



## GameStar 02/2010

### So war 2009: Krise & Chancen

**Krise und Amok** Der Weihnachtsbaum auf unserem Teamfoto oben schreit es heraus: Mal wieder geht ein Jahr zu Ende. Doch was war das für ein Jahr aus der Sicht von Spielern? Welchen Einfluss haben die Ereignisse der vergangenen 365 Tage auf unser Hobby?

Da wäre zunächst die **Finanzkrise**, die alle Bereiche des öffentlichen und oft auch privaten Lebens überschattet. Aber weil wir alle des Themas mehr als überdrüssig sind, fassen wir nur kurz zusammen: In den USA werden Häuser verschenkt, die Verschenker gehen pleite, die Häuser werden den Beschenkten wieder weggenommen, damit sie verrotten, und Pandemic wird von EA geschlossen. Auch viele weitere Entwicklerstudios machen dicht, denn die Großen (allen voran EA) müssen Kosten sparen; vielen Kleinen geht schlicht die Puste aus. Auch Ascaron schließt die Türen. So weit, so schlecht.

Und schlecht geht's weiter: Im März erschießt in der Kleinstadt **Winnenden** ein 17-jähriger 15 Menschen. Die Politik sucht nach Gründen, ist hilflos, die Diskussion bewegt sich, angefangen von den üblichen Verdächtigen (wenn auch insgesamt differenzierter geführt als bisher), in Richtung PC- und Videospiele als mögliche Ursache für das Unfassbare. Stärker im Fokus der politischen Kritik steht diesmal allerdings das Waffengesetz. Trotzdem gibt es einige populistische Versuche, die verhassten sogenannten »Killerspiele« verbieten zu lassen, das Leid von Winnenden scheint den Spielegegnern das geeignete Vehikel. Doch Widerstand formiert sich: Im **VDVC** organisieren sich zum ersten Mal die Spieler selbst auf Bundesebene und demonstrieren gegen fehlerhafte Berichterstattung und für ihre Rechte.

**Gute Nachrichten** Doch es gab auch viel Gutes: Die erste **Gamescom** in Köln wird ein voller Erfolg, die **E3** in Los Angeles erstrahlt in alter Pracht. Kleine Publisher und Entwicklerstudios feiern Erfolge mit Nischenprodukten, in Deutschland wird erstmals von der Politik der **Deutsche Spielepreis** (wenn auch unter teils merkwürdigen Vorgaben) verliehen, wir haben **sieben neue Mitarbeiter** eingestellt. Und die neuen **USK-Logos** sind zwar echt groß, aber lange nicht so hässlich wie befürchtet. All das und noch viel mehr lesen Sie in der nächsten Ausgabe in der Tiefe analysiert in unserem großen Jahresrückblick. Wir wünschen Ihnen ein frohes Fest und ein glückliches neues Jahr 2010.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

### Jetzt im Handel: WoW-Magazin 01/10



Folgen Sie uns in der neuesten Ausgabe unseres WoW-Magazins in die **Eiskronen-Zitadelle** und legen Sie auf dem Weg zu Arthas erfolgreich die ersten Bosse um – unsere Taktiken zeigen, wie! Wenn Ihnen eher zum Entspannen zumute ist, bilden Sie Ihren Helden doch in der **Kunst des Verzauberns**

oder folgen Sie den Tipps des **Aion-Berufes-Guides**. Das alles und viel mehr jetzt im Heft!

### Offizielles Sims Magazin 01/10



Das neue »Die Sims - Das offizielle Magazin« mit Themenschwerpunkt zum Addon **Reiseabenteuer** kommt mit **20 exklusiven Objekten** auf der Heft-DVD an den Kiosk: China- und Winterhäuser, Schneemann, Schlitten und Weihnachtsmuster stimmen jeden Sim in Feiertagslaune ein. Zusätzlich im Heft: **24 Geschenkanhänger mit Weihnachtsmotiven**.



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar

### Top-Thema Saboteur

Saboteur ist eine der Überraschungen dieses Jahres. Das letzte Spiel des Entwicklers Pandemic (EA schließt das Studio) überträgt die offene Spielmechanik von GTA überzeugend in das Paris des Zweiten Weltkriegs und erzählt eine packende Geschichte. In fünf Videos mit einer Gesamtlänge von 18 Minuten zeigen wir Ihnen die Stärken und Schwächen des Titels.



02/2010



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar

DVD-Inhalt 02/2010

### Daten, Programme

**VOLLVERSION**  
Rise of Nations Gold  
Ski Challenge 2010

**DEMOS**  
Colin McRae: Dirt 2  
Torchlight  
**EXTRAS**  
GameStar Ausgabe 02/00 (PDF)  
GameStar DVD-Inlay 02/2010 (PDF)  
Heroes in the Sky (Client)  
Ski Challenge 2010

**PATCHES**  
Aktuelle Updates  
**PROGRAMME**  
Nützliche Tools

### Video Die Siedler 7



In unserem exklusiven Preview-Video werfen wir einen Blick auf den Stand der Entwicklung des jüngsten Teils der beliebten Aufbau-Spiel-Serie.

### Videos

#### TOPSPIEL

Saboteur  
- Die Spielwelt  
- Das Intro  
- So spielt es sich  
- Der Prolog  
- Fazit

#### PREVIEWS

Bioshock 2  
Dark Void  
Die Siedler 7  
M.U.D. TV  
Mass Effect 2  
Splinter Cell: Conviction (ab 18!)  
Star Trek Online  
Metro 2033

#### TESTS

15 Days  
Drift City  
James Cameron's Avatar: Das Spiel  
Left 4 Dead 2 (ab 18!)  
Lego Indiana Jones 2  
Serious Sam HD  
**SPECIAL**  
Die Redaktion 51  
Die Redaktion 51: Outtakes  
Rückblick GS 02/00  
Test-Check  
World of Warcraft Patch 3.3

#### EXTRAS

Blood Bowl: Dark Elves Ed. (Trailer)  
Napoleon: Total War (Trailer)  
Spec Ops (Trailer)

02/2010

VOLLVERSION: Rise of Nations Gold

GameStar

GameStar

VOLLVERSION: Rise of Nations Gold

02/2010

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

### Rollenspiel + Extras: Atlantica Online



Das kostenlose Online-Rollenspiel Atlantica Online ist ein ungewöhnlich gehaltvoller Vertreter des Genres: Sie steuern eine Gruppe, gekämpft wird rundenweise. Exklusiv für GameStar-Leser: Zusätzlich zum Client erhalten Sie Gegenstände im Wert von 11,49 Euro, die den Einstieg in das Spiel erleichtern.



02/2010



### Vollversion: Loki

Das 2007 erschienene Action-Rollenspiel handelt von Mord in der Götterwelt. Im GameStar-Test erreichte es 76 Punkte. Für Genre-Liebhaber trotz einiger Schwächen absolut spielenswert.

### Demo: Operation Flashpoint 2

Mit dem zweiten Teil der Militärsimulation bewegt sich Codemasters in Richtung Actionspiel, was auf deutliche Kritik gestoßen ist. Anhand unserer großen Demo können Sie sich nun selbst ein Bild machen.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 02/2010

**ONLINE-ROLLENSPIEL**  
Atlantica Online

**VOLLVERSION**  
Loki

**DEMOS**  
James Cameron's Avatar  
Operation Flashpoint: Dragon Rising

**VIDEOS**  
Hall of Fame: Shogun  
Colin McRae: Dirt 2 – Vergleich Konsole vs. PC

**PATCHES**  
Blood Bowl V1.1.2.1  
Call of Duty: World at War V1.7 (von 1.6)  
Hearts of Iron 3 V1.3  
Trackmania United Forever V2.11.25

**TREIBER**  
Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7

**PROGRAMME**  
7-Zip V4.65 (int.)  
CPU-Z V1.52.2 (engl.)  
DateiCommander V11  
DOSBox V0.73  
Irfan View V4.25 und mehr

### Demo Avatar



Das Spiel zum mit Spannung erwarteten Film von James Cameron bietet solide Action-Kost mit schöner Grafik und simplen Rollenspiel-Elementen.

### Hall of Fame Shogun



Als die Soldaten noch platte Sprites waren: Diesen Monat werfen wir einen Blick zurück auf den Urahn der Total War-Reihe.

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

02/2010

VOLLVERSION: Loki

GameStar

GameStar

VOLLVERSION: Loki

02/2010





## 22 Titel

### Star Trek Online vs. Star Wars: The Old Republic

Die Entwicklerstudios Cryptic und Bioware treten zum ultimativen Krieg der Sterne an. Wir vergleichen die beiden Online-Konkurrenten und klären die Frage, welcher Typ von Rollenspieler zum Phaser und welcher zum Lichtschwert greifen sollte.



#### Preview

DVD  
Video-Special

**40 Bioshock 2** Wir tauchen ab und erkunden die Unterwasser-Stadt Rapture auf eigene Faust. Bioshock 2 liefert vor allem mehr Tiefgang. Im doppelten Sinn.



#### Preview

DVD  
Video-Special

**50 Metro 2033** Erstmals in der Redaktion gespielt: Warum Metro 2033 der packendste Ego-Shooter des kommenden Jahres werden könnte.

## Titelstory

### Star Trek Online vs. Star Wars: The Old Republic

Mega-Preview ..... 22  
Das Universum ..... 24

Die Klassen ..... 26  
So spielt es sich ..... 28  
Interview & Fazit ..... 30

## Aktuell

News ..... 10  
GameStars 2009 ..... 14  
Termin-Update + Warteliste ..... 16

## DVD-Highlights



### Vollversion Rise of Nations

Brian Reynolds (**Civilization 2**) kombiniert temporeiche Echtzeit-Schlachten mit einem rundenbasierten Welteroberungsmodus. Clevere KI-Gegner, die durchdachte Steuerung sowie der immense Umfang machen **Rise of Nations** zum Pflichtprogramm für jeden PC-Feldherrn.

## Topspiel-Video Saboteur

Der Überraschungshit in vier Videos. Petra Schmitz stellt die Spielwelt, die Missionen und den charmannten Helden des gelungenen Pandemic-Shooters vor.

## DVD-XL-Highlights



Inkl.  
**11€**  
Turbo-Level-Pack!

### Online-Rollenspiel Atlantica Online

Exklusiv bei GameStar: das Turbo-Level-Paket mit 15 Segenstränken, die Ihnen für je 50 Kämpfe einen Bonus von 150 Prozent auf Erfahrungspunkte und den ausgeteilten Schaden beschern. Das Item-Set kostet normalerweise **11,49 Euro**, über den GameStar.de-Quicklink 6641 bekommen Sie es gratis.

## Demos Avatar & Operation Flashpoint 2

Demos werden immer umfangreicher. Bei uns sparen Sie sich den zeitraubenden Download. Diesmal dabei: **Avatar** und **Operation Flashpoint: Dragon Rising**.

## Previews

### Kurzreviews

Lost Planet 2 ..... 18  
Scivelation ..... 18  
Cursed Mountain ..... 18  
Lego Harry Potter ..... 19  
M.U.D. TV ..... 19  
A New Beginning ..... 19  
King Arthur ..... 20  
Dark Void ..... 20

### Previews

Spec Ops: The Line ..... 34  
Bioshock 2 ..... 40  
Die Siedler 7 ..... 44  
Napoleon: Total War ..... 48  
Metro 2033 ..... 50  
Mass Effect 2 ..... 52  
Anno 1404: Venedig ..... 54





**64 Saboteur** Durch seinen coolen Helden und die stilvolle Spielwelt avanciert Pandemics Schwarzweiß-Shooter zum rasant erzählten Action-Juwel.



**52 Mass Effect 2** Ende Januar geht Biowares Rollenspiel-Trilogie in die nächste Runde. Wir haben den Auftakt des potenziellen Hits begeistert gespielt.



**126 Komplett-PCs** Jeder Fachhändler bietet preisgünstige Fertig-PCs an. Aber sind die auch gut? Wir haben die zehn besten Angebote für Sie herausgesucht.



**116 Microsofts PC-Strategie** Schließungen vieler Entwicklerstudios, ein halbgares Games for Windows: Ist Microsoft der PC-Spielemarkt egal?

## Tests

Das Team	58
So werten wir	60
Aktuelle Spiele / Patches	62

## Action

Action-Hitliste	63
Saboteur	64
James Cameron's Avatar	70
Left 4 Dead 2	74
Star Trek D.A.C.	77
Lego Indiana Jones 2	80
Serious Sam HD	82

## Strategie

Strategie-Hitliste	85
League of Legends	86
Elven Legacy Trilogie	87

## Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	89
Der Herr der Ringe Online:	
Die Belagerung des Dürsterwalds	90
Saw: The Game	92
15 Days	94
CSI: Tödliche Absichten	96
Greed	98
Tales of Monkey Island:	
Rise of the Pirate God	98

## Sport

Sport-Hitliste	99
Drift City	100
Football Manager 2010	101

## Magazin

Leserbriefe	104
Fehler!	106
GameStar Interaktiv:	
»Modern Age«	107
Verlosung	108
Report: So spielt die Welt	110
Report:	
Microsofts PC-Strategie	116

Hall of Fame:	
Shogun: Total War	120

## Hardware

Hardware-News	124
Hardware-Referenzklassen	125

## Schwerpunkt

Spiele-PCs aus der Schachtel	126
Spiele-PCs bis 1.500 Euro	128
Windows 7:	
Fragen & Antworten	132

## Test des Monats

Radeon HD 5970 im Test	134
------------------------	-----

## Einzeltests

23-Zoll-TFT: Acer T230H	138
Kabelmaus: Ozone Smog	138
22-Zoll-TFT: AOC V22+	138
Funkmaus: Roccat Kova	139
Tastatur: Logitech G110i	139
Grafikkarte: Colorful	
iGame Geforce GTX 275	139

## Service

TECHtelmechtel	140
Einkaufsführer	142

## Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	145
Impressum / Vorschau	146

## Spiele in dieser Ausgabe

15 Days	Test	94
A New Beginning	Preview	19
Anno 1404	News	11
Anno 1404: Venedig	Preview	54
Batman: Arkham Asylum 2	News	12
Battlefield Heroes	News	11
Bioshock 2	Preview	40
Blood Bowl	Patches	62
Borderlands	Patches	62
CSI: Tödliche Absichten	Test	96
Cursed Mountain	Preview	18
Dark Void	Preview	20
Dead Space 2	News	10
DHdR Online: Die Belagerung des Dürsterwalds	Test	90
Die Siedler 7	Preview	44
Drift City	Test	100
Elven Legacy Trilogie	Test	87
Football Manager 2010	Test	101
Greed	Test	98
James Cameron's Avatar	Test	70
King Arthur	Preview	20
League of Legends	Test	86
Left 4 Dead 2	Test	74
Lego Harry Potter	Preview	19
Lego Indiana Jones 2	Test	80
Lost Planet 2	Preview	18
Mass Effect 2	Preview	52
Metro 2033	Preview	50
M.U.D. TV	Preview	19
Napoleon: Total War	Preview	48
Need for Speed: Shift	Patches	62
Prince of Persia: Forgotten Sands	News	12
Risen	News	13
Saboteur	Test	64
Sacred 2: Ice & Blood	Patches	62
Saw: The Game	Test	92
Scivation	Preview	18
Serious Sam HD	Test	82
Serious Sam HD: The Second Encounter	News	12
Shogun: Total War	Klassiker	120
Spec Ops: The Line	Preview	34
Stargate: Resistance	News	12
Star Trek D.A.C.	Test	77
Star Trek Online	Titelstory	22
Star Wars: The Force Unleashed 2	News	12
Star Wars: The Old Republic	Titelstory	22
Tales of Monkey Island: Rise of the Pirate God	Test	98
Tomb Raider 9	News	13
Venetica	Patches	62
World of Warcraft	Patches	62



# 2010: Das Jahr der Downloads

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

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader

**Kostenpflichtige Downloads und Direktvertrieb von Spielen über das Internet boomen. Ihr Anteil wird 2010 massiv wachsen. Downloads gelten als neue Waffe im Kampf gegen Raubkopien.**

Der Wandel weg von der verpackten Ladenversion hin zu direktem Download von Spielen dürfte sich 2010 weiter beschleunigen. Der Einzelhandelsverkauf von Spielen ging in den USA 2009 um rund 5 Prozent zurück; Schuld daran ist

nicht allein die Wirtschaftskrise. Denn parallel boomt der Internet-Vertrieb. »Digitale Distribution wächst derzeit um 20 Prozent pro Jahr«, sagt John Riccitiello, der Chef von Electronic Arts. Der Umsatz der Online-Plattform Steam hat sich laut Valve verdoppelt, Konkurrenten wie Direct2Drive erreichen Wachstumsquoten von 50%. Analysten schätzen den Gesamtanteil von digitalen Spielverkäufen zwar erst auf rund 5 Prozent am Handelsumsatz.

Rechnet man aber die Erlöse aus Online-Spielen mit ein, macht das Internet bereits 40 Prozent der Gesamterlöse der Branche aus. Allein die geschätzten 10 Millionen Spieler im asiatischen Raum geben pro Monat 500 bis 700 Millionen Dollar für Abo-Gebühren und Item-Käufe aus. Entsprechend richten sich die Publisher neu aus: Electronic Arts will 2010 erstmals mehr Geld durch das Internet als über den klassischen Handel verdienen.

Wachsenden Anteil am Online-Umsatz haben kostenpflichtige Zusatz-Downloads, der sogenannte DLC (Download Content). Die Erweiterungshäppchen rücken an die Stelle klassischer Addons. Allein die beiden DLCs zu **Dragon Age**, **Stone Prisoner** und **Warden's Keep** verkauften sich im ersten Monat mehr als eine Million Mal. Für den Shooter-Hit **Modern Warfare 2** erwarten Marktbeobachter 2010 rund 140 Millionen Dollar Umsatz durch Bezahl-Downloads. Inzwischen erscheinen zu fast jedem großen Spiel DLCs, zuletzt etwa für **Borderlands** oder **Fallout 3**.

Die Bezahl-Downloads gelten dem EA-Chef Riccitiello sogar als Waffe im Kampf gegen Raubkopien. »Software-Piraten können die DVD stehlen, aber nicht den DLC«, sagte er dem US-Magazin Kotaku. Zwar strafen die Online-Tauschbörsen Riccitiello Lügen. Dennoch können attraktive Zusatzinhalte, die in der Regel eine Online-Anmeldung voraussetzen, den Reiz einer legalen Kopie erhöhen. Und selbst wenn Spieler eine illegale Version benutzen, so will EA mit den DLCs auch von denen noch etwas Geld abschöpfen. **CS**

## Applaus für Anno

Der Produzent **Christopher Schmitz** mit einer der fünf Trophäen für Anno 1404.



**Beim Deutschen Entwicklerpreis 2009 kassierte das Aufbauspiel Anno 1404 fünf Trophäen. Auch unter den Preisträgern: der IDG-Verlag.**

Am 9. Dezember fand in Essen die sechste Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises

statt. Hauptsieger des Jahres 2009 ist das Aufbauspiel Anno 1404 von Related Designs, das neben dem Titel »Bestes Spiel« auch Preise für »Bestes Strategiespiel«, »Beste Grafik«, »Bestes Gamedesign« und »Bester Soundtrack« gewann. Als »Studio des Jahres« wurde Daedalic ausgezeichnet, dessen Adventure **The Whispered World** mit den Trophäen für »Bestes Jugendspiel« und »Beste Story« geehrt wurde. Weitere Sieger:

- **Black Mirror 2** (»Bestes Adventure«)
- **Risen** (»Bestes Rollenspiel«)
- **Venetica** (»Bestes Actionspiel«)
- **Fußball Manager 09** (»Bestes Sportspiel«)
- **Runes of Magic** (»Bestes internationales PC-Spiel«).

Der Sonderpreis der Jury ging dieses Jahr nach München – an unseren Verlag. Die Jury honorierte das Making Games Magazin, die Schwesterzeitschrift von GameStar und GamePro, für ihre Verdienste um die Entwicklerszene in Deutschland. **CS**



## Dead Space 2

**Isaac Clarke schnippelt wieder: Dem Actionhelden läuft neues Horrorgetier in den Plasmaschneider.**

In der Fortsetzung des packenden Horror-Shooters **Dead Space** (GS 12/08: 87 Punkte) rührt Electronic Arts die bewährten Zutaten neu zusammen: Wieder trifft der Ingenieur Isaac Clarke auf entstellte Gestalten, die vom Necromorph-Virus mutiert wurden, diesmal allerdings in einer Raumstation. Neue Waffen? Klar. Neue Gegner? Sicher. Neue Spielkonzepte? Auch, vor allem mehr Dynamik im Spielfluss. Zwischen die beklemmenden Gruselpassagen will EA Visceral diesmal temporeichere Action-Abschnitte setzen, in denen Isaac Gegnerhorden ohne viel Federlesens mit dem Plasmacutter zersäbelt. In Abschnitten der Schwerelosigkeit soll Mr. Clarke frei im Raum gleiten können. Das könnte besonders interessant für den Multiplayer-Modus sein, an dem EA Visceral baut. Und, schau an: Der Schnitter kann sprechen! In **Dead Space 2** bekommt Isaac endlich Text. **CS**

► GameStar.de-Quicklink: 6644



## EA schließt Pandemic

**Saboteur ist das letzte Spiel des kalifornischen Entwicklers Pandemic. Electronic Arts hat das Studio Ende November geschlossen.**

Die Auflösung von Pandemic ist ein weiterer Schritt der Kürzungsstrategie von EA. Bis März 2010 will der Konzern rund 1.200 Stellen abbauen. Pandemic beschäftigte zuletzt rund 200 Mitarbeiter. Einige davon wechseln zu EAs Entwicklungszentrale in Los Angeles.

Electronic Arts hatte Pandemic erst 2007 übernommen. Die beiden seitdem veröffentlichten Spiele, **Herr der Ringe: Die Eroberung** und **Mercenaries 2**, blieben

weit hinter den Erwartungen zurück. Ein Spiel zum Kinofilm **The Dark Knight** wurde noch während der Entwicklung eingestellt. Pandemic-Mitarbeiter beklagten Missmanagement und mangelndes Qualitätsbewusstsein der Studio-Geschäftsführung.

Grund für die Schließung seien laut Electronic Arts aber die hohen Produktionskosten am Standort Kalifornien. Zudem habe Pandemic nicht in die Zukunftsstrategie gepasst. Electronic Arts will 2010 deutlich weniger Vollpreisspiele veröffentlichen als 2009.

Pandemic wurde 1998 gegründet. Zu den bekanntesten



Projekten des Studios gehörten **Full Spectrum Warrior** und **Star Wars: Battlefront**. Womöglich werden einige der Marken fortgeführt. »Wie werden in den kommenden Monaten Pläne für die Zukunft der Pandemic-Serien ankündigen«, so der EA-Verantwortliche Nick Earl. **CS**



## Geldsauger

Der digitale Wandel ist für Spielehersteller eine feine Sache. Sie schalten die lästigen Zwischenhändler aus, sparen sich Produktionskosten und binden Kunden an ihre Online-Plattformen. Nur eine Sache, die machen sie nicht: die Preise senken. Im Gegenteil.

Vollpreis-Spiele bekommt man mittlerweile selbstverständlich auch als Download. Ohne Handbuch, Packung, DVD, Händlergebühr. Aber, getreu dem Namen: zum vollen Preis. Borderlands, Dragon Age, sie kosten im Netz mindestens so viel wie im Laden, teilweise sogar mehr.

Das Internet ist für die Publisher nicht nur deshalb eine Goldgrube, weil es ihnen Einsparungen ermöglicht. Sondern vor allem, weil man von den unerfahrenen Kunden in der digitalen Welt derzeit noch Mondpreise verlangen kann.

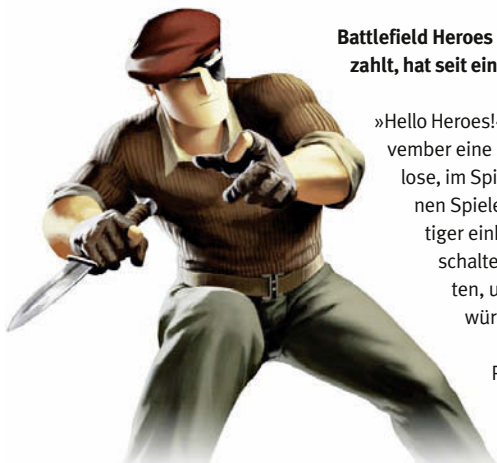
Kostenpflichtige Mini-Addons zum Beispiel sind kein Service am Kunden, sondern schnell produzierte, äußerst lukrative Häppchen mit enormen Gewinnmargen beim Publisher. Bei Abo-Gebühren in Online-Spielen liegt der Reingewinn zwischen 20 und 50 Prozent, was schlicht bedeutet: Sie stehen in keinem Verhältnis zur Leistung. Mit zwischengeschalteten Kunstwährungen wie den Microsoft Points auf der Xbox 360 lassen sich die wahren Kosten von Downloads zusätzlich verschleiern; so zahlen Kunden knapp zwei Euro für ein einziges neues Lied in Musikspielen wie der Guitar-Hero-Reihe.

Man kann deshalb nur hoffen, dass der Online-Markt schnell wächst. Denn dann erhöht sich die Konkurrenz der Anbieter, und damit der Preisdruck. Wer heute im Netz für Spiele zahlt, zahlt in der Regel zu viel.

Christian Schmidt,  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

## Preisschock bei Battlefield Heroes

**Battlefield Heroes ist immer noch ein kostenloser Online-Shooter. Aber wer echtes Geld zahlt, hat seit einer Umstrukturierung im Dezember massive Vorteile.**



»Hello Heroes!«, so fröhlich begann die Meldung, mit der Digital Integration am 30. November eine Überarbeitung der Preisstruktur in Kraft setzte. Sie wertet die kostenlose, im Spiel gesammelte Währung »Valor Points« deutlich ab. Im Gegenzug können Spieler, die echtes Geld in sogenannte »Battlefunds« investieren, nun günstiger einkaufen. So lassen sich zum Beispiel zusätzliche Waffen dauerhaft freischalten. Wer dagegen Valor Points einsetzt, darf die gleichen Waffen nur mieten, und das seit neuestem für verkürzte Zeit zu erhöhten Preisen. Dadurch würden Gelegenheitsspieler stark benachteiligt, beklagt die Community.

»Unsere Analyse ergab, dass viele Spieler auf Bergen unbenutzter Valor Points sitzen«, kommentierte der **Battlefield**-Markenchef Ben Cousins.

»Das zeigt uns, dass die Preise zu niedrig waren.« Offenbar wirft **Heroes** bislang nicht genug Gewinn ab: »Um weiterhin kostenlose Inhalte liefern zu können, müssen wir mehr Battlefunds verkaufen.« **CS**

### Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(19)	Dragon Age: Origins
2	<b>NEU</b>	Modern Warfare 2
3	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
4	(2)	Risen
5	(3)	Anno 1404
6	(6)	WoW: Wrath of the Lich King
7	(12)	Battlefield 2
8	(4)	Fallout 3
9	(5)	Grand Theft Auto 4
10	(9)	Warcraft 3: The Frozen Throne
11	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
12	(16)	Crysis
13	(20)	Assassin's Creed
14	(10)	Das Schwarze Auge: Drakensang
15	<b>NEU</b>	Left 4 Dead 2
16	(15)	Mass Effect
17	<b>NEU</b>	Pro Evolution Soccer 2010
18	(17)	Counter-Strike: Source
19	(7)	Batman: Arkham Asylum
20	<b>WIEDER DA</b>	The Witcher: Enhanced Edition

Quelle: GameStar-Mitmachern 01/2010, Mitmachern: »GameStar.de-Quicklink: 4483

## Blu-ray-Filme in 3D

**Um die 2010 kommenden Full-HD-Streifen in 3D zu erleben, ist viel neue Hardware nötig.**

Auf 3D-Blu-rays liegen zwei Full-HD-Streams, da für die dreidimensionale Darstellung zwei verschobene Perspektiven derselben Szene gebraucht werden. Dazu kommt ein passender Monitor oder Fernseher, der mindestens 120 Bilder pro Sekunde (60 für jedes Auge) darstellen kann. Mithilfe einer Shutter-Brille wie Nvidias 3D Vision erscheinen die Filme dann dreidimensional. Allerdings können selbst moderne Grafikkarten wie die Geforce-GTX-200-Serie keine zwei Full-HD-Streams gleichzeitig dekodieren – dafür müssen Sie auf Nvidias Fermi-Chip warten oder eine der neuen, aber kaum spieletauglichen Einsteigerkarten **Geforce GT 220** und **GT 240** kaufen. **FK**

»Quicklink: 6637







## Symbolcharakter

In einem Interview mit dem Deutschlandfunk warf Achim Berg, Microsofts Deutschland-Chef, der Politik vor, dass sie »durch Gesetze versucht, zu verhindern, dass wir gerade Kinderpornografie oder andere Themen in den Griff bekommen, also wirklich Zugang zu erschweren zu diesen pornografischen Inhalten«. Gemeint ist wohl die vorläufige Weigerung von Bundespräsident Horst Köhler, das Gesetz zur Sperrung von Internetseiten zu unterzeichnen, sowie die sich nach heftigem öffentlichem Gegenwind drehenden Politikermeinungen zum Thema. Zwar seien die geplanten Maßnahmen »vielleicht sogar sehr einfach« zu umgehen, wichtig sei aber deren Symbolcharakter.

Sperrung von Internetseiten anhand der DNS-Namensauflösung, die selbst Laien vielleicht problemlos aushebeln können? Wird da nicht das emotional aufgeladene Thema Kinderpornografie als Symbol missbraucht? Spielen die »anderen Themen«, von denen Herr Berg spricht, da nicht eine versteckte Rolle? Urheberrechtlich fragwürdige Downloads oder unliebsame Informationslecks könnte die im Gesetz beabsichtigte Zensurinfrastruktur mit ihren geheimen Sperrlisten ohne lästige gerichtliche Kontrollen ebenfalls vor der Öffentlichkeit verbergen, vielleicht sogar sehr einfach.

Die nicht gerade als IT-Spezialisten bekannten Politiker sind da ausnahmsweise etwas weiter als der Chef eines der größten IT-Unternehmens: Mittlerweile haben sich Vertreter aller Parteien größtenteils auf »Löschen vor Sperren« verständigt und verleihen so dem Kampf gegen Kinderpornografie mehr als nur Symbolcharakter.

Florian Klein,  
Redakteur Hardware  
florian@gamestar.de

## Frisch angekündigt



### Prince of Persia: Forgotten Sands

Der Cartoon-Absteher des letzten **Prince of Persia** hat der Serie keinen Erfolg beschert, deshalb kehrt Ubisoft zum Szenario des Vorvorgängers **Sands of Time** zurück, mithin zu Wüste, Wind und Sand, Sand, Sand. Im Mai 2010 soll der Prinz wieder hüpfen.



### Star Wars: The Force Unleashed 2

Erst gab's viel Spekulation um ein angebliches **Star Wars**-Spiel namens »Legends«, nun entpuppt sich LucasArts' neues Sternenkrieg-Projekt als recht vorhersehbare Fortsetzung: Starkiller lässt wieder die Macht von der Leine. Diesmal, so deutet ein Trailer an, als Jedi auf der Seite der Rebellen.



### Arkham Asylum 2

Eine sehr gute Nachricht für alle Actionspieler: Das herausragende **Batman: Arkham Asylum** wird fortgesetzt; diesmal brechen des Jokers Irre über Gotham City herein. Die nicht so gute Nachricht dagegen: Noch ist nicht klar, ob das Spiel für den PC erscheint.

### Stargate: Resistance

Moment mal, war Cheyenne Mountain nicht Pleite? Das Studio, das seit Jahren am leblosen Online-Rollenspiel **Stargate Worlds** herumdoktert und zuletzt in Finanznot schwebte, zaubert einen **Stargate**-Shooter aus dem Hut. Der soll auch schon im Frühjahr 2010 erscheinen.



### Serious Sam HD: The Second Encounter

Kaum war das ziemlich mächtige Remake **Serious Sam HD** veröffentlicht (siehe Test auf Seite 82), hat Croteam die zweite Episode angekündigt. Neben entstaubter Grafik soll's diesmal »zusätzliche Inhalte« geben. Neue Levels, neue Waffen? Ach was, wo denken Sie hin: Team-Deathmatch! Wow, toll ...



### Lionheart:

#### King's Crusade

Mit dem miesen **Medieval-Klon Crusaders** (GS 11/08: 51 Punkte) hat sich der Entwickler Neocore keinen Gefallen getan. **Lionheart** wird neben **King Arthur** für Ubisoft ein zweiter Anlauf. Gleiches Genre, gleiches Szenario: Zu Zeiten der Kreuzzüge verwalten Sie Ritterheere und zertrampeln Sarazenen.



### Grand Ages: Rome: Reign of Augustus

Haemimont erweitert das ordentliche Aufbauspiel **Grand Ages: Rome** (GS 4/09: 76 Punkte) mit einer Addon-Kampagne rund um den Feldherrn Augustus. Mit dabei: neue Gebäude, neue Karten, neue Spielmodi. Das Ganze wird's ab Januar nur als Download geben, Kostenpunkt: rund 20 Euro.



## Dreifache GEZ-Gebühren

Politiker diskutieren eine Erhöhung der GEZ-Gebühren für alle PCs mit Internetanschluss ab 2013.

# GEZ

Die Ministerpräsidenten der Länder diskutieren über neue Modelle für die Rundfunkgebühren. Im Gespräch sind zwei Varianten: die »Haushaltsabgabe«, bei der die tatsächlich vorhandenen Geräte keine Rolle spielen, da jeder Haushalt abgabepflichtig wäre; sowie eine »modifizierte Geräteabgabe«, die bereits beim Besitz von nur einem Fernseher, PC, Radio oder Smartphone die volle Gebühr von 17,98 Euro pro Monat nach sich zöge. Momentan zahlen Sie für Radios oder PCs mit Internetanschluss 5,76 Euro pro Monat. Damit würden die Gebühren für PCs mit Internetanschluss bei beiden Modellen um mehr als das Dreifache steigen. Außerdem soll die Beweislast umgekehrt werden, sodass Ihnen nicht mehr wie bisher die GEZ nachweisen muss, dass Sie gebührenpflichtig sind. Eine Entscheidung soll im Juni 2010 fallen.

FK

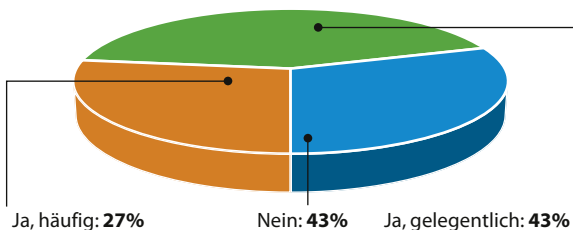
## Verkaufs-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty: Modern Warfare 2	
2	NEU	Die Sims 3: Reiseabenteuer	
3	(7)	Die Sims 3	
4	(3)	Fußball Manager 2010	
5	(2)	Dragon Age	
6	NEU	Left 4 Dead 2	
7	NEU	Star Wars: The Force Unleashed	
8	(10)	Fifa 10	
9	(5)	Risen	
10	(15)	Need for Speed: Shift	
11	(11)	Counterstrike Source	
12	(13)	WoW: Wrath of the Lich King	
13	NEU	Anno 1404 (Weihnachts-Edition)	
14	NEU	Alarm für Cobra 11: Highway N.	
15	NEU	Colin McRae: Dirt 2	
16	NEU	James Cameron's Avatar	
17	(12)	Aion	
18	(14)	Anno 1404	
19	(9)	Pro Evolution Soccer 2010	
20	(20)	Grand Theft Auto 4	

Quelle: 12. Dezember 2009, nach den Verkaufszahlen von Saturn



## »Immer mehr Spiele enthalten einen Koop-Modus. Nutzen Sie diese Spielmöglichkeit?«



**Ergebnis:** Koop kommt an: Noch vor fünf Jahren war gemeinsames Spielen eher die Ausnahme, inzwischen gehört es zum Spiele-Standard. Entsprechend hoch ist die Akzeptanz. Das passt zum generellen Trend, der weg vom Solo-Erlebnis hin zu sozialem Spielen führt.

## Artwork-Wettbewerb

**Spieler werden kreativ:** Das Institut für Computerspiel »Spawnpoint« startet die große Aktion »pic your game life!«.

Spiele sind voller spannender, glorreicher oder einfach schöner Motive. Im Spielerlebnis stecken Glück und Stolz, aber auch Ärger und Frust. Im Spiel kann man sich ausprobieren, die eigene Persönlichkeit ausgestalten und sein Leben erweitern. Vieles davon ist flüchtig, schlecht festzuhalten und schwer zu vermitteln. Alle Spieler sind aufgerufen, all das zum Ausdruck zu bringen! Ob Sie Screenshots und Artworks bearbeiten, ob Sie Ihren Avatar, Ihre Spielaktionen, Ihre Welten oder sogar sich selbst, am Rechner sitzend, in Szene setzen: Es zählt die Botschaft der Bilder und die Geschichte dahinter. Der **Artwork Contest** ist Plattform für alle Spieler, die kreativ mit ihrem Spiel umgehen, die zeigen wollen, was sie in ihrem Spiel erleben. Wie das alles geht? Auf der Website [www.artworks-contest.de](http://www.artworks-contest.de) erfahren Sie alle Details. Unter allen Teilnehmern werden wertvolle Preise verlost. Unter anderem **24-Zoll-TFT-Monitore, 5.1-Lautsprechersysteme von Teufel** und je eine **Xbox 360** und **Playstation 3**. **MT**

## News-Ticker

- **Bioware:** Die kanadischen Rollenspiel-Experten arbeiten an einem neuen Projekt, das an keine existierende Marke anknüpft. Näheres ist bislang nicht bekannt.
- **Intel:** Die Grafikkarte »Larra-bee« kommt nicht auf den Markt. Intel arbeitet aber an einem Nachfolgeprojekt.
- **Risen:** Mit mehr als 100.000 verkauften Exemplaren ist Risen das erfolgreichste Rollenspiel 2009 in Deutschland.
- **Command & Conquer:** Electronic Arts will kommende Spiele im C&C-Universum ausschließlich online vertreiben. Vorstellbar ist ein Free2Play-Modell wie bei Battlefield Heroes.
- **Firefox:** Laut der Studie eines Marktforschungsunternehmens hat Firefox den Internet Explorer in Deutschland mit 45,6 zu 44,4 Prozent Marktanteil knapp überholt.
- **Konsolen:** 2010 wird in jedem zweiten deutschen Haushalt eine Konsole stehen. Das prognostiziert der Branchenverband BIU. Im Moment liegt der Anteil bei 44 Prozent der Haushalte.
- **Bethesda:** Der Publisher von Fallout 3 hat einen Rechtsstreit gegen Interplay verloren. Demnach darf Interplay weiter an einem Online-Rollenspiel im Fallout-Universum arbeiten.



## Tomb Raider 9

**Lara gegen Lara?** Die Actionserie könnte erstmals **Multiplayer-Matches** erhalten.

Zugegeben, noch ist es nicht mehr als ein Gerücht. Aber seit der Entwickler Crystal Dynamics in einer Stellenanzeige einen »Kreativchef für den Multiplayer-Modus eines Top-Titels« sucht, kursieren Spekulationen darüber, ob der bereits angekündigte neunte **Tomb Raider**-Teil Mehrspieler-Matches enthalten wird. Crystal Dynamics dementierte nicht, sondern ließ sich die Option offen: »Wir denken darüber nach.« Möglicherweise ist das Stellengesuch aber auch ein Indiz für ein neues, noch unbekanntes Projekt von Crystal Dynamics. **CS**



THE BEST CHOICE FOR  
MOBILE GAMERS



Konfiguriere Dir Dein  
Gamernotebook

WWW.  
**NOTEBOOKGURU**  
.DE





**Es ist mal wieder soweit: Es ist Weihnachten. Langweilig? Dann wählen Sie doch Ihr Spiel des Jahres 2009!**

Zum achten Mal verleihen wir in diesem Jahr im Rahmen einer großen Gala den traditionsreichsten deutschen Publikumspreis für Spiele in Deutschland, die Wahl zu den **GameStars 2009** beginnt! Deshalb bitten wir erneut die Leser von GameStar und unserer Schwesterzeitschrift GamePro, ihre Favoriten für das Jahr 2009 zu küren. Denn unsere GameStars-Trophäen werden nicht von irgendeiner Jury verliehen, sondern von dem entscheidenden Gremium: den Spielern selbst, von Ihnen. Die Abstimmung erfordert nicht viel Zeit, und Sie können attraktive Preise gewinnen, unter anderem einen **GameStar-PC im Wert von 1.500 Euro**. Alle Einzelheiten finden Sie auf diesen Sei-

ten und im Internet unter **www.gamestars2009.de**. Vergeben wird der Preis dann im Februar auf unserer GameStars-Gala, auf der sich alljährlich die Crème de la Crème der deutschen Spielebranche einfindet. Durch den Abend führen die Redakteure von GameStar und GamePro – wie immer werden wir davon berichten.

Falls Sie sich wundern, dass wir im letzten Jahr bereits die neunte Preisverleihung angekündigt haben: Die ersten beiden Trophäenreigen, damals noch **Spiel des Jahres** betitelt, gingen den Gewinnern noch per Post, also ohne große Verleihung auf einer Abendveranstaltung zu. So werden unsere **GameStars** zwar schon im zehnten Jahr gewählt,

aber erst zum achten Mal mit Pauken und Trompeten und Zipp und Zapp bei einer Gala verliehen.

### Überraschungen

Den Höhepunkt jeder **GameStars**-Gala bildet unbestritten die Vergabe des Hauptpreises »Spiel des Jahres«. Im letzten Jahr rätelten wir an dieser Stelle, ob einer der am heißest gewetteten Titelanwärter, nämlich **Grand Theft Auto 4**, es dank seiner spielerischen Qualitäten wohl schaffen würde, die technischen Unzulänglichkeiten und Startschwierigkeiten vergessen zu machen und den Sieg trotzdem einzufahren; schließlich war **GTA 4** im Jahr 2008 das beherrschende Thema in allen Medien, sobald es um das

Thema PC- und Videospiele ging. Als Hauptkonkurrenten machten wir unter uns **Call of Duty: World at War** und **Assassin's Creed** aus. Aber wir erlebten eine große Überraschung: **Fallout 3** wurde furioser Sieger der **GameStars** 2008, die beiden andern Redaktionsfavoriten schafften es nicht einmal in die Top 5 der Kategorie »Spiel des Jahres«! Nichtsdestotrotz haben Sie **World at War** zum besten Ego-Shooter gewählt, was dem Jahrgang 2008 im Rückblick lediglich ein gutes, aber kein überragendes Zeugnis ausstellt.

Auch in diesem Jahr ist es einigen Spielen gelungen, durch überdurchschnittliche und unerwartete Qualität die Phalanx der schon vor Erscheinen topgesetzten Titel zu sprengen: Mit **Batman Arkham Asylum** (GS 11/ 2009; Wertung: 87 Punkte) und **Saboteur** (GS 02/2010; Wertung 85 Punkte) seien an dieser Stelle nur zwei genannt. Wir haben durch die Erfahrung der letzten Jahre gelernt: Publikumspreise sind immer für eine Überraschung gut, besonders wenn die Leser von GameStar und GamePro Ihre Lieblinge belohnen und für Enttäuschungen Ihre Quittungen verteilen. Denn auch das ist diese Abstimmung: die Möglichkeit, den Entwicklern von überschätzten Produkten die Meinung zu sagen.

### Starke Heimat

Von den Top-5-Spielen des letzten Jahres kamen mit **Drakensang** und **Sacred 2: Fallen Angel** immerhin zwei aus Deutschland; angesichts der Pleite des traditions-



Im Festsaal ist alles gerichtet, es kann losgehen: Wir können die Zeit bis zur **Gala** kaum noch abwarten, am 5. Februar ist es so weit!



## Die Jahre 1999 bis 2008

Seit 1999 lassen wir unsere Leser abstimmen, welches Spiel ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger bekommt die begehrte GameStar-Auszeichnung »Spiel des Jahres«.

- 1999** **Age of Empires 2**  
(Microsoft / Ensemble)
- 2000** **Diablo 2**  
(Vivendi / Blizzard North)
- 2001** **Indiziertes Spiel**  
(Activision / id / Grey Matter)
- 2002** **Mafia**  
(Take 2 / Illusion Softworks)
- 2003** **Knights of the Old Republic**  
(Activision / LucasArts/Bioware)
- 2004** **Half-Life 2**  
(Vivendi / Valve)
- 2005** **World of Warcraft**  
(Vivendi / Blizzard)
- 2006** **Gothic 3**  
(Jowood / Koch Media / Piranha Bytes)
- 2007** **Crysis**  
(Electronic Arts / Crytek)
- 2008** **Fallout 3**  
(Ubisoft / Bethesda)



Die begehrten **GameStars-Trophäen** werden uns auch in diesem Jahr wieder aus den Händen gerissen werden.

reichen **Sacred**-Entwicklers Ascaron (alles hierzu unter ► **Quicklink: 6650** auf [GameStar.de](http://GameStar.de)) sind wir gespannt auf die diesjährige Quote. Zudem **Drakensang: Am Fluss der Zeit** erst 2010 erscheint und darum nicht gewählt werden kann (weitere Details zur Abstimmung im Abschnitt »Mitmachen: so geht's«). Aber auch so haben die deutschen Spieleentwickler Chancen auf Trophäen, schließlich sind mit **Anno 1404** und **Risen** gleich zwei heiße Kandidaten in

Deutschland produziert worden. Und besonders im hierzulande traditionell starken Adventure-Genre stehen die Zeichen auf eine **GameStars-Trophäe**. Schon im letzten Jahr konnte sich mit **Edna bricht aus** ein Überraschungssieger gegen starke (einheimische) Konkurrenz wie **Geheimakte 2: Puritas Cordis** durchsetzen. Dem gleichen Team könnte dieser Coup nun erneut gelingen, denn mit **The Whispered World** hat Daedalic wieder ein glühendes Eisen im Feuer, auch wenn die Konkurrenz mit **Black Mirror 2**, **Ceville** oder dem Klassiker-Remake **Secret of Monkey Island SE** ebenfalls starke Argumente hat.

### Die Kategorien

Seit 2007 küren wir in einer Extra-Rubrik das beste Online-Rollenspiel; in dieser Kategorie sind auch Addons zugelassen, sofern sie 2009 erschienen sind. Weiter entscheiden Sie über das beste Strategiespiel, das beste Rollenspiel, den besten Ego-Shooter, das beste Multiplayer-Spiel (gute Chancen hat **Left 4 Dead 2**), das beste Sportspiel des Jahres und den Titel in Family & Lifestyle (**Guitar Hero & Co.**); das macht inklusive der bereits genannten Adventures acht Sub-Kategorien plus den Hauptpreis. Es gibt viel zu tun, packen Sie's an!

### Mitmachen: So geht's

Die Entscheidung fällt schwer, deshalb machen wir Ihnen die Wahl so leicht wie möglich: Abgestimmt wird bequem im Internet über unsere Webseite [www.gamestars2009.de](http://www.gamestars2009.de) (siehe Kasten »Abstimmen und gewinnen!«). Zur Auswahl stehen alle Spiele, die im Kalenderjahr 2009 erschienen sind; das entspricht in der Regel den Tests der GameStar- und GamePro-Ausgaben von 03/09 bis 02/10. Sie finden in entsprechenden Menüs schon die

aussichtsreichsten Kandidaten zum direkten Anklicken vorbereitet, nach den besten Wertungen geordnet. Sie dürfen natürlich auch eigene Vorschläge in ein Freifeld eingeben. Teilnehmen können Sie bis zum 5. Januar 2010. Über die Gewinner und alle weiteren Nachrichten zur großen Gala berichten wir in den kommenden GameStar-Ausgaben sowie direkt auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de). Machen Sie mit, stimmen Sie ab – damit Ihre Lieblingsspiele die verdienten Preise erhalten! **MT**

### Abstimmen und gewinnen!

Sie bestimmen, welchen Spielen wir Preise verleihen! Für die Leserwahl haben wir eine eigene Website als Anlaufstelle eingerichtet: Unter [www.gamestars2009.de](http://www.gamestars2009.de) finden Sie Impressionen, Videos und Fotos zur letztjährigen Gala und vor allem auf der Startseite links den großen »Abstimmen!«-Button. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich ein Formular im Popup (Popup-Blocker bitte temporär ausschalten), mit dem Sie Ihre Favoriten wählen können. Um zusätzlich am Gewinnspiel (siehe unten) teilzunehmen, geben Sie bitte Ihre korrekten Adressdaten an. Unvollständig ausgefüllte oder mehrfache Einsendungen sind ungültig.

Wer bei der Leserwahl zu den **GameStars 2009** mitmacht, nimmt automatisch an den Heftverlosungen der Ausgaben 02/10 von GameStar und GamePro teil; zusätzlich bringen wir **einen GameStar-PC** im Wert von 1.500 Euro unter teilnehmende Volk. Weiter loben wir **zehn aktuelle Spiele** und je **fünf Jahresabos** beider Zeitschriften aus. Der Clou ist aber, dass – wie jedes Jahr – **zwei Gewinner zur Gala** reisen dürfen, um sie als Ehrengast hautnah zu erleben, betreut von unseren Redakteuren. Eintritt, Anreise und Unterkunft übernehmen selbstverständlich wir. Also: PC an, Browser auf, [www.gamestars2009.de](http://www.gamestars2009.de) aufrufen und mitmachen!



**Die Gastgeber:** Michael Trier, Chefredakteur GameStar (links) und Markus Schwerdtel, Chefredakteur GamePro.



# Termin-Update

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

## Das kommt im Januar

Spiel	Publisher	Datum
Age of Alexander	Peter Games	15.01.2009
Dark Void	Capcom	22.01.2009
Die Kunst des Mordens: Karten des Schicksals	City Interactive	28.01.2009
German Truck Simulator	Rondomedia	13.01.2009
King Arthur	Ubisoft	28.01.2009
Mass Effect 2	Electronic Arts	28.01.2009
Vancouver 2010	Sega	15.01.2009



### Aliens vs. Predator

Der blutige Grusel-Shooter **Aliens vs. Predator** wird nicht in Deutschland erscheinen. Überall sonst in Europa hat er inzwischen einen Termin: den 19. Februar 2010.



### Haunted

HMH, der Publisher des Adventures **Haunted**, hat Insolvenz angemeldet. Der Entwickler Deck 13 sucht einen neuen Partner, momentan liegt Haunted auf Eis.

#### 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	–	2010
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2010
UPDATE	Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Rebellion	07/09, 12/09	Gut	19. Februar 2010
	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	–	–	März 2010
	Alpha Protocol	Rollenspiel	Obsidian	–	–	2. Quartal 2010
NEU	A New Beginning	Adventure	Daedalic	–	–	3. Quartal 2010
NEU	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel-Addon	Related Designs	02/10	–	Februar 2010
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08, 08/09	–	Februar 2010
	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09, 12/09	Sehr gut	15. Februar 2010
	Atlantica Online	Online-Rollenspiel	Ndoors	12/09	Gut	Januar 2010
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2010
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09, 01/10	–	2. März 2010
UPDATE	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09, 07/09, 02/10	Sehr gut	12. Februar 2010
	Blur	Rennspiel	Bizarre Creations	–	–	1. Quartal 2010
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	–	–	3. Quartal 2010
	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	09/09, 12/09	Sehr gut	18. März 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	–	–	2010
NEU	Cursed Mountain	Action-Adventure	Sproing	–	–	5. Februar 2010
	Darkest of Days	Ego-Shooter	8monkey Labs	–	–	Februar 2010
UPDATE	Dark Void	Actionspiel	Airtight Games	–	Gut	22. Januar 2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2010
UPDATE	Dawn of War 2: Chaos Rising	Echtzeit-Strategie	Relic	–	–	12. März 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
UPDATE	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Blue Byte	12/09, 02/10	Gut	März 2010
	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs	05/09, 12/09	Sehr gut	Februar 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01, 07/09	–	–
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2010





### Max Payne 3

Als Take 2 **Max Payne 3** angekündigt hat, galt Ende 2009 als Veröffentlichungstermin. Das waren noch Zeiten! Inzwischen soll's Ende 2010 so weit sein.



### Split/Second

Das actionreiche Rennspiel **Split/Second** verschiebt sich. Anfang 2010 wird nicht mehr klappen, momentan ist die Raserei für den Mai 2010 angesetzt.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Assassin's Creed 2	—	2
3	Mafia 2	—	3
4	Battlefield: Bad Company 2	↑	11
5	Drakensang: Am Fluss der Zeit	↓	4
6	Aliens vs. Predator	—	6
7	Mass Effect 2	↑	8
8	Bioshock 2	↓	5
9	Crysis 2	↑	13
10	Arcania: A Gothic Tale	↓	7
11	Star Wars: The Old Republic	↑	15
12	Starcraft 2	↑	14
13	Alan Wake	↓	10
14	Half-Life 2: Episode 3	↓	9
15	Deus Ex 3	↑	17
16	Guild Wars 2	↑	21
17	Anno 1404: Venedig	↑	—
18	Command & Conquer 4	↓	12
19	Battlefield 3	—	19
20	The Witcher 2	↑	21
21	Metro 2033	↓	18
22	World of Warcraft: Cataclysm	↓	16
23	Max Payne 3	↑	—
24	Duke Nukem Forever	—	24
25	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	20

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 01/10. Mitmachen: \*GameStar.de-Quicklink: 4483

	<b>Guild Wars 2</b>	Online-Rollenspiel	Arenanet	—	—	2011
UPDATE	<b>Haunted</b>	Adventure	Deck 13	09/09	—	2010
	<b>I'm Not Alone</b>	Action-Adventure	Pix Rev	—	—	1. Quartal 2010
	<b>Jumpgate Evolution</b>	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	—
UPDATE	<b>Just Cause 2</b>	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	26. März 2010
UPDATE	<b>King Arthur</b>	Echtzeit-Strategie	Neocore	—	Gut	28. Januar 2010
NEU	<b>Lego Harry Potter</b>	Action-Adventure	Traveller's Tales	—	—	März 2010
	<b>Lost Horizon</b>	Adventure	Animation Arts	—	Sehr gut	2010
NEU	<b>Lost Planet 2</b>	Actionspiel	Capcom	—	—	2010
UPDATE	<b>Mafia 2</b>	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09, 10/09	—	2. Quartal 2010
	<b>Mars</b>	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
UPDATE	<b>Mass Effect 2</b>	Rollenspiel	Bioware	08/09, 02/10	Ausgezeichnet	28. Januar 2010
UPDATE	<b>Max Payne 3</b>	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2010
UPDATE	<b>Medal of Honor</b>	Ego-Shooter	EA Los Angeles	—	—	29. Oktober 2010
UPDATE	<b>Metro 2033</b>	Ego-Shooter	4A Games	01/09, 12/09, 02/10	Sehr gut	März 2010
UPDATE	<b>M.U.D. TV</b>	Wirtschaftssimulation	Realmforge	10/09	Passabel	März 2010
UPDATE	<b>Napoleon: Total War</b>	Strategiespiel	Creative Assembly	11/09, 02/10	Sehr gut	Februar 2010
UPDATE	<b>Parabellum</b>	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	1. Quartal 2010
	<b>Rage</b>	Ego-Shooter	id Software	10/09	—	2010
	<b>Ruse</b>	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09	—	2010
NEU	<b>Scivation</b>	Actionspiel	Black Wing	—	—	2010
	<b>Silent Hunter 5</b>	U-Boot-Simulation	Ubisoft Bukarest	—	—	2010
	<b>Singularity</b>	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	1. Quartal 2010
NEU	<b>Spec Ops: The Line</b>	Actionspiel	Yager	02/10	—	—
	<b>Splinter Cell: Conviction</b>	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07, 08/09, 09/09, 12/99	Sehr gut	1. Quartal 2010
UPDATE	<b>Split/Second</b>	Rennspiel	Black Rock	10/09	Sehr gut	Mai 2010
	<b>Starcraft 2</b>	Echtzeit-Strategie	Blizzard	09/07, 12/08, 07/09, 10/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
UPDATE	<b>Star Trek Online</b>	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	02/10	Sehr gut	5. Februar 2010
UPDATE	<b>Star Wars: The Old Republic</b>	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10	—	2010
UPDATE	<b>Supreme Commander 2</b>	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	—	—	2. März 2010
	<b>The Agency</b>	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08, 07/09	—	2010
	<b>The Secret World</b>	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
	<b>This is Vegas</b>	Actionspiel	Surreal	—	—	2010
	<b>Two Worlds 2</b>	Rollenspiel	Reality Pump	—	—	2010
	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b>	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.



## Lost Planet 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Capcom** ► Status **zu 75% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **6647** ► Potenzial –

**Globale Erwärmung der extremen Art. Capcoms verschollener (Eis-)Planet schmilzt zum Dschungelparadies. Die Handlung soll dabei so richtig aufbauen.**

Zwanzig Jahre sind in der Evolution eines Planeten ein Wimpernschlag. Insbesondere, wenn sich die Menschen einmischen und es sich um einen skurrilen Alienplaneten wie E.D.N. III aus

Capcoms kommendem Actionspiel **Lost Planet 2** handelt. Der einst von frostigem Wetter geprägte Himmelskörper erfuhr in den letzten beiden Jahrzehnten nämlich einen folgenschweren Klimawandel. Wo einst Schnee und Eis regierten, sprießt nun dichter, tiefgrüner Regenwald aus dem Boden. Was das Terraforming-Projekt der Menschen damit zu tun hat und wohin all



Lost Planet 2 verspricht mehr **optische Abwechslung** als sein auf Dauer eintöniger Vorgänger.

## Scivelation

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Black Wing Foundation / Topware** ► Status **zu 50% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **6539** ► Potenzial –

**Nach einem verheerenden Krieg liefern sich Rebellen und ein totalitäres Regime erbitterte Kämpfe. Und Sie sind mittendrin.**

Sie erleben das Actionspiel aus der Perspektive zweier Rebellen, deren Vorgehensweisen sich deutlich unterscheiden. Elitekämpfer Mikhail Ivanov ist erwartungsgemäß ein zäher Hund mit einem großen, durchschlagskräftigen Waffenarsenal. Schauen Sie hingegen Wissenschaftlerin Elisha Amano über die Schul-

ter, verändert sich das Spielerlebnis von **Scivelation** in Richtung Schleich-Shooter. Beide Charaktere bauen ihre Fähigkeiten im Spielverlauf weiter aus, die Verteilung der Punkte bleibt Ihnen überlassen. Besonderen Wert legt der Entwickler Black Wing Foundation auf eine leistungsfähige KI sowie die überzeugende Präsentation der düsteren Handlung mittels Filmsequenzen. Bis Sie sich der Rebellion anschließen können, wird allerdings noch eine ganze Weile vergehen. **SD**



Die **Unreal Engine 3** verspricht eine ebenso flüssige wie hübsche Optik.



Vier Spieler, ein Ziel: Die **riesigen Bossgegner** sollen auf Koop ausgelegte Taktiken erfordern.

das führt, darüber hat Capcom bislang nichts verraten. Die Geschichte soll aber weit komplexer sein und besser erzählt werden als noch im ersten Serienteil. Konkrete Details verriet der japanische Hersteller hingegen zum neuen Koop-Modus. So können Sie **Lost Planet 2** auf Wunsch mit bis zu drei Freunden bestreiten, was vor allem bei den serientypisch gigantischen Bossgegnern für Laune sorgen dürfte. Während beispielsweise einer der Spieler den Köder mimt, werfen die anderen Enterhaken, ziehen sich auf

den Rücken des Riesenviehs und ballern auf die verwundbaren Schulterplatten. Auch bei den Fahrzeugen setzt Capcom auf kooperativen Spaß. So bieten die aus dem Vorgänger bekannten Mechs nun Platz für vier ballerfreudige Spieler. Nettes Detail: Damit nicht jeder Teilnehmer gleich aussieht, dürfen Sie Ihren Helden optisch individualisieren. Selbst Gesten sollen sich verändern lassen. Wann genau Sie auf Alien-Jagd gehen dürfen, steht noch nicht fest, **Lost Planet 2** erscheint irgendwann 2010. **DM**

## Cursed Mountain

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **5. Februar 2010**  
 ► Hersteller **Sproing Interactive / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **6649** ► Potenzial –

**Erst war es ein Exklusivtitel für die Wii, nun kommt das eisige Horrorspiel Cursed Mountain für den PC.**

Horror Szenarien drehen sich in Spielen immer um die gleichen Orte? Nicht in **Cursed Mountain**. Das bereits am 21. August für die Wii erschienene Action-Adventure schickt Sie weder in alte Kirchen oder Villen noch auf nächtliche Friedhöfe, sondern direkt auf die eiskalten Gipfel des Chomo Lonzo. Dort geht's in der Rolle des Eric Simmons auf die Suche nach des-

sen verschollenem Bruder Frank. Der ist nämlich von einer Bergtour nicht zurückgekehrt. Warum? Das erklärt Ihnen der australische Entwickler Sproing Interactive in einer Reise durch verlassene Bergdörfer, nicht allzu komplexe Rätsel und sich wiederholende Kämpfe gegen mysteriöse Gestalten und Geister. Das Horror-Action-Adventure am Himalaya wird im Februar 2010 mit gelungener Soundkulisse (zumindest auf Nintendos Wii) und unverbrauchtem Szenario für den PC erscheinen. **JG**



Eric Simmons wird auf der Suche nach seinem Bruder Frank häufig von **Geistern** und mysteriösen Wesen überrascht.



## Lego Harry Potter

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **März 2010**  
 ► Hersteller **Traveller's Tales / Warner Bros.** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **6645** ► Potenzial –

Bald muss sich auch Hogwarts-schüler Harry Potter als Lego-Klötzchenfigur behaupten.



Darf nicht fehlen: der stets mies gelaunte Professor Snape.

Nach den **Star Wars**-Helden und Indiana Jones folgt nun Harry Potter. In **Lego Harry Potter** erleben Sie die ersten vier Jahre in Hogwarts. Wie üblich bei den Filmumsetzungen im Lego-Look von Traveller's Tales präsentieren Ihnen die Entwickler dabei die Geschichten nicht in Gänze, sondern immer nur besondere Momente. Welche das sind, haben nicht die Entwickler entschieden, sondern die **Harry Potter**-Erfinderin J.K. Rowling. Umso überraschender,

dass Sie im ersten, recht rätselhaften Jahr mehr mit Hagrid als mit Harry unterwegs sein sollen.

Ähnlich wie in den **Harry Potter**-Spielen von Electronic Arts werden die Zaubereien in der Lego-Variante zumeist kontextsensitiv ablaufen, Sie müssen den jeweils passenden Spruch also nicht auswählen, das Spiel übernimmt das für Sie. Daneben gibt es aber auch noch Spezialfähigkeiten für die Helden. Ron beispielsweise kann seine Ratte los-schicken, um etwa Schalter um-zulegen. **Lego Harry Potter** soll im März erscheinen und macht dank hübscher Grafik und mehr Abwechslung schon einen besse- ren Eindruck auf uns als **Lego Indiana Jones 2** (Seite 80). **PET**

## M.U.D. TV

► **Angespielt** ► Genre **Wirtschaftssimulation** ► Termin **März 2010**  
 ► Hersteller **Realmforge / Kalypso** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **6646** ► Potenzial **Passabel**

DVD  
Preview-Video

Der Weg zur Weltherrschaft führt durch die Korridore eines leicht verrückten Fernsehsenders.



Unser **Sender** wächst, im Fernsehen läuft unser neuester Hit.

Seit wir die Wirtschaftssimulation **M.U.D. TV** des Münchener Entwicklers Realmforge im August dieses Jahres erstmals vorgestellt haben, hat sich einiges getan. So bekommt das cartoonige Senderspiel nun eine rudimentäre Kampagne, bei der Sie Stück für Stück eine Maschine zur Weltherrschaft zusammenschrauben. Außerdem hat Realmforge die Balance leicht verschoben; sollte man ursprünglich am besten alle Filme und Formate selbst

produzieren, kann man sich nun vor allem zu Spielbeginn beim Filmhandel mit gutem Material eindecken. Wie im Vorbild **Mad TV** (1994) eben. Allerdings spielt sich **M.U.D. TV** in unserer Preview-Version komplexer als der Klassiker, weil es kleinteiliger ist; Sie müssen nicht nur auf Geld und Quoten achten, sondern auch auf Zielgruppen und Mitarbeiter, die wiederum verschiedene Stärken und Schwächen mitbringen. Das überfüllte Interface machte uns diese Aufgabe bisher nicht immer leicht. In der fertigen Version sollen ausführliche Tutorials den Einstieg erleichtern. Realmforge will sich außerdem bis März Zeit nehmen, um an Balance und Bedienbarkeit zu feilen. **CS**

## A New Beginning

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Daedalic / Deep Silver** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► GameStar.de Quicklink **5732** ► Potenzial –

Nix Klimakonferenzen, die Umwelt rettet man mit Zeitreisen!



Zwischensequenzen im **Comicbuch-Stil** erzählen die Handlung.

Weil die zukünftige Erde verwüstet, versucht, kurz gesagt: nicht mehr zu gebrauchen ist, wäre ein Neubeginn ratsam. Also springt im 2D-Adventure **A New Beginning** eine Zeitreisegruppe erst zurück ins (bereits verheerte) Jahr 2050, danach ins Jahr 2010. In den zehn Handlungskapiteln steuern Sie mal die Zeitreisende Fay, mal den deprimierten Forscher Bent aus der Gegenwart, dessen Erfindung die drohende Umweltkatastrophe verhindern könnte. Die Geschichte

wird in stilvollen Comicbuch-Sequenzen erzählt, die uns der Entwickler Daedalic (**The Whispered World**) bei einem Besuch erstmals vorführte. Bei den Rätseln gab's hingegen wenig Originelles zu sehen; zu Beginn sucht Bent in seinem Keller nach Ersatzteilen für eine Pestizid-Sprühmaschine, später legt Fay auf der zerstörten Golden Gate Bridge (!) Planken über einen reißenden Fluss. Außerdem erkunden Sie im Verlauf der Handlung unter anderem eine Forschungs-Bohrinsel sowie ein Kraftwerk am Amazonas. Durch seinen ersten Klimaschutz-Hintergrund und seine liebevolle 2D-Grafik hebt sich **A New Beginning** dabei angenehm von der Konkurrenz ab. Wir freuen uns schon auf eine spielbare Version. **GR**

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 Danjus, 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)





# King Arthur

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **28. Januar 2010**  
 ► Hersteller **Neocore / Ubisoft** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6598** ► Potenzial **Gut**

**Total War meets Tafelrunde: King Arthur verbindet Strategie- und Rollenspiel-Elemente zu einer interessanten Mischung.**

Die Gemeinsamkeiten von **King Arthur** und der **Total War**-Reihe sind nicht zu übersehen: Hier wie da tragen Sie Gefechte auf einem durchaus hübschen dreidimensionalen Schlachtfeld aus und versuchen die Stärken der unterschiedlichen Einheitentypen sowie das Terrain bestmöglich auszunutzen. Bei der Arthussage kommt allerdings noch ein starker Rollenspielaspekt hinzu.

Sie verfügen über Helden, die mit ihren magischen Fähigkeiten kriegsentscheidend sind. Dasselbe gilt für sogenannte »Victory Locations«, die Ihnen Siegpunkte bringen. Das Kämpfen in unserer Preview-Version geht schon recht gut von der Hand, allerdings traten bei den Texturen unschöne

Überschneidungen auf, und die Ausrichtung des Blickwinkels gestaltet sich etwas schwammig.

Die Rekrutierung Ihrer Recken findet auf der zweidimensionalen, rundenbasierten Kampagnenkarte statt. Hier erleben Sie die Geschichte, erweitern Ihr Reich, schmieden Allianzen und erledigen – wie es sich für eine »Rollenspiel-Schlachtsimulation« gehört – Quests, die Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten bringen. Ihre Entscheidungen treffen Sie dabei immer im Spannungsquadrat von gütiger Herrschaft, Tyrannei, Christentum und altem Weg. Eine Runde entspricht einer Jahreszeit, die sich unter anderem auf das Militär auswirkt. Im Winter ruhen sich Ihre Armeen im Lager aus und bewegen sich nicht von der Stelle, im Frühjahr gibt es neue Quests zu lösen. Folgerichtig erscheint auch **King Arthur** im Frühjahr, und zwar im kommenden.

SD



Die **Kampagnenkarte** ist die Hauptbühne für die Rollenspiel-Elemente.



Das wird eng: Gegnerische Truppen preschen in Richtung unserer schlecht verteidigten Flanke.

# Dark Void

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **22. Januar 2010**  
 ► Hersteller **Airtight Games / Capcom** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5644** ► Potenzial **Gut**

Ein lässiger Pilot mit Jetpack, jede Menge Aliens samt hochentwickelter Technologie und ein mysteriöses »Nichts«: Wir haben eine Preview-Version von Capcoms Ballerei **Dark Void** angespielt.

Um das Bermudadreieck im westlichen Atlantik ranken

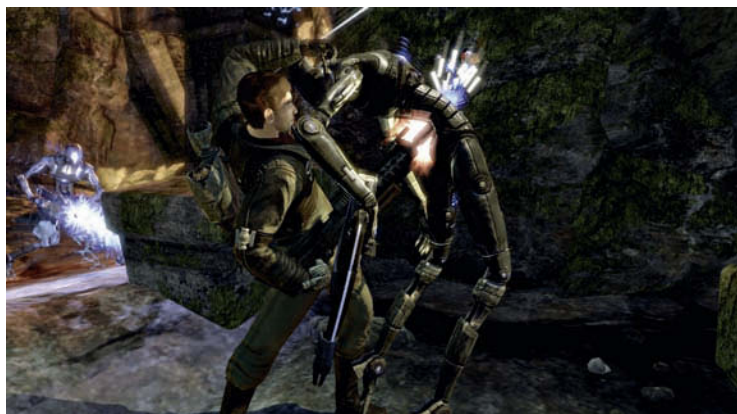
sich jede Menge mysteriöser Geschichten. Eine davon interpretiert der Entwickler Airtight Games auf seine ganz eigene Art: Als der Frachterpilot Will mit seiner alten Propellermaschine über den westlichen Atlantik fliegt, taucht vor ihm wie aus dem Nichts ein undefiniertes Flugobjekt auf.

Durch den Beinahezusammenstoß mit dem UFO verliert Will die Kontrolle über seinen alten Vogel und stürzt in die Tiefe – der packende Auftakt zum Actionspiel **Dark Void**.

Packend, das ist nicht nur die Intro-Sequenz, sondern das ganze Spiel. Jedenfalls das, was wir in der Preview-Version zu sehen bekamen. Neben rasanten Kämpfen in der Luft, bei denen sich die Steuerung als leicht schwammig erweist, und actionlastigen Feuergefechten am Boden steht **Dark Void** mit einem neuen Kampf-

system in den Startlöchern, dem »vertical combat«. Mithilfe eines Jetpacks springt Will an vorgegebenen Stellen Wände und Vorsprünge empor, verschanzte sich in der Vertikalen zwischen Hervorhebungen und Nischen vor herabprasselnden Laser- und Bleikugeln und verschrottet dabei unzählige außerirdische Roboter. Gefundene Bleispritzen kann Will bis zu drei Stufen aufrüsten und verleiht damit der Ballerei in **Dark Void** den nötigen Wumms. Am 22. Januar 2010 schon soll der Action-Shooter erscheinen.

JG



Auch im **Nahkampf** macht Will feindlichen Aliens den Garaus.



Mit **Minigeschütz und Jetpack** auf dem Rücken attackieren wir ein gegnerisches UFO.



ab 16/18-DVD  
- Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5479

Davon abgesehen, dass Sie sowohl am Boden als auch im Weltraum kämpfen, fühlt sich **Star Trek Online** an wie ein klassisches Online-Rollenspiel, in dem Sie Quests lösen und Belohnungen sammeln.

# Star Trek Online

Um die Idee hinter **Star Trek Online** zu verstehen, muss man weder so weise wie Spock noch so blitzgescheit wie Data sein. Man muss nur wissen, dass der Entwickler Cryptic vorher an den Online-Rollenspielen **City of Heroes** und **Champions Online** gearbeitet hat. Spielerisch boten die beiden Superhelden-Abenteuer vornehmlich Standardkost, man jagte Gegner, löste Quests. Doch in einem Punkt ragten beide Spiele aus der Konkurrenzmasse heraus: der Individualisierung. In einem Editor durfte jeder Spieler seinen ganz eigenen Weltenretter basteln. Diese Stärke soll **Star Trek Online** erben, ansonsten baut Cryptic abermals auf Bewährtes: Sie jagen Gegner, lösen Quests – allerdings erstmals auf zwei Ebenen, im Weltraum und am Boden. So erforschen Sie allein mit Ihrem

Schiff oder einer ganzen Flotte von Raumkreuzern einen kompletten Sektor der Star Trek-Galaxis und beamen sich stil-echt mit computergesteuerten oder menschlichen Mitstreitern auf Planeten hinunter. Dabei setzt **Star Trek Online** auch auf Ihren Forscherdrang; Sie sollen Spaß daran haben, das Universum zu erkunden. Gefechte gegen andere Spieler sind möglich, aber keine Pflicht. Wir haben uns in den geschlossenen Betatest von **Star Trek Online** gestürzt und um die Galaxis gerungen – Energie!

## Inhalt

Einleitung.....	22
Das Universum .....	24
Die Klassen.....	26
So spielt es sich.....	28
Interview & Fazit.....	30



Auf Planeten kämpfen Sie auch gegen die Maschinenmenschen der Borg. Allerdings bereits im Tutorial, was die Feinde etwas entwertet.

Ein Föderationsschiff der **Excalibur-Klasse** kämpft sich durch eine Raumbasis (einen »Uni-Komplex«) der Borg.





Nach dem gescheiterten **Galaxies** wagt sich das Star-Wars-Universum zum zweiten Mal ins Internet. Und zwar in einem **originellen Online-Rollenspiel**, das eine **zusammenhängende Geschichte** erzählen soll.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5650

# Star Wars: The Old Republic

## Inhalt

Einleitung.....	23
Das Universum .....	25
Die Klassen.....	27
So spielt es sich.....	29
Interview & Fazit.....	31

der Entwickler Sony **Galaxies** später entschlackte und mehr Auftragsketten einbaute, jammerten wiederum die Veteranen – ein Teufelskreis. Das mag ein Grund dafür

Als im November 2003 **Star Wars: Galaxies** startete, war es, als ob Tausende Fans aufjubelt hätten – um dann plötzlich zu verstummen. Denn das Online-Rollenspiel erfüllte die hohen Erwartungen nur bedingt, viele Neulinge schreckten vor der Komplexität und den eintönigen Aufgaben zurück. Als

sein, dass LucasArts nun andere Online-Wege geht. So engagierte man den Entwickler Bioware, der bereits mit dem Solo-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** bewiesen hat, dass er auch im filmfernen »alten« **Star Wars**-Universum packende Geschichten erzählen kann. Das wollen die Kanadier nun im Online-Abenteuer **The Old Republic** wiederholen, das die Spieler in eine durchgehende Handlung einbinden soll: Als machtbegabter oder normalsterblicher Kämpfer treffen Sie gar moralische Entscheidungen. Was Bioware bislang enthüllt hat, lässt auf Großes hoffen. Um es wie Darth Vader zu sagen: »Die Macht ist stark in diesem da.«

Auch PvP-Kämpfe wird es geben, hier tritt ein **Sith** (links, mit Doppel-Lichtschwert) gegen einen Soldaten der Republik an.



Machtbegabte Spieler lernen Fähigkeiten wie den Vader'schen **Würgegriff**. Normalsterbliche kontern mit dicken Waffen.







# Star Trek Online

## Das Universum

Abgesehen vom Dominion-Konflikt und Scharmützeln mit Borg, Romulanern & Co ging's in den **Star Trek**-Fernsehserien meist versöhnlich zu. Doch weil ein Online-Rollenspiel, in dem man bei einem Tässchen Earl Grey mit Außerirdischen plaudert, eine eher eingeschränkte Zielgruppe anspricht, gibt's in **Star Trek Online** eben doch Krieg: Im Jahr 2409 (31 Jahre nach der TV-Serie **Voyager**) bekämpfen sich die Föderation und die Klingonen, Sie schließen sich einer der Fraktionen an. Auf Seiten der Föderati-

on beharken Sie sich mit KI-gesteuerten Quest-Feinden; bei den Klingonen dreht sich alles um Gefechte gegen andere Spieler. So ringt das Kriegervolk sowohl gegen die Föderation als auch untereinander. Denn jeder Klingone wählt einen Familien-Clan, der mit den anderen Sippen im Clinch liegt – praktisch, wenn man keine Sternflotten-Gegner findet.

Eines haben Klingonen und Föderation aber gemeinsam: »In Star Trek Online ist jeder ein Kapitän«, betont der Producer Andy Velasquez. Das heißt, dass Sie Ihr eigenes Raumschiff fliegen und nicht etwa im Maschinenraum eines Kameraden Kohlen schippen müssen. Beziehungsweise Dillithium-Kristalle. Auf Planeten beamen Sie mit maximal fünfköpfigen Außenteams. Bewaffnet, versteht sich. Es herrscht Krieg!

### Galaktische Größe

Der Weltraum, unendliche Weiten. Gut, unendlich wird die Galaxie von **Star Trek Online** nicht. Aber groß, verdammt groß. Andy Velasquez verspricht »Tausende von Gestirnen«, die den Forscherdrang der Spieler wecken sollen. Um von Sternensystem zu Sternensystem zu gelangen, lenken Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Galaxiekarte. Dabei sehen Sie auch andere Spieler, zudem lauern hie und da KI-Geg-



Auf der **Sektorenkarte** fliegen Sie von einem instanziierten Sternensystem zum anderen.

### Bekannte Schauplätze



Unter anderem besuchen Sie **Deep Space Nine** ...



... und den **Wächter der Ewigkeit**, ein antikes Zeitportal.

ner. Kämpfe finden aber nicht auf dieser Hauptkarte statt, sondern ausschließlich in kleineren Instanz-Arealen. Dort steigen auch die PvP-Gefechte, für die es – neben dem Deathmatch – mehrere Modi geben soll. Zum Beispiel versuchen beide Fraktionen, dasselbe Missionsziel zu erfüllen.

Falls Sie nicht frei erkunden möchten, nehmen Sie Aufträge an, die Sie meist in Sonnensystemen führen. Auch die sind allesamt instanziiert, Ihre Gruppe bleibt dort unter sich. So schalten Sie in den meisten Quests die KI-Gegner im All aus, bevor Sie sich auf ein Schiff, eine Raumstation oder einen Planeten beamen. Auf Himmelskörpern erwarten Sie allerdings nur in Einzelfällen handgebaute Umgebungen, etwa bei bekannten Schauplätzen oder wich-

tigen Quest-Zielen. Alle anderen Welten werden zufallsgeneriert. Und sogar von den Designern entworfene Kulissen wirken im Beta-test unspektakulär, meist erkunden wir relativ kleine Karten.

Die Motivation stimmt trotzdem, wir wollen wissen, was uns in anderen Teilen der Galaxis erwartet. Zumal wir auf Seiten der Föderation nie ziellos herumgondeln: Um neue Quests zu bekommen, funkeln wir einfach das Hauptquartier an. Im Betatest bestreiten wir so spaßige, mehrstufige Kampfeinsätze, aber auch friedliche Missionen, die langweiliger ausfallen. Zum Beispiel, wenn wir minutenlang über einen unbewohnten Planeten hetzen, um Erzvorkommen zu finden. Da könnten wir nebenher ein ganzes Fässchen Earl Grey schlürfen.

Auf Seiten der Föderation erledigen Sie eine computergesteuerte Klingonenflotte, die zuvor die **Sternbasis 24** (links) überfallen hat.



Danach beamen Sie sich ins Innere der verwüsteten **Raumstation**, um Forscher aus den Klauen der Klingonen zu retten.





# Star Wars: The Old Republic

## Das Universum

In **Star Wars** herrscht immer Krieg, sonst hieße es ja Star Peace. Folgerichtig stehen sich auch in **The Old Republic** die altbekannten Streithähne gegenüber: die demokratische Republik mit ihren herzensguten Jedi-Rittern und die finsternen Sith vom tyrannischen Imperium. Die Geschichte spielt rund 3.700 Jahre vor den Filmen und 300 Jahre nach **Knights of the Old Republic**.

Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Fraktionen, die – abgesehen von grundverschiedenen Aufträgen – spielerisch gleichwertig sein dürften. Denn Republikaner und Imperiale besuchen dieselben Planeten, sieben davon hat Bioware bereits enthüllt (siehe rechts). Im Gegensatz zu den engen Planetenoberflächen von **Star Trek Online** soll **The Old Republic** individuell gestaltete, weitläufige Karten bie-

ten. Die können Sie voraussichtlich wie in anderen Online-Rollenspielen frei erkunden, um Auftragnehmer zu finden. Dabei besuchen Sie auch bekannte Schauplätze wie den Galaktischen Senat auf Coruscant. Wir gehen zudem davon aus, dass es Arenen für Kämpfe zwischen Spielern geben wird, es herrscht schließlich Krieg! Wie das PvP-System (»Player versus Player«) funktioniert, will Bioware aber noch nicht verraten.

### Handlungsreisende

Für jede Charakterklasse soll **The Old Republic** eine individuelle Handlung erzählen. Wo die beginnt, hängt vom Heldentyp ab. Sith-Krieger etwa absolvieren ihre Ausbildung an der Akademie auf Korriban, Jedi-Ritter erledigen Selbiges im Ordentempel auf Tython. Schmuggler wiederum sitzen anfangs auf Ord Mantell fest, weil ihr Raumschiff geklaut wurde.

Apropos: Wie Sie von Welt zu Welt reisen, ist noch unklar. Wir erwarten aber keine steuerbaren Raumjäger à la **Star Wars: Galaxies**, schließlich konzentriert sich **The Old Republic** auf die Planeten. Dort sollen die Spieler allerdings nicht nur zu Fuß unterwegs sein. Wir vermuten, dass Sie Laufwege mit Reittieren oder Vehikeln wie Schweb-Bikes verkürzen können. Ein Jedi marschiert doch nicht zu Fuß um die Welt!

### Wo ist der Weltraum?



Ob Sie in **The Old Republic** auch **Raumschiffe** fliegen dürfen, ist noch unklar. (Bild aus **Star Wars: Galaxies**)

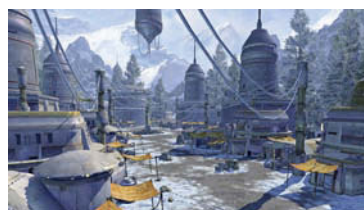
Selbst auf der friedlichen Jedi-Welt Tython lauern Gegner, etwa diese **Lendenschurz-Ungeheuer** mit Elektro-Schwertern.



### Die Planeten

#### Alderaan

Einst war die **Schneewelt** ein Zentrum der Politik und Tugend, das engagierte Senatoren hervorbrachte. Doch nach dem Tod der Königsfamilie tobt ein blutiger Bürgerkrieg. Die Republik unterstützt darin das Haus Organa (Leias zukünftige Adoptivfamilie), das Imperium möchte einen ehrgeizigen Konkurrenz-Clan an die Macht putzen.



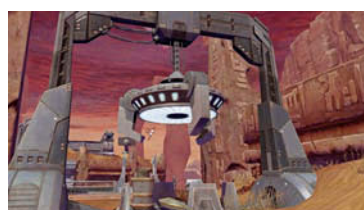
#### Tython

Als die Sith den Regierungssitz Coruscant (siehe unten) plünderten, flüchteten die Jedi auf diese **Waldwelt**. Denn hier hatten vor Jahrtausenden die ersten Experimente mit der Macht stattgefunden, bei denen der Planet fast zerstört worden war. Die Überlebenden hatten danach den Jedi-Orden gegründet, um künftige Desaster zu verhindern.



#### Korriban

Korriban ist das dunkle Gegenstück zur Jedi-Welt Tython: Auf dem **Heimatplaneten der Sith** werden böse Lichtschwert-Schwinger in der Akademie ausgebildet. Unter dem Wüstensand erstrecken sich Katakomben, in denen die Gebeine ebenso alter wie finsterner Macht-Meister ruhen. Spieler kennen Korriban aus **Knights of the Old Republic**.



#### Nal'Hutta

Die dreckige **Heimatwelt der fetten, schneckenhaften Hutten** (man denke an Jabba) gilt als Zentrum des galaktischen Verbrechens. Selbst hartgesottene Kopfgeldjäger wagen sich nur im Notfall hierher. Im Krieg zwischen Jedi und Sith ist Nal'Hutta neutral. So können sich die Fettschnecken besser um ihre Geschäfte kümmern.



#### Ord Mantell

Auch auf der ehemaligen **Garnisonswelt** herrscht Bürgerkrieg: Die Regierung will der Republik treu bleiben, die Rebellen kämpfen für die Unabhängigkeit. Moralisch fragwürdig: Obwohl die korrupte Herrscherkaste von Verbrechersyndikaten unterstützt wird, schickt die Republik Elitetruppen nach Ord Mantell, um die Rebellen zu jagen.



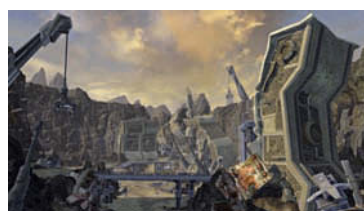
#### Coruscant

**Der galaktische Regierungssitz** ist ein Stadtplanet, von jedem Fleckchen Festland ragen imposante Wolkenkratzer in den von Raumschiffen überfluteten Himmel. Kürzlich haben die Sith die Welt überfallen und den Jedi-Tempel zerstört. Danach wurden die Finsterlinge zwar wieder vertrieben, doch viele Gebäude liegen noch immer in Ruinen.



#### Balmorra

Weil auf der **Fabrikwelt** wertvolle Waffen und Kampfdroiden hergestellt werden, ist sie ein heiß umkämpftes Kriegsziel. Doch vor einiger Zeit zogen die Truppen an andere Fronten ab, wodurch das Imperium einen Brückenkopf auf Balmorra einrichten konnte. Noch ist aber unklar, wer den Planeten letztlich an sich reißen kann.





# Star Trek Online

## Die Klassen



Der Schiffstyp bestimmt Ihre Rolle im Gruppenspiel, Kreuzer der **Constitution-Klasse** (vorn) sind besonders vielseitig.

**R**ot, Gelb, Blau. Das sind nicht nur die Nationalfarben Ecuador, sondern auch die Uniformfarben der drei Charakterklassen von **Star Trek Online**: Rot für Taktische Offiziere, Gelb für Ingenieure, Blau für Wissenschaftsoffiziere (siehe rechts). Obwohl die Klingonen aus denselben Helden-typen wählen, gilt dieser Dress-

code nur für die Föderation. Außerdem dürfen auch Sternenflotten-Kapitäne ihre Kleider umfärben. Schließlich stammt **Star Trek Online** vom Entwickler Cryptic, der traditionell viel Wert auf anpassbare Helden legt. Wer kein Reißbrett-Volk (Mensch, Vulkanier etc.) wählen möchte, kann sich im Charakter-Editor einen Alien-Offizier nach Maß basteln. Zudem wählen Sie bis zu vier Vorteile à la »telekinetisch« (kann Feinde zurückstoßen) oder »aggressiv« (höherer Schaden). Auch die Bauteile Ihres Schiffs dürfen Sie austauschen, was sich aber nur optisch auswirkt – schickere Warp Gondeln machen den Pott keinen Tick schneller.

### Captain Kit

Ihr Held wird in **Star Trek Online** viermal befördert, vom Lieutenant zum Admiral. Das klingt wenig, doch jeder Rang ist nochmal in zehn Stufen unterteilt. Erfüllte Missionen bringen Talentpunkte, mit denen Sie Ihre passiven Werte verbessern, etwa den Schaden im Bodenkampf. Neue Talente bekommen Sie bei Beförderungen.

Am Boden verfügt Ihr Held – neben seinen Waffen – nur über ein einziges Kampftalent. Das bestimmen Sie selbst, und zwar mit »Kits«. Je nach Klasse schaltet jeder dieser (wechselbaren) Ausrüstungsgegenstände eine andere Fähigkeit frei, von »Granaten werfen« bis »Minenfeld legen«.

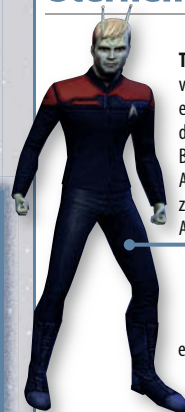
Welche aktiven Fähigkeiten Sie im Weltall einsetzen dürfen, hängt von Ihrer Klasse ab, zum Beispiel richten taktische Offiziere mit dem »Angriffsmuster Alpha« kurzfristig mehr Schaden an. Ihre Rolle im Gruppenspiel wird zudem auch von der Schiffsklasse bestimmt, die Sie fliegen. Forschungspötte etwa unterstützen und reparieren Verbündete, kleine Eskortflitzer teilen kräftig aus. Anfangs fliegen Sie allerdings nur leichte Standardkreuzer, neue Schiffstypen schalten Sie durch Beförderungen frei. Bei den Klingonen ist die Vielfalt etwas geringer, das Krieger-volk setzt vorrangig auf unterschiedlich schnelle und schlagkräftige Schlachtschiffe.

### Vier Freunde

Wer schon mal eine **Star Trek**-TV-Serie gesehen hat, weiß: Die besten Kumpels des Kapitäns sind seine Offiziere. So auch in **Star Trek Online**, in dem Sie Führungspersonal anheuern, das sich wiederum in Kämpfer, Ingenieure und Wissenschaftler unterteilt. Falls Sie keine menschlichen Mitstreiter finden, dürfen Sie bis zu vier der KI-Begleiter auf Bodeneinsätze mitnehmen. Hierzu staten Sie die Jungs und Mädels mit Waffen und Rüstungen aus.

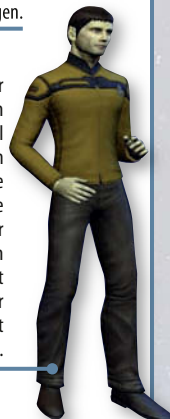
Auch im All spielen die Kameraden eine wichtige Rolle, jeder von Ihnen bringt ein Spezialtalent mit. Forscher zum Beispiel können Gegner schwächen oder mit

### Die Drei von der Sternenflotte



**Taktischer Offizier:** Der Krieger teilt viel Schaden aus, zum Beispiel kann er in Raumschlachten mehrere Torpedos gleichzeitig verschießen oder im Bodenkampf Granaten schleudern. Außerdem kann er Gegner auf sich ziehen oder sich als unsichtbarer Attentäter verdingen.

**Ingenieur:** Der Bastler spielt sich eher defensiv, weil er im All und am Boden seine Schutzschilde schnell wieder aufladen kann. Auf Außenmissionen pflanzt er Geschütztürme oder legt Minenfelder. Seine Waffen kann er aufrüsten, Verbündete stärkt er mit Energiegeneratoren.



**Wissenschaftsoffizier:** Der Forscher heilt und stärkt seine Freunde, während er seine Feinde schwächt. Unter anderem setzt er auf Auren, die sämtliche nahen Schiffe und Personen beeinflussen. Außerdem ist er besonders begabt darin, Feinde zu lähmen, etwa mit Traktorstrahlen.

dem Traktorstrahl festhalten. Wie viele und welche Offiziere auf Ihre Brücke passen, hängt von der Schiffsklasse ab. Auf einem Forschungspott etwa dienen in erster Linie Wissenschaftler, auf einem Eskortkreuzer Taktische Offiziere. Das erhöht den Tiefgang, allerdings gibt's einen Wermutstropfen: Die Helfer bleiben Abziehbilder ohne eigene Charaktere, kein Vergleich zu den Kapitänskumpels aus den Fernsehserien.

### Die Individualisierung

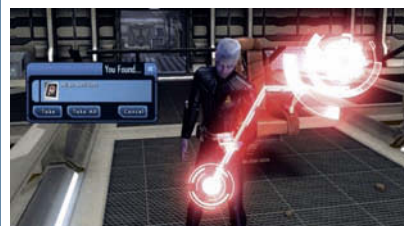


Im **Editor** können Sie einen außerirdischen Helden basteln. Dessen Aussehen dürfen Sie an Freunde weitergeben.



In der **Werft** dürfen Sie die Bauteile Ihres Schiffs jederzeit kostenlos austauschen und (dezent) umfärben.

### Handwerksberufe



Klassische Handwerksberufe mit Stufenaufstiegen gibt's in **Star Trek Online** nicht, dafür finden Sie sowohl im Weltraum als auch am Boden **Anomalien**, aus denen Sie Artefakte bergen können. Die bringen Sie dann zur Sternenflotten-Bibliothek zurück, um dort neue Gegenstände zu basteln oder Ausrüstung aufzuwerten.



# Star Wars: The Old Republic

## Die Klassen

Ein **Sith-Inquisitor** grillt einen republikanischen Trooper mit seinem Machtblitz.



Republik und Imperium sind sich spinnefeind und haben doch vier Dinge gemeinsam. Die vier Klassen von **The Old Republic** nämlich, die auf beiden Seiten dieselben Grundrollen ausfüllen: Nahkämpfer, Unterstützer, Fernkämpfer und Attentäter (siehe unten). Allerdings setzen Gut und Böse andere Talente ein, Jedi beherrschen andere Macht-Tricks als Sith. Machtbegabte Recken sollen dabei nicht übermächtig ausfallen, selbst ein Jedi-Meister muss sich vor Raketen hüten.

Im Spielverlauf muss sich jede Klasse auf einen von zwei Entwicklungspfaden spezialisieren, Jedi-Botschafter etwa lernen vorrangig offensive Telekinese-Zauber oder Heilspprüche. Das geschieht aber nicht wie üblich über die Vergabe von Talentpunkten, sondern im Rahmen einer moralischen Quest-Entscheidung.

### Ein guter Freund

Wenn Sie keine menschlichen Mitstreiter finden, müssen Sie in **The Old Republic** trotzdem nicht

allein um die Galaxis ringen. Denn jeder Spieler darf einen KI-Begleiter anheuern, etwa einen Droiden. Der dient nicht nur als Kampfesgenosse, sondern hat Charakter und spricht mit Ihnen. Wer sich als böser Sith einen braven Helfer wählt, kann ihn gar zur dunklen Seite bekehren. Dadurch soll der Kamerad lebendig wirken. Spezielle Auftragsketten wird er zwar nicht bekommen, dafür können Sie ihn ausrüsten. Neue Talente lernt er automatisch, wenn er mit Ihnen im Level aufsteigt.

### Handwerksberufe

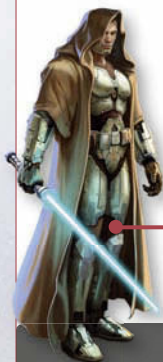


Noch verrät Bioware nicht, ob Sie Gegenstände herstellen dürfen. Logisch wär's aber, schließlich gibt es unter anderem mehrere **Lichtschwert-Typen**. Die könnten Sie doch nach Luke-Skywalker-Manier selbst basteln ...



Auf freiem Feld duellieren sich ein **Schmuggler** (links, mit zwei Blastern) und ein **Imperial Agent** (mit Präzisionsgewehr).

## Die glorreichen Acht



**Jedi-Ritter:** klassischer Nahkämpfer (»Tank«), der mit der Lichtklinge austeilt und Macht-Talente à la »Wegstoßen« und »Klingenswurf« beherrscht.

**Jedi-Botschafter:** malträtiert Gegner mit Telepathie-Talenten von »Niederschmettern« bis »Hochheben« oder spezialisiert sich alternativ ganz auf Heilung.



**Trooper:** schwer gepanzerter Meister im Umgang mit schweren Waffen wie Blastergewehren und Raketenwerfern, der zudem Technik-Tricks beherrscht.



**Schmuggler:** Han Solos Urahn avanciert zum Revolverhelden (Fernkämpfer mit zwei Blastern, geschickter Redner) oder zum Schurken (unsichtbarer Nahkämpfer).

**Sith-Krieger:** wie der Jedi-Ritter ein fähiger Lichtschwert-Nahkämpfer, der allerdings böse Macht-Fähigkeiten wie den Darth-Vader-Gedächtnis-Würgegriff einsetzt.



**Sith-Inquisitor:** Der finstere Macht-Zauberer kämpft mit dem Doppel-Lichtschwert oder schädigt Feinde auf Distanz mit Talenten wie »Schock« oder »Blitzschlag«.



**Kopfgeldjäger:** Wie der Trooper teilt der (etwas dünner gepanzerte) Auftragskiller auf Distanz gut aus, zudem rettet er sich mit seinem Raketenrucksack aus brenzligen Situationen.

**Imperial Agent:** Der Schleichspezialist legt am liebsten ferngezündete Sprengsätze oder knipst Gegner aus der Deckung mit dem Präzisionsgewehr aus.



Republik

Imperium



# Star Trek Online So spielt es sich

Wenn's nur die notorischen Stirnrnzler vom Klingonenreich wären! Aber in **Star Trek Online** balgt sich die Föderation mit so gut wie jedem, der halbwegs geradeaus schießen kann: von grünhäutigen Orion-Piraten über Gorn-Reptilien bis hin zu Borg und Romulanern. Die Galaxie quillt also über vor Feinden, weshalb Sie in den meisten Aufträgen vor allem – kämpfen.

## Erst oben ...

Obwohl Sie in Raumschlachten meist nur Strahlenkanonen und Torpedos abfeuern (sowie ab und zu Spezialattacken wie Mehrfach-Salven), entfalten die Scharmützel überraschend viel Tiefgang. Zum Beispiel spielt der Schusswinkel eine Rolle; manche Waffen feuern nach vorn, andere nach hinten. Weil sich die Schutzschilde in vier Abschnitte (vorn, hinten, links,

rechts) unterteilen, sollten Sie Ihr Feuer durch geschickte Manöver im 3D-All (man kann auch nach oben und unten fliegen) auf eine Feindseite konzentrieren: Erst mit den Phasern den Schild zerstrahlen, dann den Rumpf torpedieren.

Falls eine Ihrer Schildseiten versagt, können Sie sie aufpäppeln, indem Sie Energie von den anderen Seiten umleiten. Oder Sie erhöhen die generelle Laderate, indem Sie dem Abwehrsystem mehr Strom zuweisen. Die Schiffsennergie verteilen Sie nämlich frei auf Waffen, Schilde, Antrieb und Hilfssysteme (Reparatur etc.). Je mehr Energie, desto effektiver arbeitet ein System; Waffen etwa richten mehr Schaden an. Ab dem zweiten Rang dürfen Sie gezielt Feindsysteme anvisieren, um zum Beispiel den Antrieb lahmzulegen. Das erhöht den Tiefgang, zumal Gefechte gegen mehrere Feinde ganz schön knifflig werden können. Und ganz schön Spaßig.

## ... dann unten

Am Boden kämpfen Sie mit bis zu fünfköpfigen Teams. Falls Sie keine menschlichen Mitstreiter finden,

Transparente Kreissegmente zeigen die **Schildstärke**.



werden Sie von KI-gesteuerten Brückensoffizieren begleitet. Dabei sollten Sie auf einen ausgewogenen Waffenmix achten. Zum Beispiel lähmt ein Kamerad Feinde per Betäubungs-Phaser, damit ein anderer mit dem Disruptor draufhalten kann. Weil Treffer in den Rücken mehr Schaden anrichten, sollten Sie bewegungsunfähige Feinde von der Flanke attackieren.

Die KI-Helfer verlieren auf verwinkelten Welten zwar gern mal die Orientierung, dafür setzen sie selbstständig Spezialtalente ein (Heilung, Granatenwurf etc.) und lassen sich befehlen. Zum Beispiel weisen Sie den Kameraden bestimmte Positionen zu. Weil die Schießereien im Betatest recht einfach ausfallen, brauchen wir solche Kniffe aber nie. Gleiches gilt für Nahkampfangriffe, Ausweich-Hechtsprünge und die Möglichkeit, sich zu ducken, um genauer zu feuern. Hoffentlich zieht der Schwierigkeitsgrad noch an.

Wir haben unseren **KI-Begleitern** Positionen zugewiesen (die Zahlen am Boden). Weil das in der Hektik schwerfällt, möchte Cryptic eine Pausefunktion einbauen: Wer nur KI-Helfer dabei hat, darf zum Kampfbeginn in Ruhe Befehle verteilen.



## Beispiel-Mission Der wandelbare Botschafter



Im Föderations-Hauptquartier, einer Raumstation im Erdboden, treffen wir den **Botschafter Sokketh**, den wir ins P'Jem-System bringen sollen.



Dort werden wir von **klingonischen Raumschiffen** angegriffen. Denn deren Anführer behauptet, der Botschafter sei ein getarnter Alien-Spion.



Nachdem wir die Schiffe erledigt haben, kämpfen wir auf der **Planetenoberfläche** weiter, wo die Klingonen ein vulkanisches Kloster besetzen.



Nachdem wir die Tempelablage gesäubert haben, erreicht uns eine **Nachricht**: Auf der Erde wurde die Leiche des Botschafters gefunden!



Unser Begleiter ist also tatsächlich ein Alien – ein Monster der **Spezies 8472**! Im Kampf verletzen wir das Ungeheuer, es flüchtet auf ein Schiff.



Der **Alien-Schlachtkreuzer** ist zu stark für uns. Also weichen wir aus und schießen anfliegende Supertorpedos ab, bis endlich Verstärkung eintrifft.



# Star Wars: The Old Republic

## So spielt es sich

In einem Online-Rollenspiel eine packende Handlung zu erzählen, ist ungefähr so leicht, wie Jabba in ein Korsett zu zwingen. Schließlich wandern Tausende von Spielern durch die Internet-Welt – da fällt es dem Einzelnen schwer, sich einzigartig zu fühlen. **The Old Republic** stärkt das Heldengefühl daher mit einigen Tricks. Wie in **Guild Wars** führen Sie viele Aufträge in Instanzen, wo Zwischenfilmchen in Spielgrafik die Story weiterspinnen. Und wenn Sie außerhalb von Instanzen mit einem Auftraggeber sprechen, werden alle Abenteurer ausgeblendet, die nicht zu Ihrer Gruppe gehören.

Für Dialoge mit computergesteuerten Charakteren hat Bioware ein neuartiges System ausgetüftelt. Es antwortet nämlich nicht immer derselbe Spieler, stattdessen dürfen die Gruppenmitglieder abwechselnd sprechen. Wer sich wann zu Wort meldet, bestimmt das Spiel automatisch. Dabei wählen Sie oft zwischen mehreren Antworten, die den Missionsverlauf beeinflussen können. Wortgewandte Charaktere wie Schmuggler dürfen Feinde manch-

mal sogar zur Kapitulation überreden. Über wichtige moralische Entscheidungen stimmt das Team ab. Wer Böses tut, erntet wie in **Knights of the Old Republic** dunkle Machtpunkte, was sich auf künftige Dialoge auswirkt.

### Gemeinsam kämpfen

Wir gehen davon aus, dass es in **The Old Republic** zwei Auftragsarten gibt: »Normale« Quests für jedermann sowie spezielle Missionen, die für jede Klasse eine individuelle Handlung erzählen. Das heißt allerdings nicht, dass Sie klassenspezifische Aufträge allein lösen müssen, für knifflige Herausforderungen dürften Sie menschliche Kameraden brauchen.

Im Kampf müssen die Klassen zusammenarbeiten. Zum Beispiel springt der Jedi-Ritter mitten ins Getöse, während der Botschafter Freunde heilt oder Feinde mit Telekinese-Zaubern durch die Gegend schleudert. Trooper halten aus der Distanz mit dem Raketenwerfer drauf, Schmuggler feuern aus der Deckung. Letzteres geht so: In der 3D-Ansicht markieren transparente Männ-



Auf Balmorra kämpft eine Sith-Gruppe gegen die Soldaten der Republik.



Um das Dickvieh auszuschalten, schleudert es die Jedi-Botschafterin mit einem Macht-Zauber durch die Luft.

chen günstige Positionen, an denen sich die Fernkämpfer hinter Mauern oder Felsen ducken können. Spezialattacken und Macht-Zauber lösen Sie über die Schnellzugriffs-Leiste oder die Zahlen-

tasten aus, Gegner bringen Ausrüstungsbeute. Zumindest in dieser Hinsicht bleibt **The Old Republic** dem Genre-Standard treu.

### Beispiel-Mission Sith im Weltraum



Ein Kopfgeldjäger (Mitte) und ein Sith-Krieger stellen einen unfähigen Imperiums-Kapitän. Wer im **Dialog** antwortet, bestimmt das Spiel.



**Gewissensentscheidung:** Verschonen die Helden den Kapitän oder richten sie ihn hin? Die beiden stimmen ab und wählen Letzteres.



**Soldaten** entern den Pott, der Sith-Krieger springt mit dem Lichtschwert ins Getöse, der Kopfgeldjäger hält mit dem Flammenwerfer rein.



Zum Abschluss wartet ein **Jedi-Bossgegner**. Während der Sith-Krieger ihn im Nahkampf beschäftigt, feuert der Kopfgeldjäger aus der Distanz.



Kaum liegt der Kapitän am Boden, zeigt eine **Zwischensequenz**, dass ein Schlachtkreuzer der Republik das imperiale Raumschiff angreift.



Danach sammeln die Helden die **Beute** ein. Der Sith-Krieger freut sich über ein zweites Lichtschwert, mit dem er fortan kräftiger austeilt.



# Star Trek Online Interview & Fazit

Auf hohen Stufen wird es solche Großgefechte zwischen Föderation und (computergesteuerten) **Romulanern** geben. Ein Addon soll letztere später als spielbare Partei nachliefern.



**E**in **Star Trek**-Captain strebt nicht nach Reichtum, er dient der Föderation aus Überzeugung. Allerdings nicht in **Star Trek On-**

**line**, denn das Online-Rollenspiel dürfte maßgeblich von der Sammelsuchtschneise leben: Erledigte Gegner und Aufträge bringen Bodenkampf-Ausrüstung für Ihren Helden und seine Offiziere. Überdies erbeuten Sie Schiffsbauteile wie dickere Schilde. Wer PvP-Kämpfe gewinnt oder auf eigene Faust zufallsgenerierte Sonnensysteme erforscht, soll besonders wertvolle Belohnungen erbeuten. Zudem lauern in hochstufigen Gebieten Bossgegner wie Borg-Kuben, die nur von ganzen Spielerflotten besiegt werden können.

## Nettes Unspektakel

Diese Ausrüstungshatz muss **Star Trek Online** tragen, die Präsentation allein reicht nicht. Denn wo die Raumschlachten noch mit Effekten glänzen, sind die Bodenkämpfe mäßig animiert und oft unspektakulär. Immerhin bestreiten Sie häufig lange Auftragsketten mit Raum- und Bodenkämpfen, verpackt in nette Geschichtchen. Allerdings fehlen Zwischensequenzen, Ereignisse werden als schnelle Texte präsentiert. Auch wenn es Gerüchte gibt, dass Cryptic viele Passagen vertonen möchte.

## Stimmung mit Fluss

Ansonsten geht die **Star Trek**-Atmosphäre in Ordnung, nur an den Bodengefechten sollte Cryptic noch schrauben. Zudem müssen die Entwickler den Belohnungsfluss austarieren. Dafür haben sie nun noch zwei Monate Zeit. **GR**

## Genre-Check

**EINSTEIGER** ..... **PROFIS**  
Die Spielmechanik ist nicht sonderlich kompliziert, der Schwierigkeitsgrad vor allem am Boden moderat.

**SOLISTEN** ..... **GRUPPEN**  
Einige Aufträge sollen nur in Gruppen lösbar sein, die Galaxis können Sie aber auch problemlos allein erkunden.

**LIZENZ** ..... **NEUE WELT**  
Obwohl **Star Trek Online** nach den Fernsehserien spielt, gibt es viele wiedererkennbare Schiffstypen und Schauplätze.

**ACTION** ..... **TAKTIK**  
Im All und am Boden müssen Sie mit dem richtigen Timing feuern und Gegner auch mal ausmanövrieren oder flankieren.

### SPIELELEMENTE

**MOUNTS** Nein, abgesehen von den Raumschiffen.  
**HOUSING** Nein.  
**CRAFTING** Ja, aber sehr simpel.  
**PVP** Ja, für Klingonen zentraler Spielbestandteil.  
**INSTANZEN** Ja, jedes System ist instanziiert.

### AM EHESTEN VERGLEICHBAR MIT

**Pirates of the Burning Sea**, weil es (Segel-)Schiffschlachten und Landkämpfe vermischt. Allerdings bietet **Star Trek Online** weniger Handel und mehr freies Erkunden.



## Interview

mit **Craig Zinkievich**



Craig Zinkievich,  
Executive Producer bei Cryptic

**GameStar** ... **Craig, fasse Star Trek Online bitte in einem Wort zusammen.**  
... **Zinkievich** Packend.

... **Warum »packend«?**

... Weil dich **Star Trek Online** dank der Auftragsketten ins Universum zieht. Egal, ob du kämpfst oder friedliche Missionen löst, du fühlst dich wie der Kapitän eines Raumschiffs. Also musst du dich nicht nur um dich selbst kümmern, sondern auch um dein Schiff und deine Crew.

... **Warum ist das Star-Trek-Universum ein guter Schauplatz für ein Online-Rollenspiel?**

... Erstens ist das Universum riesig, es gibt über 400 TV-Episoden und Kinofilme. Wir haben eine Liste aller Schauplätze und Völker erstellt, die wir im Spiel sehen wollten – und diese Liste war endlos! Zweitens erforscht man im **Star-Trek-Universum** sowohl das All als auch Planeten. Wir wollten natürlich beides umsetzen – und konnten so zwei Spiele in einem entwickeln.

... **Wer soll Star Trek Online spielen?**

... Jeder! Wir wollen die Fans ansprechen, junge und alte Spieler, Profis und Gelegenheits-Kapitäne. Und zwar vor allem dadurch, dass sich die

Missionen wie TV-Episoden anfühlen. Zudem soll das Spiel gleichzeitig komplex genug für Genre-Veteranen und zugänglich genug für Neulinge sein.

... **Spielerisch setzt ihr eher auf klassische Quests, anstatt wie in The Old Republic eine zusammenhängende Story zu erzählen.**

... Wir waren nicht darauf versessen, ein klassisches Online-Rollenspiel mit Auftragsketten zu entwickeln. Wir legten vielmehr Wert auf ein Spielerlebnis, das sowohl eingefleischte Trekkies anspricht als auch Spieler, die das Universum nicht so gut kennen.

... **Viele Online-Rollenspiele scheitern, etwa Age of Conan oder Warhammer Online. Was macht ihr besser?**

... Ich kann nicht beurteilen, was die anderen Entwickler falsch gemacht haben. Aber an **Star Trek Online** haben wir hohe Erwartungen. Uns war klar, dass es ein Mammutprojekt werden würde, diese riesige Lizenz umzusetzen. Weil **Star Trek** so viele Fans hat, mussten wir einerseits dem Universum treu bleiben und zugleich ein unterhaltsames Spiel entwickeln. Ich denke, das ist uns gelungen.

... **World of Warcraft hat gerade seinen fünften Geburtstag gefeiert und ist beliebter denn je. Wo siehst du Star Trek Online in fünf Jahren?**

... Nun, hoffentlich wird es in den nächsten fünf Jahren weiter wachsen. Das Spiel soll neue Spieler fesseln und zugleich – da haben wir's wieder – packend genug bleiben, um Veteranen zu halten. Vor allem soll **Star Trek Online** aber Spaß machen und der Lizenz treu bleiben. Auch noch in fünf Jahren.

## Star Trek Online

► **Angespielt** ► **Genre Online-Rollenspiel** ► **Termin 5. Februar 2010**  
► **Hersteller Cryptic Studios / Namco Bandai** ► **Status zu 90% fertig**

**Michael Graf:** Auch wenn's nicht der spektakulärste Vertreter seiner Genre-Zunft wird, hat mich **Star Trek Online** schon im Betatest tagelang gefesselt. Mir gefällt vor allem die Mischung aus (munteren) Raum- und (etwas trockenen) Bodenschlachten, die es so noch in keinem Spiel gab. Wer gern Galaxien erkundet und Ausrüstung sammelt, darf schon mal den Warpknern vorbeizien.

**Potenzial Sehr gut**



micha@gamstar.de



# Star Wars: The Old Republic Interview & Fazit

Die **PvP-Kämpfe** sind für Bioware ein wichtiger Bestandteil von The Old Republic, vor allem auf hohen Stufen. Man darf gespannt sein, welche Modi die Entwickler noch enthüllen.



Eigentlich hätte Bioware **The Old Republic** auch »Knights of the Old Republic Online« nennen können, so sehr erinnert das On-

line-Rollenspiel an den Solo-Klassiker. Daher muss sich es sich aber auch erzählerisch am Vorbild messen lassen: Schafft es Bioware, für jede der acht Klassen eine packende Geschichte zu erzählen? Dann dürfte die Story der zentrale Motivationsmotor werden.

## Was kommt später?

Doch selbst wenn die Handlung unterhält – irgendwann ist sie vorbei. Schließlich kann Bioware nicht pro Klasse Hunderte von Stunden mit sinnvollen Aufträgen füllen. Doch wie geht's danach weiter? Klar, Sie können mit einer anderen Klasse neu starten, um eine andere Geschichte zu erleben. Der Wieder-spiel-Wert von **The Old Republic** dürfte in Ordnung gehen.

Allerdings lebt insbesondere der Genre-Primus **World of Warcraft** davon, dass sich Charaktere selbst auf der Höchststufe weiter verbessern lassen, etwa mit Raid-Beute. Wir sind gespannt, was Bioware für erfahrene Helden plant. Schon jetzt ist klar, dass die PvP-Kämpfe wichtiger werden sollen. Über die Spieler-gegen-Spieler-Modi verrät Bioware aber noch ebenso wenig wie darüber, ob es Raid-Gefechte gegen Bossmöster geben wird. In den nächsten Monaten dürften also spannende Enthüllungen folgen, noch gibt's nicht mal ein Startdatum. Wie Yoda sagen würde: »Schwer zu sehen, in ständiger Bewegung die Zukunft ist.« Stimmt, wir halten Sie auf dem Laufenden. **GR**

## Genre-Check

**EINSTEIGER** ..... **PROFIS**  
Was wir bislang gesehen haben, erinnert sehr an Knight of the Old Republic. Und das war nicht allzu kompliziert.

**SOLISTEN** ..... **GRUPPEN**  
Auch wenn Sie teils eine Gruppe brauchen, vermuten wir, dass viele Spieler allein losziehen, um die Handlung zu erleben.

**LIZENZ** ..... **NEUE WELT**  
The Old Republic spielt vor den Filmen und nach KotOR, die Entwickler können sich neue Geschichten ausdenken.

**ACTION** ..... **TAKTIK**  
In den Gefechten ist weniger Bewegung gefragt, vielmehr müssen Sie Ihre Fähigkeiten überlegt einsetzen.

### SPIELELEMENTE

**MOUNTS** Ja, aber keine Details bekannt.  
**HOUSING** Unklar, aber unwahrscheinlich.  
**CRAFTING** Unklar, aber wahrscheinlich.  
**PVP** Ja, vor allem auf hohen Stufen.  
**INSTANZEN** Ja, viele Aufträge sind instanziiert.

### AM EHESTEN VERGLEICHBAR MIT

**Guild Wars**, weil sich das Online-Rollenspiel ebenfalls bemüht, eine Geschichte zu erzählen. In The Old Republic sind Sie allerdings auch außerhalb von Instanzen unterwegs.



## Interview

mit **Blaine Christine**



Blaine Christine,  
Producer bei  
Bioware

**GameStar** ... **Blaine, fasse The Old Republic in einem Wort zusammen.**  
... **Christine** Radikal.

... **Warum »radikal«?**

... Erstens ist die Spielerfahrung Spaßig, cool – einfach »rad«! Okay, dieses Wort stammt aus den 80ern, aber hoffentlich kommt es bald zurück, gemeinsam mit Stulpensocken, Ray-Bans und Leuchtfarben. Zweitens verbinden wir filmhafte Star-Wars-Gefechte mit einer Handlung, beides gab's im Online-Genre so noch nie.

... **Warum ist das Star-Wars-Universum ein guter Schauplatz für ein Online-Rollenspiel?**

... Die Marke Star Wars hat eine Anziehungskraft, die auch mich immer wieder erstaunt. Welcher andere Film fasziniert 30 Jahre nach seinem Kinostart immer noch Jung und Alt? Jeder kennt das Universum und die Charaktere, sobald er sprechen kann! Außerdem ist Star Wars ein ausgesprochen reichhaltiges Universum, in dem man tolle Abenteuer erzählen kann. Das haben wir mit Knights of the Old Republic ja schon gezeigt.

... **Wer soll The Old Republic spielen?**

... Die Herausforderung liegt bei

Online-Rollenspielen darin, dass man immer versuchen muss, möglichst viele Spielergruppen anzusprechen. Traditionelle Solo-Rollenspieler bekommen mit The Old Republic alles, was sie aus früheren Bioware-Titeln kennen, also eine durchgehende Handlung, Lichtschwert-Duelle und Planeten zum Erforschen. Gelegenheitsspieler können einfach ins Spiel springen und trotzdem Erfolgserlebnisse sammeln. Genre-Veteranen möchten wir vor allem mit den hochstufigen Inhalten fesseln, darunter natürlich auch PvP-Kämpfe. Und wer gerne mit Freunden spielt, wird sich freuen, dass er Gilden gründen kann.

... **Spielerisch setzt ihr auf eine durchgehende Handlung, anstatt wie Star Trek Online auf klassische Quests.**

... Dass wir uns auf die Geschichte konzentrieren, war eine gemeinsame Entscheidung von LucasArts und Bioware. Denn beide Firmen glauben nun mal an starke Geschichten, sie gehören einfach zu einem Rollenspiel – oder, um genauer zu sein: zu einem Bioware-Rollenspiel. Außerdem konnten wir dadurch etwas Neues ins Online-Genre einbringen.

... **World of Warcraft hat gerade seinen fünften Geburtstag gefeiert und ist so beliebter denn je. Wo siehst du Star Wars: T.O.R. in fünf Jahren?**

... Mit The Old Republic wollen wir ein einzigartiges Erlebnis schaffen, das die Spieler regelrecht ins Star-Wars-Universum saugt. Wir möchten in den nächsten Jahren gern weiter daran arbeiten. Und unser Versprechen einlösen, das Erbe von Star Wars zu bereichern.

## Star Wars: The Old Republic

► **Angespielt** ► **Genre Online-Rollenspiel** ► **Termin 2010**  
► **Hersteller Bioware / Electronic Arts** ► **Status zu 70% fertig**

**Michael Graf:** Nach all den netten, aber auf Dauer monotonen Quest-Tretmühlen der vergangenen Jahre (World of Warcraft eingeschlossen) ist der handlungsgetriebene Ansatz von The Old Republic eine Wohltat. Was ich bislang vom Titel gesehen und gespielt habe, macht Lust auf mehr. Vor allem auf mehr Details zu den hochstufigen Inhalten, von denen noch nichts zu sehen war.

**Potenzial Sehr gut**



micha@gamestar.de





Captain Walker (links) läuft mit seinem Team in einen Hinterhalt. Die Schießereien in *The Line* erstrecken sich oft über mehrere **Höherebenen**.

# Spec Ops The Line

Mit diesem Actionspiel meldet sich nicht nur eine Taktik-Shooter-Reihe, sondern auch sein deutsches Entwicklerstudio Yager zurück. Wir haben das Team in Berlin besucht, um einen exklusiven Blick auf dieses spannende Spiel zu werfen.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6648

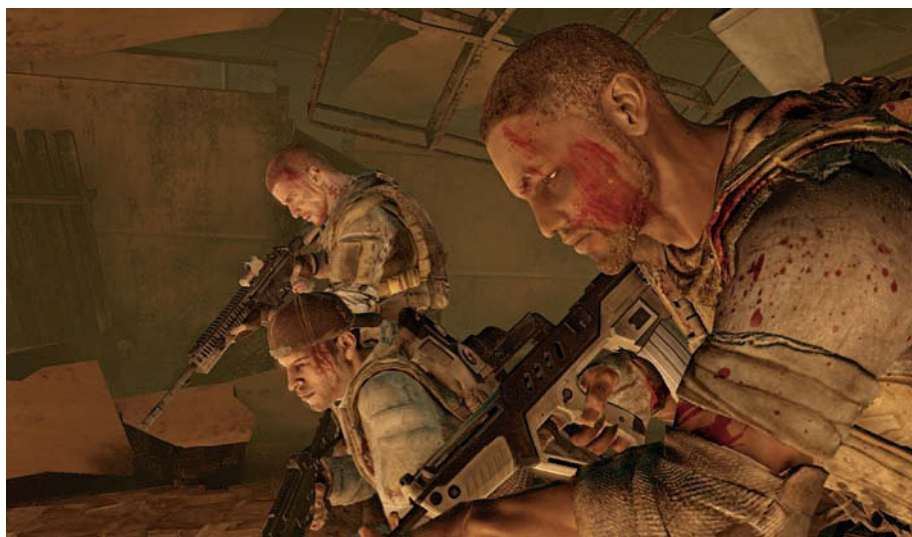
Dubai: Kaum eine Stadt der Welt ist in den letzten Jahren so schnell und außergewöhnlich gewachsen wie die Hauptstadt des gleichnamigen arabischen Emirats. Hier können sich die besten Architekten aus aller Welt so richtig austoben, denn lange spielte Geld im Golfstaat keine Rolle, und beim Hausbau ist nur

der Himmel die Grenze; derzeit zum Beispiel entsteht in Dubai das höchste Gebäude der Welt, viele andere Superlative gingen voran. Doch was wir Menschen mit großen Augen bestaunen, ist der Natur mitunter nicht einmal ein müdes Schulterzucken wert. Im Actionspiel **Spec Ops: The Line** wird Dubai von Sandstürmen bi-

blischen Ausmaßes heimgesucht, die die Prachmetropole des Nahen Ostens im wahrsten Sinne des Wortes verwüsten. Und während die Stadt mehr und mehr im Sand versinkt, versinkt ihre Wohlstandsgesellschaft im Chaos. Mitendrinnen kämpft ein Häufchen Elite-Soldaten ums Überleben – und gegen sich selbst.

## Berliner Sandmännchen

**Spec Ops: The Line** ist das zweite Werk des deutschen Entwicklerstudios Yager. Das Berliner Team hat 2003 ein ebenfalls Yager getauftes Raumschiff-Actionspiel veröffentlicht und sich gleich im Anschluss an die Produktion eines Third-Person-Shooters gemacht. Daraus ist nun der jüngste Teil der **Spec Ops**-Reihe (damaliger Entwickler: Zombie Studios) geworden. Die kennen Sie nicht? Macht nichts. Die Taktik-Shooter erschienen Ende der 90er und waren nur mäßig erfolgreich. Für Yager ist der Untertitel des Spiels ohnehin viel wichtiger, wie Klaus Riech, der Chef-Leveldesigner von Yager, erklärt: »Der Name lässt viel Raum für Interpretationen. *The Line* kann sich zum Beispiel auf eine Spur im Sand beziehen, auf die Grenze zwischen Richtig und Falsch, oder auf den schmalen Grat zum Wahnsinn, den zu überqueren man als Mensch in einer Ausnahmesituation Gefahr läuft.« Auf den ersten Blick ist der Titel tatsächlich nicht



Walker (hinten), Lugo und Adams (rechts) sehen im Laufe des Spiels immer **rampolnierter** aus.





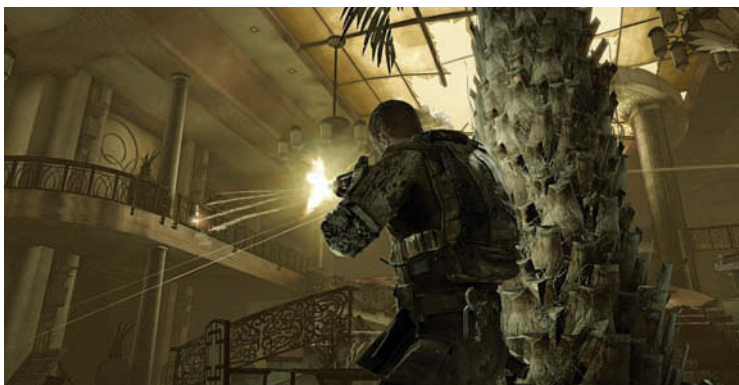
Ein Gegner läuft über das sandbedeckte **Glasdach**. Mit einem Schuss holen wir den Kerl auf den Boden zurück.



Colonel Conrads **Soldaten** wollen sich einfach nicht von uns retten lassen.



Eine umgedrehte US-Flagge lotst uns zu einem schrecklichen **Fund**: Captain Daniels Leiche.



Auf Knopfdruck geht Walker hinter festen Objekten in **Deckung**.

sonderlich griffig, doch andererseits ist es auch mal ganz erfreulich, wenn ein Actionspiel keinen reißerischen Quatsch-Namen vor sich her trägt.

### Eine Krise, wie sie im Buche steht

Entsprechend seinem so ambitioniert entworfenen Untertitel will **The Line** die Spieler besonders durch eine packende Geschichte in seinen Bann ziehen. Okay, das haben wir schon manches Mal gehört, aber Yager bedient sich in Sachen Story bei einer gewichtigen Vorlage: bei der Novelle **Herz der Finsternis** von Joseph Conrad, vielen besser bekannt durch Francis Ford Coppolas Filmadaption **Apocalypse Now**.

Während Dubai von den immer noch anhaltenden Sandstürmen zerstört wird, entsendet die Welt Hilfstruppen in die Stadt, um die Evakuierung der Zivilbevölkerung zu organisieren. Der Verantwortliche vor Ort ist ein Special Forces Colonel namens Conrad (benannt nach dem Autor der Novelle). Doch im Laufe seines Einsatzes hat der Mann allem Anschein nach den Verstand verloren: Er nimmt keine Befehle seiner Vorgesetzten mehr an, weigert sich, Dubai zu verlassen und errichtet stattdessen mithilfe seiner Untergebenen sein eigenes kleines Reich inklusive Terror-Herrschaft inmitten der Ruinen der Wüstenstadt. Der junge Captain Walker, ebenfalls Special Forces, wird ausgesandt, um Conrad zu-

rück in die Zivilisation zu holen. »Retten« nennt das die Militärführung, doch wenn sich Conrad nicht retten lassen will, soll Walker den Rest der Welt vor Conrad retten – was dann doch »Töten« bedeuten würde. Die Story entspricht damit in ihren Grundzügen der von **Apocalypse Now** – und die ist bekanntlich äußerst packend.

### Den Kopf im Sand

Dass Colonel Conrad offensichtlich nicht mehr alle Latten am

Zaun hat, zeigen schon die ersten Minuten der Präsentation von **The Line**, die das Yager-Team für uns vorbereitet hat. Captain Walker und seine zwei Untergebenen, Adams und Lugo, entdecken die Leiche eines Kameraden. Es handelt sich um die sterblichen Überreste von Captain Daniels, dem Leiter der vorigen »Rettungsaktion«, also dem spurlos verschwundenen Offizier, der vor Walker entsandt wurde, den irren Colonel auszuschalten, pardon, zu retten.

Der Arme wurde aufgeknüpft und kopfüber im Sand vergraben. Ob er verdurstet, erstickt oder an den Folgen der Folter gestorben ist, können wir nicht erkennen. In jedem Fall hat ihn nicht die Altersschwäche dahingerafft, so viel ist sicher. Neben Daniels leblosem Körper weht die US-Flagge im Wind – verkehrt herum. »Wollen Sie mich jetzt immer noch retten, Captain Walker?«, spottet derweil Colonel Conrad über Walkers Funkgerät. So richtig irre klingt er

## Dubai verläuft im Sande



Die ständig wütenden Sandstürme haben die beeindruckende Skyline von Dubai zu großen Teilen zerstört. In den Trümmern haben sich die Überlebenden Notunterkünfte zusammengezimmert, doch regelmäßig überrollen neue Wellen aus Wüstensand die ehemals blühende Metropole.

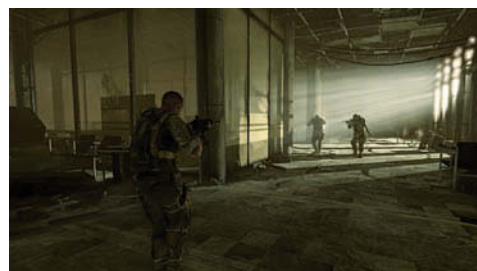




Die Überlebenden haben sich in den Ruinen der Luxushotels **Notlager** zusammengezimmert.



Bei den **Überlebenden** herrscht Feuerpause. Zumindest manchmal.



Die variierenden **Innenlevels** sollen Abwechslung bieten.

dabei nicht, stattdessen wirkt er abgeklärt, gefasst, berechnend. Und damit noch bedrohlicher. Aber es hilft alles nichts: Wir steuern Captain Walker, und müssen jetzt da durch.

### Walker, Dubai-Ranger

Szenenwechsel: Wir befinden uns auf einem Hochhaus im Zentrum Dubais. Unser Blick streift kurz Captain Daniels geschundenen Leichnam, dann entfaltet sich vor uns das beeindruckende Panorama der gigantischen Metropole. Die allerdings ebenfalls nicht mehr alle Latten am Zaun hat. Dubai ist über und über mit Sand bedeckt, haushohe Dünen mäandern zwischen den Straßen, die Glasfassaden der ehemals so prächtigen Wolkenkratzer sind größtenteils zerstört. Hier und da sind die Gebäude aufgerissen, ihr Inneres quillt der unbarmherzigen Sonne entgegen, fast wirken sie wie ausgeweidete Saurier aus Glas und Beton. Wir blicken nach unten. Auch das Hochhaus, auf dessen Zwischendach wir stehen, hat seine glatte Symmetrie verloren, ist an den verschiedensten Stellen eingesunken oder aufge-

brochen – ein beeindruckendes Szenario! Yager hat die Skyline von Dubai und einzelne bekannte Bauwerke wie das Luxushotel Burj Al Arab zwar nicht eins zu eins kopiert, aber doch so nachgebaut, dass die Ähnlichkeit zur arabischen Stadt unverkennbar ist; etwa wie bei Liberty City aus **GTA 4** und dem echten New York.

### Befehl und Gehorsam

Plötzlich durchlöchern Schüsse die postapokalyptische Ruhe: Colonel Conrads Handlanger haben uns aufgespürt! Die Typen stürmen ballernnd aus den Überresten des Hauptgebäudes in unsere Richtung. Wir hetzen unsere beiden Kameraden Adams und Lugo mit einem Tastendruck in Deckung. Das Befehlssystem von **Spec Ops: The Line** funktioniert denkbar einfach: Je nachdem, wo wir hinzielen, bellt Walker ein kontextsensitives Kommando, etwa »Dort in Position gehen!« oder »Tür öffnen!«. Das Spiel baut dabei oft das Zielobjekt in Walkers Anweisung mit ein, beispielsweise »Geht hinter diesem Gelände in Deckung!« oder »Untersucht mal den roten Lichtschein da hinten«. Dieser an sich simple Trick macht das Geschehen glaubwürdiger. Außerdem reagieren Adams und Lugo unterschiedlich auf Walkers Befehle. Während die beiden zu Beginn des Einsatzes noch brav mit einem zackigen »Jawohl, Sir!« antworten, bekommen Sie im Laufe der Spiels, nachdem die drei schon einiges zusammen ertragen mussten, nur noch ein gestresstes »Jaja, Mann!« zu hören.

### Deckung bleibt Deckung

In der jetzigen Situation halten die beiden lieber den Mund – wo

Kugeln fliegen, kann man sich Worte sparen. Wir beziehen per Knopfdruck Stellung hinter einem Betonbrocken. Walker kann sich wie etwa in **Rainbow Six: Vegas** aus der Deckung lehnen, um zu schießen, oder einfach blind um das Hindernis herum feuern. Hüfthohe Barrieren überspringt der Special-Forces-Soldat leichtfüßig schick animiert und tritt Gegner, die sich dahinter verstecken, formvollendet aus den Latschen.

»Panzerfaust!«, schreit Adams plötzlich. Da zischt auch schon eine Rakete geradewegs auf uns zu. Wir ziehen den Kopf ein, auch wenn diese dünne Wand das Geschoss schwerlich aufhalten wird. Rrrums! Die Mauer steht noch, Walker ebenso. »Der Spieler muss in unserem Spiel darauf vertrauen können, dass das, wohinter er in Deckung geht, auch wirklich Deckung bietet«, erklärt Klaus Riech. Deshalb wird es in **The Line** nicht allzu viel zerstörbare Umgebung geben. Na ja, in Dubai ist ohnehin schon genug kaputt.

### Treibsand

Vom »Deckung bleibt Deckung«-Konzept hat der Fußboden offen-

sichtlich noch nichts gehört, denn nach dem Raketeneinschlag gibt der plötzlich nach! Zuerst verschwinden die Sandmassen wie in einem Strudel nach unten in ein gähnendes Loch, danach folgen Walker und seine Männer. Die finden sich ein Stockwerk tiefer in der luxuriösen Hotelhalle wieder, auf deren Dach sie unter wildem Gitarrengeschrammel, exzessivem Geballer und einer gleißenden Wüstensonne eben noch herumgeturnt sind. Doch jetzt, plötzlich, Dunkelheit und Stille. Nachdem wir uns wieder gefasst haben, hören wir leise Schritte über uns. Wir blicken hoch: Die Decke, durch die wir gebrochen sind, besteht aus Glas und Stahl, nur konnten wir das von oben vor lauter Sand nicht erkennen. Von hier unten wirkt das Dach jetzt aber wie ein Einwegspiegel: Wir erkennen die Silhouetten der über das Glas huschenden Gegner, die sehen hingegen nur Sand und ihre Spiegelbilder unter ihren Füßen. Ein gezielter Schuss in die Decke, und unter lautem Geklirr stürzen die Schurken zu uns in die Hotelhalle herab – al-

## Apocalypse: Wie?

Die Story von **The Line** orientiert sich stark am Antikriegsfilm *Apocalypse Now* von Francis Ford Coppola. Darin wird der junge Captain Willard (gespielt von Martin Sheen) während des Vietnamkriegs in den Dschungel geschickt, um dort den anscheinend wahnsinnig gewordenen Colonel Kurtz (Marlon Brando) zu eliminieren. Kurtz hat sich mit seinen Männern und Eingeborenen einen tyrannischen Privatstaat aufgebaut. Willard bringt Kurtz letzten Endes zur Strecke, muss sich dabei aber dem Wahnsinn des Krieges und seinen eigenen Dämonen stellen.



Da hilft nur noch eine gigantische Weltraumputzte: **Dubai** versinkt im Sand.





Walker kann zwei **Flinten** tragen. Ein tiefer gehendes Inventar-System wird es nicht geben.

lerdings nicht in einen rettenden Sandhaufen, sondern auf knallharten Marmor. Uns ist es recht.

### Wer im Glashaus sitzt ...

Damit dieser Trick nicht in Frustration für den Spieler endet, schießen Feinde nicht gezielt auf Glasscheiben unter uns. Was sie aber nicht davon abhält, uns zu verfehlen und uns so aus Versehen den Boden unter den Füßen wegzuballern. Doch wie oft sollen solche Glasflächen-mit-Sand-drauf-Szenen eigentlich vorkommen? »Öfter, als wir ursprünglich vorhatten. Die sind nämlich cooler, als wir dachten«, gibt Riech zu. Das Team muss allerdings aufpassen, dass diese Sequenzen nicht zu aufgesetzt wirken.

Einige Zeit später begegnen wir demselben Prinzip in einer ganz anderen Umgebung. Im Lichthof des Nachbargebäudes hat sich außen an der Glasfassade eine gut dreißig Meter hohe Sandwand gebildet, die nur von den dicken Scheiben davon abgehalten wird, ins Gebäude zu stürzen. Doch in der Halle treibt sich eine Horde Gegner herum. Wir feuern also auf die Fassade, und in Sekundenschnelle ergießen sich Tonnen von Sand über unsere wehrlosen Feinde. Der Sand wird dabei jedoch nicht als Partikelmasse in Echtzeit berechnet, sondern fließt vorbe-

rechnet animiert in den Raum. Den Unterschied erkennt der Laie kaum, und der Effekt sieht auch so richtig klasse aus.

### Moralische Entscheidungen

Allzu leichtfertig sollten wir dann aber doch keine Sandlawinen auslösen. Denn in Dubai treiben sich noch immer zahlreiche Zivilisten herum, die nicht nur in der Sturmkatastrophe, sondern jetzt auch noch zwischen den Fronten gelandet sind. Immer wieder hängt es von unserem Vorgehen ab, ob die Menschen überleben oder im Kugelhagel (oder Sandregen) sterben. Schleiche ich mich an einer Exekutionsszene vorbei, um einen Kampf zu vermeiden, oder mische ich mich ein, um ein Leben zu retten? Es wird dabei aber keine alternativen Handlungsstränge oder dergleichen geben, die uns für »gute« oder »böse« Taten belohnen oder bestrafen. Als wir Riech auf die Flughafenmission von **Modern Warfare 2** ansprechen, erläutert er, inwiefern es Strafen für schießwütige Spieler gibt. Wenn im Kreuzfeuer Unschuldige zu Boden gehen, dann sei das ohne Frage bedauernswert. Doch gerade bei **Spec Ops: The Line**, das in erster Linie eine Geschichte erzählen, den Spieler (wie den Zuschauer bei **Apocalypse Now**) mitnehmen



Hinter der **Glaswand** links türmt sich Sand auf. Da heißt es: vorsichtig ballern – oder auch nicht.

wolle, auch an die Abgründe menschlichen Handelns, sei es unpassend, plötzlich Zähler für gerettete oder getötete Zivilisten einzublenden. In solchen Situationen gibt es also keine Strafen für »Kollateralschäden«. Außerhalb von Kampfhandlungen, etwa wenn Walker und seine Männer durch die behelfsmäßigen Unterkünfte der Überlebenden streifen, wird der Spieler jedoch bestraft, wenn er Unschuldige beschießt. Riech stellt klar: »Wir werden keine Massaker zulassen.« Entsprechend wird Yager **The Line** für den deutschen Markt nach eigener Einschätzung auch nicht beschneiden müssen.

### Sand ist nicht gleich Sand

Obwohl **The Line** von Sand natürlich nur so überquillt, müssen Sie aber nicht befürchten, sich immer nur in braun-gelben Levels herumzutreiben. Die Inneneinrichtung der arabischen Prachtbauten soll jede Menge farbliche und architektonische Abwechslung bieten. Hier und da haben die Überlebenden der Katastrophe die ehemaligen Gemäcker der Superreichen in ihre Privathöhlen umfunktioniert, was dem Ganzen zusätzlich einen ordentlichen Schuss **Mad Max** verpasst.

Hinzu kommen die regelmäßigen Sandstürme, mit denen Ya-

ger komplette Schlachtfelder von jetzt auf gleich umgestalten kann. Waren die Häuserschluchten eben noch perfekte Schießbuden für Scharfschützen, verwandelt eine Staubwand die Straße auf einmal in ein vom Winde verwehtes Nahkampfgebiet, in dem Walker dann doch lieber die Schrotflinte auspackt.

### Offene Fragen

Abwechslung will Yager auch bei den Gegnern bieten. Wir haben bislang zwar nur reguläre Soldaten gesehen, die Entwickler sprechen aber auch von einigen »recht spektakulären« Widersachern. Hubschrauber? Panzer? Frauen mit Holzbeinen? Alien-Killerroboter aus dem All, die Ninjas verschießen? Die Jungs verraten's bislang nicht. Auch was der Multiplayer-Modus alles bieten wird, bleibt noch ihr Geheimnis. Aber natürlich versinkt Dubai auch hier im Sand, was für spektakuläre Optionen sorgen dürfte.

Im echten Dubai sind derweil die Straßen noch frei. Doch braut sich dort gerade ein für manchen ebenso bedrohliches Unwetter am Horizont zusammen: Das einst superreiche Emirat steckt in Geldnöten, zahlreiche neue Bauprojekte wurden bereits eingestellt. Offensichtlich hat Dubai auch ein paar seiner Finanzgeschäfte auf Sand gebaut. **FAB**



Warum **Conrads Männer** eigentlich so verbissen gegen uns kämpfen, will Yager noch nicht verraten.

### Spec Ops: The Line

► **Angeschaut** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin unbekannt  
► Hersteller **Yager / 2K Games** ► Status zu 60% fertig

**Fabian Siegmund:** Beim Namen Spec Ops rümpft mancher Kollege vielleicht die Nase, aber ich habe die Teile damals sehr gern gespielt. Spec Ops: The Line ist zwar derzeit noch keine technische Revolution, dafür setze ich hier große Hoffnung auf ernst zu nehmende Charaktere und eine anspruchsvolle Geschichte (im Gegensatz zu der Story-Lachnummer aus **Modern Warfare 2**). Das ist nämlich mal etwas, was das Genre nötig hat. Und in Sachen Technik kann da ja noch einiges kommen: The Line ist noch nicht einmal in der Alpha-Phase. Wir berichten weiter.



fabian@gamestar.de



# Bioshock 2

**Im zu Stein gewordenen Albtraum Rapture herrscht noch immer der Wahnsinn. Wir haben die schaurige Unterwasserstadt, in der auch Bioshock 2 spielt, in der neuesten Preview-Version besucht.**



DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6631

Es scheint noch immer alles beim Alten zu sein: Das gigantische Art-deco-Gebilde auf dem Meeresboden verfällt weiter vor sich hin, wahnsinnige und mutierte Menschen lungern in der Stadt an jeder Ecke, kleine Mädchen saugen mit riesengroßen Nadeln die Droge Adam aus Leichen, bewacht von gigantischen Maschine-Mensch-Mischungen. Noch immer flüstern geheimnisvolle Fremde Aufträge durch Funkgeräte. Nichts Neues in Rapture? Nicht Neues in **Bioshock 2**? Weit gefehlt! Wir haben den Ego-Shooter beim Publisher 2K Games spielen können und wissen endlich, wie sich das Leben als Daddy aller Big Daddys anfühlt.

## Zum Dienen geboren

In **Bioshock** (2008) hatten uns die Entwickler bis zum brachialen Höhepunkt des Spiels noch geschickt an der Nase herumgeführt und verborgen, dass wir uns als Marionette durch die Unterwasserstadt Rapture bewegen, nur scheinbar nach eigenen Motiven vorgehend, in Wahrheit manipuliert durch den Unbekannten im Hintergrund. **Bioshock 2**, das zehn Jahre nach dem Vorgänger spielt, weist uns gleich die Dienerrolle zu, man steckt uns in den Körper eines Big Daddy. Erschaffen, um die Drogen sammelnden kleinen Mädchen, die Little Sis-



Manchmal ist es ratsam, einfach nur abzuwarten, bis sich feindliche **Splicer** und **Big Daddys** miteinander angelegt haben.

ters zu beschützen. Aber wir sind nicht irgendein Big Daddy, wir sind der erste, der jemals gebaut wurde. Der Prototyp, der lange Jahre vergessen in irgendeinem Winkel der Stadt vor sich hin staubte. Nun hat man uns reaktiviert. Warum, wissen wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Erst später wird klar, dass wir gegen eine gewisse Sophia Lamb und ihre Kreaturen antreten müssen. Dabei geht's laut der Entwickler »ans Eingemachte«.

Ob sich das tatsächlich auf die Handlung oder doch nur auf den Gewaltgrad in **Bioshock 2** bezieht? Sicher ist nämlich, dass das zweite Abenteuer in Rapture um einige Grade brutaler ausfallen wird als der Vorgänger. In dem durften wir nämlich beispielsweise

nicht mit einem riesigen Bohrer – nun ja, Sie werden es sich vorstellen können. Interessant in diesem Zusammenhang: Während das erste **Bioshock** hierzulande noch entschärft auf den Markt kam, soll der Nachfolger komplett ungeschnitten erscheinen.

## Rechts. Und links!

Unsere Reise beginnt in einem Zug. Ähnlich wie schon im Vorgänger, in dem wir aus einer Taucherglocke heraus Rapture das erste Mal erlebten, lassen wir Fische, gläserne Tunnel und beeindruckende Gebäude an uns vorbeiziehen. Der Anblick ist vertraut, wir wissen, welcher Wahnsinn hinter den durchs grüne Wasser unwirklich scheinenden Fassaden lauert. Dann stoppt unser Gefährt

plötzlich im Vergnügungsviertel. Ab hier geht's zunächst zu Fuß weiter, denn ein riesiger Eisklumpen blockiert die Schienen. Wer **Bioshock** kennt, weiß, was man nun von uns erwartet. Wir müssen uns ein Feuer-Plasmid beschaffen, um das Hindernis aus dem Weg zu schmelzen. Aber für ein Plasmid benötigen wir die Droge Adam. Nur durch die können wir an einem der vielen seltsamen Automaten übermenschliche Spezialfähigkeiten wie etwa Telepathie erlernen. Oder eben die Fähigkeit, Feuer aus unseren Händen schießen zu lassen. Pardon, korrekt muss es »aus der linken Hand schießen zu lassen« lauten. **Bioshock 2** hat nämlich eine kleine, aber feine Änderung in petto, die unser Dasein in Rapture einen





Dieser dicke und ausgesprochen schlagkräftige Splicer ist einer der neuen **Gegnertypen** in Bioshock 2. Er gehört zu den härtesten Brocken im Spiel.



Immer noch die gleiche Entscheidung: Wollen Sie die **Little Sisters** freilassen oder sie lieber töten, um ans gesamte Adam in den Mädchen zu kommen?



Aus einem solchen **Loch** hinten in der Wand krabbeln die Little Sisters, um Adam zu ernten. Kein Wunder, dass sich in der Nähe reichlich Splicer aufhalten.

Tick komfortabler als im Vorgänger gestalten dürfte. In **Bioshock** wurden sowohl Plasmid-Fähigkeiten als auch Waffen mit der rechten Hand bedient. Das führte in Kämpfen häufig zu hektischem Umschalten zwischen den Funktionen und damit letztlich zur falschen Wahl. Nun liegen die Plasmid-Fähigkeiten auf der linken Heldenhand, die Waffen (wie eben der Bohrer) bleiben rechts. Allein das ist ein großer Fortschritt bei der Bedienung und macht uns in Auseinandersetzungen wesentlich effektiver.

### Der Daddy-Flüsterer

Aber als Big Daddy hat man doch eigentlich in Rapture kaum etwas zu befürchten? Immerhin waren die dicken Brocken die härtesten Gegner im Vorgänger. Und sie zählen auch in **Bioshock 2** zu den fiesen Herausforderungen. Klopereien mit den Kolossen lassen sich nämlich auch als Daddy aller Big Daddys nicht vermeiden. Wenn man ans kostbare Adam ran will, muss man an eine Little Sister ran. Und die trifft man nicht ohne Beschützer.

Wir wollen nun erst mal ans Adam ran, weil wir das Feuer-

Plasmid brauchen. Nur, von einer Little Sister ist weit und breit nichts zu sehen. Plötzlich ein Knarren, eine Stimme kommt übers Big-Daddy-Funkgerät. Ein gewisser Mr. Sinclair flüstert uns zu, dass sich eines der Mädchen nicht weit von uns im Vergnügungspark aufhält. Wir machen uns auf den Weg und betreten eine groteske Kulisse. Der Park

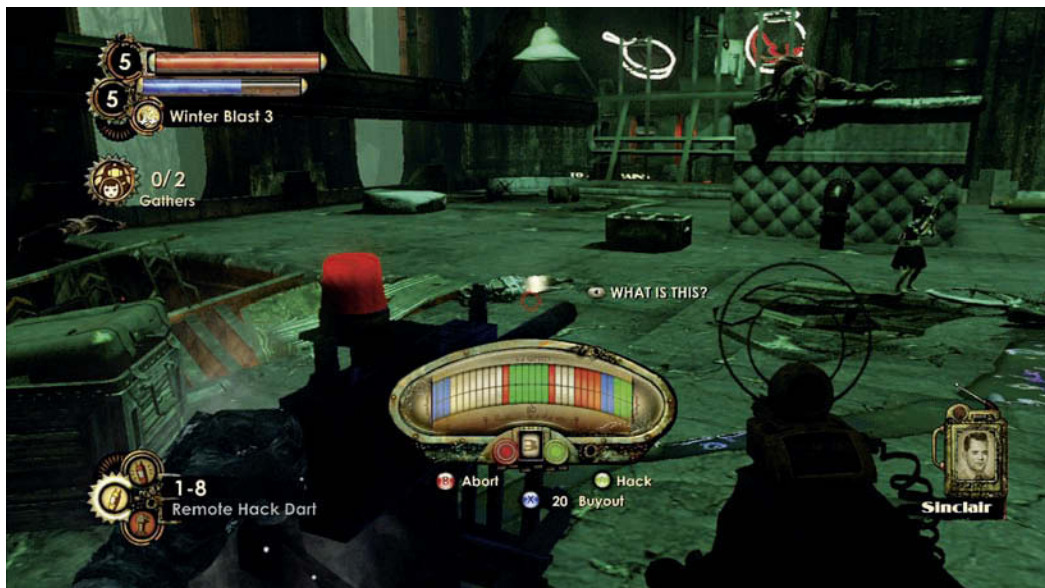
besteht aus kleinen Szenarien, Mini-Theaterstücken mit mechanischen Puppen in den Hauptrollen. Von Zeit zu Zeit lassen Stromstöße die metallenen Glieder der Figuren zucken, animieren sie gar zu quietschenden, abgehackten Bewegungen. Im flackernden Schein der überall brennenden Kerzen tanzt das seelenlose Ballett so seinen absurden Tanz

mit den eigenen Schatten und erobert als grotesk verzerrter, riesiger, pulsierender Scherenschnitt die umliegenden, in den Glashimmel ragenden Wände. Wer hat die Kerzen hier aus welchem Grund entzündet, und wann? Keine Ahnung. Aber angesichts dieses unwirklichen Anblicks und unter dem Einfluss der grandios gruseligen Geräusch-



In der diffusen Lichtstimmung von Rapture wirken die blauen Stromstöße des **Elektroschock-Plasmids** besonders schick.





Beim Hacken von Geräten saust nun ein Zeiger über eine **Skala**. Ist der Zeiger im grünen Bereich, müssen Sie schnell eine Taste drücken.

kulisse ist uns das jetzt auch mal völlig schnurz. **Bioshock 2** steht dem Vorgänger in Sachen Atmosphäre offenbar in nichts nach.

### Unsere kleine Schwester

Plötzlich addiert sich zum Gequitsche der Puppen ein altbekanntes Stampfen. Ein weiterer Big Daddy ist in der Nähe. Und wo ein Big Daddy ist, ist auch eine Little Sister. Weiter hinten im Park entdecken wir dann auch die Adam-Ernterin, wie sie ihre riesige Spritze in den blutverschmierten Oberkörper einer Leiche rammt. Daneben ihr Beschützer – dem wir gleich mal eine Ladung Strom in die Eisenhaut jagen, das Elektroschock-Plasmid haben wir schon. Der Gigant zeigt sich von unserer Attacke wenig beeindruckt. Stattdessen stürmt er mit seinem Bohrer im Anschlag auf uns zu und rammt uns von den Füßen. Das passiert uns nicht noch mal. Wir schaffen Dis-

tanz, pumpen den wütenden Bur-schen abwechselnd mit Blei und Strom voll, bis er schließlich den Geist aufgibt. Diese Little Sister ist unsere. Sie soll nun für uns Adam aus den überall rumliegenden Leichen ernten.

### Unsere große Schwester

Sehr praktisch: Haben wir erst einmal so ein Erntemädchen auf unserer metallenen Schulter sitzen, zeigt sie uns auf Knopfdruck den Weg zum nächsten Drogen-Spender. Eine wabernde Leuchtspur zieht sich dann durchs Areal. Prompt finden wir an deren Ende einen entsprechenden Toten. Doch bevor wir unsere Begleiterin zum Abzapfen der wertvollen Substanz absetzen, präparieren wir zunächst die Umgebung. Denn wir sind nicht der einzige, der am Adam interessiert ist. Der Erntevorgang ruft nämlich stets zig der bekannten Splicer auf den Plan, jene durch die Droge mu-

tierten und wahnsinnig gewordenen Menschen. Eine Selbstschussanlage kommt uns da gerade recht. Wir hacken das Ding. Es wird nun auf alles feuern, was in den kommenden Minuten unseren Bereich betritt. Prima übrigens, dass in **Bioshock 2** das Hacken nun etwas anders funktioniert als im Vorgänger. Statt Rohre zu ordnen, müssen wir nur im rechten Moment eine Taste drücken, um einen Zeiger auf einem grünen Feld zu platzieren. Noch besser: Das Hacken geht nun auch über Distanz, wir müssen vorher lediglich einen kleinen Pfeil in das Gerät schießen, das wir manipulieren wollen.

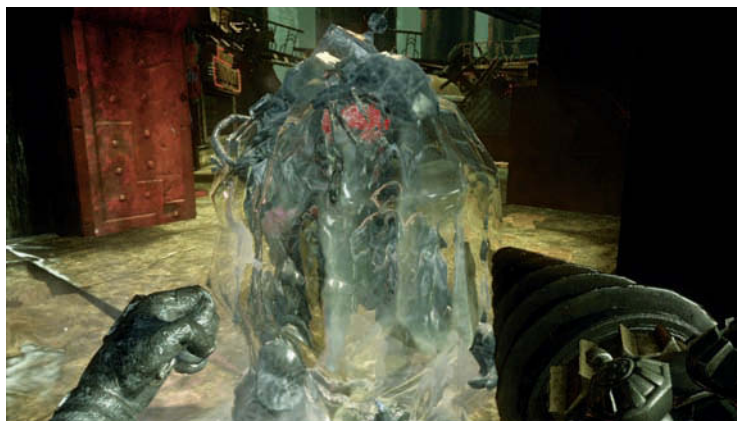
Zusätzlich zur Selbstschussanlage präparieren wir das Areal noch mit ein paar Minen und lassen die Kleine dann an die Arbeit. Kaum hat sie begonnen, Adam aus der Leiche zu saugen, wimmelt es auch schon von Mutanten um uns herum, die Selbstschussanlage mischt die Monster

auf, die Minen detonieren und sprengen die Umgebung mit Splicerstückchen, wir feuern in die Restmeute, und ein paar Minuten später sind nur noch blutrote Brocken übrig.

Doch dann wird's erst richtig ungemütlich. Auftritt der Big Sister. Sie ist eine der neuen Gegnertypen im Spiel. Die weibliche Variante eines Big Daddys ist vor allem eines: wahnsinnig schnell. Wir müssen schlaue Vorgehen. So locken wir die klauenbewehrte Kreatur in eine Wasserlache, setzen die unter Strom und schalten die Dame damit kurzzeitig außer Gefecht. Diese Sekunden reichen, um den Bohrer anzusetzen und uns der fiesen Verwandtschaft zu entledigen.

### Wird fortgesetzt

Nun müssen wir nur noch eine Entscheidung treffen: Lassen wir unsere Little Sister frei und bekommen zur Belohnung ein wenig Adam oder ernten wir das gesamte Adam aus dem Mädchen, mit tödlichen Konsequenzen? Wir entscheiden uns für Letzteres, mit dem sicheren Wissen, dass uns das Spiel spätestens am Ende die Quittung dafür präsentieren wird. Aber sei's drum, nun haben wir genug der Droge, um das Feuer-Plasmid zu erstehen. Damit ausgestattet geht's zurück zum Zug. Wir schmelzen den Eisbrocken, nur um anschließend ein »to be continued« auf dem Bildschirm zu erspähen. Unsere Anspielsitzung endet an dieser Stelle – schade. Aber wir wissen nun immerhin, dass **Bioshock 2** die Tugenden des Vorgängers beibehält. Und einige sinnvolle Verbesserungen mitbringt. Jetzt muss nur noch die Story motivieren und wir tauchen abermals gern nach Rapture ab. **PET**



Wieder mit dabei: das **Eis-Plasmid**, mit dem Sie Gegner schockfrosten und dann zersplittern lassen können.

### Bioshock 2

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **12. Februar 2010**  
► Hersteller **2K Marin / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

**Petra Schmitz:** Es sieht wie der Vorgänger aus, es fühlt sich wie der Vorgänger an, und es hat einige gute Ideen in petto. Das ist alles schon mal prima, denn das erste Bioshock war ein herausragend atmosphärischer Shooter. Hoffen wir nur, dass sich 2K Marin in Sachen Handlung ein bisschen was Neues ausgedacht hat. Abermals nur den kryptischen Anweisungen des großen Unbekannten zu folgen, fände ich etwas müde.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Ins beschauliche Siedler-Land weht ein Hauch von Globalisierung: Aus fröhlichem Häuslebauen wird im siebten Serienteil knallharter Wettbewerb.

# Die Siedler 7

**DVD**  
Preview-Video

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

## Facts

- 33 Gebäude
- 26 Güter
- 18 Technologien
- 4 Militäreinheiten
- 12 Missionen

Das mit den Lagerhäusern haben wir nicht kapiert. Also muss Benedikt Grindel eingreifen. Seit einer halben Stunde schaut uns der Producer über die Schulter, während wir bei Blue Byte in Düsseldorf unsere ersten Gehversuche in einer Partie **Die Siedler 7** machen. Schließlich beugt er sich zu uns herüber und sagt: »Du musst mehr Lagerhäuser bauen.«

Die **Siedler**-Serie reicht zurück bis ins Jahr 1993, sie umspannt acht Teile und Ableger allein auf dem PC. Für die meisten Spielereihen gilt: Kennst du eine Episode, kennst du alle. Bei den Siedlern ist

das anders. Seit Jahren baut Blue Byte das Grundgerüst um; Teil 5 war kampflastig, Teil 6 einsteigerfreundlich-simpel, Teil 7 funktioniert nun wieder anders. Zum Beispiel bei den Lagerhäusern.

In den Ur-Spielen brauchte man die Stauräume hie und da an Knotenpunkten. Im sechsten Siedler brauchte man überhaupt keine, denn da gab's nur ein Lagerhaus, und das war fest vorgegeben. Nun braucht man jede Menge. Benedikt Grindel entwindet uns sanft die Maus: »Pass auf, ich erklär das mal.«

## Lagerwirtschaft

Natürlich dreht sich auch in **Die Siedler 7** wieder alles um Pro-



Auf Multiplayer-Karten gibt es spezielle **Ereignis**-Sektoren wie diese halbfertige Kathedrale. Jeder Spieler kann hier Aufgaben erfüllen, um Vorteile zu erhalten, zum Beispiel Werkzeug für den Dachausbau liefern.

duktionsketten: Korn vom Bauern wird in der Mühle zu Mehl wird in der Bäckerei zu Brot. Und natürlich hat Blue Byte wieder einige Warenkreisläufe durch neue ersetzt; so gibt's nun Papier und Buchdruck, Pferdezucht und Radmacher. Aber das Transportnetz, der Kern der Siedler-Wirtschaft, folgt mal wieder anderen Regeln. Mit der Zentralisierung aus **Die Siedler 6**, wo sich alles um einen Dorfkern drängte, ist Schluss. Stattdessen dürfen Sie wieder Produktionsknoten an beliebigen Stellen der Karte auf-

bauen. Die Liefer-Logik mischt diesmal Konzepte aus den Vorgängern. Wenn ein Köhler Holz braucht, dann bringt ihm die ein Träger vorbei (so wie in **Die Siedler 2**). Sobald er Kohle gekokelt hat, schleift er sie aber selbst zum nächsten Lagerhaus (so wie in **Die Siedler 6**). Während er auf der Straße unterwegs ist, arbeitet er nicht. Deshalb sollten die Wege kurz sein. Jeder Rohstoff muss immer erst einmal in einem Lagerhaus landen, direkte Lieferungen gibt es nicht. Und: Wie viele Träger auf den Straßen un-



Eine **fortgeschrittene Siedlung**: Im Stadtkern stehen Adelshäuser und verschiedene Produktionsbetriebe, zur Verteidigung zieht sich eine Stadtmauer um den Marktflecken.





Die **Kämpfe** laufen automatisch ab, Fernkämpfer feuern aus der zweiten Reihe, dahinter steht der General (ganz links).

terwegs sind, hängt direkt von der Menge der Lagerhallen ab. Das alles führt logisch dazu, dass wir die Siedler-Welt nun regelrecht mit Lagern zugpflastern.

Dabei tut das Spiel vieles, um die Mechanismen nachvollziehbar zu machen. Kleine Symbole über dem Kopf der Figuren zeigen an, welche Ware sie gerade transportieren. Und auf Wunsch geben Linien Auskunft, woher sie kommen und wohin sie unterwegs sind. Und blinkende Zeichen über Gebäuden warnen, wenn etwas nicht rund läuft, zum Beispiel falls der Rohstoff-Nachschub stockt. Woran das liegt, müssen Sie selbst herausfinden. Die Verbindungen zwischen Trägern, Lagern und Lieferprioritäten zu durchschauen, fiel uns trotzdem schwer, auch weil die Logik der Abläufe nicht unbedingt dem gesunden Menschenverstand folgt. In einer Partie bekam eine Schaffarm minutenlang kein Wasser, obwohl in direkter Nachbarschaft gleich

zwei Brunnen standen. Aber die vollen Eimer wandern erst ins Lagerhaus und dann an den bedürftigsten Betrieb, in unserem Fall eine weiter entfernte Brauerei. Weil wir zu wenige Träger im Einsatz hatten, kam keiner dazu, auch mal dem tatenlosen Schäfer ein Schlückchen vorbeizubringen.

### Konkurrenzwirtschaft

Dabei sind die Änderungen im Wirtschaftssystem eher ein Detail. **Die Siedler 7** folgt einer übergeordneten Ausrichtung, und die heißt diesmal: Wettbewerb. Das Gegeneinander von menschlichen oder KI-Spielern bestimmt den Spielablauf. Die Story-Elemente, die den Vorgänger dominierten, fährt Blue Byte entsprechend zurück. Zwar gibt es eine Kampagne, in der die junge Prinzessin Zoe ihrem Vater beweisen muss, dass sie eine würdige Thronfolgerin ist. Aber die zwölf schmucklos erzählten Missionen versteht Blue Byte eher als verlängertes

darf man überbieten, indem man mehr gelehrte Mönche an die Aufgabe setzt als der Konkurrent. Daraus entwickelt sich ein erbittertes Tauziehen. Das Gleiche gilt für Generäle, die militärischen Anführer (die jeder aus einem gemeinsamen Pool rekrutiert), für neutrale Kartensektoren wie Kloster oder Häfen, die für Wissenschaft und Handel zwingend notwendig sind, und für Siegpunkte, die generell den Ausgang einer Partie entscheiden. Die meisten der Siegbedingungen sind flexibel, etwa mehr Siedler, mehr Landfläche oder mehr Prestige als die Gegenspieler zu besitzen. Die Kräfteverhältnisse können dabei ständig kippen, im besten Fall entfaltet sich eine spannende Dynamik.

### Notwirtschaft

Nun ist das Wirtschaftssystem von **Die Siedler** allerdings ziemlich starr; wer schnell 30 zusätzliche Goldmünzen braucht, muss ganze Produktionswege neu anlegen und dann erst mal abwarten. Deshalb baut Blue Byte flexible Handlungsalternativen für Notfälle ein. Im Handelsposten können Sie zum Beispiel Rohstoffe (zu ungünstigen Konditionen) gegen andere tauschen, in der Taverne Bier zu Geld machen oder Werkzeuge kaufen. Außerdem lässt sich die



Im **Forschungsbaum** arbeiten wir uns von drei Ausgangspunkten in die Mitte vor.



Betriebe lassen sich in die Siedler 7 ausschließlich um passende **Haupthäuser** herum anordnen (grüne Quadrate). So stehen dann neben einer Waldhütte ein Holzfäller (links) und ein Sägewerk (rechts).







Die **Übersicht** zeigt nicht nur die hübsche Grafik des Spiels, sondern auch die angrenzenden Sektoren.



Produktionsgebäude wie hier die **Weberei** sind amüsant und mit Liebe zum Detail animiert.

Produktion jedes beliebigen Betriebs in den Turbo schalten, indem Sie dem Insassen Extra-Essensrationen liefern. Versteht sich, dass Sie in bester Serientradition auch die Lieferprioritäten von Hand umsortieren dürfen. Als zusätzlichen Motivationsschub gewährt Ihnen **Die Siedler 7** zufällige Rohstoff-Belohnungen, wenn Sie Fortschritte machen, etwa neue Sektoren erobern oder eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen. In Multiplayer-Partien bekommt außerdem in regelmäßigen Abständen der jeweils Letzte einen Schwung wertvoller Ressourcen geschenkt.

### Kriegswirtschaft

Aber wie funktioniert das nun mit dem Erobern, wofür sind die Generäle gut? Auch in **Die Siedler 7** wird gekämpft, aber auf wesentlich simplere Weise als in den beiden Vorgängern. Die Idee, den Spielern die Truppen selbst steuern zu lassen, hat Blue Byte aufgegeben. In der neuen Episode ziehen die kleinen Soldaten wieder eigenständig in den Kampf. Wenn eine Armee in einen gegnerischen (oder neutralen) Sektor einmarschiert, treffen sich Angreifer und Verteidiger ordentlich in der Mitte. Dann stürzen sich die vier Einheitentypen aufeinander: Kano-

nen und Musketiere feuern aus der zweiten Reihe, vorn balgen sich Lanzenträger und Kavallerie. Über Sieg oder Niederlage entscheiden Masse und Zusammensetzung der Heere. Daneben können die Generäle das Zünglein an der Waage sein, denn sie haben individuelle Eigenschaften, durch die sie etwa die Kampfkraft von Kanonen erhöhen. Generäle rekrutieren Sie in der Taverne, eigene erstellen dürfen Sie nicht. Jeder eigene Sektor lässt sich mehrstufig aufrüsten; dann bauen die Siedler Verteidigungstürme, Palisaden

oder gar Stadtmauern. Das gilt übrigens auch für die KI, die nun (im Gegensatz zu **Die Siedler 6**) tatsächlich eigene Siedlungen errichtet – und das sogar sehr gut, wie wir beim Probespielen feststellten. Hübsches Detail am Rande: Jeder Spieler soll sein Schloss, das Zentrum seines Reichs, in einem Editor selbst gestalten dürfen, mit Teilen, Türmchen und Texturen. Diesen Part des Spiels haben wir zwar noch nicht gesehen. Aber wir sind zuversichtlich, dass Benedikt Grindel ihn uns nicht extra erklären muss. **CS**



Der neutrale **Handelsposten** ist Anlaufstelle für Ihre Händler, die dadurch neue Tauschoptionen erhalten.

### Die Siedler 7

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► **Termin März 2010**  
► Hersteller **Blue Byte / Ubisoft** ► Status **zu 85% fertig**

**Christian Schmidt:** Kaum eine Serie ändert sich so oft wie Die Siedler. Das mag Innovationslust sein, vielleicht aber auch Ratlosigkeit. Der Kern des Spiels, das spaßige Siedeln, wirkt inzwischen reichlich abgedroschen, also muss übergeordnete Motivation her. Die sieht Blue Byte diesmal in Multiplayer-Matches, und in der Tat tut das Team viel Sinnvolles, um diese Partien herausfordernd zu machen. Solo-Siedler können dagegen vorerst durchaus skeptisch sein, zumal die spannenden Story-Elemente des Vorgängers gekappt wurden.



christian@gamestar.de

**Potenzial Gut**

## WERDE SCHWERELOS MIT MASS EFFECT 2!

Gewinne einen Gutschein für einen **Parabelflug in Florida** im Wert von mehr als **15.000 Euro**. Du und deine Begleitperson erleben die Schwerelosigkeit an Bord der Zero-G-Boeing bei der NASA im Kennedy Space Center. Ein umfangreiches Rahmenprogramm, Hin- und Rückflug sowie Übernachtung im Hotel runden das Abenteuer deines Lebens ab.



Nimm teil auf [www.werdeschwerelos.de](http://www.werdeschwerelos.de)



Teilnehmer und Begleitpersonen müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Für die Teilnahme sind insbesondere bestimmte gesundheitliche Voraussetzungen erforderlich. Details und Teilnahmebedingungen sind auf [www.werdeschwerelos.de](http://www.werdeschwerelos.de) zu finden. Einsendeschluss ist der 28.02.2010. Eine Barauszahlung der Gewinne erfolgt nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Dank neuer Partikeleffekte schweben dichte **Pulverwolken** über feuernden Musketieren.



Die Entwickler versprechen mehr Varianten für Gesichter, hier bei der preußischen **Towarzysz-Kavallerie**.

# Napoleon Total War

**Das Empire-Addon verspricht spannende Neuerungen, wird aber als eigenständiges Spiel verkauft. Dem Hauptprogramm bringen die Fortschritte folglich – nichts.**

DVD  
Trailer

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6476

GameStar  
Hall of Fame  
Shogun: Total War

Kieran Brigden und Florian Ziegler schreiben die Geschichte um, doch der Reihe nach. Die beiden Herren arbeiten beim Entwickler Creative Assembly. Brigden ist dessen Sprecher, Ziegler feilt als Designer an **Napoleon**, dem nächsten Teil der **Total War**-Serie. Bei einem Redaktionsbesuch führen sie uns das allein lauffähige **Empire**-Addon vor und springen in die Schlacht bei Austerlitz, in der Napoleons Franzosen im Jahr 1805 die Russen und Österreicher schlugen. Doch Brigden und Ziegler drehen den historischen Spieß um und galop-

pieren mit der russischen Reiterei den Kaiser nieder: Napoleon sinkt vom Pferd, Frankreich verliert! Nebenher erklären uns die Entwickler die Neuerungen; einige davon dürfen wir in einem Probegefecht selbst ausprobieren.

## Schlanker Napoleon

So starten wir die Schlacht von Lodi, in der wir mit den Franzosen die flüchtenden Österreicher verfolgen. Deren General müssen wir erledigen, bevor er die Karte verlässt, die Marschrichtung ist klar: Alles auf Angriff! Dabei fällt uns sofort das erste Novum ins Auge:

Das Interface ist schlanker als in **Empire**, wir sehen generell mehr vom Schlachtfeld. Überdies gibt's neue Komfortfunktionen. Insbesondere die Flaggensymbole über den Regimentern sind informativer, unter anderem zeigt ein Balken den Moralwert der Einheit. So erkennen wir auf den ersten Blick, dass beim Angriff auf ein besetztes Gebäude der Kampfgeist unserer Musketiere nachlässt. Und ziehen sie flugs zurück.

## Talenter Napoleon

Abgesehen vom Interface bringt **Napoleon** auch spielerische Neu-

erungen. Generäle etwa steigern die Moral, die Reichweite und die Schussfrequenz naher Verbündeter. Außerdem beherrschen Persönlichkeiten wie Napoleon und der Russenar Alexander I. nicht nur ganze Großmächte, sondern auch zwei Spezialfähigkeiten, die nach Gebrauch wieder aufladen müssen: Mit dem »Schlachtruf« erneuern sie die Moral flüchtender Regimenter, die »Inspiration« erhöht kurzfristig den Angriffswert eines einzelnen Bataillons.

Noch wichtiger als die Kommandeure sind die Kanonen, die nicht nur weiter feuern als in **Em-**

## Und nun zum Wetter ...

In der Kampagne dauert ein Jahr vier Züge, pro Runde vergeht eine Jahreszeit. Im Herbst wallt **Nebel** durch Italiens Wälder (großes Bild). Das senkt in der Schlacht (rechts) die Genauigkeit von Fernkämpfen.



In widrigen Witterungsbedingungen wie winterlichem **Tiefschnee** erleiden unterversorgte Truppen permanent Verluste (großes Bild), in der Schlacht (rechts) erschöpfen Soldaten und Pferde schneller.







Franzosen und Briten verknäulen sich im **Nahkampf** (rechts), die französischen Reiter knöpfen sich die Rockträger der schottischen **Black Watch** vor (oben). Jede Fraktion führt individuelle Einheiten ins Feld. Insgesamt bringt Napoleon 355 Truppentypen, also mehr als Empire.



pire, sondern auch kleine Krater ins Gelände reißen. Die flachen Trichter taugen nicht als Deckung, verlangsamten aber Feinde. So versuchen wir, die Österreicher zu bremsen. Das klappt zwar nicht, sieht aber gut aus. Denn Creative Assembly überarbeitet auch die Grafik, Geschosse explodieren neuerdings mit schicken Schockwellen-Effekten. Über Musketieren wiederum schweben dichte Pulverwolken; wenn wir weit herauszoomen, sehen wir vor lauter Rauch keine Soldaten mehr.

### Schlauer Napoleon

Darüber hinaus verspricht Creative Assembly – mal wieder –, dass die Computergegner dazulernen. So soll die KI das Gelände geschickter nutzen und beispielsweise Schützen auf Anhöhen positionieren. Außerdem sollen sich die Gegner länger an ihre Schlachtpläne halten und nicht wie in **Empire** ständig hin- und her irren. Von diesen Verbesserungen war in der Schlacht von Lodi nichts zu sehen. Die österreichischen Musketiere besetzten zwar ein Haus und blockierten eine Furt, das sah aber eher nach KI-Skript aus als

nach taktischem Geschick. Denn in der historischen Schlacht folgten die Feinde vorgegebenen Pfaden. So auch der österreichische General, der entkommt, bevor wir ihn einholen können. Was vorrangig daran liegt, dass wir unsere Reiterei in sinnlosen Scharmützeln verheizt haben. Beim nächsten Mal machen wir's besser!

### Strategischer Napoleon

In den drei Kampagnen von **Napoleon** ringen wir auf begrenzten Regionalkarten um Italien, Ägypten und Europa. In den ersten beiden Feldzügen dürfen wir nur die Franzosen befehligen, im dritten auch andere Großmächte wie Preußen und England. Wer alle Herausforderungen meistert, der darf sich zur Belohnung an der Schlacht von Waterloo versuchen. Zudem gibt's ein Tutorial, das von Napoleons Ausbildung erzählt.

Auch die Kampagnen reichert Creative Assembly mit frischen Ideen an, Ehrenmänner etwa können nun Rebellionen anstiften. Außerdem sollten wir genauer planen, wo wir eine Schlacht beginnen: Falls auf der Hauptkarte

Nebelschwaden durch die italienischen Herbstwälder wallen, sinkt auch auf dem Schlachtfeld die Zielgenauigkeit der eingesuppten Schützen. Und wenn wir keine lückenlose Kette von Versorgungsdepots hochziehen, müssen wir in Kauf nehmen, dass unsere Truppen in Sand- und Eiswüsten permanent Verluste erleiden.

### Menschlicher Napoleon

Zum Beginn jedes Feldzugs dürfen wir zudem die neue Option »Drop-in Battles« wählen, dank der wir in Schlachten die Computergegner durch menschliche Kontrahenten ersetzen können – auch eine Möglichkeit, die mäßige KI auszugleichen. Wenn wir ein Gefecht starten oder selbst angegriffen werden, dürfen wir über die Internet-Plattform Steam (die **Napoleon** ebenso wie **Empire** zwingend benötigt) nach Gegenspielern suchen. Das klappt aber nur, wenn halbwegs gleichwertige Truppenverbände aufeinanderprallen. Schließlich würde es unseren Gegner ziemlich nerven, mit einem winzigen Rebellen-trupp gegen unser hochgezückeltes Veteranenheer anzutreten.



Am Strand sinkt ein **französischer Gardist** getroffen zu Boden. Die Schiffe im Hintergrund sind nur Staffage.

### Nur Napoleon

Entschlacktes Interface, verbesserte KI, Ehrenmann-Unruhen, Einklink-Schlachten via Steam – die Neuerungen klingen interessant. Allerdings werden sie nur **Napoleon** zugutekommen, das Vorgängerspiel **Empire** bleibt unverändert. »Wir haben den Programmcode komplett überarbeitet«, erklärt Kieran Brigden. »Deshalb sind Napoleon und Empire nicht mehr kompatibel.« Bedauerlich, zumal wir mit Napoleon auch gern auf der kompletten Empire-Kampagnenkarte um Afrika und Indien gekämpft hätten. Okay, dort kam der Franzosenkaiser in Wahrheit nie hin. Aber man wird ja wohl noch die Geschichte umschreiben dürfen! **GR**



In der Wüste sollten Sie einheimische Söldner anheuern, etwa Dromedarreiter. Pferde erschöpfen zu schnell.

### Napoleon: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie** ► Termin **1. Quartal 2010**  
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

**Michael Graf:** So gut mir die Neuerungen gefallen, so enttäuscht bin ich, dass Empire nicht von ihnen profitiert. Schon klar, Creative Assembly behandelt Napoleon als eigenständiges Spiel. Und für sich gesehen hat der nächste Total-War-Teil auch absolut das Zeug zum motivierenden und unterhaltenden Strategiekoloss. Ein echtes Empire-Addon wäre mir trotzdem lieber gewesen.

**Potenzial Sehr gut**



micha@gamestar.de



**Mutanten in der U-Bahn? Völlig normal!**  
Aber wenn sich dann auch noch  
telepathische Killer dazugesellen,  
wird's echt ungemütlich.

# Metro 2033

Ein gutes Zeichen für ein Spiel? Menschen, die eigentlich eiligst auf dem Weg nach XYZ sind, stoppen plötzlich mit einem »Woah! Was ist das denn?« vor der Bürotür, um sich dann minutenlang am Monitor des spielenden Redakteurs zu kleben. Das ist im letzten Monat bei **Metro 2033** gleich mehrfach passiert.

Wir haben eine Version des Ego-Shooters in der Redaktion und sind mit dem Helden Artyom mehrere Stunden durch die Moskauer U-Bahn-Tunnel des Jahres 2033 gehetzt, und waren auch schon auf der unwirtlichen Erdoberfläche in 4A Games düsterer Zukunftsvision unterwegs. Dass dabei ständig jemand in unserem Rücken ein Affentheater der Begeisterung aufgeführt hat, können wir übrigens verstehen.

## Die Dunklen

Artyom ist ein zwanzig Jahre altes Jüngelchen, das nie was anderes gesehen hat als seine U-Bahn-Station. Warum? Weil das Leben an der Erdoberfläche dank Strahlung, atomarem Dauerwinter und

Verseuchung durch Mutanten unmöglich geworden ist und weil's bisher auch gar keinen Anlass für den Burschen gab, eine der vielen anderen Siedlungen in Moskaus ehemaligem Metronetz zu besuchen. Das ändert sich schlagartig, als die Dunklen auftauchen. Die einen glauben, es sei nur eine Art bisher noch unbekannte Monstermutanten, andere glauben, es handle sich bei den Gestalten um eine neue Evolutionsstufe, um Wesen, die das Ende der Menschheit einläuten werden. Sicher ist: Die Dunklen sind anders. Keine Kreatur sonst kann Menschen durch Gedankenkraft töten oder so weit in den Wahnsinn treiben, dass kein Weg zurückführt.

Der Jäger und Sammler Hunter macht sich nach einem der Überfälle durch die Dunklen auf, um deren Geheimnis zu lüften, vorher aber gibt er Artyom den Auftrag, in der Hauptsiedlung Polis von den Vorfällen zu berichten, falls er bis zur Stunde X nicht wieder auftauchen sollte. Hunter kehrt nicht zurück, Artyom bricht zunächst nach Riga auf, begleitet



von drei Männern. Die Reise seines Lebens beginnt.

## Klar, aus Kiew

**Metro 2033** mag zwar wie **Stalker** aus Kiew kommen, teilweise sogar von ehemaligen **Stalker**-Machern entwickelt werden und optisch an das Tschernobyl-Abenteuer erinnern, ist aber ganz anders gestrickt. **Metro 2033** wird ein geradliniger Shooter, der sich darauf konzentriert, dem Spieler seine Story so intensiv wie möglich zu präsentieren. Das bedeutet eine packende Handlung mit vielen Skript-Ereignissen, das bedeutet Fragen, Antworten und überraschende Wendungen.

Was dem Helden in **Metro 2033** zustößt, steht übrigens schon seit 2002 geschrieben. Nämlich in Dmitry Glukhovskys gleichnamigem Roman. Wie das alles im Spiel aussieht und wie es

sich anfühlt, geht allerdings voll aufs Konto der Entwickler. Die dichte Atmosphäre lebt von verstörenden Bildern, nachvollziehbaren Szenarien, ungewöhnlich dicht bevölkerten Untergrund-siedlungen voller plapperfreudiger Menschen und verwaisten, nur diffus beleuchteten Schächten voller Gefahren – **Metro 2033** atmet sowohl in den ruhigen als auch in den actiongeladenen Momenten eine zum Schneiden dicke Spielstimmung, toll.

## Die große Frage

Artyoms erster Kontakt mit den Dunklen findet auf einer Draisine Richtung U-Bahn-Station Riga statt. Die Wesen schicken seine drei Begleiter schlafen und ihm eine Vision, in der er zusehen muss, wie eine der Kreaturen getötet wird. Später zwischen Riga und dem Schwarzmarkt eine erneute Begegnung der anderen Art, in der ihn die Dunklen erst in den Wahnsinn treiben wollen, ihn am Ende aber sogar retten. Welche Verbindung besteht zwischen dem Jungen und den seltsamen Geschöpfen? Warum töten sie andere, verschonen aber Artyom? Es bleibt das schaurig schöne Gefühl, einem ganz großen Geheimnis auf der Spur zu sein.

## Stolperfallen

Artyom trifft bei seiner packenden Reise nicht nur auf die Dunklen, sondern vor allem auf die gewöhnlichen Mutanten, die den U-Bahn-Bewohnern das Leben schwer machen. Riesige pelzige Viecher, Ratten nicht unähnlich, streunen durch die Tunnel. Nackte, schweinsnasige Monster, in deren Mäulern ganze Köpfe verschwinden können, schälen sich



Auf einem Teil des Weges wird Artyom von einem gewissen Bourbon begleitet. Die beiden stellen sich den **Mutanten**, die im Tunnelsystem lauern.





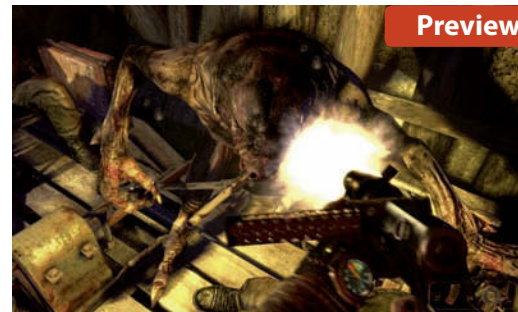
dutzendfach aus der Dunkelheit, um gemeinsam anzugreifen. Und dann lauern in den Gängen und Schächten auch noch Banditen. Deren KI wird aktuell überarbeitet, damit sich die teils wild maskierten und tätowierten Schurken schlauer bewegen. Aber sie zu unterschätzen, hat sich bereits in unserer Version mehrfach als Fehler herausgestellt. Denn überall, wo die Banditen sich niedergelassen haben, muss Artyom mit Fallen rechnen. Stolperdrähte, die sich dicht über den Boden spannen, lassen mit Stacheln gespickte Holzbalken von der Decke sausen, Alarmsysteme aus klappernden Dosen und auf dem Boden verstreutem Glas warnen vor unerwünschten Eindringlingen.

### Von Licht und Luft

Damit Artyom in der Dunkelheit unter Tage überhaupt etwas sehen kann und bei den Kämpfen gegen die Mutanten nicht ständig in die falsche Richtung ballert oder in Banditenfallen latscht, trägt der Junge eine Stirnlampe. Die verliert nach und nach an



Nach Artyoms erster Vision von den Dunklen werden die Männer auf der **Draisine** Richtung Riga von gefräßigen Mutanten angefallen.



Preview



Die **Banditen** lassen sich leicht an den irren Masken erkennen. Und daran, dass sie gleich auf Artyom schießen.

Leuchtkraft und muss immer wieder mit einer Art Batterieladegerät von Hand aufgepöppelt werden. Ähnlich verhält es sich mit der Gasmaske, die der Held in manchen durch Gift verseuchten Tunnelabschnitten sowie immer über Tage tragen muss. Die Gasmaske arbeitet durch einen Filter, der regelmäßig erneuert werden will. Wie lange der jeweilige Filter noch arbeitet, verrät die Uhr an Artyoms Handgelenk. Ein stattdellher Filtervorrat im Gepäck nützt allerdings rein gar nichts, wenn die Gasmaske unter den Attacken von zu vielen Monstern zu Bruch geht. Und das kann schnell pas-

sieren, sind Kugeln doch nicht nur die Währung, sondern auch Mangelware in der Welt von **Metro 2033**. Wenn Artyom also nichts mehr in seiner Bleipuste hat, muss er mit Messer oder Machete ran und die Gegner nah an sich lassen. Hauen die dann ein paar Mal ordentlich zu, ziehen sich schon erste Kratzer über das Glas der Maske. Noch ein paar Schläge, und der Atemschutz ist nutzlos. Dann helfen auch die Gesundheitsspritzen nichts mehr, die sich der Held in den Arm rammen muss, wenn's ihm zu dreckig geht. Den Grad der Verletzung zeigt das Spiel übrigens nicht

über einen Statusbalken an, sondern signalisiert ihn über die Verfärbung des Bildschirms (wie in **Modern Warfare 2**), über Artyoms Atemrhythmus und seine Geschwindigkeit. Die Entwickler wollen eben ähnlich wie Starbreeze bei den **Chronicles of Riddick**-Spielen das Erleben so wenig wie möglich durch störende Elemente auf dem Bildschirm verwässern. Nachdem wir **Metro 2033** schon intensiv spielen konnten: Das ist ihnen gelungen. Jetzt bitte Feinschliff vor allem bei KI und Balance, und ein forderndes, klassisches Horror-Actionspiel mit Hit-Potenzial erwartet uns. **PET**



Wartende an den Gleisen in **Riga**, auch wenn die Tunnel gesperrt sind. Ab hier geht's erst mal zu Fuß weiter.

### Metro 2033

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **März 2010**  
► Hersteller **4A Games / THQ** ► Status **zu 80% fertig**

**Petra Schmitz:** Schon wieder so ein Atmosphäre-Gigant aus Kiew. Schon wieder mit Romanvorlage. Aber es scheint abermals zu funktionieren. Metro 2033 reduziert sich aufs Wesentliche, aufs Erleben. Und das macht es – soweit bisher von mir gespielt – brillant. Natürlich braucht der Titel noch viel Feinschliff, aber bis März ist ja auch noch Zeit. Eigentlich viel zu viel Zeit, hat sich Metro 2033 doch mit Karacho auf Platz 1 meiner persönlichen Wartespielliste katapultiert.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



# Mass Effect 2

**Bioware macht Ernst: Mass Effect 2 wird düsterer und actionreicher als sein Vorgänger. Eine gute Entscheidung?**

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6257

Majestätisch sieht sie aus, die Normandy, wie sie sich ihren Weg durch schimmernden Sternenstaub bahnt. An Bord das vertraute Treiben: Im Kartenraum tummeln sich die Navigatoren, auf der Brücke gibt Jeff »Joker« Moreau seine sarkastischen Kommentare zum Besten. Plötzlich schrillen die Alarmglocken. Hinter der Normandy schält sich ein gigantisches Raumschiff aus seiner Tarnung und eröffnet das Feuer. Der Laserstrahl zerfetzt die Hülle, Explosionen erschüttern das Innere der Normandy. Eine Mechanikerin rennt panisch ins untere Deck. »Commander Shepard«, brüllt sie durch den Lärm, »Sie müssen hier raus!« Shepard dreht sich um: »Erst retten wir die Crew.« Das Programm wechselt in die Schulterperspektive, wir hetzen durch brennende Flure, die Treppe rauf bis zur berstenden Brücke. »Joker, weg hier!«, kann Shepard noch rufen, als eine weitere Explosion das Schiff zerreit. Wir werden ins All geschleudert und müssen mit ansehen, wie die Normandy auseinanderbricht. Das Bild wird schwarz, ein Schriftzug erscheint: **Mass Effect 2**.

## Ein zweites Leben

Licht, unscharfe Schemen, dumpfe Stimmen – wir liegen auf einem OP-Tisch. In einer hübsch animierten Render-Sequenz sehen wir, wie Nadeln Nanomaschinen in Venen spritzen, Roboter Knochen reparieren und injizierte Medikamente ein Herz reanimieren. Schnell stellt sich heraus: Shepard, beim Angriff auf die Normandy vor zwei Jahren für tot erklärt, wurde von der ominösen Splittergruppe Cerebrus gefunden und in einer langwierigen Prozedur wiederbelebt. In dieser Zeit hat sich viel verändert: Der Titel als Spectre ist verloren, Shepards einstige Kampfkameraden haben sich übers Universum verstreut, und eine neue Bedrohung, der Schwarm genannt, jagt und entführt Menschen zu Abertausenden. Shepard soll herausfinden, was die Alien-Insekten vorhaben. Und sie aufhalten. Zeit zur Vorbereitung bleibt nicht, denn plötzlich wird das Labor von Robotern angegriffen. Wir schnappen uns ein Maschinengewehr und erleben die Flucht als packendes und durch gut inszenierte Skriptereignisse tempo-



Die **Quarianerin Tali** ist von Beruf Technikerin und schickt selbst gebastelte Drohnen ins Gefecht.

reich in Szene gesetztes Tutorial, das uns mit den Neuerungen von **Mass Effect 2** vertraut macht. Konsequenter Zugänglichkeit getrimmt, geht das Hechten von Deckung zu Deckung viel präziser von der Hand als noch beim ersten **Mass Effect**. Zudem dürfen wir nun auf Knopfdruck blitzschnell zwischen der aktuellen und der zuletzt gewählten Waffe wechseln. Wir sind trotzdem zu langsam und werden von mehreren Salven getroffen, das Bild

färbt sich rot – aber nur vorübergehend. Denn der klassische Lebensbalken zur Anzeige des Gesundheitszustands aus dem Vorgänger ist der mittlerweile zum Shooter-Standard gewordenen Selbstheilung gewichen. Bleibt Shepard also einen Augenblick in Deckung, regeneriert sich sein Zustand automatisch. Das hat Konsequenzen, Rollenspielern könnte der Verzicht auf Medipacks und das damit eher actionorientierte Spielgefühl gegen den Strich gehen.

## Action vs. Rollenspiel

Schon unser Gefecht hat deutlich gemacht, dass **Mass Effect 2** erheblich actionlastiger werden wird als sein Vorgänger. Verstärkt wird dieser Eindruck durch Shepards ersten Rangaufstieg. Wo in **Mass Effect** pro Charakterklasse mehr als ein Dutzend Fertigkeiten

## ! Bilder vom Entwickler

Obwohl wir die PC-Version von **Mass Effect 2** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Die Bilder der Xbox-360-Version spiegeln allerdings das grafische Niveau des Rollenspiels wider. Auf dem PC sieht **Mass Effect 2** dank Kantenglättung und höherer Auflösungen sogar noch ein Stückchen besser aus.



Dank seines Talents »Singularität« beschwört unser Experte ein **schwarzes Loch**, das unvorsichtige Feinde kurzerhand aufsaugt.





Der Schwarm, eklige und schwer bewaffnete **Alien-Insekten**, sind die neue böse Fraktion.



Gewohnt aufwändig animiert und beispiellos spannend: **die Dialoge** von Mass Effect 2.

in bis zu zwölf Stufen ausgebaut werden konnten, stehen nun nur noch sechs Talente à vier Levels zur Auswahl. Die Spezialisierungen auf bestimmte Waffentypen hat Bioware ebenso entfernt wie den individuellen Ausbau von Lebenspunkten und Rüstungswerten. Das Resultat: **Mass Effect 2** bewegt sich weg vom Rollenspiel hin zum Shooter. Eine seltsame Design-Entscheidung, immerhin war vielen Fans bereits das erste **Mass Effect** zu seicht. Trotz aller zurückgeschraubter Komplexität ist der Einsatz von Spezialtalenten aber nach wie vor das A und O. Techniker schicken zur Ablenkung Kampfdrohnen ins Gefecht, Experten wirbeln Feinde Jedi-mäßig durch die Luft, und Frontkämpfer betäuben mit Schockwellen gleich ganze Gruppen, um sie anschließend im Nahkampf zu vernichten. Da jede Charakterklasse zudem nur noch ein bis zwei spezielle Waffen benutzen darf, werden Sie stärker darüber nachdenken müssen, welche Ihrer bis zu zehn KI-Kameraden Sie mit ins Gefecht nehmen.

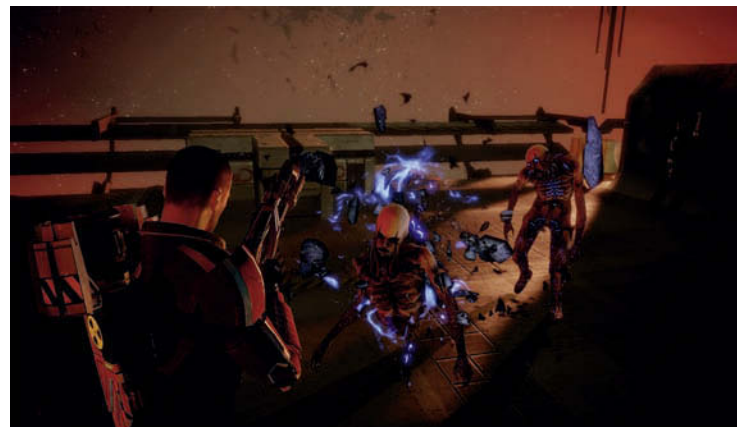
### Geächteter Held

Nach der Flucht aus dem Labor-komplex schlägt es Shepard nach Omega, eine Stadt im Inne-

ren eines riesigen Asteroiden. Von der hellen, fast klinisch reinen Freundlichkeit der Zitadelle aus dem ersten **Mass Effect** spüren wir hier wenig. An allen Ecken zwischen Dampfrohre, rot glühende Leuchtstoffröhren tauchen die verwinkelten Flure in unheilvolles Zwielicht, und überall mustert man uns mit verächtlichem Blick. Kein Wunder, denn Menschen sind in Omega nicht gern gesehen. Das lässt uns auch Aria T'Loak, selbst ernannte »Königin« der Stadt, deutlich spüren. Angesichts der Bedrohung durch den Schwarm bleibt der Asari allerdings nichts anderes übrig, als mit Shepard zusammenzuarbeiten. Aber kann man ihr trauen? Das ist unsere Entscheidung, denn wie schon im ersten **Mass Effect** dürfen wir in aufwändig animierten Dialogen wahlweise diplomatisch oder aggressiv antworten, was das Programm nun durch eine rote oder blaue Einfärbung der entsprechenden Gesprächsoption hervorhebt. Und da der »neue« Shepard nichts mehr von einem ehrenhaften Spectre und deshalb kaum noch etwas zu verlieren hat, geht er bei unbefriedigenden Antworten bisweilen auch drastischer vor. Da fliegt ein verdutzter Gesprächspartner auch mal durchs Fenster.



**Weniger Talente**, weniger Ausbaustufen – Mass Effect wird mehr und mehr zum Shooter.



Shepard macht ernst: In **Ballereien** fliegen auch mal Gliedmaßen davon.

### Geschichtenerzähler

Unsere in Omega aufgenommene Spur führt uns zur verlassenen Menschenbasis Freedom's Progress und lässt bereits erahnen, wie packend Bioware **Mass Effect** in Szene setzt. So schleichen wir anfangs durch gespenstisch verlassene Wohngebäude und fühlen uns in die fiese Atmosphäre des hochspannenden zweiten **Alien**-Films versetzt. Plötzlich bricht das Spektakel los. Roboterdrohnen nehmen uns ins Visier und hüpfen ballernd von einem Dach zum nächsten. Kaum haben wir die lästigen Biester verschrotet, taucht ein fünf Meter hoher Mech auf, der uns schmerzhaft

verdeutlicht, dass es nun auch schwere Waffen wie Granatwerfer gibt. Gut: Bioware hat auf die Kritik der Fans reagiert und will auch den Nebenquests mehr Aufmerksamkeit schenken. »Ihr werdet diesmal definitiv nicht zweimal dieselbe Basis einäschern müssen«, verspricht uns Adrien Cho, der technische Leiter von **Mass Effect 2**. »Die Aufträge sollen dazu dienen, tiefere Einblicke ins Mass-Effect-Universum zu erhalten. Düstere Einblicke. Es ist ein wenig wie im zweiten Star-Wars-Film, Das Imperium schlägt zurück.« Na, ob am Ende von **Mass Effect 2** wohl jemand sagen wird: »Shepard, ich bin dein Vater!«?

DM

### Mass Effect 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **28.1.2010**  
► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Es dauerte keine Minute, da hatte mich Mass Effect 2 bereits in seinen Bann gezogen. Bioware beweist einmal mehr ein herausragendes Gespür für Geschichten, bemerkenswerte Figuren und Entscheidungsfreiheit. Dass das Spiel deutlich actionlastiger ist als sein Vorgänger, stört mich nicht. Im Gegenteil, zu dem wesentlich erwachseneren Szenario passt das brachiale Spektakel wie Shepards Faust aufs Alien-Auge. Mass Effect 2 könnte der erste Hit des Jahres 2010 werden.



danielm@gamstar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**





Ein **Vulkanausbruch** verläuft in drei Phasen: In der ersten bebt der Berg nur, in der zweiten spuckt er **Feuerbrocken** (links), in der letzten ergießen sich zusätzlich **Lavaströme** über die Insel.



# Anno 1404 Venedig

Das Anno-Inselreich wächst bald um die berühmte Lagunenstadt, deren Schiffe und Spione auch im neuen Mehrspieler-Modus eine wichtige Rolle spielen.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6618

Es gibt keine große Ubisoft-Verschönerung. Nur eine kleine. Denn dass in den Spielen des Publishers derzeit häufiger die Stadt Venedig auftaucht – zuletzt in **Assassin's Creed 2**, nun im Addon zu **Anno 1404** – ist Zufall. Zumindest fast. »Wir haben uns für Venedig entschieden, weil es als Drehscheibe zwischen Morgen- und Abendland wunderbar in unser Szenario passt«, stellt der **Anno**-Designer Guido Schmidt klar. Dass es trotzdem eine Verbindung zur Meuchelsimulation gibt, verrät der Producer Christopher Schmitz: »Ein Kollege, der an Assassin's

Creed 2 gearbeitet hat, schickte mir Fotos von Venedig.« Das half den Anno-Machern bei der Gestaltung der Gondelstadt-Fraktion, nicht aber bei den spielerischen Neuerungen. Schließlich kraxeln in **Anno 1404: Venedig** keine Kutenkiller über Dächer, hier dreht sich alles um Politik, Spionage – und den neuen Mehrspieler-Modus. Wir haben die Entwickler besucht und einen ersten Blick auf die Erweiterung geworfen.

## Missionswahl

Wenn Guido Schmidt über **Venedig** spricht, schwärmt er vom

»größten Anno-Addon aller Zeiten«. Das klingt erst mal komisch, schließlich bringt die Erweiterung keine Kampagne, sondern 15 frei wählbare Einzelmisionen. Die sollen dafür 40 Stunden Spielzeit bieten und sich in drei Anspruchsgrade unterteilen.

Gelegenheitsspieler bestreiten storylastige Aufträge, in denen etwa der Holländer Willem van der Mark nach seiner Tochter sucht. Fortgeschrittene wagen sich an Missionen, die jeweils ein Spielelement hervorheben: Unter anderem machen Sie als Korsar Handelsrouten unsicher oder kreuzen mit Ihrem Flaggschiff durch ein Meeres-Labyrinth. Und dann gibt's da noch die Profi-Herausforderungen; zum Beispiel sollen Sie 1.404 Adelige anlocken, ohne Steuern einzutreiben. Also müssen Sie die Luxuswünsche der Blaublüter über Handelslöse finanzieren – knifflig.

täreinheiten, Schiffe und Gebäude; die Rohstoffe fließen in einen gemeinsamen Pool. »Weil große Reiche ziemlich komplex werden, sollte man die Aufgaben aufteilen«, rät Schmidt. »Zum Beispiel baut ein Spieler das Abendland aus, ein anderer den Orient. Der dritte führt Kriege, und der vierte löst Quests.« Die Koop-Inselhatz klingt Spaßig, auch wenn nicht eingespielte Teams Absprache-probleme bekommen dürften.

## Neues aus Venedig

In den Solo-Missionen und Mehrspieler-Partien wird Venedig eine zentrale Rolle spielen, das als neutrale Fraktion zu den **Anno**-Mächten stößt. Neue Warenketten bringen die Norditaliener nicht, dafür aber neun Errungenschaften. Unter diesen freischaltbaren Belohnungen ist auch der venezianische Palast, den Sie wie das Schloss in **Anno 1701** selbst basteln, und zwar aus acht Einzelteilen (Mauern, Toren, etc.) sowie einem Dutzend Zierelementen wie Organisten und Tierkäfigen.

Überdies verhökern die Venezianer zwei neue Schiffe. Kleine Handelskoggens fassen massig Fracht, sind flink und verkommen unter Beschuss nicht gleich zu lahmen Segelschnecken. Dadurch eignen sie sich ideal zum Warentransport in Kriegszeiten. Gleiches gilt für ihre teureren Brüder, die großen Handelskoggens, die Schmidt als »Flaggschiffe 2.0« bezeichnet: schnell, geräumig und fast so schwer bewaffnet wie ein ausgewachsener Kriegspott.

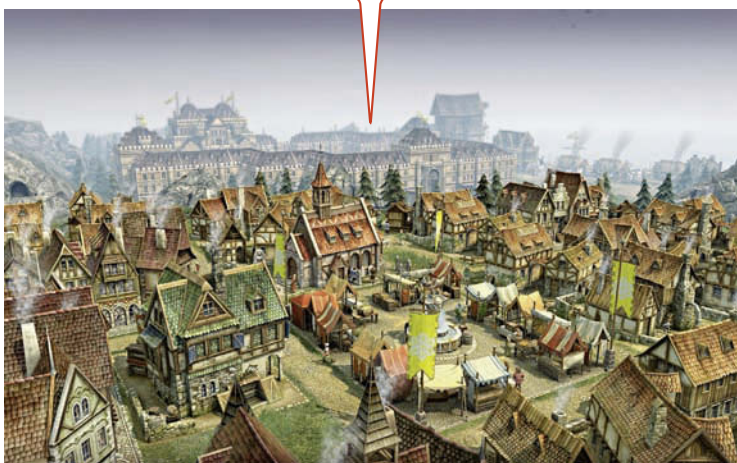
## Gemeinsam siedeln

Im Mehrspieler-Modus über Netzwerk und Internet gibt's keine besonderen Ziele, hier bestreiten Sie Endlos-Partien. »Die sind eben der beliebteste Modus«, begründet Christopher Schmitz. Maximal acht Spieler passen auf eine Inselkarte, aufgeteilt in bis zu vierköpfige Teams. Vorausgesetzt, Sie finden so viele Mitstreiter, denn Partien können mehrere Tage dauern. Für Gelegenheitsspieler wären knackig-kurze Koop-Missionen die bessere Lösung gewesen.

Innerhalb eines Teams kontrolliert jeder Spieler alle Mili-



Den **venezianischen Palast** (unten) bauen Sie aus Gebäudeteilen und Zierelementen (oben, kleine Auswahl) selbst zusammen.







### Heimlich-Manöver

Darüber hinaus bringt **Venedig** zwei große spielerische Neuerungen, die erste ist die Spionage. Gegen Goldgebühr infiltrieren Sie in Konkurrenzstädten beliebig viele Wohngebäude. Dann erscheint beim nächstgelegenen öffentlichen Bauwerk (Marktplatz, Kirche etc.) Ihr Agent, der zum Zielhaus schleicht. Dabei kann ihn Ihr Mehrspieler-Rivale allerdings anklicken, um ihn so auszuschalten. Wer ein abgelegenes Bauwerk besetzen will, erhöht also die Gefahr, aufzufliegen – denn der Spitzel ist länger unterwegs.

Was genau er in der Feindstadt anstellen kann, hängt vom ursprünglich besetzten Gebäude ab. Falls Sie etwa ein normales Haus infiltrieren, dürfen Sie andere Wohnbauten abfackeln. Wer den Spion hingegen in einem Adelspalast versteckt, kann Brunnen vergiften, um die Pest zu verbreiten. Und aus Nomadenhütten tapsen Bauchtänzerinnen, die auf dem Marktplatz Bürger beklauen.

Außer der Drauflick-Methode gibt's noch eine weitere Möglichkeit, Spione auszuschalten: die

Geheimkabinette. Aus diesen Polizeiposten stapfen Wächter, die auf ihrem Rundgang alle Bauten im Umkreis absuchen und Spione verhaften. Wer mag, kann die Kabinette als Wohnhäuser tarnen, um Feinde in Fallen zu locken.

### Ratskauf

Die zweite große Neuerung ist die venezianische Ratsversammlung, dank der Sie Inseln friedlich übernehmen können. Denn jede Siedlung hat fünf Ratssitze, einer davon geht automatisch an den Stadtgründer. Die anderen Mandate sind allerdings käuflich – für jeden Spieler. Und sobald jemand die Ratsmehrheit (also drei von fünf Sitzen) hält, darf er das Eiland kaufen. Der Preis richtet sich nach der Bebauung, selbst eine unscheinbare Plantagensiedlung schlägt mit satten 87.000 Goldstücken zu Buche. Um Übernahmeversuche zu verhindern, können Sie und Ihre Verbündeten feindliche Sitze zurückkaufen.

### Der Vulkan im Detail

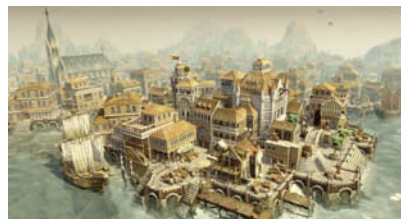
Darüber hinaus plant Related Designs diverse Detailverbesserungen.

Zum Beispiel wollen die Entwickler die bislang mäßige Balance der Militäreinheiten besser auf Mehrspieler-Partien abstimmen. Und weil es in **Anno 1404** nichts brachte, Bettler aus der Stadt zu werfen, bekommen Sie dafür nun eine Spende von den ortsansässigen Partizipanten. Ebenfalls neu ist das Vogtei-Menü, eine Übersicht über alle Gebäude.

Am wichtigsten sind allerdings die neuen Vulkaninseln. Deren Eigentümer kann nämlich selbst bestimmen, welche Bodenschätze auf ihnen lagern. Das funktioniert wie beim Saatgut aus **Anno 1404**: Bei den Venezianern kaufen Sie Gegenstände, um Ressourcen freizuschalten. Wer etwa einen »Fleißigen Schlepper« erwirbt, darf fortan auf allen Vulkaninseln Eisenerz schürfen. Und zwar unendlich viel, denn die Vorräte gehen nie zur Neige. Das Problem ist nur: Auf einer Vulkaninsel gibt's auch – einen Vulkan. Wenn der ausbricht, ebnen Feuerbrocken und Lavaströme Ihre Siedlung ein. Doch Moment, das gab's auch schon in **Anno 1701** – eine Verschwörung? **GR**



Zu den bekannten Anno-Mächten gesellt sich **Venedig** als neue neutrale Fraktion. Deren Hauptgebäude ist der **Hafen** (oben), unten sehen Sie weitere **Impressionen**.



## Die venezianischen Schiffe



Die **kleine Handelskogge** (links) segelt flink und hat einen geräumigen Frachtraum. Gleiches gilt für die **große Handelskogge** (rechts), die zudem bewaffnet ist.

## Anno 1404: Venedig

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **Februar 2010**  
► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 85% fertig**

**Michael Graf:** Okay, zwei Dinge hätte ich mir für Venedig noch gewünscht: eine richtige, fortlaufende Kampagne sowie Koop-Missionen. Ansonsten macht die Erweiterung aber einen ausgesprochen stimmigen Eindruck, die Neuerungen fügen sich nahtlos in die bewährte Anno-Mechanik ein. Ich freue mich schon auf Heikos Gesicht, wenn ich im Mehrspieler-Modus seine Inseln sabotiere – und anschließend einfach kaufe.



micha@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: Tales of Monkey Island, Shannara  
Zuletzt gesehen: »Cloverfield«  
Zuletzt gelesen: Ferguson: »The Ascent of Money«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Hübsch eigenständig, aber einen Tick zu anspruchslos. ★★★  
**Avatar:** Wenn ich blaue Leute sehen will, geh ich aufs Oktoberfest. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Nicht gespielt. –



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Dragon Age, Atlantica Online  
Zuletzt gesehen: »Wolverine« (Blu-ray)  
Zuletzt gehört: meine neuen Boxen (laut)  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Ich mag Schleichspiele, ich mag den Look, her damit! ★★★★★  
**Avatar:** Knallbunt, Knall-Action, mir zu wenig. ★★★  
**Left 4 Dead 2:** Noch spaßiger als das erste, im Koop eine Macht! ★★★★★



## Gunnar Lott

**Director Online** gunnar@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Dragon Age, Machinarium  
Zuletzt gesehen: »Torchwood«, Staffel 1  
Zuletzt gelesen: Glen Cook: »The Black Company«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Gute Geschichte, schöner Stil, nettes Spiel. ★★★  
**Avatar:** Seicht, aber hübsch. Zwischendurch-Spielchen. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Nicht gespielt. –



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Football Manager 2010  
Zuletzt gesehen: Champions League, schnüff  
Zuletzt gelesen: Artikel über Juve vs. Bayern, grr  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Habe Probleme mit dem Szenario. ★★  
**Avatar:** Habe Probleme mit dem Szenario. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Habe Probleme mit dem Sze ... äh, Zielen. ★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Saboteur  
Zuletzt gesehen: »Stromberg«  
Zuletzt gelesen: Gary Larson: »The Far Side«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** So ein Held in echt, der wär mir schon recht. ★★★★★  
**Avatar:** Nicht mal der Film interessiert mich. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Wie das alte, nur noch besser! ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: LoL, Star Trek Online  
Zuletzt gesehen: Das Wunder von Turin (live)  
Zuletzt gelesen: Jubelberichte aus Turin  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Ein würdiger Abschied für ein fähiges Entwicklerteam. ★★★★★  
**Avatar:** Der Avatar gehört in die Ultima-Serie. EA, bitte fortsetzen! ★★  
**Left 4 Dead 2:** In der U-Bahn treffe ich genug Infizierte (Grippe). ★★★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Vater, Level 1  
Zuletzt gesehen: Die Geburt. OMG!  
Zuletzt gelesen: Linderer: »Six Silent Men«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Irgendwie fehlt mir der Zauber. ★★★★★  
**Avatar:** Der Film ist wild, das Spiel lahm. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Das beste Koop-Gemetzel! ★★★★★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Der Herr der Ringe Online  
Zuletzt gesehen: »Public Enemies« (Blu-ray)  
Zuletzt gelesen: die Stromrechnung (heull!)  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Toller Stil, tolle Action, toller Held. ★★★★★  
**Avatar:** Hätte ganz leicht viel besser werden können. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Man reiche mir die Schrotflinte! ★★★★★



## Stefan Dworschak

**Trainee** stefan@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Drift City, Dragon Age  
Zuletzt gesehen: Southpark: Episode 1312  
Zuletzt gelesen: C. Clark »Preußen«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Nicht gespielt. –  
**Avatar:** Nettes Actionspiel mit wenig Tiefgang. ★★★★★  
**Left 4 Dead 2:** Konsequenter verbessert, aber zu teuer. ★★★★★



## Jan Gerwat

**Praktikant** redaktion@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Borderlands, Dragon Age  
Zuletzt gesehen: »Family Guy«  
Zuletzt gehört: Grave Digger: »Excalibur«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Nicht gespielt –  
**Avatar:** Üppiger Urwald, magere Innenarchitektur. ★★  
**Left 4 Dead 2:** Für mich tut es auch der erste Teil. ★★



## Hendrik Weins

**Trainee** nico@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Dragon Age  
Zuletzt gesehen: »Public Enemies«  
Zuletzt gelesen: Goodkind: »Temple of the Winds«  
**Meine Meinung zu ...**  
**Saboteur:** Läuft auf ATI nicht, läuft bei mir nicht. ★  
**Avatar:** Blaue Aliens? Ich dachte, die sind grau ... ★★  
**Left 4 Dead 2:** Ballern, bis der Untod kommt. ★★★★★





# 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**

## JAMES CAMERON'S AVATAR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Prince of Persia, GS 02/09: 85 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.12.2009  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 16 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden



GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial, Hilfstexte  
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Pentium D 940 Athlon 64 X2/4000 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 920 4,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad, Surround-Sound, Nvidia 3D Vision  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ Aktivierung  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Capture & Hold (8), CTF (8), King of the Hill (8), Finaler Kampf (8)  
SPIELTYPEN Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Gute Auswahl an Modi, Karten und Optionen. Kein LAN-Modus.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + scharfe Texturen + hübsche Animationen + gelungene Effekte + Innenlevels + polygonarme Figuren	9 / 10
SOUND	+ krachende Surround-Kulisse + gute Sprecher + treibende Musik + ... die sich schnell wiederholt + kaum Umgebungsgläusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + generell zu leicht + Tode werden nicht bestraft + Rüstungs- und Waffen-Upgrades wirken sich kaum aus	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmige Dschungel-Welt + Filmvorlage gut eingefangen + belanglose Figuren + farbloser Held	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit dem Gamepad + präzise Maussteuerung + Tastatur nicht optimal + fummelige Waffen- und Talentwechsel + 2D-Karte	7 / 10
UMFANG	+ angemessene lange Solo-Spielzeit + zwei Kampagnen ... + ... die sich kaum unterscheiden + künstlich in die Länge gezogen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ prachvolle Landschaften + abwechslungsreich und stimmig + oft mehrere Wege möglich + öde Innenareale und Höhlen	9 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung + arbeitet nicht im Team + häufig unlogisches Heranstürmen + derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Nah- und Fernkampfwaffen mit Vor- und Nachteilen + Reittiere und Fahrzeuge + coole Talente ... + ... die man zu selten braucht	8 / 10
HANDLUNG	+ temporeicher Auftakt + nett gemachter Wendepunkt + motiviert zum Weiterspielen + oft öde Dialoge + lahme Zwischensequenzen	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Hübsche, auf Dauer eintönige Lizenz-Ballerei.



### 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 Spieletests 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 12/2009, 01/2010 und 02/2010

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
UPDATE	1 Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	12/09	92	18	v1.2	46,45 €	www.amazon.de
	2 Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision Blizzard / Infinity Ward	01/10	89	18	v1.0	47,90 €	www.amazon.de
NEU	3 Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Valve	02/10	88	18	10.12.2009	42,95 €	www.amazon.de
	4 Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters / Codemasters	01/10	87	6	v1.0	41,45 €	www.amazon.de
	5 Fußball Manager 10	Manager	EA Sports / Bright Future	12/09	87	0	v1.0	43,95 €	www.amazon.de
	6 NBA 2K10	Sportspiel	2K Games / Visual Concepts	12/09	87	0	v1.0	19,99 €	Steam
UPDATE	7 Die Sims 3: Reiseabenteuer	Lebenssimulation	Electronic Arts / EA Black Box	01/10	86	6	v2.2.86	32,45 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow / Pendulo	01/10	86	12	v1.02	39,95 €	www.amazon.de
NEU	9 Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts / Pandemic	02/10	85	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
	10 Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	BitComposer / GSC Gameworld	12/09	85	18	v1.0	25,95 €	www.amazon.de
	11 King's Bounty: Armored Princess	Rundenstrategie	Katauri	01/10	83	–	v1.0	39,95 €	www.gamergate.com
UPDATE	12 Aion	Online-Rollenspiel	NCsoft	12/09	83	12	v1.5.1.5	35,90 €	www.amazon.de
NEU	13 HdRO: Die Belagerung des D.	Online-Rollenspiel-Addon	Codemasters / Turbine	02/10	82	–	v3.0	19,99 €	www.lotro-europe.com
	14 Torchlight	Action-Rollenspiel	Perfect World / Runic	01/10	80	–	v1.0	ca. 14 €	www.torchlightgame.com
UPDATE	15 Machinarium	Adventure	Daedalic / Amanita Design	12/09	80	0	#2	16,99 €	Steam
NEU	16 Football Manager 2010	Manager	Sega / Sports Interactive	02/10	79	12	v1.0	34,45 €	www.amazon.de
	17 Ghost Pirates of Vooju Island	Adventure	Dtp / Autumn Moon	01/10	79	6	v1.0	36,45 €	www.amazon.de
UPDATE	18 Runes of Magic: Elven Prophecy	Online-Rollenspiel-Addon	Frogster / Runewaker	12/09	79	12	v2.1.3	6,90 €	www.amazon.de
NEU	19 15 Days	Adventure	Dtp / House of Tales	02/10	78	12	v1.0	36,95 €	www.amazon.de
UPDATE	20 Star Wars: The Force Unleashed	Actionspiel	Activision Blizzard / LucasArts	01/10	78	12	v1.1	36,95 €	www.amazon.de
UPDATE	21 Borderlands	Ego-Shooter	Take 2 / Gearbox	12/09	78	18	v1.01	37,90 €	www.amazon.de
	22 Ghostbusters	Action-Adventure	Namco Bandai / Terminal Reality	12/09	78	12	v1.0	29,99 €	www.gameware.at
	23 Race On	Rennspiel	Namco Bandai / SimBin	12/09	78	0	v1.0	34,98 €	www.amazon.de
NEU	24 Lego Indiana Jones 2	Actionspiel	LucasArts / Traveller's Tales	02/10	77	12	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
NEU	25 League of Legends	Echtzeit-Strategie	GOA / Riot Games	02/10	75	12	v1.0.0.61	29,95 €	www.amazon.de

## Need for Speed: Shift v1.02

ab 16/18-DVD  
Video-Special:  
- WoW-Patch 3.3

**Highlights:** Fünf neue Fahrzeuge, ein neuer Online-Modus sowie endlich mehr Spieler im Multiplayer-Modus.

Mit **Need for Speed: Shift** gelang Electronic Arts dieses Jahr der erfolgreiche Neustart der Rennspiel-Serie. Mit dem Patch 1.02 haben die Entwickler nun ein ungewöhnlich umfangreiches Update vorgelegt. Die kostenlosen Dreingaben sind fünf neue Fahrzeuge (Toyota Supra Mk IV, 1967 Shelby GT500, 1967 Chevrolet Corvette Stingray, 1969 Dodge Charger R/T und 1971 Dodge Challenger R/T) sowie der neue Online-Modus »Team-Rennen«, in dem Teams aus bis zu sechs Fahrern gegen eine andere Gruppe antreten. Ermöglicht wird dies durch die von acht auf zwölf erhöhte maximale Spielerzahl.

Auch technisch hat sich einiges getan: **Need for Speed: Shift** arbeitet jetzt besser mit ATI-Grafikkarten zusammen, was sich in deutlich höheren Frameraten



Optisch macht der urige 1969er Dodge Charger R/T wirklich was her, im Vergleich zur moderneren Konkurrenz ist die Leistung allerdings eher mäßig.

ausdrückt. Die Unterstützung mehrerer Grafikprozessoren wurde ebenfalls optimiert, der verbesserte dynamische Vertex-Buffer sorgt unabhängig von der Konfiguration für höhere Spielleistung. Darüber hinaus merzt das Update eine größere Anzahl kleinerer Fehler aus, zum Beispiel die auf manchen Systemen auftretenden Abstürze beim Verän-

dern der Schatteneinstellungen oder in der ersten Rennrunde. Die neuen Fahrzeuge sowie die vielen Verbesserungen machen den nur 134 MByte großen Patch 1.02 zu einem Pflichtdownload. **SD**

### NEED FOR SPEED: SHIFT V.1.02

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Electronic Arts  
PATCHGRÖSSE 134 MByte  
TEST IN GS 11/09

Keine Wertungsänderung



## Patch-Ticker

- **World of Warcraft:** Das Eis wird dünn für Arthas. Dank des lang erwarteten Patches 3.3.0 kämpfen Sie sich nun in drei neuen Instanzen langsam in Richtung Lichkönig vor. Darüber enthält das Update eine Anzahl an Veränderungen der Spielmechanik.
- **Venetica:** Die unscheinbare Versionsnummer 1.02 steht für eine drastische Verbesserung von Grafikleistung und Optik. Auf gamestar.de (Quicklink: 5184) können Sie sich im Video selbst von den Auswirkungen des Patches überzeugen.
- **Blood Bowl:** Anstoß für die Dunkelelfen, das neue Volk im sportlichen Strategiespiel von Cyanide Studios. Außer den beweglichen neuen Mitspielern bzw. Gegnern enthält der 130 MByte große Patch 1.1.2.1 allerdings keine Veränderungen.
- **Sacred 2: Ice & Blood:** Mit dem Patch 2.65.1 läuft das letzte Spiel des Entwicklers Ascaron nun endlich auch unter Windows 7. Zudem korrigieren die Entwickler einige Fehler und nehmen kleinere Änderungen an der Spielmechanik vor.
- **Borderlands:** Der erste Patch konzentriert sich auf den Mehrspieler-Modus. Version 1.01 behebt unter anderem Probleme mit Kombinationsangriffen. Auch Punkteverluste beim Verlassen von Koop-Partien sollten nun nicht mehr auftreten.





### Petra Schmitz

findet es zum ersten Mal doof, eine Radeon-Karte in ihrem Privatrechner zu haben. Kein Saboteur daheim!



### Fabian Siegmund

findet sich trotz frischer Vaterschaft regelmäßig im Multiplayer-Modus von Modern Warfare 2 ein.

# Action

## Endspiel

Pandemic landet einen Überraschungshit. Und wird geschlossen.

Es sind diese Momente im Leben eines Spieleredakteurs, die seinen Job noch besser machen, als er ohnehin schon ist. Momente, in denen sich ein Titel, den man unter »ferner liefen« wählte, als Perle herausstellt. **Saboteur** ist eine. Die emotionsgeladene Haupthandlung, der sympathische Held und einige gute Ideen heben den **GTA**-Klon auf 85 Punkte und machen ihn damit zu einem Überraschungshit. Traurig aber: Der Entwickler Pandemic wurde vom Besitzer Electronic Arts aufgelöst. Weil der Standort Kalifornien zu teuer sei, sagt EA-Chef Riccitiello. Das dürfte aber nur ein Teil der Wahrheit sein. Bei Electronic

Arts haben Studios, die keine potenziellen Superhits produzieren, keinen Platz mehr. Zumindest derzeit. Riccitiello sprach schon von einer möglichen **Saboteur**-Fortsetzung. Gern! Bitte mit dem alten Entwickler-Team und in hübscher Grafik. **PET**



Saboteur 2? Wir sind unbedingt dafür!

## Action-Inhalt

### Tests

Saboteur .....	64
James Cameron's Avatar .....	70
Left 4 Dead 2 .....	74
Star Trek D.A.C. ....	77
Lego Indiana Jones 2 .....	80
Serious Sam HD .....	82

## Action-Charts 02/2010

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	Stalker	Ego-Shooter	THQ/GSC	04/07	90	9	8	8	10	9	9	10	9	9	9
8	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom/Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/10	89	9	10	10	10	10	7	10	7	10	6
10	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	NEU	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
11	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
12	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
13	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	Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters/Triumph	08/09	86	8	9	8	10	9	7	10	8	9	8
18	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	02/09	85	8	9	9	9	10	6	10	7	8	9
19	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Eidos/Crystal Dynamics	01/09	85	10	9	9	9	8	7	10	6	10	7
20	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	NEU	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10

## 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	Schleich-Action	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	Ego-Shooter	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	Schleich-Action	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**.



# Saboteur



Nur ein lauer GTA-Klon im Zweiten Weltkrieg? Weit gefehlt! Mit Saboteur liefert Electronic Arts zum Jahresabschluss eine echte Action-Überraschung ab.

DVD  
Topspiel-Videos

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5719



Wenn Sean unangenehm auffällt, wird er von den Besatzern verfolgt. Ein **Auto** erleichtert die Flucht enorm.



Auf dem Platz vor der Basilika Sacré-Cœur liefert sich Sean einen harten Kampf mit zig Deutschen. Die rücken sogar mit **Panzerfahrzeugen** an.

Es ist eben immer irgendwas: Da lebt der notorische Schwere-  
renöter Sean Devlin in einem Pariser Variété voller halb nackter und aufreizend schöner Frauen,

und trotzdem ist er unzufrieden. Der Held des Actionspiels **Saboteur** von Pandemic würde nämlich viel lieber auf der ganzen Welt heiße Autorennen fahren und zwischendurch am Ohr läppchen der Schwester seines besten Freundes saugen. Doch Veronique findet den leicht zwielichtigen Großkotz Luc spannender, Autorennen fallen wegen des Zweiten Weltkriegs erst mal aus. Und auch Paris hat deutlich an Charme verloren, seit es dort nur so vor Nazis wimmelt, die Frankreich besetzt halten. Kurz: Seans Leben ist trotz der vielen halb nackten Frauen ziemlich im Eimer. Das einzige, was ihn daran hindert, sich über den Jordan zu rauchen und zu trinken, ist sein Rachedurst. Und Sie, denn Sie steuern das sympathische Raubein durch den rund 15 bis 20 Stunden dauernden

**GTA-Klon Saboteur**, der überraschenderweise alles andere ist als ein lauer Aufguss eines bekannten Spielprinzips.

## Das Böse in Saarbrücken

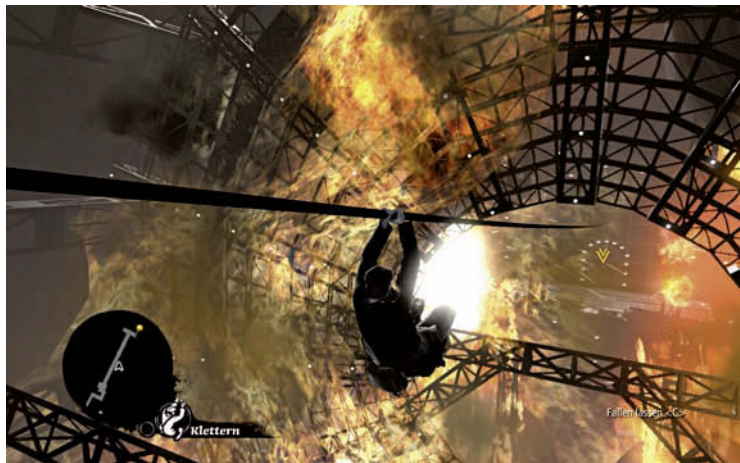
Alles nimmt in Saarbrücken seinen Anfang. Dort will der ehemalige Mechaniker Sean Devlin sein erstes Autorennen fahren. Doch der fiese Deutsche Kurt Dierker vereitelt den schon sicher geglaubten Sieg mit unlauteren Mitteln. Sean kann das nicht auf sich sitzen lassen und heckt mit seinem Freund Jules einen Streich aus, bei dessen Ausführung die beiden in die Fänge Dierkers geraten. Nur Sean gelingt die Flucht. Im Gepäck: ein wirklich guter und noch dazu blutroter Rachedurst sowie Hass auf alle deutschen Soldaten.

In der französischen Hauptstadt findet der Held von **Saboteur** nicht nur einen Unterschlupf im Nachtclub La Belle de Nuit, sondern auch reichlich Ziele, um Dampf abzulassen. Denn die deutsche Wehrmacht hat sich die Stadt mittlerweile unter den Nagel gerissen und allerorten Wachtürme, Straßensperren und Propagandalautsprecher installiert. Deutsche Soldaten patrouillieren in den Straßen und pöbeln die Bevölkerung an. Sean lässt sich von der Resistance wie vom englischen Geheimdienst vor den Karren spannen, mit einem Ziel: einem toten Kurt Dierker.

## Altair Devlin

Sean kann rennen, er kann Auto fahren, er kann schießen und mit Sprengstoff um sich werfen. Aber Sean kann auch etwas, was Nico Bellic, der Held aus **Grand Theft Auto 4**, nicht beherrscht: klettern.





Durch einen brennenden Zeppelin geht die Jagd nach Dierker, der sich nach Berlin absetzen will.



Der Saboteur Sean kann an nahezu jedem Gebäude ohne Probleme hinaufklettern.

Ähnlich wie Altair aus **Assassin's Creed** erklimmt der Saboteur – wenn auch vergleichsweise hake-  
lig – nahezu jedes Gebäude. Von  
oben sieht jede noch so ausweg-  
lose Situation gleich deutlich ent-  
spannter aus. Vom Dach einer Kir-  
che nimmt Sean etwa im Auftrag  
eines Priesters einen Spitzel aufs  
Korn, über die Dächer kann er un-  
bemerkt in eine Absperzone ein-  
dringen, um dort einen Frau-  
enschänder zu stellen. Ein auf  
einem Dach installiertes Flakge-  
schütz wird kurzerhand dazu  
missbraucht, deutsche Transpor-

ter in die Luft zu jagen. Und die  
nahe Tankstelle gleich dazu. Hoch  
oben gelingt in **Saboteur** jede  
Flucht, denn Sean ist die einzige  
Figur im Spiel, die Wände erklim-  
men kann. Die Gegner bleiben  
stur am Boden – schwach.

### Ohne Verzweigungen

**Saboteur** unterscheidet zwischen  
Haupt- und Nebenaufträgen, bie-  
tet Ihnen dabei allerdings längst  
nicht so viel Entscheidungsfrei-  
heit wie **GTA 4**. Die Hauptmissi-  
onen reihen sich ohne große Ver-  
zweigungen aneinander und ge-

## Sabotierte Radeon-Karten

Ähnlich wie schon **GTA 4** versagt Saboteur unter den meisten Ra-  
deon-Grafikkarten den Dienst. Nach ein paar Minuten friert das Bild  
ein, während Spiel und Ton weiterlaufen. Bis zum Redaktions-  
schluss war keine Lösung für den Fehler bekannt. Wir raten allen  
Spielern mit ATI-Grafikkarte deshalb dringend, sich vor dem Kauf  
von Saboteur auf GameStar.de oder bei Electronic Arts zu erkundi-  
gen, ob die technischen Probleme behoben wurden.

hen sogar zuweilen ineinander  
über. Das ist allerdings nicht  
weiter tragisch, denn so bleibt's  
durchgehend spannend. Wenn  
Sie einmal diese geheimnisvolle

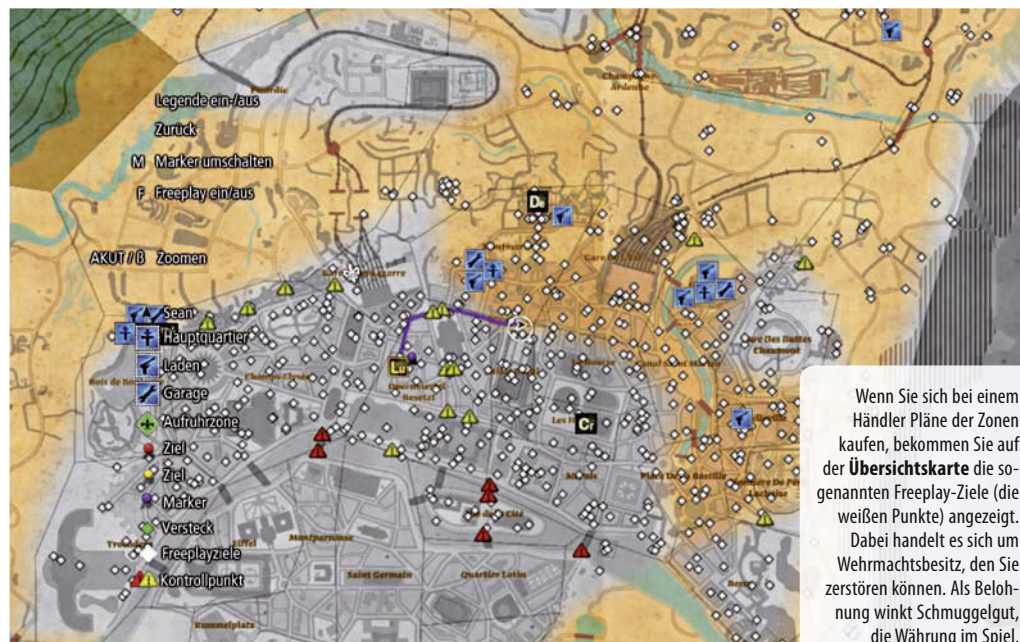
Kiste in einem Mausoleum ge-  
öffnet haben, wollen Sie einfach  
wissen, was drin ist. Und wenn  
Sie erfahren, dass sich Kurt Dier-  
ker nahezu in Spuckweite aufhält,  
wollen Sie den Burschen auch am  
Schlafittchen packen. Niemand  
käme auf die Idee, dazwischen  
noch mal eine Runde um den Arc  
de Triomphe zu drehen oder mal  
zu schauen, was Vater Denis denn  
nun schon wieder von einem will.

Während sich die Nebenauf-  
träge zumeist auf »Töte Nazibö-  
sewicht X!«, »Sprengte Wehr-  
machtsgut Y!« oder »Kutschiere  
Person Z durch die Gegend!« be-  
schränken, bieten die Hauptmis-  
sionen deutlich mehr Abwechs-  
lung. Wenn Sie Kurt Dierker durch  
einen brennenden Zeppelin ver-  
folgen oder in Le Havre von einer  
ebenso sündigen wie undurch-  
sichtigen Blondine ins Land der  
Träume geschickt werden, dann  
spielt **Saboteur** eine seiner Stär-  
ken aus: die geschickte Verknüp-  
fung von Mission und Story.

### Tour de France

Das in drei Zonen unterteilte Paris  
ist zwar das Hauptbetätigungs-  
gebiet des Helden, aber längst  
nicht die gesamte Welt von **Sabo-  
teur**. Um die Stadt der Liebe er-  
streckt sich noch reichlich Land-  
schaft mit eingestreuten Städt-  
chen, Burgen und Ruinen. Sie dür-  
fen (beziehungsweise müssen)  
ganz im Nordwesten Le Havre be-  
suchen oder in den Nordosten  
nach Saarbrücken zurückkehren.  
Das passiert natürlich zumeist im

## Zahllose Ziele



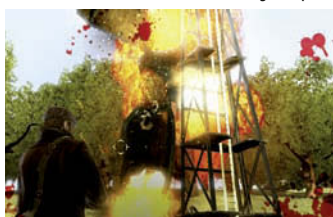
Wenn Sie sich bei einem  
Händler Pläne der Zonen  
kaufen, bekommen Sie auf  
der **Übersichtskarte** die so-  
genannten Freeplay-Ziele (die  
weißen Punkte) angezeigt.  
Dabei handelt es sich um  
Wehrmachtsbesitz, den Sie  
zerstören können. Als Beloh-  
nung winkt Schmuggelgut,  
die Währung im Spiel.



In Paris finden Sie überall **Tankstellen** der Wehr-  
macht. Eine Salve aus einem Gewehr auf eines der  
Benzinfässer reicht für eine hübsche Explosion.



Auch auf Dächern entdecken Sie Zeug, das in  
die Luft fliegen kann, wie hier einer der vielen  
**Suchstrahler** der deutschen Besitzer.



Auf dem Land stehen deutsche **Raketen**,  
zumeist gut zwischen Bäumen versteckt und  
gleichzeitig von mehreren Soldaten bewacht.



## Vorher – nachher



Wenn Sean bestimmte Story-Missionen erledigt hat, verschwindet das Grau aus einem Gebiet und macht Platz für eine normale Farbgebung. In den befreiten Arealen treiben sich deutlich weniger Deutsche rum. Außerdem kann Sean dort Unterstützung durch die Resistance ordern.



Auto, ob nun geklaut oder bei einer der vielen Garagen geordert.

So hübsch das Gefühl von Größe durch die weitschweifigen Areale auch sein mag, so lange können manche Touren bis zu den jeweiligen Zielen dauern. Wenn man Ihnen beispielsweise in Le Havre den Auftrag erteilt, die Deutschen aus einem Kloster nordöstlich von Paris zu vertreiben, dann sind Sie mehrere Minuten auf der Landstraße unterwegs. Besonders abwechslungsreich oder hübsch ist die nicht gestaltet. Um die Fahrt

ein wenig interessanter zu machen, sollten Sie unterwegs unbedingt noch ein bisschen Wehrmachtskram sprengen.

### Sprengmeister

Wenn Sie gerade mal keine Lust auf Missionen haben, können Sie auch einfach durch Paris und Umgebung brausen und Dinge in die Luft jagen oder deutsche Generäle abmurksen. **Saboteur** belohnt Sie dafür mit Schmuggelgut, das bei Händlern gegen effektivere Waffen, schnellere Fahrzeuge oder

Munition eingetauscht werden kann. Die Waren der Händler werden im Laufe des Spiels besser, abhängig von Ihren Erfolgen.

Stichwort »Erfolge«: Zusätzlich prämiiert Sie **Saboteur** für besondere Leistungen wie beispielsweise das Ausschalten von zehn Gegnern durch Handgranaten. Dann wird Ihr Held automatisch verbessert und legt etwa Sprengsätze schneller als zuvor. Zudem finden Sie hin und wieder Minispiele. Manche sind an Belohnungen geknüpft (so wie das Messer-

## Geheimtipp

### Daniel Matschijewsky:

Der Zweite Weltkrieg ist ausgelutscht, und frei begehbare Spielwelten verkommen oft zur ideenlosen GTA-Kopie. **Saboteur** ist anders. Weil Pandemic es meisterhaft versteht, das von den Nazis besetzte Frankreich enorm stil- und stimmungsvoll in Szene zu setzen und mir mit Sean Devlin einen Helden an die Hand zu geben, der sich durch den rauen Charme angenehm von seinen meist eindimensionalen Action-Kollegen abhebt. Zudem beweist **Saboteur** eindrucksvoll, wie gut man eine eigentlich simple Rachegeschichte erzählen und in spannende Missionen verpacken kann. Mehr davon!



daniel@gamestar.de

werfen im Keller des La Belle de Nuit), andere wiederum nicht.

### Die Farbe im Grau

Eine Besonderheit des Titels ist die Grafik. Schnell wird Ihnen auffallen, dass in manchen Gebieten fast alle Farben fehlen. Grau ist der dominante Ton, nur starkes Rot (Blut) oder Gelb (Lichter) treten deutlich hervor. Kurz: Das

## TECHNIK-CHECK

### SABOTEUR



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64 X2/6000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 8600 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

In niedrigen Details sind die Texturen matschig **1**, dynamische Schatten **2** fehlen. Charaktere **3** mangelt es durch den schwachen Detailgrad an Räumlichkeit.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON PHENOM X3 8750+ • 3,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► mittlere Details

Dank dynamischer Schatten **2** wirkt das Bild echter. Texturen **1** sind höher aufgelöst. Davon profitieren besonders Charaktere **3**, deren Ausleuchtung aber schwach ist.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • GEFORCE GTX 275

► 1920x1200 ► maximale Details

Maximale Details bieten eine weiter erhöhte Texturaufklärung **1**. Die Schatten sind schärfer **2**. Charaktere **3** sehen dank optimierter Beleuchtung besser aus.

### TECHNIK-TIPPS

- **Saboteur** benötigt für ruckelfreies Spielen selbst in niedrigen Details einen starken PC. Eine Zweikern-CPU mit mindestens 2,4 GHz und eine Grafikkarte auf dem Niveau der Geforce 8600 sind Pflicht.
- Mit Radeon-Grafikkarten kommt es ständig zu Spielabstürzen. Das Problem lässt sich in manchen Fällen beheben, indem Sie in der Systemkonfiguration die Prozessoranzahl auf »1« setzen. Das führt jedoch dazu, dass **Saboteur** in höheren Details

unspielerbar ruckelt. Radeon-Besitzern empfehlen wir daher, ein Update abzuwarten.

- Alle Grafikeinstellungen nehmen Sie ausschließlich vor dem Spielstart vor.
- Die automatische Erkennung der Detailstufe orientiert sich allein an der Grafikkarte.

### Checkliste

- 8,0 GByte Speicherplatz
- Zweikern-Prozessor (2,4 GHz)
- 1,5 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

NG

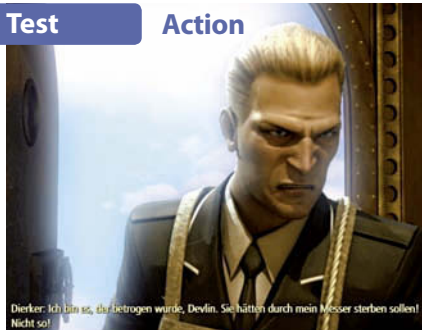
### SO LÄUFT SABOTEUR AUF IHREM PC

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

	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
<b>1</b>	Geforce 7	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GTX
						GTX 260	GTX 275	GTX 280
								GTX 285
								GTX 295
<b>2</b>	Athlon 64 X2	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
	Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	
	Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
	Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550	Q9650
	Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 965 XE
<b>3</b>	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096
								6.144
								8192

	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
<b>4</b>	1280x800	1680x1050	1920x1200
	minimale Details, alles aus	mittlere Details, Post-Process: Aus	maximale Details
<b>LEGENDE</b>	ruckelt stark		





Mit dem Klischee-Nazi und Rennfahrer **Kurt Dierker** hat Sean ein privates Hühnchen zu rupfen.



Wenn Sie Sean nah genug an eine Kiste oder eine **Wand** heransbewegen, nutzt er die automatisch als Deckung.

Spiel sieht stellenweise aus wie der Kinofilm **Sin City**. Das Grau symbolisiert, dass die Deutschen in den entsprechenden Arealen die Oberhand haben. Sean muss erst durch eine Hauptmission die Stärke der Deutschen brechen, dann bekommt das jeweilige Gebiet einen normalen Anstrich. Das bedeutet aber nicht, dass dort von da an keine Feinde mehr unterwegs sind. Es werden nur weniger, zudem kann Sean dort die Unterstützung von Resistance-Kämpfern anfordern. Letzteres ist allerdings nur auf den beiden höchsten der vier Schwierigkeitsgrade notwendig, sonst kommt der Mann auch wunderbar allein zurecht. Er muss bei Verletzungen



Die **Funktürme** rund um ein Kloster müssen zerstört werden. Wir lassen Sean Sprengladungen legen – mit knalligem Erfolg.

einfach nur für ein paar Sekunden aus dem Schussfeld verschwinden, um automatisch zu heilen.

## Richtige Töne

Dort, wo der Graufilter nicht aktiv ist, sehen Paris und Umgebung zwar insgesamt nett aus, aber an die Detailfülle eines **GTA 4** kommt **Saboteur** nicht heran. Oft schauen Sie auf die immer gleichen braunen Gebäude mit matschigen Texturwänden. Immerhin haben sich die Entwickler bei den Pariser Wahrzeichen Mühe gegeben. Und bei den Charaktermodellen. Die sind bis auf ein paar Ausnahmen (Veronique etwa) großartig gelungen, hätten aber noch die eine oder andere zusätzliche Animationsstufe vertragen können. Denn oft unterstreichen die Mimik und Gestik nicht das Gesagte. Umso bedauerlicher, weil die Sprachausgabe wirklich prima gelungen ist. Sean, Luc, Jules, Dierker – sie alle treffen stets den richtigen Ton. Die Dialoge sind ein großes Highlight des Spiels und pendeln angenehm zwischen humorvoll und ernst. Oft hören Sie dabei stimmige Musikuntermalung, denn nicht selten wird in Autos oder im La Belle de Nuit palavert. In Autos dudeln Radios (allerdings ohne Senderwahl), im Nachtclub spielt die Band, eine Schönheit singt gelegentlich dazu. Apropos Gesang: Zuweilen dürfen Sie auf Ihren Spritztouren Nina Simones großartiger Interpretation von »Feeling Good« lauschen. Das ist aber Blödsinn, die Dame wurde erst 1933 geboren, und **Saboteur** spielt 1940. Doch wir wollen nicht päpstlicher sein als der Papst, denn die historische Ungenauigkeit macht **Saboteur** nicht zu einem schlechteren Spiel. **PET**

## Ein Prachtklon

**Petra Schmitz:** Wer hätte gedacht, dass sich hinter dem vordergründig simplen GTA-Klon ein solches Prachtstück von Spiel verbirgt? Also ich ja nicht. Ich dachte nämlich genau das:



petra@gamestar.de

»Böh, GTA-Klon!« Aber Saboteur hat mich flott in seinen Bann geschlagen. Allein die Tatsache, dass die eigentliche Story ihren Anfang in Saarbrücken (Saarbrücken!) nimmt, finde ich ja schon fantastisch. Später wird's übrigens keinen Deut schlechter, Klischee-Nazis hin oder her. Am besten gefällt mir allerdings die Sache mit dem Farbspiel: Dieses Grau in Grau mit den wenigen starken Farben wie Blutrot ist einfach ungemein stimmungsvoll. Es ist allerdings sicher auch Geschmackssache. Wem's zusagt und wer GTA-Spiele, Klischee-Nazis und einen durch und durch sympathischen Helden mag, kann bedenkenlos zugreifen – falls er eine Grafikkarte mit Nvidia-Chipsatz sein Eigen nennt.

## SABOTEUR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (HdR: Die Eroberung, GS 03/09: 58 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.12.2009  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 18 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Die gelungene Handlung hält bei der Stange.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN vier Schwierigkeitsgrade, Texthilfen  
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Rücksetzpunkte

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 E4600 Core 2 Duo E8600 Core 2 Quad Q9300  
A64 X2/6000+ AMD AMD Phenom 8750 Phenom II X4 950  
2,0 GB RAM 2,0 GB RAM 4,0 GB RAM  
8,0 GB Festplatte 8,0 GB Festplatte 8,0 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren

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

### BEWERTUNG

GRAFIK + bombastische Explosionen + Wettereffekte + gelungene Charaktermodelle + geringe Weitsicht + matschige Texturen 8 / 10  
SOUND + sehr gute deutsche Sprecher + passende Musik ... + ... die etwas mehr Abwechslung vertragen könnte + teils dünnere Waffensounds 9 / 10  
BALANCE + vier Schwierigkeitsgrade + nützliche Hilfetexte + kein freies Speichern 8 / 10  
ATMOSPHÄRE + sehr sympathischer Hauptcharakter + stimmungsfördernde Farbgestaltung + großartige Zwischensequenzen + lockere Sprüche 10 / 10  
BEDIENUNG + leicht mit Maus und Tastatur + schwammige Fahrzeugsteuerung + Kletterei teils hakelig + Held reagiert manchmal nicht sofort 7 / 10  
UMFANG + große Welt + drei riesige Zonen in Paris + optionale Aufträge + Minispiele + Vergünstigungen durch Erfolge 10 / 10  
LEVELDESIGN + Nachbau von Paris + viel Bewegungs- und Vorgehensfreiheit + wenige betretbare Gebäude + oft elendslange Fahrten 7 / 10  
KI + Feinde nutzen Deckungen + Fahrzeuge blockieren Wege + blödes Vorstürmen auf Freund- wie Feindseite + Feinde klettern nicht 6 / 10  
WAFFEN & EXTRAS + viele freischaltbare Waffen + viele freischaltbare Fahrzeuge + Upgrades für Waffen, Fahrzeuge und Resistance-Kämpfer 10 / 10  
HANDLUNG + spannende, emotionsgeladene Haupthandlung + interessante Nebencharaktere + einige gelungene Überraschungen 10 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gelungener GTA-Klon mit spannender Handlung.

85

SPIELSPASS



# James Cameron's Avatar

Launige Ballerei statt müder Lizenzverwurstung: Das Spiel zum Film ist hübsch, temporeich und motivierend. Zum Hit reicht es trotzdem nicht.



Knifflig: Selbst mit Unterstützung eines KI-gesteuerten Na'vi-Kollegen (Bildmitte) sind solche **MPA-Mechs** harte Brocken. (1680x1050, volle Details)

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6273

Fragezeichen über dem Kopf haben nicht nur Questgeber in **World of Warcraft**, sondern bisweilen auch GameStar-Redakteure. Wie etwa beim Test von **James Cameron's Avatar**. Denn das Actionspiel zum gleichnamigen Science-Fiction-Kinofilm des **Titanic**-Regisseurs wirft den Spieler ohne jedwede Erklärung auf dem Planeten Pandora ab, um eine für die Menschen überle-

benswichtige Ressource zu sichern. Worum es sich dabei handelt und weshalb Soldaten über Gedankenkontrolle in die blaue Haut der dort ansässigen Alienrasse der Na'vi schlüpfen, erklärt das Spiel ebenso wenig wie den zeitlichen Rahmen, in dem all das stattfindet. Wer also den Film nicht kennt, dürfte verwirrt vor dem Bildschirm sitzen. Das ist insofern paradox, als das Spiel die

Vorgeschichte seines Leinwandbruders erzählt und eher Fragen beantworten sollte, als laufend neue zu stellen. Ein Manko, von denen einige in **Avatar** stecken. Doch Ubisofts Lizenz-Ballerei macht auch vieles richtig, einiges davon sogar richtig gut.

## Anfangen

Bereits das Tutorial ist vorbildlich. Frisch auf Pandora gelandet,

bringt man Ihnen durch kurzweiliges Abklappern von Gesprächspartnern nicht nur die Charaktere nahe, sondern auch die Grundzüge der Steuerung bei. Nach zehn Minuten kommt es dann zum ersten Kampf, in dem Sie KI-Kameraden vor agilen Panthern beschützen und nebenbei den Umgang mit Waffen und Talenten erlernen. Die Bedienung geht gut von der Hand. Vorzugsweise je-



Als menschlicher Soldat kämpfen wir häufig auch gegen die **Tierwelt** von Pandora, etwa diese flinken Pantherwesen.

## Zum Staunen

### Daniel Matschijewsky:

Endlich mal eine Filmumsetzung, die nicht in die Schublade üblicher Lizenzgurken gehört, sondern technisch gut gemacht ist, reichlich Action bietet und Spaß macht. Vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign und die prächtige Grafik haben es mir angetan. Schade nur, dass hinter der Hochglanz-Präsentation ein derart seichtes Spiel steckt. Wäre mehr Aufwand in die Missionen, die Steuerung und die Gegner-KI geflossen, hätte James Camerons' Avatar das Zeug zum Hit gehabt. Kenner des Films und Fans unkomplizierter Ballereien werden aber trotzdem ihre Freude daran haben.



danielm@gamestar.de





Cool, aber selten: Wir fliegen mit einem **Ikran** durch Canyons und klappern bestimmte Punkte ab.



Spektakulärer Bosskampf: Wir sollen die Triebwerke dieses **Riesenbombers** zerstören.



Cool, aber hakelig zu steuern: das **Amphibienfahrzeug** der Menschen bleibt oft an Kanten hängen.



Der lahme Schnitt macht die **Dialoge** und Zwischensequenzen bisweilen zum Geduldsspiel.

doch mit einem Gamepad, denn die Kombination aus Maus und Tastatur plagen ein paar Macken. Vor allem den Menüs sowie der kreuzförmig angeordneten Waffen- und Fertigkeitenauswahl merkt man ihre Konsolenherkunft an, ohne dass sie sinnvoll auf den PC angepasst wären. Die stark seitliche Schulterperspektive ist

für PC-Spieler ebenfalls ungewohnt und sorgt anfangs für den einen oder anderen Fehltritt. In Ballersequenzen schlägt die präzise Maus aber nach wie vor jeden Analogstick um Längen.

## Entscheiden

Nach einer Spielstunde konfrontiert Sie **Avatar** mit einem span-

nenden Wendepunkt: Als Able Ryder, der Held des Spiels, sollen Sie einen Spion aufspüren, der mit den einheimischen Na'vi unter einer Decke steckt. Beim Aufeinandertreffen von Ryder und dem Überläufer kommt es jedoch zu einem folgenschweren Dialog. Sind die Aliens wirklich grausame Wilde, oder planen die Menschen den Genozid einer ganzen Spezies? In dieser Szene überlässt Ihnen Avatar nach gut einem Zehntel des Spiels die Wahl, welcher Fraktion Sie sich anschließen, was die Kampagne in zwei unterschiedliche Bahnen lenkt. Wer sich dadurch großen Wiederspielwert erhofft, den müssen wir enttäuschen. Die Missionen verlaufen nahezu identisch; während die Menschen auf Na'vi ballern, ist es bei den blauen Aliens eben umgekehrt. Immerhin unterscheidet sich das Spielgefühl ein wenig. Die Soldaten verlassen sich auf dicke Wummen, Hubschrauber und Geländewagen, die Na'vi setzen auf Nahkampf, einen an Scharfschützengewehre erinnernden Bogen sowie die Umgebung selbst. Denn während die Menschen stets vor der bissigen Tierwelt Pandoras flüchten müssen, dient sie den Blauhäutern als Transportmittel und nützlicher Verbündeter im Kampf.

Trotz seines temporeichen Auftakts verschenkt **Avatar** viel

Potenzial beim Erzählen seiner Geschichte. Besonders deutlich wird das bei den zwar gut vertonten, aber lahm in Szene gesetzten Dialogen. Die Gespräche dienen meist nur dazu, die nächste Mission einzuleiten und bieten kaum Spielraum, sich mit den (teils aus dem Film bekannten) Figuren zu identifizieren. Zudem machen die Zwischensequenzen durch jede Menge Action zwar ausreichend Krach, in Zeiten von **Modern Warfare 2** sowie der spektakulären Filmvorlage hätte aber erheblich mehr drin sein müssen.

## Rumlaufen

**Avatar** verläuft weitgehend linear. Zwar dürfen Sie die teils riesigen Dschungelareale und Canyons frei erkunden, viel zu entdecken gibt es abseits der Wege aber nicht. Stattdessen hetzt Sie das Programm vom einen Questgeber zum nächsten. Die Aufgaben, die man Ihnen stellt, sind selten eines Helden würdig. Meistens sollen Sie fünf Pflanzensporen sammeln, 32 Soldaten erledigen oder einen verschollenen Sohn finden (der 100 Meter die Straße rauf im Dickicht liegt). Die oft unnötig langen Laufwege zwischen den Auftraggebern nerven zusätzlich. Allerdings gibt es gelegentlich positive Ausnahmen, etwa wenn Sie in einem See bestimmte Stellen nur durch das

## TECHNIK-CHECK

### JAMES CAMERON'S AVATAR

#### Technik-Tipps

- ▶ Avatar benötigt zwingend einen Doppelkern-Prozessor, stellt an die Grafikkarte aber moderate Anforderungen.
- ▶ DirectX 10 kostet keine zusätzliche Leistung, peppt die Grafik aber unter anderem mit weichen Schatten auf.

▶ Avatar gewinnt durch Nvidias GeForce 3D Vision deutlich an Räumlichkeit.

#### Checkliste

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

HW

### SO LÄUFT AVATAR 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	PROZESSOR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GeForce 7	7200 GS	7900 GS	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2	7900 GS	7900 GS	7900 GS	7900 GS	7900 GS
GeForce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250		
GeForce GTX				GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295		
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX				
Radeon HD 364	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870X2		
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870		
PROZESSOR	SPEICHER									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+					
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950					
Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965				
Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9770		
Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE		
LEGENDE	SPEICHER									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192	
LEGENDE	EINSTELLUNGEN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
technisch unmöglich										
läuft so flüssig:										
1280x1024 mittlere Details, DirectX 9										
läuft so flüssig:										
1680x1050 sehr hohe Details, DirectX 10										
läuft so flüssig:										
1920x1200 sehr hohe Details, DirectX 10										





Die detailarme und zweidimensionale **Karte** verwirrt mehr, als dass sie hilft.

Erlauschen von Tönen ausfindig machen sollen. Auch die spektakulär in Szene gesetzten Bosskämpfe bringen Abwechslung. Taktisch herausfordernd sind die Scharmützel zwar nicht, der hohe Kawummfaktor macht den seichten Anspruch aber wett.

## Staunen

Öde Aufträge, nerviges Hin- und Hergelatsche – dass **Avatar** trotzdem motiviert, hat das Spiel vor allem seinem herausragenden Leveldesign zu verdanken. Pandoras abwechslungsreiche Dschungelwelt protzt mit dichter Vegetation, organisch wirkenden Hügeln, gewaltigen Canyons sowie der gut gesetzten Beleuchtung. Zwar reicht die grafische Opulenz nicht an den Edel-Shooter **Crysis** heran, die gigantischen Bäume, schwebenden Felsformationen und skurrilen Pflanzen sehen aber trotzdem klasse aus und erzeugen eine fremdartige, durchweg stimmige Atmosphäre. Zudem erlauben die Gebiete oft alternative Routen. Ballern wir uns durchs Tal und unzählige Soldaten, oder huschen wir lieber auf Felsvorsprüngen über die Köpfe der Gegner hinweg? Allerdings

geht Probieren oft über Studieren, denn die detailarme 2D-Karte schafft es nicht, die oft über mehrere Ebenen gebauten Levels übersichtlich darzustellen.

## Versagen

Der größte Knackpunkt von **Avatar** ist der zu niedrige Schwierigkeitsgrad. Beispielsweise werden unfreiwillige Tode nicht bestraft. Wer ins virtuelle Gras beißt, der steht am letzten der stets fair verteilten Kontrollpunkte wieder auf; da aber alle bis dahin absolvierten Fortschritte bestehen bleiben, können Sie sich quasi durch die Gegner »sterben«. Die schwache KI trägt zum niedrigen Anspruch des Spiels bei. Ihre Kontrahenten suchen zwar aktiv Deckung, zu mehr sind sie aber nicht in der Lage. Weder arbeiten die Jungs zusammen noch setzen sie ihre Waffen clever ein. Stattdessen gibt's Aussetzer zuhauf, etwa sinnlose Kamikaze-Angriffe oder penetrantes Feuer auf den Baum, hinter dem Sie sich gerade verschanzt haben. Das ärgert doppelt, weil das eigentlich motivierende Talentsystem von **Avatar** durch den nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrad ad absurdum geführt wird. Die Theorie: Durch absolvierte Quests und erledigte Feinde sammeln Sie Erfahrung, steigen im Rang auf und verbessern so nach und nach eine Reihe cooler Fertigkeiten. So können Na'vis beispielsweise einen (grafisch wenig beeindruckenden) Sturm heraufbeschwören, der gleich ganze Gegnerhorden wegbläst. In der Praxis sind diese Aktionen aber gar nicht nötig. Nur den für beide Fraktionen verfügbaren Heilzauber haben wir gelegentlich eingesetzt. Allerdings nur, um die Laufwege nach unfreiwilligen Toden zu vermeiden. Ein GameStar-Redakteur hat ja doch lieber ein Fragezeichen über dem Kopf als unschöne Bissspuren in seiner Tastatur.



Unser **Reithpanther** teilt inmitten feindlicher Infanteristen ordentlich mit seinen Pranken aus.

## Bugs

- Bei unserem Test ist James Cameron's Avatar gelegentlich durch einen Arbeitsspeicher-Bug abgestürzt.
- In seltenen Fällen fror das Programm für mehrere Sekunden ein.
- In Innenlevels und Höhlen kommt es gelegentlich zu unschönen Grafikfehlern.

## Online-Aktivierung

James Cameron's Avatar muss beim ersten Spielstart über das Internet aktiviert werden. Insgesamt dürfen Sie das Programm auf drei unterschiedlichen Rechnern installieren. Laut einem Hinweis im Spiel wird das Aktivierungskontingent nach einem Monat zurückgesetzt. Das konnte uns Ubisoft aber nicht bestätigen.

## JAMES CAMERON'S AVATAR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Prince of Persia, GS 02/09: 85 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

SPASS  
Mit der Zeit nerven die öden Quests und doofen KI-Gegner.  
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN Tutorial, Hilfstexte  
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Pentium D 940	Core 2 Duo E4600	Core 2 Quad Q9300
Athlon 64 X2/4000	Phenom X3 8450	Phenom X4 920
2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM
3,4 GB Festplatte	3,4 GB Festplatte	3,4 GB Festplatte

PROFIERT VON Xbox-360-Gamepad, Surround-Sound, Nvidia 3D Vision  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Capture & Hold (8), CTF (8), King of the Hill (8), Finaler Kampf (8)  
SPIELTYPEN Internet  
SERVERSUCHE Serversuche  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
FAZIT Gute Auswahl an Modi, Karten und Optionen. Kein LAN-Modus.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + scharfe Texturen + hübsche Animationen + gelungene Effekte + Innenlevels + polygonarme Figuren	9 / 10
SOUND	+ krachende Surround-Kulisse + gute Sprecher + treibende Musik + ... die sich schnell wiederholt + kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + generell zu leicht + Tode werden nicht bestraft + Rüstungs- und Waffen-Upgrades wirken sich kaum aus	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmige Dschungel-Welt + Filmvorlage gut eingefangen + belanglose Figuren + farblosere Held	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit dem Gamepad + präzise Maussteuerung + Tastatur nicht optimal + fummeliger Waffen- und Talentwechsel + 2D-Karte	7 / 10
UMFANG	+ angemessen lange Solo-Spielzeit + zwei Kampagnen ... + ... die sich kaum unterscheiden + künstlich in die Länge gezogen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ prachvolle Landschaften + abwechslungsreich und stimmig + oft mehrere Wege möglich + öde Innenareale und Höhlen	9 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung + arbeitet nicht im Team + häufig unlogisches Heranstürmen + derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Nah- und Fernkampfaffen mit Vor- und Nachteilen + Reittiere und Fahrzeuge + coole Talente ... + ... die man zu selten braucht	8 / 10
HANDLUNG	+ temporeicher Auftakt + nett gemachter Wendepunkt + motiviert zum Weiterspielen + oft öde Dialoge + lahme Zwischensequenzen	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Hübsche, auf Dauer eintönige Lizenz-Ballerei.





# Left 4 Dead 2

Ist Valves zweite Zombie-Online-Hatz nur ein lauer Aufguss des ersten Teils oder gibt's wirklich Neues an der Infizierten-Front?

Ab 18-DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6241

Es ist gerade erst ein Jahr her, dass Valve den Multiplayer-Shooter **Left 4 Dead** veröffentlicht hat. Der spielbare Zombiefilm begeisterte uns durch seinen hohen Kreisch- und Schadenfreudefaktor. Nun ist **Left 4 Dead 2** da. Im Vorfeld hagelte es Vorwürfe von Fans, Valve würde das gleiche Programm abermals veröffentlichen. Das stimmt im Kern auch, denn der Nachfolger macht alles genau wie der erste Teil. Nur größer und variantenreicher.

## Nach New Orleans

Wieder sind es vier Überlebende, die von unzähligen Zombies – pardon: Infizierten – vernascht werden sollen. Allerdings spielt **Left 4 Dead 2** diesmal an anderen Orten mit anderen Helden, wenn auch im gleichen Zeitrahmen wie der Vorgänger. Die Hintergrundgeschichte bleibt so dünn wie gehabt: Irgendeine nicht näher definierte Seuche ist in den USA ausgebrochen und hat nahezu die



Überleben ist alles im adrenalinreibenden **Survival-Modus**. Je länger Sie durchhalten, desto besser fällt am Ende die Belohnungsmedaille aus.



Toller Anblick für Zombies im **Versus-Modus**: Die Überlebenden sind mit Galle (lila Schimmer) übergossen, einer liegt sogar schon am Boden.

gesamte Bevölkerung in matschbibrige Hirnfresser verwandelt. Nun gilt es für ein Vierertrüppchen von Normalbürgern, sich durch den Süden der USA nach New Orleans durchzuschlagen. Die Stadt soll einer der wenigen Orte sein, wo noch nicht jeder jeden annagen möchte.

Die Reise ist wie schon in **Left 4 Dead** in Kapitel mit jeweils vier bis fünf Abschnitten aufgeteilt, getrennt durch eine Ladesequenz in einem Schutzraum. Waren's im ersten Teil noch vier Kapitel, sind's nun fünf. Die können Sie wie gehabt allein an der Seite von drei KI-Begleitern erleben oder – wesentlich Spaßiger – im Team mit drei anderen Spielern in fünf Schwierigkeitsgraden. Dieser Koop-Modus ist schon deshalb empfehlenswerter, weil Spielmechanik und Präsentation von **Left 4 Dead 2** nach ein paar Abschnitten

dröge werden. Nur die panischen Schreie, die Warnungen und das allgemeine Aufatmen von echten Menschen, wenn mal wieder eine besonders knackige Zombie-Attacke abgewehrt wurde, machen den Titel zu einem echten Erlebnis. Das war schon beim ersten **Left 4 Dead** nicht anders. Ein Headset ist also Pflicht!

## Südliche Zombies

Im Süden der USA scheint die Seuche ein kleines bisschen anders zu wirken als anderswo, was wohl an den Sumpfgasen da unten liegen muss. Statt der aus **Left 4 Dead** bekannten fünf Boss-Zombies gibt's hier nämlich noch drei weitere Chef-Infizierte. Zu den alten Bekannten Hunter, Boomer, Smoker, Tank und Witch gesellen sich noch Spitter, Charger und Jockey. Der Spitter spuckt, klar. Und zwar hochgiftige Säure,

die sich breitflächig auf dem Boden verteilt. Der Charger sieht aus wie der kleine Bruder vom Tank, er prescht auf seine Gegner zu, hebt sie von den Füßen und schmettert sie dann immer und immer wieder auf den Boden. Und der Jockey macht genau das, was der Name schon vermuten lässt: Er schwingt sich auf den Rücken eines Überlebenden und übernimmt fast vollständig die Kontrolle über ihn. Das Opfer kann nur verzweifelt versuchen, dagegenzuhalten, im Regelfall wird es aber gezielt in eine Zombiherde oder ins grüne Gift eines Spitters gelenkt – fies.

## Weiches Schneiden

Wenn die Zombies also Verstärkung erhalten haben, was ist dann mit den armen Flüchtlingen? Denen hat Valve, logisch, mehr Verteidigungskram zuge-

## Die neuen Boss-Infizierten



Der **Jockey** krallt sich auf dem Rücken eines Überlebenden und lenkt ihn in eine Zombiherde.



Der **Charger** rammt seine Gegner erst von den Füßen und schmettert sie dann auf den Boden.

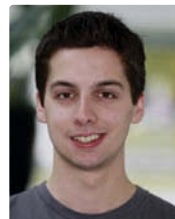


Der **Spitter** spuckt riesige Pfützen von giftgrünem, hochgiftigem Gift auf Gegner und Boden.

## 200 Stunden

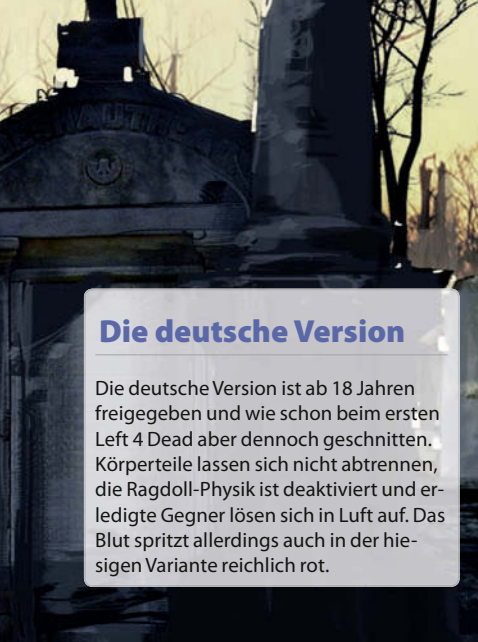
### Michael Obermeier:

Im Test von **Left 4 Dead** bemängelten wir noch den geringen Umfang des Koop-Shooters. Trotzdem haben mich die vier Kapitel bis heute fast 170 Stunden beschäftigt. Bei **Left 4 Dead 2** wird das nicht anders sein. Jetzt fressen fünf Kapitel meine Zeit, die sich dank des Scavenge-Modus nun besser einteilen lässt. Vor allem aber bringt die Fortsetzung neue Herausforderungen für Zombie-Veteranen. Sollte ich irgendwann im Experten-Schwierigkeitsgrad nur noch gähnen, bleibt mir immer noch der Realismus-Modus. 200-Stunden-Marke, ich komme!



michi@gamestar.de





## Die deutsche Version

Die deutsche Version ist ab 18 Jahren freigegeben und wie schon beim ersten Left 4 Dead aber dennoch geschnitten. Körperteile lassen sich nicht abtrennen, die Ragdoll-Physik ist deaktiviert und erledigte Gegner lösen sich in Luft auf. Das Blut spritzt allerdings auch in der hiesigen Variante reichlich rot.



Im **Scavenge-Modus** treten zwei Teams an. Ziel ist es, mehr Benzinkanister in ein Auto oder einen Generator zu füllen als die gegnerische Mannschaft.

schanzt. Mehr Fernkampfaffen plus erstmalig Nahkampfprügel (Bratpfannen, Gitarren oder Äxte) sowie Brandmunition. Unter den Bleipusten befindet sich nun auch ein Granatwerfer. Der liegt zufällig in den Levels rum und kann nicht mit neuer Munition ausgestattet werden. Wenn Sie alle Granaten verschossen haben, ist das Ding nutzlos. Das ist auch gut so, denn der Werfer ist für unseren Geschmack viel zu stark geraten. Mit zwei gut platzierten Sprenggeschossen können Sie allein eine ganze Welle Zombies ausrotten. Ähnlich übermächtig erscheint uns die Kettensäge, mit der Sie sich trotz abnehmendem

Treibstoff gefühlte Stunden butterweich durch die Infizierten schneiden können.

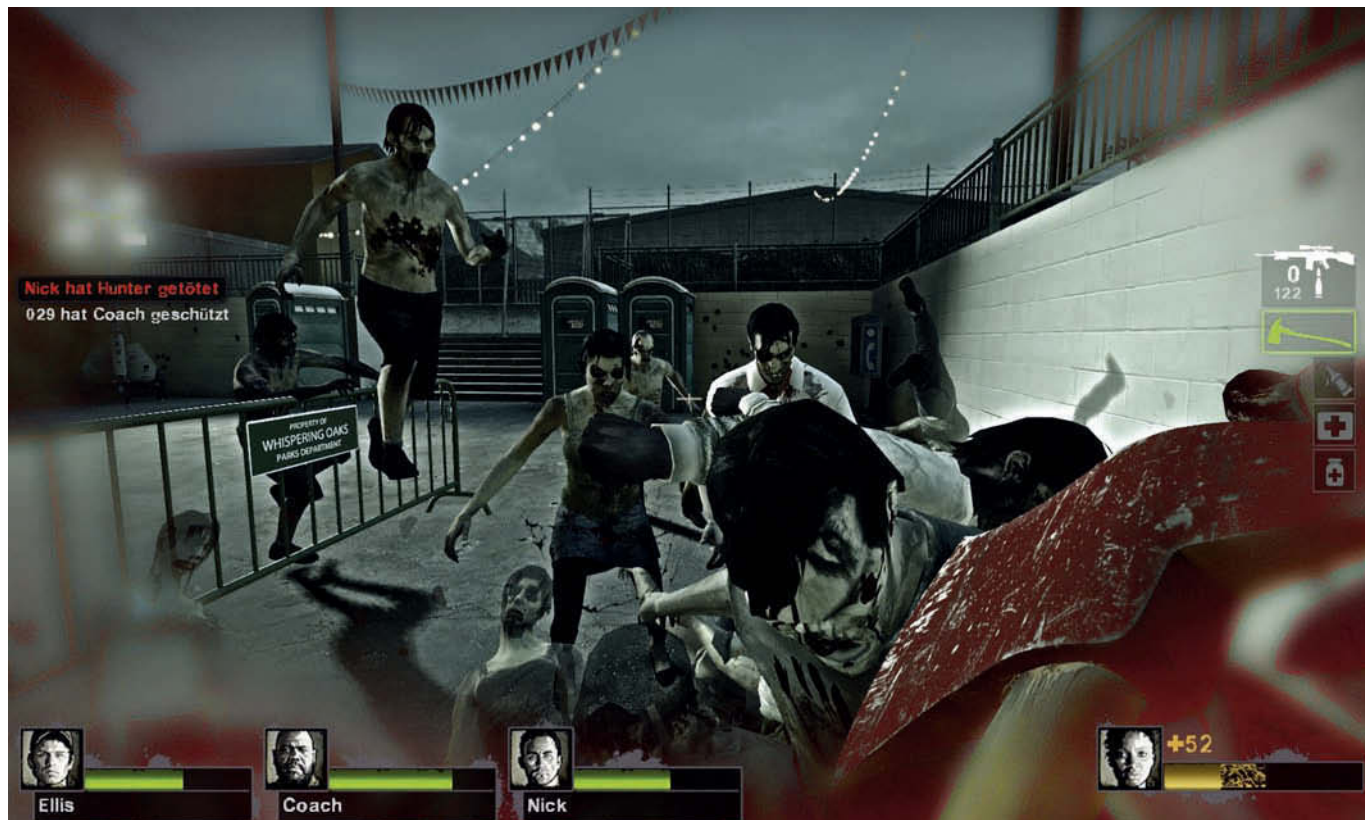
Herrlich: Neben den piependen Rohrbomben, die zig Zombies anlocken und dann effektiv hochgehen lassen, finden Sie nun auch immer mal wieder Boomer-Galle in Flaschen. Dieses Wässerchen lockt bekanntlich Dutzende Infizierte an. Werfen Sie eine solche Flasche unbedingt mal einem der mächtigen Tanks an die deformierte Murre. Der anschließende Anblick ist eine Show!

### Einmal volltanken!

Apropos Show: Fürs Leveldesign hatte Valve so manche hübsche

Idee. So schießen, hacken und sprengen Sie sich in einem Kapitel zum Beispiel über einen Rummelplatz, inklusive einer Tour durch den in lila erstrahlenden und mit Plastikschwänen ausgestaffierten Liebestunnel und einer Laufrunde über die Achterbahn. Abschließend gibt's ein Rockkonzert ohne Rockband, dafür aber mit Feuerwerk und ganz schön vielen hungrigen und schlecht gelaunten Gästen. Von derartigen Höhepunkten erleben Sie gleich mehrere. Allerdings hat es der Entwickler ebenfalls geschafft, erschreckend fade Abschnitte im Spiel unterzubringen, speziell das erste Kapitel strotzt nur so

vor öden geradlinigen Gängen. Besonders gelungen finden wir dagegen die kleinen Aufgaben, die Sie immer mal wieder an bestimmten Punkten festnageln. So sollen Sie beispielsweise in einem Kaufhaus den Tank eines Wagens auffüllen, um mit der Karre fliehen zu können. Während Sie Kanister um Kanister ranschieben, rückt Ihnen Welle um Welle der fiesen Infizierten-Brut auf den Pelz. Blöd an derlei Arbeiten ist allerdings, dass Sie die im Singleplayer-Modus völlig allein erledigen müssen. Die KI-Mitstreiter begleiten Sie zwar und halten Ihnen die Zombies vom Hals, an der eigentlichen Aufgabe beteiligen



Wenn Sie sich eine **Adrenalin-spritze** verpasst haben, ändert sich nicht nur die Bildschirmanzeige, Sie können vor allem schneller schießen oder wie hier mit der Axt zuhauen.





In einem Kapitel müssen Sie auf einem Rummelplatz über eine Achterbahn abhauen. Zu Fuß.

Sie sich aber nicht. Deswegen besser im Koop spielen!

## Zombie-Bosse

Gemeinsam mit menschlichen Mitstreitern macht **Left 4 Dead 2** schon viel Freude, richtig klasse wird das Horror-Abenteuer aber erst im Versus-Modus, in dem Spieler auch noch die Rolle der Boss-Zombies übernehmen. Diese Spielvariante kennen wir aus dem Vorgänger, aber nun können Sie von Anfang an alle fünf Kapitel so bestreiten. In **Left 4 Dead** waren's zu Beginn nur zwei, erst nach einem Patch alle vier.

Müssen Sie sich für ein ganzes Kapitel im Versus-Modus (mit Seitenwechseln) richtig viel Zeit nehmen, reichen für eine Runde in der neuen Scavenge-Spielvariante schon ein paar Minuten. Darin betankt das eine Team entweder das schon erwähnte Auto im Kaufhaus oder einen Generator, während das andere Team das zu verhindern versucht. Das Spiel geht mit Seitenwechseln über mehrere Runden. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Kanister eingefüllt hat beziehungsweise uneinholbar weit vorn liegt, gewinnt.

Zu Koop, Versus und Scavenge gesellt sich noch der Survival-Modus. Den gab's für das erste **Left 4 Dead** als kostenloses Download-Paket. Die Regel dabei ist denk-

bar einfach: so lange wie möglich gegen KI-Monster zu bestehen.

## Hübsch hässlich

**Left 4 Dead 2** ist kein hübsches Spiel. Die Grafik war schon beim ersten Teil veraltet, ein Jahr später sieht's nicht besser aus. Matschige Texturen, allgemeine Detailarmut und eckige Zombies aus dem Klonlabor. Lediglich die Modelle der Flüchtenden bilden da Ausnahmen, die sind wieder sowohl in Aussehen als auch in Animation gut gelungen.

Das Spiel gewinnt durch die Soundkulisse. Und damit meinen wir nicht das Gekreische der Mitspieler. Dynamische Gruselmusik untermalt die Reise nach New Orleans. Wenn der Sound plötzlich dramatischer wird, wissen Sie, dass Sie sich auf was gefasst machen dürfen. Dann hören Sie im Regelfall auch schon die Zombiehorde oder einzelne Bossgegner. Letztere sind an ihren typischen Geräuschen gut zu erkennen und zu orten. Und dann wären da noch die höchst unterhaltsamen Wortmeldungen der vier Helden. Wenn die vier etwa zu Beginn des dritten Kapitels in einer kleinen Hütte starten und sich gegenseitig anstänkern, warum denn der Pilot eines Rettungshubschraubers unbedingt erschossen werden musste, wirkt das wie die



Wie schon im Vorgänger sehr gut gelungen: die Modelle der vier Überlebenden.

pure, ironische Comedy und pflanzt uns ein Grinsen ins Gesicht. Ähnlich breit wie das, wenn wir die vier in einer Runde Versus kurz vor dem Schutzraum erledigt haben. Kurzum: **Left 4 Dead 2** hat

alle Qualitäten seines Vorgängers geerbt und setzt in vielen Bereichen noch eins drauf. Ob das allerdings den vollen Kaufpreis rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. **PET**

## LEFT 4 DEAD

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Valve South (Left 4 Dead, GS 01/09: 87 Punkte)  
PUBLISHER Valve / Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch, Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handzettel

TERMIN (D) 19.11.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ab 18 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

Wie der Vorgänger, nur abwechslungsreicher.

GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tipps-Anzeigen  
SPEICHERSYSTEM freie Kapitelwahl

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

### TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 2800+ / AMD	Pentium D 950 A64 X2/3800+ / AMD	Core 2 Duo E6600
1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	Athlon 64 X2/6000+
7,6 GB Festplatte	7,6 GB Festplatte	2,0 GB RAM
		7,6GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Headset  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ 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

### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ gute Animationen + gelungene Heldengesichter - geringe Texturschärfe - allgemein veraltet und detailarm	6 / 10
SOUND	+ gruselige Musikuntermalung + gute Sprecher (dt. und engl.) + fiese Zombiegeräusche	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade mit dynamischer Anpassung + genug Waffen und Munition - Granatwerfer und Kettsäge zu stark	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ständige Bedrohung + augenzwinkernde Ironie + Überraschungsangriffe + intensive Endkämpfe	10 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + Geister-Modus für Zombies + unkomplizierter Spieleintritt	10 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert von Koop und Multiplayer + freischaltbare Erfolge + alle Kapitel im Versus-Modus spielbar - nur fünf Kapitel	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Mini-Aufgaben + viele Verstecke für Boss-Zombies + Kletterrouten - Schlauchdesign - einige sehr fade Abschnitte	8 / 10
TEAMWORK	+ gegenseitiges Heilen + Leuchtschemen-Anzeige der Kameraden - Zombie-Team ohne Headset schwierig zu koordinieren	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Zombie-Attacken + deutlich mehr Waffen und somit mehr Abwechslung als im Vorgänger Multiplayer-Modi	10 / 10
SCORE 4	+ fordernde Koop-Modi + hochgradig spannender Versus-Modus + schneller und launiger Scavenge-Modus	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Mehr von der spaßigen Mehrspieler-Zombietatzelei.

MULTIPLAYER-SPIEL  
88  
SPIELPUNKT

## Poch, poch!

**Petra Schmitz:** Zwei Herzen schlagen in meiner Brust. Das eine pochst darauf, **Left 4 Dead 2** doof zu finden. Mit der Begründung, dass Valve die neuen Boss-Zombies, die neuen Waffen und die neuen Spielmodi problemlos auch als günstiges Addon oder Download-Paket hätte anbieten können. Ähnliches geht's doch bei Team Fortress 2 auch. Dem anderen Herzen ist das alles völlig schnurzwumpe. Das pochst einfach so vor Freude schneller, wenn ich in der Rolle eines Boomers alle vier Überlebenden mit Galle übergossen habe. Oder wenn ich als Smoker jemanden gemütlich aus dem Hinterhalt zu Tode würge (bevorzugt den Herrn Obermeister). Ja, ich spiele die Zombies lieber. Schießen kann ich nämlich in so vielen anderen Spielen auch. Jemanden als Charger dermaßen mit der Faust auf den Boden dreschen – das kann ich nur in **Left 4 Dead 2**.



petra@gamestar.de





Die Phaser halten uns angreifende Schiffe sogar **automatisch** vom Hals.



Mit einem **romulanischen Kreuzer** zerstören wir ein gegnerisches Schiff.

## Star Trek D.A.C.

**Star Trek für Arme: Die simplen Online-Schlachten spielt niemand. Kein Wunder.**

Ursprünglich gedacht, um die Wartezeit auf den jüngsten **Star Trek**-Film im Kino zu verkürzen, zuerst auf der Xbox 360 erschienen und jetzt mit reichlich Verspätung nur über Steam auch für den PC zu bekommen – das ist **Star Trek D.A.C.** Allerdings ist das Einzige, was der Arcade-Shooter

mit dem Film zu tun hat, die Hintergrundmusik. Eine Handlung oder bekannte Charaktere gibt es nicht, denn das simple Ballerprogramm ist auf große Online-Schlachten und Koop-Gefechte ausgelegt. Genretypisch steuern wir unser Raumschiff aus einer Draufsicht durch das 3D-All, bewe-

gen uns aber ausschließlich in 2D. Bewährte Modi wie Team-Deathmatch, Eroberung sowie »Angriff und Verteidigung« versprechen dynamische Weltraumkämpfe. Doch leider kabbeln Sie sich in der Praxis in den Online-Gefechten hauptsächlich mit KI-gesteuerten Gegnern, denn nur gelegentlich verirrt sich ein menschlicher Spieler auf die Karte. Einzig der Survival-Modus, in dem Sie als Überlebender einer Flotte romulanische Angriffswellen abwehren müssen, hat seinen Charme. Die Jagd nach einem neuen Highscore sorgt für etwas Langzeitmotivation, kann aber auch schnell zu Frust führen. Zu-

mindest das Leveldesign hat der unbeleckte Entwickler Naked Sky Entertainment stimmungsvoll hinbekommen. Aber auch nur auf den ersten Blick, denn die Levels ähneln sich zu sehr. Das Einzige, was Veränderung bringt, sind die bunten Lichter, in denen die Szenarien erstrahlen. Und hin und wieder schweben wir auf Multiplayer-Karten an öden Gesteinsbrocken, Weltraumbasen oder Selbstschussanlagen vorbei. **1G**

[gamestar.de](#)  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6643

### Beam it fort, Scotty!

**Jan Gerwat:** Star Trek D.A.C. spielt sich wie ein kostenloses Browser-Spiel mit besserer Grafik. Die Modi werden bis auf den Survival-Modus schnell langweilig, bieten nichts Besonderes und machen mit KI-gesteuerten Gegnern nur halb so viel Spaß. Bleiben die Highscore-Jagd und (mit Glück) Online-Schlachten gegen echte Spieler als Motivation; doch selbst die arten in eine wirre Klickorgie aus, in der alles in blauen Protonentorpedos untergeht.



Jan@gamestar.de

### STAR TREK D.A.C.

GENRE Actionspiel  
HERSTELLER Naked Sky Entertainment  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 3,2 GHz, 2,0 GB RAM

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



AUSTRALIA'S  
GAME EDUCATOR  
OF THE YEAR !!

**qantm**  
INSTITUTE

**Ausbildungsinstitut für Game Design  
und Development, Animation und kreative Medien**

## DIPLOMA & BACHELOR\* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

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

**KURSSTART: März & September 2010**

[www.qantm.de](http://www.qantm.de) • [www.qantm.tv](http://www.qantm.tv) • [www.sae.edu](http://www.sae.edu)

Mail: [info@qantm.de](mailto:info@qantm.de)

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

\*in Kooperation mit der Middlesex University of London

**qantm**  
INSTITUTE

**sae**  
INSTITUTE

Middlesex  
University



# Lego Indiana Jones 2

Die Lego-Bastion bröckelt: Traveller's Tales versäumt die Chance, seine Lizenz-Hüpferei zu modernisieren.

Der serientypische Spielwitz wird durch unnötige Macken gemindert.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6680

Der GameStar-Redakteur Daniel M. war im zarten Alter von sechs Jahren stolzer Besitzer einer 100-Liter-Kiste voller Legosteine. Die hat er allerdings verkauft, um sich ein Nintendo Entertainment System (NES) leisten zu können. Ein paar Jahre später musste der Konsolen-Opa einem SNES weichen, der wiederum durch Daniels ersten PC ersetzt wurde – der Beginn einer

großen Karriere. So viel Lust zur Innovation hätten wir uns auch vom Entwickler Traveller's Tales gewünscht, denn dessen Actionspiel-Reihe um die berühmten Plastiksteinchen hat sich seit inzwischen knapp fünf Jahren kaum weiterentwickelt. Der aktuelle Neuzugang, **Lego Indiana Jones 2**, macht in Sachen Spieldesign, Umfang und Bedienung sogar einen Rückschritt. Wäre da nicht Indys entzückender Charme.

## Ins Abenteuer

**Lego Indiana Jones 2** unterteilt sich in sechs Kampagnen. Drei davon erzählen die Geschichte des jüngsten Filmabenteurers **Das Königreich des Kristallschädels** nach, wie gewohnt mit humorvollen Zwischensequenzen, liebevoll nachgebauten Lego-Kulissen und den bekannten Charakteren



Umständlicher zu bedienen kann ein **Leveleditor** kaum sein. Eine Mausunterstützung fehlt.



Besondere Gegner verlangen besondere Taktiken. **Kamele** lassen sich durch Peitschenhiebe nicht beeindrucken.



Massenschlägerei in der Kneipe: **Indy und Mutt** (im Film gespielt von Shia LaBeouf) prügeln sich mit 40er-Jahre-Rockern. (1680x1050, volle Details)

im Plastikfiguren-Format. Der Handlung dürften Sie jedoch nur dann folgen können, wenn Sie die Vorlage gesehen haben. Zum einen dienen die Slapstick-Filmschnipsel zwar der Unterhaltung, halten aber die Aufträge mehr schlecht als recht zusammen. Zum anderen schickt Sie das Programm bisweilen in Actionszenen, die im Film gar nicht vorkommen. Die restlichen drei Kampagnen,

in denen Sie die alte Indy-Triologie nachspielen, lassen indes jedes Fan-Herz höherschlagen. So prügeln Sie sich in **Jäger des verlorenen Schatzes** durch den Markt von Kairo, zerlegen in **Tempel des Todes** halb Shanghai in seine Einzelteile und knobeln in **Der letzte Kreuzzug** an den Prüfungen des Heiligen Grals. Kenner des ersten **Lego Indiana Jones** brauchen übrigens keine Wiederholungen zu befürchten, die Levels und Gegner in Teil 2 sind allesamt neu. So viel Spaß all die Anspielungen machen, so schnell sind sie jedoch auch vorbei. Jeder Level dauert in der Regel nur eine knappe halbe Stunde. Einige der 30 Aufträge meistern sie gar in unter fünf Minuten.

## In die Meute

Die liebevoll gebauten und im Vergleich zum Vorgänger etwas detailreicheren Levels können nicht darüber hinwegtrösten, dass **Lego Indiana Jones 2** in einer kreativen Sackgasse steckt. Immer wieder konfrontiert Sie das Programm mit Aufträgen der Marke »Kloppe x Feinde«. Sind die erledigt, schickt man ihnen x stärkere Gegner auf den Hals, und das wieder und wieder. Ähnliches gilt für die zahlreichen Verfolgungsjagden, in denen Sie im-





Die Fahrzeugsequenzen wie hier in Shanghai sind actiongeladen, aber stets zu lang.

mer mächtigere Boliden durch Rammen und Schubsen zerlegen sollen. Letzteres langweilt auf Dauer nicht nur, sondern frustriert auch durch das schwache Lenk- und Kollisionsverhalten der Fahrzeuge. Allerdings gibt es ein paar positive Ausnahmen. Beispielsweise mopst man Ihnen den eben erst gefundenen Kristallschädel, woraufhin Sie den agilen Täter durch einen fallengespickten Tempel verfolgen, was durch die Seitenperspektive angenehm an den 2D-Klassiker **Price of Persia** erinnert. Auch die Bossgegner bieten eine nette Abwechslung, da sie spektakulär in Szene gesetzt sind und spezielle Taktiken erfordern. Da das Programm aber mit Hinweisen geizt, richten sich

die Kämpfe nur an fortgeschrittene Spieler. Kinder wird **Leg Indiana Jones 2** trotz der straffreien Tode hoffnungslos überfordern.

### In den Tod

Überhaupt ist **Leg Indiana Jones 2** unzugänglicher als sein Vorgänger. Besonders fällt das zwischen den Missionen auf, wo Sie in einer offenen Welt umherstrolchern, Münzen sammeln, Fahrzeuge kaufen und Geheimnisse entdecken. Wo der nächste Story-Auftrag wartet und was dafür nötig ist, verrät das Spiel nicht, eine Karte fehlt ebenso wie Quest-Beschreibungen. Immerhin weisen Texte darauf hin, welche Spezialtalente Sie wo einsetzen sollen. So zieht Indy mit seiner Peitsche entfernte Gegenstände an sich heran, Henry Jones Sr. öffnet magische Türen, und weibliche Charaktere wie Marion Ravenwood können besonders hoch springen. Auch die im Vorgänger eingeführten Ängste, etwa Indys bekannte Phobie vor Schlangen, sind wieder mit dabei und sorgen vor allem in Rätseln für Abwechslung. Das Zusammenspiel der Charaktere macht besonders im Koop-Modus sehr viel Spaß. Anders als früher kommt es nun auch nicht mehr zu Übersichtsproblemen. Denn wenn sich die Figuren zu weit voneinander entfernen, teilt sich der Bildschirm sanft in zwei Segmente. Die nur minimal lenkbare Kamera sorgt dennoch nach wie vor für so manch unfreiwilligen Hüpfen in den Tod.

### In den Ruhestand

Verbesserungsfähig sind auch die technischen Macken. Trotz schärferer Texturen merkt man der Grafik-Engine ihr Alter an, was vor allem an der polygonarmen Umgebung und den schwachen Effekten auffällt. Zudem unterstützt das Programm abermals keinen Surround-Sound, und die teils



Die zahlreichen, gut gemachten Filmschnipsel punkten durch jede Menge Slapstick-Humor.

derben Wegfindungsprobleme der KI-Kollegen und Gegner sind ebenfalls nicht mehr zeitgemäß. Statt solche Probleme auszubügeln, hat Traveller's Tales einen umfassenden Leveleditor eingebaut. Was angesichts des Lego-Themas cool klingt, verkommt jedoch zur bedienungstechnischen Katastrophe. Statt mit der Maus die Teile aus übersichtlichen Me-

nüs zu einem Level zusammenzusetzen, latschen Sie mit einer Lego-Figur über eine plane Fläche, wählen mit dem Gamepad aus einem fummeligen Kreismenü Objekte aus und tragen diese an den gewünschten Ort. Das dauert unnötig lange und lädt nicht gerade zum Basteln ein. Dann doch lieber eine 100-Liter-Kiste voller echter Legosteine. **DM**



Spektakulär, aber schwer: Die zahlreichen Bosskämpfe tolerieren keine Fehler und sind deshalb nichts für Einsteiger.

### Fällt auseinander

#### Daniel Matschijewsky:

Unsere Wertung sinkt mit jedem Lego-Spiel. Das liegt daran, dass Traveller's Tales seit dem ersten Titel von 2005 kaum etwas an seiner Hüpferei verändert, geschweige denn verbessert hat. KI-Aussetzer, Kameraprobleme und der schwache Umfang störten schon vor vier Jahren. Nun kommen noch teils ideenarmes Missionsdesign und der fehlende Feinschliff dazu. Fans der Serie werden dank der unkomplizierten Koop-Action sowie der lustigen Präsentation zwar ihren (Hüpf-)Spaß haben. Für das nächste Spiel ist ein Neuaufbau der Legosteinechen aber trotzdem dringend nötig.



danielm@gamstar.de

## LEGO INDIANA JONES 2

ACTION

ENTWICKLER	Traveller's Tales (Lego Batman, GS 11/08: 81 Punkte)
PUBLISHER	LucasArts
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
CA. PREIS	30 Euro
USK	ab 12 Jahren

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-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad	
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	DVD-Abfrage
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER

Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2) an einem PC
SPIELTYPEN	—
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Launiges Koop-Geplänkel an einem PC. LAN- oder Online-Modi fehlen.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Beleuchtung + gute Animationen + generelle Detailarmut - teils schwammige Texturen - schwache Effekte	7 / 10
SOUND	+ passende Soundkulisse + süßes Gebrabbel der Figuren + John Williams' Originalmusik - keine Surround-Abmischung	8 / 10
BALANCE	+ faires System bei Toden + Profis probieren sich an den Extras - teils schwere Bossgegner - kaum Hilfestellungen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Umsetzung der Filme + massenhaft Zwischensequenzen + passt gut ins Lego-Universum - viele Frustrationsmomente	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Gamepad + wenige Tasten nötig - störrische Kamera - mies in Fahrzeugen und im Leveleditor	6 / 10
UMFANG	+ sechs Kampagnen + hoher Wiederspielwert + Koop-Modus - jede Kampagne nur eine Stunde lang - Missionstypen ähneln sich	6 / 10
LEVELEDISIGN	+ Filmkulissen erkennbar + Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln + mehr Details als in den Vorgängern	10 / 10
KI	+ setzt Fernkampfwaffen clever ein + eigene Kollegen recht nützlich - derbe Aussetzer - teils schwache Wegfindung	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen + sammelbare Waffen + freischaltbare Extras + coole Fahrzeuge	10 / 10
HANDLUNG	+ Handlung aller vier Filme wird nacherzählt + alle wichtigen Charaktere sind dabei - Nichtkenner bleiben außen vor	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Lustige Lizenz-Hüpferei, störende Macken.

77

SPIELSPASS





Die lästigen **Harpyien** tauchen immer in gigantischen Schwärmen auf.



Statt mit seinem Stachel zu piken, rückt Ihnen der **Skorpion** mit Kugeln aus seinem MG auf den Pelz.

# Serious Sam HD

**Die Neuauflage der Simpelballerei zu spielen, ist wie nach Hause zu kommen. Wo seit Jahren niemand mehr Staub gewischt hat.**

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6614

Vor über acht Jahren erschien ein Ego-Shooter, der schon damals das Etikett »Retro« trug, denn an sich war **Serious Sam** nicht viel mehr als ein modernisierter Abklatsch des Ur-Klassikers **Doom**. Das Spiel vom kroatischen Entwickler Croteam huschte auf Story und Abwechslung, stattdessen war es auf das Kernelement des Genres reduziert: ballern, bis die Maus ächzt. Dazu schickte man uns nicht nur in der Rolle der Duke-Nukem-Kopie Sam Stone ins antike Ägypten, man hetzte uns auch und vor allem unzählige, teils sehr abgefahrene Gegner entgegen. Nun ist mit **Serious Sam HD** die Neuauflage des Spiels erschienen. Die poliert nur

die Grafik auf, ansonsten bleibt alles wie im Original.

## Die Masse macht's

Vielarmige Echsenviecher, die mit grünen Energiebällen nach Ihnen werfen, Skelettvierbeiner, die mit Metallketten nach Ihnen werfen, Flammenriesen, die mit Feuerkugeln nach Ihnen werfen – das sind nur drei von den reichlich bekloppten Gegnern, die Ihnen in **Serious Sam HD** was in den Weg werfen. Aber es wird nicht nur geworfen. Die meisten Monstereien haben es auf Tuchfühlung abgesehen, möglichst schnell oben drein. Wenn Sie anhaltendes Schreien aus der Ferne hören, sollten Sie sich flugs in die ent-

sprechende Richtung drehen. Denn wenn die kopflosen Bombenläufer erst bei Ihnen angekommen sind und mitten in Ihrem Gesicht explodieren, rasseln die Lebenspunkte schneller runter, als Sie »Oh, jetzt wird's ernst!« sagen können. Harpyienartige Viecher stürzen sich aus der Luft auf Sie, explodierende Frösche springen Sie an. Und zwar immer und immer wieder, denn richtig viel Abwechslung gibt's dann doch nicht. Von Gegner-KI kann dabei keine Rede sein. Für die Feinde geht es schnurstracks in eine Richtung, nämlich in Ihre. Gefährlich werden die Monster lediglich durch ihre Menge. Und wenn wir Menge schreiben, dann

meinen wir auch Menge! Weil Ihnen das Spiel im Regelfall Dutzende von Feinden entgegenwirft, entscheiden in den temporeichen Massenschlachten von **Serious Sam HD** Reflexe und Positionswechsel über Erfolg oder Niedergetrampeltwerden. Also wenig Taktik, dafür brachiale Ballerei.

Apropos brachial: **Serious Sam HD** ist von der USK als ein Ab-18-Titel eingestuft worden und erscheint hierzulande ungeschnitten. In der Grundeinstellung gibt's dann auch reichlich Blut- und Splattereffekte. Die Bombenläufer etwa zersprangen in Fleischklumpen an roter Pamppe. Wer keine Lust auf Matsche hat, darf die Einstellungen anpas-

## 2001 und 2009

Die Unterschiede der beiden Versionen sind marginal. Oben sehen Sie das **Originalspiel** von 2001, unten die **Neuauflage** von 2009.



Immer mal wieder stellt man Ihnen riesige **Bossgegner** in den Weg wie diesen vielarmigen Koloss im Tal der Könige.





In der Grundeinstellung gibt's reichlich Blut und fliegende Körperteile.

sen. Wenn Sie »Hippie« wählen, lösen sich die Gegner in Blümchen auf, in der Einstellung »Kinder« (gab's im alten **Serious Sam** nicht) sind es bunte Sternchen.

## Die alte Regel

Die Blei- beziehungsweise Energiepusten in **Serious Sam HD** entsprechen größtenteils dem Standard: Revolver, Schrotflinten, Granat- und Raketenwerfer, Maschinengewehr sowie Laserwumme. Einzig die Kanonenschleuder stellt etwas Besonderes dar. Aus dem dicken schwarzen Rohr jagen Sie dicke Metallkugeln auf die Gegner. Letztere werden dann wie Bowling-Pins zerkegelt, sofern Sie geschickt gezielt haben.

Der Ego-Shooter hält sich an die alte Genre-Regel und drückt Ihnen zunächst nur die Revolver in die Pranken. Je größer die Gegner werden, desto größer auch die Waffen. Die finden Sie zumeist an Stellen, die Sie gar nicht verpassen können. Wer sich allerdings genauer umschaut, wird den Raketenwerfer schon früher entdecken. Der Entwickler Croteam hat nämlich in den im Kern superlinearen Levels überall Geheimräume versteckt, wo bessere Waffen oder Rüstungen warten. Genau wie im alten **Doom** eben.

## Shooting in Memphis

Tempelanlagen, Tempelanlagen, Tempelanlagen. **Serious Sam HD**



Nur in den winzig kleinen Zwischensequenzen bekommen Sie Sam zu Gesicht.

schickt Sie durch Luxor, Theben, Memphis, das Tal der Könige und so weiter. Da sieht's aber nicht wirklich aus wie an den Originalorten, sondern vielmehr immer gleich oder zumindest ähnlich: Riesige steinerne Gebäude thronen am Ende einer großen Fläche. Die Türen sind oft abgesperrt, zunächst müssen Sie den Schlüssel oder die Schlüssel im Areal finden (etwa vier goldene Skarabäen), um in den Bau eindringen zu können, wo sich dann Gänge mit größeren Räumen abwechseln. Vor dem Finale eines Levels sperrt man Sie zumeist in einen Saal ein und lässt dann Welle um Welle Angreifer auf Sie einschwappen. Erst wenn der letzte Feind erledigt ist, geht's weiter.

## Ödnis unter Palmen

Veteranen merken schon: **Serious Sam HD** ist wirklich das alte Spiel, nur in aufgepepppter Optik. Diese grafischen Polituren fallen allerdings nicht sonderlich aufwändig aus. Knackigere Texturen, überarbeitete Waffenmodelle, Shader, Überstrahleffekte, Wesserspiegelungen, weichere Schatten – alles schön und gut, aber altbacken wirkt der Ego-Shooter trotz des kosmetischen Eingriffs. Das liegt vornehmlich an den auf Dauer recht langweiligen Levels, in denen Sie wieder und wieder die gleichen Versatzstücke sehen. Die allgemeine Detailarmut

## Einmal reicht mir

**Petra Schmitz:** Ja, Serious Sam hat mir 2001 durchaus Freude bereitet. Aber im Gedächtnis geblieben ist es mir wegen der konsequenten Reduzierung aufs Geballere. Das war auf eine erfrischende Art schnörkellos und ehrlich. Und hat einmal gereicht. Serious Sam HD ist das absolut Gleiche in hübscher. In dezent hübscher. Denn an heutigen Standards gemessen ist der Titel nicht mal schön, anders als vor acht Jahren, wo das Original mit seinen extrem scharfen Texturen beeindruckte. Die Neuauflage erreicht nur optisches Mittelmaß, da sieht sogar Serious Sam 2 von 2005 besser aus. Falls Sie den ersten Sam noch nicht kennen und auf Ballereien im Stil von Painkiller stehen, ist das Spiel aber durchaus einen Blick wert.



petra@gamestar.de

macht's nicht besser. Große, leere Areale, in denen schnöde Palmen das optisch Außergewöhnlichste darstellen, wechseln sich mit tristen Innenräumen ab, wo vereinzelte klobige Statuen und wenige Mosaik mehr schlecht als recht die Blickfänger mimen. Kurz: Für Grafikfetischisten bietet der Titel

nichts, was wir in den letzten Jahren nicht schon deutlich besser gesehen haben. Oder anders: Wenn Sie das alte Spiel schon besitzen, dann gibt's keinen Grund, die Neuauflage zu kaufen. Außer, Sie haben gerade 20 Euro zu viel und wissen beim besten Willen nicht, wohin damit.

PET

### SERIOUS SAM HD

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Croteam (Serious Sam 2, GS 11/05: 80 Punkte)

PUBLISHER Cdv

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 10.12.2009

CA. PREIS 20 Euro

USK ab 18 Jahren

ANSPRUCH

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

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEST-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
3,0 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			Core 2 Duo E4300 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			
PROFITIERT VON			Mehrkern-Prozessoren						
BILDFORMATE			4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHUTZ Steam			
TON			Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1						
3D-GRAPHIKKARTEN									
			Geforce 6600 / 6800			Geforce 7800 / 7900			
			Geforce 8800 / 9800			Geforce 9600			
			Geforce GTX 200			Radeon X1600			
			Radeon X1800 / X1900			Radeon HD 2900			
			Radeon HD 3800			Radeon HD 4800			

#### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (16)

SPIELTYPEN Internet

SERVERSUCHE nein

DEDICATED SERVER ja

MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT Mehr Spieler bringen mehr Spaß, ansonsten wie im Singleplayer.

#### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	BEWERTUNG
GRAFIK	+ scharfe Texturen + Spiegelungen - teils schlecht ausgeleuchtet - sehr detailarm	5 / 10
SOUND	+ fetzige Musik + ordentlicher Sprecher - Waffen klingen flach - allgemein dünner, alberner Klangteppich	6 / 10
BALANCE	+ fünf merklich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade - Wechsel des Schwierigkeitsgrades während des Spiels nicht möglich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ cooler Held + turmhohe Zwischengegner - teils abgefahrene Monstermodelle - zu oft die gleichen Monstertypen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung + freies Speichern + Autosave - ungewollte Hüpf bei Hindernissen	9 / 10
UMFANG	+ Punktejagd motiviert zum erneuten Spielen von Abschnitten - Koop - viel zu wenig Abwechslung	6 / 10
UMFANG	+ clever versteckte Extra-Räume + teils sehr schöne Architektur ... - ... die sich ständig wiederholt	6 / 10
KI	- KI reduziert sich auf Angriff - KI rennt schnurstracks auf Sie zu - KI ignoriert Deckungen	3 / 10
WAFFEN & EXTRA	+ 10 effektive Schießprügel + reichlich Munition - bis auf den Kugelwerfer nichts Besonderes	7 / 10
HANDLUNG	+ das Spiel hat eine Handlung ... - ... die man getrost vergessen kann	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Dauergeballer mit Nostalgie-Bonus.







### Michael Graf

hat vor sechs Jahren die Gold Games 7 getestet, mit Jedi Knight 2, Morrowind, Tony Hawk's 3 – hoch, das war noch eine Sammlung!



### Gunnar Lott

bevorzugt preisreduzierte Einzelspiele, aus denen er dann seine eigene Sammlung bastelt. In fertigen Paketen liegt zu viel Mist.

# Strategie

## Intelligent bündeln

Warum schnüren die Hersteller keine gemeinsame Strategiespiele-Sammlung?

Bevor **Medieval 2** erschien, kam **Total War: Eras**, eine Sammlung aller Vorgänger. Bevor **Empire** erschien, kam über Steam das **Total War Mega Pack**, eine Sammlung aller Vorgänger (außer **Shogun**). Und bevor **Napoleon** erscheint, kommt nun die **Total War Anthology**, eine Sammlung ... Sie verstehen. Die Spielebündel lohnen sich aber nur für **Total War**-Neulinge. Wer schon einen Serienteil kennt, möchte ihn nicht ständig neu kaufen. Wir hielten es für sinnvoller, wenn die Publisher eine gemeinsame Sammlung à la »Best of Strategie 2008« auflegen würden, mit **Alarmstufe Rot 3**, **Uni-**

**verse at War**, und so weiter. Früher gab's doch auch Compilations wie die **Gold Games**-Reihe, die Spiele mehrerer Hersteller enthielten. Inzwischen schnüren die Firmen lieber eigene Bündel. Auch wenn sie dafür ständig dieselben **Total War**-Leichen ausgraben müssen. **GR**



So sehen **Total-War-Sammlungen** in 20 Jahren aus.

## Strategie-Inhalt

### Tests

League of Legends.....	86
Elven Legacy Trilogy.....	87

## Strategie-Charts 02/2010

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 / Scharpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endospiel
1	Anno 1404	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	08/09	91	10	9	8	10	10	9	9	7	9	10
2	Empire: Total War	Strategiespiel	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	12/08	84	5	7	10	10	9	8	10	10 <sup>1</sup>	9 <sup>2</sup>	6
10	King's Bounty: Armored Princess	Strategiespiel	Katauri Interactive	01/10	83	8	6	9	8	9	10	8	8 <sup>3</sup>	8	9
11	Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts/Maxis	04/08	83	6	8	8	9	8	8	8	9	10	9
12	Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9
13	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ/Gas Powered Games	03/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7
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	Panzer: Cold War	Echtzeit-Taktik	Atari/Innoglow	04/09	80	8	8	8	6	9	8	10	7	8	8

## 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

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



# League of Legends



Das Mehrspieler-Kleinod funktioniert endlich vollständig, nun können Sie auch Zusatzinhalte kaufen. Manchmal.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6573

Stellen Sie sich vor, bei Ihnen um die Ecke öffnet ein neuer Supermarkt. Und macht gleich am nächsten Tag wieder zu, weil die Marktleitung jetzt erst gemerkt hat, dass die Tür klemmt, eine Iltisfamilie im Brotregal nistet und die Wände von Weiß auf Kürbisgelb umgetüncht werden müssen. Völliger Humbug? Ja, doch so geschehen im kostenlosen Multiplayer-Strategiespiel **League of Legends**. Dessen Verkaufsplattform für Bezahlinhalte wurde am Abend des 9. Dezember eröffnet. Und am Morgen des 10. Dezember wieder geschlossen. »Technische Probleme«, alles klar. Wir haben die Stunden dazwischen genutzt, um die Fragen zu klären, die beim Vorab-Test in der letzten Ausgabe offen geblieben waren: Lohnt sich die Verkaufsversion? Und gefährden die Bezahlinhalte die Balance?

## Heldenkauf

Die Ladenfassung von **League of Legends** kostet 30 Euro, dafür bekommen Sie 20 Helden (und vier Runen, dazu gleich mehr). Ein gutes Angebot, denn im Online-Shop kosten die Zusatzreken je nach Preisklasse 1,30 bis 5 Euro, alle 20 liefern auf satte 40 Euro hinaus. Alternativ bezahlen Sie die Heroen mit Einflusspunkten, die Sie durch bestrittene Partien verdienen. So schlägt ein Hau-

degen mit 450 bis 6.300 Einflusspunkten zu Buche, was rund drei bis 35 Matches entspricht. Unter dem Strich lohnt sich die Verkaufsversion also nur für Spieler, die von Anfang an alle Klassen wollen. Sparfüchse kaufen lieber nur ihre zwei bis drei Lieblingshelden, möglichst mit Einflusspunkten. Ach, falls Sie sich wundern, warum es bei den 41 gleichwertigen Klassen so krasse Preisunterschiede gibt: Bevor der Shop öffnete, waren alle Helden spielbar. So konnte der Hersteller prüfen, welche am beliebtesten sind – und ihre Preise erhöhen.

Und nun zu den Runen, mit denen Sie Ihrem Krieger permanente Kampfboni beschreiben, etwa eine größere Chance auf kritische Treffer. Die Zauberzeichen gibt's ebenfalls im Shop, allerdings nur gegen Einflusspunkte. Die vier Runen, die der Verkaufsversion beiliegen, würden bis zu 3.000 Zähler kosten, was 15 Partien entspräche. So tragen die Runen auch dazu bei, dass Vielspieler gegenüber Gelegenheitshelden im Vorteil sind. Schließlich sammeln Profis mehr Einfluss, kaufen bessere Runen und schalten noch mehr Vorteile frei, wenn Sie im Profil-Level aufsteigen. Das lässt sich mit echtem Geld nicht ausgleichen, denn dafür gibt's nur weitere Klassen. Und selbst das nur, wenn der Shop geöffnet hat. **GR**

## Ein kleines Juwel

**Michael Graf:** Seit einem Monat spiele ich **League of Legends** mehr oder minder regelmäßig. Okay, es gibt nur eine Karte, und angesichts der Shop-Eskapaden drängt sich der Witz auf, dass das Spiel seine Abkürzung »LoL« zu Recht trägt. Trotzdem entfalten die flotten Heldenschlachten einen enormen Suchtsog – auch, weil dank der Runen nun noch eine Belohnungsquelle sprudelt. Schade nur, dass die Balance wankt: Wer öfter spielt, wischt mit Gelegenheitshelden wie mir den Boden auf. Egal, dann muss mein Team halt besser zusammenarbeiten. Denn Teamwork schlägt selbst Runen-Boni!



micha@gamestar.de



Aus unseren **Runen** erstellen wir Sets, eines davon nehmen wir in die Schlacht mit.



Der Druid **Udyr** (Mitte, mit Feuaura) kam durch einen Patch hinzu und erhöht die Heldenzahl auf 41.

### LEAGUE OF LEGENDS

ENTWICKLER: Riot Games (League of Legends ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER: GEA / THQ  
SPRACHE: Deutsch  
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 30.10.2009  
CA. PREIS: 30 Euro  
USK: ab 12 Jahren

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8

ANSPRUCH

### TECHNIK

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

MINIMUM: 2,0 GHz Intel, AMD XP 1800+, 1,0 GB RAM, 950 MByte Festplatte, DSL 1000  
STANDARD: 2,8 GHz Intel, AMD XP 2400+, 1,0 GB RAM, 950 MByte Festplatte, DSL 2000  
OPTIMUM: 3,4 GHz Intel, A64 3400+ AMD, 1,0 GB RAM, 950 MByte Festplatte, DSL 2000

PROFIT VON: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10  
BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10  
TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

KOPIERSCHUTZ: Anmeldeung

### BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	6 / 10
SOUND	7 / 10
BALANCE	8 / 10
ATMOSPHÄRE	7 / 10
BEDIENUNG	9 / 10
UMFANG	5 / 10
KARTENDESIGN	7 / 10
CHARAKTERE	8 / 10
TEAMWORK	9 / 10
ENDLOSSPIEL	9 / 10

PREIS/LEISTUNG: Gut (Verkaufsversion) SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

FAZIT: Unterhaltsame Heldengefechte mit Bezahlinhalten.

MULTIPLAYER-SPIEL: 75 SPIELSPASS



# Elven Legacy Trilogie

Zum guten, aber kurzen Rundenstrategiespiel Elven Legacy sind im Abstand weniger Wochen drei Addons erschienen. Abzocke oder echter Mehrwert?



Kein Grafikfehler: Im Addon **Magic** beschwören wir durchsichtige Elfengeister.



Die Addons bieten neue Sprüche, darunter weitreichende **Flächenzauber**.

DVD  
- Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6624

**E**lven Legacy hat Nachwuchs bekommen, und zwar gleich Drillinge. Das herausfordernde Rundenstrategiespiel (GameStar 06/2009: 69 Punkte) wird mit den drei Addons **Ranger**, **Siege** und **Magic** fortgesetzt. Die Erweiterungen gibt es bisher nur als Download in englischer Sprache. Alle drei kosten rund zehn Euro und brauchen das Hauptprogramm (gibt's mittlerweile für 15 Euro). Zusammen bringen es die drei Pakete auf 50 frische Missionen und beheben somit einen der Kritikpunkte unseres damaligen Tests: den mageren Umfang. Mehr allerdings auch nicht. Nach frischen Truppentypen, Multiplayer- oder einzelnen Solomissionen suchen Sie vergebens.

## Doppelt schlägt besser

Trotzdem lohnen sich die drei Erweiterungen. Denn die bisher ohnehin hochspannenden Missionen legen noch einen Zahn zu. In **Ranger** etwa spielen wir wieder den Waldläufer Cornelius, der neuerdings mit einem heiligen Speer unterwegs ist. Mit dem darf Cornelius zweimal pro Runde zuschlagen: erst zaubern, dann kämpfen. Das lässt sich prima kombinieren, indem wir einen Feind erst schockfrosten, dann mit dem Speer perforieren. Und falls unser Opfer überlebt, sind da ja noch Cornelius' Mitstreiter. In **Siege** prallen besonders dicke Armeen aufeinander. Doch bis es so weit ist, müssen wir uns mit Elfentruppen durch feindliche Linien kämpfen, immer auf der Flucht vor der Inquisition und mit ihren besonders fanatischen Nahkämpfern auf den Fersen.

## Kumpels auf Zeit

Besonders fordernd ist **Magic**, das letzte der drei Addons. Hier spielen wir unter anderem den Zauberer Alfred Brennock, der nicht nur einen ulkigen Namen, sondern auch zaubermäßig einiges auf dem Kasten hat. Er beschwört zum Beispiel Elfengeister, die wiederum Gespenster rufen können. So bilden wir ganze Kettentaktiken: Alfred stürmt vor, zaubert einen Geist herbei, der losläuft und am Zugende ebenfalls einen Fechter beschwört, der wiederum den Feind angreift. Et-

was gemächlicher läuft das Beschwören als Zwergenheld, denn seine Golems sind deutlich langsamer, stecken dafür aber gegnerische Treffer leichter weg.

Die Herbeizauberei klingt nach einer übermächtigen Taktik, hat aber einen gewaltigen Haken. Denn nach ein paar Runden verschwinden die Hergerufenen wieder. Wer nicht aufpasst, steht plötzlich ohne Kumpels da. Haben wir übrigens erwähnt, dass unser jeweiliger Held jede Addon-Mission überleben muss?

## Hektische Runden

Überhaupt sind die Schwierigkeitsgrade von **Ranger**, **Siege** und **Magic** wieder knackig. Selbst

auf der niedrigsten Stufe, ohne Rundenzahl-Limit, sind die Missionen heftig. Wenn wir zum Beispiel drei Dörfer über elf Runden halten sollen und das Gold nur für zwei popelige Extra-Milizen reicht. Wenn wir gegen Feuermagier antreten, die sich am Ende ihres Zuges komplett regenerieren (natürlich am liebsten dann, wenn wir die Kerle bis auf einen einzigen Gesundheitspunkt runtergekämpft haben). Oder wenn wir auf einen Elfenfriedhof ziehen, was uns zwei, drei Bonus-truppen einbringt – aber gleichzeitig eine erdrückende feindliche Übermacht aufscheucht, die fieserweise im Wald verborgen lauerte.

Martin Deppe

## Keile mit Weile

**Martin Deppe:** So, ich gebe es hiermit zu: Ich spiele auch die Addons auf »leicht«. Nicht, weil ich die Missionen sonst nicht schaffen würde. Sondern weil ich auf der niedrigsten Stufe weniger verpasse: Nebenziele, verborgene Artefakte, besondere Ereignisse, all das kriege ich nicht mit, wenn ich wegen der knappen Zeitlimits in jeder (!) Mission eilig die Hauptziele abarbeite. Wenn Sie Elven Legacy mögen, lohnen sich alle drei Addons. Falls es nur eines sein soll: Magic hat mir am besten gefallen, dicht gefolgt von Siege. Und schämen Sie sich nicht, wenn Sie auf »leicht« umstellen: Wer Hektik will, soll gefälligst Alarmstufe Rot 3 spielen!



redaktion@gamestar.de

## ELVEN LEGACY TRILOGIE

GENRE Rundenstrategiespiele  
ENTWICKLER 1C Ino-Co  
PUBLISHER Paradox  
CA. PREIS je 10 Euro  
USK nicht geprüft  
ANSPRUCH Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4



## SPIELE

### ELVEN LEGACY: RANGER

GUT

**Fazit:** Nur 16 neue Missionen, aber immer noch umfangreicher als das Hauptprogramm.

### ELVEN LEGACY: SIEGE

GUT

**Fazit:** 19 Missionen, 3 Helden und 2 getrennte Armeen bringen viel Abwechslung.

### ELVEN LEGACY: MAGIC

GUT

**Fazit:** Mit 15 Missionen das kleinste Addon, doch die beschworenen Armeen bringen viel Taktik.

**Fazit:** Auf dem Papier sind die Addons mager, es gibt weder neue Truppen, Einzelmisionen oder Multiplayer-Karten. Doch für jeweils rund zehn Euro geht der Inhalt in Ordnung, denn die Kampagnen-Missionen sind einfach klasse – wenn auch beinhart.

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

**FAZIT** Nur neue Missionen und Zauber, aber die sind toll.






**Michael Trier**

versucht, das Legend-Adventure Shannara (1995) mal wieder zu installieren, weil Kollege Schmidt damit gerade durch ist.


**Christian Schmidt**

ist gerade mit dem Legend-Adventure Shannara durch und noch immer benommen von Shellas Tod.

# Abenteuer

## Auf Befehl dumm

Manche Spiele könnten gut sein. Dürfen aber nicht.

TV-Serien haben viele Fans. Mehr als Spieleserien. Wenn man diesen Anhängern von TV-Produktionen nun Spiele verkaufen könnte, hätte man aus dem Stand Rekordumsätze. Das klappt so allerdings nicht, denn viele der TV-Fans haben keine Ahnung von Spielen und oft auch nicht die Hardware. Also werden in durchaus spannenden und komplexen Themenfeldern (siehe **CSI**: Wo-auch-immer usw.) dürre Simpel-Rätsel-Gerippe konstruiert, bei denen der »Spieler« auf die Rolle eines Handlungsweiterklickers reduziert ist. Dabei kann das Medium Spiel so viel mehr. Zum Zuschauen haben

wir schon das Fernsehen, da brauchen wir keine Alibi-Simpelrätsel zum Auslösen von Zwischensequenzen. Gebt uns anspruchsvolle Adventures in zeitgemäßer Technik zu attraktiven Serien! Die würden wir mit Freuden kaufen. **MT**



Huch, ein Mord! Erst mal ein **Minispielchen** spielen...

### Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Der Herr der Ringe Online:

Die Belagerung des Dusterwalds..... 90

Saw: The Game..... 92

15 Days ..... 94

CSI: Tödliche Absichten ..... 96

Greed..... 98

Tales of Monkey Island: Rise of the Pirate God..... 98

### Abenteuer-Charts 02/2010

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	Charakteresystem / 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	12/09	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	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
11	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
12	Ceville	Adventure	Kalypso/Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
13	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver/Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10
14	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters/Turbine	07/07	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8
15	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
16	Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8
17	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos/Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
18	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMH/King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
19	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8
20	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint/Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	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**.



# Der Herr der Ringe Online

## Die Belagerung des Dürsterwalds

Dunkel war's, der Mond schien helle: Turbine erweitert das virtuelle Mittelerde um den Dürsterwald und liefert jede Menge neues Futter für Profispieler.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6623

Orks und Trolle – das ist doch alles Kleinvieh und nur in der Masse gefährlich. Wo sind die richtigen Gegner, Saurons gefürchtete Obermotze? Wer **Der Herr der Ringe Online** spielt, dem blieben derart prominente Konfrontationen bislang weitgehend verwehrt. Kein Wunder, schließlich treibt sich das fiese Gesocks in Tolkiens Romanvorlage nur be-

dingt im Auenland, in Bree oder Lothlorien herum. Das zweite kostenpflichtige Addon **Die Belagerung des Dürsterwalds** setzt dem nun ein Ende und Ihnen einen Gegner vor, bei dessen Erwähnung sich jedem Ringe-Fan die Nackenhaare aufstellen. In der Feste Dol Guldur, ganz im Osten des Dürsterwalds, thront kein geringerer als der erste der neun Nazgûl.

### Ein neues Kapitel

Bis es zum epischen Duell kommt, gibt es jedoch eine Menge zu tun. Durch die Gefangennahme des Ork-Anführers Mazog in **Die Minen von Moria** motiviert, starten die Elben und Zwerge einen Angriff auf den vom Feind belagerten Dürsterwald, mit Ihnen als Speerspitze. So schickt man Sie zu Beginn der »Buch 9«-Questrei-

he am Ufer des Anduin in gegnerische Lager, um Katapulte einzuschleichen und Generäle umzuhausen. Dieses Sammel- und Töte-Einerlei weiß Turbine gut zu kaschieren, was das Addon vor allem seinem stimmig-morbiden Dürsterwald zu verdanken hat. Mit der Zeit fällt trotzdem auf, dass man Sie immer wieder auf die Suche nach fünf Pflanzen oder zwölf

Die geheime Eskorte des Ork-Anführers Mazog landet in einem Hinterhalt. Wir bekommen es mit der Spinnenkönigin Saebereth zu tun. (1680x1050, DirectX 10)



Scharmützel sind Mini-Instanzen. Den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Teilnehmer dürfen Sie selbst festlegen. Gewonnene Punkte investieren Sie in Ihre KI-Mitstreiter.





Die fünf Instanzen in **Dol Guldur** beeindrucken durch spektakuläre, taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe.

Jagdtrophäen schickt. Kreative Quests, etwa die Verfolgung von Gollum durch das verwinkelte Krabbeltal, sind die Ausnahme. Buch 9 hingegen, das satte 19 Kapitel umfasst und Sie mindestens 15 Stunden beschäftigt, punktet durch abwechslungsreiche, spannend erzählte Aufträge. So sollen Sie zum Beispiel den gefesselten Mazog im Sumpf Råd Cened vor Spinnen verteidigen. Als der Ork plötzlich ausreißt, müssen Sie ihn verfolgen, was nur durch eine clevere Routenwahl zu schaffen ist.

### Ein neuer Feind

Je weiter Sie die fünf zusätzlichen Levelstufen emporsteigen, desto

kniffliger werden die anfangs etwas zu leicht geratenen Quests. Ab Rang 63 sind Sie gar fast durchgehend auf die Hilfe anderer Spieler angewiesen – genau das Richtige für herausforderungswillige Profis. Vor allem die fünf neuen, stimmig in Szene gesetzten Instanzen in Dol Guldur fordern durch knifflige Rätsel und taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe, etwa den Geisterzauberer Demafaer, der nur durch die Hand seiner eigenen und von Ihnen »überreden« Untergebenen verletzt werden kann. Das Zusammenspiel im Team geht dank des überarbeiteten Kampfsystems nun etwas flüssiger von der Hand. Schade nur, dass das Addon weder neue Klassen bereitstellt noch den bisherigen Heldentypen zusätzliche Fertigkeiten spendiert. Dafür hat Turbine die Levelgrenze für die legendären Gegenstände zum Teil verdoppelt. Zudem dürfen Bastler die mächtigen Waffen des Dritten Zeitalters nun selbst herstellen.

### Eine neue Mission

Zu den größten Neuerungen gehören die Scharmützel. Das sind Story-unabhängige Mini-Instanzen, die Sie jederzeit und an jedem Ort starten können. Darin gilt es zum Beispiel, das Tänzende Pony in Bree vor anstürmenden Soldaten zu beschützen oder auf der Weterspitze gegen übermächtige Monster anzutreten. Letzteres ist jedoch nur machbar, wenn Sie un-

terstützende Zauberfackeln anzünden, die durch den Regen immer wieder gelöscht werden. Der Clou: Sie legen selbst fest, wie schwer die Mission sein soll und ob Sie allein oder lieber im Verbund mit bis zu fünf Mitstreitern antreten. Je kniffliger die von Ihnen definierte Ausgangssituation, desto mehr Scharmützelpunkte gibt's, die Sie wiederum in den Ausbau Ihrer KI-Mitstreiter investieren. Dabei dürfen Sie sowohl deren Klasse (Krieger, Bogenschütze, Heiler etc.) festlegen als auch bestimmte aktive und passive Fertigkeiten stufenweise trainieren. Ein Riesenspaß, zumal die bislang acht verfügbaren Scharmützel durch ihre große Options- und Talentvielfalt nicht nur vorbildlich motivieren, sondern auch massenhaft Erfahrungspunkte für legendäre Gegenstände ausspucken.

### Ein altes Problem

Optisch hat sich im Vergleich zu **Die Minen von Moria** nichts getan. Das ist auch gar nicht nötig, denn das Grafikgerüst gehört dank der

detaillierten Vegetation, enormen Weitsicht und hübschen Zaubereffekte noch immer zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Allerdings stecken in **Die Belagerung des Dürerwalds** dieselben Macken, wie sie **Der Herr der Ringe Online** bei jedem neuen Update plagten. Größere Siedlungen wie Ost-Galadh verkommen selbst auf starken Rechnern zur Ruckelorgie, in der Karte sowie den eigentlich gut geschriebenen Questtexten stecken Übersetzungsfehler, und eine Handvoll Nebenaufgaben lassen sich wegen dieser Bugs bislang nicht abschließen. Fehler, denen Turbine hoffentlich zügig den Garaus macht, schließlich gilt es, sich dem Nazgûl möglichst gut vorbereitet zu stellen. Wie unser Duell ausgegangen ist? Der Feigling hat seinen Leutnant vorgeschickt und ist geflüchtet. Kein Wunder, schließlich schlägt die Stunde der Ringgeister laut Tolkien erst am Schwarzen Tor von Mordor. Auf dass Saurons Heimat im nächsten Addon endlich seine Pforten öffnen möge! **DM**



Der **Dürerwald** ist verhältnismäßig klein ausgefallen.



Bei einer **Verhandlung** macht uns Saurons Diener Angst.

### Kleiner Wald, großer Spaß

**Daniel Matschijewsky:** Buch 9 ist abwechslungsreich und hält mich durch packende Ereignisse und coole Instanzen bis zum Schluss bei der Stange. Dass ich nach den Minen Morias nun auch im Dürerwald laufend dröge Jagd- und Sammelquests erledige, kann ich deshalb verschmerzen. Klar, wirklich groß ist das neue Gebiet im Vergleich zum Vorgänger-Addon nicht. Die düstere Atmosphäre sowie die motivierenden Scharmützel machen dieses Manko aber locker wett.



danielm@gamstar.de

## HDRO: DIE BELAGERUNG DES D. ADDON

ENTWICKLER Turbine (HDRO: Die Minen von Moria, GS 02/09: 83 Punkte)  
PUBLISHER Codemasters  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 3.12.2009

CA. PREIS 20 Euro

USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 11,6 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ / AMD 1,5 GB RAM 11,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ / AMD 2,0 GB RAM 11,6 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	EAX, DirectX 10		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ –	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Zaubereffekte und Figuren + größtenteils scharfe Texturen + generelle Polygonarmut + oft starke Leistungseinbrüche	7 / 10
SOUND	+ dynamisch wechselnde, nahezu filmreife Musik + gelungene Effekte + gute deutsche Sprachausgabe + nur wenige Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ fordernde, aber nie unfair Instanzen + Talente feiner ausbalanciert + Buch der Taten für Profis + epische Questreihe etwas zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle, aufwändig gebaute Welt + prominente Figuren + Handlung parallel zu den Büchern + Übersetzungsfehler und Bugs	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standardsteuerung + enorme Optionsvielfalt + optionale Questhinweise + Crafting und Auktionen nicht optimal	9 / 10
UMFANG	+ unzählige neue Quests + fünf weitere Levels und Instanzen + Dürerwald arg klein geraten + keine neuen Klassen oder Talente	6 / 10
QUESTS	+ nett gemachte Story-Missionen + klassenspezifische Aufträge + Zusatzaufgaben im Buch der Taten + Sammel- und Töte-Einerlei	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ jede Klasse vielseitig individualisierbar + Scharmützel mit aufrüstbaren KI-Kameraden + komplexes Talent- und Berufssystem	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes »Markieren und Fertigkeiten einsetzen« + Kampfsystem überarbeitet + spezielle Gruppen-Angriffe + doofe Begleiter	8 / 10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Beute + tauschbar gegen Ruf oder Quests + legendäre Waffen und Sets + hohe Auswahl	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Durchdachte, stimmungsvolle Erweiterung für Profis.

82

SPIELSPASS



# Saw The Game

Das Spiel zur Horrorfilm-Reihe ist wie seine Vorlage: düster, äußerst blutig, und es kopiert sich laufend selbst.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6633

Es ist noch nicht einmal die braun verschmierte Klobrille, die uns unwillkürlich aufstöhnen lässt. Sondern vielmehr die zahllosen Spritzen, die in der Schüssel treiben. Da sollen wir hineingreifen, um einen Schlüssel herauszufischen. Während diese drastische Szene ein Grinsen aufs Gesicht eines jeden **Saw**-Fans zaubern dürfte, rollen wir genervt die Augen. Denn das Action-Adventure zur Filmreihe setzt uns im Verlauf seiner nur acht Stunden umfassenden Kampagne unzählige Male vor eben diese Aufgabe.

## Held oder nicht Held?

Detective Tapp, im ersten **Saw**-Film (2004) von Danny Glover verkörpert, wird vom Killer Jigsaw in eine verlassene Irrenanstalt gesperrt und dort zu einem perfiden Überlebenskampf gezwungen.

Tapps Motivation verwirrt allerdings. Einerseits setzt er sich selbstlos in eine Foltermaschine, um eine darin gefangene Frau zu befreien, andererseits hat der Polizist keine Skrupel, benötigte Hinweise brutal aus noch lebenden Opfern herauszuoperieren. Trotz solcher Storyschwächen punktet **Saw: The Game** durch eine beklemmende Atmosphäre, die dank rasanter Zwischensequenzen und dem düster-stimmigen Leveldesign stark an die Filme erinnert. Vor allem aber sorgt Jigsaw selbst durch klasse gesprochene Tonbänder sowie an die Wand gepinselte Wortspiele für andauernde Hochspannung.

## Knobel um dein Leben

Allerdings entpuppen sich Jigsaws anfangs raffiniert anmutenden Puzzles schnell als immer gleiche Geschicklichkeits- und Knobel-einlagen, in denen Sie Schalterrelais anordnen, Zahnräder miteinander kombinieren oder Dampfrohre ausrichten. Das Niveau schwankt dabei zwischen viel zu leicht und bockschwer, weil man Ihnen oft knappe Zeitlimits vorsetzt. Ebenfalls nervig: Die seltenen Nahkämpfe mit den Insassen der Anstalt verkommen zum chaotischen Gekloppe, und an allen Ecken stolpern Sie über kaum zu sehende, brutal in Szene gesetzte Todesfallen. **Saw**-Fans werden das kennen und sich trotzdem oder vielleicht gerade deshalb köstlich amüsieren. **DM**

## Nervensäge

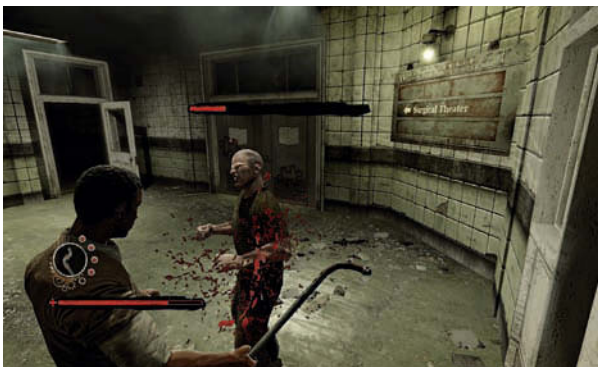
### Daniel Matschijewsky:

Zählen Sie mal, wie oft Jigsaw im Wertungskasten auftaucht. Tatsächlich profitiert **Saw: The Game** enorm von seinem charismatischen Bösewicht und dessen raffiniertem Verwirrspiel. Hinter der packenden Präsentation steckt aber wenig Substanz, denn die anfangs motivierenden Rätsel wiederholen sich laufend und nerven durch die schwache Balance. Der außerordentlich hohe Gewaltgrad dürfte ebenfalls nicht jedermanns Sache sein. Erwachsene **Saw**-Fans greifen hingegen zu.



danielm@gamstar.de

In den seltenen Nahkämpfen ist Glück wichtiger als Geschick.



Jigsaw schickt uns immer wieder durch fiese Todesfallen. Hier knobeln wir uns durch zischende Dampfrohre.



Die Logikrätsel sehen kompliziert aus, sind es aber nicht. Zudem wiederholen sich die Aufgaben ständig.

## SAW: THE GAME

### ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER: Zombie Studios (Delta Force: Task Force Dagger, GS 9/02: 72 Punkte)  
PUBLISHER: Konami  
SPRACHE: Englisch mit deutschen Untertiteln  
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 20.11.2009  
CA. PREIS: 35 Euro  
USK: ab 18 Jahren

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

### TECHNIK

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

MINIMUM: 2,4 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte  
STANDARD: Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte  
OPTIMUM: Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2 5000+ 2,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON: Surround-Sound  
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: 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: + meist scharfe Texturen + aufwändige Beleuchtung  
+ stimmiger Stil - hakelige Animationen - polygonarme Figuren  
SOUND: + Jigsaws Stimme zerrt an den Nerven + filmreife Musik  
+ gute Surround-Abmischung - teils schwachbrüstige Toneffekte  
BALANCE: + zwei Schwierigkeitsgrade - Rätsel entweder zu leicht oder unfair  
- unnötige Frustrationen - anspruchsloses Finale  
ATMOSPHÄRE: + Vorlage perfekt eingefangen + hochspannender Horror + überzeugendes Leveldesign + Figuren aus dem Film - viele Wiederholungen  
BEDIENUNG: + sehr gut mit Gamepad + wenige Tasten nötig  
+ Tastaturbelegung nicht anpassbar - Kämpfe chaotisch zu steuern  
UMFANG: + freischaltbare Extras + zwei Enden + große Auswahl an Waffen  
+ kurze Solo-Spielzeit - streng linear, keine Alternativen möglich  
+ packender Auftakt + Jigsaws Verwirrspiel motiviert + nette Überraschung am Ende - zieht sich in die Länge - kaum Höhepunkte  
HANDLUNG: + Knobelspiele und Geschicklichkeitseinlagen + subtile Hinweise  
+ Prinzip wiederholt sich schnell - Zufallsrätsel nerven  
RÄTSEL: + packende Tonbänder und Videoaufnahmen von Jigsaw + aufwändig geschnittene Zwischensequenzen - Dialoge kurz und realitätsfern  
DIALOGUE: + cooler Bösewicht + geschickt eingesponnene Parallelen zu den Filmen - unnahbarer, wortkarger Held - absurde Nebenfiguren  
CHARAKTERE: + cooler Bösewicht + geschickt eingesponnene Parallelen zu den Filmen - unnahbarer, wortkarger Held - absurde Nebenfiguren

PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft SOLOSPIELZEIT: 8 Stunden

FAZIT: Starker Horror, schwache Rätsel. Für Fans.

71

SPIELSPASS





Jack. Pünktlich zur Nachtruhe.

Die völlig **unzureichende Mimik** stört dank der sehr guten Vertonung der Dialoge kaum.

# 15 Days

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6629

Der britische Außenminister ist tot. Bereits im Intro von **15 Days** sackt Mr. Henston aus unerfindlichen Gründen leblos zusammen. Am selben Tag stehlen Unbekannte die Zifferblätter von Big Ben. Bei den Dieben handelt es sich um die Freunde Cathryn, Mike und Bernard, die regelmäßig wertvolle Kunstwerke stehlen und den Erlös des Verkaufs an Hilfsorganisationen spenden. Um den geheimnisvollen Tod des Ministers genauer zu untersuchen, schickt die International Police den Inspektor Jack Stern von Washington nach London. Die dreiköpfige Diebesbande und der Ermittler erleben von nun an 15 Tage und Nächte lang dieselbe Geschichte aus zwei unterschiedlichen Perspektiven.

## Ruhe am Set

Es dauert zwar ein wenig, bis die Handlung des Krimi-Adventures in Fahrt kommt, aber vor allem die zweite Spielhälfte bietet gute Unterhaltung. **15 Days** bleibt allerdings auch da ein eher braver Krimi; Thriller-Freunde, die Hochspannung und Überraschungen am laufenden Band erwarten, kommen nicht auf ihre Kosten. Der Atmosphäre schadet die gemächliche Gangart kaum, was vor allem an den hervorragenden Dialogen und deren exzellenter Vertonung liegt. Die Texte sind authentisch und unterhaltsam zugleich geschrieben, nur selten wirkt eine Passage aufgesetzt. Vor allem die Sticheleien zwischen Bernard und Mike sind witzig, und Inspektor Sterns ge-

Optische  
Glanzlichter sind  
die hübschen  
Hintergründe.



## Schauspielkunst

**Stefan Dworschak:** Zugegeben, die Rätsel sind deutlich zu einfach geraten, und recht selten dazu. Das stört mich allerdings kaum, denn was 15 Days an Knobelei fehlt, gleicht das Spiel mit gelungenen Charakteren, hervorragenden Dialogen und einer insgesamt interessanten, vor allem in der zweiten Hälfte fesselnden Geschichte aus. Ein Krimi zum Mitspielen also, für unterhaltsame, sehr entspannte Spielstunden. Wer vor allem rätseln möchte, ist anderswo besser aufgehoben.



stefan@gamestar.de



Der Kunstfälscher Robert ist für die **Kopien der Gemälde** zuständig, die er in seinem Atelier anfertigt.

**Mord und Kunstraub an der Themse: Das Adventure 15 Days bietet gut inszenierte Krimi-Unterhaltung. Lediglich die Rätsel sind allzu simpel.**

pflerter Sarkasmus bringt uns regelmäßig zum Schmunzeln.

## Kein Problem

House of Tales hat **15 Days** als Einsteigertitel konzipiert. Dementsprechend simpel fallen die eher seltenen Rätsel aus. Im Gegenzug sind die Aufgaben nie unplausibel und fügen sich harmonisch in die Geschichte ein. Wer vor allem kno-

beln möchte, sollte sich den Kauf zweimal überlegen, denn der Schwerpunkt des Spiels liegt eindeutig auf der flüssigen Inszenierung. Die Steuerung steht dieser in nichts nach, lediglich die Bedienung des Inventars ist aufgrund der kleinen Schaltfläche etwas fummelig geraten. Und die wenigen Minispielchen lassen sich auch automatisch lösen. **SD**

## 15 DAYS

### ADVENTURE

ENTWICKLER House of Tales (Overclocked, GS 11/07: 72 Punkte)  
PUBLISHER Dtp  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 31 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 20.11.2009  
CA. PREIS 35 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH  
EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
PROFI 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>	
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	3 GHz Intel XP 3000+ AMD 1 GB RAM 4,0 GB Festplatte	Core 2 Duo 2,0 GHz Athlon 64 X2 5200+ 1 GB RAM 4,0 GB 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	Protect DVD
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr detaillierte Hintergründe</li> <li>+ schöne Lichteffekte</li> <li>- Übergänge zwischen den Animationen</li> <li>- kaum Mimik</li> </ul>	7 / 10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ gute Musik</li> <li>+ hervorragende Sprecher</li> <li>+ gute Toneffekte</li> </ul>	9 / 10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ gute Einführung</li> <li>+ konstanter Schwierigkeitsgrad</li> <li>- für Profis zu einfach</li> </ul>	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr gute Dialoge</li> <li>+ glaubwürdige Umgebung</li> <li>- wenige nicht nachvollziehbare Szenen</li> </ul>	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ präzise Steuerung</li> <li>+ Minispiele lassen sich automatisch lösen</li> <li>+ schnelle Bewegung</li> <li>- fummeliges Inventar</li> </ul>	9 / 10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Spieldauer ca. 13 Stunden</li> <li>+ abwechslungsreiche Schauplätze</li> <li>- kein Wiederspielwert</li> </ul>	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ruhig, aber überzeugend</li> <li>+ unerwartete Wendungen</li> <li>- am Anfang etwas zäh</li> </ul>	7 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ recht glaubwürdig</li> <li>+ vielfältige Persönlichkeiten</li> <li>- selten etwas klischeehaft</li> </ul>	8 / 10
<b>DIALOGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr gut geschrieben und hervorragend vertont</li> <li>+ meist gelungener Humor</li> <li>- keine Auswahlmöglichkeiten</li> </ul>	9 / 10
<b>RÄTSEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ plausibel</li> <li>+ gut in die Handlung integriert</li> <li>- nicht sehr zahlreich</li> <li>- wenig Abwechslung</li> <li>- sehr einfach</li> </ul>	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 13 Stunden

FAZIT **Gut inszenierter Krimi zum Mitspielen.**

78

SPIELSPASS



# CSI Tödliche Absichten

In Vegas sterben sie wieder. Die Mördersuche ist Routine, Routine, Routine.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6435

CSI steht nicht für Christian-Schmidt-Institut, sondern für Crime Scene Investigation: Das eine redet gut über Spiele, das andere findet Blut in der Spüle. In der US-Fernsehserie CSI geht's um die Kriminaltechniker der Stadt Las Vegas, die dort im Wochentakt Mörder überführen. Die TV-Reihe läuft mittlerweile im zehnten Jahr, und auch die Spieleserie kommt bereits auf stattliche fünf Teile. Der jüngste heißt **CSI: Tödliche Absichten** und basiert auf der neunten CSI-Staffel. Zum Ermittlerteam gehören nun also Raymond Langston und Riley Adams, altbekannte Gesichter wie Gil Grissom oder Warrick Brown sind Geschichte.

## Überall Leichen!

Wie schon der Vorgänger **CSI: Eindeutige Beweise** stammt Töd-

**liche Absichten** von den Adventure-Experten Telltale, die sich wieder fünf originelle Mordfälle ausgedacht haben: Ein Schauspieler-Schiedsrichter liegt erdrosselt im Ring. Eine Moderatorin treibt ertrunken im Whirlpool. Ein Feuerschucker erstickt beim Training. Und so weiter. Ihre Aufgabe zerfällt in drei Teile. Mit dem Forensik-Koffer sichern Sie an Tatorten durch Mausclicks Spuren. Dabei ist ein waches Auge gefragt. Dann geht's ins Labor, wo Sie die Spuren an allerlei Gerät analysieren. Wie gehabt geschieht das in anspruchslosen Minispielen, bei denen Sie etwa DNA-Stränge sortieren. Schritt 3: Zeugen befragen. Im Verhörzimmer quetschen Sie Verdächtige aus und konfrontieren sie mit Beweisen, wenn sie allzu dreist lü-



Ein Mord in der Hochzeitsnacht? Gemeinsam mit Nick Stokes untersuchen wir den **Tatort**.

gen. Zwischen diesen drei Ermittlungsschritten springen Sie theoretisch frei hin und her, in der Praxis spult **Tödliche Absichten** die Ereignisse aber recht linear ab: Erst wenn Sie Spur A gefunden haben, schnappt Detective Brass Verdächtigen B, und so weiter.

## Überall Zeichen!

Die hübsch konstruierten Fälle könnten wesentlich motivierender sein, wenn ihr Spielraum nicht so limitiert wäre. Mehr als drei Personen sind nie involviert, die wenigen Schauplätze bestehen selten

aus mehr als zwei Räumen. So werden die simplen Mechanismen des Spiels zu schnell durchschaut. Gelegenheitsspielern kommt der auf »frustarm« gesenkte Anspruch samt vielen Hilfestellungen aber entgegen. Die bestenfalls zweckmäßige Grafik taugt kaum als Motivation, umso mehr dafür die Gespräche, in denen Sie Bekanntschaft mit eigensinnigen, aber glaubwürdigen Figuren machen. Die sind großartig vertont – allerdings ausschließlich in Englisch. Mit deutschen Untertiteln geht viel Flair verloren.

CS

Die **Charaktere** gleichen ihren Serienvorbildern, sind aber schwach animiert.



## Forensik für Fünfjährige

**Christian Schmidt:** Die neuen Fälle sind ein Rückschritt im Vergleich zum letzten Einsatz des CSI-Teams aus Las Vegas. Telltale hat die Fälle alle nach dem gleichen Muster gestrickt, immer führt ähnliches Vorgehen zur Lösung. Schon klar, dass echte Spurensicherung Routinearbeit ist. Aber das muss man doch nicht im Spiel nachbilden! Trotzdem machen einige Aspekte dieses CSI-Spiels Spaß, weil die Morde hübsch skurril sind und tolle Typen als Verdächtige aufgeföhren werden.



christian@gamestar.de

## CSI: TÖDLICHE ABSICHTEN

ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale (CSI: Eindeutige Beweise, GS 12/07: 68 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 3,4 GB Festplatte	3,6 GHz Intel XP 3400+ AMD 1,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	Core2Duo E4300 Athlon 64 X2/400+ 1,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON —  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

## BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ gut getroffene Charaktere + steife Mimik und Gestik + sehr verwischene Texturen + kantige, polygonarme Objekte	5 / 10
<b>SOUND</b>	+ hervorragende Sprecher ... + ... aber nur in Englisch + dünne Effektkulisse + kaum Musik	5 / 10
<b>BALANCE</b>	+ logische Entwicklung der Fälle + sinnvolle Tipps-E-Mails + anspruchsloses Niveau + keine steigende Herausforderung	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ gutes Detektiv-Flair + CSI-Atmosphäre + viele technische Hilfsmittel + insgesamt arg statisch und leblos	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ eingängige Maussteuerung + Autospeichern + etwas viel PDA-Geklicke + überladenes Inventar	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ fünf Fälle + freischaltbare Erfolge + Statistiken + kurze Gesamtspielzeit + zu wenig Abwechslung	5 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ skurrile Todesfälle + jeder ist verdächtig + null Dramatik + Lösungsmuster ähneln sich zu sehr	6 / 10
<b>RÄTSEL</b>	+ Tatort-Spurensuche + motivierende Labor-Analysen + Minispiele wiederholen sich dauernd + meist viel zu einfach	5 / 10
<b>DIALOGUE</b>	+ stimmige, schön gemachte Gespräche + Befragung in Auswahl-Dialogen + interaktive Verhöre	9 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	+ lebensnahe Figuren + CSI-Team als patente Begleiter + manchmal unglaubliches Verhalten der Verdächtigen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

FAZIT Nette Spurensuche für Adventure-Einsteiger.

64

SPIELSPASS





Guybrush ist ein Geist, LeChuck auf dem Weg zum Piratengott. Was nun?

## Tales of Monkey Island Rise of the Pirate God

Mit der Abschluss-Episode vergibt Telltale die letzte Chance auf einen Knaller.

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6622

Eine klamme Hand bricht aus der Erde, dann wühlt sich Guybrush Threepwood aus dem Grab – puh, der mächtige Pirat ist dem muffigen Sarg entronnen! Aber warum sieht man seine Rippen durch den transparenten Körper? Nun, Guybrush ist tot. In **Rise of the Pirate God**, der letzten Episode der **Tales of Monkey Island**, muss sich Guybrush als Geist aus der Unterwelt zurück ins Reich der Lebenden rätseln, um LeChuck ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Der dramatische Showdown mit dem Erzfeind, der Guybrush in liebgewonnener Serientradition durch die Gegend prügelt, ist prächtig in Szene gesetzt und bildet einen würdigen Höhepunkt für die Episodenreihe.

Vom Rest des Spiels können wir das nicht behaupten. Zwar glänzt auch diese Adventure-Folge

mit einer hübschen Grundidee, nämlich dem Wechsel zwischen der Welt der Toten und der Lebenden; zudem kämpft Guybrush mit den Fähnissen des Geisterdaseins und wird später sogar zum Zombie. Aber Telltale holt aus diesen Ansätzen zu wenig heraus. Die Weltenwechsel ermüden, weil die Rätsel Guybrush zum ständigen Hin- und Herlaufen zwingen. Das Geisterproblem, nichts anfassen zu können, spielt nur eine kleine Rolle, stattdessen dominieren Sammelrätsel Marke »Finde sechs Zutaten«. So bleibt Fans abermals nur der zündende Humor. Und erwarten Sie vom dünnen Schluss bitte nicht zu viel. **CS**

### TALES OF MONKEY ISLAND #5

GENRE Adventure  
HERSTELLER Telltale  
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 Euro)  
ANSPRUCH Minimum  
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon 8000

PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK nicht geprüft



### Rest in Peace, Guybrush

**Christian Schmidt:** Lustlos und überraschungsarm, so beendet Telltale die Piratenreihe, die schon seit Monaten vor sich hin dümpelt. Die Chance, das Niveau und die Komplexität zum Ende hin hochzuschrauben, hat Telltale nicht genutzt. So bleibt auch das Finale nett gemeint, aber enttäuschend. Unser Fazit nach fünf Episoden: Die handwerklich mäßige Serie lebt allein von ihrem wundervollen Humor. Das ist nicht schlecht. Für Monkey Island ist es zu wenig.



christian@gamestar.de



Die Grafik ist an sich hübsch, aber insgesamt viel zu abwechslungsarm.

## Greed

Der Name ist für ein Action-Rollenspiel perfekt, die Umsetzung ist es nicht.

Das Action-Rollenspiel **Greed** (engl. für Gier) bleibt dem Genre in Sachen Handlung treu. Die Story, in Texte und wenige gesprochene Sätze gepackt, präsentiert sich vergessenswert dünn: Sie kämpfen auf einem Raumschiff und einem Planeten gegen Monster und Mutierte, der Grund dafür ist der wertvolle Rohstoff Ikarium. Leider macht es das Programm auch in den wichtigen Bereichen nicht besser. Wenn Sie Ihren Helden in höhere Stufen hieven, werden Sie feststellen, dass die Talente überschaubar und insgesamt wenig spektakulär ausfallen, egal, welche der drei Klassen Sie wählen. Wenn Sie zudem zur Plasma-Ingenieurin (Fernkämpferin) gegriffen haben, müssen Sie mit einem arg langsamen Spielerlebnis rechnen, das zu 50 Prozent aus Weglaufen besteht, während der Marine und der Pyrokrieger deutlich effektiver

kämpfen und somit schneller aufleveln. Das Tödlichste aber, was einem Action-Rollenspiel passieren kann: dass es keinen Sammelso entwickelt. **Greed** kommt bei dieser Aufgabe ins Stolpern. Die Gegner spucken oft nutzloses Zeug (Rüstungen, Waffen und Upgrades) aus, weil's viel zu hoch für Ihren Level ist. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn man den Kram für später lagern könnte, aber das Inventar ist winzig klein geraten. Außerdem mangelt es den Klamotten an optischer Abwechslung. Letzteres gilt übrigens auch für den Rest des Spiels. Langwierige Lauferei durch zwar hübsch beleuchtete, aber triste und sinnfrei aufgebaute Areale tötet bald die Spielgier. **PET**

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6495

### GREED

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Clockstone / Headup Games  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 / Radeon 1800

PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 16 Jahren



### Falscher Name

**Petra Schmitz:** Der Entwickler Clockstone hat das gelungene Avenecast gemacht. Ich hatte bei Greed mit Ähnlichem gerechnet, nur eben in Science-Fiction. Aber Greed spielt dann doch in einer niedrigeren Liga. Selten habe ich erlebt, wie inkonsequent ein Action-Rollenspiel die grundlegenden Elemente des Genres einsetzt. Für den Spieler gibt's zu wenig Anreiz, sei es nun bei der Ausrüstung oder bei der Optik. Kurzum: Greed wird seinem Namen leider nicht gerecht.



petra@gamestar.de





**Daniel Matschijewsky**  
sammelt auch gern. Allerdings nur Filme und Computerspiele. Glücklicherweise wird das nicht so schnell langweilig.



**Heiko Klinge**  
findet ohnehin, dass bei Online-Rennspielen noch viel Innovationsluft nach oben ist und hofft deshalb auf Trackmania 2.

# Sport

## Online = öde?

»Sammle dies« und »Jage das« gibt es selbst im Motorsport.

Online-Rollenspieler sind ein geduldiges Völkchen, müssen sie sich doch immer wieder auf die Suche nach acht Wolfellen oder zehn Heilpflanzen machen. Derart festgefahrene Missionsmuster gibt es jedoch nicht nur in Rollenspielen. Auch **Drift City**, eine an **Test Drive Unlimited** erinnernde Online-Raserei, konfrontiert den Spieler mit drögen Sammel- und Auslieferungsquests. Nur sind es hier eben Wagenteile statt Trollhörner. Dabei hätte das Szenario so viel mehr zu bieten. Warum keine Verfolgungsjagd mit dem Boss der Gegner, mitsamt dessen rempelfreudiger Beleg-

schaft? Warum keine Mission der Marke »Dein Tank wurde angeschossen. Schaffe es rechtzeitig in die Werkstatt«? Denn wer (vor allem in dem Genre) viel Zeit in ein Spiel investiert, der will gefordert werden, will sich als Held fühlen. Auch hinter dem Lenkrad. **DM**



Auch **Chefs** stellen immer wieder dieselben Aufgaben.

## Sport-Inhalt

### Tests

Drift City .....	100
Football Manager 2010 .....	101

## Sport-Charts 02/2010

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10
2	Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver/Nadeo	06/08	88	6	7	10	9	9	10	9	8	10	10
3	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/10	87	10	10	8	9	8	7	8	9	8	10
4	Fußball Manager 10	Manager	EA Sports/Bright Future	12/09	87	8	8	9	8	9	10	8	9	10	8
5	NBA 2K10	Sportspiel	2K Games/Visual Concepts	12/09	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	Flatout Ultimate Carnage	Rennspiel	Bugbear/Empire	08/08	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9
9	Pure	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9
10	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts/Slightly Mad	11/09	84	8	10	6	9	8	9	9	9	7	9
11	Fifa 10	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/09	84	6	7	9	9	8	10	8	9	9	9
12	WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver/Blade	10/09	84	6	7	8	8	8	10	10	9	8	10
13	Madden NFL 08	Sportspiel	EA Sports/EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10
14	Juiced 2	Rennspiel	THQ/Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10
15	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
16	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
17	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
18	Football Manager 2010	Manager	Sega/Sports Interactive	NEU	79	4	2	8	9	7	10	10	10	10	9
19	Race On	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	12/09	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 **Fußballspiel** über **Golf-** und **Tennis-Simulationen** bis zum **Formel-1-Rennen**. Dazu gehören auch **Mannschaftssportarten, Rennspiele, zivile (Flug-)Simulatoren und Manager**.



# Drift City

Spaß statt StVO: Im kostenlosen Online-Rennspiel jagen Sie mit Drifts und Boost durch Hochhausschluchten. Allerdings hapert es bei der Abwechslung.



Die wendigen HUVs lassen sich nur durch Rammen aufhalten. Ihr Fahrzeug nimmt dabei keinen Schaden.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6640

Die Karriere in **Drift City** beginnt wie in herkömmlichen Online-Rollenspielen, nur auf Rädern: Mit schwacher Ausrüstung, sprich einer Gurke von einem Auto, kommen Sie in Moon Palace an und driften sich mittels Shift-Taste und einfacher Aufträge langsam nach oben.

## Wildschweine jagen

Die Missionen in **Drift City** sind ähnlich weltbewegend wie in vergleichbaren Titeln. Anstatt jedoch Wolfspoten oder Ähnliches zu sammeln, fahren Sie für Restaurants Speisen aus, klappern Kontrollpunkte ab oder retten den einen oder anderen Verletzten. Die spannendsten Missionen gegen den Computer sind die oft knackigen Verfolgungsjagden gegen HUVs, automatisierte Autos, die den Verkehr gefährden. Deren Verhalten beschränkt sich dabei allerdings auf Geradeausfahren und abrupte Ausweichmanöver.

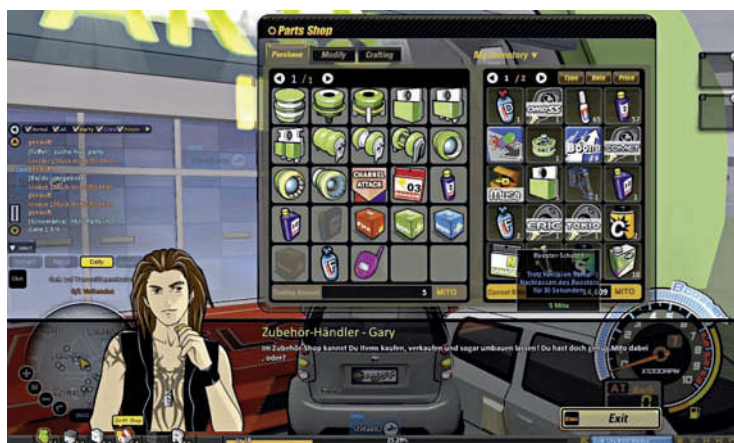
Von Ihrem sauer verdienten Mito, der Spielwährung, dürfen Sie jedem Auto Ihres Fuhrparks

eine Kriegsbemalung wie etwa Rennstreifen oder Unterbodenbeleuchtung spendieren. Eine glänzende Neulackierung kostet allerdings harte Euro in Form von »S-Points«, genauso wie die Anhebung der Wagenklasse eines Fahrzeugs oder Boni auf Erfahrungspunkte. Das Bezahlssystem des kostenlosen, durch Item-Käufe finanzierten Free-2-play-Spiels greift also in die Spielmechanik ein – derzeit ein Trend bei kostenlosen Online-Spielen.

## Intelligente Gegner

Das Herzstück von **Drift City** sind die Rennen gegen andere Spieler, wahlweise auch ganze Teams. Hier zeigt sich, wer sein Gefährt beherrscht bzw. wer fleißig Erfahrung gesammelt hat. Ohne die nötigen Upgrades stehen Ihre Chancen schlecht, denn die Qualität des Materials ist äußerst wichtig. Entsprechend hinkt die Spielbalance. Unterstützt wird dieser Umstand von den langen Geraden, die die eintönigen Strecken dominieren und auf denen nur die Höchstgeschwindigkeit zählt. So tritt das fahrerische Können in den Hintergrund, was ziemlich an der Motivation nagt.

Technisch ist **Drift City** eher schwach. Das Cel Shading sorgt zwar für eine nette Comic-Optik, der Detailgrad ist jedoch gering und die Umgebung eintönig. Die hohen Geschwindigkeiten kommen dafür gut rüber.



Händler Gary hat allerlei sinnvolle Verbesserungen für die Fahrzeuge im Angebot.



Im **Driver Dome** kaufen Sie Ausrüstung und starten Rennen.

## Umsonst rasen

**Stefan Dworschak:** Auf den ersten Blick bietet Drift City das Rundum-sorglos-Paket für sparsame Freunde von Arcade-Rennspielen, denn der Umfang des Spiels muss sich vor Vollpreistiteln nicht verstecken. Aber so viel Spaß es eine Zeitlang macht, um die Kurven zu driften, auf Dauer fehlt mir die Motivation. Das liegt nicht zuletzt daran, dass viel von der Ausrüstung abhängt, für die ich öde Missionen erfüllen muss. Für Punktesammler gibt es in Drift City allerdings viel zu tun.



stefan@gamestar.de

## DRIFT CITY

### ONLINE-RENNSPIEL

ENTWICKLER  
PUBLISHER  
SPRACHE  
AUSSTATTUNG

Npluto  
Bigpoint  
Deutsch  
Download-Client

TERMIN (D)  
CA. PREIS  
USK

18.08.2009  
kostenlos  
ab 12 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel Pentium 4 Athlon XP 1800+ AMD 256 MB RAM 800 MB Festplatte	Intel Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	Intel Core 2 Duo E8500 AMD Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 800 MB Festplatte

PROFITIEREN VON  
BILDFORMATE  
TON

4:3 5:4 16:9 16:10  
Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ funktionale Comic-Optik + eintönige Umgebungsgrafik - rudimentäre Lichteffekte - geringe Weitsicht	4 / 10
SOUND	+ insgesamt nette Effekte + treibende Musik ... - ... die aber auf die Nerven gehen kann - schwacher Motorenklang	7 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad steigt sanft an ... - ... außer bei den HUVs - Rolle der Upgrades zu groß	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Geschwindigkeitsgefühl + völlig belanglose, schlecht präsentierte Geschichte - flache, langweilige Charaktere	5 / 10
BEDIENUNG	+ insgesamt intuitiv + Ladezeiten zwischen Driver Dome und Spielwelt - Wartezeit bis Rennstart recht lang	8 / 10
UMFANG	+ fast 40 Fahrzeuge + Upgrades können fusioniert werden - fünf Städte + Crew-Bildung, Auktionshaus, Liga	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Drifts sehr einfach + Fahrzeuge unterscheiden sich merklich - mäßiges Feedback, Verhalten des Fahrzeugs schwer einzuschätzen	6 / 10
KI	+ HUVs sind teilweise herausfordernd ... - ... aber agieren unglaublich - Computergegner fahren wie auf Schienen	4 / 10
TUNING	+ optische und technische Upgrades ... - ... die nicht sehr spannend sind - keine Detaileinstellungen	6 / 10
STRECKENDESIGN	+ Schanzen und Hindernisse + Städte sind recht langweilig aufgebaut - Rennstrecken oft eintönig, zu viele Geraden	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Umfangreiches Spiel mit Motivationsproblemen.

61  
SPIELSPASS



# Football Manager 2010

Er ist das Hearts of Iron der Fußballmanager: hässlich, trocken, extrem komplex. Und trotzdem eines der besten Spiele in seinem Genre.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6639

Es sind die Fans, die einen Besuch in einem Bundesliga-Stadion zu etwas ganz Besonderem machen. Und es sind die Fans, die das Training einer Bundesliga-Mannschaft im **Football Manager 2010** zu etwas ganz Besonderem machen. Denn eigentlich bekommt man den britischen Fußballmanager hierzulande nur als englischsprachigen Import. Doch die deutsche Community, die sich vor allem unter meistertrainerforum.de organisiert, hat nicht nur die Textmassen des **Football Managers** komplett übersetzt, sondern auch Addons für die Original-Spielerfotos, -Verinswappen und -Trikots der Bundesliga gebastelt.

## Mehr Taktik

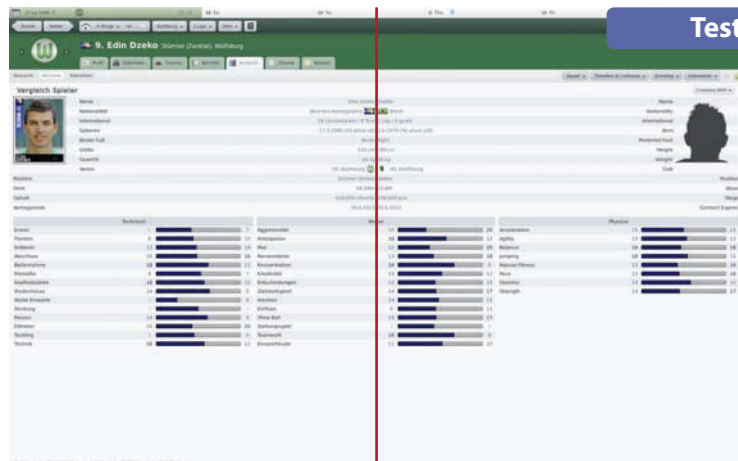
Der Hauptunterschied zum Konkurrenten **Fußball Manager 10**: Ihr Aufgabenfeld beschränkt sich auf Taktik, Training und Transfers. Auf finanzielle Bereiche haben Sie nur wenig Einfluss, und müssen deswegen mit dem Budget haushalten, das Ihnen die Vereinsbosse vorgeben. Entsprechend bestimmt die Wahl des Vereins maßgeblich den einzigen Schwierigkeitsgrad. Das mag zwar realistisch und für Bayern-Fans durchaus spaßfördernd sein, kann aber Anhänger von weniger betuchten Clubs frustrieren.

Unzählige taktische Stellschrauben ermöglichen es trotzdem, selbst den großen Bayern ein Schnippchen zu schlagen. Einfach mit harten Fouls Ribéry und Robben die Lust am Tricksen nehmen und die Abstimmungsprobleme in der Innenverteidigung mit überraschenden Steilpässen ausnutzen. Solche Anweisungen dürfen Sie erstmals auch ohne Menü-Umwege direkt auf den Platz rufen. Die am besten recherchierten Daten des Genres und zwar unansehnliche, aber verblüffend realistische Spielszenen sorgen dafür, dass sich jede Maßnahme nachvollziehbar auswirkt.

## Mehr Komfort

Für solche Überraschungserfolge müssen Sie wegen verschachtelter Menüs und endloser Zahlenkolonnen nach wie vor viel Einarbeitungszeit investieren, tolle neue Hilfsfunktionen schaffen es jedoch, dieses Komplexitätsmonster ein wenig zu zähmen. So gibt's deutlich schlauere KI-Assistenten und eine verbesserte Enzyklopädie. Ebenfalls klasse: Im neuen Team-Meeting geben uns unsere Angestellten für Ihren jeweiligen Bereich Ratschläge, deren Brauchbarkeit je nach Mitarbeiter-Qualität schwanken kann. Und Felix Magath ist dummerweise kaum finanzierbar. **HK**

Neu: Die Spielszenen dürfen Sie durch **Reinrufen** direkt beeinflussen.



Ein Unterschied wie Bayern und Bielefeld: Links der Football Manager mit **Community-Addons**, rechts ohne.

## Innere Werte

**Heiko Klinge:** Zugegeben, der Football Manager hat immer noch den Charme einer Tabellenkalkulation. Und die Community-Addons können wir hier nicht bewerten. Aber Ribéry ist auch keine Schönheit und trotzdem einer der weltbesten Fußballer. Und so fiebere ich auch dieses Jahr bei jedem einzelnen Spielzug mit und freue mich meisterlich, wenn meine gerade eben ausgetüftelte Eckballvariante aufgeht. Ein Fest für Fußballverrückte! Alle anderen sehen nur die Tabellenkalkulation.



heiko@gamestar.de

## FOOTBALL MANAGER 2010

MANAGER

ENTWICKLER Sports Interactive (Football Manager 2003, GS 02/09: 78 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch  
TERM. (D) 30.10.2009  
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-GRAFIKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GByte Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ 3,0 GB RAM 2,4 GByte 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>
PROFITIEREN VON Breitbild-Monitoren			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ DVD-Abfrage			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

## MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (8)  
SPIELTYPEN an einem PC, Netzwerk, Online  
DEDICATED SERVER intern  
FAZIT Umständliche Konfiguration, dann aber ähnlich motivierend wie solo.

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ glaubwürdig animierte Spielszenen + frei wählbare Fenstergröße - detailarme 3D-Grafik - staubtrockene Menüs	4 / 10
SOUND	+ passable Stadionkulisse + miese Soundeffekte - weder Kommentar noch Fangesänge - keine Menümusik	2 / 10
BALANCE	+ viele hilfreiche Tutorials + Enzyklopädie im Spiel + zuschaltbare kompetente Assistenten - nur ein Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originaldaten für Spieler, Vereine, Trainer und Schiedsrichter + hochdramatische Spielszenen - keine Spielerfotos für Bundesliga	9 / 10
BEDIENUNG	+ intelligente Verknüpfungen + frei konfigurierbare Tastaturkürzel + verschachtelte Menüstruktur - lange Einarbeitungszeit	7 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + mehr als 50 simulierbare Meisterschaften + Datenbank umfasst über 5.000 Clubs und 350.000 Fußballer	10 / 10
REALISMUS	+ die am besten recherchierten Daten des Genres + perfektes Stärkesystem + jede Aktion wirkt sich nachvollziehbar aus	10 / 10
KI	+ Spieler setzen Anweisungen zuverlässig um + glaubwürdige Transferverhandlungen + Vereine agieren taktisch wie in der Realität	10 / 10
MANAGEMENT	+ bis ins letzte Detail planbares Rasenschach + komplexe Verhandlungen + unzählige Statistiken und Analysefunktionen	10 / 10
SPIELZÜGE	+ wirkt wie echter Fußball + jedes Tor fällt anders + jede Traineraktion wirkt sich aus + Reinrufen - kleinere Unstimmigkeiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Der Taktikfuchs unter den Managerspielen.

79

SPIELSPASS



# Leserbriefe

## Modern Warfare 2

### Realität ist leider komplexer

❖ Laut Nico Gutmann ist die bis dato actionreichste, erfolgreichste und moralisch unreflektierteste Computerspielgattung, der sogenannte Shooter, nun also ein Antikriegsgenre, das »Reflexion anregt« und »neue Wege bereitet«. Eine so scharfsinnige und gleichermaßen perfide Argumentation habe ich seit einiger Zeit nicht mehr gelesen. Dass diese Ehre ausgerechnet einem Call-of-Duty-Spiel zuteilwird, deren Beiträge zur historischen Weiterbildung einst darin bestanden, Großväter beim Grabenkampf zu simulieren und zwischendurch militärische Propagandavideos einzuspielen, betrachte ich mal als Ironie. Wer Antikriegsfilme wie »Apocalypse Now« kennt, weiß wohl, dass dieses Genre mit Call of Duty so viel zu tun hat wie eine Kalaschnikow mit russischem Roulette. Wo ist die Identifikation mit den Opfern, wo man doch nur Täter spielt? Wo sind die psychologischen Hintergründe und Konsequenzen? Wo die Spielbarkeit sozialer Dynamiken, wenn die einzige Interaktionsform mit der Umwelt das MG ist? Die Realität des Krieges ist leider etwas komplexer, als es die Shooter-Genrelogik zulässt. Diese zielt eher auf eine zwanghafte Steigerung der Erlebnisintensität bis hin zur seelischen Selbstvergewaltigung als selbstverständlicher Teil des Entertainment-Programms. Zivilistenmassaker sind dabei kein »mutiger Schritt«, sondern einfach nur konsequent. Ich würde Nicos Argument daher umdrehen: Krasseste Formen spielbarer Gewaltausübung mit Antikriegsmetaphern zu belegen, beweist im Grunde, dass die Gewalteskalation im Shooter-Genre moralisch kaum mehr zu rechtfertigen ist, es sich einige aber offenbar nicht eingestehen möchten.

Sören Lindberg

### Nico überzeugt

❖ Großen Respekt an Nico Gutmann. Seine Meinung zur umstrittenen Flughafenszene in Modern Warfare 2 hat mich dazu bewo-

gen, meine eigenen (durchaus kritischen) Ansichten zu diesem Level noch einmal zu überdenken. Dank seiner stichhaltigen Begründung gelingt ihm ein schlüssiges und nachvollziehbares Plädoyer für die Entwickler, das selbst die Gegenargumente eines so erfahrenen Redakteurs wie Christian Schmidt ziemlich blass aussehen lässt. Respekt an Nico auch dafür, dass er sich als einer der wenigen Befürworter dieses Abschnittes gegen die große Anzahl von Kritikern derart überzeugend behaupten kann.

Michael Fischer

### Heilsame Erfahrung

❖ Ein folternder Sam Fisher scheint wunderbar in unser Weltbild zu passen. In Ghost Recon: Advanced Warfighter kommt es im Kampf gegen den Terror dank moderner Waffentechnik und der Abwesenheit von Zivilisten zu keinen Kollateralschäden. Das Böse wird spannungsgeladen vernichtet, das Gute siegt. Unveräußerliche Menschenrechte fallen dem Spielspaß zum Opfer. Auch Modern Warfare 2 verstößt gegen Menschenrecht, und plötzlich fühlen wir uns in unseren Moralvorstellungen verletzt – die Gewalt trifft die Guten, die Unschuldigen, die Hilflosen. Den

Machern scheint dabei etwas sehr Seltenes zu gelingen: Wir sind angeekelt, entrüstet, hilflos, erschrocken. Und wir beginnen, das Geschehen zu hinterfragen, was wir vorher nie für nötig befunden hatten. Durch die Augen des Täters zu blicken, kann etwas sehr Heilsames sein. Ist nicht möglicherweise das heile Weltbild, das durch Spiele wie Ghost Recon vermittelt wird, moralisch gefährlicher als das hässliche Weltbild eines Modern Warfare?

Benjamin Stiefelmaier

### Professionell gemacht

❖ Mir hat sehr gefallen, wie ihr den delikaten Teil des Tests gehandhabt habt. Dass ihr der Diskussion zwischen Christian und Nico eine ganze Doppelseite widmet, finde ich stark. Das ist in jedem Fall besser als ein lauwarmes »Wir distanzieren uns von diesem unnötig brutalen Abschnitt«. Auch dass ihr den Level nicht in die Wertung einfließen lasst, finde ich höchst professionell. Die Bedeutung der Szene ist mit Sicherheit Geschmackssache. Die von Christian und Nico geäußerten Meinungen sind keineswegs belanglose Gemeinplätze, sondern sprechen wichtige Themen an. Besonders Nicos



Denkanstoß, ob viele vielleicht verdrängen wollen, dass »die Guten« nun mal routinemäßig »die Bösen« infiltrieren und dabei moralisch zweifelhafte Dinge tun, ist eine interessante Aussage. Das zeigt mir, warum sich der Zeitschriftenkauf trotz »Gibt's doch alles kostenlos im Internet« lohnt.

Matthias Gidda

### Nur 89 Punkte!

❖ Mensch Leute, es spielt doch überhaupt keine Rolle, was da gezeigt wird. Das ganze Spiel ist ein Schießfilm, würde meine Freundin sagen. Die einen mögen so was generell nicht, andere stehen eben auf Action. Interessiert es in Rambo, wie die Story aussieht? Da kämpft Gut gegen Böse, und das war's dann eigentlich. Modern Warfare 2 ist der Actionkrieger des Jahres! Und ihr vergebte nur 89 Punkte. Das Spiel hätte 90+ verdient. Bei solchen Spielen kann man sein Hirn ausschalten



Modern Warfare 2: »Wollt ihr wirklich der Welt erklären: Ja, ein Teil unserer Leser findet es toll, interaktiv bei so einem Gemetzel dabei zu sein?«



und ballern. Die Story interessiert mich da nicht. *Maik Layes*

### Wo ist da der Spaß?

❖ Dass ihr Kolumnen schreibt und im Heft über die Flughafen-szene diskutiert – schön und gut. Aber in dem roten Kreis eurer Wertung steht immer noch das Wörtchen »Spielspaß«. Und da ist für dieses Machwerk eine 89 einfach eine hanebüchene Unge-reimtheit. Die meisten eurer Re-dakteure hatten an dieser Szene, wie sie selbst sagen und schrei-ben, keinen Spaß. Wie kann dieses Spiel dann 89 Punkte »Spielspaß« bekommen?

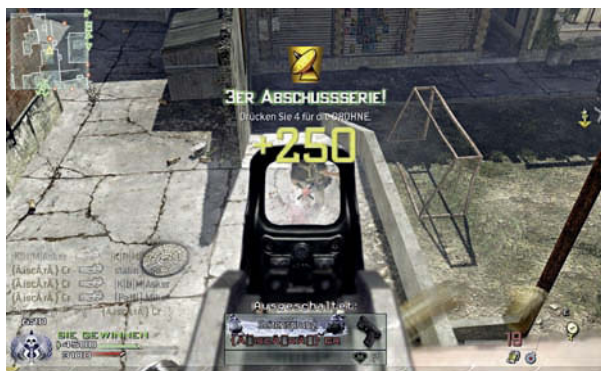
Mit eurer Aussage »Wie man diese Szene betrachtet, hängt extrem von der eigenen subjek-tiven Einstellung ab« unterstellt ihr, dass es Spieler gibt, die an

gern sollen. Schließlich haben wir uns dagegen entschieden, eben weil wir unseren Lesern nicht vor-schreiben wollen und können, was für sie Unterhaltung ist und was nicht. Wir können Sie nur zur Diskussion einladen und un-sere redaktionelle Position deut-lich machen – Ihre Meinung müs-sen Sie sich selbst bilden. Unsere Einzelwertungen, Pros und Con-tras sagen Ihnen sehr genau und transparenter als in jedem ande-ren Wertungssystem, worauf wir unser Urteil begründen.

*Michael Trier*

### Eine Lanze für MP

❖ Ihr kritisiert den Multiplayer-Modus von Modern Warfare 2. Für mich hat diese neue Form aber viele Vorteile. Mein Internet ist ziemlich langsam. Mit vier



Modern Warfare 2: »Für mich hat die neue Form des Multiplayer-Modus viele Vorteile.«

dieser Szene dennoch Spaß ha-ben und deshalb eine Abwertung nicht möglich sei. Ganz abgese-hen davon, dass damit jede Wer-tung ad absurdum geführt wird, da jedes Spiel und jedes Genre letztlich von jedem Leser subjek-tiv anders geschätzt wird – wollt ihr wirklich der Welt erklären: »Ja, ein Teil unserer Leser findet es toll, interaktiv bei so einem Gemetzel dabei zu sein?« Und wenn ja – wäre es dann nicht eu-re Pflicht, eben diesen Lesern klarzumachen, dass irgendwo der Spaß aufhört?

*Daniel Sissenich*

❖ Wir wissen, dass es Menschen gibt, die auch an dieser Szene Spaß haben oder sie zumindest für sinnvoll halten (siehe oben und Meinungen auf GameStar.de unter ▶ Quicklink: 6636). Außer-dem sind wir sicher, dass es ge-nügend Spieler gibt, denen sie einfach gleichgültig ist. Wir haben sogar überlegt, ob wir Modern Warfare 2 eine Wertung verwei-

von fünf Servern für das erste Modern Warfare kann ich da-durch keine Verbindung herstel-len, da denen mein Ping zu hoch ist. Mit dem neuen System än-dert sich das, da es keine Server-besitzer mehr geben wird, die Leute wie mich aufgrund meiner Verbindungsgeschwindigkeit im Vorfeld ausschließen. Zudem muss ich mir von den Servern keine Regeln wie »keine Scharf-schützen« mehr vorschreiben lassen. Es muss akzeptiert wer-den, dass dies einfach zum Spiel dazugehört, und wird dadurch hoffentlich als Herausforderung angesehen. Auch die Tatsache, dass Spieler erst ab einem ge-wissen Rang zu bestimmten Multi-player-Modi zugelassen wer-den, halte ich für eine gute Idee. Dadurch wird verhindert, dass Neulinge ein Sabotage-Spiel rui-nieren, weil sie die Karte nicht kennen, den Bombenplatz nicht finden und ihn somit auch nicht verteidigen können.

*Stephan Kiesling*

## Frauen und Spiele

### »Becoming visible«

❖ Ich fühle mich verpflichtet, auf den Leserbrief »Frauenfixierung?« von Thomas Lehmann zu antwor-ten: Es ist ein trauriges Faktum, dass diesen »Jahrzehnten« der »Fixierung unserer Gesellschaft auf Frauen« Jahrhunderte voran-gehen, in denen das genaue Ge-genteil der Fall war, nämlich die Ausblendung und Verdrängung der Frau aus dem öffentlichen Leben. Seit ungefähr drei Jahr-zehnten wird nun versucht, dieses Paradigma aufzubrechen; man spricht von einem »becoming visible«, einem Sichtbarwerden der Frauen. Man versucht, eine Sensi-bilität dafür zu schaffen, was den Frauen widerfahren ist und immer noch widerfährt (etwa durch un-gleiche Lohnniveaus bei gleicher Arbeit). Leider ist dies nicht voll-ständig gelungen, vielmehr hat es zu einer negativen Hypersensibi-lisierung geführt, wie auch der Leserbrief zeigt, und die Gräben zwischen Männern und Frauen scheinbar eher vertieft als zuge-schüttet. Ich möchte an dieser Stelle mein Lob und meinen Dank an die GameStar-Redaktion für die Artikelserie »Frauen und Spiele« aussprechen. Ich fand und finde es sehr wichtig, auf Rol-lenbilder hinzuweisen, und unter-stützte auch den Leserbrief von Moritz Sterzinger, dass differen-zierte Männer- und Frauencha-raktere ein echter Gewinn für das Genre wären. *Thomas Rohringer*

### Fantasy für Frauen

❖ Da muss ich doch – trotz Fra-uen-Schwerpunkt in euren letzten Berichten – feststellen, dass eure Kollegen Matschijewsky, Lück und Weins versäumt haben, mir

etwas Entscheidendes mitzutei-len: Dragon Age ist ja wohl DAS Frauenspiel schlechthin! Endlich einmal sinnvolle Kommunikati-on, glaubhafte Gegenüber, Sinn-fragen, Selbstzweifel, abgrund-tiefe Dummheit à la »Ich hab's ja nur gut gemeint«, fast so etwas wie Zweideutigkeiten in Ge-sprächen – man könnte glatt an das intelligent(-weibliche) im Game Designer glauben! Bisher fand ich in diesem Spiel genug intelligente Lösungen und An-sätze, um auf jede weitere Spiel-stunde neugierig zu sein. Das ist mir seit dem uralten PC-Spiel »Kaiser« (DOS-Zeitalter: heira-ten, Kinder kriegen, Mann ermor-den, Länder erben) nicht mehr vorgekommen. Schade, dass eu-re Tester mich nicht vorbereitet haben auf meine erste virtuelle Liebesnacht im Zelt eines Meuchelmörders! So was solltet ihr nicht verschweigen – Schande über euch! Und das viele Blut stört mich als Besitzerin eines süßen Schoß-Kriegshundes mitt-lerweile gar nicht mehr, schließ-lich komm ich aus einer Knuddel-Orgie mit meinem Hündchen wie-der saubergeleckt hervor. Wenn ihr mehr Frauen als Spielerinnen sehen wollt, dann berichtet doch auch über so etwas, und nicht nur über das Tüdeltü à la Sims und Singles. Ironische Altspiele-rinnengrüße! *Verena Suratny*

## Activision

### Kein E-Mail-Support?

❖ Am 26. November ist Star Wars: The Force Unleashed nun auch als PC-Version erschienen. Gamepad rein, erster Start – zack, ich landete wieder auf dem Desktop. Auch Neuinstallation,



Dragon Age: »Ihr habt versäumt, mir mitzuteilen: Dragon Age ist ja wohl DAS Frauenspiel schlechthin!«



Patch 1.1 und Hilfesuche in den Foren lösten mein Problem nicht. Anruf beim Telefonsupport von Activision: »Bitte stellen Sie sicher, dass die neuesten Treiber aufgespielt sind.« – ach! Nächstes Ziel, die im Handbuch erwähnte Website von Activision. Will man jedoch via E-Mail Kontakt mit dem Support aufnehmen oder das Kontaktformular ausfüllen, landet man wieder auf der Startseite bzw. auf einer Seite mit Hotline-Nummern. »Auf unserer Website finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!« steht dort. Aber dieses Formular ist nirgendwo zu entdecken. Anscheinend bietet Activi-

sion keinen E-Mail-Support an, sondern nur kostenpflichtige Hotlines. Ihr habt doch in der Vergangenheit schon öfter Hersteller mit solcher Art von Kundenservice konfrontiert. Mich würde wirklich interessieren, wie sich Activision hier rechtfertigt.

Sebastian Heinz

☹... Uns auch. Also haben wir bei Activision nachgehakt. Hier die Antwort der Firma:

»Das Problem lag am Übergang unserer alten Domain Activision.de auf Activision.com im Zuge der Firmenfusion mit Vivendi. Da haben sich ein paar Fehler mit alten Seitenelementen eingeschlichen, sodass durch

eine Verkettung unglücklicher Umstände dieser Zirkelbezug entstanden ist. Unser Support ist selbstverständlich auch per E-Mail zu erreichen, unter [activision@spielehotline.de](mailto:activision@spielehotline.de).«

Nach unserer Anfrage wurden die falschen Verlinkungen auf der Website repariert. Seitdem erreicht man den E-Mail-Support auch über Activision.de. Fragt sich nur, warum das bei Activision Deutschland selbst niemand gemerkt hat – die Fusion von Activision und Vivendi ist fünf Monate her.

Christian Schmidt

## Alte Serien

Ultima, Kyrandia, Privateer ...

☹... Als ich las, dass nun auch die Zukunft der Command&Conquer-Serie nicht mehr gesichert ist, fragte ich mich doch, welche Produktpolitik Electronic Arts eigentlich verfolgt. Wehmütig dachte ich an die Serien, die EA nun schon zu Grabe getragen hat und die jedem älteren Zocker noch in guter Erinnerung sein dürften: Ultima, Wing Commander, Legend of Kyrandia, Crusader, Lands of Lore, Privateer, Dungeon Keeper. Mit anderen Herstellern ließe sich die Liste sicher noch seitenfüllend fortsetzen. Daher kam ich auf den Gedanken, dass es schön wäre, wenn es in Zukunft in GameStar mal einen Artikel über unvergessene Spieleserien geben würde.

Steffen Wacker

☹... Steffen rennt offene Türen ein – in der Tat haben wir bereits einen Artikel in Arbeit, der in diese Richtung geht. Auch wenn es sich nicht um Serien dreht, so doch um ein ganz ähnliches Thema. Abwarten und auf eine der nächsten Ausgaben freuen!

Christian Schmidt

## Boxenstopp

Lob für die Videos!

☹... Ich möchte diesen Monat ein ganz besonderes Lob an euch aussprechen. Nein, ausnahmsweise nicht für das Heft, sondern für den genialen Boxenstopp zu Call of Duty: Modern Warfare 2 auf eurer Website. Mal davon abgesehen, dass es sowieso eine fantastische Idee ist, die Spiele so vorzustellen, wie man sie tatsächlich im Laden stehen sieht; in diesem Boxenstopp schafft es Fabian Siegmund sogar, Witz und Charme ins Video zu packen,

ohne dass dabei Sachlichkeit und Kompetenz zu kurz kämen. Klasse, bitte weiter so!

Thomas Schirmer

## Fehlende Tests

Was ist mit diesen Spielen?

☹... Ich habe vor kurzem mal in eurer Terminliste gestöbert und dabei folgende Spiele gefunden, die von euch nie als Test im Heft erschienen sind. Ich weiß, dass manche davon schon etwas älter sind, würde aber trotzdem gerne wissen, warum ihr sie nicht beachtet habt:

- Sherlock Holmes: Ungelöste Verbrechen
- SAS: Secure Tomorrow
- MotorM4X: Offroad Extreme
- Everquest 2: The Shadow Odyssey
- 1945: Geheimakte V2
- Hidden Target
- Plants vs. Zombies
- Killing Floor
- Prototype

Fabian Czilwa



**Plants vs. Zombies:** »Bei euren Tests fehlen einige Spiele. Warum habt ihr diese Programme nicht beachtet?«

☹... Wenn wir ein Spiel nicht im Heft testen, dann hat das in der Regel einen von vier Gründen. 1) Für das Spiel gibt es keine Freigabe seitens der USK, so wie bei Prototype oder Killing Floor. Beide Spiele haben wir durchaus getestet, auf GameStar.de. 2) Das Spiel ist in Deutschland nicht offiziell erschienen. 3) Es handelt sich um ein Casual-Spiel, das nicht in unsere Testkriterien fällt, so wie Plants vs. Zombies (über das wir aber auf GameStar.de berichtet haben). 4) Das Spiel ist schlicht zu obskur oder bedient nicht die Interessen unserer Leserschaft.

Michael Trier

## Fabian

Grund zum Feiern

☹... Die Ausgabe 01/2010 war wohl voller Party-Anlässe. World

## Fehler!

Sooooo klein (mit Hut!) sind unsere Redakteure, wenn sie zur monatlichen Fehlershow auf die Bühne schleichen müssen, sich vor die Kameras stellen, dort wie arme Sünder unter den Anschuldigungen erzittern und am Ende kleinlaut Entschuldigungen stammeln. Dieses (von der Chefetage) liebgezeichnete und in 98 Länder der Welt übertragene Spektakel baut darauf, dass GameStar-Leser ihre staatsbürgerliche Pflicht wahrnehmen und entdeckte Fehler an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) melden.

### DVD-Coverpack

Erst raschelt es hinter dem Vorhang, dann wird plötzlich Jan Gerwat auf die Bühne gestoßen. Verdutzt blinzelt der Praktikant ins Scheinwerferlicht; er hat keine Ahnung, wo er sich befindet oder was passiert ist, seit er einen Knüppelschlag auf den Kopf bekam. Unvermittelt schleudert ihn eine dröhnende Lautsprecherstimme zu Boden: »Jan Gerwat! Welche Vollversion war auf der letzten GameStar-DVD?« Am ganzen Leib zitternd haucht der junge Mann: »Advanced Warfighter?« – »Warum schreibst du dann auf dem DVD-Coverpack von Advanced Warfighter 2?« Statt einer Antwort ertönt nur ein leises Wimmern aus der zusammengesunkenen Gestalt. »Jan Gerwat! Was hast du gemacht?« – »Nnnfää.« – »Lauter!« – »Einen Fehler ...« – »Und was hast du uns nun zu sagen?« – »Sstumilei!« – »Lauter!« – »Es tut mir leid!« Aus dem Vorhang erscheint ein Schäferstab, legt sich um Gerwats Hals und zieht ihn abrupt hinter die Kulissen. Zufriedenes Geraschel im Publikum, als Popcorn nachgelegt wird: Ein guter Auftakt!

### Video: Lost Horizon

Mit durchgedrücktem Rücken schreitet Stefan Dworschak auf die Bühne. Für den Trainee ist es das erste Mal im Rampenlicht, er lächelt zuversichtlich. »Stefan Dworschak!«, bohrt sich eine Stimme in seine Magengrube, »Welchen militärischen Rang hat Richard Weston im Adventure Lost Horizon?« Dworschak schluckt. »Leutnant?« – »Aber auf seiner Uniform prangen prangen zwei Winkel! Was kennzeichnen die?« – »Einen Corporal ...« – »Stefan Dworschak! Warum sprichst du im Video von einem Leutnant?« Jetzt zittern dem so Angefahrenen die Knie, ihm bricht die Stimme, als er »Ich ... ich ...« stammelt und auf seine Finger starrt. Die Scheinwerfer brennen, das Publikum lauert, die Mauern rücken bedrohlich auf ihn zu; schließlich flüchtet sich Dworschak in eine gnädige Ohnmacht. Unter Buhrufen aus dem Auditorium wird sein Körper vom Podium gehievt; man fühlt sich um rechtmäßige Unterhaltung betrogen. Immer diese Anfänger!

### Test: Rise of Flight

Wie ein Löwe bäumt sich Christian Schneider in den Ketten, mit denen er von vier schwitzenden Praktikanten auf die Bühne geschleift wird. »Nein!«, brüllt der Rasende, »Lasst mich!« Mit schweren Bolzen verankern sie ihn auf der Bühnenmitte, dann ertönt die Lautsprecherstimme das Kettengerassel: »Christian Schneider! Was fand in den Jahren 1917 und 1918 statt?« Wie angestochen faucht der Gefesselte: »Der Zweite Weltkrieg! So steht's doch in meinem Test zu Rise of Flight! Ihr Pfeifen!« Gejohle im Publikum, Aufmerksamkeitsrufe erschallen. »Falsch!«, donnert der Lautsprecher. Wütend tobt Schneider in seinen Ketten: »Lüge, Lüge! Ich war doch dabei! Stundenlang haben wir damals gegen die Marsianer gekämpft, bis Quetzalcoatl die Schlumpfbombe über Atlantis zündete!« In seinem stieren Blick ist kein Zeichen von Reue zu erkennen, dafür flackert darin etwas anderes. Betroffene Stille senkt sich über den Saal. Ohne weitere Worte wird Schneider von der Bühne geführt. Im Publikum rufen reihenweise Menschen ihre Familien an, um sich zu vergewissern, dass es ihnen gut geht.





Fabian und der zukünftige GameStar-Redakteur Noam.

of Warcraft feiert seinen fünften Geburtstag, Respekt! Battlefield feiert mit Codename Eagle seinen zehnten Geburtstag, eben-

falls Respekt! Aber auch Fabian hat Grund zum Feiern: Er erwartet einen Sohn. Herzlichen Glückwunsch – und Respekt!

*Frank Witscher*

❖ Mensch, da gratuliert mir sogar der Witscher höchstpersönlich zur Geburt meines Sohnes! Wobei ich eigentlich dachte, du heißt Geralt. Egal. Ich hätte meinen Sohn ja fast Luke genannt, damit ich irgendwann mal den »Ich bin dein Vater!«-Witz bringen kann. Nun heißt er aber Noam, das bedeutet »Wonne, Freude, Heiterkeit«. Und genau die liefert er auch. Neben dem komischen Zeug in seinen Windeln.

*Fabian Siegmund*

## So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de).

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de).

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

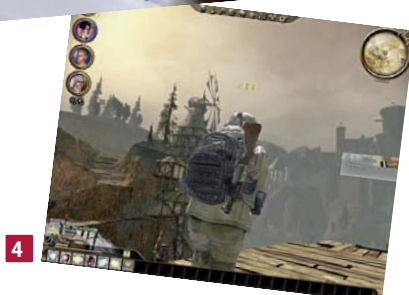
## GAMESTAR INTERAKTIV »Modern Age«

Wenn es um neue Ideen und Kreationen geht, haben die GameStar-Leser die Nase vorn. In der letzten Ausgabe sollten Sie Modern Warfare und Dragon Age: Origins vereinen. Was wir als Einsendungen bekamen, müsste mit einem großen Batzen Erfahrungspunkte honoriert werden. Wir stellen Ihnen hier die Plätze 1 bis 4 vor. Alle weiteren Einsendungen können Sie unter ► Quicklink: 5299 auf GameStar.de bestaunen.



Einsender:

- 1 Dominik Bläsius
- 2 Sebastian Bornschlegl
- 3 Irina Link
- 4 Hannes Stieger



## Die nächste Aufgabe

Telltale Games hat die Tales of Monkey Island abgeschlossen. Monkey Island ist für seinen Charme und Witz bekannt – und nun sind Sie gefragt, liebe Leser. Setzen Sie einen Dialog, ein Rätsel, eine Herausforderung oder einen Moment aus der legendären Adventure-Serie in Szene. Oder bringen Sie Guybrush in eine für ihn gänzlich ungewohnte Situation. Es ist alles erlaubt: Ob Foto, Zeichnung oder Bildbearbeitung, lassen Sie Ihre Muse sprechen! Unsere hat sich im Redaktionsgebäude nicht blicken lassen, dementsprechend elend fällt unser schludriger Versuch rechts aus.

**Einsendeschluss ist der 12. Januar.**

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

**Entweder per Post:**

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feining-Strasse 26  
80807 München

**Oder per E-Mail:**

[interaktiv@gamestar.de](mailto:interaktiv@gamestar.de)  
Betreff: »Monkey Island«





# Mitmachen und Gewinnen

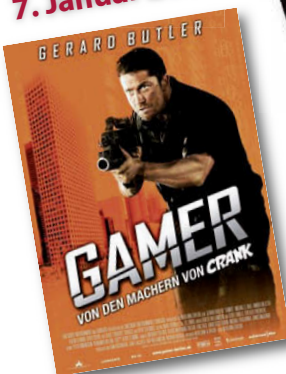
**Gamer** In der nahen Zukunft werden zum Tode verurteilte Schwerverbrecher dazu missbraucht, im brutalen »Slayer«-Kampfwettbewerb gegeneinander anzutreten. Von Spielern ferngesteuert, kämpfen sie gegen ihren Willen um Einschaltquoten. Bis Kable (300-Spartiat Gerard Butler), unangefochtener Champion der Cyber-Arena, ausbrechen will. Anlässlich des Kinostarts von **Gamer**, dem neuen Actionfilm der Crank-Regisseure, verlosen wir gemeinsam mit MSI (www.msi-computer.de) das **Multimedia-Notebook EX620**. Dank des 16 Zoll großen Displays im 16:9-Format, des Blu-ray-Laufwerks, der ATI-Grafikkarte HD3470 sowie des integrierten Surround-Sounds können Sie HD-Filme nun auch unterwegs genießen. Zudem lässt sich der 2,7 kg leichte EX620 über einen HDMI-Anschluss an Fernsehern anschließen und so als Media-Center einsetzen. **Drei** weitere Gewinner freuen sich über je eine **Kova Pure Performance 7-Tasten-Maus** sowie ein Vire Gaming Headset vom Hardware-Hersteller Roccat (www.roccat.org) – die Profigeräte für ... **Gamer**. Gesamtwert der Preise: **etwa 800 Euro**.



**msi**



**Kinostart:  
7. Januar 2010**



**Logitech** Was dem Bildhauer sein Hammer und Meißel, ist dem Spieler seine Maus und Tastatur. Dabei gilt: Je professioneller das Werkzeug, desto bessere Chancen auf ein gutes Ergebnis. Aus diesem Grund verlosen wir gemeinsam mit Logitech (www.logitech.com) **drei** Profi-Kombipakete, bestehend aus der **Highend-Tastatur G19** sowie Logitechs Flaggschiff unter den Mäusen, der **G9x**. Das hochwertig verarbeitete G19-Keyboard besitzt ein LCD-Farbdisplay (320x200 Pixel), das auf Wunsch VoIP-Kommunikationsdaten, die Uhrzeit, CPU-Auslastung oder wichtige Infos für mehr als 60 Spiele (etwa **World of Warcraft**, **Warhammer Online** oder **Crysis: Warhead**) anzeigt. Selbst Bilder und Videos lassen sich anzeigen und abspielen. Zwölf frei konfigurierbare Makro-Tasten sowie zwei USB-2.0-Anschlüsse runden die umfassende Ausstattung ab. Logitechs **G9x-Maus** besticht durch ihren hochpräzisen Laser, der Ihr Mousepad mit satten 5.000 dpi abtastet. Der **G9x** liegen auch zwei Plastikauflätze bei, mit denen Sie die Form des Nagers optimal an Ihre Vorlieben anpassen können. Außerdem dürfen Sie bis zu fünf Spielerprofile abspeichern, zusätzliche Gewichte einbauen sowie die integrierten LED-Leuchten unterschiedlich einfärben. Gesamtwert der Preise: **etwa 800 Euro**.



## Gewinner 12/2009

► H. Beumler, Steinfurt I. Cognard, Schweitenkirchen M. Dalinghaus, Ennigerloh S. Gnass, München N. Hoffmann, Mönchengladbach M. Krug, Göttingen J. Mahnkopf, Berlin B. Schreiner, Würzburg C. van Veen, Hannover

## Gewinner der Abo-Verlosung 02/2010

► C. Bellen, Krefeld W. Böschen, Bremen G. Schüle, Ettenheim M. Gruttke, Kreiensen A. Pfeifer, Reichshof



# So spielt die Welt

Warum hassen Engländer deutsche Fußballspiele, warum sterben Chinesen vor Online-Rollenspielen, und warum kommen bald alle Spiele aus Indien? Eine Reise durch die Spielkultur rund um die Erde.

Computerspiele kommen von überallher auf der Welt: **Modern Warfare** aus den USA, **Super Mario** aus Japan, **The Witcher** aus Polen, **Stalker** aus der Ukraine, **Assassin's Creed** aus Kanada, **Runes of Magic** aus Taiwan, neuerdings auch Programme aus China, Indien und Südamerika. Die Spielebranche ist ein globaler Markt. In vielen Ländern der Erde werden Spiele hergestellt – aber was spielt man in diesen Ländern eigentlich? Denken alle so wie wir Deutschen, haben alle die gleichen Vorlieben, machen sich alle so viele Gedanken um den Jugendschutz? Wir sind auf Forschungstour durch die Spielmärkte der Welt gegangen, haben Fragen gestellt und Antworten gefunden.

Die Analysen zeigen, wie regionale Rahmenbedingungen Aspekte der Spielkultur offen oder subtil beeinflussen. Gleichzeitig zeigen sie auch, wie prägend einzelne Entscheidungen werden können. Ein Hinweis noch: Natürlich bedeutet der Verweis auf bestimmte gesellschaftliche Tendenzen kein pauschales Werturteil. Oft kann eine lange zurückliegende Entscheidung weiterhin Bedeutung haben, auch wenn die gesellschaftliche Stimmung sich mittlerweile geändert hat. *Christian Burtchen*

## Wertungen weltweit

Ein Vergleich zwischen den Durchschnittswertungen in Deutschland und weltweit zeigt neben vielen Parallelen auch etliche Abweichungen, besonders bei Wirtschaftssimulationen.

Spiel	Wertungsschnitt weltweit <sup>1</sup>	Wertungsschnitt Deutschland <sup>2</sup>	»Deutschland-Bonus«
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	66	81	15
Fußball Manager 2009	69	83	14
Sacred 2	71	80	9
Anno 1404	82	90	8
Das Schwarze Auge: Drakensang	75	83	8
Risen	77	83	6
Call of Duty: Modern Warfare 2	86	88	2
Crysis	91	92	1
Empire: Total War	90	90	0
Football Manager 2009	83	83	0
Bioshock	96	91	-5
Spore	84	78	-6

<sup>1</sup> laut Metacritic.com; <sup>2</sup> laut Critify.de

## Altersfreigaben weltweit

Die verschiedenen Institutionen zur Altersfreigabe kommen bei gleichen Spielen teilweise zu sehr unterschiedlichen Schlüssen. Die nachfolgende Tabelle zeigt, welche Einstufung die jeweilige Originalversion bei Veröffentlichung erhalten hat. Angegeben ist jeweils das empfohlene Mindestalter.

Spiel	ESRB (Nordamerika)	PEGI (Kontinentaleuropa)	USK (Deutschland)	Australien
Ankh	13	12	0	- <sup>1</sup>
C&C: Alarmstufe Rot 3	13	16	16	15 <sup>2</sup>
Die Sims 3	13	12	6	15 <sup>2</sup>
Fahrenheit	18 <sup>3</sup>	16	16	MA15+
Fallout 3	17	18	indiziert <sup>4</sup>	MA15+
GTA 4	17	18	18	- <sup>5</sup>
Left 4 Dead	17	18	indiziert <sup>6</sup>	MA15+
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	18	18	18	verboten
Risen	17	16	12	verboten

<sup>1</sup> Keine Veröffentlichung in Australien; <sup>2</sup> Nicht restriktiv, lediglich empfohlen; <sup>3</sup> Version ohne Sexszenen: 17+; <sup>4</sup> Deutsche Version ohne abtrennbare Körperteile: ab 18; <sup>5</sup> Originalversion wird in Australien nicht verkauft. Editierte Fassung mit weniger Blut und ohne sexuelle Handlungen mit Prostituierten: MA15+; <sup>6</sup> Deutsche Version mit anderem Cover, schnell verschwindenden Leichen und ohne abtrennbare Gliedmaßen: ab 18



Oft passen Publisher die Packungen an den jeweiligen Markt an – hier am Beispiel von Siedler 6 (Deutschland, Europa, USA).





## Wieso hat Australien den strengsten Jugendschutz der Welt?

Drogen in **Risen** oder in **Fallout 3**, ein Überangebot menschlicher Fortpflanzungsanatomie in **Leisure Suit Larry**, zu viel Gewalt in **Left 4 Dead 2** oder **GTA 4**: Der Jugendschutz down under vereint die Strenge von Deutschland und den USA. Der Grund dafür ist in erster Linie eine bürokratische Besonderheit. Denn als höchste Altersfreigabe-Stufe gilt MA15+, also ab 15 Jahren. Reine Erwachsenenspiele sind in Australien nicht vorgesehen.

Mitte der 90er-Jahre wurde die Zuständigkeit des Office of Film and Literature Classification (OFLC) auf Computerspiele ausgedehnt. Damals lehnte die zuständige Kommission um den Justizminister Michael Duffy eine Ab-18-Einstufung mit dem Hinweis auf die interaktive Natur von Spielen ab. Eine Änderung ist derzeit trotz zahlreicher Bemühungen nicht absehbar. Das heißt: Ein Spiel, das nach Ansicht der Prüfer keinesfalls in die Hände von 15-Jährigen gehört, wird gar nicht erst verkauft. Auch nicht unter der Ladentheke. Auch nicht in braunen Tüten. Auch nicht online.

Dass Nachrichten über Drogen als Verbotgrund in Australien so häufig die Runde machen, hat wenig mit sozialen Eigenheiten zu tun. Im australischen Kriterienkatalog tauchen sie genauso auf wie Gewalt, Sexualität oder Rassismus; andere Klassifikationssysteme wie PEGI besitzen eine ähnliche Auswahl. Nur sehen diese eben auch Spiele nur für Volljährige vor.



## Warum finden US-Amerikaner Sex anstößiger als Gewalt?

Blut und Morde: kein Problem; nackte Haut: um Himmels Willen! Der Jugendschutz in den USA scheint die in Deutschland geltenden Kriterien ins Gegenteil zu verkehren. Shooter-Reihen, die hierzulande eine Index-Stammplatzgarantie haben, werden in Nordamerika an Minderjährige verhökert, Adventures mit pubertären Späßchen oder gar echter Beischlaf dagegen lässt die Alarmglocken der US-Sittenwächter schrillen. Diese Haltung erstreckt sich nicht nur auf Spiele, sondern auch Fernsehen oder Printmedien.

Die Regelungen sind wie auch hierzulande ein Spiegelbild dominanter gesellschaftlicher Werte. Religiöse Gruppen, die voreheliche oder öffentliche Sexualität missbilligen, haben in den USA wesentlich größeres soziales und politisches Gewicht als in Deutschland, besonders im Süden und in ländlichen Gebieten. Auf medialer Darstellung von Sexualität liegt deshalb ein Tabu. Der Besitz einer Schusswaffe ist in den Vereinigten Staaten dagegen ein verbrieftes Grundrecht. Die bewaffnete Selbstverteidigung gilt als Selbstverständlichkeit. Beide Haltungen finden ihre Entsprechung in der öffentlichen Wahrnehmung und im politischen Handeln.



## Wie konnte Starcraft in Südkorea zum Volkssport werden?

Am 31. März 1998 standen die ersten **Starcraft**-Schachteln in koreanischen Läden. Seither wurden dort knapp fünf Millionen Kopien des Echtzeit-Strategiespiels abgesetzt, in einem Land mit 48 Millionen Einwohnern. Um diese Zahl ins Verhältnis zu setzen:

Schätzungen gehen davon aus, dass in ganz Europa (!) ähnlich viele Menschen

**World of Warcraft** spielen. In Korea übertragen Fernsehsender **Starcraft**-Matches, die besten Spieler werden verehrt wie Popstars.

Für den südkoreanischen Markt traf Blizzard ins Schwarze: Der Veröffentlichungszeitpunkt war optimal, denn Internetanschlüsse begannen gerade, massenkompatibel zu werden. Handelsbeschränkungen mit Japan wiesen Konsolen eine Komparsenrolle zu. Als reines 2D-Spiel mit nur 640 mal 480 Bildpunkten belächelten Grafik-Enthusiasten **Starcraft** zur Veröffentlichung, doch die angestaubte Technik stellte sich als Vorteil her-

aus: Niedrige Systemanforderungen vergrößerten den Kreis möglicher Spieler, und die einheitliche Auflösung garantierte die gleiche taktische Übersicht für alle.

Vor allem aber erwischte die Entwickler den Nerv der koreanischen Spieler. **Starcraft** bot im Gegensatz zu **Warcraft 2** interessante Unterschiede zwischen den einzelnen Fraktionen und im Unterschied zu **Command & Conquer** eine ausgewogene Spielbalance: das ideale Umfeld für Menschen, die, wie es **Starcraft 2**-Produzent Tony Hsu ausdrückte, »großartige Möglichkeiten mit einfachen Mitteln austüfeln« wollten. Vielleicht war es das, was gerade für Jugendliche im für seine wirtschaftliche Effizienz und Bildungspolitik bekannten Tigerstaat einen besonderen Reiz ausmachte.

Blizzard garantierte diese optimale Basis durch jahrelange Produktpflege und schuf mit dem Battle.net die ideale Plattform für Online-Matches, an der sich auch Jahre später andere Studios noch die Zähne ausbeißen.



## Weshalb stehen die größten Entwicklerstudios in Kanada?

Knapp zweitausend Mitarbeiter stehen bei Ubisoft Montreal auf dem Lohnzettel. Damit ist das ostkanadische Studio einer der größten Arbeitgeber der gesamten Branche. Wenige paar Straßenzüge weiter baut Eidos Montreal an **Deus Ex 3** und **Thief 4**, das EA-Studio der Stadt hat **Army of Two** entwickelt und sitzt unter anderem am nächsten **Sims 3**-Addon. Jüngst reihte sich auch THQ in den Reigen der Publisher mit Montreal-Niederlassungen ein. Ein paar Tausend Kilometer weiter westlich brütet Relic Entertainment über eine **Dawn of War 2-Erweiterung**, und unter einem weiteren EA-Firmenlogo entstehen FIFA, NBA und NHL, während die Rockstar-Vancouver-Angestellten Max Paynes drittes Abenteuer kreieren. Dann wäre da natürlich noch Bioware (**Dragon Age, Mass Effect**), Ironclad (**Sins of a Solar Empire**), Radical Entertainment (**Prototype**) ... Luft holen! Und das in einem Land mit weniger Einwohnern als Polen oder Spanien.

Was macht Kanada so attraktiv für die Industrie? Kulturell lehnt das zweitgrößte Land der Erde zwar nahe an den USA und damit dem wichtigsten Markt, gleichzeitig besteht aber, insbesondere in den Städten und in der französischsprachigen Provinz Quebec, eine starke Europa-Affinität. Weil Kanada in seiner Einwanderungspolitik weit weniger restriktiv und etwa beim Gesundheitssystem deutlich arbeitnehmerfreundlicher ist als die USA, übt es für Entwickler aus dem Ausland große Anziehungskraft aus.

Nicht zuletzt spielte auch staatliche Hilfe eine Rolle, die Ubisoft für die Gründung des riesigen Studios in Montreal erhielt, das aufgrund seiner schieren Größe zum Magnet für Spieleentwickler wurde und aus dem sich wiederum die Gründungsmitglieder von EA Montreal und Eidos Montreal rekrutierten. Diese Konstellation aus wirtschaftspolitischen und soziokulturellen Rahmenbedingungen bildet bis heute den idealen Nährboden für eine florierende Entwicklerszene.





## Warum zahlen Asiaten lieber für Items als für Abos?

Mit Ausnahme von Südkorea war Asien für PC-Spieleentwickler lange Zeit ein weißer Fleck auf der Landkarte. Die regelrecht absurden Ausmaße der Piraterie machten die Region für traditionelle Verkäufe gänzlich unattraktiv. Schätzungen gehen von teils mehr als 80% urheberrechtswidrig kopierter Software aus, gebrannte oder illegal industriell vervielfältigte Ware findet sich ganz normal auf dem Marktplatz. Gleichzeitig führte die Dauerverfügbarkeit von »Gratis-Software« bei asiatischen Spielern zu einer wesentlich geringeren Bereitschaft, Abo-Gebühren zu zahlen. Folglich war ein Vertriebsweg gesucht, der das etablierte Grundbedürfnis nach kostenlosem Spielen befriedigte, aber trotzdem Profite abwerfen könnte. So setzten asiatische Hersteller schließlich auf den Verkauf von Items. Dabei spielt ihnen in die Hand, dass fernöstliche Spieler großen Wert auf Individualisierung und Wettbewerb legen und folglich bereit sind, für virtuelle Accessoires auch Geld auszugeben. Die Kleinbeträge schrecken isoliert betrachtet weit weniger ab als monatliche Entgelte, und der Spieler fürchtet auch nicht den Ausschluss, wenn ein klammer Monat ansteht. Darauf basieren Free-2-play-Modelle und feiern entsprechende Erfolge: 100 Millionen Spieler zählt etwa **Maple Story**, die überwältigende Mehrheit davon aus Asien.



## Warum sind so viele Chinesen spielsüchtig?

Internetcafés sind in der Volksrepublik seit Jahren ein boomender Wirtschaftszweig. Über hunderttausend davon gibt es bereits. Besonders jüngere Männer suchen sie häufig auf, weil es die günstigere oder einzig mögliche Lösung ist, an einen PC zu gelangen. Einer der Hauptzeitvertreiber dabei: Spiele.

So weit nicht verwunderlich; doch für viele Chinesen hat das Spielen besorgniserregende Ausmaße angenommen. Jeder sechste chinesische Jugendliche gilt als gefährdet für Internet-Abhängigkeit, die Hauptursache sind Online-Rollenspiele. Mehr als 300 Entwöhnungslager nehmen Kinder ratloser Eltern auf und versuchen, die Spielsucht zu brechen, oft mit rabiatischen Methoden. Die chinesische Regierung belegt Online-Spiele seit Jahren mit Einschränkungen: Wer spielen will, muss sich mit seiner Ausweisnummer anmelden, nach einigen Stunden wird der mögliche Fortschritt im Spiel verlangsamt oder gar gestoppt.

Warum ist das Suchtproblem gerade im totalitären China so präsent? Gegenwärtig wächst die Generation der Ein-Kind-Politik heran, der gesellschaftliche Druck im bevölkerungsreichsten Land der Erde ist gigantisch. Den Alltag erleben viele chinesische Jugendliche als Mischung aus Verhätschelung und Drill, Konformität und Unterordnung werden erwartet. Spiele mit ihren offenen, abenteuerlichen Welten, dem bunten Sozialgefüge und individualisierten Helden erscheinen im Kontrast wesentlich einladender als die Realität.



## Kommen Top-Spiele künftig aus Indien?

Vertrauenserweckend ist anders: Weder **Gothic 3: Götterdämmerung** (GS 01/09: 71) noch **Die Gilde 2: Venedig** (GS 12/08: 61), die beide in Indien erstellt wurden, taugen als Beispiele für gute Software-Entwicklung.

Dabei ist die Qualität indischer Softwarehäuser unbestritten. Namhafte Unternehmen wie Microsoft oder IBM lassen Teile ihrer Programme dort entwickeln. Damit der Subkontinent auch bei Spielen aufschließen kann, bedarf es mehr Vertrauen der großen Publisher. Derzeit wird Indien zum Outsourcing einzelner Projektbestandteile wie Grafiken benutzt, gelegentlich auch für Beta-Tests oder die Handy-Version eines Spiels. Problematisch für eine Vollproduktion: Indien ist für europäische oder nordamerikanische Entwickler und Designer in leitenden Positionen kaum attraktiv, im Gegensatz etwa zu Kanada. Gerade Vollpreisspiele aber müssen haargenau den Geschmack, das ästhetische und kulturelle Empfinden der Zielgruppe bedienen. Zudem befürchten manche Publisher einen Image-Schaden, wenn der Einsatz von »Billigkräften« in großem Stil publik würde.

Trotzdem ist klar, dass Indien auch in der Spielebranche an Bedeutung gewinnen wird. EA-Chef John Riccitiello nannte Indien ein finanziell attraktives Land zur Spieleentwicklung, EA eröffnet demnächst dort ein Studio, Ubisoft besitzt bereits eine Niederlassung; dass Ubisoft India an einem größeren Projekt sitzt, gilt als gesichert.



## Warum mögen die Japaner die Xbox nicht?

In Japan herrscht eine große Verbundenheit des Marktes mit dem eigenen künstlerischen Stil und etablierten Marken. Dass Microsoft sich im Kampf gegen Nintendo und Sony so schwer tut, lässt sich auf eine Reihe von Fehlern bei der Einführung der Xbox zurückführen. Es begann mit der Klobigkeit des Endgeräts und Controllers und fand seine Fortsetzung in der falschen Wahl der Spiele zum Verkaufsstart: kein **Final Fantasy**, keine Dating-Spiele, durch einen Dolmetscher-Fehler (der von Spielen nicht als »Kunst«, sondern als »Spielkram« sprach) zunächst auch keine Produkte von Capcom (**Resident Evil**, **Devil May Cry**) – damit waren die Erfolgchancen der Konsole von Anfang an dezimiert.

Zudem nutzte Sony seine dominante Stellung aus; Händler berichteten von Drohungen, dass sie nicht mehr beliefert würden, sollten sie die Xbox ins Sortiment aufnehmen. Da konnte auch die wuchtige Marketingkampagne zum Start nichts mehr reißen, mit der Microsoft versuchte, in Fernost Fuß zu fassen. Zwei Millionen Konsolen setzte der Windows-Hersteller insgesamt in ganz Asien ab. Sony kommt allein in Japan auf 21 Millionen Exemplare der Playstation 2. Mit der Xbox 360 sieht es ganz ähnlich aus, hier kommen in Japan auf jedes verkaufte Exemplar mehr als drei Playstation 3.





## Weltweite Studios der fünf wichtigsten Publisher

- Activision Blizzard ●
- Electronic Arts ●
- Ubisoft ●
- Take 2 ●
- THQ ●



## Warum erscheint Arcania in den USA in einer hellen Grafikkfassung?

Brockige, gedeckte Umgebungen gelten als typisch deutsch. Wer ein **Gothic** mit **Oblivion** oder auch die älteren **Siedler** und **Anno**-Spiele mit den international ausgelegten Nachfolgern vergleicht, gewinnt den Eindruck, der Grafiker sei über dem Schieberegler für Farbsättigung ausgerutscht. Für **Arcania** (das umbenannte **Gothic 4**) sind Jowood und Spellbound konsequent und liefern gleich zwei Versionen aus: düster für Europa, hell und farbenfroh für Nordamerika. Woher rühren die verschiedenen Vorlieben?

Zum einen verlief die kulturelle Prägung in den USA anders: Die Medienlandschaft lebt von einer wuchtigen Hollywood-Ästhetik. US-Kulturimporte in Europa sind zweifellos in relevantem Umfang vorhanden, treten aber in Konkurrenz zu heimischen Produktionen mit einer anderen Optik, die kulturell oder auch schlicht finanziell bedingt sein kann. In der europäischen Populärkultur dominiert ein raues, schmutziges Mittelalterbild, das auf die Fantasy ausstrahlt. Bei der Farbwahl deutscher Rollenspiele lassen sich sogar Parallelen zur romantischen Malerei in Europa entdecken.

Zudem entscheidet auch die dominante Plattform über die Ästhetik: Konsolenprodukte zeichnen sich nicht nur durch oft größere Schriften aus, sondern greifen auch tiefer in den Farbtropf – vielleicht, weil im Wohnzimmer einfach ein strahlenderes, kontrastreicherer Bild besser passt. Deshalb gilt schlicht: Wer in internationalen, konsolenlastigen Märkten wie den USA oder Japan Erfolg haben will, sollte auf farbenfrohe Grafik setzen.



## Was wird in Osteuropa und Russland gespielt?

Der Markt jenseits der Oder entspricht in vielem den guten alten Zeiten, von denen die älteren deutschen PC-Spieler-Semester immer so mit leuchtenden Augen schwärmen. Klassische Rollenspiele, rundenbasierende Strategietitel – gerne! **King's Bounty** zum Beispiel, das sich selbst im strategiefreundlichen Deutschland nur schleppend verkaufte, ging in Russland über die Ladentheken wie frische Pelmeni. Auch **Gothic** und natürlich **The Witcher** erfreuen sich einer lebhaften Fangemeinde.

Einer der Gründe: Der PC-Markt stellt in Osteuropa trotz wuchernder Piraterie eine solide Basis dar, besonders für Spiele mit niedrigen Hardware-Anforderungen. Die letzte Konsolengeneration dagegen tut sich wirtschaftlich bedingt schwer. Somit stehen im Osten die Zeichen für typische PC-Genres günstig, und es wundert auch nicht, dass die meisten Produkte aus Russland dem Strategie- oder Rollenspiel-Genre zugeordnet werden können (**Dawn of Magic**, **Fantasy Wars**, **King's Bounty**, **Theatre of War** ...). Fantasy war in Osteuropa ohnehin schon immer beliebt, auch wenn von den dortigen Schöpfungen zu Zeiten des Eisernen Vorhangs wenig durchdrang. Dass sich das zunehmend ändert, zeigt nicht zuletzt der Erfolg von **The Witcher**.



## Warum floppen deutsche Fußballmanager in England?

Erst der **Bundesliga Manager**, später **Anstoss** und nun seit vielen Jahren **EAs Fußball Manager**: Wo Schalke-Wimpel und HSV-Schals liegen, verkaufen sich Fußball-Manager made in Germany wie Currywurst in der Halbzeitpause. Doch im gleichermaßen fußballverliebten England finden die deutschen Werke deutlich seltener Publisher oder gar Käufer. Woran liegt's, dass auf der Insel die Abwehr der heimischen Programme **Championship Manager** und **Football Manager** hält?

Tatsächlich an Unterschieden in den Spielschwerpunkten. Englische Manager konzentrieren sich auf die sportlichen Aufgaben, sie stellen die Rolle des Trainers in den Mittelpunkt; selbst Transferentscheidungen hängen von Vereinsleitung oder Aufsichtsrat ab. Der Aufstieg der deutschen Fußballmanager hingegen fällt nicht umsonst in die Zeit der großen Wirtschaftssimulationen. Stadionausbau, Sponsorenverhandlungen, Privatleben-Management – die hiezulande so beliebte Mannigfaltigkeit ist für englische Fans kaum mehr als lästiges Beiwerk, das vom Geschehen auf dem Rasen ablenkt. Gerade eine Extraschippe Leidenschaft aber zeichnet englische Fußball-(Spiel-)Fans aus. Zudem fehlt den sportlichen Lokalpatrioten schlichtweg ihr Verein im Spiel: Wo die englischen Manager alle Clubs bis hinunter zur Football Conference (der sechsten Liga) erhalten, lizenzieren die Importprodukte oft nur die Premier League und rauben den Spielern damit Identifikationspotenzial.





## Wieso ist Japan der zweitgrößte Spielmarkt der Welt?

Ausgerechnet Japan, das Land mit der vorbildlichen Arbeitsethik, ist gleich nach den USA die zweitverstehteste Nation der Erde. Den wirtschaftlichen Aufstieg nach dem Zweiten Weltkrieg verdankt das Land seiner oft wegweisenden Hightech-Industrie. Das schlägt sich auch im Alltagsleben der Einwohner nieder. In wenigen Ländern der Welt blinkt und leuchtet es dermaßen intensiv auf der Straße, weit verbreitet ist der Hang zu technischen Spielereien. Was liegt da als entspannendes Freizeitvergnügen näher als Videospiele? Zudem stammen sowohl Hardware als auch Spiele von heimischen Herstellern und sind damit ideal auf die Bedürfnisse der Konsumenten zugeschnitten, was sich für die Produzenten bei 130 Millionen Einwohnern auch viel schneller rechnet als in bevölkerungsärmeren Ländern. Beispiel: Die Kombination aus Playstation und **Final Fantasy** passt perfekt zum Markt, spricht das »Coole Technologie!«-Gefühl ebenso an wie den kulturellen Hintergrund.



## Welche Rolle spielt der Mittlere Osten für die künftige Spieleentwicklung?

Nordamerika und Australien, Europa, die großen asiatischen Volkswirtschaften, sie alle werden von den etablierten Studios seit einiger Zeit gut bedient. Aber wie sieht es mit dem riesengroßen Potenzial im arabischen Raum aus? Die dortigen Länder spielen derzeit noch nicht einmal eine untergeordnete Rolle, beim Fachverband PC Gaming Alliance tauchen sie selbst bei den aufsteigenden Märkten nicht auf.

Gründe dafür gibt es viele: Konsolen sind in der Anschaffung zu teuer, auch einfache PCs weit von der Verbreitungsrate Osteuropas entfernt. Dazu kommt eine schlechte Situation für die Durchsetzung von Urheberrechten sowie, mit regionalen Unterschieden, die gehinderte publizistische Freiheit und politische Situation generell. Dass die Region und ihre Einwohner in vielen sich realistisch gebenden Spielen außerordentlich stereotypisch dargestellt wird, ist dabei Ursache wie Folge der Situation.

Doch auch hier kündigt sich eine Änderung an, bei welcher der Türkei eine Türöffnerfunktion zukommt. Die junge und internetaffine Bevölkerung des 72 Mio. Einwohner zählenden Landes dürfte schon lange eine Wunschzielgruppe in den Chefetagen sein. Daher wird es spannend, zu betrachten, inwieweit Hersteller ihr Orient-Bildnis ändern, nicht nur in fantasievollen oder historischen Szenarien wie bei **Assassin's Creed** oder **Anno 1404**.

## Vertriebswege im Vergleich

Wo kaufen sich PC-Spieler Datenträger im Laden, wo erfolgt fast der gesamte Umsatz über Itemverkäufe und Abo-Gebühren? Der Fachverband PC Gaming Alliance kommt für das Jahr 2007 auf folgende Umsatzzahlen.

- Einzelhandel
- Abogebühren/Itemkäufe (online)
- Online-Direktvertrieb
- Werbung

Umsatz in Mio. \$, nur PC-Spiele

2007	Amerika	Europa, Mittlerer Osten, Afrika	Japan	Asien, Ozeanien
Einzelhandel	1.231	1.898	58	80
Abo-Gebühren, Item-Käufe	776	860	134	2.999
Online-Direktvertrieb	450	569	120	783
Werbung	222	170	42	358
<b>Summe</b>	<b>2.679</b>	<b>3.497</b>	<b>354</b>	<b>4.220</b>

Quelle: PC Gaming Alliance



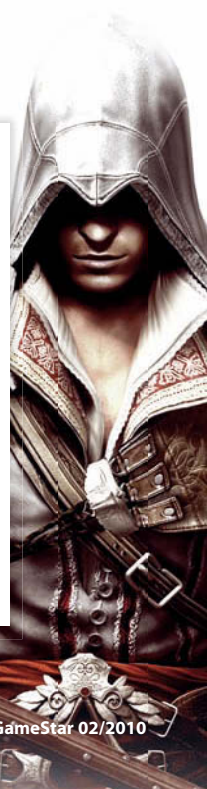
## Warum kommt die größte europäische Spielefirma aus Frankreich?

Ubisoft ist heute ein Konzern mit mehr als einer Milliarde Dollar Umsatz, rund 4.500 direkten Angestellten und zig Niederlassungen. Dabei ist es kein Zufall, dass eine französische Firma zum größten europäischen Publisher wurde und keine englische oder deutsche. Den Anfang machte der Publisher von **Far Cry**, **Assassin's Creed** 1986 als Software-Vertrieb, erst Anfang der Neunzigerjahre wagte sich Ubisoft daran, eigene Spiele zu entwickeln. Nach dem Börsengang 1996 setzte die Firma ihren Internationalisierungskurs fort und holte klangvolle Entwickler- und Spielnamen ins Portfolio.

Dass es kein deutsches Äquivalent gibt, hängt zum großen Teil mit schlichter Wirtschaftsmathematik zusammen, denn alle größeren Aspiranten der Zeit (darunter Bionicle, Software 2000, später auch Ascaron) verstopften sich auf dem Weg. Vor allem aber hat es die Spielebranche in Deutschland traditionell schwer, Investoren zu finden. Französische Firmen wie Ubisoft oder Infogrames (heute Atari) profitierten dagegen vom Protektionismus der französischen Wirtschafts-

und Kulturpolitik. So wie in Frankreich Sprache und Filmkultur institutionell gefördert werden, so kommt auch der heimischen Spieleindustrie besondere Zuneigung zugute. Der ehemalige Premierminister Raffarin brachte einen Fonds für Spieleprototypen auf den Weg, auch Präsident Sarkozy erklärte öffentlich seine Unterstützung für den Videospielektor. Die Steuervorteile, die Frankreich Spieleentwicklern »mit kulturellem Inhalt« gewährt, führten sogar zum Streit bei der Europäischen Kommission, die einen unfairen Wettbewerbsvorteil vermutete. Als EA 2004 ein knappes Fünftel der Ubisoft-Aktienpakete übernahm, bot die Regierung Hilfe gegen eine mögliche feindliche Übernahme an.

Auch bei der Gründung ihrer Außenstelle in Montreal, die mittlerweile rund 2.000 Mitarbeiter beherbergt, profitierte Ubisoft von staatlicher Unterstützung, diesmal aus Kanada. Die Kombination aus glücklichen Management-Entscheidungen und einem klugen Expansionsdrang, zusammen mit guten staatlichen Rahmenbedingungen, machten Ubisoft zu Europas größtem Unternehmen der Spielebranche.







# Microsofts PC-Strategie

Microsoft will heute wie damals den PC als Spieleplattform stärken. Angeblich. Wir rechnen ab mit vier Jahren Games for Windows und den Versprechen aus dem Microsoft-Hauptquartier in Redmond.

Ob Microsoft den PC als Spieleplattform zugunsten der Xbox vernachlässigt, wollen wir wissen. Also baten wir den Konzern um eine Gelegenheit zu Gesprächen, dann um Stellungnahme zu unseren Fragen; wir versuchten es sowohl direkt als auch über offizielle Kontaktpersonen. Eine Auskunft blieb man uns lange schuldig. Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns knappe, wenig erhellende Antworten. Wer das Unternehmen kennt, weiß, dass offene Kommunikation nicht unbedingt zu seinen Tugenden zählt.

Womöglich hat die schleppende Korrespondenz in diesem Fall aber einen recht simplen Grund. Nämlich den, dass es in Deutschland, dem wichtigsten PC-Spielemarkt der Welt, keinen Zuständigen für Microsofts PC-Sparte oder Games for Windows gibt. Diese Tatsache wirft ein bezeichnendes Licht darauf, was der Software-Riese vom PC-Spielemarkt hält: nicht sonderlich viel. Offiziell beteuert Microsoft freilich das Gegenteil, seit Jahren reden die Amerikaner den PC als Spieleplattform groß. Aber Worte sind billig. Microsofts Taten sprechen eine andere Sprache.

## Am Anfang war der PC

Um zu verstehen, wie wichtig der Betriebssystem-Monopolist für PC-Spiele ist, hilft ein Blick in die Vergangenheit. Microsoft trat selten als innovativer Hersteller auf den Plan, meist adaptierten sie bestehende Ideen, verbesserten sie und brachten sie als eigenständiges Produkt auf den Markt. Dass dabei die ersten Versionen selten überzeugten, mag man beklagen; der Erfolg gibt ihnen Recht.

So auch Mitte der neunziger Jahre, als Microsoft mit Windows 95 versuchte, Spielehersteller vom verbreiteten DOS auf das neue Betriebssystem zu locken. Der Erfolg stellte sich erst ein, als drei Programmierer kurzerhand eine einheitliche Schnittstelle für Grafik, Sound und Eingabegeräte entwickelten – DirectX. Die neue Technologie startete nicht mit dem Durchschlag, den Microsoft sich wünschte: Spiele liefen anfangs bedeutend schlechter unter Windows 95 als unter MS-DOS, Entwickler favorisierten zudem die freie Schnittstelle Open GL. Erst mit Windows 98 setzte sich DirectX durch, und Windows avancierte zu einer ernst zu nehmenden Spiele-Plattform. In der Tat ist DirectX bis heute der wichtigste Beitrag Microsofts für den Spielemarkt, es ebnete den Weg für den Erfolg des PCs als massenkompatible Spieleplattform.

## Konsolen-Zukunft

Ende der 90er-Jahre begann sich Microsofts Spiele-Strategie zu verändern. Über kurz oder lang wollten die Amerikaner im lukrativen Konsolengeschäft Fuß fassen, das sie als Zukunftsmarkt erkannten. Den Weg dorthin bahnte sich Microsoft mit einer beispiellosen Demonstration wirtschaftlicher Macht.

Ende 1998 erschien Segas Dreamcast-Konsole, die am Markt floppte; ihr Betriebssystem stammte von Microsoft. Als nächsten Schritt entwickelte Microsoft selbst eine Konsole, die auf DirectX basieren sollte, Codename: DirectX-Box. 2001 presste Microsoft die in Xbox um-

getaufte Konsole in den von Sony (Playstation) und Nintendo dominierten Markt, hoch subventioniert und begleitet von massivem Marketing und umfassendem Zukauf von Entwicklerstudios. Insgesamt, so schätzte das Wirtschaftsmagazin Forbes 2005, machte Microsoft mit der ersten Generation der Xbox vier Milliarden Dollar Verlust. Dem direkten Konkurrenten Playstation 2 hatte der schwarze Klotz kaum etwas entgegenzusetzen. Aber Microsoft etablierte sich am Markt.

Der echte Erfolg kam erst mit dem Start der Xbox 360 Ende 2005, wieder untermauert von enormen Werbemaßnahmen und geschickt eingefädelten Millionen-Deals für exklusive Spiele. Bis heute hat Microsoft nach eigenen Angaben weltweit 30 Millionen Xbox 360 verkauft. Die Playstation 3 kommt auf 27 Millionen Geräte. Seitdem liegt der Fokus von Microsoft auf dem Konsolengeschäft.

## Saint Peter

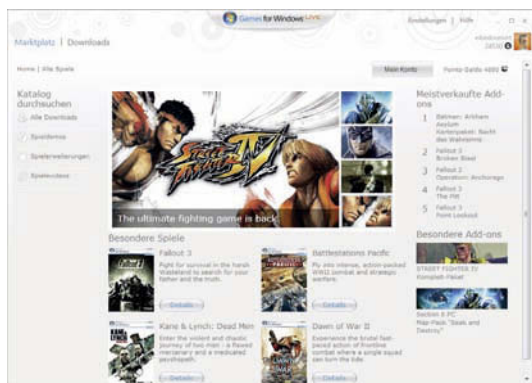
PC-Spielern zeigt Microsoft seit einigen Jahren die kalte Schulter. Veröffentlichte zum Beispiel das hauseigene Entwicklerstudio Microsoft Game Studios von 2000 bis 2005 noch hochklassige PC-Titel wie **Mechwarrior 4** (2001), **Age of Mythology** (2002), **Dungeon Siege** (2002), **Rise of Nations** (2002) oder **Age of Empires 3** (2005), so kam seit Veröffentlichung der Xbox 360 im Jahr 2005 kaum noch Nennenswertes für den PC aus dem Hause Microsoft. Im Gegenteil: Die teils um Jahre verspäteten, technisch miesen Umsetzungen von



2007 sollten PC-Spieler in Halo 2 zu den Waffen greifen, während der intergalaktische Krieg auf den Konsolen bereits im deutlich schickeren Halo 3 tobte. Kein Wunder, dass der immens erfolgreiche Konsolen-Shooter auf dem PC floppte.



## Xbox 360 vs. PC



Während die Xbox 360 den Spieler-Avatar, Erfolgspunkte, gespielte Spiele oder heruntergeladene Videos übersichtlich im eigenen Menü präsentiert, herrscht bei **Games for Windows Live** weiße Tristesse.

**Halo 2**, **Viva Piñata** oder **Shadowrun** brachten Microsoft Spott und Verärgerung ein. Im Februar 2006 wurde die Kritik so laut, dass sich Peter Moore, der damalige Chef des Xbox-Teams, auf einem Spiele-Kongress zu einem öffentlichen Kotau hinreißen ließ: »Ich möchte mich dafür entschuldigen, dass wir der wichtigsten Spieleplattform unserer Firma zu wenig Aufmerksamkeit schenken – dem PC. Mea culpa, wir waren beschäftigt [mit dem Launch der Xbox 360, Anm. d. R.].«

Moore beließ es nicht bei einer einfachen Entschuldigung, er hatte auch passende Zukunftspläne im Gepäck. So wie die Xbox sei auch Windows eine Spieleplattform und werde von Microsoft in Zukunft die nötige Aufmerksamkeit bekommen. Der Grundstein sei ein Programm namens Games for Windows.

### Games for Windows

Games for Windows (GfW) sollte für PC-Spiele ein Qualitätsmerkmal garantieren, an dem es bislang oft mangelte: Zuverlässigkeit. Sämtliche Titel mit dem Markenzeichen »Games for Windows«, so der Plan, sollten von Microsoft auf Kompatibilität geprüft werden und mussten bei Installation und Deinstallation speziellen Ansprüchen genügen. Zudem sollte jedes Spiel auf allen aktuellen Windows-Plattformen reibungslos funktionieren, egal ob 32- oder 64-Bit-Version. Ebenfalls Pflicht sei es, den Xbox-360-Controller, den Spiele-Explorer sowie die Jugendschutz-Einrichtungen von



Shadowrun war das erste Spiel in dem **PC-Spieler gegen Xbox360-Spieler antraten** – dennoch flopte der Titel.

Vista und Windows 7 zu unterstützen. Begleitet wurde diese Microsoft-Qualitätsoffensive von enormem Presserummel.

Anfang 2007 dann der nächste Schlag: Games for Windows Live sollte die Community- und Multiplayer-Funktionen der Xbox 360 auf den PC bringen. Zudem sollte zusammenwachsen, was bislang nicht zusammengehörte: Xbox- und PC-Spieler treten in Spielen gegeneinander an. **Shadowrun** hatte das zweifelhafte Vergnügen, der erste plattformübergreifende Titel zu sein. Er war zugleich auch einer der letzten – Steuerung, Grafik und Spielmechanik fanden wenig Anklang. Zumal Microsoft für das grenzenlose Spielen Geld forderte, denn ohne kostenpflichtige Live-Mitgliedschaft funktionierten Multiplayer-Partien nur von PC zu PC. Während Konsolenspieler zwangsläufig mit dem Bezahlmodell leben müssen, weigerte sich die PC-Gemeinschaft nahezu kollektiv, für bislang selbstverständliche Spielelemente in die Tasche zu greifen.



### Wunsch ...

Die Ideen hinter Games for Windows Live waren prinzipiell gut durchdacht und leuchten auch heute noch ein. Ob Spieler nun auf der Xbox oder dem PC spielen, stets haben sie einen eindeutig zu identifizierenden Namen, eine einheitliche Freundesliste und ein Punktekonto für den sogenannten Gamerscore. Zudem sollte der von Peter Moore bereits 2006 prognostizierte Boom von herunterladbaren Zusatzinhalten und ganzen Spielen über Games for Windows den Weg auf den PC finden. Mit dem Spiele-Explorer von Win-

Einzig GTA 4 schaffte es, die **Popularität von Games for Windows** zumindest kurzzeitig zu erhöhen.



dows Vista und dem eigenständigen Games for Windows-Live-Programm bot Microsoft allen PC-Spielern endlich einen zentralen Anlaufpunkt. Eine Integration der GfW-Software in den Spiele-Explorer wäre der nächste logische Schritt, zusammen mit den Community Features wie Gamerscore, Sprach-Chat und Mechanismen zum Patchen von Spielen, Herunterladen von Demos oder Trailern bis hin zum Kauf von vollwertigen Titeln. Alles, was auf der Xbox 360 seit Jahren Standard ist.

### ... und Wirklichkeit

Doch nach der Ankündigung des Programms wurde es ruhig. Seitdem schnarcht das Konzept vor sich hin. Die deutsche Website von Games for Windows steht weitgehend auf dem Stand von 2007; sie wirbt für ein bis zwei Jahre alte Titel wie **Bioshock**, **Sacred 2**, **Fallout 3** und **James Bond: Ein Quantum Trost**. Auch Windows 7 ist dort noch nicht angekommen, stattdessen wird noch Windows Vista angepriesen. Da ist es fast schon Nebensache, dass DirectX 10 noch immer als Maß der Dinge gilt. Die US-Website ist dagegen mit **Dirt 2**, DirectX 11 und Windows 7 auf dem aktuellen Stand. Zumindest auf der anderen Seite des großen Teiches scheint sich also jemand um





Games for Windows zu kümmern. Doch auch Games for Windows Live entlockte PC-Spielern kaum Jubelrufe, vor allem wegen des extrem schwachen Spiele-Angebotes. Selbst nach über zwei Jahren stehen 500 Xbox-Live-Titeln nur 23 GFW-Live-Spiele auf dem PC gegenüber. Trotz zwei großer Updates für Games for Windows Live sind viele der geplanten Elemente nach wie vor nicht umgesetzt, von der Funktionalität des Xbox-Bruders ist der PC-Ableger meilenweit entfernt. Ein technischer Grund dafür ist nicht zu erkennen.

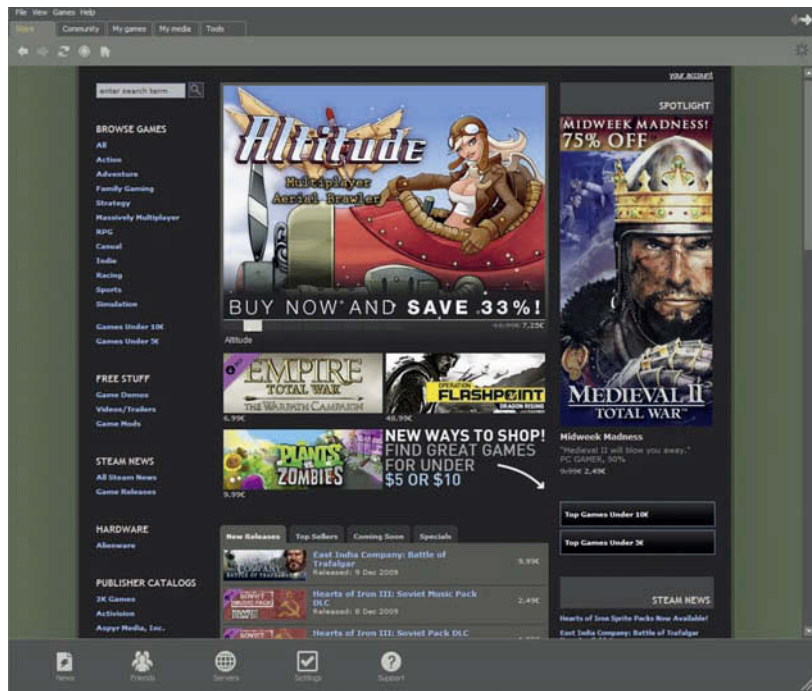
Die größte Enttäuschung ist aber Microsofts Zertifizierungsplan, nach dem jedes Spiel eine Prüfung durchlaufen soll. Die Idee zerbröselte schon kurz nach dem Start, seitdem gelten die Regeln nicht viel. Dass die Kompatibilitätsprüfungen durch Microsoft nichts anderes sind als windelweiche Lippenbekenntnisse, zeigen offensichtliche technische Debakel wie bei **GTA 4** oder **Empire**; funktionierte das eine Spiel nicht auf Grafikkarten mit Radeon-Chipsatz, sorgten beim anderen Mehrkern-Prozessoren für Probleme. So beschloss Microsoft zuletzt kurzerhand, die technische Prüfung ganz weglassen zu lassen. Seitdem sollen Entwickler ihre Spiele einfach selbst zertifizieren. Die Kapitulationserklärung wird in Redmond dreist umgedeutet: »Die Selbst-Zertifizierung hat in den letzten Monaten viele Entwickler an Bord des Games-for-Windows-Programms gezogen und ist heute ein wertvoller Bestandteil unserer Strategie«, heißt es von Microsoft. Kein Wunder, wenn sich jeder das Prädikat nach Belieben auf die Schachtel pappen kann.

## PC Gaming Alliance

Öffentlichkeitswirksam gründete Microsoft 2008 mit anderen Größen der Spielbranche wie Intel, AMD oder Nvidia die PC Gaming Alliance (PCGA). In der Pressemitteilung vom 19. Februar 2008 erklärte die PCGA das



Ziel ihrer Organisation: das »gemeinschaftliche Ziel, den PC als weltweite Spieleplattform zu stärken«. Auch Microsofts damaliger »Senior Global Director Games for Windows«, Kevin Unangst, meldete sich zu Wort: »Microsoft glaubt fest an den PC als Spieleplattform. Die Gründung der PC Gaming Alliance ist ein riesiger Vorwärtsschritt für die Industrie und die PC-Spieler.« Davon ist nichts zu bemerken. Die PC Gaming Alliance fällt bislang nur durch eines auf: ihr Schweigen. Die Öffentlichkeit erfährt wenig bis gar nichts über ihre Arbeit, Erfolge gibt es ebenso wenig wie konkrete Strategien. Stattdessen redet Randy Stude, der Vorsitzende der PCGA (und gleich-



Steam ist der Games-for-Windows-Live-Plattformen in sämtlichen Belangen überlegen, sei es Bedienung, Aktualität oder Service.

zeitig Intels Spiele-Beauftragter), den Status quo schön: »Verglichen mit dem Konsolenbereich erwirtschaftet der PC-Spiele-Markt mehr als alle Konsolen inklusive der Handhelds zusammen. Während der PC-Markt wächst, erlebt der Konsolenbereich seit Jahren einen leichten Abschwung.« Die Zukunft des PCs als Spieleplattform sieht der PCGA-Boss folglich optimistisch: »Heutzutage sind viele Spiele reine Konsolen-Portierungen. Aber wir glauben, dass viele zukünftige Spiele von DirectX11 profitieren werden.« Statt konkreter Aktionen also: Prinzip Hoffnung.

## Ursachenforschung

Microsofts fehlendes Engagement für den PC als Spieleplattform dürfte vor allem einen finanziellen Grund haben. Denn während der PC ein offenes System ist, kontrolliert der Konzern mit der Xbox 360 eine geschlossene Spieleplattform, bei der mit jedem einzelnen Spiel Geld in die Kassen kommt. Mit PC-Spielen verdient Microsoft keinen Cent. Bei Xbox-360-Titeln wandern pro produzierter Kopie etwa 6 bis 9 Euro in die Taschen des Softwareriesen, selbst bei Spielen fremder Hersteller – pro produzierter Kopie wohlgerne, nicht pro verkaufter. Für Microsoft ist das eine Goldmine. Im ersten Halbjahr wurden in Deutschland laut Media Control 13 Millionen Konsolenspiele verkauft, Microsoft hält dabei einen Marktanteil von etwa 10 Prozent. Wenn Microsoft also an jedem einzelnen Spiel im Schnitt 7 Euro verdient, summiert sich das im ersten Halbjahr 2009 auf insgesamt 9,3 Millionen Euro allein in Deutschland, ganz ohne die unbekannte Summe zwar produzierter, aber nicht verkaufter Einheiten. Und das ist noch nicht alles, denn Xbox-Spieler geben ihr Geld nicht nur für Vollpreis-Programme aus, sondern auch für Download-Titel über Xbox Live Arca-

## Live is Live?

Games for Windows Live und Xbox Live verfolgen beide dasselbe Ziel: Spieler miteinander zu vernetzen, eine Spiele-Datenbank zu führen. Das war's aber schon mit Gemeinsamkeiten.



<b>Multiplayer-Server</b> .....	ja	ja
<b>Freundesliste</b> .....	ja	ja
<b>Gamerscore</b> .....	ja	ja
<b>Automatische Updates</b> .....	ja	ja
<b>Download-Inhalte</b> .....	ja	ja
<b>Intuitive Bedienung</b> .....	nein	ja
<b>Video-on-Demand</b> .....	nein	ja
<b>Arcade-Marktplatz</b> .....	nein	ja
<b>Vollversionen kaufen</b> .....	nein*	ja
<b>Avatar</b> .....	nein	ja
<b>Unterstützte Titel</b> .....	25	>500

\* Implementierung angekündigt





# Games for Windows

SPIELE HARDWARE LIVE ÜBER GFW SUPPORT




# Games for Windows

GAMES LIVE HARDWARE DIRECTX FORUMS COMMUNITY ABOUT GFW SUPPORT



Bewirbt die deutsche Games for Windows Website (links) noch leicht veraltete Spiele wie **Sacred 2** oder **Fallout 3**, ist die internationale Seite mit Batman und Section 8 auf dem aktuellen Stand.

de, kaufen Zusatzmissionen wie **The Ballad of Gay Tony** für **GTA 4**, nutzen den Video-on-Demand-Service oder laden reihenweise Lieder für **Guitar Hero** oder **Rock Band** herunter.

Im Gegensatz zu Sonys Playstation Network bezahlen Sie bei Microsoft nicht direkt mit echtem Geld, sondern müssen erst in eine Zwischenwährung namens Microsoft-Points investieren. Kleines Beispiel: Wenn Sie bei Sony einen Song für **Rockband** herunterladen, zahlen Sie 1,49 Euro. Bei Microsoft kostet der Song 160 Punkte. Die Punkte gibt's aber nicht in flexiblen Beträgen, sondern nur in festen Kontingenten. Für das kleinste Punktepaket bezahlen Sie sechs Euro und erhalten 500 Punkte, ein Euro entspricht demnach 83,3 Punkten. In unserem Beispiel zahlen Sie für das gleiche Lied also etwa 1,86 Euro. Das ist nicht nur teurer, sondern auch undurchsichtiger. Und unflexibel: Weil Sie immer Pakete erwerben müssen, legen Sie mehr Geld an als geplant. Die übrigen 320 MS-Punkte aus unserem Beispiel liegen erst mal brach, bis zum nächsten Einkauf.

Eine dritte Einnahmequelle für Microsoft ist die Live-Gold-Mitgliedschaft. Denn vernetzte Multiplayer-Partien lässt sich Microsoft bezahlen. Auf der Konsole erwerben Sie sich durch das Bezahl-Abo neben dem Recht, online gegen andere Spieler anzutreten, noch einige weitere Privilegien.

All diese Einnahmen bieten sich Microsoft auf dem PC nicht oder nur mit großen Schwierigkeiten, wie es das schnelle Scheitern der Gold-Mitgliedschaften unter Games for Windows Live eindrucksvoll demonstrierte. Unterm Strich sprechen also aus finanzieller und strategischer Sicht viele Gründe für ein Xbox-Engagement und gegen die PC-Spieleplattform. Warum sollte Microsoft Spieler auf dem PC halten wollen, wo doch ein konvertierter Xbox-Nutzer sehr viel lukrativer ist?

## Die Konkurrenz macht Dampf

Dabei ist mit PC-Spielen nach wie vor sehr viel Geld zu verdienen. Allein Valve bietet mit seiner Download-Plattform Steam mittlerweile annähernd 800 Spiele an. Nach Angaben von Branchen-Insidern soll Valve von jedem verkauften Spiel etwa 30 Prozent Provision einstreichen – bei 20 Millionen Nutzern des Dienstes kein schlechtes Geschäft. Zudem erscheinen immer mehr Blockbuster wie **Call of Duty: Modern Warfare 2** nicht nur im Laden, sondern eben auch bei Steam. Für Spieler haben digitale Distributionswege Vorteile, darunter die schnelle Verfügbarkeit, automatische Updates oder die einheitliche Freundesliste über Steam. Allerdings erschwert oder verhindert die Bindung eines Spiels an den Steam-Account auch ein Weiterverkaufen des Titels, ein nicht zu unterschätzender Nachteil.

All das könnte theoretisch auch Games for Windows leisten. Aber es macht nicht den Anschein, dass Microsoft Steam einen leistungsstarken Konkurrenten entgegensetzen möchte. Dazu müsste ein Verantwortlicher genügend Leidenschaft für den PC entwickeln und Geld in die Hand nehmen. So jemand ist nicht in Sicht. Anfang 2009 kam der bisherige Chef der Sparte Games for Windows Live, Chris Early, unter die Räder. Er wurde im Zuge der ersten Entlassungswelle von Microsoft gefeuert.

## Die Zukunft

Indessen zieht sich Microsoft weiter vom PC-Spielemarkt zurück. Im Januar 2009 schlossen die Amerikaner den traditionsreichen PC-Entwickler Ensemble Studios (**Age of Empires**). Im gleichen Monat entließen sie das gesamte Team der PC-exklusiven **Flight Simulator**-Serie. Im Juli zogen sie das heiß erwartete Actionspiel **Alan Wake** vom PC zurück; es soll vorerst ausschließlich für die Xbox 360 erscheinen. Eine PC-freundliche Strategie sieht anders aus.

In der Vergangenheit bewies der Riese aus Redmond mit DirectX und der Xbox, dass er auch im Spielegeschäft bereit und in der Lage ist, seinen Willen durchzusetzen. Wenn Microsoft den PC vernachlässigt, dann darf man also getrost annehmen, dass kein Zufall dahintersteckt, sondern zielgerichtetes Kalkül.

So bleibt PC-Spielern derzeit nur, darauf zu hoffen, dass Microsoft seine Einschätzung des PC-Markt verändert. Unwahrscheinlich ist das nicht, immerhin boomt der PC in Bereichen, die Konsolen wie die Xbox 360 auf absehbare Zeit nicht erreichen werden: bei Online-Rollenspielen, Free2play, Gelegenheitsspielen, vernetzten Programmen. Womöglich gilt also auch diesmal, wie bei Microsoft üblich: Gut Ding will Weile haben. HW



In England oder den USA stehen **Games-for-Windows-Regale** neben denen für die Xbox 360 oder Playstation – in Deutschland meistens nicht.



Ursprünglich sollte **Alan Wake** auch auf dem PC erscheinen – jetzt ist es Xbox-360-exklusiv.







# HALL OF FAME

## Shogun Total War

Verkehrte Welt: Ein kleines englisches Sportspiel-Studio entwickelt einen großen japanischen Strategietitel.

### Deswegen legendär

- ▶ vielschichtige Reichsverwaltung
- ▶ packende Echtzeit-Schlachten
- ▶ taktisch und strategisch fordernd
- ▶ vorbildliche Langzeitmotivation
- ▶ Urvater der erfolgreichen Total-War-Serie
- ▶ Samurai und Ninjas!



Auf der schucklosen **Japankarte** verwalten Sie Ihr Reich.



Ereignisfilm: Ein **Ninja-Attentäter** erledigt einen Feindgeneral.

### Im Budget-Regal

#### Total War Anthology

Inhalt: Shogun Gold  
Medieval Gold  
Rome Gold  
Medieval 2 Gold  
Empire  
Publisher: Sega  
Termin: 27.11.2009  
Preis: 60 Euro  
Wertung: 90 Punkte



Wer kennt es nicht, das Spiel zur Cricket-Weltmeisterschaft 1995? Nun, wohl fast jeder Mensch außerhalb Großbritanniens und seiner Ex-Kolonien. Für das Spiel zur Rugby-WM 1999 dürfte Ähnliches gelten. Die urbritischen Randsporttitel, Auftragsarbeiten für Electronic Arts, entwarf ein englisches Studio, das in seinem Heimatland zwar Erfolge feierte, im Rest der Welt aber unbeachtet blieb. Bis zum Juni 2000, an dem sich sein Name in die Spielehistorie einbrannte, und zwar nicht mit einem urbritischen, sondern mit einem japanischen Programm. Der Name

des Studios: Creative Assembly. Der Name des Spiels: **Shogun**.

### Kind des Booms

Das Strategie-Genre durchlebte Ende der 90er-Jahre die Nachwehen des **Command & Conquer**-Booms, noch immer kamen massig Echtzeit-Titel in den Handel, die sich noch immer ordentlich verkauften. Nach seinen Sporternfolgern wollte Creative Assembly auch in diesem vergleichsweise risikofreien Geschäft mitmischen, schließlich brachten selbst mäßige **C&C**-Klone gutes Geld. So ersannen die Briten **Shogun**, zunächst als Simpeltitel mit 2D-Schlachten, der sich durch sein Japan-Szenario von der Massenkonzurrenz abheben sollte. Im Entwicklungsverlauf wurde **Sho-**

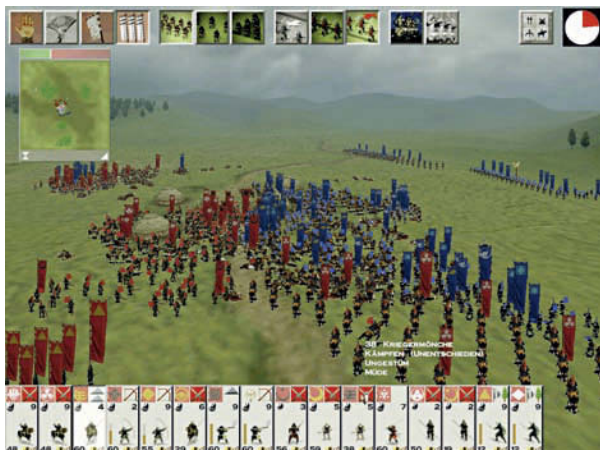
**gun** dann aber schrittweise umfangreicher, komplexer und – dreidimensionaler. Was dann im Juni 2000 in den Händlerregalen landete, hatte mit dem ursprünglichen Simpelskonzept nichts mehr zu tun, sondern war kaum weniger als ein Strategie-Meilenstein.

### Mutter der Serie

**Shogun: Total War** verknüpfte Runden- und Echtzeit-Strategie so klug und motivierend wie kein Spiel zuvor: Auf einer Japankarte verwalteten Sie rundenweise Ihr Reich, rekrutierten Armeen und eroberten Provinzen. Wenn Ihr Heer auf Feinde traf, schlugen Sie 3D-Massenschlachten. Beide Spielmodi griffen nahtlos ineinander, auf der Hauptkarte rekrutierende Bataillone marschierten als Pixelmännchen über die Schlachtfelder. Zugleich erwies sich der Japankrieg als vielschichtig, weil auch Spionage und Ninja-Attentate auf Feindgeneräle wichtig waren. Im Gefecht wirkten sich Wetter, Gelände, Kampfmoral und

Waffengattungen spürbar aus, dank der Nahkamera entstand ein unvergleichliches Feldherrengefühl. Wer einmal an einem Regentag mit Yari-Kavallerie einen Hügel hinabgestürzt ist, um ein Samurai-Regiment zu zersprengen, der weiß, was wir meinen. Diese einzigartige Mischung aus strategischer Japan-Eroberung und Taktikschlachten, die den Spieler zum Kaiser und General in Personalunion beförderte, tröstete auch über die Schwächen hinweg, etwa die dünne Diplomatie und die hakelige Bedienung.

Weil sich **Shogun** gut verkaufte, bekam es zwölf Monate später ein Addon namens **Mongol Invasion** und im Jahr 2002 einen mittelalterlichen Nachfolger: Das grandiose **Medieval** verhalf der bis heute erfolgreichen **Total War**-Serie endgültig zum Durchbruch. **Shogun** hat dafür den Grundstein gelegt. Und dafür gesorgt, dass der Name Creative Assembly auch über urbritische Randsportkreise hinaus berühmt wurde. **GR**



Auf den **3D-Schlachtfeldern** stehen sich hunderte verpixelter 2D-Soldaten gegenüber.

### SHOGUN: TOTAL WAR

STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Electronic Arts  
ENTWICKLER Creative Assembly  
QUELLE Total War Anthology  
SPRACHE Deutsch  
ORIGINALRELEASE 2000  
CA. PREIS 60 Euro  
USK ab 12 Jahren

#### HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S

CPU mit 90 MHz, 16 MB RAM  
Als Teil der Total War Anthology (siehe Kasten oben links) sollte Shogun problemlos unter Windows XP, Vista und Windows 7 laufen.

**FAZIT** Der Grundstein der erfolgreichen Total-War-Serie.







**Daniel Visarius**  
ist gespannt auf den  
DirectX-11-Wettkampf  
zwischen Nvidia und AMD.



**Florian Klein**  
versucht zu Weihnachten  
nicht zu viel Hardware zu  
kaufen.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Spiele-PCs aus der Schachtel... 126  
10 Spiele-PCs  
im Vergleichstest ..... 128  
Windows 7:  
Fragen und Antworten ..... 132

### Tests

Maus: Ozone Smog ..... 138  
22-Zoll-TFT:  
AOC V22+ ..... 138  
23-Zoll-TFT:  
Acer T230H mit Multitouch ... 138

Grafikkarte:  
Colorful iGame  
Geforce GTX 275 ..... 139  
Maus:  
Roccat Kova ..... 139

Tastatur:  
Logitech G110 ..... 139

### Service

Techtelmechtel ..... 140  
Einkaufsführer ..... 142

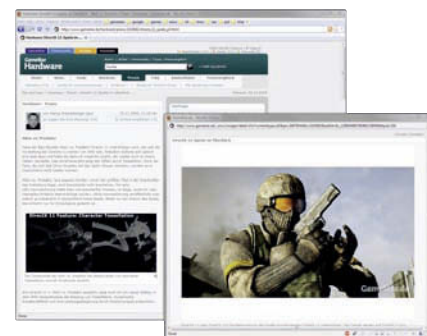
# Hardware & News

## Fertig-PC kaufen?

**Spiele-PCs im Vergleichstest & High-End-Radeon HD 5970.**

Rund 30 Prozent der GameStar-Leser wollen einfach nur spielen und sich nicht mit dem Zusammenbau eines PCs beschäftigen. Andere kaufen durchaus Komplett-PCs, rüsten diese dann aber eigenständig auf, zumal der Einbau einer neuen Grafikkarte oder einer größeren Festplatte auch ohne besondere Hardware-Kenntnisse kein Problem darstellt. Pünktlich zu Weihnachten testet Hendrik im Schwerpunkt **Spiele-PCs fix und fertig** zehn aktuelle Komplettrechner zwischen 1.000 und 1.500 Euro. Neun davon haben eine Grafikkarte der Radeon-HD-5800-Serie und sind in Kombination mit dem vorinstallierten Windows 7 voll DirectX-11-kompatibel. Falls Sie Windows 7 noch nicht kennen, sollten Sie Florians **Fragen & Antworten** zum neuen Betriebssystem lesen. Dort erfahren Sie nicht nur praktische Kniffe, sondern lernen auch die wertvollsten Tastaturkürzel kennen.

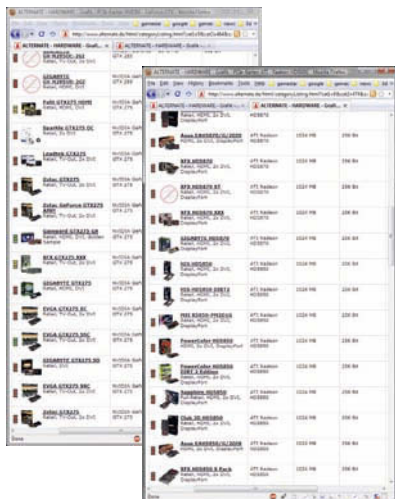
Daniel hat unterdessen die für dieses Jahr letzte, wichtige neue Spieler-Grafikkarte getestet. Die **Radeon HD 5970** hat zwei Grafikprozessoren und 2,0 GByte Videospeicher. Im Vergleich zu den hervorragenden Ein-Chip-Modellen HD 5870 und HD 5850 geht das mit 650 Euro exorbitant teure High-End-Modell allerdings deutlich lauter zu Werke. **DV**



Auf unserer Internetseite unter **GameStar.de Quicklink: 6632** haben wir alle angekündigten **DirectX-11-Spiele** zusammengefasst und deren Technik erläutert.

## Spiele-Grafikkarten so gut wie nicht erhältlich

Seit dem Erscheinen sind AMDs DirectX-11-Karten praktisch nicht verfügbar. An Nvidias Geforce-GTX-200-Karten kommen Spieler noch schlechter ran.



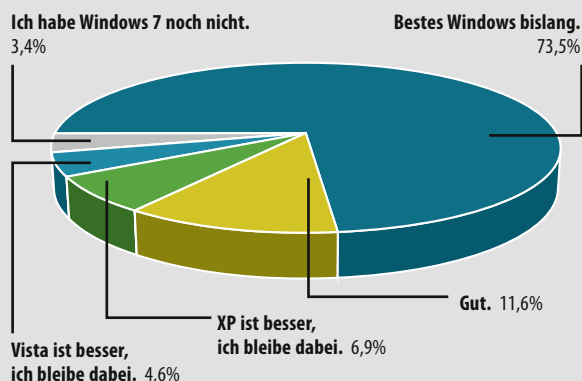
Ein Bild des Grauens auch beim Internet-Versender Alternate.de: Die Nachfrage ist riesig, das Angebot winzig.

Weltweit sind die Grafikkarten knapp – zumindest die für Spieler. Seit Ende September die ersten DirectX-11-Radeons auf den Markt kamen, tröpfeln nur winzige Stückzahlen in den Handel. Radeon HD 5970, HD 5870 und HD 5850 sind derzeit so gut wie nicht zu bekommen. Viele Händler nutzen die Situation aus, indem sie etwa bei der HD 5970 statt der anvisierten 550 Euro lockere 100 Euro mehr verlangen. Grund: Auftragsfertiger TSMC kann nicht genug Chips im benötigten 40-nm-Prozess herstellen. Laut AMD soll sich das zwar in den nächsten Wochen bessern, aber sobald Nvidia seine DirectX-11-Geforce auf den Markt bringt, dürfte sich das Problem wieder verschärfen: Auch Nvidia fertigt seine neuen Karten in 40 nm bei TSMC. Die DirectX-10-Generation mit Geforce GTX 275, GTX 285 und GTX 295 läuft aus und ist schon seit August kaum verfügbar. Spieler müssen derzeit viel Geduld mitbringen, auch beim Kauf eines Komplett-PCs, denn deren Hersteller bekommen ebenfalls kaum Karten. **DV**

## »Wie gefällt Ihnen Windows 7?«

**Drei Viertel aller GameStar.de-Leser halten Windows 7 für das bislang beste Windows-Betriebssystem.**

»Windows 7 ist schneller als Vista und besser als XP«. So das Urteil der Redaktion und auch der GameStar.de-Leser. Eine große Mehrheit hat das neue System bereits installiert und ist davon überzeugt. Nur wenige haben Windows 7 entweder noch nicht oder wollen noch bei einem der beiden Vorgänger bleiben. Zumindest im Fall von Windows XP ist das ein Sicherheitsrisiko. Zwar liefert Microsoft noch Patches aus, das System ist von seiner technischen Grundlage her aber angreifbarer als Vista und 7.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 34.604 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
Colin McRae: Dirt 2	ruckelt unspielbar	1920x1200, sehr hohe Details	1920x1200, sehr hohe Details, 4x AA, 8x AF
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details
GTA 4	ruckelt unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittel, Sicht: 25
Modern Warfare 2	ruckelt stark	1680x1050, hohe Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA, 8x AF

## 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 130 € HD 4890 160 €	HD 4850X2 220 € HD 4870X2 350 €
Radeon HD 5		HD 5750 140 € HD 5770 160 €	HD 5850 280 € HD 5870 380 € HD 5970 650 €
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 920 100 € II X4 940 130 €	II X4 955 180 € II X4 965 150 €
Core 2 Duo	E4300 95 € E4600 100 € E6600 k.A. E7400 100 €	E8200 130 € E8500 150 € E8600 250 €	
Core 2 Quad		Q6600 165 € Q9300 200 €	Q9550 200 € Q9770 1.350 €
Core i5/i7		i5 750 170 €	i7 860 240 € i7 920 250 € i7 870 440 € i7 965 XE 920 €

## 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.

## Prozessor mit 48 Kernen

Intel hat den Prototypen einer 48-Core-CPU vorgestellt, die nicht mehr Strom verbraucht als aktuelle Chips.

Satte 48 Rechenkerne packt Intel auf den Prototypen »Rock Creek«. Die Kerne basieren auf der bekannten Pentium-Architektur und sind daher kompatibel mit gängiger Software. Obwohl Rock Creek wie die aktuellen Core-2- und Core-i-CPU im 45-Nanometer-Verfahren gefertigt wird, soll der Stromverbrauch selbst bei Volllast nicht über 125 Watt steigen und damit auf dem Niveau aktueller High-End-CPU liegen. Das größte Problem, um von den vielen Kernen wirklich zu profitieren, liegt in optimierten Anwendungen – selbst Quad-Core-CPU werden bislang nur von wenigen Programmen genutzt. 2010 will Intel etwa 100 Exemplare des 48-Kerners an Hochschulen und Entwickler verteilen. **FK**

►GameStar.de Quicklink: 6634

## High-End-Spielplatz

Drei gekoppelte TFTs, ein elektrisch einstellbarer Recaro-Sitz, ein Luftreiniger und ein PC im Komplettpaket.

Die Emperor Workstation will sowohl luxuriöser Arbeits- als auch Spielplatz sein. Dafür bringt Hersteller Novelquest drei 19-Zoll-TFTs mit einer (gekoppelten) Auflösung von 3.840 mal 1.024 Pixeln am nach oben schwenkbaren Arm an. Den Edel-Ledersitz

von Recaro können Sie elektrisch an den eigenen Rücken anpassen, eine Vollspektrombeleuchtung simuliert Sonnenlicht und ein integrierter Luftreiniger filtert (laut Hersteller) 99,7 Prozent aller Bakterien aus der Umgebung. Die Ohren verwöhnt ein 5.1-System von Bose, für abwechslungsreiche Aussicht rotiert der Sitz auf Wunsch in acht Stunden ein Mal um die eigene Achse. All das steuern Sie per integriertem 7-Zoll-

Drei TFTs, Ledersitz, eingebaute Luftreinigung – ab 40.000 Dollar.



Touchscreen, ein seitlich montierter, wassergekühlter und geräuschedämmter PC mit Core i7 965 XE, 12,0 GByte RAM sowie zwei GeForce GTX 295 im SLI-Modus komplettiert die Ausstattung – der Preis beginnt bei 40.000 US-Dollar. **FK**

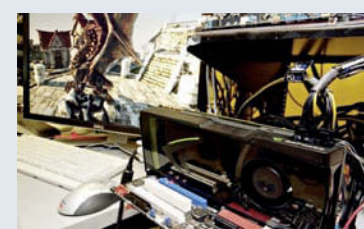
►GameStar.de Quicklink: 6635

## Informationsfetzen zur DirectX-11-GeForce

Auf einer Facebook-Seite veröffentlicht Nvidia Informationshäppchen zu seiner DirectX-11-Grafikkarte mit Fermi-Chip.

Nvidia hat die ersten Bilder einer scheinbar laufenden DirectX-11-GeForce veröffentlicht (rechts). Nach aktuellen Informationen ist der nun GF100 getaufte Grafikchip fertig. Ob aber wie angekündigt noch im Januar entsprechende Grafikkar-

ten in den Handel kommen, ist noch nicht abzusehen. Wenn, dann dürfte es sich lediglich um homöopathische Dosen handeln. Verlässliche Angaben zur Leistung fehlen ohnehin. Viele Anzeichen deuten jedoch darauf hin, dass sie schneller rechnet als die Radeon HD 5870. Ob Nvidia eine Variante mit zwei Chips plant, um die HD 5970 im High-End-Segment zu konkurrenzieren, bleibt weiter unklar. **DV**



Ein **Vorserienmodell** der kommenden GeForce berechnet hier den DirectX-11-Benchmark Unigine.

## Schwerpunkt-Inhalt

Spiele-PCs bis 1.500 Euro im Test ..... 128  
 Windows 7: Fragen und Antworten ..... 132

# Spiele-PCs aus der Schachtel

Nicht jeder Spieler möchte seinen neuen Rechner selbst zusammenschrauben. Komplett-PCs sind da eine echte Alternative zum Eigenbau. Wir testen zehn aktuelle Rechner zwischen 1.000 und 1.500 Euro.

## GameStar.de

Windows-7-  
Themenkanal:  
► Quicklink: 6247  
Radeon-Treiber  
konfigurieren:  
► Quicklink: 6087  
GeForce-Treiber  
konfigurieren:  
► Quicklink: 6504

Vor etwa vier Jahren mussten Spieler für einen echten High-End-Rechner an die 2.000 Euro investieren. Heutzutage bekommen Sie schon für etwa 1.000 Euro einen Spiele-PC der Spitzenklasse. Im direkten Vergleich kosten Fertig-PCs zwar mehr als die Summe der Einzelkomponenten, dafür sind sie aber bereits zusammengebaut, das Betriebssystem ist mit allen nötigen Treibern auf der Festplatte vorinstalliert, bei

guten Herstellern wird der gesamte Rechner auf Stabilität getestet und obendrauf gibt es noch eine beruhigende Garantie – manchmal sogar mit 24 Monaten Vor-Ort-Abholservice.

Welcher Hersteller das beste Paket aus Spieleleistung, stabilem Betrieb und sauberer Software-Installation schnürt, das testen wir in diesem Hardware-Schwerpunkt. Zehn Fertig-PCs von Arlt, Atelco, Hardware4u.net, HP,

Grey, One, XMX, Ultraforce und Wortmann haben wir dazu auf den GameStar-Prüfstand gestellt.

## Das Testfeld

In einen spieleauglichen Fertig-PC ab 1.000 Euro gehört mittlerweile ein schneller Vierkernprozessor. Alle Hersteller im Test setzen dabei entweder auf Intels Core i7 oder den Core i5. AMDs maximal 150 Euro teurer Phenom II X4 liefert zwar nach wie vor viel

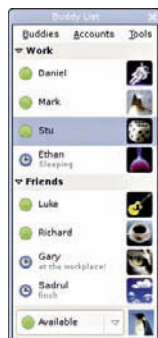
Leistung fürs Geld, ist aber im Konkurrenzvergleich zu langsam und eher in 500-Euro-PCs zu Hause (siehe Einkaufsführer). Unabhängig von der CPU können Sie 4,0 GByte Arbeitsspeicher erwarten. Weniger rentiert sich nur bei besonders kleinen Budgets, auch weil alle Rechner in unserem Test mit Windows 7 Home Premium 64 Bit ausgestattet sind und somit die vollen 4,0 GByte (oder mehr) nutzen können.

## Die besten Tools für jeden PC



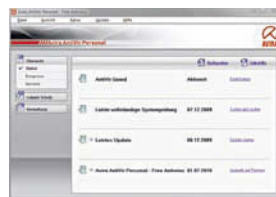
### Browser: Firefox

Die große Mehrheit der User auf GameStar.de und in der Redaktion surft mit Firefox. Der relativ schlanke Open-Source-Browser lässt sich über Extensions fast beliebig erweitern.



### Messenger: Pidgin

Der kostenlose Messenger unterstützt derzeit zwölf Netzwerke, darunter ICQ, MySpace, Jabber, MSN und Google Talk. Per Plug-In können Sie die starke »Off-the-Record-Messaging«-Verschlüsselung hinzuschalten.



### Virens Scanner: Avira AntiVir

Die in Windows 7 eingebaute Firewall ist ganz ordentlich. Diesen Virens Scanner sollten Sie aber unbedingt zusätzlich installieren. Die Free-Version von Avira Antivir hat eine der besten Erkennungsraten.



### MP3-Player: Winamp

Mit dem MP3-Boom Ende der 1990er-Jahre wurde Winamp bekannt. Heute unterstützt die vielseitige Software neben Musik auch Videos und bietet eine handliche Medienbibliothek.



### Video-Player: VLC

Vor einiger Zeit ist die Open-Source-Software VLC bei Version 1.0 angekommen. Das Programm verträgt fast jedes Medienformat und funktioniert auch als Streaming-Server (und -Client).





An eine der wichtigsten Faustregeln bei der Konfiguration eines Komplett-PCs halten sich längst nicht alle Hersteller: Die Kosten der Grafikkarte sollten auf keinen Fall weniger als ein Drittel des PC-Verkaufspreises betragen, andernfalls sind Prozessor- und Grafikleistung außer Balance. Bei einem 1.000-Euro-PC entspricht das mindestens 333 Euro. Wenn wir ausgehend von diesem Betrag eine empfehlenswerte Grafikkarte einkreisen, führt uns das zur rund 380 Euro teuren DirectX-11-Platine Radeon HD 5870. Zwar verbauen die meisten Hersteller in unserem Test diese Grafikkarte oder das 300-Euro-Modell Radeon HD 5850, nur liefern können Sie zumeist nicht. Die Firma One zum Beispiel warnte Anfang Dezember bei der Bestellung eines PCs mit Radeon-HD-5800-Karte vor der eingeschränkten Verfügbarkeit. Weil die GeForce-Konkur-

renz GTX 275 und GTX 285 kaum besser erhältlich und noch dazu erheblich langsamer ist, müssen Grafikkarten- und Komplett-PC-Käufer derzeit viel Geduld mitbringen. Der einzige Rechner mit GeForce-Grafikkarte stammt von HP, kostet 1.300 Euro und baut auf eine in dieser Preisklasse weit unterdimensionierte GeForce GTX 260 (150 Euro). Für 1.500 Euro verkaufen andere Hersteller bereits Crossfire-Konfigurationen mit zwei Radeon HD 5870 und bauen eventuell noch ein Blu-ray-Laufwerk ein.

### Checkliste PC-Kauf

Achten Sie beim Kauf eines neuen PCs vor allem auf Prozessor, Grafikkarte und Arbeitsspeicher. Bei der Orientierung helfen unsere Selbstbau-PC-Vorschläge aus dem Einkaufsführer hinten im Heft oder unter [GameStar.de-Quicklink: 6630](http://GameStar.de-Quicklink:6630). Grundsätzlich müssen Sie

für einen spiele-tauglichen Rechner wenigstens 500 Euro anlegen. Dafür können Sie mindestens einen Core 2 Duo, einen Athlon II X4 oder einen Phenom II X3 und mindestens 2,0, aber besser 4,0 GByte Arbeitsspeicher erwarten. Als Grafikkarte sollten Sie nichts unterhalb einer GeForce GTX 260 oder einer Radeon HD 4870 akzeptieren. Vermehrt bieten die Hersteller zu diesem Preispunkt auch die günstigen DirectX-11-Grafikkarten Radeon HD 5770 und HD 5750 an, wobei letztere unterm Strich zu wenig Spieleleistung bietet.

Ab einem Systempreis von 1.000 Euro bekommen Sie eine schnelle Quad-Core-CPU mit mindestens 4,0 GByte RAM und einer DirectX-11-Grafikkarte wie der Radeon HD 5850 oder gar HD 5870. Wenn Sie bis zu 1.500 Euro investieren, sollten Sie keinen Rechner ohne X-Fi-Soundkarte kaufen, die der Onboard-Lösung weit überlegen ist und besonders räumliche Klangkulissen aufbaut. Nur bloß keine X-Fi-Audio, denn die beherrscht nicht den bestmöglichen Soundstandard.

Falls Sie beabsichtigen, den neuen PC künftig selbst aufzurüsten, sollten Sie das Mainboard genau unter die Lupe nehmen. Wir empfehlen Platinen auf Basis von Intel-, Nvidia- oder AMD-Chipsätzen. Alle Nvidia-Chipsätze und einige Intel-Boards unterstützen SLI, Crossfire funktioniert auf AMD- sowie Intel-Untersätzen. Für nähere Informationen (Wie viel Speichersteckplätze sind noch frei? Welche CPU kann ich maximal einbauen?) ist der Verkäufer der richtige Ansprechpartner. Wenn der Ihre Fragen nicht beantworten kann, wählen Sie besser ein Geschäft mit kompetentem Ansprechpartner.

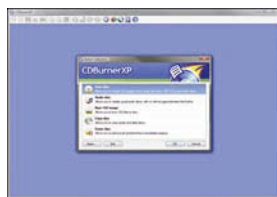
Ferner sollte Ihr neuer PC DVDs auch brennen und nicht nur lesen können. Ob Sie ein Blu-ray-Laufwerk brauchen, müssen Sie individuell entscheiden. Spiele werden vorerst nicht auf Blu-ray erscheinen, da zum einen die Herstellungskosten noch sehr hoch sind und zum anderen nur wenige PCs Blu-rays abspielen können. Die Frage ist: Wollen Sie Blu-ray-Filme am PC schauen oder auch Blu-rays brennen?

Beim Betriebssystem sollten Sie Windows Vista links liegen lassen und nur Windows-7-Systeme kaufen, es sei denn, der jeweilige Hersteller bietet ein kostengünstiges Upgrade auf Windows 7 an. Wir empfehlen in jedem Fall die 64-Bit-Version, weil sie nur damit mehr als 3,0 GByte Arbeitsspeicher nutzen können. Häufig gestellte Leserfragen zu Windows 7 beantworten wir im Rahmen dieses Schwerpunkts auf zwei Seiten.

### So testen wir

Die versammelten Fertig-PCs testen wir mit dem vorinstallierten Windows-7-Betriebssystem. Um Chancengleichheit zu gewährleisten, haben wir die Grafikkartentreiber aber auf den aktuellsten Stand gebracht, auf gegebenenfalls veraltete Software weisen wir im Test gesondert hin. Die Performance messen wir mit **Crysis** und **Far Cry 2** jeweils in 1680 mal 1050 und in 1920 mal 1200 Pixeln mit und ohne vierfache Kantenglättung sowie achtfachem anisotropem Texturfilter.

Die Spieleleistung hat einen Anteil von 40 Prozent an der Gesamtnote. Ausstattung und Technik (Verarbeitung, Bedienung) fließen mit je 20 Prozent in das Endergebnis ein. Lautstärke und Aufrüstbarkeit gewichten wir mit jeweils 10 Prozent. DV



#### Brenner: CDBurnerXP

Diese kostenlose Software kann deutlich mehr als die in Windows eingebaute Funktion, unter anderem beliebige Image-Dateien brennen und Cue-Sheets in ISO-Images umwandeln.



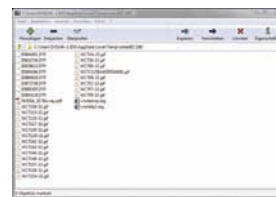
#### Bilddetrachter: XnView

Unter den kostenlosen Bilddetrachtern ist der Allesversther XnView mit Sicherheit einer der schnellsten. Eine praktisch gleichwertige, aber etwas langsamere Alternative ist IrfanView.



#### PDF-Betrachter: Foxit

Adobes PDF-Reader ist ein Schwergewicht. Die meisten brauchen längst nicht alle Funktionen und sind deshalb beim schnellen und ebenfalls kostenlosen Foxit Reader besser aufgehoben.



#### Archiv-Programm: 7-Zip

Von Haus aus kann Windows nur Zip-Dateien entpacken. Daneben gibt es mit 7z und Rar weitere durchaus verbreitete Formate. 7-Zip kennt sie alle und nutzt Mehrkernprozessoren effektiv.



#### Online-Spielkauf: Steam

Um Modern Warfare 2 zu spielen, brauchen Sie Steam. Viele Titel gibt es zudem nur über die Vertriebsplattform von Valve. Ob es einem passt oder nicht – Steam gehört heutzutage auf jeden Spiele-PC.

# Spiele-PCs bis 1.500 Euro

Ob zwei Grafikkarten, Blu-ray-Laufwerke oder riesiger Arbeitsspeicher – zehn Spiele-PCs bis 1.500 Euro zeigen: High-End muss nicht mehr viel kosten.

Wenn Sie einen 22- oder einen 24-Zoll-Monitor zu Hause stehen haben, können Sie bedenkenlos zu jedem der getesteten PCs greifen, Leistung ist meist im Überfluss vorhanden. Lediglich die beiden Geräte von HP und Atelco schwächeln, da sie mit GeForce GTX 260 und Radeon HD 5770 auf vergleichsweise kraftlose Grafikkarten bauen. Das übrige Testfeld setzt auf die brandneuen DirectX-11-Karten Radeon HD 5850, HD 5870 und HD 5970. Konkurrenzlos ist Intel in diesem Vergleichstest. Kein einziger PC setzt auf AMDs Phenom-Prozessoren, alle nutzen aktuelle Core-i5- oder Core-i7-Chips.

## 1. Platz Hardware4u.net Gamers Dream Rev. 3.1 Air X

Der schnellste PC im Test überzeugt mit perfekter Verarbeitung und flüsterleisem Betrieb.

Wie schon im letzten PC-Vergleichstest (Ausgabe 06/2008) setzt sich Hardware4u.net erneut an die Spitze des Testfeldes. Im 1.500 Euro teuren **Gamers Dream Rev. 3.1 Air X** rechnen zwei von 725/4.000 auf 920/5.000 MHz übertaktete Radeon HD 5850 mit modifizierten Lüftern. Zusammen mit dem von 2,66 auf 4,0 GHz stark beschleunigten Takt des Vierkern-Prozessors Core i5 750 arbeitet der 1.500-Euro-PC selbst für 30-Zoll-Auflösungen mit aktivierten Bildverbesserungen schnell genug. **Crysis** läuft mit ruckelfreien 61,2 Bildern pro Sekunde in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung.

Abseits der reinen Spieleleistung beeindruckt uns der besonders sorgfältige Aufbau. Das schlichte Lian-Li-Gehäuse ist vollständig gedämmt, sämtliche Kabel wurden sauber verlegt und sogar die ohnehin recht leisen Radeon-Kühler gegen schweigsame Musashi-Modelle von Scythe aus-

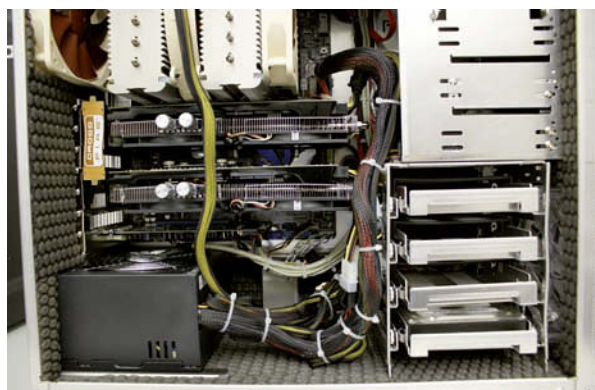
getauscht. Die 1,0 TByte große Festplatte hat der Hersteller verständlicherweise aber nicht partitioniert. Ebenfalls verzichten müssen Sie auf ein Blu-ray-Laufwerk und mitgelieferte Eingabegeräte, dafür verwöhnt eine X-Fi-Soundkarte mit exzellentem Raumklang. Zudem gibt's noch die Vollversionen von **Dirt 2** und **H.A.W.X.** Alles in allem ist der extrem schnelle und flüsterleise **Gamers Dream Rev. 3.1 Air X** verdienter Testsieger.

## 2. Platz Grey Computer Combat Ready i5 750 HD 5870 CF

Im martialischen Cooler-master-Gehäuse schuftet potente Hardware, die hörbar gekühlt wird.

Setzt Hardware4u.net bei unserem Testsieger **Gamers Dream Rev. 3.1 Air X** noch auf Understatement, so wirkt der **Combat Ready i5 750 HD 5870 CF** von Grey Computer alles andere als unscheinbar. Im riesigen Cooler-master-Gehäuse arbeiten zwei Radeon HD 5870 im Crossfire-Verbund zusammen mit 4,0 GByte RAM und einem auf 4,0 GHz übertakteten Core i5 750. Wie zu erwarten, fordert selbst **Crysis** dem 1.500-Euro-Rechner nicht alles ab, auch 30-Zoll-Auflösungen wie 2560x1600 mit Bildverbesserung bringen den **Combat Ready i5 750 HD 5870 CF** nicht an die Leistungsgrenze. Im Gegensatz zum **Gamers Dream Rev. 3.1 Air X** drehen die Lüfter aber hörbar auf, um die Abwärme aus dem Gehäuse zu transportieren. Unter Vollast erhitzt sich die CPU trotz massiver Übertaktung nur auf 64° C, es gäbe also noch Raum für weitere Taktsteigerungen oder gedrosselte Ventilatoren.

Mit der Ausstattung kann uns Grey Computer nicht ganz überzeugen. Zwar liegt dem sehr guten **Dirt 2** noch ein Eingabegeräte-Set bei, dafür verzichtet der Hersteller auf eine richtige Sound-



Für Ruhe im Spiele-PC sorgt neben leisen Lüftern auch ein **komplett gedämmtes Gehäuse** wie beim Gamers Dream Rev. 3.1 Air X von Hardware4u.net.

karte, Blu-ray oder mehr Speicherplatz – denn mit 500 GByte fasst die Festplatte am wenigsten im ganzen Testfeld, auch ein zweites Laufwerk fehlt. Wer mag, kann sich aber all das im Online-Shop gegen Aufpreis hinzukonfigurieren. Unterm Strich bietet der **Combat Ready i5 750 HD 5870 CF** eine Menge Spieleleistung in einem riesigen Gehäuse.

## 3. Platz XMX Core i7 HD 5870

Umfangreiche Ausstattung gepaart mit hoher Spieleleistung und ausgereifter Technik – ein guter dritter Platz für den **XMX Core i7 HD 5870**.

Bei der Ausstattungsliste des 1.500 Euro teuren **XMX Core i7 HD 5870** bleiben fast keine Wünsche offen: Vom Blu-ray-Laufwerk über WLAN bis hin zu zwei Festplatten und einer X-Fi-Soundkarte ist alles an Bord – nur auf extra Eingabegeräte müssen Sie verzichten. Auch bei der Hardware erlaubt sich XMX keine Patzer. Ein auf 3,6 GHz übertakteter Core i7 920, 6,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Radeon HD 5870 verstecken sich im Xigmatek-Gehäuse. Während die Konkurrenz auf die günstigeren Core-i5- und -i7-Prozessoren für den Sockel 1156 setzt, verbaut XMX den teuren Sockel 1366 mit Intels X58-Chipsatz.

Bei der Spieleleistung kann der **XMX Core i7 HD 5870** zwar nicht mit der (übertakteten) Konkurrenz von Hardware4u.net, Grey Computer, Arlt oder Ultraforce mithalten, liefert aber immer noch mehr als ausreichende Leistung für Bildschirmauflösungen bis 2560x1600. Wer später Aufrüsten will, hat dank dreier freier RAM-Bänke und zweier unbelegter PCIe-Slots Platz genug – die PCI-Steckplätze sind hingegen besetzt.

## 4. Platz One Core i5 HD 5870

Trotz des mit 1.000 Euro vergleichsweise günstigen Preises hält der **Core i5 HD 5870** von One mit der Konkurrenz Schritt – mit ein paar Abstrichen.

Mit 1.000 Euro gehört der **One Core i5 HD 5870** zu den günstigsten Testgeräten und spielt zumindest bei der Leistung weit vorn mit. Der Core i5 750 sorgt zusammen mit 4,0 GByte RAM und der Radeon HD 5870 für ruckelfreies Spielvergnügen. **Crysis** läuft in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung mit annähernd 50 Bildern pro Sekunde. Auch mit zukünftigen Titeln wird der One-PC kaum Schwierigkeiten bekommen, schließlich ist er vollständig DirectX-11-kompatibel (wie bei jedem anderen Test-PC ist Windows 7 Home Premium vorinstalliert).



Bei der Ausstattung müssen Sie auf eine richtige Soundkarte ebenso verzichten wie auf Eingabegeräte, dafür verbaut One ein WLAN-Adapter genauso wie ein Blu-ray-Laufwerk, das auch DVDs brennen kann. Als Vollversion liegt nur **Anno 1404** mit im Karton, ein Steam-Gutschein für **Dirt 2** fehlt trotz verbauter Radeon HD 5870. Wer will, kann den **Core i5 HD 5870** tüchtig erweitern. Im Gehäuse ist noch reichlich Platz vorhanden und auch das Mainboard bietet genügend freie Steckplätze. Bei der Lautstärke hält sich der One-PC zwar zurück, ist aber auch im Office-Betrieb stets leicht hörbar. Vor allem die Festplatte nervt dauerhaft mit lauten Zugriffsgeräuschen.

### 5. Platz Arlt XPC Individual

**Einziger PC im Test mit der Doppel-Radeon HD 5970, doch bei Ausstattung und Lautstärke patzt der Arlt XPC Individual.**

Als einer der wenigen Hersteller übertaktet Arlt den eigenen PC nicht, dennoch bringt der 2,8 GHz schnelle Core i7 860 im **XPC Individual** mehr als genug Leistung. So beschleunigt er zusammen mit der Doppel-Radeon **Crysis** auch in 1920x1200 mit 4xAA und 8xAF auf annähernd 65 Bilder pro Sekunde. Wer noch mehr Performance aus der Maschine rauskitzeln will, muss selbst übertakten, verliert dann aber die Garantie. Spielraum dafür ist vorhanden, denn auch unter Volllast bleibt der Prozessor mit 50° C stets kühl.

An Speicherplatz wird es dem **XPC Individual** in absehbarer Zeit wohl nicht mangeln, denn mit zwei Festplatten à 1,0 Terabyte bietet Arlt den größten digitalen Stauraum im Test. Im Gegensatz dazu streicht der Hersteller an anderer Stelle. Zwar liefert Arlt **Colin McRae Dirt 2** und **Battleforge** als Vollversionen mit, dafür finden Sie aber weder ein Blu-ray-Laufwerk noch eine richtige Soundkarte, ein zweites Laufwerk oder Eingabegeräte im Lieferumfang. Auch bei der Lautstärke patzt der Arlt-PC: Schon im Leerlauf rauschen die Lüfter hörbar vor sich hin. Wenn Sie ein Spiel starten, drehen die Rotoren nochmals deutlich auf, und kopiert dann das DVD-Laufwerk zusätzlich noch Daten, ist es endgültig vorbei mit Ruhe.

### 5. Platz Ultraforce i5 750 – ATI HD 5870 XFIRE

**Im riesigen Gehäuse des i5 750 – ATI HD 5870 XFIRE stecken leistungsfähige Komponenten – aber auch lärmende Lüfter.**

Trotz oder gerade wegen der niedrigen Prozessor-Temperatur von maximal 49° C unter Last rauschen die Lüfter im **i5 750 – ATI HD 5870 XFIRE** meist deutlich hörbar vor sich hin. Auch bei DVD-Zugriffen müssen die Ohren ein lautes Rauschen ertragen.

Wen die Lautstärke nicht stört, der bekommt mit dem 1.500 Euro teuren **i5 750 – ATI HD 5870 XFIRE** einen extrem schnellen PC mit zwei Radeon HD 5870 im Crossfire-Verbund sowie einem von 2,66 auf 3,2 GHz übertakteten Core i5 750 und 4,0 GByte Arbeitsspeicher. Auf eine umfangreiche Ausstattung müssen Sie hingegen verzichten, so ist weder ein Blu-ray-Laufwerk noch eine X-Fi-Soundkarte oder eine zweite Festplatte verbaut. Dafür können Sie mit dem beigelegten DirectX-11-Spiel **Dirt 2** direkt durchstarten.

Als einziger Hersteller im Testfeld partitioniert Ultraforce die Festplatte in zwei Teile. So bleiben auch nach einer Windows-Neuinstallation alle wichtigen Daten auf der zweiten Partition unberührt. Für Umbau- und Erweiterungsmaßnahmen bieten sowohl Gehäuse als auch Mainboard genügend freie Steckplätze. Wer der Hardware beim Arbeiten zuschauen will, kann das Innere des PCs durch das kleine Fenster im Seitenteil betrachten.

### 7. Platz Grey Computer Combat Ready i5 750 HD 5850

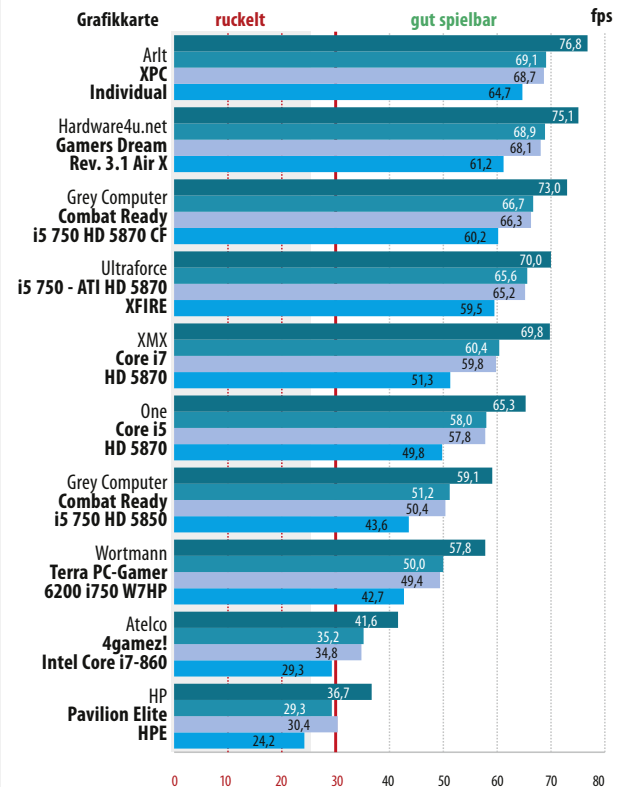
**Schnell, aber laut – so lautet unser Fazit zum übertakteten 1.000-Euro-PC Combat Ready i5 750 HD 5850 von Grey Computer.**

Auch eine einzelne Radeon HD 5850 hat im Verbund mit einem schnellen Prozessor genügend Leistung für alle aktuellen und kommenden Spiele. Zwar lässt Grey Computer im 1.000 Euro teuren **Combat Ready i5 750 HD 5850** die Grafikkarte unangetastet, jagt im Gegensatz aber den Core i5 750 von 2,66 auf nun 3,6

### Crysis, DX10, hohe Details

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

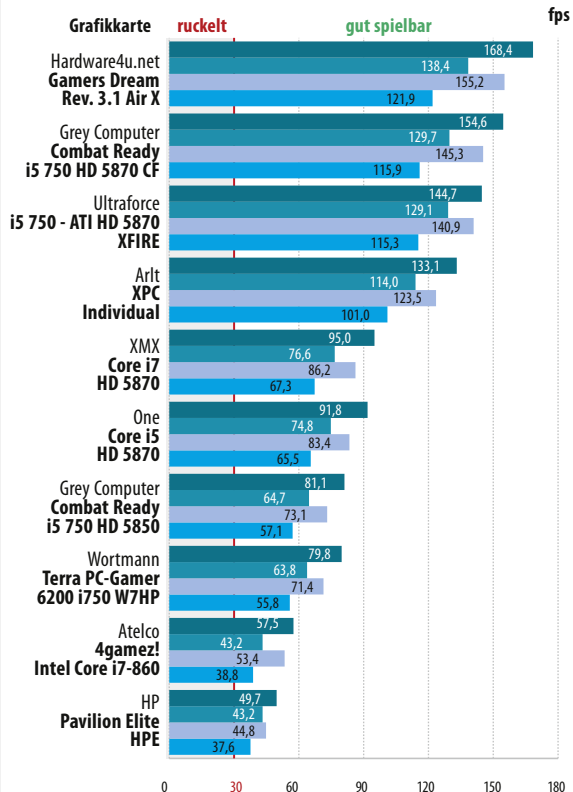
■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4xAA / 8xAF

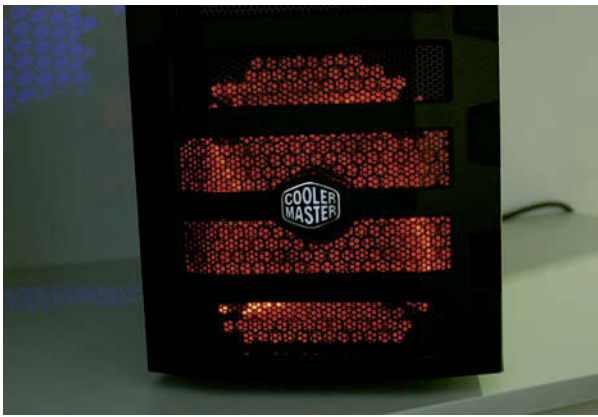


### Far Cry 2, DX10, maximale Details

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4xAA / 8xAF





**Leuchtende PCs sind mittlerweile out.** Selbst wenn die Lüfter wie hier bei Arlt und Grey rot strahlen – per Aus-Knopf herrscht wieder Dunkelheit.

GHz hoch. Ergebnis: **Crysis** läuft in 1920x1200 und aktivierten Bildverbesserungen mit 43,6 Bildern pro Sekunde. Weniger anspruchsvolle Spiele wie **Far Cry 2** liefern in der gleichen Auflösung sogar 57,1 fps. Im Preis enthalten sind neben der Vollversion **Dirt 2** noch ein Satz unspektakulärer Stan-

dard-Eingabegeräte von Logitech. Extras wie eine richtige Soundkarte, Blu-ray oder ein zweites Laufwerk fehlen hingegen.

Hauptproblem des **Combat Ready i5 750 HD 5850** ist seine relativ hohe Grundlautstärke. Schon im Leerlauf rauschen die Lüfter hörbar vor sich hin, nur um

sich unter Last noch deutlicher bemerkbar zu machen. Wer die vorhandenen Lüfter gegen leisere Modelle tauschen will, hat im großen Xigmatek-Gehäuse viel Platz zum Schrauben.

## 8. Platz Wortmann Terra PC-Gamer 6200 i750 W7HP

**Schnörkellos, ohne Übertaktung und mit kleinem Micro-ATX-Board geht der Terra PC-Gamer 6200 i750 W7HP im Testfeld unter.**

Wie der Rechner von One kostet der **Terra PC-Gamer 6200 i750 W7HP** von Wortmann auch 1.000 Euro, kann den Vergleich mit der Konkurrenz aber nicht für sich entscheiden. Vor allem die fehlende Übertaktung und das nur eingeschränkt aufrüstbare Mainboard kosten wichtige Punkte.

In der wichtigsten Disziplin, der Spieleleistung, gibt sich der

Wortmann-PC allerdings keine Blöße. Auch mit dem **Terra PC-Gamer 6200 i750 W7HP** spielen Sie aktuelle Spiele problemlos in maximalen Einstellungen.

Problematisch wird es, wenn Sie aufrüsten wollen, denn im kleinen Gehäuse ist kaum Platz, und auch das Micro-ATX-Board bietet wenige Möglichkeiten für zusätzliche Steckkarten. Hinzu kommt die schwache Ausstattung ohne Blu-ray-Laufwerk, WLAN oder richtige Soundkarte. Auch Freunde eines leisen PCs werden mit dem **Terra PC-Gamer 6200 i750 W7HP** kaum glücklich, weil die Lüfter unter Last unangenehm hochfrequent pfeifen.

## 9. Platz Atelco 4gamez! Intel Core i7-860

**Atelco liefert mit dem 4gamez! Intel Core i7-860 einen soliden**

## Testergebnisse

	1	2	3	4	5
					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Hersteller / Preis</b>	Hardware4u.net / 1.500 Euro	Grey Computer / 1.500 Euro	XXM / 1.500 Euro	One / 1.000 Euro	Arlt / 1.500 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Prozessor / Sockel	Core i5 750 @ 4,0 GHz / Sockel 1156	Core i5 750 @ 4,0 GHz / Sockel 1156	Core i7 920 @ 3,6 GHz / Sockel 1366	Core i5 750 / Sockel 1156	Core i7 860 / Sockel 1156
Mainboard / Chipsatz	Asus P7P55D Pro / Intel P55	Gigabyte GA-P55-UD6 / Intel P55	Asus P6T Deluxe V2 / Intel X58	Asus P7P55D Pro / Intel P55	MSI P55-GD65 / Intel P55
3D-Karte / Videospeicher	2x Radeon HD 5850 / 2x 1,0 GByte	2x Radeon HD 5870 / 2x 1,0 GByte	Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	Radeon HD 5970 / 2x 1024 MB
Arbeitsspeicher / Festplatte	4,0 GByte DDR3 / 1.000 GByte	4,0 GByte / 500 GByte	6,0 GByte / 2x 1.000 GByte	4,0 GByte / 1.000 GByte	4,0 GByte / 2x 1.000 GByte
DVD-ROM / Brenner	DVD-Brenner	DVD-Brenner	Blu-ray-Laufwerk + DVD-Brenner	Blu-ray-Laufwerk + DVD-Brenner	DVD-Brenner
<b>Bewertung</b>					
<b>Spieleleistung 40%</b>	<b>40/40</b>	<b>39/40</b>	<b>36/40</b>	<b>36/40</b>	<b>39/40</b>
Pro & Kontra	+ schnellster PC im Test + genügend Leistung für AA / AF + schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11	+ extrem schnell + stets genügend Leistung für AA / AF + schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11	+ sehr schnell + genügend Leistung für AA / AF + oft schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11	+ sehr schnell + genügend Leistung für AA / AF + oft schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11	+ extrem schnell + stets genügend Leistung für AA / AF + schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11
<b>Ausstattung 20%</b>	<b>17/20</b>	<b>16/20</b>	<b>19/20</b>	<b>17/20</b>	<b>16/20</b>
Pro & Kontra	+ Vollversionen Dirt 2 und H.A.W.X. + X-Fi + kein Blu-ray + keine Eingabegeräte + nur ein Laufwerk	+ Vollversion Dirt 2 + Maus und Tastatur dabei + kleine Festplatte + nur ein Laufwerk + nur Onboard-Sound	+ Blu-ray + Vollversion Anno 1404 + WLAN + zwei HDDs + X-Fi-Soundkarte + keine Eingabegeräte	+ Blu-ray-Laufwerk + Vollversion Anno 1404 + WLAN + nur Onboard-Sound + keine Eingabegeräte	+ zwei HDDs + Dirt 2 und Battleforge + kein Blu-ray + nur ein Laufwerk + nur Onboard-Sound
<b>Technik 20%</b>	<b>20/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>
Pro & Kontra	+ komplett gedämmt + alle Lüfter geregelt + sehr aufgeräumt + voll DX11-kompatibel	+ aufgeräumt + voll DX11-kompatibel + riesiges Gehäuse + nicht gedämmt	+ sehr aufgeräumt + voll DX11-kompatibel + solides Gehäuse + nicht gedämmt	+ sehr aufgeräumt + solides Gehäuse + voll DX11-kompatibel + nicht gedämmt	+ ordentliche Verkabelung + voll DX11-kompatibel + riesiges Gehäuse + nicht gedämmt
<b>Lautstärke 10%</b>	<b>9/10</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>	<b>6/10</b>	<b>5/10</b>
Pro & Kontra	+ nahezu unhörbar, auch unter Last + Laufwerke entkoppelt + Laufwerk leise ... + aber nicht unhörbar	+ leicht hörbar in 2D + kaum lauter unter Last ... + aber hörbar + Laufwerk rauscht hörbar	+ leise in 2D + Laufwerk leise + leicht hörbar unter Last	+ nur leicht hörbar im Office + kaum lauter unter Last ... + aber hörbar + Festplatte laut	+ rauscht schon im Leerlauf hörbar + deutlich hörbar unter Last + DVD-Laufwerk vibriert hörbar
<b>Aufrüstbarkeit 10%</b>	<b>7/10</b>	<b>10/10</b>	<b>8/10</b>	<b>10/10</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	+ viel Raum für Laufwerke + 2 RAM-Slots frei + kein PCI-Slot mehr frei + teils schwer aufzurüsten	+ viel Raum für Laufwerke + zukunftsichere Standards + 4 RAM-Slots frei + 1 PCIe-Slot frei + 1 PCI-Slot frei	+ viel Raum für Laufwerke + 3 RAM-Slots frei + 2 PCIe-Slots frei + kein PCI-Slot frei	+ viel Raum für Laufwerke + 1 PCIe-Slot frei + 2 PCI-Slots frei + 2 RAM-Slots frei	+ viel Raum für Laufwerke + 1 PCIe-Slot frei + 2 PCI-Slots frei + 2 RAM-Slots frei + teils schwer aufzurüsten
<b>Fazit</b>	Der Gamers Dream Rev. 3.1 Air X beeindruckt mit immenser Spieleleistung und flüsterleisem Betrieb. Klarer Testsieger!	Um die enorme Leistung des Combat Ready i5 750 HD 5870 CF zu kühlen, laufen die Lüfter stets hörbar. Bastler haben viel Platz.	Umfangreiche Ausstattung mit Blu-ray-Laufwerk, WLAN und X-Fi-Soundkarte. Unter Last drehen die Lüfter aber auf.	Für 1.000 Euro ein attraktiver PC mit hoher Spieleleistung, Blu-ray-Laufwerk und WLAN – eindeutiger Preis-Leistungs-Sieger!	Zwar liefert der Arlt-PC eine Menge Leistung, vor allem bei der Ausstattung und der Lautstärkeentwicklung fällt der Rechner aber ab.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Gut</b>	<b>Ausreichend</b>
	<b>93</b>	<b>89</b>	<b>87</b>	<b>86</b>	<b>86</b>



### PC mit unterdimensionierter Grafikkarte und nur durchschnittlicher Ausstattung.

Im Konkurrenz-Vergleich mit den anderen 1.000-Euro-PCs verliert der Atelco **4gamez! Intel Core i7-860** vor allem bei der Spieleleistung. Die verbaute Radeon HD 5770 ist selbst mit dem starken Prozessor im Rücken einfach nicht schnell genug. Zwar spielen Sie auch mit dieser Konfiguration inklusive 8,0 GByte Arbeitsspeicher **Crysis** und **Far Cry 2** in 1920x1200 ruckelfrei. Sobald Sie aber Bildverbesserungen hinzuschalten, sinkt die Framerate teils unter die 30-fps-Marke – hier würde eine HD 5850 oder HD 5870 deutlich mehr leisten.

Auch bei der Ausstattung verliert Atelco gegen die Konkurrenz: Liefert One im Preis-Leistungs-Sieger **Core i5 HD 5870** noch WLAN und Blu-ray mit, finden Sie in der Packung des **4gamez! Intel Core i7-860** lediglich das solide

Eingabegeräte-Set **MK300** von Logitech. Im Gegenzug peppt der Hersteller den PC mit 8,0 GByte Arbeitsspeicher und einer 1.500 GByte großen Festplatte auf – vergisst aber das Einrichten von Partitionen. Bei der Lautstärke haben wir hingegen wenig zu meckern. Zwar läuft der Atelco-PC nicht flüsterleise, nervt aber auch unter Last nicht mit permanentem Dauer-Rauschen.

### 10. Platz HP Pavilion Elite HPE

**Dem einzigen PC mit Nvidia-Karte bleibt nur der letzte Platz – der Pavilion Elite HPE von HP.**

Im HP **Pavilion Elite HPE** (1.300 Euro) sorgt ein 2,8 GHz schneller Core i7 860 für genügend Rechenleistung, wird in Spielen aber durch die nicht mehr ganz taufrische GeForce GTX 260 ausgebremst. Zwar verfügt die GeForce



Der bärenstarke, ausladende und recht leise Prozessor-Kühler **Prolimatech Megahalems** kommt in mehreren Test-Rechnern zum Einsatz.

mit 1.792 MByte über mehr Videospeicher als die meisten anderen Karten im Testfeld, das ändert aber nichts an der vergleichsweise schwachen Performance. Selbst in 1680x1050 kommt der **Pavilion Elite HPE** in **Crysis** an seine Grenzen, da helfen auch keine 8,0 GByte Arbeitsspeicher.

Ohne DirectX-11-Unterstützung sowie mit nur mäßiger Verarbeitung kann der HP-Rechner der Konkurrenz nicht viel entgegenzusetzen. Einzig der recht leise Betrieb und die Ausstattung mit Blu-ray-Laufwerk und soliden Eingabegeräten retten den **Pavilion Elite HPE** ins Mittelmaß. **HW**

5



#### i5750-ATI HD 5870XFIRE

Hersteller / Preis

Ultraforce / 1.500 Euro

#### Technische Angaben

Prozessor / Sockel

Core i5 750 @ 3,2 GHz / Sockel 1156

Mainboard / Chipsatz

Gigabyte P55-UD4 / Intel P55

3D-Karte / Videospeicher

2x Radeon HD 5870 / 2x 1,0 GByte

Arbeitsspeicher / Festplatte

4,0 GByte / 1.000 GByte

DVD-ROM / Brenner

DVD-Brenner

#### Bewertung

##### Spielleistung 40%

Pro & Kontra

39/40

extrem schnell + stets genügend Leistung für AA / AF + schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11

##### Ausstattung 20%

Pro & Kontra

15/20

Vollversion Dirt 2 + kein Blu-ray + nur ein Laufwerk + nur Onboard-Sound

##### Technik 20%

Pro & Kontra

17/20

aufgeräumt + voll DX11-kompatibel + riesiges Gehäuse + nicht gedämmt

##### Lautstärke 10%

Pro & Kontra

5/10

rauscht schon im Leerlauf hörbar + hörbar unter Last + DVD-Laufwerk rauscht hörbar

##### Aufrüstbarkeit 10%

Pro & Kontra

10/10

viel Raum für Laufwerke + zukunftssichere Standards + 2 RAM-Slots frei + 1 PCI-Slot frei

#### Fazit

Trotz Übertaktung bleibt der schnelle Ultraforce stets kühl. Geräuschempfindliche Naturen sollten sich allerdings woanders umsehen.

Preis/Leistung

Ausreichend

86

7



#### Combat R. i5750HD 5850

Grey Computer / 1.000 Euro

Core i5 750 @ 3,6 GHz / Sockel 1156

Gigabyte GA-P55-UD6 / Intel P55

Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

4,0 GByte / 500 GByte

DVD-Brenner

34/40

schnell + genügend Leistung für AA / AF + teils schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11

16/20

Vollversion Dirt 2 + Maus und Tastatur dabei + kein Blu-ray + nur ein Laufwerk + nur Onboard-Sound

18/20

sehr aufgeräumt + voll DX11-kompatibel + solides Gehäuse + nicht gedämmt

5/10

rauscht schon im Leerlauf hörbar + hörbar unter Last + Laufwerk rauscht hörbar

9/10

viel Raum für Laufwerke + 2 RAM-Slots frei + 1 PCIe-Slot frei + 2 PCI-Slots frei + teils schwer aufzurüsten

Der zweite Grey-Rechner im Test liefert für 1.000 Euro viel, patzt aber mit hörbaren Lüftern und kurzer Ausstattungsliste.

Befriedigend

82

8



#### Terra 6200i750W7HP

Wortmann / 1.000 Euro

Core i5 750 / Sockel 1156

Gigabyte GA-P55M-UD2 / Intel P55

Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

8,0 GByte DDR3 / 1.000 GByte

DVD-Brenner

34/40

schnell + genügend Leistung für AA / AF + teils schnell genug für 30-Zöller + auch in DirectX 11

15/20

Maus und Tastatur dabei + nur Onboard-Sound + keine Vollversionen + nur ein Laufwerk

15/20

ordentliche Verkabelung + voll DX11-kompatibel + Plastikgehäuse + Micro-ATX-Board + nicht gedämmt

7/10

leise + Laufwerk leise + rauscht unter Last hochfrequent

8/10

viel Raum für Laufwerke + zukunftssichere Standards + PCIe- & PCI-Slot frei + teils schwer aufzurüsten

Mit dem Terra PC-Gamer 6200 bietet Wortmann einen soliden Rechner mit genügend Leistung für die kommenden Spielekracher.

Befriedigend

79

9



#### 4gamez! Core i7-860

Atelco / 1.150 Euro

Core i7 860 / Sockel 1156

ASUS P7P55D / Intel P55

Radeon HD 5770 / 1,0 GByte

8,0 GByte / 1.500 GByte

DVD-Brenner

30/40

flott bis 1920x1200 + von AA / AF teils überfordert

16/20

solide Maus und Tastatur dabei + viel RAM + kein Blu-ray + nur ein Laufwerk + nur Onboard-Sound

17/20

aufgeräumt + voll DX11-kompatibel + solides Gehäuse + nicht gedämmt

7/10

nur leicht hörbar in 2D + kaum lauter unter Last ... + aber hörbar

8/10

viel Raum für Laufwerke + 1 PCIe-Slot frei + 3 PCI-Slots frei + kein RAM-Slot frei + teils schwer aufzurüsten

Wie die HP-Konkurrenz ist auch der Atelco-PC zu langsam für sein Geld, da helfen weder der leise Betrieb noch die solide Ausstattung.

Ausreichend

78

10



#### Pavilion Elite HPE

HP / 1.300 Euro

Core i7 860 / Sockel 1156

MSI Indio / Intel P55

GeForce GTX 260 / 1.792 MByte

8,0 GByte DDR3 / 1.000 GByte

Blue-ray-Laufwerk inkl. DVD-Brenner

29/40

flott bis 1680x1050 + von AA / AF teils überfordert + kein DirectX 11

16/20

Blu-ray-Laufwerk + Maus und Tastatur dabei + nur Onboard-Sound + nur ein Laufwerk

13/20

aufgeräumt + kleines Micro-ATX-Board + Plastikgehäuse + nicht gedämmt + nicht voll DX11-kompatibel

8/10

leise, auch unter Last + Laufwerk leise ... + aber nicht unhörbar

6/10

viel Raum für Laufwerke + kein PCI-Slot mehr frei + nur ein PCIe-Slot + teils schwer aufzurüsten

HPs Pavilion Elite HPE hinkt ohne DirectX 11 und mit nur mittelmaßiger Grafikleistung dem restlichen Testfeld deutlich hinterher.

Mangelhaft

72

# Windows 7: Fragen & Antworten

Windows 7 macht einiges anders als die Vorgänger. Wir beantworten die häufigsten Leserfragen und geben praktische Tipps für einen reibungslosen Start.



Windows Easy Transfer hilft Ihnen beim Übertragen Ihrer persönlichen Einstellungen auf einen Windows-7-PC.

## Datenumzug organisieren

❖ Wie übertrage ich meine Daten und gespeicherten Spielstände am besten von Windows XP oder Vista auf Windows 7?

❖ Falls Ihre Daten wie Dokumente, Fotos oder Musik auf Ihrem Windows-Laufwerk liegen, kopieren Sie diese auf eine separate Festplatte oder zumindest Partition. Gespeicherte Spielstände aktueller Titel finden Sie meist im Ordner »Eigene Dateien« unter »My Games«. Teils legen die Spiele dort aber auch eigene Ordner mit Spielständen und Einstellungen an. Wenn Sie keinen passenden Ordner für eines Ihrer Spiele unter »Eigene Dateien« sehen, finden Sie die Spielstände häufig im Installationsordner des Spiels. Jetzt müssen Sie die Spielstände und Daten nur noch in die entsprechenden Ordner Ihrer frischen Windows-7-Installation verschieben.

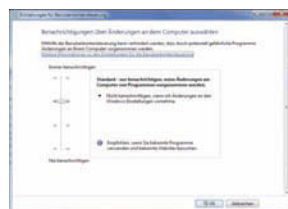
Steam-Benutzer sollten zudem das Installationsverzeichnis von Steam kopieren, da sie sich so den erneuten Download der Titel sparen. Tipp: Falls Sie unter Windows 7 nicht wissen, wohin mit den gesicherten Spielständen, starten Sie den entsprechenden Titel und speichern Sie Ihren Fortschritt ein Mal. Nun sollte das Spiel auch einen Ordner an der passenden Stelle angelegt haben, in den Sie die Spielstände kopieren können. Wer auch Be-

nutzerkonten und Programme samt deren Einstellungen von seinem alten System auf Windows 7 übertragen will, kann das von Microsoft bereitgestellte Tool »Windows Easy Transfer« nutzen. Allerdings gibt es da einiges zu beachten, was Ihnen unser ausführlicher Online-Artikel unter ► [Quicklink: 6448](#) erklärt.

## Zugangskontrolle konfigurieren

❖ Die Benutzerkontensteuerung UAC (User Access Control) hat mich schon bei Windows Vista durch die steten Nachfragen genervt. Wie deaktiviere ich sie?

❖ Nach den vielen Beschwerden über zu häufige Nachfragen hat Microsoft die Benutzerkontensteuerung UAC bei Windows 7 spürbar gezügelt. Außerdem können Sie nun vier Stufen unterschiedlicher Sensibilität definieren. Die reichen von der kompletten Deaktivierung der Benutzerkontensteuerung über eine UAC-Nachfrage nur dann, wenn Programme etwas am System ändern, wahlweise mit oder ohne Abblenden des Desktops (Stufe 2 und 3). In der restriktivsten Stufe verlangt die Benutzerkontensteuerung schließlich eine Bestätigung bei jeder Änderung inklusive denen der Windows-Einstellungen (Stufe 4, entspricht Vista-Standard). Um die UAC-Stufe zu ändern, öffnen Sie in der »Systemsteuerung« den Punkt »System und Sicherheit« und wählen unter »Wartungscenter« den Punkt »Einstellungen der Benutzerkontensteuerung ändern«.



Die Benutzerkontensteuerung ist nun einfacher und detaillierter konfigurierbar.


## Programme an die Taskleiste heften

❖ Ich möchte meine häufig benutzten Programme gerne von der neuen Taskbar aus starten. Wie bekomme ich eine entsprechende Verknüpfung in die Leiste, da die Symbole nicht mehr automatisch dort erscheinen?

❖ Ziehen Sie das gewünschte Programmsymbol einfach aus dem Startmenü auf die neue Taskleiste und wählen Sie »Programm anheften«. Unerwünschte Symbole entfernen Sie per Rechtsklick und »Programm von der Taskleiste lösen« wieder.

## Anwendungen zwei Mal starten

❖ Wie starte ich beispielsweise Firefox zwei Mal mithilfe der neuen Taskbar? Wenn ich ein zweites Mal auf das Symbol in der Taskleiste klicke, wird nur das Browser-Fenster aktiviert.

❖ Um ein Programm ein zweites Mal zu starten, klicken Sie dazu entweder mit der rechten Maustaste auf das Symbol in der Taskleiste und wählen Sie den obersten Eintrag »Firefox«, oder Sie halten  gedrückt und klicken mit links auf das Firefox-Symbol in der Windows-7-Taskbar. Nun öffnet Windows 7 eine zweite Instanz des jeweiligen Programms.

## Schnellstartleiste wiederherstellen



Mir fehlt die gewohnte Schnellstartleiste in Windows 7. Kann ich sie wieder aktivieren?

❖ Ja. Zunächst müssen Sie dafür in einem Explorer-Fenster unter »Organisieren/Ordner und Suchansichten« die Schaltfläche »Ansicht« wählen. In den erweiterten Einstellungen wählen Sie »Aus-

geblendete Dateien, Ordner und Laufwerke anzeigen«. Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Taskleiste und wählen »Symbolleiste/Neue Symbolleiste«. Navigieren Sie im sich nun öffnenden Fenster zum Ordner »C:\Benutzer\Ihr Benutzername\AppData\Roaming\Microsoft\Internet Explorer\Quicklaunch« und drücken Sie »Ordner auswählen«. Über die rechte Maustaste erreichen Sie das Kontextmenü der Taskleiste. Entfernen Sie das Häkchen bei »Taskleiste fixieren«, packen Sie die neu geschaffene »Quick Launch«-Leiste (rechts in der Taskbar) an der gepunkteten Linie und ziehen Sie größer. Klicken Sie mit rechts darauf und entfernen Sie die Häkchen bei »Text anzeigen« und »Titel anzeigen«. Passen Sie Ihre neu geschaffene Schnellstartleiste nun wie gewohnt an und fixieren Sie sie abschließend wieder.

## Sprunglisten richtig ausnutzen

❖ Die Taskbar-Sprunglisten zum Öffnen häufig genutzter Dokumente im passenden Programm sind ja sehr praktisch, allerdings funktionieren sie nicht mit jedem Programm. Was läuft schief?

❖ Viele Entwickler haben die Möglichkeiten der Sprunglisten noch nicht in ihre Software integriert. Mit zunehmender Verbreitung von Windows 7 werden aber immer mehr Entwickler ihre Programme entsprechend anpassen und die Funktionen nachrüsten. Zumindest die häufig genutzten Dokumente oder Websites können Sie aber an die meisten Programmsymbole in der Taskleiste anheften und so komfortabel öffnen. Ziehen Sie dazu den Link, die Playlist-Datei oder das Dokument einfach auf das Programmsymbol in der Taskleiste. Per Rechtsklick öffnen Sie nun die Datei bequem im entsprechenden Programm.



## Systemtray konfigurieren

❖ Das Systemtray von Windows 7 versteckt standardmäßig Programmsymbole, die ich häufig brauche. Wie kann ich die ständig anzeigen lassen?

❖ Klicken Sie mit links auf das Pfeilsymbol links neben dem Systemtray und wählen Sie »Anpassen«. Nun können Sie entscheiden, welche Programmsymbole Windows 7 immer anzeigt und für welche nur Benachrichtigungen erscheinen oder welche sogar ganz deaktiviert werden.

## Datei-Endungen einblenden

❖ Windows 7 verschluckt wie die Vorgänger die Datei-Endungen bekannter Formate. Wie blende ich die wieder ein?

❖ Um bei Dateien auf einen Blick zu erkennen, welchen Typs sie sind, klicken Sie im Explorer auf »Organisieren/Ordner und Suchoptionen« und wählen Sie den Reiter »Ansicht«. Dort entfernen Sie das Häkchen bei »Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden« und die Endungen werden wieder angezeigt.

## Medien-Bibliotheken konfigurieren

❖ Was sind die neuen Bibliotheken in Windows 7 und was bringen sie im Alltag?

❖ Bibliotheken sind keine Ordner im herkömmlichen Sinn, son-

dern eine Sammlung an Verknüpfungen zu den eigentlichen Dateien. So können Sie in der Bibliothek »Musik« etwa alle Ihre Lieder und Alben sammeln, auch wenn diese an ganz unterschiedlichen Orten gespeichert sind – etwa auf einer anderen Partition, einer externen Festplatte oder sogar im Netzwerk. Wenn Sie dann beispielsweise neue Musik in einen der überwachten Ordner kopieren, wird die Bibliothek automatisch aktualisiert. Eigene Bibliotheken legen Sie mit der Schaltfläche »Neue Bibliothek« an, unter »Eigenschaften« können Sie festlegen, ob diese wie die Standardbibliotheken stets im Explorer angezeigt werden.

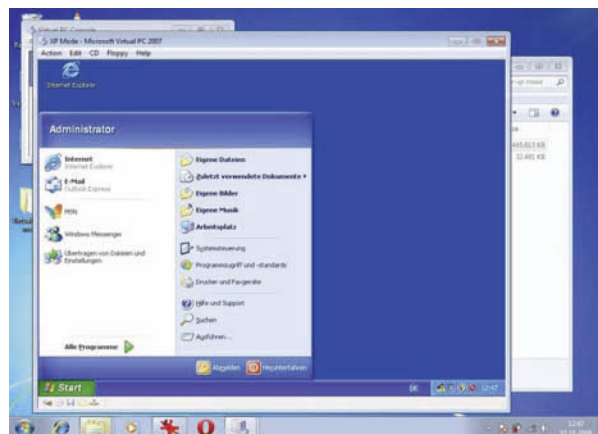
## Windows-XP-Modus

❖ Mit dem XP-Modus sollen auch ältere Programme unter Windows 7 laufen, die sonst Probleme machen. Wie aktiviere ich den Modus, und kann ich damit auch alte Titel spielen?

❖ Im Gegensatz zum XP-Kompatibilitätsmodus, den alle Windows-7-Versionen beherrschen (Rechtsklick auf das Programmsymbol, »Eigenschaften/Kompatibilität«), ist der XP-Modus ein komplettes Windows XP, das in einem simulierten PC auf Ihrem Rechner läuft. Dazu müssen Sie das kostenlose Virtual PC 2007 sowie ein Image von Windows XP bei Microsoft herunterladen ▶ Quicklink: 6625. Nach der Installation können Sie nun den virtuellen XP-PC wie ein gewöhnliches Programm über das Startmenü öffnen. Damit funktionieren auch betagte Programme, bei denen der Kompatibilitätsmodus von Windows 7 versagt. Ältere 3D-Spiele starten aufgrund der fehlenden 3D-Beschleunigung des virtuellen XP-Rechners allerdings nicht, höchstens bei 2D-Titeln kann das klappen. Voraussetzung für den XP-Modus ist allerdings eine CPU mit Virtualisierungstechnik sowie Windows 7 Ultimate, Professional oder Enterprise, die Home-Versionen unterstützen den XP-Modus nicht.

## Microsoft-Anwendungen deaktivieren

❖ Wie kann ich Standard-Anwendungen von Microsoft wie et-



Im XP-Modus stellt Ihnen Windows 7 einen virtuellen XP-PC zur Verfügung.

wa den Internet Explorer dauerhaft deaktivieren?

Unter »Systemsteuerung/Programm deinstallieren« finden Sie links in der Leiste den Punkt »Windows-Funktionen deaktivieren«. Im sich öffnenden Menü entfernen Sie den Haken bei den unerwünschten Programmen oder Funktionen, und nach einem Neustart ist der Internet Explorer deaktiviert, wie unten zu sehen. Setzen Sie den Haken wieder, ist Windows 7 nach einem weiteren Neustart wieder komplett.



Windows-Komponenten wie den Internet Explorer 8 können Sie bei Windows 7 komplett deaktivieren.

## Ruhezustand statt Herunterfahren

❖ Wie ändere ich die Standardaktion der Beenden-Schaltfläche von Windows 7?

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Start-Knopf und wählen Sie »Eigenschaften«. Im Reiter »Startmenü« finden Sie ein Auswahlmü, wo Sie die »Standardaktion für Herunterfahren« auswählen können. Wir empfehlen Ihnen den »Ruhezustand«. Gegenüber dem Herunterfahren des PCs verbraucht der nicht spürbar mehr Strom, da er nur den Inhalt des Arbeitsspeichers auf die Festplatte schreibt. Das Aufwachen aus dem Ruhezustand ist dafür deutlich schneller. **FK**

## Nützliche Tastaturkürzel

### Ordner und Dateien organisieren

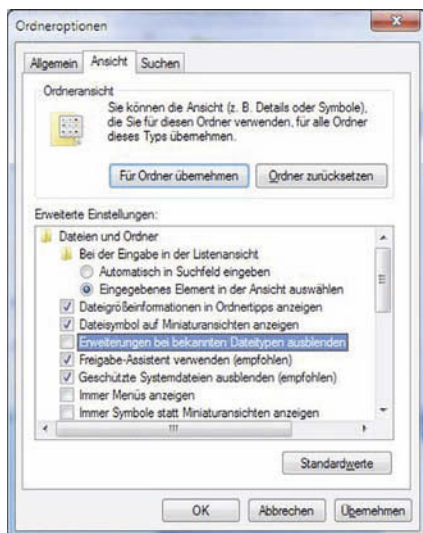
Neues Fenster öffnen	Strg + N
Neuen Ordner erstellen	Strg + Shift + N
Durch Ansichten schalten/Zoom	Strg + Mausrad
Rückgängig machen einer Aktion	Strg + Z
Wiederholen einer Aktion	Strg + Y
Alles auswählen	Strg + A
Auswahl kopieren	Strg + C
Auswahl ausschneiden	Strg + X
Auswahl einfügen	Strg + V
Maximieren/Minimieren des aktiven Fensters	F11
Dateien/Ordner umbenennen	F2
Löschen	Entf
Löschen ohne Papierkorb	Shift + Entf
Mehrere Dateien einzeln wählen	Strg + linke Maustaste
Alle Dateien zwischen Auswahl	Shift + linke Maustaste

### Windows-Shortcuts

Anzeigen des Desktops	Strg + D
Öffnet Dialogfeld »Ausführen«	Strg + R
Öffnet die Suche	Strg + F
Öffnet ein Programm aus der Taskleiste	Strg + Zahl
Öffnet den Explorer	Strg + E
Admin-Modus	Strg + Shift + Programmsymbol
Öffnet das Startmenü	Strg + Esc
Öffnet den Taskmanager	Strg + Shift + Esc
Zwischen Optionen durchschalten	Tab
Ausführen unterstrichener Option	Alt + Buchstabe
Markieren eines Kontrollkästchens	Space
Programm beenden	Alt + F4

### Fenster organisieren

Aero Flip 3D	Alt + F5
Wechsel zwischen aktiven Programmen	Alt + Tab
Alle Fenster transparent	Alt + F5
Fenster maximieren	Alt + F7
Fenster am linken Rand maximieren	Alt + F7
Fenster am rechten Rand maximieren	Alt + F7
Fenster minimieren	Alt + F7
Alle Fenster bis auf aktives minimieren	Alt + Pos1



Datei-Endungen sollten Sie immer einblenden.



# Radeon HD 5970 im Test

AMD verbaut auf seinem neuen **DirectX-11-Spitzenmodell** Radeon HD 5970 zwei Grafikchips mit insgesamt 640 Shader-Prozessoren und 2,0 GByte Videospeicher. GameStar testet zwei Hersteller-Platinen der derzeit schnellsten Grafikkarte.

## gamestar.de

- Mehr Benchmarks  
► Quicklink: 6621
- DirectX 11 im Detail  
► Quicklink: 6472
- Alles über AMD Eyefinity  
► Quicklink: 6471
- Der ultimative Radeon-Treiber-Guide  
► Quicklink: 6087
- Radeon-HD-Karten übertakten  
► Quicklink: 5831

Ab sofort hat AMD die weltweit schnellste Grafikkarte im Programm. Die **Radeon HD 5970** überholt den bisherigen Performance-Platzhirsch GeForce GTX 295 problemlos: In unserem Test bespielt die DirectX-11-Karte auch 30-Zoll-Monitore mit 2560x1600 und vierfacher Kantenglättung jederzeit mit mindestens 50 Bildern pro Sekunde, mehr Power gibt's zurzeit nirgends. Auf der 31 cm langen Leiterplatte arbeiten zwei Radeon-HD-5870-Chips mit je 320 Shadern und 1,0 GByte Speicher im Crossfire-Modus. Die Taktraten liegen mit 725 MHz (Chip) und 4.000 MHz (Speicher) auf dem Niveau der HD 5850.

Mangels echter Konkurrenz aus dem GeForce-Lager vergleichen wir die **Radeon HD 5970** (600 Euro) mit Crossfire-Konfigurationen aus zwei Radeon HD 5870 (760 Euro) beziehungsweise aus zwei HD 5850 (560 Euro).

Ob die neue High-End-Radeon auch bei Lautstärke und Stromverbrauch genauso gut abschneidet wie die starken Ein-Chip-Modelle, klärt unser Test.

## Die Radeon HD 5970

Die **HD 5970** basiert auf zwei RV870-Cypress-Chips, denen je 1,0 GByte Speicher zur Seite stehen. Im Vergleich zur pfeilschnellen Ein-Chip-Karte HD 5870 wurden die Taktfrequenzen für Chip und GDDR5-Speicher von 850/4.800 MHz auf die eher konservativen 725/4.000 MHz einer HD 5850 abgesenkt. Dafür können die Grafikchips auf die vollen 320 Shader zurückgreifen (auf der HD 5850 sind lediglich 288 von 320 Shadern freigeschaltet).

Durch den Crossfire-Aufbau zeigt auch die **HD 5970** die typischen Nachteile von Multi-GPU-Systemen, also Karten mit mehreren Grafikchips. Problem Nummer

1: Bei Bildwiederholraten von weniger als 40 Frames stört ein leichtes Ruckeln, weil die einzelnen Bilder in unregelmäßigen Abständen an den Monitor geschickt werden. In unserem Test-Parcours rechnet die **HD 5970** jedoch schnell genug, sodass wir dort keine Mikroruckler ausmachen konnten. Wer aber besonders feine Kantenglättung aktivieren oder auf mehr als einem Monitor spielen will, der bringt auch die **HD 5970** in den 30-fps-Bereich. Und vor allem kommende Spiele mit höheren Hardware-Anforderungen könnten die Problematik verschärfen. Der eigentliche Skandal: Mikroruckler sind ein alter Hut, und trotzdem scheint weder Nvidia noch AMD daran gelegen zu sein, dieses für High-End-Karten eigentlich unverzeihliche Manko endlich auszumerzen. Auf Rückfrage bei AMD heißt es lapidar: »Wir arbeiten dran, es hat

aber nicht die höchste Priorität.« Problem Nummer 2: Ohne spezielle Unterstützung durch den Treiber oder das jeweilige Spiel liegt der zweite Grafikchip in vielen Fällen brach, die Leistung des 600-Euro-Boliden liegt dann in den Regionen einer 5870 für 400 Euro. Immerhin reagieren AMD und Nvidia mittlerweile relativ kurzfristig mit Treiber-Updates, wenn ein Spiel noch nicht mit Crossfire oder SLI funktioniert.

## Stotter-Motor

**Daniel Visarius:** Seit 2004 (SLI) beziehungsweise 2005 (Crossfire) gibt es Systeme mit mehreren Grafikkarten. Allein wegen der hohen Kosten sind solche Konfigurationen ein absoluter Luxus, pures High-End, die Formel 1 unter den Spiele-Grafikkarten. Für so viel Geld erwarten die wenigen Käufer aber genau wie bei einem Ferrari höchste Qualität, die sie bei SLI und Crossfire jedoch nach wie vor nicht bekommen. Sobald ich das Potenzial der Radeon HD 5970 abrufe, etwa über die wunderschöne Supersampling-Kantenglättung, schafft die Karte (verständlicherweise) keine 80 oder 100 fps mehr, sondern nur noch 30, 40 oder 50. Eigentlich genügt das für flüssiges Spielen, aber die hässlichen Mikroruckler lassen das Ganze wirken wie 20 oder 25 fps. Dieses Problem sollten AMD und Nvidia schleunigst in den Griff kriegen.



daniel@gamestar.de

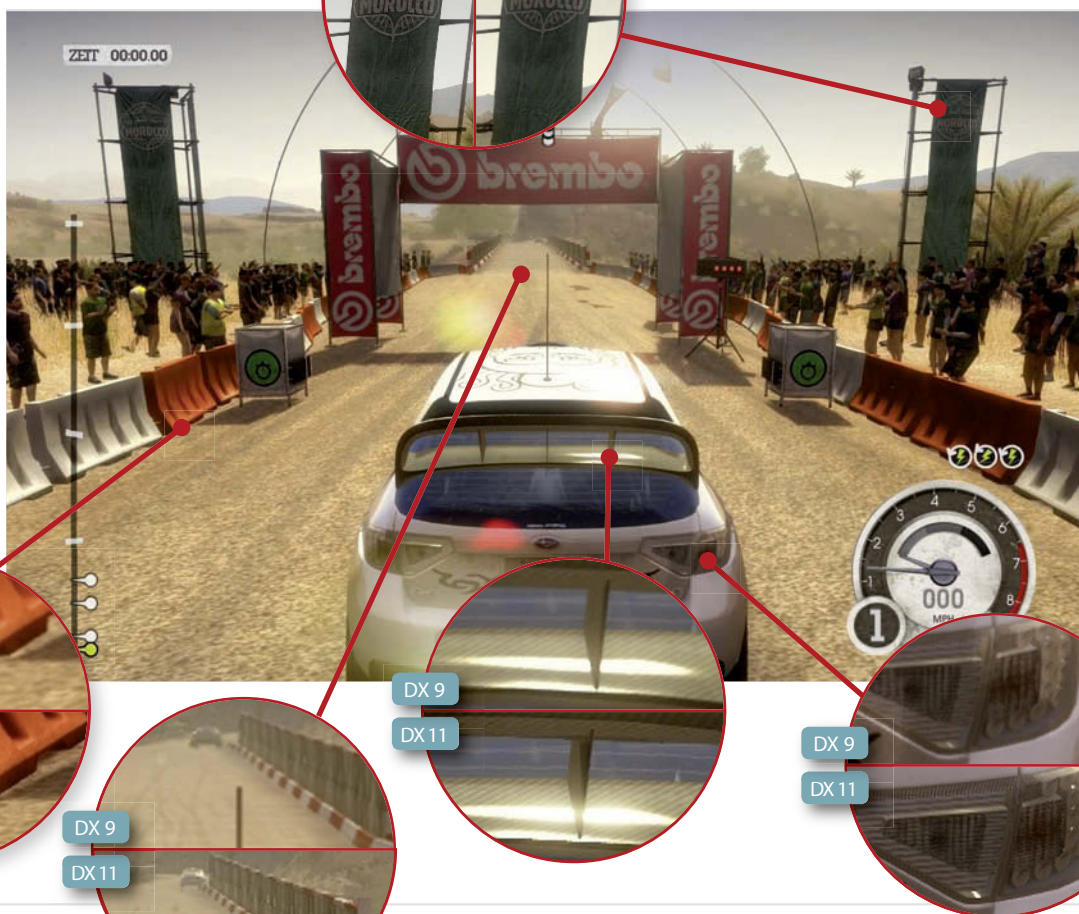
## Radeon-HD-5000-Serie im Vergleich

	Radeon HD 5970	Radeon HD 5870	Radeon HD 5850	Radeon HD 5770	Radeon HD 5750
<b>Chip</b>	RV870 Hemlock	RV870 Cypress	RV870 Cypress	RV870 Juniper	RV870 Juniper
<b>Chiptakt</b>	725 MHz	850 MHz	725 MHz	850 MHz	700 MHz
<b>Shader</b>	2x 320	320	288	160	144
<b>Textureinheiten</b>	2x 80	80	72	40	36
<b>Speicher</b>	2x 1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR5
<b>Speichertakt</b>	4.000 MHz	4.800 MHz	4.000 MHz	4.800 MHz	4.600 MHz
<b>Speicher-Interface</b>	2x 256 Bit	256 Bit	256 Bit	128 Bit	128 Bit
<b>Preis</b>	600 Euro	400 Euro	300 Euro	160 Euro	140 Euro



## DirectX 11 in Colin McRae: Dirt 2

Der Entwickler Code-masters hat Dirt 2 mit DirectX 11 grafisch auf Hochglanz poliert. Auf den ersten Blick fallen die Unterschiede zu DirectX 9 kaum ins Auge. Im Detail bringt DirectX 11 eine glaubwürdigere Ausleuchtung und ein schärferes Bild durch besseres Post-Processing. Weil Dirt 2 kein DX 10 unterstützt, haben wir die Test-Benchmarks mit DX 9 durchgeführt. Im Schnitt erreicht die HD 5970 unter DX 9 118,6 fps, unter DX 11 immer noch flüssig spielbare 67,0 fps.



### DirectX 11 & Eyefinity

Die Neuerungen von DirectX 11, darunter die bessere Unterstützung von Mehrkern-CPU's und Tessellation, haben wir bereits im Test der **Radeon HD 5870** in Ausgabe 11/2009 eingehend erläutert; geändert hat sich seitdem nichts. Bei der Mehrschirmtechnik Eyefinity hingegen schon: Mit der **HD 5970** können Sie gleichzeitig Crossfire und Eyefinity benutzen, also bis zu drei 30-Zoll-TFTs in einer Gesamtmaximalauflösung von 7680x1600 ansteuern. Crossfire mit zwei einzelnen Karten funktioniert dagegen derzeit nur mit einem TFT. Laut AMD soll sich das aber mit einem Treiber-Update ändern.

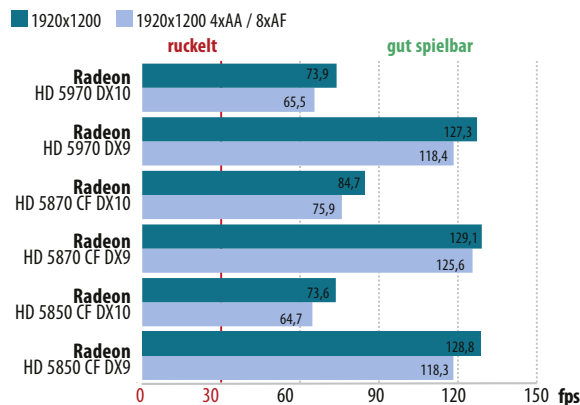
Anders als bei HD 5870 und HD 5850 verzichtet AMD bei der **HD 5970** unverständlicherweise auf die HDMI- und Displayport-Ausgänge. Nach wie vor gibt es zwar zwei DVI-Anschlüsse, aber außerdem nur einen Mini-Displayport (passende Adapter auf den normalen Displayport-Ste-

cker liegen unseren Testexemplaren bei). Das ist auch dringend nötig, denn um mit der Mehrschirmtechnik Eyefinity drei Monitore ansteuern zu können, braucht der dritte Monitor zwingend einen Displayport-Anschluss – einfache Adapter funktionieren nicht, sondern nur 100 Euro teure aktive Umwandler.

### Spiele-Leistung

Schon die Radeon HD 5870 mit einem einzelnen Grafikprozessor erreichte in Einzelfällen die Spieleleistung der GeForce GTX 295 mit zwei Grafikchips. Insofern überrascht es uns nicht, dass die **Radeon HD 5970** die GeForce locker überholt und weit hinter sich lässt. Im Durchschnitt erreicht die **HD 5970** extrem schnelle 83,5 fps, die GeForce lediglich 61,9 fps – ein Vorsprung von 30 Prozent! In unserer Extremeinstellung 2560x1600 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter arbeitet die Radeon mit 57,3 zu 41,9 fps

### Dirt 2, maximale Details

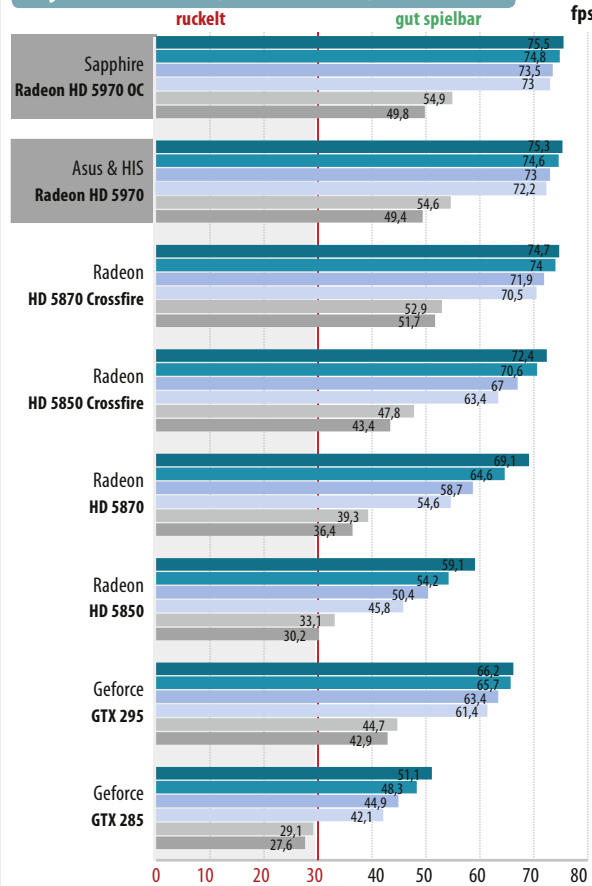
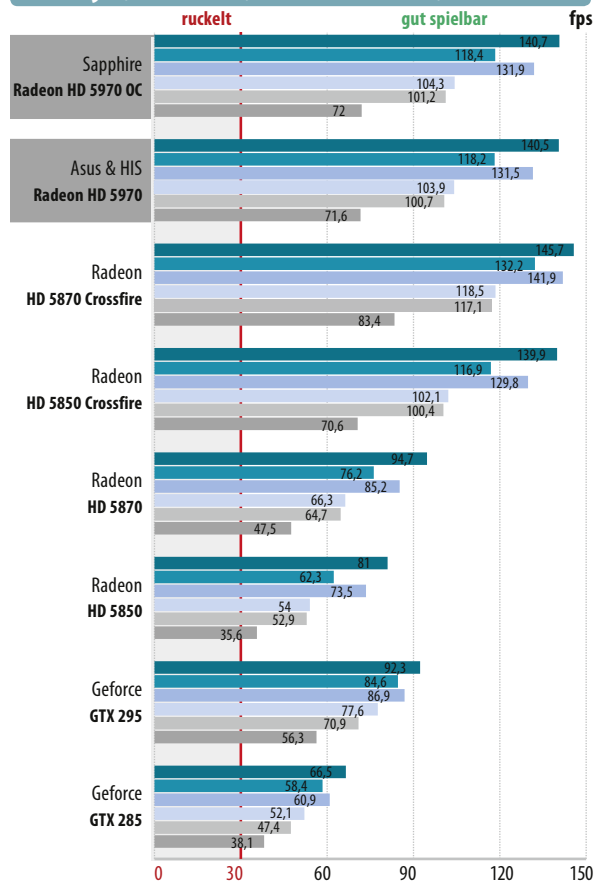
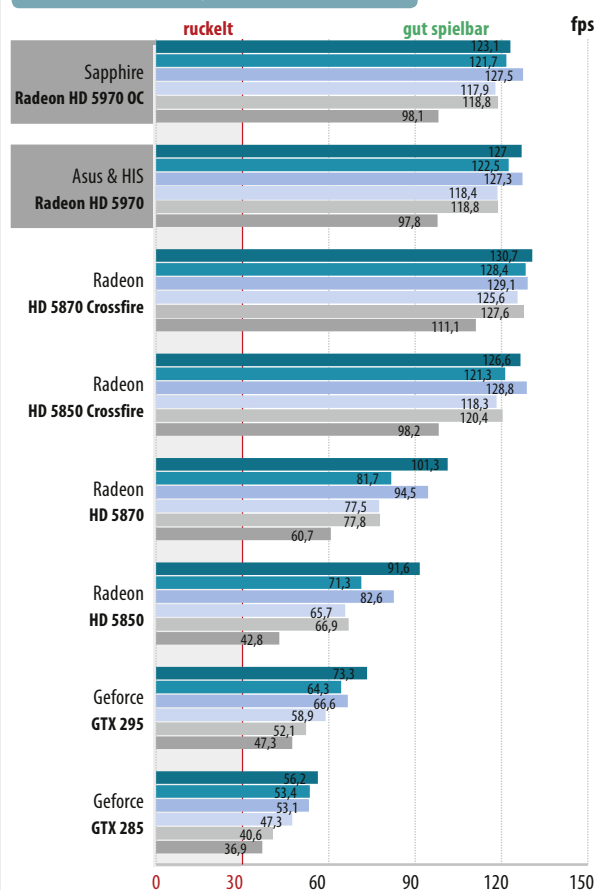
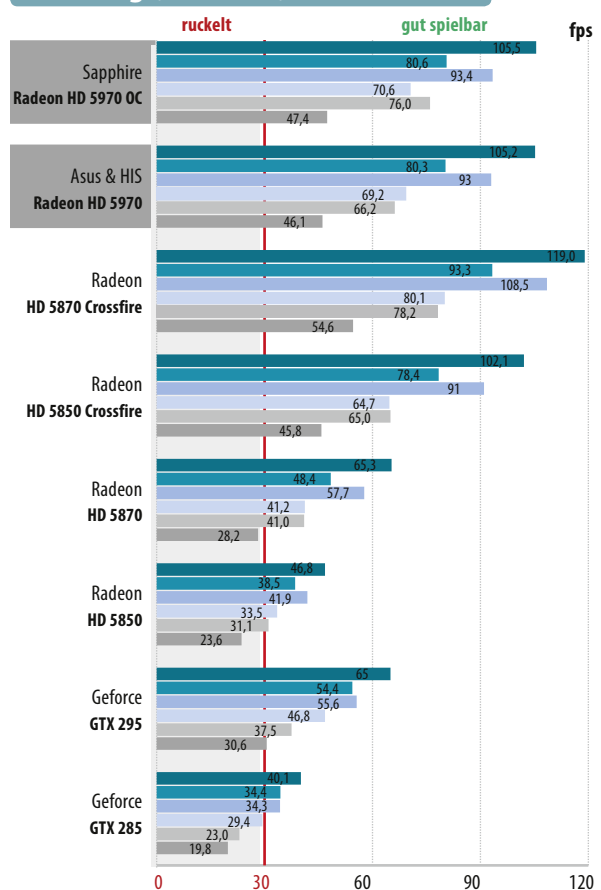


ebenfalls ein gutes Drittel schneller. Spannender ist da schon der Dreikampf zwischen **Radeon HD 5970**, HD 5870 Crossfire und HD 5850 Crossfire. Wegen der höheren Taktfrequenzen entscheidet das HD-5870-Doppel diese Schlacht mit unterm Strich 92,3 zu 83,5 beziehungsweise 81,9 fps klar für sich. Somit liegt die **HD 5970** (560 Euro) eher auf dem Niveau von zwei HD 5850 (ebenfalls 560 Euro) als auf dem von zwei Radeon HD 5870 (760 Euro).

### Lautstärke & Stromverbrauch

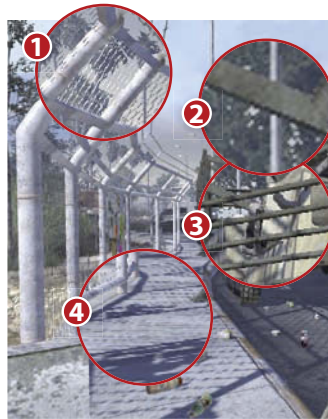
Zwei Grafikchips produzieren mehr Hitze als einer. Dementsprechend dreht die **HD 5970** lauter auf als die HD-5800-Modelle. Im Leerlauf bleibt die Karte mit 2,0 Sone trotzdem nur leicht hörbar. Unter Last rotiert der Lüfter aber um einiges schneller und macht sich mit 3,9 Sone deutlich bemerkbar. Im Vergleich zur GeForce GTX 295 (4,5 / 2,5 Sone) sind die Werte aber noch akzeptabel.

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde: 1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 8xAF 2560x1600 2560x1600 4xAA / 8xAF

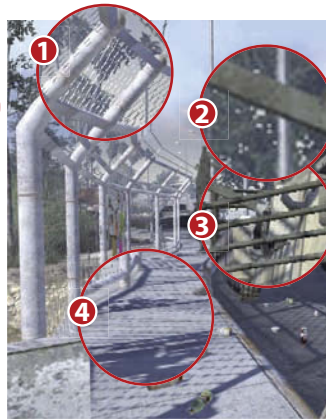
**Crysis** DirectX 10, hohe Details, Island-GPU**Far Cry 2**, DirectX 10, maximale Details, Ranch Small**Dirt 2** DirectX 9, maximale Details**Battleforce**, DirectX 10, maximale Details



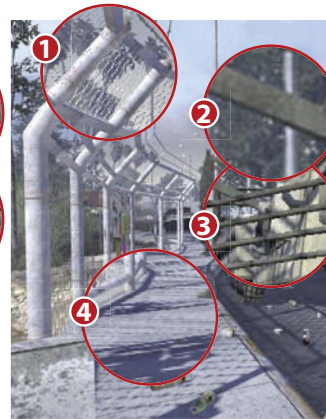
## Maximale Bildqualität in Modern Warfare 2



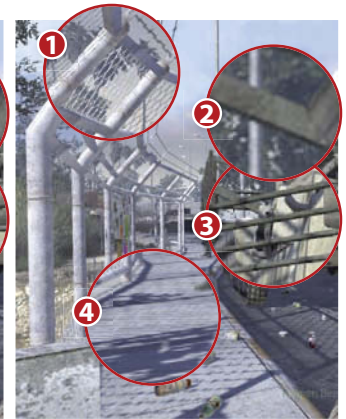
Die HD 5970 hat auch für extreme Kantenglättungsmodi genug Leistung. Vor allem ältere Titel lassen sich so verschönern, aber auch moderne Spiele mit moderaten Anforderungen. Ohne Kantenglättung ② und anisotropen Texturfilter ④ sieht Modern Warfare 2 ziemlich grob aus. In dieser Szene fallen der **Maschendrahtzaune** ① und die Gitterfront des Panzers negativ auf ③.



Mit **vierfacher Kantenglättung** verlaufen alle Polygonkanten weitgehend treppchenfrei ②. Zaun und Panzergitter bestehen aus transparenten Texturen und werden von der Multisampling-Kantenglättung daher nicht bearbeitet ① ③. Der dafür gedachte **Adaptive-AA**-Modus funktioniert auf der Radeon HD 5970 in MW2 mit unserem Testtreiber nicht.



Gleicher Kantenglättungsmodus wie im Bild links, diesmal aber mit **achtfacher anisotroper Texturfilterung** ④. In dieser Szene erkennen Sie den Unterschied hauptsächlich am feiner aufgelösten Schatten des Zauns auf dem Fußgängerweg. Der Texturfilter verschönert vor allem Oberflächen in der Ferne, aber wie Multisampling-AA keine transparenten Texturen ③.



Das extrem rechenintensive **Supersampling-AA** bearbeitet Polygonkanten, Texturen und transparente Texturen gleichermaßen ① ② ③ ④. Den vierfachen Modus kann die Radeon HD 5970 in 1920x1200 mit maximalen Details flüssig darstellen, den 8-fachen und 16-fachen Modus nicht mehr. Einen optischen Vorteil können wir bei den höchsten Modi aber ohnehin nicht ausmachen.

Bei der Lautstärke geben sich die verschiedenen Crossfire-Konfigurationen nichts, wohl aber bei der Stromaufnahme. Im 3D-Modus verbraucht unser Testsystem mit zwei HD 5870 stolze 452 Watt, mit der **HD 5970** sind es 393 Watt. Im 2D-Betrieb können die Crossfire-Kombis den zweiten Grafikkarten einfach stilllegen.

### Fazit

Im Vergleich zu Crossfire-Systemen mit zwei Grafikkarten ist die **Radeon HD 5970** auch zum exor-

bitant hohen Preis von 600 Euro konkurrenzfähig. Dabei verbraucht sie sogar etwas weniger Strom als das fast 800 Euro teure Doppelpack aus zwei Radeon HD 5870. Bei der Lautstärke gibt es zwischen den getesteten Crossfire-Konfigurationen allerdings keinerlei Unterschiede.

Was der **Radeon HD 5970** fehlt, ist die Daseinsberechtigung abseits extremer High-End-Einstellungen oder dem Mehrschirmbetrieb Eyefinity. Schon mit der Radeon HD 5870 für 380 Euro las-

sen sich die meisten Spiele auch auf 30-Zoll-TFTs in 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig spielen. Die Radeon HD 5970 lohnt sich erst, wenn Sie ständig feine Kantenglättungsmodi wie 8x AA oder gar Supersampling benutzen wollen – theoretisch. Praktisch fallen die Bildwiederholraten dann je nach Titel und Auflösung unter 40 fps, und die in diesem Bereich spürbaren Mikroruckler führen den High-End-Aspekt ad absurdum. Wer weniger investieren will, bekommt bei Radeon HD



Von oben nach unten: HD 5850, HD 5870 und die neue, fast 31 cm lange Radeon HD 5970.

5870 und Radeon HD 5850 deutlich mehr Spieleleistung für sein Geld und zudem unterm Strich viel weniger Probleme. **DV**

### Radeon HD 5970 OC

Ca. Preis 620 Euro Hersteller Sapphire

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV870 Hemlock RAM-Anbindung 2x 256 Bit  
GPU-/DDR-Takt 735/4.400 MHz DirectX-Version 11.0  
Video-RAM 2x 1024 MB Steckplatz PCIe 16x

#### BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>momentan schnellste Grafikkarte</li> <li>bis 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig</li> <li>zukunftsicher</li> </ul>	40/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>beste Kantenglättung</li> <li>bester anisotroper Texturfilter</li> <li>anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal</li> </ul>	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>DirectX 11</li> <li>bis zu drei TFTs</li> <li>Strombedarf in 2D</li> <li>kein PhysX</li> <li>Mikroruckler</li> </ul>	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> <li>in 2D nur leicht hörbar</li> <li>in 3D deutlich hörbar</li> <li>belegt Steckplatz neben der Grafikkarte</li> </ul>	7/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>2x 1024 MByte</li> <li>Displayport</li> <li>2x DVI</li> <li>HDMI</li> <li>Dirt-2-Gutschein</li> <li>Battleforce-Gutschein</li> </ul>	8/10

**Fazit** Die minimal erhöhten Taktfrequenzen bringen keinen spürbaren Leistungsgewinn. Im Vergleich zum HIS-Modell aufgrund des etwas niedrigeren Preises aber im Vorteil.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

92

### Radeon HD 5970

Ca. Preis 630 Euro Hersteller HIS

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV870 Hemlock RAM-Anbindung 2x 256 Bit  
GPU-/DDR-Takt 725/4.000 MHz DirectX-Version 11.0  
Video-RAM 2x 1024 MB Steckplatz PCIe 16x

#### BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>momentan schnellste Grafikkarte</li> <li>bis 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig</li> <li>zukunftsicher</li> </ul>	40/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>beste Kantenglättung</li> <li>bester anisotroper Texturfilter</li> <li>anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal</li> </ul>	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>DirectX 11</li> <li>bis zu drei TFTs</li> <li>Strombedarf in 2D</li> <li>kein PhysX</li> <li>Mikroruckler</li> </ul>	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> <li>in 2D nur leicht hörbar</li> <li>in 3D deutlich hörbar</li> <li>belegt Steckplatz neben der Grafikkarte</li> </ul>	7/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>2x 1024 MByte</li> <li>Displayport</li> <li>2x DVI</li> <li>HDMI</li> <li>Dirt-2-Gutschein</li> <li>Mini-Werkzeugsatz</li> </ul>	8/10

**Fazit** Mehr Leistung als bei der HD 5790 gibt's nirgends. Im Vergleich zur HD 5870 lohnt sich diese Karte aber nur für lärmempfindliche Besitzer eines 30-Zoll-TFTs.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

92

### EAH5970

Ca. Preis 650 Euro Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV870 Hemlock RAM-Anbindung 2x 256 Bit  
GPU-/DDR-Takt 725/4.000 MHz DirectX-Version 11.0  
Video-RAM 2x 1024 MB Steckplatz PCIe 16x

#### BEWERTUNG

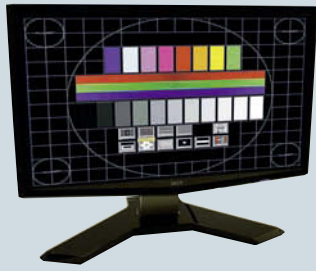
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>momentan schnellste Grafikkarte</li> <li>bis 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig</li> <li>zukunftsicher</li> </ul>	40/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>beste Kantenglättung</li> <li>bester anisotroper Texturfilter</li> <li>anisotroper Texturfilter flimmert teils minimal</li> </ul>	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>DirectX 11</li> <li>bis zu drei TFTs</li> <li>Strombedarf in 2D</li> <li>kein PhysX</li> <li>Mikroruckler</li> </ul>	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> <li>in 2D nur leicht hörbar</li> <li>in 3D deutlich hörbar</li> <li>belegt Steckplatz neben der Grafikkarte</li> </ul>	7/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>2x 1024 MByte</li> <li>Displayport</li> <li>2x DVI</li> <li>HDMI</li> <li>Dirt-2-Gutschein</li> <li>Leder-CD-Tasche</li> </ul>	7/10

**Fazit** Genau wie die Versionen von HIS und Sapphire derzeit so gut wie nicht erhältlich. Im direkten Vergleich trotz etwas weniger Ausstattung, aber nochmal teurer.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

91

## Monitor Acer



Auf den ersten Blick wirkt Acers 340 Euro teurer **T230H** wie ein gewöhnlicher 23-Zoll-TFT im 16:9-Format mit Full-HD-Auflösung (1920x1080) und spiegelnder Oberfläche. Die Reaktionszeit des TN-Panels gibt Acer mit zwei Millisekunden an, störende Schlieren konnten wir auch in schnellen Titeln keine feststellen.

Das Besondere am **T230H** aber ist die berührungsempfindliche Bildschirmoberfläche. In Kombination mit Windows 7 steuern Sie Ihren PC so ganz ohne Tastatur und Maus – nur mithilfe von Berührungen und Gesten auf dem Monitor. In der Praxis überzeugt die Bedienung per Berührung aber nur bedingt: Zum einen registriert der TFT nicht alle Gesten, so dass vor allem längere Bewegungen etwa zum Verschieben eines Fensters teils nicht komplett ausgeführt werden. Zum anderen tippen Sie besonders bei kleinen Schaltflächen häufiger daneben und müssen das Kommando wiederholen. Zum Spielen eignet sich die Technik ebenfalls nur bedingt. Einzig Strategie- und Aufbauartikel wie **Anno 1404** lassen sich per Berührung einigermaßen steuern, allerdings ermüdet die Muskulatur schnell durch das ständige Heben des Arms. Fazit: anfangs spaßige, aber ermüdende und wenig praxistaugliche Technik abseits von Tablet-PCs. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6611

## Maus Ozone



Die 50 Euro teure **Smog** ist die erste Maus des jungen Herstellers Ozone, der Top-Peripherie zu günstigen Preisen anbieten will. Gerade auf dem weitgehend abgedeckten Markt für Mäuse keine leichte Aufgabe. Um trotzdem Erfolg zu haben, setzt die **Smog** auf umfangreiche Ausstattung: Der Nager bringt von Gewichten (6 x 5 Gramm) über Makros samt internem Speicher bis zur dpi-Wahl alles mit. Letztere erlaubt, die Abtastrate des präzisen Lasers von 90 bis 5.040 dpi anzupassen. Vier Stufen können Sie im Treiber-Menü vor-konfigurieren und über die seitlichen Tasten abrufen. Auf die anderen Tasten legen Sie Makros und schalten auf Knopfdruck zwischen fünf Profilen um. Welche Konfiguration gerade aktiv ist, signalisiert die Maus über LEDs.

Die Ergonomie ist gut und dank der austauschbaren Fingerablage anpassbar, falls Sie die Feuertasten und das Mausrad mit zwei statt drei Fingern bedienen. In der schmalen Daumenablage fühlen sich große Hände dagegen unwohl. Als Hauptmanko entpuppt sich die Verarbeitung: Die Keramikfüße sind verschieden hoch, weshalb die Maus wackelt. Schon während des Tests löste sich die Gummierung leicht, die Tasten wirken billig und das Fach für Gewichte rastet nicht immer ein. **NG**

► GameStar.de-Quicklink: 6619

## Monitor AOC



Für 190 Euro verkauft AOC den 22-Zoll-TFT **V22+** (1680x1050 Pixel) mit weißer LED-Hintergrundbeleuchtung. Die Leuchtdioden sparen im Gegensatz zu den bislang meist eingesetzten Leuchtstoffröhren spürbar Energie: Der **V22+** verbraucht laut unserer Messungen knapp 20 Prozent weniger Energie als vergleichbare TFTs ohne LED-Beleuchtung. Die Bildqualität ist durchgehend gut, vor allem die satten Farben und die gute Schärfe überzeugen uns. Nur in sehr dunklen Passagen scheinen die am Bildschirmrand verteilten LEDs leicht durch, ansonsten bleibt die Ausleuchtung des **V22+** gleichmäßig. Das Display selbst ist ergonomisch entspiegelt, der breite, mit schwarzem Klavierlack überzogene Rand reflektiert aber unangenehm stark.

Neben integrierter Webcam samt Mikrofon und Lautsprecher besitzt der **V22+** einen analogen VGA-Eingang sowie einen digitalen HDMI-Anschluss, ein DVI-Eingang fehlt. Zudem liegt kein HDMI-Kabel bei, sodass Sie sich für die (unbedingt anzuratende) digitale Verbindung von PC und **V22+** eine passende Strippe selbst besorgen müssen. Die Verarbeitung geht für den Preis von 190 Euro gerade noch in Ordnung, auch wenn der Standfuß dafür etwas zu wackelig wirkt. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6615

### T230H

Ca. Preis 340 Euro

Hersteller Acer

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	23 Zoll	Helligkeit	300 cd/m <sup>2</sup>
Reaktionszeit	2 ms	Kontrast	80.000:1
Native Auflösung	1920x1080	Max. Blickwinkel	160/160°

#### BEWERTUNG

Bild-qualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>satte Farben</li> <li>gute Helligkeit</li> <li>schmäler Blickwinkel</li> </ul>	34/40
Spielerleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spiele-tauglich</li> <li>keine Schlieren</li> <li>mäßige Interpolation</li> </ul>	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Touchscreen</li> <li>zwei Finger gleichzeitig</li> <li>ungenau</li> <li>spiegelt</li> </ul>	18/20
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>HDMI, DVI und VGA</li> <li>höhen-verstellbar</li> <li>alle Kabel dabei</li> </ul>	9/10
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menü deutschsprachig</li> <li>übersichtlich</li> </ul>	8/10

**Fazit** Etwa 150 Euro Aufpreis kostet die Touchscreen-Funktionalität gegenüber einem vergleichbaren TFT – zu viel, da es im Alltags-einsatz noch nervige Schwächen gibt.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

87

### Smog

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Ozone

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	9
Abtastung	Laser (5.040 dpi)	Mausrad	4-Wege
Anschluss	USB	Extras	Fingerablage

#### BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> <li>präzise auf allen Unterlagen</li> <li>Gleitfüße</li> <li>Rad schwach gerastert</li> </ul>	38/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laser-Justierung</li> <li>dpi-Umschaltung</li> <li>5 Profile</li> <li>LED-Anzeigen</li> </ul>	19/20
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makros</li> <li>Gewichte</li> <li>9 Tasten</li> <li>4-Wege-Rad</li> </ul>	19/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> <li>tauschbares Seitenteil</li> <li>nur rechte Hände</li> <li>Daumenablage zu schmal</li> </ul>	7/10
Verar-beitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>okay, aber ...</li> <li>Tasten billig</li> <li>uneben</li> <li>Gewichte-Fach</li> </ul>	4/10

**Fazit** An und für sich gelungenes Erstlingswerk von Ozone mit umfassender Ausstattung, das aber an kleinen Macken und der billigen Verarbeitung krankt.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

87

### V22+

Ca. Preis 190 Euro

Hersteller AOC

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Helligkeit	250 cd/m <sup>2</sup>
Reaktionszeit	2 ms	Kontrast	100.000:1
Native Auflösung	1680x1050	Max. Blickwinkel	170/160°

#### BEWERTUNG

Bild-qualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>satte Farben</li> <li>scharfe Darstellung</li> <li>gleichmäßige Ausleuchtung</li> </ul>	35/40
Spielerleistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spiele-tauglich</li> <li>keine Schlieren</li> <li>nur mäßige Interpolation</li> </ul>	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>LEDs sparen Strom</li> <li>entspiegelt</li> <li>breiter Rand spiegelt stark</li> </ul>	16/20
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> <li>HDMI und VGA</li> <li>Webcam</li> <li>kein DVI</li> <li>kein HDMI-Kabel</li> </ul>	5/10
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> <li>einfach zu bedienen</li> <li>übersichtlich</li> </ul>	8/10

**Fazit** LED-Monitor mit satten Farben und guter Ausleuchtung. Kritik gibt's für das fehlende HDMI-Kabel sowie den spiegelnden Rand und die teils wackelige Verarbeitung.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

82



## Maus Roccat



Die 50 Euro teure **Kova** gehört mit dem USB-Hub **Apuri**, der Tastatur **Arvo** und dem Mauspad **Sota** zu Roccats Smart Desktop Management System, das einfache Einrichtung und Handhabung mit Spieletauglichkeit vereinen soll. Daher verzichtet die **Kova** auf eine Treiberinstallation. Stattdessen konfigurieren Sie sie über Tastenkombinationen. Wenn Sie etwa zwei der insgesamt vier Seitentasten beim Einstecken drücken, wechselt die Maus in den Linkshänder-Modus – die Tastenbelegung wird gespiegelt. Auf ähnliche Weise stellen Sie die Abtastrate oder die Beleuchtung ein.

In der Praxis scheitert das an der Umsetzung, denn die dpi-Rate ändern Sie nur in fester Reihenfolge, und die setzt die Maus erst mit Verzögerung um. Makros oder freie Tastenbelegung unterstützt die **Kova** nicht. Wer auf diese Funktionen und die nutzlose, weil zögernde dpi-Umstellung verzichten kann, bekommt eine auf allen Unterlagen hochpräzise Infrarot-Maus mit 3.200 dpi maximaler Abtastrate. Dank symmetrischer Form und Fingerablagen liegt sie bestens in beiden Händen. Das mit 90 Gramm geringe Gewicht ist Geschmackssache. Für Linkshänder ist die **Kova** eine Alternative, Rechtshänder kriegen für wenig Aufpreis etwa die besser ausgestattete Logitech **G500**. NG

► GameStar.de-Quicklink: 6616

## Tastatur Logitech



Satte 80 Euro verlangt Logitech für seine **G110**-Tastatur ohne Display, dabei kostet die **G15** mit Display nur 70 Euro. Die **G110** soll langfristig die 65 Euro teure **G11** (ohne Display) ersetzen, hat aber nur noch zwölf statt 18 programmierbare und mit Makros jeweils dreifach belegbare Tasten. Spieler mit Programmierkenntnissen können sogar Lua-Skripte auf diese Tasten legen. Über einen Gaming-Hebel lassen sich die Windows-Tasten sperren, um einen versehentlichen Wechsel auf den Desktop zu verhindern. Der USB-Hub hat zwar eine Stromversorgung, reicht für externe Festplatten aber nicht aus. Wenn Sie an den 3,5-mm-Klinken-Anschluss ein Headset anstöpseln, gibt die **G110** das als USB-Soundkarte weiter an das Betriebssystem.

Insgesamt braucht die **G110** etwas weniger Raum auf dem Schreibtisch als die **G11**, weil die Mediensteuerung Platz sparender gestaltet wurde. Die Lautstärkeregelung wird aber so fein abgefragt, dass Sie gefühlt unendlich scrollen müssen, um eine Veränderung herbeizuführen. Das Tippgefühl dagegen gefällt uns hervorragend: Es schreibt sich eher weich, aber ohne lax zu wirken; der Druckpunkt stimmt. Wie für die G-Serie gewohnt, hat Logitech die **G110** sauber verarbeitet. DV

► GameStar.de-Quicklink: 6642

## Grafikkarte Colorful



Der bisher unbekannte Hersteller Colorful betritt den deutschen Markt mit seiner **iGame GeForce GTX 275**. Durch die notorische Knappheit aller GTX-200-Grafikkarten kostet diese Platine genau wie andere GTX-275-Modelle 250 Euro anstatt wie noch vor zwei Monaten nur etwa 200 Euro. Mit der Übertaktung von 633/1.404/2.268 auf 660/1.476/2.484 MHz rechnet die Colorful-Platine in unseren Benchmark-Tests praktisch genauso schnell wie eine GeForce GTX 285 (die mindestens 350 Euro kostet und ebenfalls nicht verfügbar ist). In **Far Cry 2** (1680x1050, maximale Details) erreicht die Colorful-GTX gute 65,5 fps, eine normale GTX 275 nur unwesentlich langsamere 63,9 fps und eine GTX 285 66,5 fps. Die 300 Euro teure Radeon HD 5850 bekommen Sie im Handel zwar auch kaum, sie rechnet mit 81,0 fps aber in einer eigenen Liga. Bei steigender Auflösung und aktivierter Kantenglättung verschiebt sich das Leistungsgefüge nicht.

Aus dem Einerlei der GTX-275-Karten sticht die Colorful-Variante mit ihrem eigenständigen Kühlsystem heraus, das die Karte zwar äußerst kühl hält, aber besonders im 2D-Betrieb viel lauter aufdreht als der angenehm leise Referenzlüfter. Warum der Lüfter sich nicht herunterregelt, ist uns ein Rätsel. DV

► GameStar.de-Quicklink: 6617

### Kova

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Roccat

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	5 (+2)
Abtastung	Infrarot (3.200 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	treiberlos

#### BEWERTUNG

Präzision	präzise bei höchsten Geschwindigkeiten auf allen Unterlagen	40/40
Technik	treiberlos + dpi-Wahl in fester Abfolge + mit Hängern	16/20
Ausstattung	beleuchtet + 7 Tasten ... ... davon nur 5 nutzbar	14/20
Ergonomie	Fingerauflage + beide Hände Daumtasten zu weit von Auflage	9/10
Verarbeitung	insgesamt gut ... aber schwächer als G5 oder Deathadder	7/10

**Fazit** Die Kova ist präzise und kommt ohne Treiber aus. Ausstattung gibt es bis auf die misslungene dpi-Wahl keine. Für 50 Euro dürftig, als Linkshänder-Maus gut.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

86

### G110

Ca. Preis 80 Euro

Hersteller Logitech

#### TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	105	Anschluss	USB-Kabel
Sondertasten	25	Kabellänge	1,75 m
Format	Tastatur	Besonderheiten	Soundchip

#### BEWERTUNG

Präzision	sauberer Anschlag + guter Druckpunkt Anschlag etwas weich	37/40
Technik	guter Treiber + integrierter Soundchip Profile und Layer	16/20
Ausstattung	umfassende Makros + aktiver USB-2.0-Port ... ... nicht für HDDs	15/20
Ergonomie	abschaltbare Windows-Tasten Makro-Umschalter ungünstig	8/10
Verarbeitung	einwandfreie Verarbeitung	9/10

**Fazit** Das tolle Schreibgefühl gepaart mit der umfangreichen Ausstattung bringt der G110 Platz 2 in der Bestenliste. Der Preis ist trotzdem vollkommen überzogen.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

85

### Geforce GTX 275

Ca. Preis 250 Euro

Hersteller Colorful

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GT200b	RAM-Anbindung	448 Bit
GPU-/DDR-Takt	660/2.484 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	896 MByte GDDR3	Steckplatz	PCIe 16x

#### BEWERTUNG

Spielleistung	2560x1600 mit 4xAA meist flüssig deutlich langsamer als HD 5850	35/40
Bildqualität	sehr gutes AA + sehr gutes AF AA minimal schlechter als Radeon	18/20
Technik	PhysX + SLI + sparsam in 2D Strombedarf in 3D + nur DX 10.0	17/20
Kühlsystem	leistungsstark + deutlich hörbar blockiert Steckplatz	6/10
Ausstattung	896 MByte + 2x DVI + HDMI Takt-Wahlschalter + ohne Nutzen	6/10

**Fazit** Diese GTX 275 rechnet in Spielen so schnell wie eine GTX 285, ist aber zu laut. Greifen Sie besser für 50 Euro mehr zur viel schnelleren HD 5850 mit DirectX 11.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

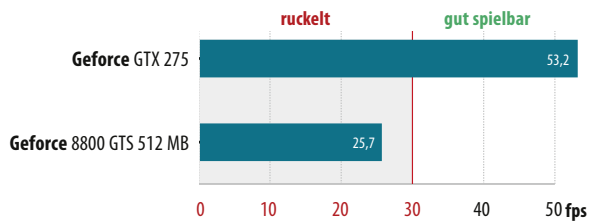
82

# TECHtelmechtel

Grafikkarte aufrüsten? / Knackender TFT-Bildschirm  
Risen auf Einsteiger-Hardware / Soundkarten-Alternative

## Far Cry 2, DX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:  
■ 1680x1050, 4xAA/8xAF



gamestar.de  
Fachbegriffe  
einfach erklärt  
► Quicklink: L8

## Grafikkarten-Tausch sinnvoll?

Ich habe einen Core 2 Quad Q9300 und eine GeForce 8800 GTS, die ich gegen eine GeForce GTX 275 austauschen möchte. Lohnt das und muss ich danach alle meine Spiele neu installieren oder passen sich diese automatisch an? *Christian Kästner*

Das kommt zum Teil darauf an, welche GeForce 8800 GTS Sie genau besitzen, sichtlich mehr 3D-Leistung bekommen Sie mit der GTX 275 aber in jedem Fall. Besonders deutlich fällt der Geschwindigkeitszuwachs gegenüber der alten GeForce 8800 GTS mit 320 MByte oder 640 MByte Speicher aus. Aber auch gegenüber der aktuelleren 8800 GTS mit 512 MByte RAM spüren Sie in jedem Fall einen erheblichen Performance-Schub (siehe Benchmark). Die GTX 275 rechnet meist etwa doppelt so schnell.

Neu installieren müssen Sie nach dem Umbau nichts. Achten Sie nur darauf, dass Ihr GeForce-Treiber aktuell ist. Ein Neustart ist aber je nach Betriebssystem erforderlich, um den Treiber für die GeForce GTX 275 zu aktivieren.

## Knackender TFT?

Nach dem Ausschalten knackt mein TFT-Monitor seit einigen Wochen meistens ein paar Mal, teils ist das recht laut. Nun mache ich mir Sorgen. Geht mein TFT kaputt? *Nina Wagner*

Solange Ihr TFT nur nach dem Ausschalten knackt, liegt das wahrscheinlich an den fallenden Temperaturen in den letzten Wochen. Wenn Sie den Monitor ausschalten, kühlt sich auch der Bildschirm ab und zieht sich etwas zusammen, was das Knacken verursacht. Vor allem wenn Sie nach dem Abschalten lüften, kann das

teils recht deutlich hörbar sein. Eine Gefahr für den TFT besteht dabei in der Regel nicht, allerdings sollten Sie bei eisiger Außenluft nicht sofort nach längerem Betrieb heftig lüften, da der plötzliche Temperaturunterschied sonst sehr groß ausfallen kann.

## 100-Euro-Grafikkarte für Risen?

Ich suche eine Grafikkarte für etwa 100 Euro, mit der ich Risen in mittleren bis maximalen Details spielen kann, und habe dabei an eine Radeon HD 4830 gedacht. Reicht die in Kombination mit meinem Sempron 3000+ dafür aus? *Gabriel Siebers*

Wenn Sie etwa 100 Euro ausgeben möchten, raten wir Ihnen dringend zu einer Radeon HD 5750, die etwa XFX in der nackten Light-Retail-Version zu diesem Preis anbietet. Die unterstützt zum einen DirectX 11 und rechnet deutlich schneller als eine HD 4830, zum anderen haben die Händler, im Gegensatz zu den schnelleren DX-11-Radeons der 5800-Serie, auch Karten auf Lager. Allerdings stellt sich die Frage, ob Ihr PC bereits einen der zwingend für die HD 5750 benötigten PCI-Express-16x-Anschlüsse für Grafikkarten besitzt. Außerdem reicht der Sempron 3000+ höchstens für minimale Details, für mittlere bis hohe Details muss es bei Risen mindestens eine Dual-Core-CPU sein. Wenn Sie ein Sockel-939-Mainboard mit PCI-Express-Schnittstelle haben, dann können Sie also über eine Aufrüstkombination aus Radeon HD 5750 und Athlon 64 X2 nachdenken. Damit läuft Risen bei Ihnen in mittleren bis hohen Details auf jeden Fall flüssig, sofern wenigstens 2,0 GByte Arbeitsspeicher im System stecken. Genauere Auskunft gibt unser Technik-Check von Risen unter: **►GameStar.de-Quicklink: 6620**



Onboard-Alternative mit USB-Anschluss: die Soundblaster X-Fi Go! für etwa 35 Euro.

## Alternative zur Soundkarte?

Ich habe eine Onboard-Soundkarte, die mir reicht, da ich nur Stereolautsprecher besitze. Allerdings treten immer Störgeräusche auf, wenn ich Tools wie Skype benutze. Leider habe ich auf meinem Mainboard keinen Platz mehr für eine extra Soundkarte. Daher bin ich wohl gezwungen, auf eine externe Lösung umzusteigen. Können Sie mir dafür eine günstige Empfehlung geben? *Nils Völzmann*

Eine günstige Möglichkeit ist die Soundblaster X-Fi Go! für etwa 35 Euro. Die Soundkarte im USB-Stick-Format bietet zwar nur einen Stereoausgang sowie einen Mikrofoneingang, unterstützt aber auch die Raumklangsimulation CMSS-3D, die auf Stereo-Headsets gute Ergebnisse liefert. Selbst EAX 4.0, das Klänge in entsprechend programmierten Spielen an die virtuelle Umgebung anpasst, ist mit an Bord. **FK**



Risen können Sie problemlos mit einer 100-Euro-Grafikkarte auf maximalen Details spielen – solange mindestens eine Dual-Core-CPU und 2,0 GByte RAM im PC stecken.

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Bitte 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 dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.



# Einkaufsführer

## 02/2010

Diesen Monat präsentiert sich die Radeon HD 5970 zwar als schnellste (Dual-) Grafikkarte, den Spitzenplatz erringt sie wegen des deutlich hörbaren Kühlsystems sowie den immer noch vorhandenen Mikrorucklern aber nicht. Stattdessen ist sie punktgleich mit den langsameren, aber auch leiseren HD-5870-Radeons.

**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>	<b>UPDATE</b>
Asus M4A785TD-V	75 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
G.Skill 4,0 GByte Kit DDR3-1333	70 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
XFX Radeon HD 4870 / 1,0 GByte	120 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
WD Caviar Blue 500 GByte	45 €
<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>510 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> +30 €
Gigabyte Radeon HD 5770	150 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	+70 €
Creative X-Fi Titanium	70 €

**Fazit** Flotter Spiele-PC mit schneller DirectX-10.1-Grafikkarte Radeon HD 4870. 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	160 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus P7P55D	120 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
G.Skill 4,0 GByte Kit DDR3-1333	70 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Sapphire Radeon HD 5850 / 1,0 GByte	250 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium	70 €
<b>Festplatte</b>	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	140 €
<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>950 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> +100 €
HIS Radeon HD 5870	350 €
<b>Besserer Kühler</b>	+35 €
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core i5 750 und DirectX-11-Unterstützung durch AMDs Radeon HD 5850.

Preis/Leistung **Sehr gut**



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 1366</b>	
Core i7 920	230 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus P6T SE	180 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
Geil 6,0 GB Kit DDR3-1600	150 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
HIS Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	350 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium	70 €
<b>Festplatte</b>	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	140 €
<b>DVD-Brenner / BR-Laufwerk</b>	
Samsung SH-S223B / Sony BR-S100S	85 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec P183	130 €
<b>Netzteil</b>	
Antec True Power 750 Watt	110 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.480 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> -100 €
Sapphire Radeon HD 5850	250 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-40 €
Seagate Barracuda 1.500 GByte	100 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-11-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 ► 80 € ► 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**  
► 64 ► 70 € ► 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**  
► 88 ► 150 € ► 12/09 ► —  
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

**2 Asus EAH 5770**  
► 87 ► 150 € ► 12/09 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

**3 Sapphire HD 4890 VaporX** **UPDATE**  
► 86 ► 150 € ► 10/09 ► —  
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB

**4 Palit HD 4870 Sonic Dual Ed.**  
► 86 ► 170 € ► 05/09 ► —  
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GByte

**5 Powercolor HD 4890 PCS+** **UPDATE**  
► 85 ► 160 € ► 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**  
► 90 ► 250 € ► 12/09 ► —  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**2 Sapphire Radeon HD 5850** **UPDATE**  
► 90 ► 250 € ► 12/09 ► —  
sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**3 Zotac GeForce GTX 275**  
► 87 ► 230 € ► 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**  
► 92 ► 350 € ► 12/09 ► —  
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**2 Sapphire Radeon HD 5870** **UPDATE**  
► 92 ► 350 € ► 12/09 ► —  
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**3 XFX Radeon HD 5870** **UPDATE**  
► 92 ► 360 € ► 12/09 ► —  
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**4 Sapphire Radeon HD 5970 OC** **NEU**  
► 92 ► 620 € ► 02/10 ► —  
schnellste Grafikkarte, hörbar, DX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 1,0 GByte

**5 HIS Radeon HD 5970** **NEU**  
► 92 ► 630 € ► 02/10 ► —  
schnellste Grafikkarte, hörbar, DX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 1,0 GByte

## Monitore

TFTs 22 – 23 ZOLL  
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung Syncm. 2243BW**

► 87 ► 180 € ► 04/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, viele Einstellmöglichkeiten, 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 AOC V22+** **NEU**

► 82 ► 190 € ► 02/10 ► –

voll spielefähig, kräftige Farben, LED, 1680x1050 / 22 Zoll

**5 LG W2253TQ** **UPDATE**

► 81 ► 160 € ► 10/09 ► –

voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080 / 21,5 Zoll

TFTs 22 – 23 ZOLL  
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo S2231W**

► 93 ► 590 € ► 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**

► 89 ► 310 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, umfangreiche Ausstattung, 1680x1050 / 22 Zoll

**4 NEC EA221WM** **UPDATE**

► 88 ► 220 € ► 06/09 ► (089) 996 990

voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

**5 Acer T230H** **NEU**

► 87 ► 340 € ► 02/10 ► –

Multi-Touch, vll spielefähig, 1920x1080/23 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL  
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung T240** **PREISTIPP**

► 87 ► 260 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

**2 Benq V2400W**

► 84 ► 310 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88

voll spielefähig, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

**3 Fujitsu Amilo SL 3260W**

► 82 ► 290 € ► 06/09 ► –

voll spielefähig, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Iiyama B2409HDS** **UPDATE**

► 81 ► 220 € ► 06/09 ► –

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

**5 Benq M2400HD**

► 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 ► 1.150 € ► 06/09 ► (02153) 733 400

voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

**4 Samsung 245T** **UPDATE**

► 88 ► 670 € ► 06/09 ► (01805) 121 213

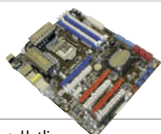
voll spielefähig, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

**5 NEC 2490WUXi** **UPDATE**

► 88 ► 690 € ► 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** **UPDATE**

► 92 ► 140 € ► 12/09 ► –

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

**2 MSI P55-GD80** **UPDATE**

► 92 ► 180 € ► 12/09 ► (01805) 251 512

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55

**3 Gigabyte P55-UD6** **UPDATE**

► 90 ► 160 € ► 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** **UPDATE**

► 85 ► 100 € ► 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**

► 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**

► 77 ► 80 € ► 07/09 ► (01803) 428 468

sehr schnell, lautlos / DDR2-1366 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

**5 MSI P45 Neo-F**

► 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 ► 120 € ► 08/08 ► (02102) 959 90

Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

**4 MSI P45D3 Platinum**

► 84 ► 120 € ► 08/08 ► (01805) 251 512

Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

**5 MSI P35 Platinum**

► 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 ► 100 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X

**4 MSI 770-C45** **PREISTIPP**

► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

**5 Gigabyte MA770T-UD3P**

► 83 ► 70 € ► 09/09 ► (01803) 428 468

ordentliche Ausstattung / 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**

► 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 Fatal. Pro** **PREISTIPP**

► 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**

► 84 ► 110 € ► 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** **UPDATE**

► 89 ► 200 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

**4 Creative Gigaworks S750**

► 87 ► 450 € ► 5H01/04 ► (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** **UPDATE**

► 86 ► 230 € ► 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**

► 89 ► 120 € ► 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 ► 30 € ► 10/08 ► (01805) 125 133  
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

## 5 Microsoft Sidewinder X5

UPDATE

► 78 ► 30 € ► Online 10/08 ► —  
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände

## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G19

► 87 ► 140 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65  
Luxus-Tastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

## 2 Logitech G110

NEU

► 85 ► 80 € ► 02/10 ► (069) 920 321 65  
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

## 3 Roccat Valo

UPDATE

► 84 ► 90 € ► 11/09 ► —  
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

## 4 Microsoft Sidewinder X6

PREISTIPP

► 82 ► 50 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68  
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

## 5 Steelseries 7G Pro Gaming

► 79 ► 100 € ► 08/08 ► (0045) 702 500 75  
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

► 92 ► 330 € ► 05/08 ► —  
extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

## 2 Fanatec Porsche 911 GT3 RS

► 91 ► 300 € ► 12/09 ► —  
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung, tolle Pedale

## 3 Logitech G27

UPDATE

► 89 ► 280 € ► 01/10 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise, kräftiges Force Feedback, LED-Drehzahlmesser

## 4 Logitech G25

► 87 ► 160 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 5 Thrustmaster Ferrari F430

PREISTIPP

► 84 ► 90 € ► 03/09 ► (09123) 965 80  
starkes Force Feedback, teils Metall, präzise

## MÄUSE AB 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G9x

UPDATE

► 96 ► 65 € ► 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

► 94 ► 55 € ► 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 Microsoft Xbox 360 Wireless

► 78 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68  
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 2 Microsoft Xbox 360 Controller

► 77 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68  
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 3 Thrustmaster Wireless Dual Tr.

PREISTIPP

► 76 ► 25 € ► 03/06 ► (09123) 965 80  
präzise, Force Feedback, Funkübertragung

## 4 Logitech Cordless Rumblepad 2

UPDATE

► 76 ► 35 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65  
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

## 5 Logitech Chillstream

► 74 ► 40 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65  
präzise, Ventilator zum Kühlen der Hände, keine Rumble-Funktion

## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G940

► 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

► 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

► 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 ► 1.100 € ► 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 ► 2.700 € ► 06/09 ► —  
Core 2 Extreme QX9300 / 2x GeForce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

## 2 Cybersystem SX15T5

PREISTIPP

► 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

► 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

► 86 ► 1.900 € ► 12/09 ► —  
Core i7 820 QM / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,6 Zoll

## 5 mySN XMG8

► 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

► 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

► 87 ► 35 € ► Online ► Quicklink: 5533  
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

## 3 Samsung SH-S183

► 84 ► 20 € ► Online ► Quicklink: 5743  
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / 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 ► 35 € ► Online ► Quicklink: 545  
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie

## Alle Laufwerkstests in Zusammenarbeit mit PCWELT



## FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Western Digital Velociraptor

► 67 ► 180 € ► 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

# Die Wurzeln von Steam

Steam ist Schnee von gestern. Denn unsere Blaupause beweist: Bereits 1909 meldete der deutsche Professor Gabriel Neubrunnen (ein Urahn des Valve-Chefs Gabe Newell) seine **Heißluftgetriebene Weltherrschafts-Maschine** zum Patent an!



## GameStar-Fotoroman Folge 126: Motivation



\*Sobald C&C 4 fertig ist, wird Electronic Arts die Entwickler entlassen. Das motiviert die Jungs bestimmt ungemein!



Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 03/2010  
am 27. Januar.  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)  
Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)



## Test: Drakensang: Am Fluss der Zeit

Das Schwarze Auge kehrt zurück: Der zweite Teil des erfolgreichen Rollenspiels von Radon Labs verspricht die konsequente Weiterführung und Verbesserung des Vorgängers in allen wichtigen Bereichen. Welche das genau sind und ob **Drakensang: Am Fluss der Zeit** sich technisch und spielerisch gegen die derzeit ausgesprochen starke internationale Konkurrenz behaupten kann, klären wir in unserem ausführlichen Test.



## Test: Mass Effect 2

Vor kurzem erst erschien das hervorragende **Dragon Age: Origins**, nun legt Bioware mit **Mass Effect 2** ein weiteres mit Spannung erwartetes Rollenspiel vor. Diesmal haben die Entwickler die Spielmechanik etwas actionlastiger gestaltet. Im Test erfahren Sie, wie dem Titel die neue, schnellere Gangart bekommt und ob die Geschichte wieder fesseln kann.



## Preview: Two Worlds 2

Und noch ein vielversprechender zweiter Teil eines erfolgreichen Rollenspiels: In unserer Preview zu **Two Worlds 2** vom polnischen Entwickler Reality Pump berichten wir alles Wissenswerte zum nächsten Abenteuer in der Fantasy-Welt Antaloor.



## Preview: Rage

Seit 2004 hat id Software kein Vollpreisspiel mehr veröffentlicht. Dementsprechend groß sind die Erwartungen an das neue Projekt **Rage**, in dem die Texaner um John Carmack das bekannte Shooter-Konzept mit einer offenen Welt und Fahrzeugen einlagern verbinden. Wie das postapokalyptische Szenario derzeit aussieht, verrät unsere Preview.

## Hardware-Trends 2010

2010 will Nvidia mit der kommenden Direct-X-11-Geforce endlich wieder zu AMD aufschließen, die ersten 6- und 8-Kern-Prozessoren kommen auf den Markt, dreidimensionale Kinofilme für zu Hause werden Realität und die Internetverbindungen immer schneller. Im nächsten Schwerpunkt spüren wir die Hardware-Trends des nächsten Jahres auf.



## Der Simulator-Wahnsinn

Ob Busse, Kräne oder Mähdrescher, inzwischen wird fast alles simuliert, was einen Motor hat. In der Spielergemeinde haben die Simulatoren keinen sehr guten Ruf, erreichen jedoch oft beachtliche Verkaufszahlen. Unser Report untersucht, wie aus dem Genre ein derartig großer Markt werden konnte.

**Verlag**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118  
[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 Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan  
**Mitglieder der Geschäftsleitung**  
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine)  
**Aufsichtsratsvorsitzender**  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur**  
Stellv. Chefredakteur  
Leitender Redakteur  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt  
Daniel Visarius  
Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Nico Gutmann (Praktikant), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Stefan Dworschak (Trainee), Jan Gerwat (Praktikant)

**Director of Online and New Business**  
Online  
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider (Trainee), Daniel Raumer (Trainee)

**Medien-Produktion**  
David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Björn Heinemann (Praktikum)

**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Sigrun Rüb  
Kosta Christakis, Jakob Scheikl, Julia Klose (Trainee)  
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukch (Trainee)

**Redaktionsassistent**  
Freie Mitarbeiter  
Isa Stamp, Anita Thiel  
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Fabian Lein, Marion Schneider, Christian Burtchen

**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)

**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  
Vertrieb Handelsauflage  
MZW GmbH & Co. KG  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: [info@mzw.de](mailto:info@mzw.de)  
Web: [www.mzw.de](http://www.mzw.de)

**Verkaufte Auflage**  
Online-Reichweite (IVW 11/2009)  
(IVW Q III/2009): 142.428 verkaufte Hefte  
33.272.577 Page Impressions  
5.999.104 Visits

**ACTA AWA 2009**  
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**  
Stellv. Anzeigenleiter (verantwortlich)  
Senior Sales Manager  
Junior Account Manager  
Sales Service Manager Online  
Digitale Anzeigenannahme  
IDG Global Solutions  
Anzeigenpreise  
Zahlungsmöglichkeiten  
Erfüllungsort, Gerichtsstand  
Anschrift der Redaktion  
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. 13 vom 1.10.2009.  
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  
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 benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefen keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.