, Funkübertragung

## 5 Logitech Cordless Rumblepad 2

► 76 ► 40 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65  
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G940

NEU

► 94 ► 260 € ► 12/09 ► (069) 920 321 65  
tolle Ausstattung, Schubkontrolle, Pedale, Force Feedback

## 2 Saitek X52 Pro

► 89 ► 135 € ► 02/07 ► (089) 546 757 0  
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

## 3 Logitech Freedom 2.4

► 83 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65  
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

## 4 Thrustmaster Flightstick X

PREISTIPP

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► (09123) 965 80  
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

## 5 Hama Outlandish

UPDATE

► 69 ► 25 € ► 02/07 ► (09091) 50 20  
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

## Spiele-Notebooks



## BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Asus G60VX

UPDATE

► 88 ► 1.200 € ► 10/09 ► (02101) 959 90  
Core 2 Duo P9400 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 16 Zoll

## 2 MSI GT627

► 83 ► 1.200 € ► 04/09 ► (01805) 251 521  
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9800M GS / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 3 Samsung R560 Aura P8700 Diego

► 82 ► 1.200 € ► Online 07/09 ► Quicklink: 6365  
Core 2 Duo P8700 / GeForce 9600M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 4 MSI GT735

PREISTIPP

► 78 ► 1.000 € ► 12/08 ► (01805) 251 521  
Turion X2 Ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 5 Asus G50V

UPDATE

► 76 ► 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

UPDATE

► 90 ► 1.600 € ► 07/09 ► (08231) 968 760  
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 3 Alienware M17X

UPDATE

► 87 ► 2.000 € ► 10/09 ► (0800) 100 20 79  
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 4 Cybersystem SI15 THD

NEU

► 86 ► 1.900 € ► 12/09 ► —  
Core i7 820 QM / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,6 Zoll

## 5 mySN XMG8

PREISTIPP

► 85 ► 1.500 € ► 10/09 ► —  
Core 2 Duo P9700 / GeForce GTX280M / 4,0 GB RAM / 18,4 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

UPDATE

► 90 ► 35 € ► Online 05/09 ► —  
sehr leise, sehr gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775, 1366 / 840 g

## 3 Corsair Hydro Series H50

► 90 ► 65 € ► 11/09 ► —  
leistungsstarker Wasserkühler / Sockel 939, AM2/3, 775, 1366 / 1,2 kg

## 4 Zalman CNPS 9700 LED

► 88 ► 40 € ► 06/07 ► (01805) 905 071  
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

## 5 Asus Triton 81

► 86 ► 40 € ► 08/09 ► (02102) 959 90  
gute Kühlleistung, einfache Montage / Sockel 1366, AM2, 775 / 695 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

► 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 ► 35 € ► 08/09 ► —  
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt auch auf High-End-Karten

## Laufwerke



## DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Samsung SH-S202

PREISTIPP

► 87 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5985  
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/16/20 / SATA / 36 Monate Garantie

## 2 LG GSA-H55N

UPDATE

► 87 ► 35 € ► Online ► Quicklink: 5533  
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

## 3 Samsung SH-S183

UPDATE

► 84 ► 20 € ► Online ► Quicklink: 5743  
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/8/8 / SATA / 36 Monate Garantie

## 4 LG GSA-H62N

► 79 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5531  
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

## 5 LG GSA-H12N

► 76 ► 40 € ► Online ► Quicklink: 545  
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate GarantieAlle Laufwerkstests in Zusammenarbeit mit  
PCWELT  
FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Western Digital Velociraptor

UPDATE

► 67 ► 190 € ► Online ► Quicklink: 5386  
300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

## 2 Samsung Ecogreen F2 HD502HI

PREISTIPP

► 64 ► 40 € ► Online ► Quicklink: 6368  
500 GByte / 5.400 U/min / 16 MByte Cache / SATA

## 3 Samsung Ecogreen F2 HD154UI

► 64 ► 85 € ► Online ► Quicklink: 6367  
1.500 GByte / 5.400 U/min / 32 MByte Cache / SATA

## 4 Samsung Spinpoint F1 RAID HD103UJ

► 57 ► 110 € ► Online ► Quicklink: 5984  
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

## 5 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

► 53 ► 70 € ► Online ► Quicklink: 5742  
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA



# Das neue Battlenet

Auf seiner Hausmesse hat Blizzard mit großem Tamtam die modernisierte Internet-Plattform enthüllt. Doch unsere investigativen Top-Reporter wissen schon jetzt: **Alles Quatsch, das neue Battlenet sieht ganz anders aus.**



GR

## GameStar-Fotoroman Folge 124: Die Konsequenz







Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 01/2010  
am 25. November.

Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Test: Left 4 Dead 2

Obwohl Valve den ersten Teil von **Left 4 Dead** erst vor kurzem mit umfangreichen neuen Inhalten versorgt hat, will uns der Entwickler im November schon **Left 4 Dead 2** schmackhaft machen. Das Spielprinzip bleibt dasselbe, das schlagkräftige Zombiejäger-Team ist neu. Ob sich die Anschaffung der Fortsetzung der Multiplayer-Zombiejagd trotzdem lohnt, wenn man schon den Vorgänger besitzt, und ob Valve interessante Neuerungen eingebaut hat, klären wir im großen Test in der nächsten Ausgabe.



## Test: Modern Warfare 2

Der heiß erwartete Ego-Shooter ist öfter Grund für Aufregung, erst mit einer Preiserhöhung, dann mit einer angeblichen Verschiebung. In der nächsten Ausgabe testen wir, ob **Modern Warfare 2** auch spielerisch taugt, den Puls in die Höhe zu treiben.



## Preview: Colin McRae: Dirt 2

**Dirt 2** ist nach **Need for Speed: Shift** die nächste Rennspiel-Hoffnung. Die Rallye-Serie wird zwar nicht komplett umgekrempelt wie der **NFS**-Kollege, aber mit sinnvollen Neuerungen wollen die Entwickler nicht geizen. Wir verraten neue Details.



## Preview: Aliens vs. Predator

Der Horror-Shooter schickt Sie als Alien, Predator und Marine auf die Jagd nach den jeweils anderen. Im Multiplayer-Modus kämpfen Marines gegen die gefährlichen Außerirdischen. Was **Aliens vs. Predator** noch bietet, verraten wir in unserer Preview.

## Die beste Spiele-Hardware

Rechtzeitig zum Weihnachtswunschzettel recherchieren wir für Sie die beste Spiele-Hardware. Egal ob Grafikkarte, TFT oder Maus – in unserem Schwerpunkt versammeln wir die günstigsten Schnäppchen, die stärksten Preis-Leistungs-Sieger und Kauf-Tipps für große Budgets.



## Spielkultur rund um den Globus

Warum ist Starcraft in Korea so erfolgreich? Warum reagieren die Amerikaner so empfindlich auf Nacktheit, nicht aber auf explodierende Köpfe? Warum mag außer den Deutschen kaum jemand Siedler-Spiele? Im Report über Spielgewohnheiten aus der ganzen Welt antworten wir auf diese und viele weitere Fragen.

**Verlag**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer**  
André Horn  
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**  
York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan  
**Mitglieder der Geschäftsleitung**  
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine)  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brieft@gamestar.de](mailto:brieft@gamestar.de)

**Chefredakteur**  
Stellv. Chefredakteur  
Leitender Redakteur  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt  
Daniel Visarius

**Redaktion**  
Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Nico Gutmann (Praktikant), Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Stefan Dworschak (Trainee)  
Jan Gerwat (Praktikant), Sara Geller (Praktikant)  
Gunnar Lott

**Director of Online and New Business**  
Online  
Frank Maier (Ltd.), René Heuser,  
Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider (Trainee)  
**Medien-Produktion**  
David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,  
Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukch (Trainee)  
Christian Seliger (Praktikum)

**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Sigrun Rüb  
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl, Julia Klose (Trainee)  
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl  
Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukch (Trainee)  
Isa Stamp, Anita Thiel

**Redaktionsassistent**  
Freie Mitarbeiter  
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister, Patrick C. Lück,  
Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Fabian Lein,  
Benedikt Plass-Fleckenkämper, Marion Schneider  
**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 (2 DVDs): 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, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70  
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb**  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland  
Assistentin  
Vertriebsmarketing  
Anschrift wie Redaktion  
Josef Kreitmair (-243)  
Melanie Stahl (-738)  
Matthias Weber (Ltd.) (-154),  
Manuela Eue (-156)  
Vertrieb Handelsauflage  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage**  
Online-Reichweite (IVW 9/2009)  
(IVW Q III/2009): 142.428 verkaufte Hefte  
34.271.123 Page Impressions  
5.905.694 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  
Jutta Eckebrecht  
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,  
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright  
Layout-Entwurf  
Titel  
IDG Entertainment Media GmbH  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de

**Fotos**  
Einsendungen  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Haftung**  
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.  
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefen keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich zur Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.