



A collage of two photographs. The top photo shows the exterior of a red brick building with 'UBISOFT' signage. The bottom photo shows four men standing in front of a wall with a framed picture.

3



30 Titel Far Cry 2

Alles, was mit Far Cry 2 zu tun hat, unterliegt bei Ubisoft strengster Geheimhaltung – bis jetzt: Wir lassen die Bombe platzen und präsentieren Ihnen exklusiv erste Bilder und die wichtigsten Infos zum Crysis-Konkurrenten.



42 Titel **Starcraft 2** Alle reden davon, aber niemand hat es bisher gespielt. Damit ist jetzt Schluss: Lesen Sie bei uns, wie Starcraft 2 wirklich funktioniert.

Titelstory

Far Cry 2

Mega-Preview	30
Die Welt von Far Cry 2	32
Waffenverschleiß	34
Die Kumpels	35
Rauchen und offenes Feuer erlaubt	36
Jack ist weg	38
Far Cry 2 vs. Crysis: Die Tropen- Shooter im direkten Vergleich	39
Schönes Wetter	39

Aktuell

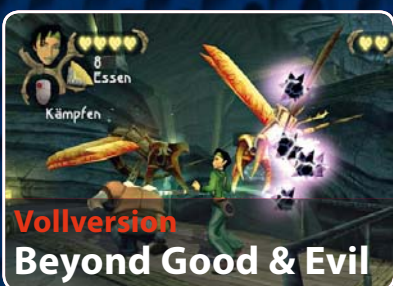
News	10
Termin-Update und Warteliste	12
Die neue E3	14

Previews

E3-Übersicht

Guild Wars: Eye of the North	16
GTA 4	16
Timeshift	16
E3-Addons	18
Assassin's Creed	18
Dungeon Hero	20
Viva Piñata	21
The Agency	21
Crysis	22
Heroes 5: Tribes of the East	22
Painkiller Overdose	22
Turning Point: Fall of Liberty	23
Medal of Honor: Airborne	24
Empire Earth	24
White Gold	24
Enemy Territory: Quake Wars	27
Stranglehold	28
The Precursors	28
Mercenaries 2	28
Anno 1701: Der Fluch des Drachen	29

DVD-Highlights

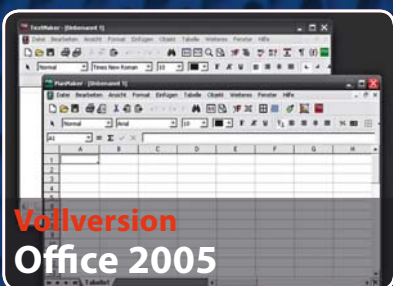


Motivierendes Action-Adventure mit überraschenden Story-Wendungen, packend inszenierten Zwischensequenzen und einem eingängig unkomplizierten Kampfsystem. Das war uns in der Ausgabe 12/04 satte 83 % wert.

Top-Video Die Siedler 6

Die Siedler 6 sind angetreten, die besten Siedler aller Zeiten zu werden. Wir zeigen Ihnen 14 Minuten exklusive Szenen zu allen Spielaspekten und das Intro.

DVD-XL-Highlights



Teure Office-Anwendungen ade: Unsere Vollversion Office 2005 von Ashampoo bietet Ihnen bei Word- und Excel-Dokumenten einen ähnlich guten Funktionsumfang wie die teure Microsoft-Konkurrenz. Zu dieser ist Office 2005 voll kompatibel.

Videos Spiele-Trailer

14 kinoreife Spiele-Trailer warten darauf, Ihnen die Wartezeit auf Highlights wie Medal of Honor: Airborne, Empire Earth 3 und Call of Duty 4 zu verkürzen.

Previews

Starcraft 2	42
Stalker: Clear Sky	58
Die Siedler 6	62
Unreal Tournament 3	64

**Titel**

58 Stalker: Clear Sky Viel schneller als erwartet präsentiert GSC Game-world das Stalker-Prequel Clear Sky. Und es sieht fantastisch aus.

**Titel**

DVD
- Video-Special
- Demo

98 Jack Keane Hören Sie auf zu heulen! Die »gute alte« Adventure-Zeit kommt nicht wieder. Niemals. Oder doch? Jack Keane ist da!

**Titel**

64 Unreal Tournament 3 Endlich konnten wir den Edel-Shooter ausführlich anspielen. Und waren mehr als begeistert: UT 3 hat das Zeug zum neuen Klassenprimus!

Call of Duty 4.....	66
Legendary: The Box	68
Space Siege	70
Fallout 3	74
Pro Evolution Soccer 2008	76
Clive Barker's Jericho	78
Need for Speed: Pro Street	80
Speedball 2	82

Tests

Action

Action-Hitliste	83
Driver: Parallel Lines	84
Harry Potter und der Orden des Phönix	88
Lost Planet Extreme Condition	90
Robert D. Anderson & Das Erbe Cthulhus	91
Spaceforce: Rogue Universe	92
Attack on Pearl Harbor	92

Strategie

Strategie-Hitliste	93
Combat Mission: Shock Force	94
Civilization 4: Beyond the Sword	96

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	97
Jack Keane	98
Wild Earth: Africa	101

Sport

Sport-Hitliste	103
Overspeed	104
Schiff Simulator 2008	105
Trainz 2007	105

Service

Spiele-Überblick & Patches	106
Budget-Spiele	108
Aktuelle Mods	110

Magazin

Leserbriefe	116
Fehler!	117
GameStar Interaktiv: Superheld 2	120
Verlosung	122
Report: Gleichgewichtsprobleme	130
Teufel-GameStar-Clanliga	136
Hall of Fame: Speedball 2 Brutal Deluxe	138

Hardware

Hardware

Hardware-News	142
Hardware-Referenzklassen	143

Schwerpunkt

TFTs für Spieler	144
Testsieger: Samsung Syncmaster 226	145

Preis-Leistungs-Sieger:

Hanns G HG191DP	145
-----------------------	-----

Test-Tabelle und

Zusammenfassung	146
-----------------------	-----

Test des Monats

ATIs DirectX-10-Mittelklasse im Härte-test	150
--	-----

Tools

Vollversion: Office 2005	153
Tool: PCWizard 2007	153

Einzeltests

Grafikkarte: MSI NX8800 Ultra	154
DVD-Brenner: LG GGW-H10N	154
Stereo-Headset: Plantronics .Audio 370	154
Notebook: Acer Aspire 5920G	155

Service

TECHtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	161
Impressum / Vorschau	162

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires 3: The Asian Dynasties	Preview	27
Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Preview	29
Assassin's Creed	Preview	18
Attack on Pearl Harbor	Test	92
Call of Duty 4	Preview	66
Carom 3D	News	11
Civilization 4: Beyond the Sword	Test	96
Clive Barker's Jericho	Preview	78
Combat Mission: Shock Force	Test	94
Company of Heroes	Budget	109
Company of Heroes: Opposing Fronts	Preview	27
Crysis	Preview	22
Dawn of War: Dark Crusade: Inquisition	Mods	110
Dead or Alive: Online	News	11
Die Siedler 6	Preview	62
Driver: Parallel Lines	Test	84
Dungeon Hero	Preview	20
Empire at War	Budget	108
Empire Earth 3	Preview	24
Enemy Territory: Quake Wars	Preview	18
F.E.A.R.: Perseus Mundate	Preview	27
Fahrenheit	Budget	109
Fallout 3	Preview	74
Far Cry 2	Titelstory	30
Far Cry: Tuesday and Ark	Mods	110
Gears of War	News	10
Gothic 3 v1.3	Patch	106
GTA IV	Preview	16
Guild Wars: Eye of the North	Preview	16
Half-Life 2: Insurgency	Mods	111
Harry Potter und der Orden des Phönix	Test	88
Heimspiel: Handball Manager 2008	News	11
Heroes 5: Tribes of the East	Preview	22
Jack Keane	Test	98
Legendary: The Box	Preview	68
Lego Star Wars 2	Budget	108
Loki v 1.0.5.0	Patch	106
Lost Planet	Test	90
Medal of Honor: Airborne	Preview	24
Mercenaries 2	Preview	28
Need for Speed: Pro Street	Preview	80
Overspeed	Test	104
Painkiller Overdose	Preview	22
Pro Evolution Soccer 2008	Preview	76
Rayman Raving Rabbits	Budget	109
Robert D. Anderson & Das Erbe Cthulhus	Test	91
Rome Gold	Budget	109
Schiff-Simulator 2008	Test	105
Section 8	News	11
Space Siege	Preview	70
Spaceforce: Rogue Universe	Test	92
Speedball 2	Preview	82
Speedball 2: Brutal Deluxe	Klassiker	138
Stalker: Clear Sky	Preview	58
Starcraft 2	Preview	42
Stranglehold	Preview	28
Supreme Commander: Forged Alliance	Preview	27
The Agency	Preview	21
The Precursors	Preview	28
Timeshift	Preview	16
Trainz Railroad Simulator 2007	Test	105
Turning Point	Preview	23
Unreal Tournament 3	Preview	64
Viva Pinata	Preview	21
White Gold	Preview	24
Wild Earth: Africa	Test	101

Im Vergleich zum Vorjahr ist die Ausstellungsfläche der **Games Convention 2007** um 28 Prozent auf 115.000 Quadratmeter angewachsen.

Games Convention 2007



- GameStar-RSS-Reader



- Aktuelle News als RSS-Feed
► Quicklink: C2

Zum mittlerweile sechsten Mal schaut die weltweite Spielebranche nach Leipzig. GameStar ist ebenfalls vor Ort – mit prall gefülltem Programm am Stand.

Am 23. August ist es wieder so weit: Die Leipziger Messehallen öffnen sich für Europas größte Spielemesse, die Games Convention. GameStar und GamePro sind natürlich dabei, um über Neuankündigungen und kommende Spielehits zu berichten. Wenn Sie

Lust haben, schauen Sie doch an unserem Stand (Halle 2, E35) vorbei. Dort können Sie den Redakteuren entweder bei regelmäßigen Fragestunden oder im Privaten bohrende Fragen zu aktuellen Titeln, dem Heft oder der Arbeit eines Spieltesters stellen. Außerdem bitten wir Entwickler (wie zum Beispiel die **Siedler 6-Jungs** von Blue Byte) zum Gespräch auf die Bühne – vielleicht können Sie den Programmierern ja die eine oder andere geheime

Info entlocken. Ebenfalls an unserem Stand präsentieren wir in Zusammenarbeit mit Fujitsu Siemens Computers den nagelneuen **GameStar-PC** sowie das **GameStar-Notebook**. Beide Geräte dürfen Sie selbst antesten. Wem die Anreise ins sächsische Leipzig zu weit ist, der kann das Geschehen übrigens auf unserer Webseite oder auf game-tv.com bequem per Live-Stream verfolgen; die Sendezeiten entnehmen Sie der Tabelle oben rechts. **DM**

Live-Streaming auf gamestar.de

► Donnerstag, 23.08.2007	14-16 Uhr
► Freitag, 24.08.2007	14-18 Uhr
► Samstag, 25.08.2007	14-18 Uhr
► Sonntag, 26.08.2007	14-17 Uhr

GameStar-Redakteure vor Ort

	Do 23.08.	FR 24.08.	SA 25.08.	SO 26.08.
Gunnar Lott	■	■	■	
Michael Trier	■	■		
Christian Schmidt	■	■	■	
Heiko Klinge	■	■	■	
Petra Schmitz	■	■	■	■
Michael Graf	■	■	■	
Fabian Siegmund	■	■	■	■
Daniel Matschijewsky	■	■	■	
Daniel Visarius	■	■		
Florian Klein	■	■	■	■
Jörg Spormann	■	■	■	
Alexander Beck	■	■	■	■
Sascha Mutschler	■	■	■	■
Patrick Maier	■	■	■	■
Frank Maier	■	■		
René Heuser	■	■	■	■
Michael Obermeier	■	■	■	■
Andrej Plancak	■	■	■	

Verkaufs-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(5)	WoW: The Burning Crusade	
2	NEU	Harry Potter 5	
3	NEU	Overlord	
4	(3)	Two Worlds	
5	(7)	Counterstrike Source	
6	(9)	Command & Conquer 3	
7	(11)	World of Warcraft	
8	(6)	Der Herr der Ringe Online	
9	NEU	Radsport Manager Pro 2007	
10	NEU	Battlefield 2 (Complete Edition)	
11	(13)	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	
12	(12)	Die Sims 2	
13	(8)	C&C 3 (Kane-Edition)	
14	(10)	Die Sims 2: H&M Fashion Acc.	
15	NEU	Lost Planet	
16	(2)	Loki	
17	(14)	Guild Wars Nightfall	
18	(17)	Guild Wars Factions	
19	(1)	Tomb Raider Anniversary	
20	(16)	Guild Wars	

08/2007 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Spiele-Notebooks von MSI

DirectX 10 für unterwegs

MSI bringt mit der **GX-Serie** gleich drei Notebooks auf den Markt, die vor allem Spieler ansprechen sollen. Im **GX610** mit 15,4-Zoll-Display und in dem 17-Zoll-Modell **GX710** liefern Turion-64-Prozessoren von AMD genügend Spieleleistung, gekoppelt mit der mobilen Variante der Radeon HD 2600 mit 512 MByte Videospeicher. Beim **GX700** (ebenfalls 17 Zoll) sollen ein Core 2 Duo und eine GeForce-8600M-GT-Grafikkarte mit 512 MByte Speicher für einen flüssigen Spielablauf sorgen. Die Preise der Notebooks liegen je nach Ausstattung zwischen 1.000 und 1.400 Euro. Bei den bereits erhältlichen Geräten hat MSI Windows Vista Home Premium vorinstalliert. **HW**



Gears of War

Der Xbox-360-Shooter kommt für den PC. Auch in Deutschland?

Epic Games hat die Arbeiten an der PC-Fassung des Ego-Shooters **Gears of War** bestätigt. Firmenchef Mark Rein kündigte zudem an, dass man auch eine Veröffentlichung in Deutschland plane. Dazu soll ein anderer Distributionspartner gefunden werden, da Microsoft keine Spiele ohne USK-Freigabe vertreibt. Die Konsolenversion des Shooters wurde hierzulande von der BpJS indiziert. Die PC-Variante wird sich von der Originalfassung unterscheiden; unter anderem sind zusätzliche Levels angekündigt. Ob sich das Spiel inhaltlich ändern wird, ist derzeit noch nicht abzusehen. **DM**



Carom 3D

Nach Poker erobert nun Billard die Weiten des Internets.

Eine verrauchte Kneipe, überbeuerte Preise, nervendes Publikum – da macht virtuelles Billard am heimischen PC doch viel mehr Spaß. Vor allem, wenn man wie in **Carom 3D** online gegen andere Spieler aus der ganzen Welt antreten kann. Die Billard-Simulation, die mittlerweile sogar zum offiziellen Spiel der World Cyber Games (WCG) befördert worden ist, wartet mit motivierenden Ranglisten, allerhand Spielmodi (von 3-Ball bis 9-Ball) und einer sehr guten Kugelphysik auf. Wenn Sie gut genug spielen, können Sie sich sogar für die Finals der WCG qualifizieren. Die Grundvoraussetzung dafür liefern wir Ihnen gratis: Die Vollversion von **Carom 3D** finden Sie auf der Heft-DVD.

DM

DVD
- Vollversion

gamestar.de
- Online-Test
► Quicklink: 4045

News-Ticker

► **Dead or Alive Online:** Das beliebte Konsolen-Prügel-spiel wird auf den PC portiert und mit umfangreichem Online-Modus versehen. Der Termin liegt bislang vage im Jahr 2008.

► **ATI:** Der Grafikkartenhersteller hat Anfang Juli den Radeon-Treiber Catalyst 7.6 veröffentlicht und behebt damit hauptsächlich Fehler und Leistungseinbrüche unter Windows Vista. Auch die neuen Radeon HD 2600 und 2400 werden unterstützt.

► **Section 8:** Die Timegate Studios (**F.E.A.R.**-Addon) haben die Unreal Engine 3 lizenziert und den Sci-Fi-Shooter **Section 8** angekündigt. Das an **Halo** erinnernde Spiel soll 2009 fertig sein.



Zündende Ideen?

Schnell mal aufgezählt: World in Conflict. Empire Earth 3. Call of Duty 4. Fallout 3. Supreme Commander: Forged Alliance. Unreal Tournament 3. An einem Messtag der E3 haben wir allein sechs Spiele gesehen, in denen Atombomben explodieren. Was fasziniert Designer am nuklearen Endschatz, dass er mittlerweile zum guten Ton zu gehören scheint? In erster Linie wohl das Spektakel. Atombomben knallen erdschütternd, gleißen sonnengleich, kurzum – sie sind die ideale Demonstration für die oft genannten Next-Gen-Effekte. Was an Atombomben neben ihrer zerstörerischen Pracht fesselt, das dürfte wohl ihre zerstörerische Macht sein – die ultimative Waffe, das Fahnenstangenende der Vernichtungsmaschinerie. Den Spielern ist das wohlvertraut; man weiß, dass nukleare Sprengköpfe derzeit die effektivste Möglichkeit sind, die Menschheit auszulöschen. Was in Echt für Furcht und Panik sorgt, schafft im Spiel kathartische Spannung: Wie's wohl wäre, mal ein Bömbchen in eine Stadt fallen zu lassen? Ums Aufräumen muss man sich in Computerspielen schließlich selten kümmern. Ich kann sie nachvollziehen, diese Faszination. Trotzdem bin ich froh darüber, dass es auch Spiele wie Fallout 3 gibt, die die Kehrseite der Medaille zeigen: Wie's nach so einer Atomexplosion aussieht. Nämlich wüst und lebensleer. Von mir aus, lasst uns die virtuellen Bomben werfen! Aber man sollte auch wissen, was für entsetzliche Waffen die echten sind.

Christian Schmidt,
Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

Heimspiel Handball Manager 2008

Zusammen mit Stefan Kretzschmar bringt The Games Company ihren ersten Handballmanager.

Handball mausert sich seit der Weltmeisterschaft zum Volkssport. Nicht verwunderlich also, dass am 31. August der **Heimspiel: Handball Manager 2008** erscheinen soll, natürlich mit den offiziellen Lizenzen der deutschen Bundesliga. Die Managerschmiede Greencode (**Eishockey Manager 2007**) will das Spiel besonders übersichtlich gestalten. Jungtalente werden über einfache Karteikarten verwaltet, Tabellen bieten eine komfortable Sortierfunktion. Auch auf dem Spielfeld gibt es Neues: Das 3D-Spiel läuft parallel zum Textmodus, und mit Trainerzurufen können Sie jederzeit ins Geschehen eingreifen.

AP



Post-its informieren über das Können der Spieler.

Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Stalker
2	(3)	Command & Conquer 3
3	(5)	World of Warcraft
4	(6)	Battlefield 2
5	(2)	Gothic 3
6	(7)	Warcraft 3
7	(4)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
8	(12)	Half-Life 2
9	(16)	Counterstrike Source
10	(15)	Der Herr der Ringe Online
11	(10)	Anno 1701
12	(17)	Tomb Raider Anniversary
13	(8)	Medieval 2
14	(11)	Diablo 2
15	(9)	Two Worlds
16	NEU	Guild Wars
17	NEU	Titan Quest
18	(18)	Pro Evolution Soccer 6
19	NEU	Colin McRae: Dirt
20	NEU	Battlefield 2142

Unreal Engine 3

Unterstützung von Windows Live schon eingebaut.

Windows Live, der in Windows Vista implementierte Multiplayer-Service von Microsoft, kämpft zwar nach wie vor mit Startschwierigkeiten, hat aber nun einen wichtigen Verbündeten gewonnen. Wie Microsoft auf der E3 verkündet hat, unterstützt die Unreal Engine 3 von Epic Games den Online-Service Windows Live. Im Klartext heißt dies, dass jeder Entwickler, der Epics Technologie lizenziert, zusätzlich eine voll funktionsfähige Multiplayer-Plattform bekommt. Ein Riesenvorteil für die Teams, da

die Entwicklung von stabilen Online-Modi enorm aufwändig ist. Ein cleverer Schachzug, und zwar von beiden Parteien: Microsoft muss sich nicht mehr nur auf (bisher enttäuschende) Eigenproduktionen wie **Halo 2** oder **Shadowrun** verlassen, um die Nutzerzahl von Windows Live zu erhöhen. Und Engine-Marktführer Epic bekommt ein weiteres Verkaufsargument für seine Technologie. Laut Epic-Chef Mark Rein soll allerdings ausgerechnet das Engine-Vorzeigeprojekt **Unreal Tournament 3** statt auf Windows-Live auf die kostenlose Gamespy-Plattform setzen.

HK

Termin-Update

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine zu den wichtigsten Spielen.

Das kommt im August

Spiel	Publisher	Datum
Alpha Prime	Morphicon	01.08.2007
Aurora: Das letzte Experiment	Anaconda	24.08.2007
Bioshock	2K Games	24.08.2007
Blazing Angels 2: Secret Missions	Ubisoft	30.08.2007
Die Gilde 2 Gold	Jowood	31.08.2007
Enemy Engaged 2	Deep Silver	31.08.2007
Field Ops	TGC	30.08.2007
Guild Wars: Eye of the North	NCSOFT	31.08.2007
Hearts of Iron Anthology	Paradox	31.08.2007
Heimspiel 2007: Der Handballmanager	TGC	16.08.2007
Jack Keane	10tacle	01.08.2007
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	30.08.2007
Overspeed	City Interactive	10.08.2007
Spellforce 2 Gold	Jowood	16.08.2007
Tierliebe groß geschrieben: Haustierarzt	Atari	09.08.2007
Wild & Frei: Abenteuer Pferderücken	Atari	09.08.2007
Wildlife Park 2: Marine World	Deep Silver	31.08.2007

Alan Wake

Alan Wake wird wohl nicht mehr dieses Jahr erscheinen. Auf der E3, wo Microsoft alle Spiele für 2007 präsentierte, war der Action-thriller nicht dabei. Offiziell macht Microsoft keine Angaben dazu.



Bioshock

Bioshock muss im Internet freigeschaltet werden. Das gab 2K Games bekannt. Systemanforderungen: 2,4 GHz und 1,0 GB RAM sind Minimum, ein Core Duo und 2,0 GB RAM werden empfohlen.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals 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
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 07/07	Sehr gut	November 2007
NEU	Age of Empires 3: Asian Dynasties	Echtzeit-Strategie-Addon	Big Huge Games	–	–	4. Quartal 2007
	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbauspiel-Addon	Related Designs	06/07	–	3. Quartal 2007
UPDATE	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	2. Quartal 2007
	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07	–	November 2007
	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06, 05/07, 08/07	Ausgezeichnet	24. August 2007
	Blacksite: Area 51	Ego-Shooter	Midway Austin	04/07, 08/07	Gut	30. September 2007
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	4. Quartal 2007
NEU	Call of Duty 4	Ego-Shooter	Infinity Ward	09/07	–	3. Quartal 2007
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
UPDATE	Clive Barker's Jericho	Taktik-Shooter	Mercury Stream	04/07, 09/07	–	September 2007
NEU	Company of Heroes: Opposing Fronts	Echtzeit-Taktik-Addon	Relic	–	–	November 2007
UPDATE	Crysis	Ego-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06, 08/07	Ausgezeichnet	November 2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07	–	1. Quartal 2008
UPDATE	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06, 04/07, 09/07	Sehr gut	28. September 2007
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	4. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
NEU	Dungeon Hero	Actionspiel	Firefly	–	–	4. Quartal 2008
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	3. Quartal 2007
NEU	Empire Earth 3	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	–	–	3. Quartal 2007
	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06, 06/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
	Escape from Paradise City	Action-Rollenspiel	Sirius Games	04/07	–	30. September 2007
NEU	F.E.A.R.: Perseus Mandate	Ego-Shooter-Addon	Timegate	–	–	4. Quartal 2007
NEU	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07	–	3. Quartal 2008
NEU	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	–	2. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	30. August 2007
	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07, 08/07	Sehr gut	Januar 2008
NEU	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	–	–	2008
NEU	Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel-Addon	Arenanet	–	–	31. August 2007
	Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Valve	12/06	–	9. Oktober 2007
UPDATE	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06, 03/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
NEU	Heroes 5: Tribes of the East	Rundenstrategie-Addon	Nival	–	–	4. Quartal 2007
	Juiced 2	Rennspiel	Juice Games	06/07, 08/07	Sehr gut	September 2007



Juiced 2

Das Tuning-Rennspiel **Juiced 2** ist fast fertig, auf der E3 konnten wir eine vollständige Version spielen. Die wird lediglich noch um Fehler bereinigt. Anfang September soll das Spiel erscheinen.



Universe at War

Auf der E3 hat Petroglyph die dritte Alienrasse des Echtzeit-Strategiespiels **Universe at War** vorgestellt, Massari genannt. Deren Einheiten sind Mythen entlehnt, erinnern an Engel und Aztekengötter.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	—	1
2	Hellgate: London	—	2
3	World in Conflict	↑	19
4	Bioshock	—	4
5	Assassin's Creed	↑	11
6	Starcraft 2	↓	3
7	Das Schwarze Auge: Drakensang	↑	8
8	Spore	↑	9
9	The Witcher	↓	6
10	Diablo 3	↓	5
11	GTA 4	↓	7
12	Warhammer Online	↓	10
13	Unreal Tournament 3	↑	14
14	Need for Speed: Pro Street	↑	—
15	Call of Duty 4	↑	—
16	Sacred 2	↓	13
17	Enemy Territory: Quake Wars	↑	—
18	Half-Life 2: Episode 2	↓	15
19	Dragon Age	↑	20
20	Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs	↓	12
21	Pro Evolution Soccer 2008	↑	—
22	Guild Wars 2	↑	24
23	Age of Conan	↓	16
24	Fallout 3	↑	—
25	Alan Wake	↓	18

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 08/07

	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	—	September 2007
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07	—	4. Quartal 2007
NEU	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07	—	2. Quartal 2008
	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/06, 06/07	—	28. September 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	—	30. August 2007
	Medieval 2: Kingdoms	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	05/07	—	30. September 2007
NEU	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	—	—	4. Quartal 2007
	Mythos	Action-Rollenspiel	Flagship Seattle	06/07	—	3. Quartal 2007
NEU	Need for Speed: Pro Street	Rennspiel	EA Black Box	09/07	Sehr gut	2. November 2007
NEU	NWN 2: Mask of the Betrayer	Rollenspiel-Addon	Obsidian	—	—	4. Quartal 2007
NEU	Painkiller: Overdose	Ego-Shooter	Mindware	—	—	September 2007
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	4. Quartal 2007
NEU	Pro Evolution Soccer 2008	Sportspiel	Konami	09/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
	Reprobates	Adventure	Future Games	08/07	—	1. September 2007
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	3. Quartal 2008
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07	—	1. Quartal 2008
NEU	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	—	4. Quartal 2008
NEU	Speedball 2	Sportspiel	Kylotonn	09/07	Gut	September 2007
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	4. Quartal 2007
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	1. Quartal 2008
NEU	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	—	4. Quartal 2007
	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	30. September 2007
NEU	Supreme Comm.: Forged Alliance	Echtzeit-Strategie-Addon	Gas Powered Games	—	—	November 2007
	Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination Games	07/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
NEU	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	—	—	2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
NEU	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	2. Quartal 2008
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05, 04/07, 08/07	Sehr gut	14. September 2007
UPDATE	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	Oktober 2007
NEU	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	—	—	4. Quartal 2007
	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	06/07	—	Oktober 2007
UPDATE	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games	10/05, 07/06, 04/07, 09/07	Ausgezeichnet	November 2007
NEU	Viva Piñata	Aufbauspiel	Climax	—	—	4. Quartal 2008
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	1. Quartal 2008
NEU	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	1. Quartal 2008
UPDATE	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06, 05/07, 08/07	Ausgezeichnet	21. September 2007

Wie wir bewerten

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.



Die Flugzeughalle **Barker Hangar** war Anlaufstelle zum stressfreien Anspielen der meisten Titel.



Heiko Klinge und **Mark Rein**, Chef von Epic Games (UT 3).



Richard Garriott präsentierte auf der E3 Tabula Rasa – komplett in der albern Uniform seines Spielcharakters.

Die neue E3

Die einst größte Spielmesse der Welt hat sich radikal verkleinert: Statt in Riesenhallen trifft sich die Branche nun in Hotelzimmern. Auf der neuen E3 hat man wieder Zeit für Spiele – zumindest für die der großen Hersteller.



Im Fairmont-Hotel fanden die **Pressekonferenzen** statt.

Auf 71.000 Quadratmetern, der Fläche von acht Fußballfeldern, reihen sich dicht an dicht die Buden der Spielehersteller, in den größten davon kann man sich verlaufen. Riesige Leinwände spannen sich über poppig-bunte Aufbauten, Tausende von Monitoren flimmern an Videowänden und Spielstationen. Auf den Bühnen tanzen Teenie-Formationen, TV-Sternchen tauchen zu Autogramstunden auf. Der Lärm der Menschenmassen, die sich durch die Gänge schieben, geht unter im Duell der Musikanlagen auf den Ständen. Mehr als zwölf Millionen Dollar lassen sich die Hersteller allein in der Stadtmiete kosten; dazu kommen Millionen für die Unterbringung der Mitarbeiter in der Stadt Los Angeles. Mehr als 60.000 Fachbesucher strömen aus der ganzen Welt herbei, um dem Spektakel beizuwohnen.

Messe ohne Firmen

Vorbei, alles vorbei. Die weltgrößte Computerspiele-Messe E3, die seit 1995 jährlich im Mai in Los

Angeles stattfindet, hat 2006 das letzte Mal solche Dimensionen erreicht. Nach der zwölften E3 zogen die großen Spielefirmen der Glitzershow den Stecker raus. Dass die Kosten des Budenkriegs zuletzt explodierten, dürfte dabei nicht der einzige Grund gewesen sein. Vor allem erfüllte die aufgeblähte Branchenmesse ihren Zweck nicht mehr. Die Zukunft war einst als Austauschbörse mit den Medien und Geschäftspartnern gedacht. Trotz der Beschränkung auf Fachbesucher (Otto Normalspieler bleibt draußen) schwoll der Menschenstrom in den letzten Jahren so massiv an, dass die Aussteller mit Präsentationen »hinter geschlossenen Türen« die Spreu vom Weizen trennten – ein absurder Trend in einer Veranstaltung, die an sich bereits geschlossen ist. Zum anderen hat die Spielebranche ihre gesellschaftliche Akzeptanz in den letzten zehn Jahren so massiv verbreitert, dass sich die Image-Gewinne durch die bombastische Selbstbeweihräucherung in Gren-

zen halten. Prestige lässt sich auf publikumsoffenen Messen wie der Leipziger Games Convention weitaus besser sammeln.

So kündigte eine Phalanx aus Branchengrößen der amerikanischen Entertainment Software Association (ESA), die die E3 ausrichtet, die Unterstützung für das Großspektakel auf. Die Messe wurde nach den Wünschen der Goliaths umgeschneidert: kleiner, günstiger und vor allem exklusiver sollte das Treffen werden. »Wir brauchen ein intimeres Programm und mehr persönlichen Dialog«, fasste der damalige ESA-Präsident Doug Lowenstein die neue Ausrichtung zusammen.

Neustart ohne Ballast

Das Ergebnis ließ sich nun vom 11. bis 13. Juli 2007 begutachten. Aus dem großen Convention Center von Los Angeles ist die Messe rund 50 Kilometer weiter ins beschaulichere Küstenstädtchen Santa Monica gezogen. Dort verteilen sich die Firmen auf insgesamt sieben Hotels entlang der

Strandpromenade – statt in Riesenhallen trifft man sich in Tagungsräumen und in Suiten. Der Branchenriese Electronic Arts quetscht den Gutteil seines Angebots in einen Raum der Größe eines Wohnzimmers; die Spieler an den Wii-Konsolen müssen aufpassen, nicht schon mit kleineren Bewegungen den vorbeifließenden Kollegenstrom zu erschlagen. Activision lotst Besucher durch vier Hotelzimmer, Codemasters empfängt im schwülheißen Gartenpavillon. Zwischen den Hotels pendeln Shuttle-Busse, die zudem auch die Verbindung zum sechs Kilometer entfernten Barker Hangar herstellen. In der alten Flugzeughalle sind Stationen aufgebaut, an denen man die meisten der auf der Messe gezeigten Spiele ausprobieren kann. Nur bei den »Pressekonferenzen« genannten Überblick-Shows der Publisher pferchen sich noch Menschenmassen zusammen, bei den Einzelpräsentationen und im Hangar verläuft sich die ausgedünnte Schar der



MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Fachbesucher dagegen weiträumig. Grund dafür sind vor allem die restriktiven Teilnahmebeschränkungen; auf rund 3.000 hat die ESA die Besucherzahl heruntergefahren, wer eingeladen wird, bestimmen die Publisher. Statt sich wie gewohnt selbst anzumelden, werden die GameStar-Redakteure von Herstellern auf die Liste gesetzt. Der exklusive Kreis der Geladenen trifft sich denn auch nicht mehr zur »Trade Show« (Fachmesse), sondern zum »Media and Business Summit«, wie die E3 nun heißt – zum Mediengipfel.

Spiele ohne Stress

Die Entschlackung hat dem Grundgedanken des Branchentreffens gut getan. Reiheten sich auf der E3 2006 atemlose Fließband-Präsentationen im Viertelstundentakt aneinander, bleibt nun häufig Zeit für eine vertiefte Diskussion der neuen Spiele. Zwar folgen die meisten Publisher immer noch einem klaren Zeitplan. Aber Zeit für Folgefragen ist immer, und sei es bei einem zweiten Besuch, der allerorten umstandslos angeboten wird. Im Barker Hangar trifft man an den Firmenständen entspannte Designer auf einen Plausch – auf der alten E3 schier unvorstellbar. Weil kein Showprogramm dröhnt,

müssen sich Gesprächspartner nicht mehr gegenseitig ins Gesicht schreien. Bei so deutlich gesunkenem Stressniveau nehmen die Besucher auch in Kauf, dass die Streuung auf teils kilometerweit entfernte Schauplätze neuen Ärger schafft. Der Shuttle-Service bricht am ersten Messetag zeitweilig zusammen, einige der Mini-Busse werden eilig umgeleitet. Kommunikationsprobleme sorgen zudem für Verwirrung. Weil etwa Activision in zwei Hotels ausstellt, aber nur eines im offiziellen Messeplan auftaucht, stehen die Gäste reihenweise am falschen Ort.

Familie ohne Vielfalt

Die Exklusivität gilt freilich nicht nur für die Gäste, sie gilt auch für die Aussteller. Die neue E3 ist zum großen Teil ein Treffen der Branchengrößen. Kleinere und vor allem nationale Publisher sind nicht vor Ort; so zählen schon die Osteuropa-Flaggschiffe Akella und 1C zu den Exoten. Mit der Vielfalt der teils bizarren Kleinfirmer, die der alten E3 ihr Kolorit verliehen, verliert sich auch der einstige Wundertüten-Charme des Spielbasars. An Überraschungen ist die E3 2007 arm. Bethesda zeigte zum ersten Mal offiziell **Fallout 3**. Der junge Publisher Gamecock,

der sich gern als Enfant Terrible der Branche profilieren würde, richtet im kleinen Hotel California eine »Gegen-E3« aus und enthüllt zwei Spiele (**Sabotage** und **Legendary**) – solcher Natur sind die Höhepunkte des Unerwarteten.

Die großen Firmen lassen schon deshalb keine Bomben platzen, weil sie bessere Gelegenheiten dafür haben als die E3. Praktisch alle wichtigen Spieler im Markt richten ihre eigenen Veranstaltungen aus. Id Software und Blizzard geben mit Quakecon und Blizzcon Hausmessen, Ubisoft lud im Mai zu den Ubi Days nach Paris, Electronic Arts bat zwei Wochen vor Santa Monica zur EA3. Gezeigt wurde den Medienbesuchern schon dort alles, was es später auf der E3 zu sehen gab, nur ohne lästige Ablenkung durch die Konkurrenz. Wenn Neuheiten enthüllt werden, dann im Rahmen der Firmenfeiern; etwa **Starcraft 2** bei Blizzards Invitational in Seoul Ende Mai. Für die E3 bleibt ein neuer Blick auf Altbekanntes.

E3 mit Konkurrenz

Die bislang internationale, weltweite E3 war in ihrer neuen Form vor allem eines: ein lokales Medien-Update für den US-Markt. Dazu gehört auch, dass der PC als Plattform nur eine Randerscheinung war – in den USA wird fast ausschließlich auf Playstation & Co gespielt. Das Ziel einer intimen, lokalen, im Wesentlichen auf das kommende Weihnachtsgeschäft ausgerichteten Messe ist mit dem Umbau der E3 erfüllt. Für die Rolle der neuen Weltmesse indes steht bereits die Konkurrenz in den Startlöchern. Die europäischen Hersteller konzentrieren sich auf die Games Convention, die einen Monat nach

Messtrends

Ego-Shooter

Trend: Das mit Abstand dominierende Genre der Messe waren die Ego-Shooter, sowohl mit Solo-Schwerpunkt (Crysis, Call of Duty 4, Medal of Honor: Airborne) als auch als Multiplayer-Spiel (Unreal Tournament 3, Enemy Territory: Quake Wars, Frontlines: Fuel of War).

Analyse: Das Grafik- und Atmosphäre-Wettrennen auf Next-Gen-Konsolen lässt sich derzeit am besten in Actionspielen austragen. Zudem experimentieren viele Entwickler mit filmhaften Spielerfahrungen, für die sich dramatische Schlachtszenen besonders eignen.

Direct X 10

Trend: Die meisten PC-Spiele, die 2008 erscheinen, werden DirectX-10-Effekte nutzen.

Analyse: Die Grafikschnittstelle von Vista wird von den Herstellern akzeptiert, wenn auch ohne Enthusiasmus. DirectX-10-Effekte sieht man derzeit eher als Werbeelement denn als Technologiebasis: Unter Vista sehen manche Spiele halt ein bisschen besser aus.

Blut und Morde

Trend: Die Darstellung von Gewalt ist zunehmend drastisch. Call of Duty 4 oder Medal of Honor: Airborne inszenieren wie am Fließband das realistische Sterben von Menschen, in Fallout 3 zerplatzen Köpfe in Zeitlupe, in Stranglehold werden Gurgeln durchlöchert, in Timeshift müssen Sie Unbewaffnete erschießen.

Analyse: Was geht, wird gemacht. Das Simulieren von realisiertem Leiden und Sterben dient vielen Entwicklern als Demonstration der Leistungsfähigkeit ihrer Technologie. Zudem sieht diese Gruppe die Brutalität als wichtigen Teil der Spielatmosphäre.

der E3 in Leipzig stattfindet; für die deutsche Messe ist schon jetzt ein Schwung von Enthüllungen und Erstpräsentationen angekündigt. Im Oktober soll zudem mit der E für All ein neues publikums-offenes US-Pendant zur GC die Pforten öffnen – auf den 71.000 Quadratmetern des Convention Centers in Los Angeles, die einst mal der E3 gehörten. **CS**



Die meisten **Spielpräsentationen** fanden in Hotelräumen und Suite-Ecken statt.



Hotels in Santa Monica wie hier das Loews waren die Schauplätze der E3.

In einem der neuen Dungeons kämpft ein **Asura-Gnom** gegen einen Destroyer. Der zählt zu Ihren neuen Erzeinden in Eye of the North.



Guild Wars Eye of the North

► **Angeschaut** ► Genre: Online-Rollenspiel-Addon ► Termin: 31. August 2007 ► Hersteller: Arenanet / NC Soft
► Status: zu 90% fertig ► gamestar.de: Quicklink 4079 ► Potenzial: –

Die Tür nach Tyria öffnet sich bald wieder: Arenanet schickt Sie zurück in die alte Welt, wo das Vorgeplänkel für Guild Wars 2 steigt.

Jeff Strain mag Superlative. Der Chef von Arenanet schwärmt vom »bislang schönsten Guild Wars«, von der »ultimativen

Guild-Wars-Erfahrung«. Doch er meint nicht **Guild Wars 2** – nicht direkt zumindest –, sondern **Eye of the North**. Das Addon fürs erste **Guild Wars**-Kapitel **Prophecies** soll **Guild Wars 2** den Weg bereiten. So erweitert Arenanet die **Prophecies**-Welt Tyria um die Heimat einiger Völker, die in der Fort-

setzung spielbar sein werden, darunter die Asura-Gnome, die nordischen Norn und die Charr, Ihre Erzfeinde aus **Prophecies**. Die bekommen eigene Städte, Quests und KI-Helden, die Sie auf Ihren Streifzügen begleiten. Wer Miniturniere wie Gladiatorenduelle gewinnt, steigt im Ansehen

der Fraktionen und schaltet zusätzliche Waffen oder Gegenden frei. Letztere sind wie gehaubt wunderschön, unter anderem durchstreifen Sie brennende Wälder, in denen von glühenden Ästen Funken regnen. Oder verschneite Gebirgsklüfte. Oder schimmernde Kristallhöhlen. Apropos Höhlen: **Eye of the North** bringt 18 weitläufige Dungeons, in denen Sie Schätze heben und Endbosse erledigen. Zum Beispiel zeigt uns Strain einen Feuerriesen, der Spieler mit Flammenkugeln eindeckt. Ebenfalls neu ist die »Halle der Monumente«. Wer alle drei **Guild Wars**-Kapitel (**Prophecies**, **Factions**, **Nightfall**) durchspielt, sammelt darin Trophäen. So sehen Sie alle Ihre Titel, epischen Waffen, Rüstungssets, Mini-Haustiere und KI-Begleiter. Der Clou: Wer eine Sammlung komplettiert, schaltet Bonus-Gegenstände für **Guild Wars 2** frei. Die »Halle der Monumente« steht übrigens in »Eye of the North«, der Hauptstadt des Addons. Die soll laut Jeff Strain die »größte Konstruktion der Guild-Wars-Geschichte« werden. Er mag eben Superlative. **GR**



GTA IV: Die ersten Bilder sehen noch sehr gestellt aus.

GTA 4

► **Angeschaut** ► Genre: Action-Spiel
► Termin: 2008 (PC), Oktober 2007 (Konsole) ► Hersteller: Rockstar North
► Status: zu 50% fertig ► gamestar.de: Quicklink 4056 ► Potenzial: –

Auf der E3 ließ uns Take 2 einen kurzen Blick auf GTA 4 werfen.

Allerdings wirklich nur einen sehr kurzen: Wir sehen den Helden, Nico Bellic, am Times Square in New York (sprich: Liberty City). Die Gebäude sehen aus, als seien sie von realistischer Größe. Nico schnappt sich ein Auto, eine schwarze Limousine, und fährt durch die Gegend. Wir beobachten breite Straßen, schmut-

zige Gassen, alles wirkt echt und aus einem Guss, obwohl die Grafik nicht allzu detailliert ist. Die Stadt scheint riesig, der Entwickler erzählt, dass sie etwa so groß sein soll wie San Andreas. Nicos Fahrt endet am Hafen, er steigt aus, eine Kamerafahrt gibt uns einen Blick auf die Skyline am Ufer gegenüber. Das war's. Rockstar zeigt keine Gespräche, keine Kämpfe, keine Spielmechaniken – außer der Autofahrt. **GUN**

Timeshift

► **Angespielt** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: Oktober 2007
► Hersteller: Sabre Interactive / Vivendi ► Status: zu 80% fertig
► gamestar.de: Quicklink 4058 ► Potenzial: Sehr gut

Ironie ist, wenn ein Ego-Shooter, in dem es um Zeitreisen geht, eineinhalb Jahre zu spät in die Verkaufsregale kommt.

Eigentlich sollte **Timeshift** Anfang 2006 fertig werden. Dann aber kaufte Vivendi die Rechte am Ego-Shooter vom damaligen Publisher Atari und lies das fast fertige Spiel umbauen: neue KI, neue Grafik, neue Physik, neue Story, neue Multiplayer-Modi. Die Grundidee bleibt: Dank eines High-Tech-Anzuges springen Sie in eine andere Zeitschiene, um dort einen weiteren Zeitreisenden zu jagen. Dabei nutzen Sie die Spezialfähigkeiten ihrer Wunderklamotte: Sie verlangsamen die Zeit, halten sie an oder drehen sie sogar rückwärts. Im Gegensatz zur Bullet-Time aus **Max Payne** oder der Rückspulfunktion von **Prince of Persia** dürfen Sie sich dabei normal weiterbewegen. So klauen wir etwa unseren ver-

dutzten Gegnern die Waffen aus den Händen. Beeindruckend: Währenddessen halten auch die fallenden Regentropfen inne. Als wir über eine Brücke hetzen, stürzt die unter dem Beschuss eines Panzers zusammen. Wir drehen die Uhr zurück, und schon baut sich die Brücke wieder auf, während wir weiterlaufen. Könnte Vivendi auch so an der Zeit drehen, würde **Timeshift** gestern erscheinen – wahrscheinlicher ist jedoch Oktober 2007. **FAB**



Halten Sie die Zeit an, frieren selbst **Flammen** ein.

E3-Addons

► Angeschaut (alle) ► Potenzial: –



Addon

Company of Heroes

Opposing Fronts

- Genre: Echtzeit-Taktik-Addon
- Termin: November 2007
- Hersteller: Relic / THQ
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 3903

Company of Heroes wird einsteigerfreundlicher: Die neue Fraktion der Briten spielt sich in **Opposing Fronts** überwiegend defensiv.



Addon

F.E.A.R.

Perseus Mandate

- Genre: Ego-Shooter-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Timegate / Vivendi
- Status: zu 70% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4076

Die Geschichte von **F.E.A.R.** wird in **Perseus Mandate** nicht fortgesetzt, sondern parallel erzählt – aus Sicht eines zweiten Teams.



Addon

Age of Empires 3

Asian Dynasties

- Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Big Huge Games / MS
- Status: zu 70% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4077

Die zweite Erweiterung zu **Age of Empires 3** verlagert den Schauplatz von Amerika nach Asien und enthält drei neue Völker.



Addon

Supreme Commander

Forged Alliance

- Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
- Termin: November 2007
- Hersteller: Gas Powered G. / THQ
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4078

Im Addon zu **Supreme Commander** taucht eine vierte Fraktion auf, die Seraphim. Die Kampagne bringt 110 neue Einheiten.



Addon

Neverwinter Nights 2

Mask o.t. Betrayer

- Genre: Rollenspiel-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Obsidian / Atari
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4080

Das Addon **Mask of the Betrayer** erzählt die Geschichte des Githyanki-Schwerts aus **Neverwinter Nights 2** zu Ende. **CS**



Dieser Sprung (»Leap of Faith« genannt) hat als Ziel den Heuwagen unten auf der Straße.

Assassin's Creed

- Angespielt ► Genre: Actionspiel ► Termin: November 2007
- Hersteller: Ubisoft Montreal / Ubisoft ► Status: zu 75% fertig
- gamestar.de: Quicklink 3095 ► Potenzial: Sehr gut

Endlich konnten wir die Action-Hoffnung selbst anspielen!

Wir sind in Jerusalem, im Jahr 1191. Wir, in der Rolle des Assassinen Altair, haben den Auftrag, jemanden zu töten: den Sklavenhändler Talal. Dazu mischen wir uns unter die Einwohner der Stadt und suchen dessen Versteck. Als wir es gefunden haben, stellen wir fest: Das ist eine Falle! Talal steht unerreichbar auf einer Empore und verhöhnt uns, vier seiner Schergen greifen an.

Im Kampf gibt es zwei Modi, »defensiv« und »aggressiv«. Im Verteidigungsmodus haben wir Optionen wie Blocken oder Gegenangriff. Letzterer kann, gut getimt, eingesetzt werden, wenn sich der Feind eine Blöße gibt. Hat man gerade die Oberhand, empfiehlt sich ein Wechsel zum aggressiven Modus, da stehen stärkere Attacken zur Verfügung.

Schnell haben wir die Gegner besiegt, jetzt flieht Talal. Wir folgen ihm durch die belebte Stadt. Beim Bewegen gibt es wiederum zwei Modi: In dem einen sind wir leise und unauffällig, können Passanten aus dem Weg schubsen oder uns umschauen. Im anderen, dem Tempo-Modus, geht es ums Springen, Klettern, Rennen. Letzteres (den sogenannten »Freerun«) brauchen wir, um Talal zu fangen. Wir jagen ihn über Dächer, springen über Karren, drän-

geln uns durch die Menge – und fassen ihn schließlich.

Nach seinem Tod wechselt unsere Aufgabe – jetzt müssen wir aus der Stadt fliehen. Das ist nicht ganz so leicht, wenn man eben auf offener Straße einen Meuchelmord begangen hat.

Die Wachen sind nun recht aufmerksam, suchen nach einem Mörder im weißen Mantel. Fairerweise kann man ihnen weglaufer, wenn sie einen sehen, dann heißt es, schnell einen geschützten Platz zu finden, ein Versteck. Nach einer Weile ohne Sichtkontakt beruhigen sich die Wachen wieder, und man kann einen neuen Versuch starten, das Stadttor zu erreichen.

Assassin's Creed wirkt auf den ersten Blick kompliziert, spielt sich aber rasant und flüssig. Allerdings sind wir gespannt, ob die Entwickler die Konsolensteuerung angemessen auf den PC umsetzen können. **GUN**



Dramatisch: Im **Nahkampf** verschimmt die Umgebung.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3095

Dungeon Hero

► **Angeschaut** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Firefly / Gamecock** ► Status: **zu 20% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4049** ► **Potenzial: –**

gamestar.de
 - Trailer
 ► Quicklink: 4049

Die Goblins haben zu tief gegraben und ein Tor zum Reich der Toten geöffnet. Nun wird ihre unterirdische Stadt angegriffen, und es gibt nur eine Hoffnung – Sie!

Die Jungs von Firefly, zuletzt für die **Stronghold**-Serie ver-

antwortlich, haben ein neues Spiel in der Mache: Der Spieler verkörpert darin einen Söldner, der von Goblins angeheuert wird, um deren Stadt zu verteidigen. **Dungeon Hero** ist kein Strategiespiel, sondern eine reinrassige Action-Prügelei. Allerdings haben

die Entwickler ihre Ursprünge im Strategiegenre nicht vergessen – die Stadt der Goblins soll ausgesprochen lebendig werden, mit Wirtschaftskreisläufen, herumwuselnden Einwohnern und allem Drum und Dran. Wie in **Stronghold**, aber eben nicht als Kern des Spiels, sondern nur als Hintergrund für Action-Kämpfe. Sie werden die ganze Stadt frei erforschen und dabei liebevoll gestaltete Viertel, jedes mit seinem ganz eigenen Grafikstil, entdecken. Das Ziel der Entwickler: »Wenn man das Spiel



Charmant: Der Entwurf eines **Goblin-Chirurgen**.

beendet hat, soll man glauben, dass Goblins real sind.«

Aber trotz aller Weltensimulation – es geht hier um ein Kampfspiel. Sie werden im Auftrag der Goblins durch Gegnermassen pflügen. Der Kampf basiert auf drei unterschiedlichen Varianten: Fernkampf, Schwertkampf und Nahkampf. Der Nahkampf umfasst alle Taktiken, die Raum schaffen, statt Schaden anzurichten: Schieben mit dem Schild, Zuschlagen mit dem Schwertknauf et cetera. Dabei sollen die Aktionen kontextsensitiv sein, Sie müssen also keine komplexen Kombos auswendig lernen, sondern von Augenblick zu Augenblick entscheiden, was in der jeweiligen Situation angemessen ist. **GUN**



Dungeon Hero: Sie spielen einen Söldner in Diensten der Goblins.

Viva Piñata

► **Angeschaut** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Climax / Microsoft Game Studios** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4061** ► Potenzial: **–**

Im bunten Kinderspiel bringen Sie einen Garten zum Erblühen.

Das Aufbauspiel **Viva Piñata** war Microsofts Antwort auf das **Pokémon**-Phänomen, mit dem Konkurrent Nintendo den Kindern der Welt Millionen aus den Taschen zieht. Ganz so erfolgreich wurde **Viva Piñata** nicht, trotz begleitender TV-Serie. Zu Weihnachten, ungefähr ein Jahr nach der Erstveröffentlichung auf



In **Viva Piñata** ist alles schön bunt und verdammt niedlich.

der Xbox 360, kommt der Titel nun auch auf den PC.

Und worum geht's dabei? Sie haben als Gärtner die Aufgabe, aus einem heruntergekommenen Stück Brachland mit Schaufel und Gießkanne einen Garten zu zaubern. Und dafür zu sorgen, dass sich möglichst viele der bunten Piñata-Tiere dort ansiedeln. **Viva Piñata** ist als Endlosspiel konzipiert, Einzelmissionen gibt es nicht. Per Schaufel räumen Sie Müll weg und pflanzen das erste Gras; später bekommen Sie Spaten-Upgrades, heben Löcher aus und graben Teiche. Kaum grünt es zart, kommen schon die ersten Piñatas in Gestalt kleiner Würmer zu Besuch. Wenn sie sich wohl fühlen, werden sie im Garten ansässig. Wenn Sie den Biestern vom Baumeister eine Behausung zimmern lassen, geht es mit der Paarung los – und bald steht Nachwuchs ins Haus. Schön. **GUN**

The Agency

► **Angeschaut** ► Genre: **Online-Rollenspiel** ► Termin: **2008**
 ► Hersteller: **Sony Online** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4048** ► Potenzial: **–**

Ihr Auftrag, sollten Sie ihn übernehmen: Spionage im Internet.

Wer bei »Die Behörde« an Formularberge und Schnarchbeamte denkt, liegt hier daneben. Vielmehr lautet so die wörtliche Übersetzung des Titels **The Agency**, dem ersten Online-Abenteuer, das Sie in die Rolle eines Geheimagenten versetzt. So erkunden Sie keine frei begehbbare Welt, sondern erfüllen gemeinsam mit Ihren Mitstreitern Einzelmissionen in Osteuropa, Amerika und Fernost. Viele Einsätze haben mehrere Ziele. Zum Beispiel suchen Sie in Prag nach einem Koffer, sprengen in Panama einen Drogenring und erledigen einen Tokioter Mafiaboss. Dabei gibt's stets mehrere Lösungswege, die von ihrer Ausrüstung abhängen. Wer mit kugelsicherer Weste und Sturmgewehr antritt, muss sich zum Ziel durchballern. Spione im



In **Prag** fallen bewaffnete Gangster über die beiden Spione her.

Tarnanzug und mit Nachtsichtgerät schleichen hingegen durch Hintertüren. Im Spielverlauf lernen Sie KI-Helfer kennen, die Ihnen unter anderem Informationen oder bewaffnete Autos beschaffen. Mit den Karren rasen Sie dann durch lineare Straßenlevels und ballern dabei auf Schurken. Grafisch wirkt **The Agency** leicht veraltet, das Spionage-Szenario verspricht dafür weitaus mehr Nervenkitzel als Formularberge und Schnarchbeamte. **GR**

Crysis

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Crytek / Electronic Arts** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink h114** ► **Potenzial: Ausgezeichnet**

Wir haben uns durch den ersten Level des Mega-Shooters gekämpft. Und sind hingerissen!

Unser Auftrag: Wir sollen eine Radarstation zerstören und dann einen Kontaktmann treffen. Bevor wir uns der Station nähern, machen wir uns mit unserem Multifunktionsanzug, dem Nanosuit, vertraut. Ein Druck auf die mittlere Maustaste – schon erscheint ein derzeit noch etwas unpräzises Kreismenü, in dem wir zwischen vier unterschiedlichen Verstärkungen für unsere Super-Kla-

mmotte wählen: Geschwindigkeit, Kraft, Tarnung oder Verteidigung. Wir entscheiden uns beim Angriff auf die Radarstation für Letzteres. Aus der Deckung heraus feuern wir mit einem Schnellfeuergewehr auf die Antenne. Zwei leer geschossene Magazine später purzeln die Überreste physikalisch korrekt das Stationsdach herunter. Das war die brachiale Methode – alternativ hätten wir auch ins Gebäude schleichen und den Radarcomputer abschalten können. Der Nachteil unserer Variante: Lärm. Aus allen Häusern stürmen nordkoreanische Soldaten und laufen zielstrebig zur Quelle des Rabatzes, also uns. Die KI ist beeindruckend: Unsere Gegner suchen Deckung, nehmen uns in die Zange. Einer schafft es sogar, sich in unseren Rücken zu schleichen. Ein Schlag mit dem Gewehrkolben, den wir allerdings etwas umständlich per T-aste



Crysis: Zu Beginn treten Sie als Ein-Mann-Armee gegen nordkoreanische Soldaten an.

auslösen müssen, schickt ihn gerade noch rechtzeitig zu Boden.

Als Nächstes benötigen wir ein Fahrzeug, um in dem unfassbar riesigen Level zum Treffpunkt zu gelangen. Praktisch: Wir erspähen per Fernglas eine Jeep-Patrouille. Mithilfe des Zielfernrohrs nehmen wir zunächst den MG-Schützen des Jeeps aufs Korn, dann den Fahrer. Wir steigen ins nun herrenlose Gefährt und brausen los. Der Jeep fährt sich sehr simpel, aber durchaus glaubwürdig. Etwas unlogisch, aber angesichts der vielen Gegner enorm

praktisch: Obwohl wir eigentlich am Steuer sitzen, können wir genau wie in **Far Cry** mit der Maus das MG bedienen.

Unser Fazit nach der Probepartie: Wir sind begeistert! Die Spielwelt wirkt dank der beispiellosen Physik unglaublich real, die teuflisch cleveren Gegner machen jedes noch so kleine Feuergefecht zu einer individuellen Herausforderung, und der Nanosuit ermöglicht viele interessante Taktiken. Die stellenweise etwas fummelige Steuerung sollte Crytek allerdings noch überarbeiten. **HK**



Auch schweres Gerät wie einen **Panzer** dürfen Sie nutzen.

Heroes 5 Tribes of the East

► **Angespielt** ► Genre: **Rundenstrategie-Addon** ► Termin: **4. Quartal 2007** ► Hersteller: **Nival / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4054** ► **Potenzial: Sehr gut**

Im zweiten Addon zu Heroes of Might & Magic 5 haben die Orks das Sagen – und Sie wieder einige schlaflose Nächte vor sich.

Grünhäuter vor! Im ersten Addon **Hammers of Fate** waren es die Zwerge, jetzt ziehen die Orks in die Welt des Rundenstrategie-Hits **Heroes of Might & Magic 5** ein. Die neue Fraktion hat ei-

niges auf dem Kasten. Durch das Talent »Blutrausch« füllt sich nach Attacken oder eingesteckten Schlägen ein sogenannter Blutwert-Balken. Ist der voll, profitieren die Orks (an deren Seite auch Goblins und Zyklopen kämpfen) von diversen Boni, etwa einer höheren Beweg Reichweite oder mehr Durchschlagskraft. Von vorsichtigen Aktionen halten die Grünhäuter nicht viel: Wer mit einer Figur pausiert, kassiert herbe Blutwert-Abzüge. Fällt dieser unter ein bestimmtes Niveau, fliehen die Truppen sogar – das verlangt nach deutlich aggressiveren Taktiken als etwa bei den Menschen oder Zwergen. Genug Material zum Üben liefert der russische Entwickler Nival gleich mit: In **Tribes of the East** warten satte zehn Kampagnen- und fünf Multiplayer-Karten auf Sie. **DM**



Die aggressiven **Orks** halten nicht viel von passiver Strategie.

Painkiller Overdose

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **September 2007**
 ► Hersteller: **Mindware / Jowood** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3938** ► **Potenzial: Gut**

Ein Mod-Projekt zum düsteren Ego-Shooter Painkiller wird zum umfangreichen Vollpreistitel.

Eigentlich könnte man **Painkiller Overdose** als »Painkiller 1,5« bezeichnen. Denn zum einen verwendet das 30-köpfige Entwicklerteam das mittlerweile angestaubte Grafikgerüst des Originals von 2004, zum anderen war **Overdose** bislang nur als Mod geplant. Der Publisher Jowood hat den Titel jedoch lizenziert und stellt ihn im September in die Händlerregale. In der umfangreichen Weiterentwicklung des Ur-Spiels gibt es neben den alten Waffen sechs neue, teils abgedrehte Schießprügel, zum Beispiel einen abgerissenen Dämonenkopf, der Laser verschießt und mit seinem Geschrei Gegnern das Leben aussaugt. Die Entwick-



Das **abgebrochene Schwert** gehört zu den sechs neuen Waffen und verschießt explodierende Metallsplitter.

ler haben zudem 40 neue Monster und 16 frische Levels entworfen. Beim ersten Anspielen haben uns die durch ihr abwechslungsreiches Design gut gefallen. So ballerten wir uns durch einen gruseligen Horror-Vergnügungspark (den man in anderer Form bereits aus dem offiziellen Addon **Battle out of Hell** kennt) und erlebten eine spektakuläre Luftschlacht zwischen riesigen Zeppelinen. **DM**



In einer spektakulären Sequenz greift die deutsche Luftwaffe die USA mit **Zeppelinen** an.

Turning Point Fall of Liberty

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Spark Unlimited / Codemasters** ► Status: **zu 75% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4053** ► **Potenzial:** –

New York geht unter, Sie müssen's verhindern – und Spark Unlimited strickt daraus einen filmreif inszenierten Ego-Shooter.

Die Deutschen fallen in Amerika ein! Nein, gemeint sind nicht unsere friedlichen E3-Korrespondenten, sondern die Nazis im Ego-Shooter **Turning Point: Fall of Liberty**. Der spielt zehn Jahre nach einem fiktiven Zweiten Weltkrieg, in den die USA niemals eingetreten sind. Deshalb konnte die Wehrmacht ungehindert ganz Europa erobern – und die Invasion in die Vereinigten Staaten planen. Zu Spielbeginn fallen die Nazis in New York ein, dank der Unreal Engine 3 sieht das grandios aus: Zeppeline und Düsenjäger zerbomben Wolkenkratzer, fein animierte Fallschirmjäger plumpsen auf die Stahlskelette unfertiger Gebäude. Dort kauern anfangs auch Sie: Als Bauarbeiter werden sie vom Angriff über-

rascht und kämpfen fortan ums Überleben. **Turning Point** ist packend inszeniert. Zum Beispiel erleben Sie bei der Flucht aus New York, wie deutsche Kriegsschiffe die Freiheitsstatue zerbröseln. Für die musikalische Untermalung zeichnet Michael Giacchino verantwortlich, der bereits mit **Mission: Impossible 3**, dem Serienhit **Lost**, aber auch Spielen wie **Medal of Honor** eindrucksvolle Referenzen abgeliefert hat.

Weltkrieg 2,5

Die KI-Gegner sollen schlau vorgehen, also etwa Deckung suchen oder Sie flankieren. Davon war in der E3-Version noch wenig zu sehen: Zwar kauerten die Gegner oft hinter Mauern und Kistenstapeln, ließen sich aber mindestens ebenso oft ohne Gegenwehr erledigen, weil sie in die falsche Richtung schauten. Als Waffe nutzen Sie in **Turning Point** alles, was erledigte Feinde oder amerikanische Soldaten fallen lassen, zum Beispiel Scharfschützengewehre oder Thompson-Maschinenpistolen. Da es sich um ein halbfiktives Szenario handelt, erlauben sich die Entwickler beim Waffenarsenal einige Freiheiten und schicken etwa monströse Hightech-Panzer ins Gefecht. Mehrspieler-Fans bestreiten Deathmatch-Partien, eine Koop-Funktion für die Solokampagne ist derzeit nicht geplant. **DM**



Ein New Yorker Wahrzeichen weniger: Die Nazis zerlegen das **Chrysler Building** – und Sie müssen hilflos zuschauen.

Medal of Honor Airborne

► **Angeschaut** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 30. August 2007
 ► Hersteller: EA Los Angeles ► Status: zu 90% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 4074, 4075 ► Potenzial: –

Schnallen Sie schon mal den Fallschirm um: Der Weltkriegs-Shooter ist fast bereit zur Landung.

Aus einem Flugzeug mit dem Fallschirm abzuspringen hat den Nachteil, dass man selten punktgenau bestimmen kann, wo man landet. In **Medal of Honor: Airborne** geht das. Besser noch:



Ein Missionsziel: Den **Flakturm** der Deutschen zu zerstören.

Die Wahl Ihres Landeorts bestimmt, wie Ihr Einsatz abläuft. Denn jede der gerade mal sechs Missionen (die laut der Designer jeweils rund 90 Minuten dauern sollen) beginnt mit dem Absprung über dem Ziel, meist einer heftig umkämpften Stadt. Schon in der Luft entscheiden Sie durch das Steuern Ihres Fallschirms über den Verlauf des Einsatzes. In einem Auftrag sollen wir zum Beispiel einen deutschen Flakturm sprengen. Wenn wir direkt auf dessen Dach landen, weist uns das Spiel an, die Abwehrkanonen zu sabotieren. Gleiten wir dagegen zum Fuß des Gebäudes, ist das erste Ziel, die Kettenfahrzeuge vor den Zugangstoren zu beseitigen. Letztlich laufen aber beide Varianten darauf hinaus, das Munitionsdepot zu erreichen



Während der Gefechte sorgt das **Kriegsgeschehen** im Hintergrund für eine dichte Atmosphäre.

und Sprengladungen anzubringen. Damit die Actionkämpfe trotz Freiheit bei der Wahl des Landepunkts ausgewogen bleiben, setzt **Airborne** auf ein »Kampflinien«-System: Das Spiel formt automatisch Patt-Situationen zwischen Alliierten und Deutschen, bei denen keine der beiden Seiten die Übermacht gewinnen kann. Erst Ihr Eingreifen entscheidet die Lage. Die leben-

digen Gefechts-Szenarien, die dadurch entstehen, werden vom Kriegsgeschehen im Hintergrund eindrucksvoll untermauert: Bomber werfen ihre Ladung ab, Geschützdonner kracht, bis zum Horizont erstrecken sich die zerstörten Häuserreihen. All das sieht aus der Luft so eindrucksvoll aus, dass man vor der Landung gern noch ein paar Fallschirmrunden mehr drehen möchte. **CS**

Empire Earth 3

► **Angeschaut** ► Genre: Echtzeit-Strategie ► Termin: 3. Quartal 2007
 ► Hersteller: Mad Doc Software / Vivendi ► Status: zu 80% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 4071 ► Potenzial: –



In der **Zukunfts-Epoche** kämpfen Hightech-Soldaten und Mechs.

Das dritte Epochen-Epos legt Ihnen nicht nur die Geschichte, sondern auch die Erde zu Füßen.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** war ein gewaltiger Brocken. Mad Doc Software hat das zu denken gegeben: Teil 3 wird entschlackt. Das Grundprinzip, eine strategische Zeitreise von der Steinzeit bis in die Zukunft der Menschheit, bleibt gleich. Aus ehemals 15 Epochen werden nun aber fünf, Helden ver-

schwinden, das Kronen-Belohnungssystem ebenso. Statt einer Vielzahl ähnlicher Völker kennt **Empire Earth 3** nur noch drei, die sich dafür unterschiedlich entwickeln. Die westliche Fraktion setzt auf starke Waffen und lenkt in der Zukunft riesige Roboter. Die Araber sind hochmobil und steuern auf eine postapokalyptische Epoche mit Tarneinheiten zu. Die Asiaten schließlich führen Massen billiger Truppen ins Feld und züchten im 22. Jahrhundert genmanipulierte Geschöpfe. Die Moderne erreichen Sie nicht mehr in einer Kampagne, sondern auf einer globalen Strategiekarte. Wie im **Dawn of War-Addon Dark Crusade** entscheiden Sie selbst, welche Region Sie als Nächstes angreifen. Ihre Territorien müssen Sie zudem verwalten, entwickeln und gegen die bis zu acht Computergegner sichern. Durch gesammelte Tech-Punkte steigen Sie nach und nach in den Epochen auf. **CS**

White Gold

► **Angeschaut** ► Genre: Rollenspiel-Shooter ► Termin: 1. Quartal 2008
 ► Hersteller: Deep Shadows ► Status: zu 60% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 4070 ► Potenzial: –

Boiling Point bekommt einen Nachfolger. Die offene Welt bleibt, die Bugs des Vorgängers sollen verschwinden.

Seit geraumer Zeit ist bekannt, dass das ukrainische Team Deep Shadows einen Nachfolger zum Actionspiel **Boiling Point** von 2005 entwickelt. Das war eine Art **GTA** im Dschungel, faszinierte mit viel spielerischer Freiheit und krankte an erbärmlicher KI und zu viel Leerlauf. Nun sahen wir die neue Episode **White Gold** zum ersten Mal in Bewegung. Bananenrepublik, sieben Fraktionen, Rollenspielsystem, freie Spielwelt – die Grundkonzepte des Vorgängers bleiben alle erhalten. Die Charakterwerte sind entschlackt, Waffenerfahrung entfällt beispielsweise. Dafür gibt es erlernbare Talente, unter denen Sie bei Levelaufstiegen auswählen. Die Inselrepublik ist abwechslungsreicher gestaltet als die gene-

rischen Langeweile-Dschungel aus **Boiling Point**, zudem wurde die Grafik zeitgemäß aufgehübscht. Nach wie vor wird's massenhaft Fahrzeuge, Flieger und Boote geben, mit denen Sie zwischen Einsatzorten wechseln oder einfach das Land erkunden. Ob neutrale Inselfahrer Sie dabei wieder alle naselang in den Straßen graben schieben? Laut Deep Shadow gehört das der Vergangenheit an. Wir glauben's erst, wenn wir's selbst gespielt haben. **CS**



Der **Kampfubschrauber** ist eines von Dutzenden Vehikeln.

Enemy Territory

Quake Wars

► **Angespielt** ► Genre: Team-Shooter ► Termin: 3. Quartal 2007
► Hersteller: Splash Damage / Activision ► Status: zu 90% fertig
► gamestar.de: Quicklink E167 ► Potenzial: Sehr gut



Die Menschen müssen ein **Labor der Strogg** sprengen. Zum Glück haben die intelligenten KI-Bots das Ziel nicht vermint.

Wer Freunde hat, schlägt hier packende Team-Schlachten. Wer keine Freunde hat auch. Denn dafür gibt's nun Bots, und zwar außerordentlich schlaue.

Den Reaktor sprengen? Ha, Kinderspiel! Mit dem Sturmgewehr im Anschlag hetzen wir durch Metallkorridore. Da zwischen Kugeln, Strogg von links! Der Außerirdische hüpfert wild herum, weicht aus. Wir feuern und treffen, er bricht zusammen. Weiter, hinter der nächsten Biegung liegt das Ziel. Kein Gegner in Sicht, lächerlich. Wir hechten zum Reaktor, ziehen die Bombe und – Bumm! Noch bevor wir den Sprengsatz legen können, verglüht unser Erdsoldat in einer Explosion. Verdammt, die Strogg haben ihre Energiequelle vermint! Das wäre kein allzu origineller Trick – wenn unsere Feinde (und Freunde) nicht von computergesteuerten Bots verkörpert wür-

den. Die beherrschen im Team-Shooter **Enemy Territors: Quake Wars** diverse schmutzige Tricks und wirken so beinahe menschlich. Wir haben's beim Probespiel auf der E3 selbst erlebt.

Jede der 12 Karten von **Quake Wars** bietet mehrere Aufgaben; eine Seite greift dabei an, die andere verteidigt. Zum Beispiel müssen die Menschen eine Brücke reparieren, eine Basis erobern, einen Schildgenerator lahmlegen, einen Reaktor sprengen und schließlich das Mutterschiff der Strogg zerlegen. Die Bots verfolgen brav die aktuellen Ziele, laufen und fahren aber manchmal wirr herum. Indem wir aufs Mausrad drücken, rufen wir ein Menü auf, aus dem wir per Raddreh Bot-Befehle wählen. Falls wir etwa einen Panzer fahren, können wir so einen KI-Verbündeten auffordern, sich hinter dessen Maschinengewehr zu klemmen – was auch reibungslos funktioniert. Gleiches gilt, wenn wir einen Truppentransporter bestellen. Oder einen Sanitäter. Die klugen KI-Mitspieler eignen sich daher ideal als Sparringspartner oder Füllsoldaten für Mehrspieler-Partien. Der Kampf gegen menschliche Rivalen dürfte freilich noch mehr Spaß machen – zumal die im Gegensatz zu den Bots auch mal vergessen, Minen zu legen. Und dann wird's vielleicht wirklich zum Kinderspiel, den Reaktor zu sprengen. **GR**



Der **Strogg-Mech** zerstampft einen Menschentrupp. Hat denn niemand einen Raketenwerfer?!



Stranglehold

► **Angespielt** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **30. September 2007**
 ► Hersteller: **Midway Chicago / Midway** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4064** ► Potenzial: **Sehr gut**

Fünfzehn Jahre nach dem (hierzulande indizierten) Hong-Kong-Ballerfilm Hard Boiled gibt's die Fortsetzung – als Spiel.

Tequila ist ungesund. Besonders für Gangster. Tequila ist nämlich nicht nur ein Schnaps, sondern auch der Spitzname von Lieutenant Yeun, dem härtesten Polizisten Hong Kongs. Vor 15 Jahren hat er im Film **Hard Boiled** den Drogengangster Johnny Wong zur Strecke (beziehungsweise zu Tode) gebracht. Nun will Wongs Vater Rache: Er entführt Yeuns Ex-Frau und seine Tochter. Fortan ballert sich Tequila von Hong Kong bis Chicago. Bevorzugt in Zeitlupe, denn wie in **Max Payne** gibt's auch in **Stranglehold** Bullet-Time, eine Zeitlupenfunktion, mit der Sie Gegner besonders leicht treffen können. Dabei springen Sie über Tische und Bänke, hangeln an Kronleuchtern

herum oder rutschen Geländer hinab. Interaktive Objekte markiert das Spiel dabei mit einem leichten Glänzen. Einfach an den schimmernden Getränkewagen herantreten, Aktionstaste drücken, und schon rollt Tequila bäuchlings auf dem Wagen liegend durch den Level – schießend, versteht sich. Je spektakulärer die Ballereien, desto mehr Stilpunkte bekommen Sie, mit denen Sie wiederum Ihr Zeitlupenkonto auffüllen. Dazu können Sie auch immer wieder Ihre Umgebung nutzen: Wir schießen in einer Gasse die Halterung einer großen Neonreklame ab. Daraufhin schwingt das Schild nach unten und erschlägt einen Verbrechertrupp. Besonders cool sind in **Stranglehold** auch die »Standoffs«: Duelle, in denen Sie in einer Art Reaktions-Minispiel mehrere Gegner gleichzeitig umpusten. Apropos mehrere Gegner: Die Bullet-Time gibt's



Stilpunkte werden mit Sternen am linken Monitorrand angezeigt.



In den **Stand-Offs** müssen Sie in Zeitlupe nacheinander mehrere Gegner bekämpfen.

auch im Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler. Allerdings kann nur der, der die »Tequila Time« aktiviert, weiterhin in Echt-

zeit zielen. Für die anderen läuft das Spiel derweil in Zeitlupe ab. Wie hier das Balancing passt, muss sich noch zeigen. **FAB**

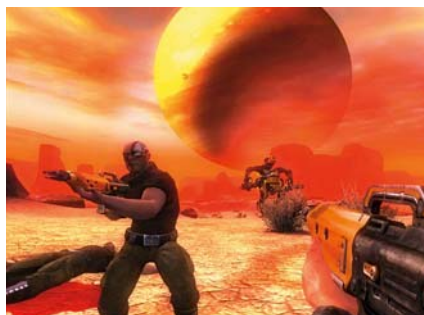
The Precursors

► **Angeschaut** ► Genre: **Rollenspiel-Shooter** ► Termin: **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Deep Shadows** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4068** ► Potenzial: **–**

Tadaa, wieder ein neues Genre! Aus der Ukraine kommt der erste Weltraum-Rollenspiel-Shooter.

Ein Sonnensystem voller Planeten. Sie jagen im Raumschiff Piraten, schlagen Actiongefechte und düsen von Planet zu Planet – das kennen wir aus Weltraumspielen. Sie landen auf einem Planeten, um dort Missionen zu erfüllen. Die führen Sie hinaus in große, frei erkundbare Landschaften mit Fahrzeugen und

Kämpfen aus der Ich-Perspektive – das kennen wir aus Ego-Shootern. Sie laden Ihr Raumschiff voll mit Handelsgut und heben ab zum Warentransport. Ihr Schiff ist ebenso ausbaufähig wie Ihr eigener Charakter, denn Sie sammeln Erfahrung, kaufen Ausrüstung und verbessern Grundwerte – das kennen wir aus Rollenspielen. Dass all das zusammenkommt – das kennen wir dagegen noch nicht. Dieses interessante Bündel schnürt **The Precursors**, entwickelt vom ukrainischen Team Deep Shadows. Eine Rahmenhandlung um eine drohende Apokalypse und die Rückkehr einer außerirdischen Rasse soll dem freien Spiel einen roten Faden geben. Die frühe Version, die wir gesehen haben, machte schon einen guten Eindruck und war grafisch ansehnlich. Ob das All-Paket tatsächlich hält, was es verspricht, wird sich erst nächstes Jahr herausstellen. **CS**



Auf dem **roten Planeten** geht's gegen örtliche Banditen.



Mercenaries 2: Als schwedischer Punk fackeln Sie in der Zukunft halb Venezuela ab.

Mercenaries 2

► **Angeschaut** ► Genre: **Action** ► Termin: **Ende 2007**
 ► Hersteller: **Pandemic** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4073** ► Potenzial: **–**

Der zweite Teil der Konsolen-Action erscheint auch für den PC.

Ein grausamer Tyrann schwingt das Zepter, und der Krieg ums Öl ist ausgebrochen. Deswegen sind Söldner im Venezuela der Zukunft heiß begehrt. Hier kommen Sie ins Spiel: Sie schlüpfen im Actionspiel **Mercenaries 2** in die Haut eines von vier Mietsoldaten und erledigen Aufträge für alle, die Ihnen einen guten Preis ma-

chen. Dabei jagen Sie alles in die Luft, was steht, fliegt oder fährt: Fahrzeuge, Helikopter, Häuser. Mit dem verdienten Geld kaufen Sie sich neue Waffen und Vehikel, um beim nächsten Einsatz noch mehr Zerstörung anzurichten – was jedes Mal klasse aussieht.

Toll: **Mercenaries 2** lässt sich unkompliziert im Koop spielen. Sie können sich jederzeit ins Spiel einklinken und es auch nach Lust und Laune wieder verlassen. **PET**



In der **Erfinderwerkstatt** tüftelt der Ingenieur an einer Taucherglocke. (1600x1200)

Anno 1701

Der Fluch des Drachen

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel-Addon** ► Termin: **3. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Related Designs / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3784** ► **Potenzial: Sehr gut**

Spannende Story, ideenreiche Missionen – das wird super!



In **Anno 1503** war die Kampagne ebenso langweilig wie unspielbar schwer, in **Anno 1701** fehlte sie gleich komplett – die Entwickler des Addons **Der Fluch des Drachen** haben also einiges gutzumachen. Und der spielbaren Version nach zu urteilen, legen sie sich mächtig ins Zeug. So sollen wir in der ersten Mission einen Edelstein aus einer versunkenen Azteken-Stadt bergen. Dazu sanieren wir zunächst eine marode Insel-Siedlung und nehmen Handelsbeziehungen zu einem Azteken-Stamm auf, der uns mit Rum beliefert. Den Alkohol benötigen wir, um einen trinkfreudigen Wissenschaftler auf unsere Insel zu locken, der in seiner liebevoll animierten Werkstatt eine Taucherglocke zimmert – zwei Bei-

spiele für die neuen Gebäude und Waren, die der Entwickler speziell für bestimmte Missionen entworfen hat. Mit der Taucherglocke können wir uns jetzt auf die Suche machen. Schlauer wäre es jedoch, vorher noch einen der Nebenaufträge zu erfüllen. Denn über der versunkenen Stadt tobt ein Gewitter, das jede Annäherung unmöglich macht. Um die Wettergötter zu beruhigen, müssen wir mit Lampenöl eine Azteken-Statue entzünden, schon glätten sich die Wogen.

Böser Bube im Eck

Die Aufgabenstellungen sind relativ komplex, dank des hilfreichen Quest-Logbuchs und der drei gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrade kommen jedoch selbst Neulinge zu schnellen Erfolgen. Profis freuen sich dagegen über die detailliert aufgeschlüsselte Punktwertung für jede Mission. Die Geschichte macht auf uns einen sehr guten, wenn auch nicht überragenden Eindruck. So gibt's zwar einen charismatischen Bösewicht, den wir allerdings nur in den aus dem Hauptprogramm bekannten animierten Porträtfenstern sehen. Echte Zwischensequenzen hätten hier gut getan, stattdessen gibt's zwischen den Missionen bislang nur vorgelesene Texte.

HK



Solange es gewittert, können wir das **Artefakt** nicht erreichen.

Far Cry 2

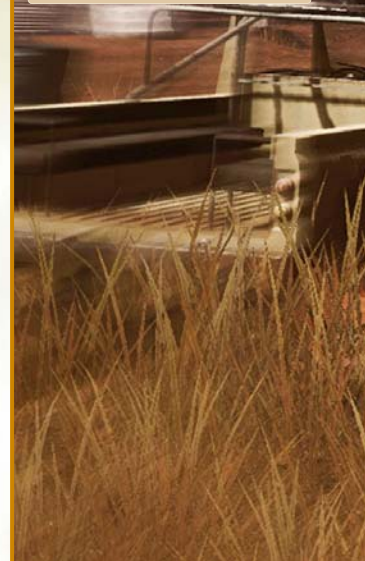
Als erstes deutsches Magazin haben wir uns die Fortsetzung des Erfolgs-Shooters ausführlich angeschaut.

Wir stellen fest:

Far Cry 2 ist das Spiel mit dem Feuer!

Inhalt

Ausführliche Preview	31
Die Welt von Far Cry 2	32
Waffenverschleiß	34
Die Kumpels	35
Rauchen und offenes Feuer erlaubt	36
Jack ist weg	38
Die Tropen-Shooter im direkten Vergleich	39
Schönes Wetter	39





Die Welt von Far Cry 2 soll in erster Linie echt aussehen. Daher auch der **schmutzige Look**, der im Spiel vorherrscht: Autowracks, rostige Waffen und schmierige Kerle.

Die in den roten Hemden sterben immer. Das ist eine goldene Star-Trek-Regel. Wenn Captain Kirk ein Außenteam zusammenstellt, um einen fremden Planeten zu erforschen, dann kommt auch immer einer mit einem roten Uniformoberteil mit. Und der stirbt dann. Die Rothemden haben auch immer so generische Namen wie John Hunter oder Peter Thompson – die kann man ja eh gleich wieder vergessen. Oder wissen Sie noch, wer Jack Carver ist? Tatsächlich? Respekt, das hätte Ubisoft nicht erwartet: »Obwohl Far Cry so ein Hit war, wissen nur wenige, wie der Held eigentlich hieß«, erklärt Louis-Pierre Pharand, Produzent von **Far Cry 2**. »Jack war für viele einfach nur ›der Typ im roten Hemd‹. Deshalb muss Rothemd Carver zwar nicht gleich sterben, er darf aber in der Fortsetzung des Südsee-Shooters nicht mehr mitspielen.

Weniger Sci-Fi

Für Ubisoft Montreal ist Carver ohnehin nicht der rich-

tige Mann für den Job. Von PC-Spielern weitestgehend unbeachtet, hat sich Jack nämlich auf Konsolen weiterentwickelt (siehe Kasten Seite 38). Dort ist er kein durchschnittlicher Shooter-Held mehr, sondern eher ein Superheld, inklusive übernatürlicher Fähigkeiten. Er ist schneller und stärker geworden und kann Feinde durch seinen gesteigerten Seh- und Geruchssinn besser orten. »Das ist nicht das, was wir für Far Cry 2 wollten«, erklärt Pharand. »Viele Spieler und auch wir hier im Team sind der Meinung, dass Far Cry am meisten Spaß macht, bevor die Monster und der ganze übernatürliche Kram auftauchen«. Mutanten, Aliens, Superkräfte oder Strahlenwaffen wird es deshalb

in **Far Cry 2** nicht geben – das Spiel hat sich dem Realismus verschrieben. Und weil ein neues Konzept auch ein frisches Szenario braucht, hat Ubisoft Montreal die malerischen Südseeinseln des Vorgängers hinter sich gelassen und für **Far Cry 2** einen neuen, (relativ) unverbrauchten Schauplatz gefunden: Zentralafrika.

Mehr Natur

Pharand erklärt die Wahl des Schauplatzes: »Wir haben einen Ort gesucht, der genau so exotisch und wunderschön ist wie die Inseln in **Far Cry**, aber auch ebenso gefährlich. Afrika ist die Wiege

der Menschheit, ursprünglich und wild – und damit ideal für unser Spiel«. Einen großen Vorteil hat der Umzug auf jeden Fall: Der afrikanische Kontinent bietet eine Vielzahl von Szenerien, die alle in **Far Cry 2** vorkommen sollen: Dschungel, Savanne, Steppe und Wüste. Das dürfte im Vergleich zum Vorgänger eine Menge optische Abwechslung bieten. »Um ein Gefühl für die Umgebung zu bekommen, sind wir mehrmals nach Kenia gereist. Das Land bietet alle erdenklichen Formen



Wir haben keinen Sinn für Romantik: Trotz der malerischen **Abendsonne** liefern wir uns heftige Feuergefechte mit den Schergen eines verfeindeten afrikanischen Warlords.

afrikanischer Natur«, erklärt Clint Hocking, Leiter der kreativen Abteilung von **Far Cry 2**. Schauplatz des Spiels ist jedoch keine real existierende Nation, sondern ein Fantasiestaat im Herzen Afrikas.

In diesem bisher noch namenlosen Land wütet seit Jahren ein Bürgerkrieg. Zwei verfeindete Clans bekämpfen sich bis aufs Blut, wobei eigentlich keine der beiden Parteien gewinnen will –

dann müssten die Warlords ja ihre Drogengeschäfte aufgeben und irgendetwas Anständiges arbeiten. Die perfekte Umgebung also für Waffenschieber, Söldner, Glücksritter und wagemutige Halunken. Und eine dieser zwielichtigen Gestalten sind Sie.

Mehr Helden

Statt des Typen im roten Hemd suchen Sie sich zu Beginn des

Spiels einen neuen Helden aus. **Far Cry 2** wird Ihnen voraussichtlich zehn bis zwölf Charaktere zur Wahl stellen. Von denen bekommen Sie zunächst nur Bilder zu sehen, anhand derer Sie sich dann entscheiden müssen. Einer ist zum Beispiel ein schwarzer Rastafari, der andere eher ein kerniger Ex-Soldat. Hocking: »Far Cry 2 hat viel mit Emotionen zu tun, mit Bauchgefühl. Deshalb soll der

Spieler spontan entscheiden: Der da, der will ich sein!« Trotzdem gibt es hinter jeder Figur auch eine ausführliche Geschichte. Die ist sogar Ursprung des Charakterdesigns. Pharrand schwärmt: »Wir sind mit den Lebensläufen der Hauptpersonen in unsere Grafikabteilung spaziert und haben gesagt: Jungs, erschafft die Gesichter zu diesen Geschichten. Und das haben sie geschafft«. »Die fertigen Zeichnungen haben wir dann den ersten Probespielern gezeigt und gedacht, dass mindestens drei der Charaktere komplett durchfallen«, erläutert Hocking. »Aber nein, die wurden alle gleich oft ausgesucht. Das zeigt, dass hier wirklich für jeden ein

Die Welt von Far Cry 2



Wir haben zwar in Far Cry 2 bislang nur die Savanne gesehen, die **Artworks** versprechen aber eine vielfältige Spielwelt.



Waffenverschleiß



Frisch aus der Fabrik funktionieren die Waffen reibungslos.



Nach häufigem Gebrauch setzen die Knarren Rost an und bekommen Ladehemmungen.



Mindesthaltbarkeitsdatum überschritten: Diese Flinte ist bald reif für den Schrott.

Alter Ego dabei ist«. Dabei haben die Hauptdarsteller keine unterschiedlichen Fähigkeiten, keine spielerischen Vor- oder Nachteile, wie Gordon Freeman reden sie nicht, und auch die Story bleibt für alle gleich. Die Typen sehen nur unterschiedlich aus. Typen? Ob's eine Frau im Spiel geben wird, können uns die Entwickler noch nicht verraten.

Mensch gegen Natur

Egal, wen Sie wählen: Zu Beginn des Spiels geht es ihm nicht gut. Von Malaria gepeinigt wacht Ihr Held aus einem Fiebertraum auf. Nachdem Ihre Augen sich an das trübe Licht gewöhnt haben, sehen Sie ein dunkles, schmutziges Zimmer. Sieht aus wie in einer billigen Absteige. Sie sind nicht al-

lein. Im Halbschatten des Raumes steht ein geheimnisvoller Mann. Mit Genugtuung beobachtet er, wie Sie leiden. Kein Wunder: Sie sind nach Afrika gekommen, um den Kerl zu töten. Wenn die Malaria nicht wäre, könnten Sie sich sicherlich erinnern, warum. Ein Auftragsmord? Oder Rache? Doch momentan sind Sie vollends damit beschäftigt, einfach am Leben zu bleiben. Der Fremde bietet Ihnen eine Pistole an – mit nur einem Schuss im Magazin. Auf der Kugel steht Ihr Name. Dann verschwindet der Mann und überlässt Sie Ihrem Schicksal. Das hat allerdings Besseres mit Ihnen vor, als Sie in diesem verwanzten Hotelzimmer sterben zu lassen. Sie erholen sich und jagen fortan dem Unbekannten hinterher. Und jetzt haben Sie auch eine Waffe...

gibt's in **Far Cry 2**. Buggys, Jeeps, Trucks, Boote, aber keine Motorräder. »Die lassen sich in Ego-Perspektive nicht überzeugend darstellen«, rechtfertigt sich Pharrand. Als einziges Fluggerät dient (wie im Vorgänger) ein Gleitdrachen. Mit dem legen Sie nun auch längere Strecken zurück. Egal wie weit Sie reisen: Ladepausen gibt es nicht, das Spiel lädt die Landschaftsdaten unbemerkt im Hintergrund nach. Erwähnten wir bereits **Boiling Point**?

Clan gegen Clan

Im Gegensatz zu **Boiling Point** verfolgen in **Far Cry 2** beide Kriegsparteien eine Strategie – die KI-Warlords führen einen Feldzug gegeneinander. Das Verhalten der Clans hängt von drei Grundwerten ab: Wie viel Verstärkung bekommen die Kämpfer, wie steht's um die Moral der Truppen und wie zuverlässig ist die Ausrüstung? Hocking erklärt uns, was daraus folgt: »Will Warlord A, dass Warlord B weniger Truppen hat, schickt er den Spieler auf eine Mission, die den Nachschub des Feindes hemmt. Er lässt ihn zum Beispiel ein Trainingslager des Gegners angreifen. Soll die Moral leiden, muss eine Radiostation dran glauben«. Erfolgreich abgeschlossene Missionen wirken sich auf das zukünftige Verhalten der Spielfiguren aus. Bei niedriger Moral im Clan ergreifen die Kämpfer schneller die Flucht, ohne Verstärkungstruppen bekommen Sie's mit weniger Feinden zu tun. Haben Sie eine Werkstatt der Konkurrenz lahmgelegt, leidet die Ausrüstung des Gegners: Seine Gewehre und Pistolen gehen schneller kaputt. Alle Waffen im Spiel unterliegen ständigem Verfall. Je häufiger Sie mit der AK herumballern, desto schneller löst sie sich in Einzelteile auf – die Genauigkeit lässt nach, die Waffe bekommt Ladehemmungen. Da Sie neben einer



Far Cry 2 bietet beeindruckende, in Echtzeit berechnete Schatten.



Da fliegen die Fetzen: Nahezu alles im Spiel ist zerstörbar.

Mann gegen Mann

Wie in **Stalker**, wo Sie einen gewissen Strelok töten sollen, bleibt die Suche nach dem Mann aus ihrem Hotelzimmer der rote Faden im Spiel, quasi die Haupt-Quest. Doch bis Sie den Kerl aufgespürt haben, müssen Sie sich erstmal durch das noch namenlose afrikanische Land schlagen und sich an die beiden dort ansässigen Clans verdingen – auch das erinnert stark an **Stalker**. So heuern Sie beispielsweise bei der UFLA an, der »United Front for Liberation and Labor«, um Drogen zu transportieren, Waffen zu besorgen oder die gegnerische Fraktion zu attackieren. Dabei steigen Sie allmählich im Ansehen der einen Partei auf, was Ihren Ruf bei der Konkurrenz entsprechend schmälert – **Boiling Point** lässt grüßen. Und wie in **Boiling Point** können Sie auch in **Far Cry 2** die Spielwelt frei erkunden. Ihr Einsatzgebiet ist zunächst fünf mal fünf Kilometer groß, später kommt noch eine Fläche gleichen Ausmaßes hinzu. Für solche Strecken braucht Ihr Held ein Beförderungsmittel: 14 Fahrzeugtypen in 41 Varianten



Der **Gleitdrache** ist das einzige Fluggerät im Spiel. Mit ihm können Sie aber weitere Strecken zurücklegen als im Vorgänger, da er nicht ständig an Höhe verliert.

Machete und einer Pistole stets nur zwei Langwaffen tragen dürfen, müssen Sie also gelegentlich Knarren austauschen.

Freunde gegen Langeweile

Während Sie sich langsam innerhalb der Clans hocharbeiten, treffen Sie immer wieder bekannte Gesichter: die aus der Charakterauswahl. Denn die übrigen Hauptfiguren laufen seit dem Spielstart als KI-gesteuerte Halunken in **Far Cry 2** herum und verfolgen ihre eigenen Pläne. So kann etwa der Rastafari für die UFLA arbeiten,

der Ex-Soldat hängt derweil nur in der örtlichen Kneipe rum und säuft sich die Hücke voll. Dabei gibt es keine »guten« oder »bösen« Figuren im Spiel, die Jungs kämpfen alle auf ihre Weise ums Überleben. In ihrer Freizeit treffen sich die Glücksritter meistens in »Mike's Place«, einer abgebrannten Bar, die dem Spieler als Stützpunkt dient. Die Männer sind so was wie eine zusammengewürfelte Familie. Ubisoft bezeichnet sie daher als »Buddies«, also Kumpels. Die Kumpels begegnen Ihnen mal als Freunde, mal als Konkurrenten, mal als

Auftraggeber und manchmal sogar als Retter: Genauso, wie Sie mitunter den Befehl bekommen, einen der Burschen zu befreien, kann es auch passieren, dass Sie überraschend von einem Kumpel aus einer brenzigen Situation gerettet werden. Damit will Ubisoft eine glaubwürdige Welt erschaffen, in der Menschen so sind, wie sie nun mal sind: meistens auf den eigenen Vorteil aus, manchmal grausam, aber manchmal auch selbstlos und edel.

Licht gegen Stein

Apropos edel: Die Szenen, die uns das Entwickler-Team bei unserem Besuch in Montreal zeigt, sehen hervorragend

aus. Dominic Guay, der technische Leiter von **Far Cry 2**, zeigt uns beeindruckende Details an einem, auf den ersten Blick, unbeeindruckenden Felsen. Auf den zweiten Blick sehen wir, dass das Grün des umliegenden Grases auf den Stein abstrahlt. Der Schatten am Fuße des Gesteinsbrockens ist nicht einfach ein grauer Fleck, sondern wird dunkler, je weiter er von der Sonneneinstrahlung entfernt ist. Das sieht, wie die übrige Beleuchtung im Spiel, sehr echt aus.

In der Demonstration steuert nun Hocking einen der Kumpels durch die Savanne. Hüfthohes Gras wiegt im Wind, hier und da flüchten Antilopen – die gleiche Postkartenidylle wie schon in **Far Cry**, allerdings weitaus realistischer.

Die Kumpels

Marty Alencar, gebürtiger Brasilianer, emigrierte mit 14 Jahren nach Texas. Nach der High-School trat er den Marines bei, anschließend einem privaten Wachdienst. Für den arbeitet er seitdem im Ausland.



Frank Bilders, ehemaliger irischer Terrorist, hat sich vermutlich in allen Unruheherden der späten Neunziger herumgetrieben und landete zuletzt in Afrika, wo er sich zur Ruhe setzte.



Andre Hippolyte wuchs in Port-au-Prince, Haiti, auf. Im Auftrag eines kolumbianischen Drogenkartells sollte Hippolyte 2003 den haitianischen Ex-Präsident Aristide im Exil ermorden. Er weigerte sich und



Hakim Echebbi begann seine Karriere als Marineoffizier. Dann gründete er eine Sicherheitsfirma, die Schiffe vor Piraten schützte. Nach einem großangelegten Versicherungsbetrug verschwand er von der Bildfläche.



Alle Waffen im Spiel sind **spiegelverkehrt**. So können die Patronen, die normalerweise nach rechts ausgeworfen werden, quer über den Bildschirm fliegen.

Far Cry 2 verfügt nämlich nicht nur über dynamischen Tageszeitenwechsel, sondern auch über ein spektakuläres Wettersystem. Vor unseren Augen spielt Hocking Petrus: Er tippt ein paar Programmbefehle in den Computer, plötzlich ziehen Wolken übers eben noch so sonnige Firmament. Der Himmel wird grau, Wind kommt auf, der sich schnell zum Sturm ausweitert. Die Bäume ächzen unter der Belastung. Zunächst reißen nur einzelne Blätter ab und wirbeln durch die Luft, dann lösen sich ganze Äste und taumeln über den Boden. Fantastisch! »Das Wettersystem ist ständig aktiv. Es kann also jederzeit stürmen oder regnen«, erklärt Hocking. »Trotzdem können wir es natürlich auch gezielt einsetzen. Wenn der Spieler etwa auf eine Mission geschickt wird, in der es recht dramatisch zugeht, dann gibt's dazu das passende Gewitter«.

Feuer anmachen

Hocking rast mit seinem Jeep über eine Wiese und springt aus dem rollenden Fahrzeug: Wir staunen nicht schlecht, als der Fahrtwind des Autos das Gras realitätstreu bewegt. Hinter uns können wir sogar die Reifenspuren des Jeeps und unseren Trampelpfad sehen. Nun packt Hocking einen Flammenwerfer aus. Die Waffe an sich ist im Shooter-Genre ja nichts Neues mehr, was Hocking mit dem Ding anstellt hingegen schon: Er zündet zunächst einen Baum an. Die Flammen breiten sich vom Stamm bis hinauf in die Krone aus. Nun zückt er eine Pistole und schießt Teile des Baums ab. Die Äste fallen auf den Boden und versengen das trockene Savannengras, das seinerseits nun Feuer fängt. Feuer, das sich realistisch ausbreitet?! So etwas haben wir bislang in noch keinem Spiel gesehen!

Feuer ausmachen

Über dem Brandherd wabert die Luft vor Hitze – das sieht toll aus! Die Flammen züngeln jetzt gefährlich nah in Hockings Richtung. »Oh, da muss ich jetzt aufpassen. Wie sich das Feuer ausbreitet, hängt nämlich vom Wind ab«. Er geht auf Abstand. Nach wenigen Minuten brennen mehrere Dutzend Quadratmeter Savanne. »Das hört erst auf, wenn das Feuer keine Nahrung mehr findet. Oder zu starker Wind oder Regen die Flammen löscht«. Die feuchten Dschungelgebiete von **Far Cry 2** brennen nicht so schnell, die trockenen Wiesen hingegen wie Zunder. Ubisoft baut hier in regelmäßigen Abständen Felsrücken, sandige Pisten oder Flüsse ein, damit übereifrige Zündelkinder nicht das ganze Land abfackeln. Vermutlich umsonst, denn wir wollen schon allein beim Zuschauen ein Feuer bis zum Hori-



Dynamischer **Tag-Nacht-Wechsel** lässt die Sonne auf- und den Mond untergehen.

Rauchen und offenes Feuer erlaubt



Far Cry 2 enthält eine aufwändige **Feuersimulation**. Flammen breiten sich je nach Windrichtung aus und verlöschen erst, wenn der Brennstoff ausgeht oder die Witterung ungünstig wird.

Jack ist weg

Jack Carver, der Held aus **Far Cry**, spielt im zweiten Teil nicht mehr mit. Stattdessen treibt er sich seit 2005 auf Konsolen rum:



Far Cry Instincts (Xbox) erzählt die **Far Cry**-Story ein wenig anders: Jack bekommt auf Dr. Kriegers Insel ein mysteriöses Serum verpasst, mit dem er langsam mutiert und tierische Fähigkeiten erhält. Fortan kann er fester zuschlagen, schneller laufen, seine Feinde besser sehen und sogar riechen. Konsolen-Jack kann außerdem Fallen legen.



Far Cry Instincts: Evolution (Xbox) ist die Fortsetzung von **Instincts**. Jack kehrt auf seine Heimatinsel zurück, wird dort in ein politisches Komplott verwickelt und schließlich fälschlich wegen Mordes gejagt. Allerdings besitzt er immer noch seine animalischen Kräfte – der Gejagte wird zum Jäger.



Das Entwickler-Team ist extra nach Kenia gereist, um die traditionellen **Gebäude** glaubhaft nachbauen zu können.

zont anstecken. Abgebrannte Flächen bleiben zerstört, bis sich der Spieler für längere Zeit entfernt. Dann erst forstet die KI auf.

Schuss in den Fuß

Hocking ist jetzt im Zerstörungsrausch: »In **Far Cry 2** geht fast alles kaputt«. Um das zu demonstrieren, will er eine Granate in eine Hütte schmeißen. Sie prallt jedoch vom Fenstersims ab und purzelt ihm vor die Füße. Bumm! Die Ohren pfeifen, das Bild ver-

schwimmt. Jetzt blickt die Spielfigur an sich herunter: Da steckt ein rostiger Nagel in ihrer linken Hand! Der Kerl greift mit seiner (schick tätowierten) rechten Hand nach dem Fremdkörper, packt ihn und zerrt ihn aus der Wunde. Schön eklig! Über 60 dieser kurzen Verletzungsanimationen gibt's in **Far Cry 2**, vom ausgerenkten Fuß über die blutende Wunde am Oberschenkel bis zum verstauchten Finger. Der Held versorgt sich flugs selbst, dann geht's auch schon weiter. Ei-

ne Lebensenergieanzeige gibt's nicht, stattdessen heilt Ihr Alter Ego wie in **Call of Duty 2** selbständig, wenn Sie für eine Weile nicht getroffen werden. Die teils recht derben Animationen sollen Ihnen dabei zeigen, dass Sie dem Tod diesmal nur knapp entronnen sind. Hocking läuft derweil in eine zweite Handgranate. Der Spielheld spuckt jetzt einen Backenzahn in seine Handfläche. »Okay, das hier können wir nicht allzu oft bringen«, grinst Hocking.



Bei besonders heftigen **Explosionen** oder schnellen Bewegungen verschwimmen in **Far Cry 2** die Bildränder. Nicht unbedingt realistisch, aber schick.

Die Tropen-Shooter im direkten Vergleich

Far Cry 2

Crysis



Die Gesichter der Spielfiguren sehen in Far Cry 2 ein bisschen comichaft aus, in Crysis wirken sie realistisch.



Gegenwart, realistisch

Szenario

nahe Zukunft, Science-Fiction

Dschungel, Savanne, Steppe, Wüste

Schauplätze

Tropeninsel, Eislandschaft, Raumschiff

zeitgenössische Schusswaffen

Waffen

Sci-Fi-Flinten, Nano-Suit

Soldaten, Freischärler, Gangster

Gegner

Soldaten, Aliens

Feuer, Verletzungsanimationen

Besonderheiten

Nano-Suit, Vereisung, Schwerelosigkeit

freie Welt

Leveldesign

teils frei, teils linear

Ubisoft Montreal

Entwickler

Crytek

Ubisoft

Publisher

Electronic Arts

Reise in die Wüste

Far Cry macht es sich mit Levelbegrenzungen leicht: Wo die Insel aufhört, hört auch das Schlachtfeld auf, und wer zu weit aufs Meer hinaus paddelt, wird von Kampfhubschraubern zerlegt. **Far Cry 2** behält dieses Grundkon-

zept bei: Die riesige Spielwelt ist von Wüste umgeben. Führt Ihr Held zu weit auf den Sand hinaus, bleibt die Karre stecken, danach geht ihm selbst die Puste aus und er stirbt. Wer braucht schon Kampfhubschrauber, wenn er eine Wüste hat – eine der lebens-



Bislang erkennt die KI Feuer noch nicht als Gefahrenquelle – aber das kommt noch.



Eine Sandwüste umgibt die Spielwelt und dient als tödliche Levelbegrenzung.

Schönes Wetter



Far Cry 2 simuliert Wetter wie kein Spiel zuvor. Hier sehen Sie, wie plötzlich ein Sturm losbricht. Dicke, graue Wolken kommen auf, der Wind bläst Blätter von den Bäumen.

feindlichsten Umgebungen überhaupt?

Trotzdem: Ist es nicht gerade die wunderschöne Inselwelt, die **Far Cry** ausmacht? Dazu Pharand: »Was wir machen ist die logische Weiterentwicklung von Far Cry. Far Cry 2 ist zeitgemäß, schmutzig, realistisch, hart«. Er wird deutlicher: »Mal ehrlich: Publisher, und da schließe ich Ubisoft nicht aus, bringen doch oft genug einfach nur Nachbauten erfolgreicher Spiele raus, bei denen sich nichts geändert hat. Wir wollten nicht schon wieder eine Insel mit lediglich besserer Technologie, wir wollten echte Weiterentwicklung. Zum Beispiel 50 Quadratkilometer Spielwelt«.

Blick in die Zukunft

Das Team weiß, das insbesondere in Deutschland, wo **Far Cry** entwickelt wurde, viele Spieler in **Crysis** die inoffizielle Fortsetzung von **Far Cry** sehen. Wer **Far Cry Instincts** und **Evolution** kennt, könnte sogar argumentieren, dass der Nano-Suit mit seinen übermenschlichen Kräften, den Crytek für **Crysis** entworfen hat, die »logische Weiterentwicklung« von **Far Cry** ist. Immerhin hat Carver ja mittlerweile auch übernatürlich Fähigkeiten bekommen. »Ich kann verstehen, dass gerade für deutsche Spieler Far Cry immer noch Cryteks Baby ist. Ich fand es auch komisch, als meine

Liebblings-Hockeymannschaft, die Quebec Nordiques, nach Colorado gezogen ist«, gesteht Hocking ein. »Das ändert aber nichts daran, dass das immer noch eine super Mannschaft ist. Und Far Cry 2 wird ein super Spiel. Andererseits wusste ja bis zu dieser GameStar-Ausgabe noch niemand, dass es überhaupt ein echtes Far Cry 2 geben wird. Aber das ist ja nun anders. Zum Glück.«

FAB

Far Cry 2

► **Angeschaut** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 2. Quartal 2008
► Hersteller: Ubisoft Montreal / Ubisoft ► Status: zu 40% fertig

Fabian Siegmund: Vom Spielprinzip her ist Far Cry 2 für mich im ersten Moment nicht gerade eine Sensation: ein Stalker im Boiling Point Afrika. Andererseits war Boiling Point alles andere als ausgereift, hatte aber eine Menge Potenzial. Vielleicht holt Far Cry 2 ja endlich das aus dem vielversprechenden Konzept raus, was wirklich drin steckt? Schade nur, dass es voraussichtlich keinen Koop-Modus geben wird. Der würde sich bei den Kumpels ja anbieten. Es wäre aber wohl ein riesiger Aufwand, die Story darauf anzupassen. Im direkten Grafikvergleich mag Far Cry 2 vielleicht nicht ganz so gut aussehen wie Crysis, aber bedenken Sie, dass Ubisofts Shooter im Gegensatz zu Crysis noch ganz am Anfang der Entwicklung steht – trotzdem sieht er schon jetzt hervorragend aus. Und das mit dem Feuer, das ist nun wirklich heiß!



fabian@gamestar.de

Es ist eine seltsame Mischung aus Fortschritt und Nostalgie: Blizzards neues Echtzeit-Meisterwerk soll nächstes Jahr die moderne Konkurrenz aufmischen. Und zwar, indem es sich exakt wie der neun Jahre alte Vorgänger anfühlt. Kann dieser Balanceakt glücken? Wir wollten es ganz genau wissen, haben die Entwickler besucht, Starcraft 2 erstmals gespielt – und antworten: **Ja!**

Starcraft 2

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 4028
- GameStar TV
- 39/07 (Premium)
- Podcast
- Folge 10
- Online-Special zur Erstankündigung

Die wichtigste Nachricht ist, dass es nichts Neues gibt. Als Blizzard am 19. Mai **Starcraft 2** ankündigt, stellen die Entwickler gleich klar, dass es sich wie der Vorgänger spielen wird. Das heißt, es gibt keine vierte Fraktion, kein Heldensystem, keine Edelgrafik. Stattdessen setzt **Starcraft 2** auf das, was den Vorgänger ausgezeichnet hat: ausgewogene Schlachten zwischen den drei unterschiedlichsten Par-

teien der Echtzeit-Geschichte. Wieder streiten Terraner gegen Zerg gegen Protoss. Wieder soll jede Einheit nützlich, keine Taktik übermächtig sein – Tugenden, die das neun Jahre alte **Starcraft** bis heute zum Meisterwerk machen. Wird **Starcraft 2** diesem Erbe gerecht? Um das herauszufinden, haben wir Blizzard besucht, die Strategie-Hoffnung angespielt und den ersten Blick auf die Einheiten der Terraner geworfen.

Inhalt

Ausführliche Preview	42
Mini-FAQ	42
So spielt sich Starcraft 2	43
Bilder vom Hersteller.....	43
Einheiten der Protoss.....	44
Interview.....	45
Wussten Sie schon, dass.....	46
Das Interface.....	48
Das erste Starcraft	50
Die Terraner.....	51
Einheiten der Terraner	52
Die Landschaften	54
Fazit und Ausblick.....	55
Der Fortschritt.....	55

Mini-FAQ

Läuft Starcraft 2 auf meinen PC?

Die Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. Laut dem Producer Chris Sigaty muss Ihre Grafikkarte allerdings mindestens Pixel Shader der Version 2.0 unterstützen. Dies trifft auf alle DirectX-9-kompatiblen Karten zu, darunter auch ältere Modelle wie die Radeon 9500 und die Geforce FX 5200. Eine DirectX-10-Grafikkarte werden Sie für Starcraft 2 also nicht unbedingt brauchen.

Profitiert das Spiel von DirectX 10?

Auch das steht noch nicht fest. Chris Sigaty erklärt: »Wir planen derzeit noch keine speziellen DirectX-10-Effekte. Doch wir entwickeln die Grafik-Engine ständig weiter und werden uns in den kommenden Monaten sicherlich auch mit diesem Thema befassen.«

Was gibt's Neues in Starcraft 2?

Blizzard entwirft neue Spielkonzepte wie die Warp-Fähigkeit der Protoss sowie die ein- und ausfahrbaren Depot-Mauern der Terraner. Das ermöglicht frische Taktiken, dank derer sich die drei Fraktionen noch stärker voneinander abheben sollen. Zudem kündigen die Entwickler mehrere Neuerungen für die Solo-kampagne und die Internet-Plattform Battlenet an. Was genau sich ändern soll, steht allerdings noch nicht endgültig fest.

Auf den Bildern sieht Starcraft 2 schon so fertig aus! Erscheint es doch noch 2007?

Definitiv nicht. Es gibt zwar bereits eine lauffähige Version, wirklich spielbar ist jedoch erst eine der drei Fraktionen. Schon alleine das sorgfältige Balancing der Einheiten wird Monate dauern. Unserer Einschätzung nach erscheint Starcraft 2 frühestens Ende 2008.



Mit Marines blockieren die Terraner einen Engpass.

So spielt sich Starcraft 2

Alle unsere **Starcraft 2**-Partien beginnen wir mit einem Nexus-Hauptquartier und sechs Drohnen. Logisch, denn wir kommandieren die Protoss. Mit denen ringen wir in den Multiplayer-Matches mal gegen einen, mal gegen drei Rivalen derselben Rasse – die von den Kollegen der internationalen Presse angeführt werden. Beim Start fühlen wir uns sofort heimisch. Das Interface ist genauso aufgebaut wie im Vorgänger: Links unten die Minikarte, rechts unten die Befehls-Schaltflächen wie »Position halten« oder »Gebäude errichten«. In der unteren Mitte zeigen Bilder den Zustand der ausgewählten Einheiten. Das dürfen nun mehr als zwölf sein, derzeit gar beliebig viele. Der Lead Designer Dustin Browder stellt jedoch klar: »Obes ein Auswahllimit geben wird, steht noch nicht fest. Wir müssen erst testen, ob das sinnvoll ist.«

Egal, zunächst wählen wir eh nur sechs Einheiten an, nämlich unsere Drohnen. Die flinken Arbeitsbienen ernten wie gehabt Kristalle und Vespene-Gas. Von Ersteren existiert neben der blauen neuerdings auch eine gelbe Variante. Die wirft mehr Rohstoffe ab, wächst aber nur an umkämpften Orten – das blaue Tiberium von **C&C: Tiberium Wars** lässt grüßen. Das Gas entströmt wieder Geysiren, auf die wir Raffinerien pflanzen. In Mehrspieler-Partien müssen wir die Rohstoffe allerdings nicht zwingend selbst abbauen, sondern können sie auch mit unseren Verbündeten tauschen.

Um unseren Stützpunkt zu erweitern, erteilen wir einer Drohne bei gedrückter Shift-Taste mehrere Bauaufträge, die sie dann abarbeitet. Das geht flott: Wiederum wie im Vorgänger pflanzen die Protoss-Arbeiter Teleport-Wirbel, aus denen sich die Bauten auto-

matisch herauschälen. So errichten wir erstmal einige Pylonen (Energiespender für Gebäude), eine Schmiede (dort werten wir Bodenwaffen und Schilde auf) sowie einen Warp-Knoten. In Letzterem heben wir Infanteristen aus, darunter auch wieder die Berserker, die Gegner mit ihren leuchtenden Armklingen zerreißen. Wie im Vorgänger dürfen wir pro Kaserne jedoch nur bis zu fünf Einheiten in Auftrag geben, die dann nacheinander hergestellt werden. So weit, so altbekannt.

Bauen und beamen

Wir werten den Warp-Knoten allerdings lieber zum Warp-Tor auf. Von dort aus dürfen wir dann alle 30 Sekunden eine Einheit direkt auf die Karte teleportieren – nicht überallhin, sondern nur ins Energiefeld eines beliebigen Pylons. Das kostet zwar Rohstoffe, doch die Bauzeit entfällt: Am Ziel muss

der Nachschub lediglich fünf Sekunden lang stillstehen und ist so lange besonders verwundbar. Diese Taktik lohnt sich aber erst, wenn wir drei bis vier Warp-Tore

Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Starcraft 2** bereits ausführlich spielen durften, stammen alle Bilder im Artikel von Blizzard selbst – und offensichtlich sogar aus unterschiedlichen Versionen des Spiels. So sind die Space Marines der Terraner mal mit, mal ohne tragbaren Schutzschild zu sehen. Die meisten Gebäude, Einheiten und Effekte sehen jedoch so aus, wie wir sie auch beim Probe-spiel gesehen haben. Nur das Mündungsfeuer einiger Einheiten wirkt nachbearbeitet.



Die **Terraner** attackieren einen Stützpunkt der Protoss. Der kolossale Thor auf der Klippe (links oben) setzt gerade seine Artillerieschlag-Fähigkeit ein. Die Vikings rechts unten können sich in Raumjäger oder Mechs verwandeln.



Im Dschungel überfallen **Colossi** der Protoss einen menschlichen Stoßtrupp. Dabei wirken sich die Höhenstufen aus: Die Giganten auf den Tempelmauern nehmen weniger Schaden.

besitzen. Im Halbminuten-Takt rufen wir dann pro Tor eine Einheit herbei und können so flexibel auf Angriffe reagieren: Falls der Gegner etwa Flieger schickt, beamen wir einige Stalker zum nächsten Pylon. Denn die vierbeinigen Läufer knacken Lufttruppen locker. Das Nachschub-Shopping ist zudem komfortabel: Mit der W-Taste wählen wir alle Warp-Tore an, klicken dann im Interface die gewünschten Einheiten an und setzen sie auf der Karte ab.

Überfallen und hauen

Auch im Angriff ist die Teleport-Taktik nützlich, und zwar dank der Phase Prisms. Diese Flieger dienen eigentlich als Truppentransporter. Wenn sie jedoch stillstehen, können sie ein Pylon-Energiefeld erzeugen – in das wir Truppen teleportieren. Der schwedische Kollege stöhnt frustriert, als wir mit einem Phase Prism zu einer schutzlosen Flanke seiner Basis schweben, dort das Energiefeld einschalten und flugs drei Dunkle Tempel herbeirufen. Die unsichtbaren Klingenkämpfer zerhacken mehrere Gebäude, bevor unser Rivale ein Gegenmittel ausheckt: Mit einer getarnten Beobachter-Flugdrohne entdeckt er die dünn gepanzerten Tempel und schnetzt sie mit Berserkern.

Dabei fällt uns eine KI-Neuerung auf: Als unsere Kämpfer attackiert werden, lassen sie automatisch von den Gebäuden ab und setzen sich zur Wehr. Das hat Vor- und Nachteile. So können die Tempel zwar vielleicht die Angreifer erledigen. Wenn wir aber rasch ein Bauwerk plätten wollen, nervt es, dass unsere Einheiten lieber gegen Truppen fechten. Immerhin können wir die Automatik umgehen, indem wir den Angriffsbefehl auf das Ziel wiederholen.

Den Tempel-Schlamassel hätte sich unser Rivale ersparen können, indem er Phasenkanonen gebaut hätte. Denn wie gehabt erspähen die Abwehrtürme getarnte Angreifer. Zudem haben sie ein neues Talent: Sie können

sich in eine mobile Energieform verwandeln, den Standort wechseln und an neuer Stelle rematerialisieren. Dabei dürfen sie nicht den Einflussbereich der Pylone verlassen, sonst lösen sie sich auf. Sei's drum: Wenn unser Konkurrent Kanonen gehabt hätte, hätten wir eben andere Einheiten teleportiert. Denn das geht mit allen, die wir im Warp-Tor rekrutieren dürfen, also auch mit Berserkern, Stalkern, Immortals, Soul Huntern sowie Hohen Tempeln.

Sprinten und fressen

Der Haken dabei: Wie im Vorgänger sind die Truppen der Protoss elend teuer; Stalker, Immortals und Soul Hunter müssen wir im Kybernetik-Kern sogar erst per

Upgrade freischalten. Abwechslungsreich: Alle Einheiten haben sinnvolle Spezialtalente. Berserkern spendieren wir den »Ansturm«, damit sie fortan auf nahe Gegner zusprinten. Stalker dürfen wir dank der »Blink«-Aufrüstung alle paar Sekunden teleportieren, aber nur an Orte in ihrem Sichtbereich. So überspringen wir mit den vierbeinigen Krabbler Schluchten, um unserem Gegner in den Rücken zu fallen.

Mit den ebenfalls vierbeinigen Immortals stürmen wir hingegen mitten ins Kampfgetümmel. Denn ihre Schilde nehmen kaum Schaden, wenn sie von Großkalibern wie terranischen Panzern oder von Abwehrtürmen beharkt werden. Beim Angriff auf Stützpunkte

Einheiten der Protoss



Der **Soul Hunter** frisst die Seelen erledigter Lebewesen und erhöht so seine Feuerkraft.



Mit den unsichtbaren, dünn gepanzerten **Dunklen Tempeln** zerklopfen Sie im Nu Gebäude.



Die **Hohen Tempel** zerblitzen Feinde mit Psi-Stürmen oder setzen sie in Kraftfeldern fest.



Wenn sie die Waffen **überladen**, beschießen die Phönixe alle Zerg-Mutaliskn zugleich.

stapfen wir mit einigen Unsterblichen voraus, um das Feuer der Verteidiger von der Hauptarmee abzulenken. Vor leichten Kämpfern wie Berserkern oder Marines müssen sich die Immortals aber hüten, gegen deren Attacken ist der verstärkte Schild nutzlos. Auch die Energieblitze der Soul Hunter hält er nicht ab: Die fiesen Seelenjäger sehen aus wie Protoss auf schwebenden Surfbrettern. Wenn in ihrer Nähe ein feindliches Lebewesen (also kein Roboter oder Vehikel) stirbt, fressen sie dessen Seele und erhöhen so dauerhaft ihre Feuerkraft. Im Kampf gegen Zergling-Horden dürften die Jäger daher rasch zu mächtigen Veteranen reifen.

Blitzen und grillen

Zurück zum Warp-Knoten oder -Tor, wo wir neben Dunklen auch Hohe Templer anheuern. Die Psi-Spezialisten können Feindgruppen in schimmernde Kristall-Kraftfelder einschließen und damit 15 Sekunden lang aus dem Spiel nehmen – so wie im Vorgänger die Arbitr-Flieger. Im Temppler-Archiv lehren wir die Magier Psi-Stürme, mit denen sie Truppenhaufen zerblitzen. Das ist be-

sonders effektiv, wenn wir die Magier hinter einer Farnhecke verbergen. Denn hohe Pflanzen blockieren in **Starcraft 2** die Sicht aller Einheiten. Mit einer getarnten Beobachter-Drohne spähen wir dann aus, ob sich Feinde nähern. Oder wir erobern eines der neuen neutralen Observatorien: Wenn eine unserer Bodeneinheiten neben dem Spähposten stehen bleibt, leuchtet er im großen Umkreis den Kriegsnebel. Doch zurück zum Temppler: Sobald Gegner an seinem Versteck vorbeistapfen, entfesseln wir zwei Stürme und sehen zu, wie die blauen Blitzwolken acht Sekunden lang ihre Opfer dezimieren. Beim Talenteinsatz verbrauchen die Psi-Zauberer wie gehabt Energie, die sich allmählich wieder auffüllt.

Zwei beliebige Templer – egal, ob Hohe oder Dunkle – dürfen wir zum Twilight Archon verschmelzen. Dieser Psi-Krieger hat wie im Vorgänger keine Spezialtalente, aber selbst starke Schilde; Boden- und Luftziele grillt er mit Blitzen. Wenn jedoch sein Schutzschirm versagt, geht auch der dürre Körper des Archons rasch zu Bruch. Apropos Schutzschirm: Wir haben in **Starcraft 2** die

Interview

mit Dustin Browder



Dustin Browder ist der Lead Designer von Starcraft 2. Er wechselte am 14. März 2005 zu Blizzard, zuvor arbeitet er für Electronic Arts unter anderem an Schlacht um Mittelmeer.

GameStar ... Dustin, Starcraft 2 ist nicht sonderlich innovativ. Warum orientiert ihr euch so eng am Vorgänger und verzichtet auf weltbewegende Neuerungen?

... Dustin Browder Hey, sei mal nicht unfair. Wir arbeiten derzeit an Neuerungen, die nur noch nicht spruchreif sind – zum Beispiel bei der Kampagne und beim Battlenet.

... Der Kern des Spiels bleibt trotzdem gleich, zum Beispiel gibt es keine vierte Fraktion. Warum?

... Weil wir uns stattdessen vorgenommen haben, die Unterschiede zwischen den drei Rassen auszuarbeiten und zu vertiefen. Denn die grundverschiedenen Parteien waren eine der größten Neuerungen im ersten Starcraft. Wir glauben, dass wir diese Stärke noch ausbauen können.

... Wie packt ihr das an?

... Mit den neuen Einheiten und Spezialfähigkeiten. Denk nur mal an das Warp-Talent, das den Protoss völlig neue Taktiken ermöglicht. Außerdem spielt das Gelände eine größere Rolle, weil manche Bodentruppen müheles Höhenstufen überwinden können, zum Beispiel der Protoss-Colossus.

... Wie entscheidet ihr, welche Ideen ins Spiel kommen?

... Wir bauen nicht aufs Geratewohl Neuerungen ein, sondern machen uns vorher Gedanken, ob sie auch sinnvoll sind. Dann testen wir sorgfältig – und werfen Dinge auch wieder raus, wenn sie uns nicht gefallen.

... Bei der Warcraft-Serie war Blizzard dabei aber mutiger. Deren dritter Teil machte ein Riesensatz nach vorne und führte unter anderem Helden ein, die Erfahrung sammeln. Warum macht die Starcraft-Reihe einen kleineren Schritt?

... Starcraft 2 soll eben das Spielgefühl des Vorgängers bewahren: Der erste Teil ist ein erstklassiges Echtzeit-Strategiespiel und daher auch ohne radikale Neuerungen eine hervorragende Grundlage für einen unterhaltsamen Nachfolger.

... Das erste Starcraft wird in Südkorea regelrecht verehrt, Fernsehender übertragen dort sogar Live-Partien. Hattet ihr Angst, dass die dortigen Fans einem allzu ungewöhnlichen und innovativen Nachfolger den Rücken kehren würden?

... Mit Angst hat das nichts zu tun. Und mit Korea auch nicht, zumindest nicht nur: Weltweit gibt es Millionen von Starcraft-Fans. Die wünschen sich keinen abgedrehten Nachfolger, sondern einen, der sich auf die klassischen Starcraft-Tugenden besinnt. Starcraft 2 wird aber mehr als eine reine Neuauflage des ersten Teils, mit den neuen Truppentypen und Talenten frischen wir das Spielerlebnis auf: Die Fans dürfen endlich wieder neue Taktiken ausknobeln.

... Starcraft 2 wird voraussichtlich 2008 in den Handel kommen...

... Augenblick, das habe ich nicht gesagt. Wir veröffentlichen das Spiel erst, wenn es komplett fertig ist.

... Richtig so. Aber wenn Starcraft 2 erscheint, wird es dann nicht technisch veraltet sein? Die Grafik sieht schon heute recht polygonarm aus.

... Die Techniker verfeinern derzeit die Engine, etwa mit neuen Licht- und Schatteneffekten, wuchtigeren Explosionen und schöneren Laserstrahlen. Was man auf den Bildern sieht, ist also noch lange nicht fertig. Ich glaube, dass jeder Käufer rufen wird: »Oh, was für ein schönes Spiel!«



Der **Twilight Archon** haut kräftig drein. Um ihn zu erschaffen, müssen Sie zwei Templer opfern.



Wie zuvor verschießt der **Räuber** explosive Scabb-Krabber, die Sie einzeln nachkaufen müssen.



Bis zu acht Jäger sausen aus dem **Tempest**, dessen Schilde aber gegen Luftangriffe nutzlos sind.



Das **Star Relic** beherrscht nützliche Spezialfähigkeiten und ist somit der Erbe des Arbiters.



Nach dem Warp-Teleport muss der Nachschub fünf Sekunden lang stillstehen.



Mehrere Warp Rays der Protoss konzentrieren ihr Strahlenfeuer auf einen terranischen Rakettenturm – und erledigen diesen so binnen Sekunden.

Die Protoss attackieren einen **terranische Vorposten**, der von Marines **1** Belagerungspanzern **2**, Bunkern **3** und einem Geist **4** verteidigt wird. Obwohl die Schilde ihrer Immortals **5** das Feuer der Panzer schlucken, brauchen die Protoss dringend Nachschub. Also erzeugen sie mit dem Phase Prism **6** ein Pylon-Energiefeld, in das sie mit ihrer Warp-Fähigkeit Infanterie **7** teleportieren.

Schildbatterien vermisst, mit denen wir im Vorgänger geschwächte Kraftfelder aufladen konnten. »Die gibt's noch nicht«, führt Browder aus. »Wenn die Tester sie fordern, bauen wir sie ein.«

Kriechen und staksen

Die Infanterie mag mächtig sein, die restlichen Bodentruppen ste-

hen ihr aber in Nichts nach. In der Roboterfabrik rekrutieren wir neben den fliegenden Phase Prisms und Beobachtern auch wieder Räuber. Die kriechlahmen Metallraupen äschern Gebäude mit explosiven Scarab-Krabblern ein, die wir wie im Vorgänger einzeln kaufen müssen. Noch ist die Balance aber nicht optimal: Obwohl die Räuber viel Schaden anrichten, haben wir sie in unseren Testläufen fast nie benutzt. Schließlich gibt's nun den Colossus!

Der dreibeinige Riesenläufer ist doppelt so teuer wie ein Räuber, verursacht dafür aber keine Munitionskosten. Bauten und Einheiten fackelt er mit Plasmastrahlen ab. Während die meisten anderen Bodentruppen zum Höhenwechsel auf Rampen angewiesen sind (die nun hin und wieder von zerstörbaren Felsen blockiert werden), stakst der Colossus einfach eine Böschung hinauf oder hinab. Weil Truppen auf Anhöhen im Kampf gegen Flachland-Feinde weniger Schaden nehmen, erklimmen wir mit dem Riesen vor jedem Geplänkel einen Hügel – und flüchten so zugleich vor Nahkämpfern. Allerdings müssen wir den Colossus stets mit Stalkern vor Luftschlägen schützen.

Überladen und hetzen

Womit wir bei der Protoss-Luftwaffe wären, die im Raumportal vom Stapel läuft. Der Scout aus dem Vorgänger musste dem Phönix weichen, einem Raumjäger, der mit Fliegern kurzen Prozess macht und zudem seine Kanonen überladen kann. Dann schießt er kurzfristig auf alle nahen Flugzeuge gleichzeitig. Danach hängt der Phönix kurzzeitig kampf- und bewegungsunfähig in der Luft. Wir müssen die Attacke also gut timen, um alle Feinde zu erledigen. Sonst schießen die mühelos unsere geschwächten Jäger ab.

Das klappt bestens, als uns ein englischer Kollege mit einer Tempest-Flotte attackiert. Die Tempests sind die Erben der Trägerschiffe: Aus ihnen schwirren bis zu acht diskusförmige Abfangjäger, die wir (wie die Räuber-Munition) einzeln kaufen müssen. Ihre Schilde schützen die Pötte aber nur gegen Beschuss vom Boden, Luftangriffe durchlöchern direkt den Rumpf. Als unsere Phönixe ihr Überladen-Talent einsetzen, zerstören sie so fünf Träger auf einmal. Das soll jedoch nicht heißen, dass die Tempests generell schwach sind: Bei Angriffen auf ▶▶

Wussten Sie schon, dass...

...bei Blizzard derzeit rund 40 Entwickler an Starcraft 2 arbeiten? Hinzu kommen mehrere externe Firmen, die sich etwa um die gerenderten Zwischensequenzen kümmern.

...Blizzard im kalifornischen Irvine ein neues Bürogebäude baut, in dem es auch einen Souvenirladen, ein Museum und ein Kino geben soll? Zudem bietet der Neubau Platz für bis zu vier Entwicklerteams; neben World of Warcraft und Starcraft 2 kann Blizzard folglich an zwei weiteren Projekten arbeiten.

...Blizzard einen Kinofilm zu World of Warcraft plant, an dem angeblich auch der Kultregisseur Steven Spielberg mitwirken soll? Gerüchten zufolge denken die Entwickler außerdem über einen Diablo-Streifen nach.

...im Blizzard-Foyer eine Statue und ein Logo zum Konsolen-Actionspiel Starcraft Ghost prangen, obwohl dessen Entwicklung offiziell auf Eis liegt? Der Blizzard-Vizepräsident Rob Pardo hofft in einem Interview, die Arbeiten »eines Tages« wieder aufnehmen zu können.



Die Marines wehren sich verzweifelt gegen die Warp Rays, die ihre Kaserne schmelzen.

Stützpunkte schlucken ihre Schutzschirme das Feuer der Abwehrtürme, während ihre Abfangjäger die Bauten zerbröseln.

Strahlen und sprengen

Ebenso nützlich bei Basisüberfällen sind die Warp Rays. Je länger diese fliegenden Dauerstrahler auf ein Ziel feuern, desto mehr Schaden richten sie an. Wenn wir drei bis vier Warp Rays auf dasselbe Ziel hetzen, schmelzen wir zähe Gebäude wie den Nexus oder mächtige Einzelkämpfer wie das Protoss-Mutterschiff binnen Sekunden. Gegen mehrere Feinde sehen die Warp Rays aber kein Licht: Wir nehmen einen feindlichen Strahler mit einigen Phönixen aufs Korn. Weil er seine Feuerkraft langsam aufbauen muss, dauert es einige Sekunden, bis der Warp Ray die Schilde des ersten Jägers durchdringt. In der Zeit haben ihn die restlichen Angreifer längst schrottreif geschossen.

Das Star Relic schließlich beherrscht nützliche Spezialfähigkeiten. So kann das Fluggerät nahe Bodentruppen in einem Tarnfeld verstecken, wobei es selbst aber sichtbar bleibt und noch dazu stillstehen muss. Wie einst die Hohen Tempel darf das Star Relic zwei Halluzinations-Kopien einer Einheit erzeugen. Die kurzlebigen Klone richten keinen Schaden an, lenken aber Gegner ab. Am mächtigsten ist die »Detonate«-Superwaffe, die wir erst erforschen müssen: Wenn unser Star Relic eine Einheit einige Sekunden lang mit einem blauen Waberstrahl anvisiert, explodiert diese! Das Opfer muss also flüchten oder das

Das Interface

Öffnet das **Options- und Speichermenü**.

Hier schließen Sie **Bündnisse** und **tauschen Rohstoffe** mit Ihren Alliierten.

Ihre **Ressourcenvorräte** (Kristalle und Gas) sowie das **Bevölkerungslimit**.

Zeigt in So-lo-Einsätzen die **Ziele** an.

Mit diesen **Schaltflächen** blenden Sie auf der Minikarte das Terrain und die Truppen aus oder markieren eine Stelle für Ihre Verbündeten.

Die Radar-Minikarte.

Hier sehen Sie den Zustand sowie die Upgrades der **angewählten Einheit**.

Hier erteilen Sie **Befehle** wie »Angriff«.

Star Relic abschießen. Letzteres ist recht einfach, der Flieger trägt nur wenige Treffer – weshalb wir ihn gut beschützen müssen.

Sengen und saugen

Die letzte und ansehnlichste Protoss-Einheit ist das Mutterschiff. Von diesem Superbrummer dürfen wir stets nur ein Exemplar besitzen – aber das genügt auch!

Denn das Mutterschiff verfügt nicht nur über einen vernichtenden Standardangriff, sondern auch über mächtige Spezialwaffen. Um alle freizuschalten, müssen wir den Flieger zweimal aufwerten; so stärken wir zudem seine Schilde und seine Hülle. Eine teure Angelegenheit: Der Bau des Mutterschiffs verschlingt 400 Kristalle sowie 400 Gas und be-

legt 10 Bevölkerungspunkte. Diese sind wie im Vorgänger auf 200 begrenzt. Zum Vergleich: Ein Berserker kostet zwei, ein Colossus acht Punkte. Für jedes der beiden Mutterschiff-Upgrades berappen wir weitere 300 Kristalle und 300 Gas, der voll ausgebaute Flieger kostet also 1000 Kristalle und 1000 Gas – dafür gibt's zehn Berserker oder fünf Räuber. ▶▶



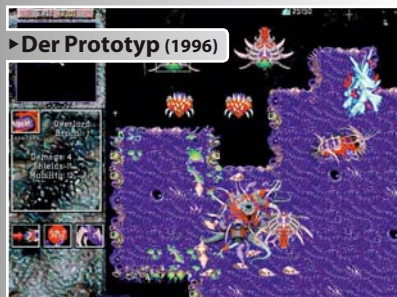
Mit dem **Planetenknacker** verwandelt das Mutterschiff den Boden unter sich in ein Inferno.



Das mächtige **Mutterschiff** attackiert im Alleingang einen terranischen Stützpunkt

Das erste Starcraft

Nachdem **Warcraft 2** Ende 1995 erschienen war, wollte Blizzard unbedingt ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel entwickeln. Bereits früh stand fest, dass darin drei grundverschiedene Rassen kämpfen sollten – der Grundstein für den späteren Erfolg von **Starcraft**.



► Der Prototyp (1996)

Die **erste Fassung** von Starcraft glich Warcraft 2 wie ein Orc dem anderen – und erntete dafür viel Kritik. Blizzard beschloss daher, das Spiel komplett zu überarbeiten.



► Die Alpha-Version (1997)

Nach der **Überarbeitung** sah Starcraft besser aus, richtig hübsch war's aber immer noch nicht. Blizzard konzentrierte sich bereits zu diesem Zeitpunkt auf das Balancing.



► Die Beta-Version (1997)

Im selben Jahr machte Starcraft **große Fortschritte**: Bereits Anfang 1998 konnte der Betatest beginnen, in dem Blizzard weiter an der Ausgewogenheit der Völker feilte.



► Das fertige Spiel (1998)

Als Starcraft im 31. März 1998 **erscheint**, ist es technisch veraltet, der Testaufwand hat sich aber gelohnt: Die drei Rassen spielen sich unterschiedlich, sind aber gleichwertig. Blizzard hat sein Ziel erreicht – und reicht am 18. Dezember 1998 noch das sehr gute Addon **Brood War** nach.

Egal, das Mutterschiff ist's wert. Wenn es vom Stapel läuft, kann es sich bereits selbst heilen. So repariert der Pott einige Schadenpunkte, leert zugleich aber rapide seine Energievorräte. Zudem darf er Zeitbomben werfen. Die erzeugen je eine kleine, schimmernde Kuppel, unter der alle feindlichen Truppen und Geschosse verlangsamt werden. Als wir die Bombe über einer Phasenkanone zünden, kriechen deren sonst rasante Energiekugeln auf das Mutterschiff zu – und verpuffen schließlich. Unser Dickpott schießt derweil ungerührt weiter und ächert den Abwehrturm ruckzuck ein.

Das erste Upgrade bringt dem Mutterschiff den Planetenknacker, mit dem es 15 Sekunden lang den Boden unter sich versengt. Einheiten können diesem Inferno zwar entkommen, Gebäude zerbröseln aber rasch. Wenn wir den Flieger zum zweiten Mal aufwerten, kommt das Schwarze Loch hinzu, mit dem er komplette Flotten ins Nirwana saugt. Einmal zerstören wir so sogar das gegnerische Mutterschiff, das mit einem schicken Verzerreffekt in den Wirbel taumelt. Unbesiegbar sind die mächtigen Mamas also nicht.

Erneuern und flackern

Unserem Eindruck nach erweitert Blizzard die Protoss durchweg sinnvoll, die Einheiten und Spezialfähigkeiten ermöglichen interessante neue Taktiken – besonders dank des Warp-Teleports, der die Kämpfer deutlich flexibler



Protoss im Bruderkrieg: **Stalker** umzingeln mehrere Berserker sowie einen Colossus.

macht. Dennoch hat die Rasse die gleichen Stärken und Schwächen wie im Vorgänger: Ihre Einheiten sind stark und teuer; zu Beginn einer Partie müssen sie eine zähe Aufbauphase durchstehen. Veteranen werden sich also rasch mit den neuen Protoss anfreunden.

Die augenfälligste Neuerung von **Starcraft 2** ist aber die 3D-Grafik, die Kamera steuern wir wie in **Warcraft 3**. So dürfen wir zwar nah ran zoomen, aber nicht sonderlich weit heraus; zudem können wir die Ansicht nicht frei drehen. Das stört aber kaum, weil das Spiel aus der Standard-Perspektive meist übersichtlich ist, Truppen werden nicht verdeckt – auch, weil das 3D-Terrain (E-Sport-freundlich) simpel aufgebaut ist. So gibt's keine fließenden Hügel, sondern wie zuvor klar durch Böschungen begrenzte Hö-

henstufen. Dafür lockert Schmuck wie rissige Protoss-Statuen und bunte Pflanzen die Karten auf.

Truppen und Bauten bestehen aus relativ wenigen Polygonen, sind aber butterweich animiert: Warp Rays etwa fahren vor dem Angriff ihren Fokuskristall aus, Templer schweben mit wehendem Umhang über den Boden. Auch die Spezialeffekte sind ansehnlich: Der Schutzschild des Mutterschiffs flackert bei Raketentreffern, Gebäude zerkrachen in Einzelteile, die dank Physik-Engine realistisch zu Boden scheppern. Technisch gesehen sieht **Starcraft 2** gegen Prachtkonkurrenten wie **Company of Heroes** oder **Spellforce 2** zwar schon jetzt etwas alt aus, dafür ist der Stil stimmig, Truppen und Bauten der Protoss wirken wie aus einem Guss – eine Tugend aller Blizzard-Spiele.



Beim Sturmangriff schicken die Protoss **Immortals** vor. Die Krabbler nehmen weniger Schaden im Kampf gegen schwere Einheiten.

Die Terraner

Blizzard gewährte uns den weltweit ersten ausführlichen Blick auf die neuen Einheiten und Gebäude der Menschen – in einer vorgefertigten Schlacht zwischen zwei terranischen Armeen. Das Gefecht beginnt mit einer Kommandozentrale, die behäbig ins Bild schwebt. Logisch, wie im ersten **Starcraft** können die wichtigsten Bauten der Terraner fliegen, neben dem Hauptquartier zum Beispiel auch die Fahrzeugfabrik und die Kaserne. So errichten Sie fix Außenposten oder verlegen notfalls Ihre Basis. Als die Zentrale landet, surren allerdings einige WBFs (kurz für »Weltraumbaufahrzeuge«) heraus, denn in **Starcraft 2** darf das Gebäude bis zu fünf davon transportieren. Die Arbeiter ziehen

dann am Zielort sofort Abwehrtürme hoch oder beginnen mit der Kristall- und Gasernte.

Auch die anderen Gebäude vereinen Bewährtes mit Neuem. Nach der Zentrale landen eine Kaserne und eine Fabrik. An beide dürfen Sie wieder je einen Anbau koppeln, etwa einen Reaktor oder ein Labor. Ersterer fügt dem Gebäude eine weitere Auftragswarteschlange hinzu, sodass Sie dort fortan zwei Einheiten gleichzeitig rekrutieren können. Labore schalten fortschrittliche Truppen frei, zudem erforschen Sie hier Upgrades – natürlich je nach angedocktem Gebäude andere. Weil Fabriken sowie Kasernen über die gleichen Nebengebäude verfügen, können Sie diese tauschen. Wer etwa dringend Panzer braucht,

koppelt die Kaserne vom Reaktor ab und lässt die Fabrik daneben landen, damit diese zwei Vehikel auf einmal herstellen kann.

Spüren und markieren

Hauptquartier, Fabrik, Kaserne – damit steht der Stützpunkt. Um ihn zu verteidigen, setzen die Terraner auf Bunker, aus denen bis zu vier Soldaten feuern. Rakentürme blasen Flugzeuge vom Himmel. Neu sind die Sensorposten, die unsichtbare Einheiten aufdecken. Noch wichtiger ist aber, dass die Spürnasen nach dem Upgrade zum Radarturm im großen Umkreis durch den Kriegsnebel blicken und frühzeitig vor Überfällen warnen: Auf der Minikarte und in der 3D-Ansicht werden so eigentlich verdeckte

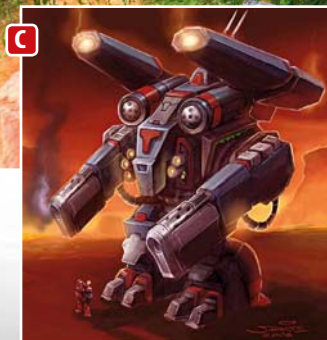
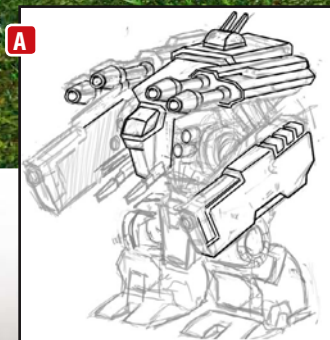
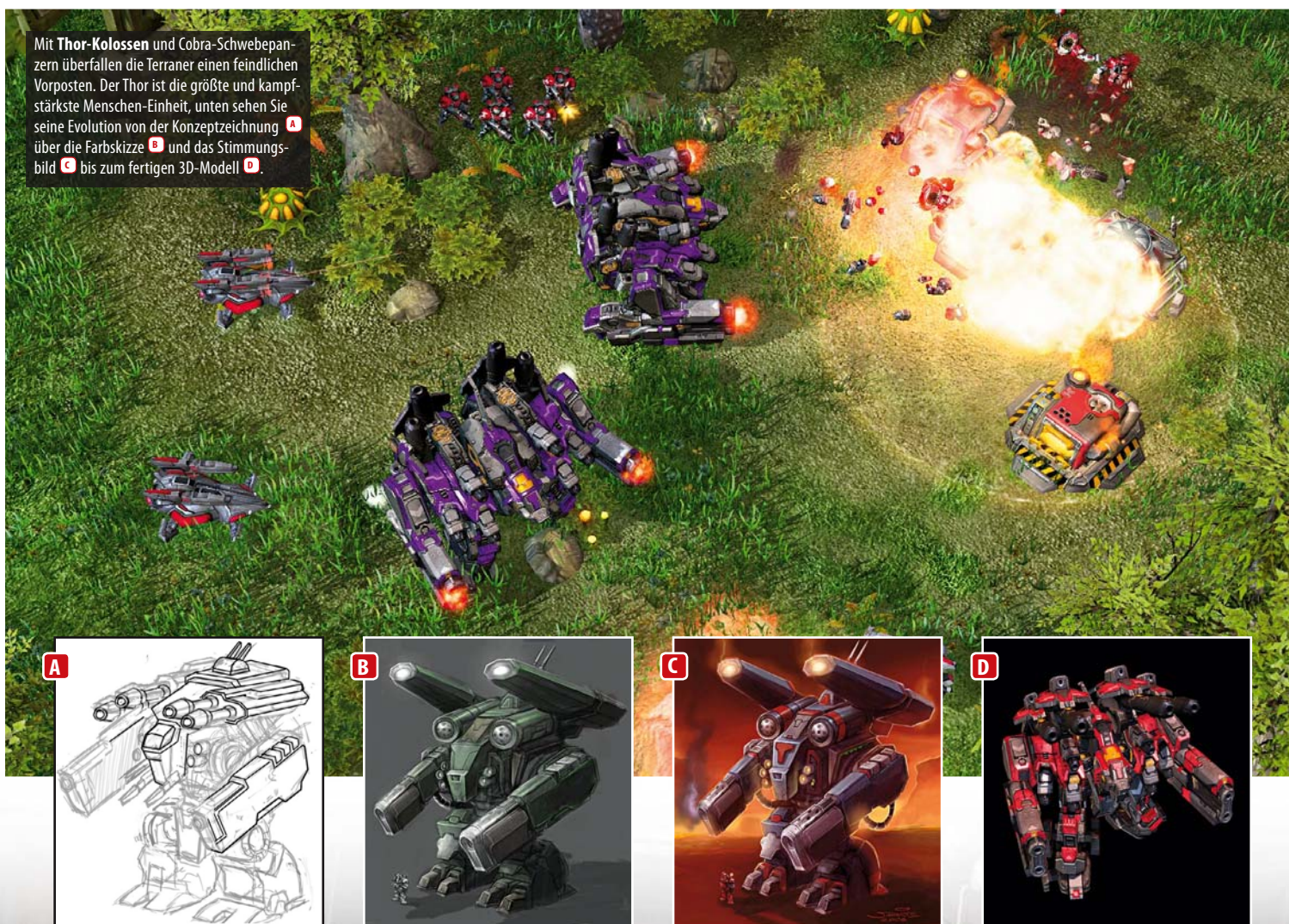


Panzer können sich wieder in den **Artilleriemodus** versetzen.



Bunker und Marines schützen eine Fabrik vor den **Zerglingen**.

Mit **Thor-Kolossen** und **Cobra-Schwebepanzern** überfallen die Terraner einen feindlichen Vorposten. Der Thor ist die größte und kampfstärkste Menschen-Einheit, unten sehen Sie seine Evolution von der Konzeptzeichnung **A** über die Farbskizze **B** und das Stimmungsbild **C** bis zum fertigen 3D-Modell **D**.





Eine Horde **Zerglinge** brandet gegen die terranische Basis, wie im Vorgänger setzen die schleimigen Aliens wieder auf Massenangriffe. Die Menschen wehren sich verzweifelt.

Feinde mit roten Punkten markiert. Ein Haufen solcher Radarechos nähert sich nun dem Stützpunkt. Als sie ins Sichtfeld der Verteidiger stürmen, entpuppen sich die Punkte als Space Marines – die sofort sterben. Denn in der Basis stehen auch Belagerungspanzer, die sich in den stationären Artilleriemodus versetzen und so kräftig austeilen können.

Bomben und wandeln

Das Lager ist erstmal sicher, die Verteidiger rücken mit einigen Marines vor. Aber nicht weit: Zwei terranische Schlachtkreuzer halten die Fußsoldaten auf. Die be-

häftigen Pötte feuern wie gehabt mit dicken Lasern, die aber sehr langsam nachladen. In **Starcraft 2** erforschen Sie für Ihre Kreuzer außerdem eine von zwei Extrawaffen: Entweder die aus dem Vorgänger bekannten Yamato-Kanone, die mit einem Schuss einen Rakettenturm zerbröseln. Oder die neuen Plasmatorpedos, deren Flächenbombardement kurzen Prozess mit Bodentruppen macht – auch mit den Marines, die unter dem Torpedohagel zerplatzen.

Schlachtkreuzer sind mächtig, aber nicht unbesiegt: Die Verteidiger kontern mit Vikings, flinken Raumjägern, deren Schwarm-

raketen die Großraumer fix auf den Boden der Tatsachen zurücksprengen. Vikings dürfen sich zudem von Fliegern in MG-Mechs verwandeln. Wenn die feindliche Luftabwehr zu stark ist, können Sie diese so am Boden umgehen. Die Kampfpläuer feuern auf Boden- sowie Luftziele, sind aber im Gegensatz zur zähen Flugform dünn gepanzert: Als sie in eine Feindbasis vorstoßen, werden sie von Marines zerlegt, die gut geschützt aus Bunkern ballern.

Jagen und hüpfen

Elende Marines! Die Menschen beschließen, die feindliche Infan-

terie fortan mit Banshees zu jagen. Diese schnellen Helikopter decken Bodentruppen mit Schnellfeuer-Laserblitzen ein – und das mit Schmackes: Als die Banshees eine Gruppe Marines aufstöbern, ist die blitzschnell Geschichte. Im selben Streich sprengt die tödliche Flugtruppe auch noch die gegen Luftangriffe wehrlosen Belagerungspanzer, die in der Nähe herumstehen. Als Viking-Raumjäger nahen, müssen die Banshees allerdings flüchten – dabei kommt ihnen sehr gelegen, dass sie sich dank ihres Tarnvorrichtungs-Upgrades kurzfristig unsichtbar machen können.

Einheiten der Terraner



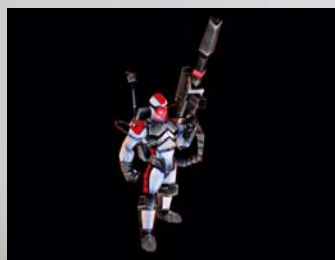
Die MG-bewehrten **Space Marines** bilden auch in Starcraft 2 das Rückgrat der Menschenarmee.



Weil sie per Jetpack Abhänge überspringen, eignen sich die **Reaper** für Überraschungsangriffe.



Cobras sind flinke Schwebepanzer, die sowohl auf Boden- als auch auf Luftziele feuern können.



Wie im Vorgänger schleichen die Terraner mit den **Geistern** herum und rufen Atomschläge herbei.



Wie funktioniert das? **Dustin Browder**, der Lead Designer von Starcraft 2, zeigt Michael Graf die Terraner-Einheiten.

Da die gegnerischen Verteidiger nun dezimiert sind, stoßen die Terraner abermals in Richtung Feindbasis vor. Hierzu setzen sie auf Reaper-Soldaten, die mit ihren Jetpacks Abhänge überspringen und so Bunker umgehen. Bewaffnet sind die Hüpfen mit Pistolen. Die haben eine geringe Reichweite, eignen sich aber ideal, um bei überraschenden Jetpack-Überfällen flugs ein paar Arbeiter niederzustrecken. Zudem darf jeder Reaper alle 30 Sekunden eine Zeitbombe an ein Gebäude oder eine Einheit heften. Ein Symbol und ein roter Balken zeigen in der Spielsicht, wo der Sprengsatz klebt und wann er detoniert – so lange kann der Feind ihn anvisieren und zerstören. Wenn das misslingt, zerfetzt die Explosion schon mal eine Fabrik. Als die Reaper einige Gebäude gesprengt haben, preschen sie zur Kommandozentrale vor. Schlechte Idee, denn der Gegner hat sein Hauptquartier zur Festung aufgewertet: Vom Dach feuert ein Laserturm,

der die Soldaten zerlegt. Gegen Luftangriffe nützt das Geschütz allerdings nichts. Ob die Festung ihre Waffen auch im Flug nutzen kann, steht noch nicht fest.

Mauern und stampfen

Die Reaper sind hin, doch in einem nahen Tal teilen die Terraner an einer Geheimwaffe. Den engen Eingang zur Klamm haben sie mit Versorgungsdepots blockiert, dahinter trutzen Belagerungspanzer kommenden Angriffen. Attackierende Bodentruppen müssen also erstmal die Gebäude erledigen und sind dabei dem Langstreckenfeuer der Panzer ausgeliefert. Diese Taktik war schon im ersten Starcraft beliebt, nun gibt's jedoch einen neuen Kniff: Wie die Mauertore in **Age of Empires 2** lassen sich die Depots »öffnen«. Denn Sie können die Bauten jederzeit im Boden versenken und so in ebene Flächen verwandeln – über die dann Ihre Truppen den Durchgang passiert haben, schließen Sie den Wall wieder, indem Sie die Bauten hochfahren. Wer sich mit Depots einmauert, kann seinen Verteidigern so Ausfallwege öffnen.

Doch nun zur Geheimwaffe: Im Tal errichten die Menschen einen Thor, einen gigantischen Kampfläufer, neben dem ein Marine wie ein Gartenzwerg wirkt. Weil der Thor zu groß ist, um aus der Fahrzeugfabrik zu stampfen, wird er wie ein Gebäude von einem WBF hochgezogen. Das ist teuer und langwierig, lohnt sich aber: Mit den beiden Laserarmen räumt der träge Koloss Bauten und Bodentruppen aus dem Weg. Sein Spezialtalent ist der Artillerieschlag, bei dem er Langstrecken-Geschosse aus den vier Kanonen auf seinem Rücken spuckt – ideal für Angriffe auf Stützpunkte. Und im



Die **terraneischen Reaper 1** hüpfen mit ihren Jetpacks mitten in die Protoss-Basis, um schnell deren Arbeiter zu erledigen. Unterstützt werden die Soldaten von einigen **Banshee-Helikoptern 2**. Zugleich haben Marines ein neutrales **Observatorium 3** erobert, das in der Umgebung den Kriegsnebel lichtet.



Thor-Kolosse und Banshee-Flieger machen kurzen Prozess mit Raketentürmen und Bodentruppen.

Gegensatz zum Mutterschiff der Protoss kommt ein Thor nie alleine: Die Terraner dürfen so viele dieser Monstren basteln, wie es ihre Ressourcen und das Bevölkerungslimit erlauben.

Kreisen und pirschen

Doch auch der Thor hat eine Achillesferse, nein, zwei sogar: Gegen Luftschläge ist der Mech machtlos, zudem sieht er aufgrund seiner Trägheit kein Licht gegen wendige Bodentruppen. Der Gegner nutzt das aus und umkreist den Stampfer mit den neuen Cobra-Schwebepanzern. Der Thor will sich wehren, dreht sich aber zu lahm, um die Cobras zu erwischen. Derweil schießen die kreisenden Angreifer aus allen Rohren und schicken den Riesen schließlich zu Boden. Dieses Manöver führen die Cobras nicht automatisch durch, als Spieler muss man sie durch hektische Klicks selbst um den Giganten herum-bewegen. Die Thor-Jagd ist natürlich nicht die Hauptaufgabe der



Beim Überfall auf Bodenheere sind **Banshees** Gold wert, denn sie richten Flächenschaden an.



Mit Raketen zerbröseln die **Viking-Jäger** Flieger, zudem dürfen sie sich in Mechs verwandeln.



Die **Viking-Mechs** können Luftabwehr am Boden umgehen, sind aber nicht sonderlich kampfstark.

Die Landschaften



Diese Konzeptgemälde dienen den Blizzard-Levelbastlern als Inspiration für die **Geländegrafiken**: Das linke Bild zeigt den terranischen Planeten Tarsonis, das rechte die ruinierte Protoss-Tempelanlage Bel'Shir.

Flitzer, denn in erster Linie dienen sie als mobile Luftabwehr.

Neben dem grobschlächtigen Thor setzen die Terraner auch auf subtilere Methoden: Vorhang auf für die Geister! Die Elitekrieger können sich wie im Vorgänger kurzfristig tarnen. Neu ist hingegen der Scharfschützen-Modus, in dem sie zwar langsam nachladen, dafür aber mit nur einem Schuss Soldaten (oder kleinere Zerg) ausschalten. Zudem dürfen die Geheimagenten Abwurfkapseln herbeirufen, aus denen je acht Marines schlüpfen. Das ist nützlich, wenn Sie schnell Nachschub brauchen. Oder wenn ein Geist vom Feind entdeckt wurde und auf der Flucht Rückende-

ckung braucht. Das wichtigste Talent der Krieger ist nach wie vor der Atomschlag: Wenn sie das Ziel einige Sekunden lang per Laserpointer anvisieren, geht dort ein nuklearer Sprengsatz hoch. Aus der Sicht des angreifenden Spielers markiert ein großes Atom-Symbol den Einschlagsort. Das Opfer sieht indes nur einen winzigen roten Laserpunkt und muss den Geist fix finden. Sonst macht's »Bumm« und die meisten Einheiten und Kleingebäude sind hinüber. Das hätte nicht mal der Thor so schnell geschafft.

Feilen und heilen

Obwohl es also bereits viele Infos zu den Terranern gibt, ist die Frak-

tion noch lange nicht perfekt ausbalanciert. Blizzard feilt derzeit an weiteren Einheiten wie dem fliegenden Shuttle, das Bodentruppen befördert. Wir nehmen an, dass es auch ein Pendant zum Forschungsschiff aus dem Vorgänger geben wird – schließlich führen die Menschen außer den Geistern noch keine weiteren Spezialwaffen-Experten ins Feld. Zudem überlegen die Entwickler, ob die Sanitäter zurückkehren sollen. »Die Heiler zählten zu den beliebtesten Neuerungen im Ad-don Brood War«, führt Dustin Browder aus: »Wir müssen allerdings erstmal testen, ob sie zu Starcraft 2 passen und die Balance nicht durcheinander bringen.«

Eines ist aber bereits sicher: Trotz interessanter Neuerungen werden die Terraner ihre alte Stärke erben und sich außerordentlich flexibel spielen – dank der für Fabrik und Kaserne gleichen Nebengebäuden, der versenkbaren Depots und der wandelbaren Vikings sogar mehr als je zuvor. So können die Menschen stets flott auf Bedrohungen reagieren, was sie in der Defensive sehr mächtig macht. Dafür fordert die Menschenarmee allerdings auch wieder viel Mikromanagement, angeschlagene Bauten etwa brennen mit der Zeit vollständig aus und müssen schleunigst von WBFs repariert werden – was wieder für schön viel Hektik sorgen dürfte.



Wenn konventionelle Waffen nicht weiterhelfen, fordern die Terraner mit ihren Geister-Agenten einen vernichtenden **Atomschlag** an.



Die Phönix-Jäger der Protoss setzen ihr Überladen-Talent ein, um alle **Schlachtkreuzer** gleichzeitig aufs Korn zu nehmen...



...doch die Kreuzer wehren sich mit ihren **Yamato-Kanonen**, die einen Phönix bereits mit einem Schuss vernichten.

Fazit und Ausblick

Blizzard hat sich das Ziel gesetzt, die Unterschiede zwischen den drei Völkern zu vertiefen. Dieses Vorhaben scheint zu gelingen, sowohl die Protoss als auch die Terraner erinnern an ihre Pendants aus dem ersten **Starcraft** und verfügen dennoch über spannende neue Taktiken. Zu den Zerg will sich Blizzard noch nicht äußern »Dazu wäre es zu früh, die dritte Rasse befindet sich erst in der Konzeptphase«, weist Browder unsere Fragen ab. Dafür umreißt er die Aufgabe seines Teams in den nächsten Monaten: »Wir müssen testen, testen, testen. Nur so können wir feststellen, ob unsere Neuerungen sinnvoll sind. Falls uns noch sinnvolle neue Einheiten einfallen, dann bauen wie diese ein. Noch nicht mal die Protoss sind final.«

Blizzard verspricht zudem Neuerungen für die Solokampagne und die Mehrspieler-Plattform Battlenet, die aber noch nicht spruchreif sein. Browder erklärt: »Wir haben viele Ideen. Welche wir umsetzen werden, wissen wir aber noch nicht.« Offiziell ist nur, dass es in der Kampagne wieder Helden geben wird. Die sammeln zwar keine Erfahrung, haben dafür aber noch mehr mächtige Talente als im Vorgänger. Das Battlenet soll künftig mehr bieten als nur Ranglisten – zum Beispiel ein Matchmaking-System, mit dem Sie gleichstarke Spieler finden. Dank der frischen Einheiten gibt's aber auch so schon viel Neues, wobei **Starcraft 2** zugleich alte Tugenden bewahrt. Und das ist nicht nur die wichtigste, sondern auch die beste Nachricht. **GR**



Zwei **terranische Armeen** versammeln sich, um gemeinsam den Feind anzugreifen.



Die Menschen knöpfen sich eine **Zerg-Armee** vor. Interessantes Detail: Oben links **1** und an den violetten Flächen auf der Minikarte **2** erkennen Sie den **Kriecher-Schleim**, auf dem höchstwahrscheinlich wie im Vorgänger die Alien-Gebäude wachsen.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Die Protoss Das altertümliche Volk ist bereits komplett spielbar, selbst die zahlreichen Upgrades und Spezialfähigkeiten funktionieren schon. Blizzard behält sich allerdings Änderungen vor.

Das Terraner-Konzept Die wichtigsten Talente, Gebäude und Truppentypen der Menschenarmee sind festgezurr, Pläne für weitere Einheiten liegen bei Blizzard bereits in der Schublade.

Einige Geländegrafiken Es gibt schon mehrere beispielbare Mehrspieler-Karten im Dschungel und auf Weltraum-Plattformen.

Story-Gerüst Die Handlung ist geschrieben, aber noch geheim.



Zu 30% fertig

Was ist noch zu tun?

Balancing Einheiten, Preise und Spezialfähigkeiten muss Blizzard behutsam austarieren. Dies wird mehrere Monate dauern.

Kampagne Der Solo-Feldzug entsteht traditionell erst zum Ende der Entwicklungszeit, noch gibt es keine einzige spielbare Mission.

Battlenet Die neuen Funktionen sind noch nicht festgelegt.

Zerg Am Konzept der Aliens arbeitet Blizzard noch, es gibt derzeit erst zwei Einheiten: Zerglinge und fliegende Mutalisk.

KI Die computergesteuerten Gegner funktionieren noch nicht.

Diverses Es gibt zahllose unfertige Texturen, Effekte, Sounds und Menüs. Viele Landschaften existieren nur als Konzeptgemälde.



Zu 70% unfertig

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **4. Quartal 2008**
► Hersteller: **Blizzard / Vivendi** ► Status: **zu 30% fertig**

Michael Graf: Starcraft 2 hält bisher, was Blizzard verspricht: Es spielt sich so klasse wie der Vorgänger. Noch hat das Spiel aber Macken: Ich würde gerne weiter herauszoomen und pro Fabrik mehr als fünf Einheiten bestellen. Weil ich die Neuerungen bei der Kampagne (ich will eine bessere KI!) und beim Battlenet noch nicht beurteilen kann, vergebe ich vorerst »nur« ein Sehr gut.



micha@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**

Auf Stalker haben wir sechs Jahre gewartet. Bis zum Erscheinen des Nachfolgers, der eigentlich der Vorgänger ist, soll nicht mal ein Jahr vergehen.

Wenn Sie **Stalker** noch nicht gespielt haben, es aber noch tun möchten, sollten Sie eines bedenken: Weiterlesen geschieht auf eigene Gefahr, denn wir werden es nicht vermeiden können, im Folgenden ein paar Schnipsel aus der Geschichte des Ego-Shooters rund um das Geheimnis des havarierten Reaktors zu verraten. Hier geht es nämlich ums Prequel **Stalker: Clear Sky**.

Wir erinnern uns: **Shadow of Chernobyl** beginnt mit einem Lkw-Unfall. Die Erklärung, wie es zu dem kommt, bleibt man uns jedoch schuldig. Wie uns das Spiel überhaupt eine ganze Menge schuldig bleibt, etwa die Antworten auf die Fragen, die die vielen kryptischen Zwischensequenzen aufwerfen und welche Rolle der

In **Clear Sky** übernehmen Sie nicht die Rolle des Protagonisten aus Teil eins. Sie sollen einen bisher noch namenlosen Söldner

spielen, dessen Schicksal sich ungewollt mit dem Streloks verwebt: Strelök, Meister-Stalker, schafft es als Erster überhaupt, bis zum Reaktor vorzudringen, und löst dabei einen gigantischen Blow-Out aus – eine Energie-Eruption, so mächtig, dass die Zone sich neu ordnet. Wo früher grünes Gras wuchs, sieht man nur noch verbrannte Erde, wo früher Wege waren, verhindern nun tödliche

Wenn Sie Stalker: Shadow of Chernobyl nicht gespielt haben, aber neugierig sind und wissen wollen, wer dieser Strelok ist, dann verrät es Ihnen der folgende Text. Den lesen Sie am besten mit Hilfe eines Spiegels.

Welche Rolle spielt dieser **Mann** in der Zone?



Für Clear Sky überarbeitet der Entwickler GSC die Grafik-Engine von Stalker. Unter anderem sollen **Shader- und Lichteffekte** noch besser werden.



Die Feindschaft zwischen den Fraktionen soll in Clear Sky eine größere Rolle als in Shadow of Chernobyl spielen. Oft werden Sie in **Schießereien** zwischen den Gruppierungen geraten.

Anomalien ein Weiterkommen. Zwischen den vormaligen friedlicher Koexistenz lebenden Stalker-Fraktionen entspinnt sich ein Kampf um die neuen Territorien. Und wie ist der noch namenlose Held darin verwickelt? Nervlich! Denn bei der gigantischen Explosion, dem Blow-Out, nimmt das Nervensystem des Mannes Schaden. Die ganze Situation eskaliert: Strelak gibt nicht auf, nähert sich immer wieder dem Reaktor und erzeugt so stetig neue Zonenbeben. Die einzige Chance zu überleben besteht darin, Strelak zu finden und ihn daran zu hindern, weitere Trips zum Kernkraftwerk und dem darin verborgenen Geheimnis zu unternehmen.

Schade: Die Nervenschäden werden sich wohl kaum auf den Spielverlauf auswirken. Was hätte man hier mit Sinnesstörungen, Halluzinationen und Ähnlichem experimentieren können! Lediglich die Gesundheitspunkte sollen weniger werden, der Held wird also noch um einiges schneller sterben als im ersten Teil. Als uns die Entwickler das sagten, mussten wir schlucken: **Shadow of Chernobyl** war gegen Ende schon nicht einfach. Wie knifflig soll dann erst **Clear Sky** werden, wenn der Protagonist beständig vor sich hinsieht?

Die Freunde

Wie schon im Vorgänger will Ihnen das Spiel die Wahl überlassen, ob Sie sich einer Fraktion (etwa der bekannten Duty oder Freedom) anschließen oder nur gelegentlich Aufträge annehmen, um beispielsweise an bessere Ausrüstungsgegenstände wie neue Anzüge oder durchschlagskräftigere Waffen zu kommen. Anders jedoch als im Vorgänger sollen die verfeindeten Parteien viel mehr Einfluss auf die Zone und Ihr Leben darin haben. Alle naselang sollen Sie Zeuge eines der vielen Scharmützel zwischen den Fraktionen werden oder eben – sollten Sie sich für eine Seite entschieden haben – aktiv daran teilnehmen.

Die Schießereien um Gebiete dienen nicht nur der Action, sondern wirken sich auch auf Ihre Ausrüstung aus. So können Sie etwa davon profitieren, wenn Sie und Ihre Fraktion einen Abschnitt erobern, in dem Forscher experimentieren und dort vielleicht neue Schutzanzüge oder Waffen herstellen. Auf diese Gegenstände hat nämlich nur die Gruppe Zugriff, die den Bereich beherrscht.

Die Anomalien

Mit dem neuen Terrain kommen auch neue Artefakte und neue Anomalien in die Zone. Letztere

Kunstwerk und Engine-Werk



Oben sehen Sie den Entwurf einer gigantischen **Höhle** im weitläufigen Untergrund von Pripyat, unten das gleiche Motiv, diesmal in der Grafik des Spiels.

Eine neue Fraktion

So sehen die Stalker der **Clear-Sky-Fraktion** aus. Welche Rolle die Burschen übernehmen, ob man sich ihnen anschließen kann oder ob es sich dabei um die Gruppe des mysteriösen Strelok handelt, ist noch nicht bekannt.

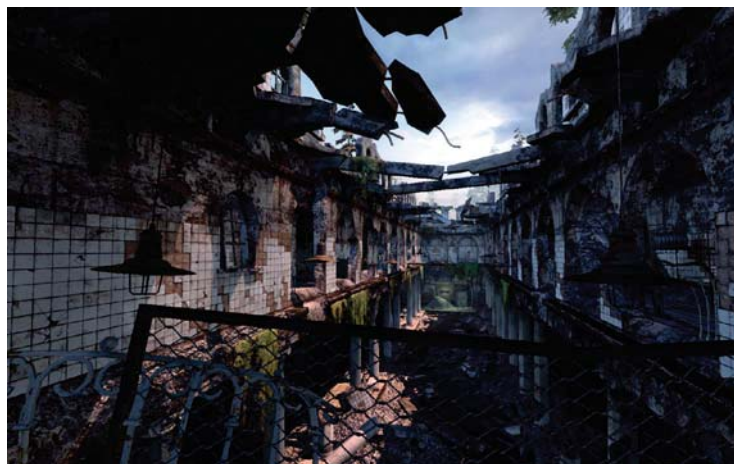


sollen teilweise ungleich gefährlicher ausfallen als die in **Shadow of Chernobyl**. Und zwar schon deswegen, weil sie nicht sichtbar sein werden. Keine Veränderungen der Luft, keine statischen Entladungen verraten die Gefahrengebiete. Damit Sie aber nicht permanent in den Tod rennen, drückt Ihnen GSC Game World etwas in die Hand, das wir uns schon für den ersten Teil gewünscht hätten: einen Detektor. Der spürt nicht nur die tödlichen Fallen auf, sondern auch besonders wertvolle Artefakte. Die sollen zunächst auch unsichtbar sein. Damit Sie beim Scannen der

Umgebung nicht wehrlos sind, können Sie neben dem Detektor noch eine Pistole führen.

Die Zone

Das Verhältnis zwischen bekanntem und neuem Terrain soll laut der Entwickler bei 50 zu 50 liegen. Selbst erfahrene Stalker erwartet also reichlich neues Gebiet zum Erkunden. So sollen Sie zum Beispiel weitläufige Ausflüge in den Red Forest unternehmen dürfen, den schauerlichen Wald, den Sie teilweise schon kennen, wenn Sie **Shadow of Chernobyl** gespielt haben. Pripyat werden Sie auch wieder besu-



In den brüchigen Mauern des **Krankenhauses** soll sich ein Zugang zum Untergrund von Pripyat befinden.



Die Skizze einer neuen **Anomalie**, die ganze Erdstücke aus dem Boden heben kann.

chen, dieses Mal allerdings unter Tage. Ein riesiges Schienennetz und monströs große Höhlen sollen unter der Stadt verborgen liegen. Gerade dort lauern bisher ungesehene Mutanten-Arten auf Sie. Ganz neu: Limansk, ein Ort, um den sich Duty und Freedom besonders zoffen, weil sich dort in der Ruine eines Krankenhauses der Zugang zur Unterwelt von Pripyat und somit zu einer alternativen Route zum Reaktor befindet (E3-Video ▶ [Quicklink: 4060](#)).

Doch nicht nur die neuen Landstriche werden Anlass zum

Schauen und Staunen sein, auch bekannte Gebiete spendieren Hingucker. GSC Game World will die Engine von **Stalker für Clear Sky** generalüberholen. Shader sowie Lichteffekte und Animationen werden überarbeitet. Man plant sogar, eine Version anzubieten, die die Möglichkeiten der DirectX-10-Schnittstelle nutzt.

Was wir in **Clear Sky** wieder nicht erwarten dürfen: Fahrzeuge. Doch wer will schon mit hohem Tempo durch die überarbeitete Zone brettern, wenn er dabei so viel Neues verpasst?

PET



Der kleine Ort **Limansk** ist ein neues Gebiet in Clear Sky. Im Bild: der Eingang zum örtlichen Krankenhaus.

Stalker: Clear Sky

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **1. Quartal 2008**
► Hersteller: **GSC Game World / ??** ► Status: **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Oleg Javorsky, Pressesprecher bei GSC, antwortete auf unsere Frage, ob man nach sechs Jahren Stalker-Entwicklung nicht die Nase voll von der Zone habe: »Im Gegenteil: Die Zone bietet unendlich Potenzial.« Und genau das sehe ich in den ersten Szenen aus Clear Sky. Die Story klingt spannend, die KI soll cleverer werden, die Welt lebendiger. Und das alles in schönerer Grafik. Da kann nichts schief gehen.



petra@gamestar.de

Die Siedler 6

Seit unserer letzten großen Preview vor vier Monaten hat sich bei der neuesten Folge der legendären Aufbauspielreihe eine Menge getan. Die frischesten Siedler arbeiten fleißig daran, die besten Siedler zu werden.

DVD
Mega-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4015
- GameStar TV
52/07 (Premium)

Undankbares Pack! Da kümmerst man sich gewissenhaft um Behausungen und Arbeit, sorgt für Nahrung im Überfluss, und was bekommt man dafür? Den Finger! Denn kaum sind die Mägen gefüllt, schreit das Volk nach Kleidung. Sind die Megameckerer endlich warm eingepackt, wollen sie unterhalten werden. Ist auch die Laune endlich auf sonnig eingeepegelt, fordert der Pöbel Luxus. Als ob man in **Die Siedler 6** nicht schon genug zu tun hätte: Warenkreisläufe verwalten, das Land bebauen, Han-

del betreiben und eine wirtschaftlich ertragreiche Stadt errichten. Für jeden Genrefremden klingt das nach harter Arbeit, Aufbaufans lecken sich hingegen schon die Finger. Zu Recht, denn der neue Teil der erfolgreichen Serie kehrt nach den bei Hardcore-Siedlern eher unbeliebten Ausflügen in Echtzeit-Gefilde (**Siedler 5**, 2005) zurück zu den Wurzeln – und schickt sich an, sogar den bislang besten Teil (**Die Siedler 2**, 1996) zu überholen. Wir waren beim Entwickler Blue Byte in Düsseldorf und haben mit einer weit

fortgeschrittenen Fassung ausführlich Probe gesiedelt – zumindest im Endlosmodus; die für die **Siedler**-Reihe traditionell weniger wichtige Kampagne ist für konkrete Aussagen noch zu unfertig.

Siedeln ohne Ende

Kaum haben wir am Rechner im Blue-Byte-Entwicklerstudio Platz genommen, klicken wir gespannt auf den Menüpunkt »Endlos-spiel« und dürfen aus einer Hand voll größtenteils fertig gestellter Karten wählen. Laut Benedikt Grindel, Producer bei Blue Byte,

soll es im finalen Programm 15 Endlosspiel-Gebiete geben, plus eine noch unbekannte Zahl zusätzlicher Multiplayer-Karten. Die Areale unterscheiden sich nicht nur in Aufbau und Größe, sondern auch im Klima. Besonders Letzteres wirkt sich erheblich auf Ihre Spielweise aus. Wo im gemäßigten Mittel- und Südeuropa genügend Bäume für die Holzindustrie wachsen und ausreichend Weidegrund für Kühe und Schafe zur Verfügung steht, haben Sie in den Wüsten Nordafrikas nicht nur mit Wasser- und Baumknappheit



Symbole in der Landschaft weisen auf versteckte Rohstoffe hin.



Im Winter wächst kein Weizen, eine andere Nahrungsquelle muss her.



Gelbe und rote Symbole weisen auf akute Warenengpässe hin.



Solche Oasen sind in der Wüste äußerst kostbar – hier gibt es Wasser.



Bis auf die Lagerprobleme (weiße Symbole) floriert unsere Stadt.

Die Benutzeroberfläche erstmals im Überblick

Hier informieren Sie sich über den **Ruf** der eigenen Siedlung.

Wie viel **Steuern** zahlen die Siedler? Was verlangen die Soldaten an **Sold**?

In diesem übersichtlichen Fenster sind alle verfügbaren **Grundwaren** aufgelistet.

Rechts daneben finden Sie alle **Bedürfnisse**. Klicken Sie auf eines, so sehen Sie, was Sie für dessen Befriedigung leisten müssen.

Das **Quest-Fenster** gibt an, welche Voraussetzungen Sie erfüllen müssen, damit der eigene Held im Rang aufsteigt.

Die **Bauleiste** ist in sinnvolle Rubriken unterteilt. So finden Sie schnell Produktionsstätten und weiterverarbeitende Betriebe.

Auf der **Minikarte** sehen Sie nicht nur bereits erforschte Gebiete, sondern auch versteckte Rohstoffe wie Eisen, Steine oder Kräuter.



zu kämpfen, sondern müssen sich auch mit angriffslustigen Wildtieren herumschlagen. In Nordeuropa herrschen hingegen harte Winter, in denen weder Bienen für die Honigproduktion ausschwärmen noch Fische in den zugefrorenen Flüssen und Seen schwimmen.

Forschen ohne Skrupel

Wir suchen die Herausforderung und wählen eine Wüstenkarte. Schon bei den üblichen Startaktionen zum Siedlungsaufbau, nämlich erst mal Holzfäller- und Jägerhütten zu errichten, müssen wir gewaltig umdenken. Denn zum einen stehen in der näheren Umgebung nur ein paar vereinzelte Palmen, zum anderen stromt potenzielle Jagdbeute nur in einem benachbarten, noch nicht erschlossenen Gebiet herum – schnell expandieren lautet also die Devise. Zu diesem Zweck markieren wir unseren Helden (der ist vom fünften Teil übernommen worden) und schicken ihn über die Grenze. Als wir dort einen Wachturm errichten, erweitert sich unser Reich, und wir können hier nun neue Häuser hochziehen. In diesem Fall wählen wir eine Jagdhütte nahe einer grasenden Zebraherde. Die Grundversorgung steht, fehlen noch die weiterverarbeitenden Betriebe. Solche Gebäude sollten im Ideal-

fall in direkter Nähe zum Lagerhaus stehen, denn wie in **Die Siedler** üblich, kommt es auf clever vernetzte Transportwege an, um die Produktivität zu maximieren. Noch mehr taktische Tiefe bringt das Upgrade-System, durch das wir jedes Gebäude in mehreren Stufen ausbauen. Damit erhöhen wir nicht nur die Lagerkapazität, sondern auch die Arbeits- und Laufgeschwindigkeit der Siedler. Schon jetzt wirkt das Wirtschaftssystem hervorragend ausbalanciert: Gebäude entstehen rasend schnell, Leerläufe kommen (wenn man clever siedelt) gar nicht erst auf.

Klicken ohne Stress

Sämtliche Menüs waren bei unserem letzten Besuch im April noch in der Entwicklung, jetzt sind sie nahezu fertig – und machen einen sehr guten Eindruck. Verfügbare Gebäude wie Produktionsstätten und weiterverarbeitende Betriebe sind in wenige, sinnvolle Rubriken unterteilt. Selbst Statistikfenster, die über derzeitige Lagerbestände, Steuereinnahmen und den Ruf der Siedlung informieren, sind durch hübsche Symbole (statt öder Textwüsten) angenehm anzuschauen. Auch sonst ist **Die Siedler 6** klar auf Zugänglichkeit und Benutzerfreundlichkeit ausge-

legt: Fehlt es zum Beispiel an Hygiene, prangert über den Betrieben ein entsprechendes Symbol. Dann heißt es, schnell zu handeln und entweder Besen (aus Holz) oder Seifen (aus Tierfett) herzustellen. Auch die Bürger selbst geben reichlich Feedback. Haben sie zu wenig Kleidung, versammeln sie sich auf dem Marktplatz und protestieren wütend mit **Sims**-typischen Sprechblasen.

Feiern ohne Reue

Um neue Gebäude freizuschalten, müssen wir unseren Helden nach und nach befördern. Dafür gilt es, mehrere Aufgaben zu erfüllen. Zum einen benötigen wir eine bestimmte Anzahl an Siedlern, zum anderen müssen spezi-

elle Gebäude (wie etwa die Burg oder die Kathedrale) bereits ausgebaut und die aktuellen Grundbedürfnisse der Bürger befriedigt sein. Klicken wir dann auf den Beförderungsknopf, steigt auf dem Marktplatz im Zentrum ein großes Fest nebst Feuerwerk, und wir dürfen ab sofort einige neue Gebäude bauen, was natürlich auch neue Siedlerwünsche mit sich bringt. So motiviert **Die Siedler 6** immer wieder aufs Neue; auch Sie werden nicht aufhören können, bis die Stadt perfekt funktioniert, das Leben pulsiert und Ihre Siedler, zumindest vorübergehend, zufrieden sind. Denn das Siedler-Leben bietet auch und gerade im sechsten Teil immer wieder neue Herausforderungen. DM

Die Siedler 6

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **28. September 2007**
► Hersteller: **Blue Byte / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Selten verging die Besuchszeit bei einem Entwickler so schnell wie bei Blue Byte. Denn kaum habe ich die ersten Gebäude hochgezogen, war es um mich geschehen. Ständig durch neue Aufgaben motiviert, kümmere ich mich um meine Bürger und feile an meinen Betrieben. Für die noch unfertige und bislang geheim gehaltene Solo-Kampagne müssen die Entwickler allerdings gewaltig Gas geben.



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

Sieht aus wie ein Gemälde, ist aber Spielgrafik:
Eine **Deathmatch-Karte** auf der Heimatwelt der Necris.



Unreal Tournament 3

Der Hochglanz-Shooter nähert sich der Fertigstellung, und es gibt viele offene Fragen: Was kann die Solokampagne? Wie funktioniert der Warfare-Modus? Welche Online-Plattform nutzt Epic? In Santa Monica bekamen wir die Antworten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3505
- GameStar E3-
Online-Special
► Quicklink: 4047

Epics offizielle E3-Präsentation von **Unreal Tournament 3** ist eine Enttäuschung. Wir sehen zwar jede Menge neue Menüs, Maps, Fahrzeuge und Waffen, doch das Entscheidende fehlt: eine Probepartie. Zwei Tage später schauen wir kurz noch mal vorbei – eigentlich nur, um ein paar Fotos zu schießen. Dabei treffen wir zufällig Mark Rein, Chef von **Unreal**-Entwickler Epic. Er fragt uns neugierig, wie uns denn die Vorführung gefallen habe. Mit unserer Antwort ist er offensichtlich

nur mäßig zufrieden. Er scheucht seine Angestellten zur Seite, startet eine Deathmatch-Partie gegen Bots und drückt uns die Maus in die Hand. Eine halbe Stunde später wiederholt Mark seine Frage, und jetzt erfreut ihn unser Fazit wesentlich mehr: **Unreal Tournament 3** hat die besten Chancen, **Counterstrike** als beliebtestes Multiplayer-Spiel abzulösen!

Solomodus-Mysterien

Das mit Abstand interessanteste Menü der E3-Demo: ein Karte der

Spielwelt. Sie zeigt, dass es Epic mit der angekündigten umfangreichen Solokampagne tatsächlich ernst meint. Auf der Karte stehen stets mehrere Missionen zur Wahl – ähnlich wie in **Command & Conquer 3**. Ihre Entscheidung soll die nachfolgenden Einsätze maßgeblich beeinflussen. So können Sie in jedem Auftrag andere Fahrzeuge und Waffen erbeuten und dadurch für den Rest der Kampagne freischalten. Außerdem wird sich je nach Missionswahl die Geschichte anders entwickeln. De-

ren zentrales Thema ist – wenig originell – die Rache. Um die nötige Portion Dramatik sollen sich Dutzende Zwischensequenzen in Spielgrafik kümmern. Wie der Held aussieht? Das liegt ganz bei Ihnen: Im Stil eines Online-Rollenspiels zimmern Sie sich aus unzähligen Köpfen, Helmen und Anzugsvarianten Ihren persönlichen Traumkämpfer zusammen.

Etwas enttäuschend: Die Solokampagne wird die gleichen Maps wie der Multiplayer-Modus verwenden. Immerhin aber stark modifiziert. So will Epic mit zahlreichen geskripteten Sequenzen zusätzliche Spannungsmomente einbauen und außerdem einige beeindruckende Endgegner auffahren. Gesehen haben wir davon allerdings noch keinen. An der KI wird der ambitionierte Solomodus jedenfalls nicht scheitern: In unseren Probe-Deathmatches zeigten sich die Bots in ausgezeichneter Frühform und navigierten auch Fahrzeuge schon erstaunlich präzise.

Warfare-Geheimnisse

Zweiter großer Schwerpunkt der Präsentation: der neue Warfare-Spielmodus. Wir sehen eine komplette Map und bekommen die Regeln erklärt. Beide Teams starten in ihrer Basis und versuchen, eine



Kampf gegen einen **Dark Walker**, der seinen Doppel-Laser auf einen Scorpion-Jeep konzentriert. Beachten Sie die unterschiedlichen Rüstungen.



Ein **Capture-The-Flag-Match**: Team Blau hat die Fahne erobert und ballert sich zur eigenen Basis.

durchgehende Reihe von Energie-Knotenpunkten bis zum feindlichen Hauptquartier zu erobern. Das deaktiviert den Schutzschild der feindlichen Basis und ermöglicht dadurch einen Angriff auf deren Reaktorkern. Knotenpunkte können Sie mit zwei Methoden erobern. Entweder langwierig im klassischen **Battlefield**-Stil, indem Sie den Punkt eine bestimmte Zeit lang halten. Oder sofort, indem Sie eine Energiekugel (Orb) zum Knoten tragen. Den Orb können Sie jedoch nicht in Fahrzeugen transportieren, auf den extra großen Warfare-Karten ein echtes Problem. Als Alternative zum Fußmarsch bietet sich das neue Hoverboard an, das jeder Spieler bei sich trägt und per Knopfdruck aktivieren kann. Damit düsen Sie auch mit einem Orb im Gepäck blitzschnell über die Karten. Eine Minimap informiert Sie über die aktuelle Knotenverteilung. Ein weiteres taktisches Element: Auf vielen Karten werden Sie in der Nähe der wichtigsten Knotenpunkte benutzbare Geschütztürme vorfinden, die zum Teil sogar auf Schienen fahren. Fans des Vorgängers kommt das bekannt vor. Im Prinzip handelt es sich bei Warfare um eine intelligente Fusion der bereits aus **Unreal Tournament 2004** bekannten Spielmodi Assault und Onslaught. Etwas mehr Innovation hätten wir uns hier schon gewünscht.

Fahrzeug-Phänomene

Trotz der eher konservativen Modi spielt sich **Unreal Tournament 3** schon jetzt enorm variantenreich. Denn bei den Fahrzeugen brennt Epic ein beispielloses Feuerwerk an genialen Ideen ab. Unser Favorit in den Probepartien: der Dark Walker, ein turmhoher dreibeiniger Mech der Necris-Aliens. Dieses Ungetüm stapft ungeachtet seiner Größe verblüffend elegant über das Schlachtfeld und entfacht mit seinem Doppellaser tödliche Feuersbrünste. Fußsoldaten, die sich seiner verletzlischen Unterseite nähern, holt er mit einer Schockwelle von den Beinen.

Doch die Fahrzeuge von **Unreal Tournament 3** können noch weitaus mehr als nur zerstören. Paradebeispiel ist der Stealth Bender; ein Tarnpanzer der Necris, der sich vornehmlich um Defensivaufgaben kümmert. So sendet er einmalig einen grün wabernden Zeitkrümmungs-Würfel ab. Sobald Geschosse in den Würfel eindringen, verlangsamen sie ihre Geschwindigkeit – Ausweichen wird zum Kinderspiel. Zum einen ideal, um Flaggen- oder Knotenpunkte zu verteidigen. Zum anderen äußerst praktisch, um den Gegner von der Aktion abzulenken. Denn der Grafikeffekt sieht so unglaublich fantastisch aus, dass wir für kurze Zeit alles andere vergessen, einfach nur stauend stehen bleiben... und ster-



Die fiesen **Necris-Aliens** sind Ihre Hauptfeinde in der Solokampagne.

ben. Zweite Fähigkeit des Stealth Benders: Er kann Spinnenminen vergraben, die automatisch feindliche Fahrzeuge verfolgen.

Waffen-Enthüllungen

Beim Waffenarsenal verlässt sich Epic größtenteils auf die Klassiker: Bio Rifle, Flak Cannon, Minigun, Shock Rifle, die steuerbaren Raketen des Redeemers, der Nahkampf-Presslufthammer – alle wieder an Bord. In unseren Probepartien konnten wir nur einen Neuzugang entdecken: den Avril Longbow. Der verschießt im ersten Feuermodus Energiebolzen mit großer Reichweite und kann als Zweitfähigkeit den oben erwähnten Spinnenminen neue Ziele zuweisen – sehr spannend. Wir sind sicher, dass Epic hier noch einiges unter Verschluss hält. Mark wollte uns nur verraten, dass es insgesamt 24 Waffen und Fahrzeuge sowie 35 bis 40 Maps geben wird.

! Schöner Schein

Auch auf der E3 hielt es Epic nicht für nötig, Screenshots aus der Spielerperspektive zur Verfügung zu stellen. Alle Bilder auf diesen Seiten sind gestellte und hochauflösend herausgerechnete Szenen, die mit dem Spielablauf nichts zu tun haben. Dennoch illustrieren sie die Grafik von Unreal Tournament 3 angemessen – der Multiplayer-Shooter wird diese optische Qualität erreichen.

Dafür ließ er sich noch ein bislang streng geheimes Detail zum Multiplayer-Modus entlocken: Anders als viele befürchten wird **Unreal Tournament 3** nicht Windows Live als Plattform verwenden, sondern das kostenlose Gamespy. Wie flüssig die Partien laufen, können Sie schon auf der Games Convention ausprobieren. In Leipzig soll laut Mark jeder volljährige Besucher den Shooter am Midway-Stand spielen dürfen. **HK**



Solche **Zwischensequenzen** erzählen die Geschichte um einen Rachfeldzug.



Der wortgewaltige Epic-Chef **Mark Rein** verhalf GameStar-Redakteur Heiko Klinge nach einer enttäuschenden Präsentation doch noch zu einer genialen Probepartie.

Unreal Tournament 3

► **Angespielt** ► Genre: **Multiplayer-Shooter** ► Termin: **November 2007**
► Hersteller: **Epic / Midway** ► Status: **zu 85% fertig**

Heiko Klinge: Unreal Tournament 3 soll schon in rund drei Monaten erscheinen. Dafür hat Epic auf der E3 verflucht wenig gezeigt. Aber mein Gott: Wie großartig dieses Wenig war, und wie wunderbar flüssig es sich gespielt hat! Grafik, Fahrzeuge, Kartendesign haben mich aus den Socken geblasen! Wenn Balancing und Hardware-Hunger passen, kann Counterstrike endlich in Rente gehen.



heiko@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet



Die amerikanischen **Marines** werden in den Mittleren Osten entsandt, um dort in einen Bürgerkrieg einzugreifen.

Der Zweite Weltkrieg ist endlich auch in der Actionserie Call of Duty gewonnen, das neue Schlachtfeld liegt in der Moderne. Dort will der Shooter zum atmosphärisch packendsten Kriegsspiel werden. Das dürfte klappen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4000
- E3-Video
► Quicklink: 4065

Da verlässt man den Zweiten Weltkrieg, und schon hat man neue Probleme. »Offensichtlich gibt es ja derzeit keinen globalen Krieg«, sagt Grant Collier. »Also mussten wir einen erfinden.« In **Call of Duty 4** lassen Collier und sein Team Infinity Ward deshalb den russischen Nationalisten Zakhaev einen Bürgerkrieg im Mittleren Osten anzetteln, um die USA zum Eingreifen zu zwingen. Während die Supermacht dort beschäftigt ist, plant Zakhaev einen Staatsstreich in Russland. Auf Seiten der Alliierten

kämpfen Sie in **Call of Duty 4** an zwei Fronten: Als amerikanischer Marine sind Sie in Arabien unterwegs, als Spezialist des britischen Spezialkommandos SAS dringen Sie nach Russland vor. Dabei wartet neben dem modernen Szenario die zweite Überraschung auf **Call of Duty**-Veteranen. »Der Spielstil«, sagt Grant Collier, »wird sich als Brite in Richtung Heimlichkeit verschieben.«

Kriseneinsatz

In einem schicken Zoom fährt das Spiel von der Satellitenkarte bis

direkt ins Missionsgebiet – jetzt geht's los für den Trupp der 4th Recon Marines, mit dem wir unterwegs sind. In einer arabischen Stadt ist ein amerikanischer M1A1-Abrams-Panzer gestrandet. Wir sind zur Sicherung des Geräts und seiner Crew abgestellt. Dafür müssen wir uns aber erst durch die Abwehrreihen der Rebellen kämpfen. Dass um uns herum ein Krieg tobt, steht von der ersten Sekunde an außer Zweifel. Flakfeuer sprüht in den Abendhimmel, Helikoptergeschwader donnern über uns hinweg. Einer der Hubschrauber wird getroffen und schmiert taumelnd über unseren Köpfen ab. Rund um uns hören wir Feuergefechte, hinter Autowracks und Hausruinen huschen Feinde. Ständig haben wir unsere Teamkollegen im Ohr, die Kommandos und Statusberichte durchgeben: »Auf dem Dach!«, schreit einer, als Kugeln auf uns regnen, »In Deckung!«, ruft ein anderer. Wir hechten hinter eine zerbrochene Mauer und suchen die nahen Häuser durch das Zielfernrohr unseres Sturmgewehrs ab; ein

Laser hilft beim Anvisieren. Mit präzisen Schüssen schalten wir den Schützen aus.

Häuserkampf

Unser Team bricht in den Flur eines Wohnblocks, wir sichern nach hinten. Auf der Treppe springt ein Gegner aus dem Seitengang und greift nach dem Marine vor uns; der wehrt sich durch Schläge mit dem Gewehrkolben. Script-Sequenzen wie diese sorgen auf Schritt und Tritt für Kriegsatmosphäre. Weil's im Hausflur düster ist, setzen wir das Nachtsichtgerät auf, das das Blickfeld grün einfärbt. Jetzt sehen wir die Laserstrahlen an den Gewehren der Kameraden, die sich durch den Flur tasten. Aus zerbrochenen Wohnungstüren klingen Kampfgeräusche, wir stürmen ins Zimmer und fallen den Gegnern in den Rücken, die hier ein MG-Nest eingerichtet haben. Wir besetzen das Maschinengewehr und streuen tödliche Garben über die umstehenden Häuserfronten: Ganze Seitenwände fehlen, in den offenen Räumen wuseln Rebellen



Sie sind nicht nur in Städten unterwegs, sondern auch in weitläufigen **Außenarealen**.



Die britische SAS seilt sich im schweren Sturm auf ein russisches **Containerschiff** ab. (Xbox 360)



Die SAS-Soldaten sind bestens **getarnt**. Sie sollen möglichst das Überraschungsmoment nutzen. (Xbox 360)

! Keine Spielbilder

Wie's mittlerweile ärgerlicher Usus ist, hat Infinity Ward bislang keine Screenshots mit echten Spielszenen aus Call of Duty 4 veröffentlicht. Die Bilder in diesem Artikel stammen zwar aus dem Programm, zeigen aber gestellte Situationen, blenden das Interface aus und entsprechen nicht der Spielperspektive. Sie sind daher nicht repräsentativ dafür, wie der fertige Titel aussehen wird.

wie in einem Ameisenhaufen. Auf der Straße unter dem Haus türmen sich die Trümmer. Wenn wir eine Pause zum Nachdenken hätten, wir könnten an der verwüsteten Stadt anschaulich ablesen, welche Spuren Krieg hinterlässt; für den Moment sind wir aber voll damit beschäftigt, dem Chaos unseren Anteil hinzuzufügen.

Panzerabwehr

Mehr als 70 Waffen wird es in **Call of Duty 4** geben. Eine davon finden wir hinter dem Wohnblock, als wir uns auf eine Autobahnbrücke zuarbeiten: Einen RPG-Werfer (raketengetriebene Granate), mit dem wir die Panzer auf der Überführung sprengen sollen. Die Aufgaben erscheinen zwar auch als Texteinblendungen, vor allem aber werden sie uns von unseren Kameraden zugerufen, die uns auch ans aktuelle Ziel erinnern. Die Zahl der Feinde, die in **Call of Duty 2** teils noch unendlich oft aus Schlupfwinkeln strömten, soll in Teil 4 begrenzt sein. Nachdem wir die Gefahr auf der Brücke beseitigt haben, ist der Weg frei zum Panzer; hier geht das Spiel in eine Zwischensequenz über.

Überraschungsangriff

Während die Marines in derart dramatischen Gefechten unterwegs sind, setzen die SAS-Kolle-



Statt der bisherigen Weltkriegs-Waffen kommt diesmal **modernes Gerät** zum Einsatz. Dazu gehören auch Nachtsichtgeräte und Laser-Zielhilfen.

gen auf den Überraschungseffekt. Im nächtlichen Sturmgetöse seilt ein Helikopter das Einsatzteam unbemerkt auf ein russisches Containerschiff ab. Lautlos arbeitet es sich Kabine für Kabine zum Zielort vor. Das Elite-Team geht dabei gnadenlos vor: Ein unbewaffneter Betrunkener schwankt auf dem Gang in die Kugeln der SAS, in den Betten schlafende Matrosen werden erschossen. »All clear«, kommentiert der Teamkollege lapidar. Auf den Aufbauten kommt es zu Schusswechseln, da greift unser Helikopter ein: Mit der Gatling-Kanone mährt er die Feinde nieder. In einigen Missionen sollen Sie selbst an der Waffe im Hubschrauber sitzen.

Entscheidungsschlacht

Der Multiplayer-Modus von **Call of Duty 4** wird die Spieltypen des Vorgängers enthalten, ergänzt um eine Domination-Variante. Zu-

dem sollen »Rulesets« genannte Schablonen erlauben, jeden Modus anzupassen. So ändern Sie zum Beispiel die Lebensenergie oder die Stärke jeder Waffe. Das »Hardcore«-Ruleset erhöht zum Beispiel den Waffenschaden, entfernt alle Einblendungen und schaltet die Regeneration von Lebenspunkten aus. Angekündigt

ist auch ein »Oldschool«-Ruleset. »Was das macht«, grinst Grant Collier, »verraten wir lieber nicht.« Dafür gibt er einen Ausblick auf den Höhepunkt der Kampagne: »Am Ende des Spiels treffen Marines und SAS in einem bombastischen Finale zusammen«, sagt Collier. »Da wird dann auch nicht mehr geschlichen.« **CS**

Call of Duty 4

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **3. Quartal 2007**
► Hersteller: **Infinity Ward / Activision** ► Status: **zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Frontlines, Turning Point, Airborne, Brothers in Arms 3 – auf der E3 wurden viele Kriegs-Shooter gezeigt. Keiner hat mich so beeindruckt wie Call of Duty 4. In Sachen Schlachtmotmosphäre setzt das Spiel neue Maßstäbe. Über die Handlung aber schweigt sich Infinity Ward aus. Dabei wär's spannend zu wissen, ob das dramatische Geschehen in einen sinnvollen Rahmen eingebunden wird – oder nur Gemetzel bleibt.



christian@gamestar.de

Fabelwesen legen New York in Schutt und Asche. London brennt. Und Sie? Sie sind schuld an allem.



Der fiese Greif hält einiges aus und lässt sich vom MG-Feuer nicht abschrecken.

Legendary: The Box

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4066

Wenn man Ihnen sagt, was Sie stehlen sollen, dann stehlen Sie es. Ohne viele Fragen. Sie sind Charles Deckard, ein Kunstdieb. Diesmal hat man Ihnen aufgetragen, eine antike Kiste zu klauen. Sie finden das Artefakt in einem Museum, machen aber den Fehler, es zu öffnen. Pech: Es handelt sich um die mystische »Büchse der Pandora« (in der laut Legende das Unheil der Welt enthalten ist). Prompt bricht die Hölle los: Durch ein neu geschaffenes Portal strömt magische Energie, das Museum stürzt ein. Sie laufen um ihr Leben. Als Sie die Straße erreichen, breitet sich ein apokalyptisches Szenario vor Ihnen aus: Chaos auf den Straßen, Feuer fällt vom

Himmel, Hochhäuser brechen zusammen, der Asphalt reißt auf. Krallenbewehrte Greifen machen in Schwärmen Jagd auf die Menschen. Und als wäre das nicht genug, entsteht in einem Wirbel von Magie ein 50 Meter großer Golem – aus Betonbruchstücken. Dabei ist das nur der Intro-Level...

Mythologische Monster

Nach und nach bekommen Sie mit, dass mit der Büchse der Pandora (engl. »Pandora's Box«) zwei Geheimorganisationen verbunden sind, die sich seit vielen tausend Jahren um den Besitz dieses Artefakts duellieren – der »Schwarze Orden« und der »Rat der 98«. Chef der Ordensleute ist ein gewisser Herr LeFey, der Ihnen den

ganzen Schlamassel überhaupt erst eingebrockt hat – er war der Auftraggeber, der Sie zum Raub der Kiste angestiftet hat. Sein Ziel: die Büchse der Pandora zu kontrollieren, um mithilfe der Fabelwesen die Welt zu erobern. Kein Wunder also, dass Sie fürderhin lieber mit den Herren vom Rat der 98 zusammenarbeiten.

Die 98 haben weitreichenden Einfluss in der heutigen Welt, können Ihnen also Soldaten und Polizeikräfte zur Seite stellen. Der Schwarze Orden setzt mehr auf gedungene Killer. So entwickeln sich die Kämpfe im ersten Teil des Spiels zu Drei-Wege-Gefechten: Sie und Ihre Leute gegen den Orden, der Orden gegen Sie, die Fabelwesen gegen alle. Später gewinnt LeFey ein Maß an Kontrolle, dann spezialisieren sich die Minotauren, Werwölfe, Titanen und anderen Monster auf Sie.

Und warum? Weil Sie der Einzige sind, der die Kiste wieder schließen kann. Beim Öffnen hat die Magie Ihnen ein Signet in die

Hand gebrannt, eine Art Schlüsselsymbol. Das übrigens eine angenehme Nebenfunktion hat: Sie können damit frisch getöteten Monstern Energie abziehen, um sich selbst aufzuladen.

Moderne Technik

Das alles wird in Szene gesetzt von der Unreal Engine 3. Besonderer Clou sind aber die Animationen der Kreaturen, die sich realistisch bewegen. Wir wurden in einem Probespiel von einem Greifen attackiert, der aus der Luft herabschwebte, unserem Gewehrfeuer auswich und sich von einer Wand abstieß, um erneut anzugreifen – alles in einer einzigen fließenden Bewegung. Überhaupt wirken die Kreaturen sehr lebendig, auch weil sie sich in den Levels und beim Kampf logisch verhalten. Die KI hat einige Tricks drauf; beispielsweise wissen die Biester, welche Teile des Spielabschnitts zerstörbar sind und reißen schon mal Wände ein, um Sie in die Klauen zu bekommen.

GUN



Die Werwölfe bewegen sich mit unheimlichem Tempo durch die Gegend.



Die New Yorker Polizei hat keine Chance gegen die Monster.

Legendary: The Box

► **Angescha** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **Frühjahr 2008**
► Hersteller: **Spark Unlimited / Gamecock** ► Status: **zu 50% fertig**

Gunnar Lott: Bislang haben wir nur eine halbe Stunde Spielvorführung gesehen, die aber hatte es in sich – rasante Action, saubere Grafik, viel Spektakel. Dazu kommen intelligente Gegner und eine hübsche Grundidee, abseits des üblichen Soldaten-gegen-Soldaten- oder Menschen-gegen-Aliens-Geballers. Wir sind schon ziemlich gespannt, wie sich dieses originelle Spiel in den nächsten Monaten weiterentwickeln wird.



gunnar@gamestar.de



Anders als beim Quasi-Vorgänger Dungeon Siege 2 können Sie die Kamera hinter den Helden drehen und dadurch weit in die Ferne gucken.



Sicherheitsoffizier **Seth Walker** ist der Held von Space Siege.



Die **Gefechte** sind rasant und nicht allzu taktisch.

Space Siege

Wie Dungeon Siege, nur im All. Und mit einem Roboter, der Ihnen nachläuft.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4069

Das 22. Jahrhundert: Die Menschheit greift nach den Sternen. Und besiedelt einen neuen Planeten. Da tauchen die Karak auf, böse Aliens. Die verwüsten die neue Welt und verjagen die Kolonisten. Als die versprengten Menschen nach langer Flucht auf der Erde eintreffen, stellt sich heraus, dass die Karak ihnen gefolgt sind. Es kommt zur Schlacht, die Aliens siegen wieder, die Erde wird zerstört. Kaum drei Minuten im Spiel, schon explodiert unsere Heimat – Gas Powered Games geht ganz schön ran. Die Überlebenden fliehen in einem gigantischen Kolonieschiff (namens Armstrong), aber es gelingt den findigen Aliens, noch rasch eine Angriffskapsel anzudocken, ehe die Menschen im Hyperraum verschwinden.

Der weitere Kampf findet an Bord des Kolonieschiffes statt. Die Karak sind zwar zunächst in der Unterzahl, können sich aber regenerieren und vermehren.

Ich bin kein Mensch

Space Siege ist eine Art Fortsetzung von **Dungeon Siege 2**, nur eben im All – also ein Action-Rollenspiel mit Schräg-von-oben-Sicht, massig Items und viel Kloperei. Sie verkörpern einen Sicherheitsoffizier mit Neigung zur Robotik, der solo gegen die Feinde antritt, eine Gruppe wird es nicht geben. Doch halt, einen Begleiter bekommen Sie immerhin: Der Held, Seth Walker, baut sich früh im Spiel einen Roboter, der ihm folgt. Der Maschine können Sie simple Befehle geben (etwa »Warte hier« oder »Gib mir De-

ckung«). Außerdem ist der Blechkamerad ausbaufähig – Sie können ihn schwer bewaffnen, eher als Scout einsetzen oder ihn Fallen stellen lassen.

Und auch Ihre eigene Figur dürfen Sie anpassen, ein zentrales Spielelement sind dabei kybernetische Bauteile, also künstliche Arme, Augen, Beine et cetera. Je mehr Sie davon einbauen, desto stärker wird Ihr Held, wodurch der Schwierigkeitsgrad sinkt. Doch die Sache hat auch einen Nachteil: Seth Walker entfernt sich dadurch von seiner menschlichen Natur. Das wird symbolisiert durch den »Menschlichkeits«-Wert. Je stärker der fällt, desto mehr verändert sich die Persönlichkeit von Walker, desto abweisender reagieren andere Menschen auf ihn. Sie müs-

sen also wählen, wie viel Sie von sich opfern wollen, um im Krieg Vorteile zu erlangen.

Ich bin nicht allein

Space Siege kommt mit einem Koop-Multiplayer-Modus, in dem man nicht die Solokampagne nachspielt, sondern sich in spezielle Missionen stürzt. Die lassen sich den eigenen Neigungen anpassen. Jede Mission soll gut eine halbe Stunde dauern, leicht verdauliche Häppchen also statt epischer Schlachtzüge. Die meisten Levels sind auf vier Spieler ausgelegt, sollen aber auch mit acht oder zwölf Leuten spielbar sein. Gas Powered Games will zudem sicherstellen, dass auch Leute ohne hochgezüchtete Charaktere mit ihren hochleveligen Freunden spielen können. **GUN**



Sie sind als Einzelheld unterwegs, werden aber von Ihrem **Roboter** beschützt.

Space Siege

► **Angeschaut** ► Genre: Action-Rollenspiel ► Termin: 4. Quartal 2008
► Hersteller: Gas Powered Games / Sega ► Status: zu 30% fertig

Gunnar Lott: Chris Taylors Space Siege sieht nach einer würdigen Fortsetzung der beliebten Dungeon-Siege-Titel aus. Das Spiel übernimmt die flotten Action-Kämpfe, setzt aber mehr auf Story und eine glaubwürdige Entwicklung des Hauptcharakters Seth Walker. Dass man dafür auf eine Heldengruppe verzichten muss, stört mich persönlich nicht. Ich freue mich auf das Spiel, schon wegen des Science-Fiction-Szenarios.



gunnar@gamestar.de

Fallout 3

Die Welt geht bald unter! Und die Menschen freuen sich drauf. Denn das Endzeit-Epos **Fallout 3** setzt eine der populärsten Rollenspiel-Serien fort.

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4057

Der Präsentationsraum von Bethesda funktioniert in etwa so wie ein Atombunker: Nachdem die Türen zufallen, kommt keiner mehr rein. Nur dass der nukleare Verwüstungskrieg dann im Inneren des Zimmers stattfindet statt außerhalb. Denn auf der E3 werden zum ersten Mal Spielszenen des Endzeit-Rollenspiels **Fallout 3** gezeigt. Die **Fallout**-Serie ist in einer durch Atomkriege zerstörten Welt angesiedelt. Vielen gelten die atmosphärisch dichten und spielerisch ausgefeilten ersten beiden Teile von 1997 und 1998 als meisterhafte Klassiker des Genres. Seit zwei Jahren wird nun bei Bethesda die Fortsetzung entwickelt, technische Basis dafür ist die **Oblivion**-Engine. Hartgesottene **Fallout**-Veteranen werden einige Kröten schlucken müssen: Acht Jahre nach dem zweiten Serienteil modernisiert Bethesda zentrale Spielkonzepte.

Suchen Sie Zuflucht!

Der Bunker 101 liegt nahe bei Washington, D.C. an der Ostküste der USA. Die werden durch einen Atomkrieg ausgelöscht. Nur die Bewohner von Hunderten von Bunkern im Land überleben. In den bisherigen **Fallout**-Spielen brachen Sie jeweils aus einem Bunker auf, um die verstrahlten Überreste Amerikas zu erkunden. Auch **Fallout 3** beginnt im Inneren einer Untergrundanlage, nämlich Vault 101. Nur dass dort keiner Interesse daran hat, nach draußen zu gehen. Seit 200 Jahren ist das Eingangstor verschlossen; Generationen sind unter Tage gestorben und neu geboren worden. Eines der Babys sind Sie: Mit Ihrer Geburt beginnt die Charaktergenerierung. Sie bestimmen Ihr Aussehen und Ihre Grundwerte, dann springt das Spiel durch mehrere Stadien Ihrer Jugend. So lernen Sie die Vorgeschichte kennen, wählen beim Charaktertest mit 16 Jahren Ihre Talente (21 Stück stehen zur Auswahl) und »Perks« genannte Spezialfähigkeiten und erleben schließlich Ihren 19. Geburtstag. Sie wachen auf, und Ihr Vater ist verschwunden. Verschwunden? In einem ab-

geriegelten Bunker? Das kann nur bedeuten, dass er die Außenwelt betreten haben muss. Also gibt's nur eins: ihm folgen.

Verhalten Sie sich ruhig!

Als sich das große Haupttor des Bunkers öffnet und Sie nach draußen ins Tageslicht treten, warten viele Überraschungen auf Sie – nicht nur auf Ihren Helden, sondern auch auf die **Fallout**-Fans vor dem Bildschirm. Denn der Blick schweift über eine weitgestreckte, eindrucksvoll verwüstete 3D-Landschaft. **Fallout 3** wird aus der Ich-Perspektive gespielt, nicht mehr aus der Draufsicht wie in den Vorgängern. Und: Die gesamte Spielwelt existiert nun am Stück, nicht mehr als Reisekarte. Die Ego-Ansicht birgt vor allem eine wichtige Konsequenz. Die Kämpfe, bislang rundenbasierte Taktik-Gefechte auf Hexfeld-Karten, passen sich dem Action-Stil an. Sie schießen wie in Shootern in Echtzeit auf die Gegner. Allerdings dürfen Sie alternativ in einen V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) genannten Modus umschalten (siehe Bild), bei dem Sie taktische Zielanweisungen geben. Auch wenn Sie später im Spiel Kame-



Der **Pip-Boy**, Ihr Armcomputer, sammelt alle Informationen.



Die **Gesichter** der Charaktere sind realistischer als in **Oblivion**.

raden anheuern können sollen, bleibt **Fallout 3** im Wesentlichen ein Solisten-Spiel; eine Gefährtengruppe wie in den Vorgängerspielen ist nicht vorgesehen.

Orientieren Sie sich neu!

Fallout 3 hat zwei klare Vorbilder: Die Originalserie, an der sich die neue Episode inhaltlich und atmosphärisch orientiert; und das vorhergehende Bethesda-Spiel

Das ist Tradition

- Das S.P.E.C.I.A.L. genannte Charaktersystem der Serie wird ohne Änderung übernommen.
- Der 50er-Jahre-Stil inklusive passender Musik orientiert sich lückenlos am Original.
- Das Talent- und Dialogsystem funktioniert weitgehend wie in den Vorgängern.
- Der Pip-Boy kehrt zurück und ist um einige Funktionen erweitert.
- Viele Feindtypen (z.B. Rad-Skorpione), bekannte Fraktionen (z.B. Enklave, stählerne Bruderschaft) und Waffen (z.B. Laser- und Plasmagewehre) sind mit von der Partie.
- Spieler können gut oder böse sein; diese Entscheidungen bestimmen das Spielende.

Das ist neu

- **Fallout 3** wird aus der Ich-Perspektive oder wahlweise einer Verfolgeransicht gespielt.
- Das Kampfsystem ist actionorientiert. Alternativ gibt's die taktische V.A.T.S.-Variante.
- Die Spielwelt ist durchgehend erforschbar, die Reisekarte der Vorgänger entfällt.
- Steuerbare Fahrzeuge (wie in **Fallout 2**) wird es nicht mehr geben.



Die verwüstete Stadt **Springvale** ist der erste Ort, den Sie nach dem Verlassen des Bunkers entdecken. Hier, wie überall in der Welt, liegt alles in Trümmern.



Oblivion, das den meisten der Neuerungen zugrunde liegt. Im Positiven bedeutet das, dass **Oblivion**-Stärken wie die riesige, zusammenhängende Außenwelt auf **Fallout** übertragen werden. Auch das »Radiant AI« genannte Interaktionssystem zwischen den Stadtbewohnern kommt wieder zum Einsatz, soll aber diesmal stark verbessert sein, sodass sich die Dialoge der Passanten stärker auf das beziehen, was in der Welt passiert. Die Darstellung der Gesichter hat sich bereits drastisch verbessert; statt der verquollenen Visagen von **Oblivion** tragen die **Fallout**-Menschen nun klar gezeichnete, realistisch wir-

kende Antlitze. Allerdings kränkt die **Oblivion**-Engine nach wie vor an alten Schwächen. Gebäude sind immer noch nicht nahtlos in die Welt integriert; beim Wechseln zwischen Außen und Innen wird nachgeladen. Die großartige Fernsicht erkaufte das Spiel durch früh vermarktende Texturen, zumindest in der auf der E3 gezeigten Xbox-360-Fassung. Die automatische Anpassung der Gegnerstärke dagegen, durch die in **Oblivion** überall gleich starke Feinde herumliefen, will Bethesda kräftig entschärfen. Den Plänen nach besitzt jede Region in **Fallout 3** einen bestimmten Schwierigkeitslevel. Wer früh im

Spiel an Orte geht, die nicht für ihn bestimmt sind, wird dort keine Chance haben.

Vermeiden Sie Strahlung!

Was Bethesda dem Augenschein nach ausgezeichnet hinkommt, ist die Atmosphäre des Spiels. Der schwarzhumorige 50er-Jahre-Stil findet sich in **Fallout 3** detailverliebt übertragen wieder. Auf zerfallenden Straßen stehen die Wracks von nuklearbetriebenen Oldtimern, die bei Beschuss in Mini-Atompilzen explodieren und die Umgebung verstrahlen. An Ihrem linken Arm hängt der Pip-Boy, der legendäre Computer der Se-

rie, auf dem laut Lead Designer Todd Howard »mehr Grafik-Shader als im gesamten Oblivion« liegen. Der Helfer zeigt Ihnen Informationen zur Umgebung und zu Ihrem Charakter. Das Dialogsystem entspricht dem Original; nach wie vor beeinflussen Ihre Talente, welche Themen Sie wie ansprechen können. Für jede Aufgabe wird es eine gute und eine böse Lösung geben. Der Tradition entsprechend ist auch das neue **Fall-out** reichlich brutal. Feinde lassen sich verstümmeln, bei Kopfschüssen explodieren die Häupter in einem Blutschauer. Es ist mehr als fraglich, ob es diese Effekte in die deutsche Version schaffen. **CS**



Fallout 3

► **Angeschaut** ► Genre: Rollenspiel ► Termin: 3. Quartal 2008
► Hersteller: Bethesda ► Status: zu 50% fertig

Christian Schmidt: Ich bin mit gemischten Gefühlen aus der E3-Präsentation gekommen. Wird Fallout 3 ein gutes Spiel? Ja, das wird es wohl, zumindest wenn man Oblivion mochte. Wird es ein gutes Spiel für Fallout-Fans? Ich weiß es nicht. Mir ist die Ich-Perspektive gleichgültig, der Verlust der Rundenkämpfe und der Teamgefährten schmerzt dagegen sehr. Ich bin dennoch hoffnungsvoll, denn die Atmosphäre ist fantastisch.



christian@gamestar.de



Die Fans zeigen bei Pro Evo 2008 echte **Emotionen**. Solche Szenen sehen Sie allerdings nur im Intro.



Der portugiesische Superstar **Cristiano Ronaldo** läuft in diesem Jahr im Originaltrikot seines Heimatlandes auf.



Im **Mittelfeld** geht es diesmal noch enger zu. Sie brauchen viel Geschick, um den Ball zu behaupten.



Im Training werden fleißig **Freistöße** geübt. Diese sind allerdings ähnlich knifflig wie beim Vorgänger.

Pro Evolution Soccer 2008

Im nächsten Pro Evo können Sie als »Schwalbenkönig« Fouls vortäuschen.
Doofe Entwickler-Idee oder ein **konsequenter Schritt in Richtung Realismus?**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4055

Nach der WM 2006 wird endlich wieder Weltklassefußball in Frankfurt gespielt. Mit der Eintracht hat das allerdings nichts zu tun – wir besuchen Konami, um das potenzielle Fußball-Highlight **Pro Evolution Soccer 2008** auszuprobieren. Schon nach den ersten Minuten auf dem Rasen ist klar, dass sich am Spielablauf wenig ändern wird: **Pro Evo** bleibt eine knallharte Simulation, die ein ausgeklügeltes Passsystem mit realistischen Spieleranimationen und hervorragender Ballphysik kombiniert. Die Neuerungen finden sich eher im Detail: So fallen zum Beispiel das (wieder) etwas höhere Spieltempo und die schnelleren Pässe auf. Zum Positiven verändert haben sich die Torschüsse, da die Kugel mit deutlich mehr Wucht auf das Tor zufliegt. Wenn dann die Keeper eingreifen, zeigen sie ein realistischeres Verhalten als früher: Sehen sie den Schuss früh genug, lassen sie ihn weit nach außen abprallen; schwierige Bälle wer-

den oft unbeholfen abgeklatscht, sodass im Strafraum die Chance zum »Abstauben« entsteht.

Schauspielkurs

Fieser Trick: Mit einer Kombination aus drei Tasten lässt man seinen Spieler abheben – eine blitzsaubere Schwalbe. Beim Anspielen schaffen wir es allerdings nicht, diese unfaire Option zu unserem Vorteil zu nutzen. Stattdessen hagelte es gelbe Karten vom Schiedsrichter, die gerechte Strafe für Schauspielererei. Mal sehen, wie sich diese Mogeloption im Dauertest auswirkt, wir sind noch nicht überzeugt. Während diese Möglichkeit zum Betrug einen faden Beigeschmack hinterlässt, machen die überarbeiteten Freistöße viel Freude: Nach dem Pfiff des Schiris drücken Sie einfach in die Richtung eines Mitspielers, und schon wird der Freistoß ausgeführt – ohne den zeitraubenden Schnitt, der das schnelle Zuspiel beim Vorgänger praktisch überflüssig machte.

Technik-Sprung

Grafisch macht die **Pro Evo**-Reihe einen gewaltigen Fortschritt: Dieses Jahr ist die PC-Version auf Augenhöhe mit PS3 und Xbox 360. Das Ergebnis sind lebendigere Animationen und feinere Spielermodelle, die ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen. Und damit möglichst viele Stars nachmodelliert werden können, führt Konami zur Stunde noch intensive Lizenzver-

handlungen. Offensichtlich mit Erfolg, denn wir konnten in der Vorabversion die Logos von neuen Teams wie Fenerbahçe Istanbul oder dem FC São Paulo erkennen. Die Spielmodi wie die Meistersliga oder Pokale sind schon aus dem Vorgänger bekannt, neu ist dagegen eine Statistiksammlung, in der praktisch alle erwähnenswerten Daten Ihrer Karriere als **PES**-Spieler festgehalten werden. Benjamin Blum / GUN

Pro Evolution Soccer 2008

► **Angespielt** ► Genre: **Sport** ► Termin: **Herbst 2007**
► Hersteller: **Konami** ► Status: **zu 80% fertig**

Gunnar Lott: Spielmechanik und Ballphysik von Pro Evo überzeugen wie immer. Die neuen Tricks werden auf jeden Fall für Zündstoff sorgen – spätestens dann, wenn die ersten Matches durch eine Schwalbe entschieden werden. Ob die vermeintliche KI-Innovation »Team Vision« funktioniert, bleibt abzuwarten. Eins ist aber jetzt schon klar: Das Spiel wird (wie jedes Jahr) ein Muss für Fußballfans.

Potenzial Sehr gut



gunnar@gamestar.de

Wo Clive Barker draufsteht, ist in der Regel Horror drin. Düstere, brutaler Horror. Das ist auch bei Jericho nicht anders.

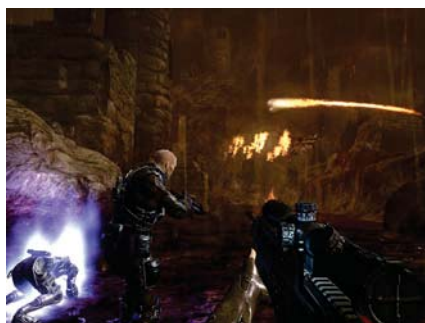
Clive Barker's Jericho

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3495
- GameStar TV
49/07 (Premium)

Am sechsten Tag schuf Gott den Menschen. Gut, das weiß jedes Kind aus dem Religionsunterricht. Doch laut Horrorauteur und -regisseur Clive Barker (**Undying**, **Hellraiser**) erschien zu jener Zeit nicht nur Adam, sondern auch dessen böser Gegenspieler. Und der wütet auf der Erde. Deshalb muss das Jericho-Team ran, eine Truppe übernatürlich begabter Elitesoldaten, die dem finsternen Treiben mit mächtiger Magie und noch mächtigeren Waffen ein Ende setzen soll – der Auftakt zum brachialen Horror-Shooter **Clive Barker's Jericho**. Wir haben eine weit fortgeschrittene (Xbox 360-) Version ausgiebig Probe gespielt.

Alle zusammen

Düstere sind sie, die Levels. Und dreckig. Unserem siebenköpfigen



Jeder im Team kann **gefallene Kollegen** (links im Bild) sofort wiederbeleben, ist dabei aber selbst kurz schutzlos.



Als ob die Designer Amok gelaufen wären: Sämtliche **Monster** in Jericho wirken wie aus einem düsteren Albtraum.

Team ist es nicht wohl, als es mit gezückten Waffen eine verlassene Ruine erkundet. »Es ist zu ruhig hier«, murmelt Paul Rawlings, der Pfarrer und Heiler der Gruppe. Wie auf Kommando stürmen plötzlich mehrere Monster auf uns zu. Die alpträumerhaften Gestalten erinnern mit ihren entstellten Gesichtern an Menschen, tragen aber anstelle ihres linken Arms eine Breitaxt. Wir drücken den Abzug, Feuersalven zucken durch das dunkle Gemäuer. Mit schrillum Geschrei gehen die Dämonen zu Boden. Kaum sind die Gewehrläufe abgekühlt, bricht ein haushoher, von oben bis unten mit Blut besudelter Zombie-Gladiator durch die Wand und stürmt auf uns zu. Vor Schreck vergessen wir beinahe, zu feuern. Der mit einer Minigun bewaffnete Frank Delgado ballert als Erster brüllend los. Inmitten riesiger Blutfontänen fällt der Koloss schließlich um. »Das war hart!« Recht hat er, für Zartbesaitete ist **Jericho** beileibe nichts. Ob das in der deutschen Version auch so sein wird, bleibt abzuwarten; der Publisher Codemasters (**Colin McRae Dirt**) befindet sich zurzeit noch im Gespräch mit der USK.

Jeder für sich

Durch die unterschiedlichen Fertigkeiten der Jericho-Mitglieder soll das Spiel taktischer sein als **F.E.A.R.** oder **Doom 3**. Die attraktive Abigail Black etwa ballert Monster mit ihrem Scharfschützengewehr aus den Schuhen, Xavier Jones erkennt durch seinen sechsten Sinn frühzeitig Gefahren und Geheimnisse. Manche Talente lassen sich sogar kombinieren: So können Sie beispielsweise Kugeln per Telekinese um Ecken lenken und so in Deckung stehende Feinde erledigen. Be-



Endgegner wie diesen **Feuerdämon** kriegen Sie nur klein, wenn Sie die Talente der Kollegen klug einsetzen.



Diesen schwer **gepanzten Burschen** bekommen Sie nur in Zusammenarbeit mit Ihren KI-Kollegen klein.

fehlt wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder **Rainbow Six: Vegas** dürfen wir keine geben, dafür aber auf Knopfdruck in Sekundenschnelle jeden der sieben Charaktere übernehmen. In der Praxis machten wir davon kaum Gebrauch. Denn zum einen

agieren die KI-gesteuerten Kollegen weitgehend selbstständig und clever, zum anderen fehlen bislang Rätsel, für die man das Team sinnvoll einsetzen muss. Nur wenn einer zu Boden ging, wechselten wir die Person, um den Gefallenen wiederzubeleben. **DM**

Clive Barker's Jericho

► **Angespielt** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: September 2007
► Hersteller: Mercury Steam / Codemasters ► Status: zu 75% fertig

Daniel Matschijewsky: Was wir in der letzten Preview geahnt haben, ist eingetreten: Jericho wird nicht allzu taktisch. Die Talente der Kollegen wollen zwar sinnvoll eingesetzt werden, ein **Rainbow Six** ist das Spiel aber bei weitem nicht. Das stört mich kaum, denn die Ballereien machen auch ohne Taktik viel Spaß. Das liegt vor allem an den absolut gruseligen Monstern mit »Doom«-Potenzial.

Potenzial Sehr gut



danielm@gamestar.de



Ein BMW M3 (links) liefert sich ein Rempelduell mit einem Mitsubishi Lancer – das gibt Kratzer im Lack.

Was macht mehr Spaß, als Sportwagen zu fahren? Sportwagen kaputtzufahren!
Was macht mehr Spaß, als Sportwagen kaputtzufahren? Dabei auch noch zu rauchen! All das dürfen Sie im elften Teil der Rennserie – und es ist nicht mal illegal!

Need for Speed Pro Street

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4052
- E3-Video
► Quicklink: 4051

Wenn man im Sportwagen mit 250 Stundenkilometern gegen eine Wand rast, muss man sich wenigstens nicht darüber ärgern, wie die sündteure Karre hinterher aussieht. Dafür sorgt die Natur. In Computerspielen mogelt man sich hingegen an der Natur vorbei – weshalb man eben doch herzhaft über das Häufchen Altmittel fluchen kann, das nach dem Aufprall vor der Wand auskelt. Das klappt bald auch in der **Need for Speed**-Serie: In deren elftem Teil **Pro Street** gibt's endlich wieder ein Schadensmodell, zuletzt durften Sie die Nobelkarren vor sieben Jahren in **Need for Speed Porsche** zerkratzen, zerbeulen, zerklumpen und zerbröseln. Auf der E3 ließ uns Electronic Arts erstmals ans Steuer. Und

zwar in der Xbox-360-Version, die mit der PC-Variante allerdings spielerisch identisch sein soll.

Autos zerlegen

Straßenlaternen, Leitplanken, andere Raser – wir rammen alles. Natürlich um herauszufinden, ob sich das Schadensmodell auch spielerisch auswirkt. Optisch nämlich machen die Zusammenstöße ordentlich was her. Die detaillierten Wagenmodelle bestehen aus bis zu 21.000 Polygonen, an deren gestochenen scharfen Texturen wir jeden Lackkratzer, jede Blechdelle erkennen. Bei heftigen Zusammenstößen fliegen schon mal Kotflügel und Motorhauben. Bei geringeren Schäden wird lediglich die Lenkung schwammiger. Doch wenn wir mit Höchst-

geschwindigkeit frontal in ein Hindernis krachen, zerdeppern wir die Karre total. Dann ist das Rennen vorbei. Gleiches gilt, wenn sich der Wagen überschlägt und auf dem Dach landet. Sofort neu starten dürfen wir nur, wenn wir ein weiteres Auto dabei haben. Denn zu jedem Turnier können wir eine bestimmte Anzahl Flitzer mitnehmen. Wenn alle zu Bruch gehen, müssen wir erst mal warten, bis sie repariert sind.

Solche spielerisch sinnvollen Blechorgien gab's zwar auch schon in anderen Rennspielen, dennoch stellen sie einen großen Fortschritt in der **Need for Speed**-Geschichte dar. Schließlich sind die Sportwagen allesamt lizenziert – und die Autobauer mögen es meist gar nicht, wenn ihre Nobelmodelle

Konsolenbilder

Wir durften **Need for Speed: Pro Street** zwar spielen, aber keine eigenen Bilder machen; die Schnappschüsse stammen von Electronic Arts. Geknipst wurden sie auf der Xbox 360 oder der Playstation 3, die PC-Version von **Pro Street** soll aber genauso gut aussehen.

verschrammt werden. Einige Marken fehlen daher in **Pro Street**, mit den restlichen musste EA verhandeln. »Das hat Überredungsarbeit gekostet«, seufzt der Produktmanager Darin Perfonic.

Autos erschaffen

Anders als in den Vorgängern bestreiten wir in **Pro Street** keine illegalen Straßenrennen mehr, die frei befahrbare Stadt entfällt



Mit quietschenden Reifen nebelt der Plymouth Barracuda beim Start seine Rivalen ein.



Der Gummirauch steigt realistisch von den durchdrehenden Hinterreifen auf.

Optische Schäden



So sieht die **Glanzlack-Karosserie** eines Mazda RX-7 zum Rennbeginn aus...



...und so kurz darauf: Blechkontakt hat den **Lack zerkratzt** und den Kotflügel zerbeult.

ebenso wie die Katz-und-Maus-Jagd mit der Polizei. Stattdessen wählen wir per Menü aus regulären Turnieren in vier Varianten: Drag Mode, Tandem Drift, Grip Racing und Speed Challenge. Die Kurse liegen auf der ganzen Welt, unter anderem dürfen wir die Wüste von Nevada, den Shuto Expressway in Tokio sowie die deutsche Autobahn berasen. Das Ziel der Solokarriere ist es, alle Disziplinen zu meistern und so zum »Street King« aufzusteigen. Hierzu lassen sich die Wagen wieder tunen. So statten wir sie mit optischen Spielereien wie Felgen und Aufklebern aus, feilen aber auch an der Leistung – etwa, indem wir im Windkanal ihren Luftwiderstand optimieren. Wer mag, lädt seine Prachtkarre als Blaupause ins Internet, damit sie andere Spieler kopieren können. Falls die Nachahmer ein Rennen gewinnen, wird auch der Schöpfer der Erfolgskarosse geehrt.

Apropos Rennen: Auf der E3 fechten wir eine Speed Challenge in Nevada aus. Dort ringen wir nicht um Platzierungen, sondern um Rekorde: An drei Kontrollpunkten wird das aktuelle Tempo aller Raser gemessen; wer das höchste erreicht, gewinnt. Das Geschwindigkeitsgefühl ist vorbildlich, bei 250 Stundenkilometern flirrt die Steppe an uns vorbei.

Sonderlich fordernd ist das Turnier aber nicht. Drängeleien mit den Rivalen gehen wir aus dem Weg, weil wir eh nur auf der Strecke bleiben müssen. Immerhin brechen die Karren im Dauerspurts gerne aus, wir müssen vorsichtig lenken und beschleunigen. Das

macht **Pro Street** nicht zur Simulation, die Fahrphysik ist nach wie vor auf flotte Arcade-Rennen ausgelegt. In der Xbox-360-Version reagieren die Wagen dafür empfindlicher auf Lenkmanöver als in den Vorgängern, vor Kurven müssen wir öfter bremsen. Deshalb wird **Pro Street** auch zuschaltbare Lenkhilfen für Einsteiger bieten.

Autos benebeln

Dass die Rennen in **Pro Street** legal sind, heißt nicht, dass es darin fair und höflich zugeht – selbst über die üblichen Rempelen hinaus: Wenn wir beim Start exzessiv die Reifen durchdrehen lassen, nimmt der Gummirauch unseren Verfolgern die Sicht. Gleiches gilt für die Staubwolken, die im Ödland unter unseren Hinterrreifen hervorquellen. Das mag nicht überwältigend originell sein, sieht aber klasse aus: Die Schwaden umwirbeln realistisch Autos und Reifen, wabern danach über der Fahrbahn und werden schließlich vom Wind zerblasen. Und in den Mehrspieler-Modi dürften diese – im wahrsten Sinne – schmutzigen Tricks für herrliche Schadenfreude sorgen. Besonders dann, wenn die benebelten Kollegen mit 250 Stundenkilometern gegen eine Wand rasen. Und sich dann darüber ärgern, wie die sündteure Karre hinterher aussieht. **GR**



An solchen Checkpoints wird bei der **Speed Challenge** Ihr aktuelles Tempo gemessen.

Need for Speed: Pro Street

► **Angespielt** ► Genre: Rennspiel ► Termin: 2. November 2007
► Hersteller: EA Black Box / Electronic Arts ► Status: zu 90% fertig

Michael Graf: Nach der Ankündigung war ich von Pro Street enttäuscht: Keine Polizei mehr? Öde. Als ich's spielen durfte, sprang der Zündfunke aber sofort über. Die flotten Rennen steuern sich so eingängig wie zuvor, und endlich gibt's wieder ein Schadensmodell. So muss ich vor Kurven auch mal bremsen! Pro Street ist keine Revolution, beim Fahrgefühl bringt es die Serie aber voran.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

Ein neues Manöver in Aktion: Per **Sprungwurf** können wir auch aus der Distanz einen Treffer erzielen.

Speedball 2

Zurück in die Zukunft: Die Neuauflage des genialen Science-Fiction-Sportspiels von 1992 kombiniert die klassischen Tugenden des Originals mit moderner Optik.

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4027
- GameStar TV
50/07 (Premium)

Im Heft
- Hall of Fame:
Speedball 2
(S. 138)

Wir zimmern mit voller Wucht aufs Gehäuse und haben den Jubelschrei schon auf den Lippen. Doch mit einer Glanzparade fischt der gegnerische Torwart den Ball noch aus dem Winkel. Im Fußball wäre unser Spielzug jetzt vorbei, doch in **Speedball 2** gelten andere Regeln: Mit einem satten Bodycheck schickt unser Stürmer den Torwart auf den Hallenboden, schnappt sich den Ball und schiebt lässig ein. Jetzt dürfen wir jubeln – genauso, wie wir es schon 1992 getan haben. Wir waren in Paris, um beim Entwickler Kylotonn einen ganzen Tag lang die Neuauflage des legendären Science-Fiction-Sportspiels anzutesten.

Zukunftsspiele

Unsere Skepsis war groß. Schließlich hat Kylotonn zuletzt das miese **Bet on Soldier** verbrochen. Und das englische Kult-Studio Bitmap Brothers, Schöpfer des Originals, unterstützt die Franzosen nur in beratender Funktion. Doch schon die ersten Probepartien zeigen: Es »speedballt« genauso wie früher. In der futuristischen Mixtur aus Handball und rabiaten Prügeleien werfen wir spektakuläre Tore (gibt zehn Punkte), vermöbeln Gegenspieler (gibt 30 Punkte) oder schleudern die Kugel gegen Sterne (gibt zwei Punkte).

Während wir früher nur laufen, werfen und zuschlagen durften, haben wir jetzt mehr Manöver auf

Lager. Das Repertoire reicht von leichten Schubsern über zeitraubende Tacklings in der Defensive und entsprechende Ausweichschritte bis zu Sprungwürfen in der Offensive. Alles sinnvolle und spaßige Aktionen, allerdings landeten für unseren Geschmack noch zu viele Pässe im Nirwana. Auf unsere Anregung hin wollen die Entwickler nun noch eine optionale Zielhilfe einbauen. Traditionalisten können den neomodischen Schnickschnack aber komplett abschalten und wie früher mit nur einer Taste spielen.

Zukunftspläne

Auch bei den berühmten interaktiven Spielfeldern orientiert sich

Kylotonn stark am Original, unserer Meinung nach fast schon zu sehr. So gibt es zwar vier Arenen, die sich jedoch nur optisch voneinander unterscheiden. Die altbekannten Bumper, Sterne, und Loopings (erhöhen den Punkte-Multiplikator) befinden sich stets an den gleichen Stellen. Dabei hätte die schicke 3D-Grafik doch viel mehr Abwechslung zugelassen, etwa Höhenunterschiede, Fallen oder stationäre Waffen. Möglich, dass Kylotonn dies noch nachliefert. Denn ähnlich wie bei **Oblivion** wollen die Entwickler nach Veröffentlichung von **Speedball 2** kleinere Spielerweiterungen als kostenpflichtige Downloads anbieten. **HK**



Die nagelneue 3D-Engine aus der Nahansicht: Vorn sehen Sie den **Ballträger**, links einen Bodycheck.

Speedball 2

► **Angespielt** ► Genre: **Sportspiel** ► Termin: **September 2007**
► Hersteller: **Kylotonn / Frogster** ► Status: **zu 80% fertig**

Heiko Klinge: Das neue Speedball 2 macht schon jetzt eine Menge Spaß und spielt sich ähnlich dynamisch wie das Vorbild. Für das erhoffte triumphale Comeback fehlt aber noch einiges. So ist der Spielablauf verglichen mit der modernen Konkurrenz einfach zu konfus. Ob's ein Hit wird, entscheiden letztlich die Online- und Karriere-Modi. Doch von beiden war noch nichts zu sehen.



heiko@gamestar.de

Potenzial Gut


Petra Schmitz

findet es witzig, dass eine der größten Spiele messen in dem Land stattfindet, in dem es Gesetzentwürfe für Spieleverbote gibt.


Fabian Siegmund

freut sich darauf, auf der GC seine Ex-Kollegen von der BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) wieder zu treffen.

Action-Inhalt
Tests

Driver: Parallel Lines	84
Harry Potter und der Orden des Phönix.....	88
Lost Planet Multiplayer-Nachtest.....	90
Robert D. Anderson & Das Erbe Cthulhus.....	91
Spaceforce: Rogue Universe.....	92
Attack on Pearl Harbor	92

Action

Die Action ist in Leipzig!

Los Angeles ist ab jetzt nur noch eins: eine ziemlich hässliche Stadt.

Aktuell fühle ich mich ja irgendetwas betrogen. Und zwar um eine mir sehr wichtige Dosis Aufregung, um die E3-Aufregung. Ob nun vor Ort oder nur als Zaungast via Internet: Die Messe war für mich immer mehr als nur Lärm und Hetze und viel zu wenig Zeit für viel zu viele Spiele. Die E3 war für mich stets eine Demonstration von Größe, Bedeutung, von finanzieller Stärke. Und ich hab' mich immer wieder gerne davon beeindrucken, mitreißen lassen, ich war jedes Jahr aufs Neue positiv aufgeregt. In diesem Jahr erscheint mir das Auftreten der Publisher und Entwickler jedoch eher verschämt und planlos. So, als sei man sich selbst nicht si-

cher, was die E3 eigentlich noch soll, jetzt, da das Spektakel fehlt. Ich bin gespannt, ob die Publisher das in Zukunft auf der Games Convention kompensieren. Doch selbst wenn die Games Convention nicht weiter wächst, eins ist jetzt schon sicher: Die Action ist längst in Leipzig!

PET



Die E3: aufregend wie ein Ausflug an einem wolkenigen Tag.

GameStar-Action-Charts 09/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-M	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	8	Version 1.3 12/06: Addon
2	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9	
3	Far Cry	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	90	9	10	8	9	10	10	10	9	9	6	
4	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
5	MoH: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
6	Call of Juarez	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10	
7	Prey	2K Games	Human Head	09/06 (87)	86	8	10	8	9	10	8	9	6	10	8	
8	Doom 3	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
Taktik-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8	04/07: Addon 02/05: Addon Version 3236 02/07: Kontrollbesuch
3	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
4	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	88	5	9	10	10	9	10	9	10	8	8	
5	UT 2004	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	88	7	8	9	8	10	10	10	8	8	10	
6	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7	
7	Ghost Recon: Adv. Warfighter 2	Grin	Ubisoft	08/07	82	7	9	6	10	10	8	8	7	9	8	
8	BiA: Earned in Blood	Gearbox	Ubisoft	12/05 (82)	81	7	9	9	9	8	8	7	7	8	9	
Actionspiel																
1	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
2	GTA San Andreas	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
3	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
4	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
5	Splinter Cell 3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
6	Mafia	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubis. Rumänien	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9	
2	Darkstar One	Ascaron	Ubisoft	07/06 (86)	85	7	9	9	9	10	7	8	8	9	9	
3	Falcon 4.0 Allied Force	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	83	4	8	7	9	10	10	7	8	10	10	

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

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



DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4017

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

Dieses Spiel dauert 28 Jahre: 1978 rasen Sie sich zum besten Fluchtfahrer von ganz New York. 2006 fliehen die anderen – und zwar vor Ihnen.

Bilder



Schlampige Konsolenumsetzung: Der Entwickler Reflections hat es versäumt, das Bildformat an PC-Monitore anzupassen. Deshalb rasen Sie begleitet von **schwarzen Balken** durch New York. Wie das aussieht, sehen Sie auf dem Bild links (minimale Details). Für den Artikel haben wir die Balken aus ästhetischen Gründen entfernt.

dest, solange Sie im Auto sitzen. Reiseveranstalter Reflections organisiert im vierten **Driver**-Teil erneut hochdramatische Verfolgungsjagden, aber auch langweilige Baller-Ausflüge zu Fuß. So weit, so bekannt aus den Vorgängern... bis Sie im Knast landen.

New Yorks Geschichte

Das Gefängnis müssen Sie sich natürlich erst mal verdienen. Als 18-jähriger Nachwuchsganove T.K. (steht für »The Kid«) arbeiten Sie im New York von 1978 als Fluchtfahrer. Ihr Talent spricht sich rum, die Einsätze werden riskanter, die Auftraggeber gefährlicher. Zu gefährlich: Ein übler Verrat bringt Sie nach rund fünf Spielstunden hinter Gitter.

Im Spiel vergehen 28 Jahre, bis Sie endlich wieder freikommen, in Realzeit gerade mal eine zweiminütige Zwischensequenz. Und Sie

wollen nur eines: blutige Rache. Enttäuschend wenig! Was ist mit der Liebe, Freunden von früher, der Familie? Diese Themen klammert die Geschichte völlig aus. Stattdessen konzentrieren sich die mehr als 40 filmreif geschnittenen Render-Sequenzen auf Klischees und platte Dialoge. Eine Schande, wie wenig der Entwickler Reflections aus der eigentlich genialen Idee des Zeitsprungs herausholt.

New Yorks Verbrechen

Rund 90 Prozent Ihrer Gangsterkarriere verbringen Sie im Auto, deutlich mehr als im Vorgänger. Und das ist auch gut so, denn die hollywoodreifen Verfolgungsjagden im frei befahrbaren New York machen einen Heidenspaß und spielen sich außerdem erstaunlich abwechslungsreich. Mal mopsen Sie im Abschleppplaster mehrere Luxusschlitten, dann

Facts

- 32 Story-Missionen
- 132 Nebenaufgaben
- 260 Straßenkilometer
- 80 Fahrzeuge

Das GameStar-Reisebüro präsentiert: New-York-Besichtigung im Rekordtempo! In weniger als zehn Minuten über die Brooklyn Bridge zum Empire State Building, dann am Times Square vorbei in Richtung Central Park. Unmöglich? Nicht, wenn gerade MP-Geschosse Ihre Heckscheibe durchsieben und Sie mit 150 Sachen durch den Gegenverkehr pflügen. Macht das Spaß? Zumin-

ding, dann am Times Square vorbei in Richtung Central Park. Unmöglich? Nicht, wenn gerade MP-Geschosse Ihre Heckscheibe durchsieben und Sie mit 150 Sachen durch den Gegenverkehr pflügen. Macht das Spaß? Zumin-



Verfolgungsjagd: Während wir das Auto eines Killers zersieben, müssen wir gleichzeitig die Polizei abschütteln, die ihrerseits unseren Sportwagen mit Einschusslöchern verziert.



Der New Yorker Times Square samt Held T.K. anno 1978 und im Jahre 2006. Cool: Mit dem Zeitsprung ändert sich nicht nur die Stadt, sondern sogar die Spielanzeigen.

hetzen Sie querfeldein einer U-Bahn hinterher oder flüchten mit waghalsigen Motorrad-Sprüngen über die Dächer Manhattans. Rund 80 Fortbewegungsmittel dürfen Sie für Ihre Zwecke missbrauchen. Chopper, Stretch-Limousine oder Lieferwagen fahren sich dabei deutlich glaubwürdiger als in **GTA San Andreas** und erlauben mit ein wenig Übung

haarsträubende Schlangenlinien-Manöver durch den dichten Innenstadtverkehr.

New Yorks Cops

Immer im Schlepptau: die ebenso hartnäckigen wie schießwütigen Cops. Auch Sie müssen von Zeit zu Zeit die Waffen sprechen lassen, was dank der überarbeiteten Steuerung erheblich besser funk-

tioniert als in **Driver 3**. Mit der Tastatur lenken Sie das Fahrzeug, per rechter Maustaste halten Sie den gewünschten Widersacher im Fokus, die linke feuert. Um die Folgen Ihrer Zerstörungswut kümmert sich eine leistungsstarke Physik-Engine: Kugeln durchlöchern Karosserien; Scheiben zersplittern; im Weg stehende Tonnen, Schilder und Schranken bekommen eine Flugstunde.

Hochkonjunktur für's Adrenalin, zumal auch der Schwierigkeitsgrad in (schlechter) **Driver**-Tradition wieder einige unfaire Überraschungen auf Lager hat. So sollen Sie schon früh im Spiel einen Gefangenentransporter kapern. Dummerweise transportiert der jedoch keine Gefangenen, sondern sechs mit MPs bewaffnete Cops. T.K. verfügt zu diesem Zeitpunkt nur über eine mickrige Pistole. Das ist keine Herausforderung, sondern nervt.

New Yorks Schießereien

Waghalsige Sprünge, Ramm-Manöver, MP-Beschuss: Dank des detaillierten Schadensmodells geht da selbst die dickste Karre irgendwann in Rauch auf – sowohl T.K. als auch seine Feinde müssen also von Zeit zu Zeit ihre Autos verlassen. Und dann mutiert **Parallel Lines** vom raffinierten Verfolgungsjagd-Thriller zur niveaulosen Schießbude. T.K.'s Bewegungsrepertoire beschränkt sich auf Laufen und Ballern, das seiner Feinde offensichtlich nur auf Letzteres. Selbst ach so clevere Ober-Gangster verharren auch im dichtesten Kugelhagel brav in der Schusslinie. Und wie löst das Spiel dieses KI-Problem? Indem es Ihnen vor allem in den Story-Missionen komplette Gangs vor die Flinte wirft, die meist skriptgesteuert und wie aus dem Nichts auftauchen. Ein ebenso billiger wie unfairer Trick.

New Yorks Attraktionen

Trotz der öden Schießereien vergeht Ihre Gangster-Karriere wie im Flug. Wer ausschließlich die 32 streng linearen Story-Missionen abklappert, sieht spätestens nach zwölf Spielstunden den Abspann. Die Spielzeit können Sie sogar noch weiter verkürzen: Während Sie auf den mittlerweile schon ein Jahr alten Versionen für Playstation 2 und Xbox jeden Missions-Startpunkt anfahren mussten, reicht auf dem PC ein Druck auf die »T wie Teleport«-Taste.

Zwei Leser spielten in der Redaktion **Driver: Parallel Lines**.

Sex, Drugs & Rock'n Roll

Das finde ich gut:

Nach dem eher schwachen dritten Teil findet die **Driver**-Serie mit **Parallel Lines** zurück zur alten Größe. Tolle Fahrphysik, toller Soundtrack und teils richtig spannende Missionen. Nebenbei erkunden Sie ein akkurat umgesetztes New York. Der Clou daran: Einmal in den 70er-Jahren, und einmal in der Neuzeit. Stilsicher gelingt der Spagat zwischen Glaubwürdigkeit und Klischee. Eine brillante Idee,...



Constantin Brandt
19 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: ...die die Entwickler aus einer oberflächlichen Story ziehen. Mehr Tiefgang wäre hier schön gewesen. Auch die Grafik fällt neben Titeln wie **Test Drive Unlimited** doch stark ab. Next-Gen-Effekte suchen Sie vergebens.

Super für zwischendurch

Das finde ich gut:

Driver: Parallel Lines wirkt auf mich wie ein Versuch, einerseits dem Spielgefühl vergangener Teile gerecht zu werden, und andererseits neue Elemente einzufügen. Dies mag auf wenige Ideen wie etwa die bereits aus früheren Teilen bekannten, gelungenen Zwischensequenzen sowie die von Fahrzeug zu Fahrzeug sehr unterschiedliche Fahrphysik zutreffen.



Marcos Duarte
18 Jahre, Azubi

Das finde ich weniger gut: Jedoch vergraulen die verspielt-bunte sowie aus Actionrasern gewohnte Grafik und der sehr haptische Schwierigkeitsgrad jegliche Retrogefühle um einen neuen Hochkaräter in der altbekannten **Driver**-Serie.



Ein typisches Element der **Driver**-Serie: das Zeitlimit.



Über 40 Render-Sequenzen erzählen die Geschichte.

Technick-Check

DRIVER: PARALLEL LINES

Technik-Tipps

- Bereits ab einer GeForce 7800 GT oder Radeon X1800 können Sie die Kantenglättung im Spiel aktivieren.
- Selbst mit 1,0 GByte RAM treten auch auf schnellen Rechnern noch ab und an Nachladeruckler auf.

- Wenn Sie anstelle von Shader 2.0 nur Version 1.1 nutzen, läuft **Driver** deutlich flüssiger.

Checkliste

- 4,7 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-1.1-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DRIVER AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	GeForce 6	Radeon X100	GeForce 7	Radeon X1000	GeForce 8	Radeon HD	Athlon XP	Pentium 4	Athlon 64	Pentium D
1	6200	6600 GT	7300 GS	7600 GT	8500 GT	2400 Pro	2600+	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz
2	6800 GT	6800 XL	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	3200+	3.2 GHz	3.8 GHz	3.8 GHz
3	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
4	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
5	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
6	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
7	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
8	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
9	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
10	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
11	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
12	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
13	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
14	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
15	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
16	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
17	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
18	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
19	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
20	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
21	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
22	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
23	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
24	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
25	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
26	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
27	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
28	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
29	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
30	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
31	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+
32	6800 Ultra	X850 XT	7900 GS	7800 GT	8600 GT	2600 XT	4000+	4000+	4000+	4000+

LEGENDE: 1. technisch unmöglich, 2. läuft so flüssig: 1024x768, An: Schatten, Normales Mapping, 3. läuft so flüssig: 1280x1024, An: Schatten, Kantenglättung, Normales Mapping, 4. läuft so flüssig: 1600x1050, An: Schatten, Kantenglättung, Normales Mapping



Eine der seltenen, meist langweiligen **Baller-Sequenzen**: Wir beschützen einen flüchtenden LKW.

Mit dieser Methode würden Sie jedoch einiges verpassen, denn in beiden New Yorks gibt es viel zu entdecken. In über 100 Nebenaufträgen rasen Sie auf Rennkursen um die Siegesprämie, treiben Schutzgeld ein oder stibitzen Autos. Im Gegensatz zu den Story-Einsätzen können Sie hier sogar einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen – je kniffliger die Aufgabe, desto besser die Bezahlung. Den Lohn investieren Sie in Munition oder in Tuningteile für Ihren Fuhrpark. Prinzipiell eine nette Idee, spielerisch jedoch reichlich sinnlos. Denn die Massen an Gegnern hinterlassen auch Massen an Munition, und Autos können Sie sich ohnehin nach Belieben auf der Straße besorgen.

New Yorks Atmosphäre

Auch ohne Job macht es Spaß, die Straßen von New York zu erkunden. Denn trotz der veralteten Playstation-2-Technik haben die Entwickler den Big Apple gleich zweimal detailverliebt nachgebaut: Wo 1978 noch die Türme des World Trade Centers alles überragen, finden Sie 2006 nur noch die Gedenkstätten von »Ground Zero«.

Den größten Beitrag zur tollen Atmosphäre liefern jedoch die über 70 Musikstücke. Während 1978 Legenden wie Iggy Pop oder Marvin Gaye aus dem Autoradio schallen, spielen die Autoradios 2006 Songs von den Kaiser Chiefs, The Roots oder Paul Oakenfold. Einfach der ideale Soundtrack für eine Reise durch New York. **HK**

Ich nehm's Auto

Daniel Matschijewsky: Es heißt, man solle das Auto stehen lassen und öfter mal zu Fuß gehen. Mag sein, in Driver: Parallel Lines will ich aber die ganze Zeit hinters Lenkrad sitzen. Denn so großartig die flotten Raser-Missionen inszeniert sind, so langweilig wird das Spiel, wenn ich per pedes unterwegs bin und auf dämliche Gegner ballere. Da die GTA-Spiele auch in Sachen Story und Charaktere mehr drauf haben, verbringe ich meine Zeit nach wie vor lieber in San Andreas.



danielm@gamestar.de

Verfolgungswahn-Sinn

Heiko Klinge: Als Fan von Rennspielen trifft die brachiale Highspeed-Action genau meinen Nerv: Mit Schweißperlen auf der Stirn knalle ich in waghalsigen Schlangenlinien über die Brooklyn Bridge. Natürlich als Geisterfahrer, muss schließlich die Cops abhängen. Kein anderes Actionspiel inszeniert so dramatische Verfolgungsjagden. Als Fan guter Geschichten tut es mir in der Seele weh, wie wenig der Entwickler Reflections aus der eigentlich so genialen Idee des Zeitsprungs herausholt. Für einen platten Rachefeldzug sind 28 Jahre im Knast reine Verschwendung. Dennoch: Wer weiß, was die Filme Bullitt und Ronin berühmt gemacht hat, muss dieses Spiel haben.



heiko@gamestar.de



Auf der Rennstrecke von **La Guardia** errasen wir uns Preisgelder, die wir in Tuningteile oder Waffen investieren.

DRIVER: PARALLEL LINES

ACTION

ENTWICKLER	Reflections (Driver 3, GS 05/05: 77 Punkte)	TERMIN (D)	28.6.2007
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahre
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Immer mal wieder bremsen Frustr-Missionen den Spielspaß aus.

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	Trainings-Einsätze, Zielhilfe, Erklärungstexte	
SPEICHERSYSTEM	automatisch, Rücksetzpunkte bei langen Missionen	

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 256 MB RAM 4,8 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte

PROFITIEREN VON	16:9-Bildschirmen, Force-Feedback-Gamepads
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAPHIKKARTEN**
- Radeon 9500 / 9600
 - Geforce 6600 GT
 - Radeon X600 / X700
 - Radeon 9700 / 9800
 - Geforce 6800 GT
 - Radeon X800 XL
 - Geforce 7600 GT
 - Radeon X850 XT
 - Radeon X1900 XT
 - Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	hübsche, komplett zerstörbare Autos + detailverliebte Spielwelt hakelige Animationen + miese Spezialeffekte	6 / 10
SOUND	großartiger Soundtrack + vielfältige und realistische Geräuschkulisse + einige schlechte Sprecher	8 / 10
BALANCE	drei Schwierigkeitsgrade für Nebenaufgaben + regulierbare Verkehrsdichte + Anspruch der Story-Missionen schwankt stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	hollywoodreife Verfolgungsjagden + unzählige Physik-Effekte wenig Einflussmöglichkeiten auf Spielwelt	9 / 10
BEDIENUNG	glaubwürdiges Fahrverhalten + Teleport-Funktion + nur ein Spielstand + stupide Schießereien	7 / 10
UMFANG	New York im Doppelpack + 260 Straßenkilometer + viele Nebenmissionen + Story-Kampagne recht kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	enorm abwechslungs- und ideenreiche Missionen + originalgetreu nachgebautes New York + langweilige Baller-Einlagen	8 / 10
KI	im Auto superschlau, aggressiv und flexibel + zu Fuß superdämlich und nur durch zahlenmäßige Überlegenheit gefährlich	7 / 10
WAFFEN	80 Fahrzeuge + vielfältiges Waffen-Arsenal + viele Tuning-Möglichkeiten ... + ... die spielerisch ziemlich sinnlos sind	9 / 10
HANDLUNG	geniale Zeitsprung-Idee + nette Render-Sequenzen Charaktere und Story sehr klischeehaft + verläuft streng linear	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Spannende Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.

76

SPIELSPASS



Hogwarts ist riesig, die Helden müssen teilweise elend lange laufen.



Im Raum der Wünsche trainiert Harry Dumbledores Armee.



Im Gemeinschaftsraum wartet eine Schachpartie auf Sie.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Der berühmteste Jungmagier der Welt wird langsam erwachsen – jedenfalls in Buch und Film. Und im Spiel? Wird immerhin geknutscht.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4011

Win Vista 32 Bit
- läuft

Während die Saga um den Zauberlehrling Harry Potter in Buchform bald ein Ende findet (die deutsche Ausgabe des siebten und angeblich letzten Bandes erscheint am 27. Oktober), fuchelt der Jungmagier im Kino derzeit erst im fünften Abenteuer mit dem Zauberstab. Und wie immer bieten Electronic Arts und Warner Brothers das dazu passende Spiel an. Was bei der Versoftung von **Harry Potter und der Orden des Phönix** sofort auffällt: Man orientiert sich erstmals wirklich an der

Optik des Films. Harry, Hermine, Ron und der ganze Rest sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Und auch prägnante Orte der Magierschule Hogwarts erkennen Fans der Filme sofort wieder. Harry und Freunde rennen über die riesige überdachte Brücke, passieren den Steinkreis, wenn sie auf dem Weg zu Hagrids Hütte sind, und stülpen sich im Schlafsaal der Jungs den Tarnumhang über. Aber hebt sich das Action-Adventure auch sonst von seinen Vorgängern ab?

Harrys Unterricht

Der Beginn des Spiels ist wirr: Gleich nach dem Angriff der Dementoren auf Dudley Dursley schickt Sie das Programm ohne weitere Erklärung ins Haus Nummer 12 am Grimmauldplatz, dem Hauptsitz des Phönix-Ordens. Dort treffen Sie Harrys Paten, Hermine und Ron. Die beiden Mitschüler folgen dem Helden dann die meiste Zeit bei seinen Abenteuern und unterstützen ihn auch mal beim Zaubern. Nach ein paar Magie-Einlagen (Zimmer per »De-

pulso« umräumen, Koffer per »Wingardium Leviosa« packen) geht es gleich weiter nach Hogwarts, wo zunächst nichts passiert. Es gilt lediglich, Laufereien zu erledigen. Erst wenn sich Harry und Anhang entschieden haben, Dumbledores Armee ins Leben zu rufen, bekommt das Spiel einen roten Faden. Harry muss die 28 Mitglieder der Armee im Schloss aufspüren und ihnen bei Aufgaben helfen. Erst dann nehmen die Schüler im Raum der Wünsche an Harrys Zauberunterricht teil.



Hermine und Ron beteiligen sich automatisch an den Zaubereien, wenn es für Harry allein zu schwer wird.

Harrys Marathon

Die »Karte des Rumtreibers« – das magische Stück Pergament, das im dritten Roman erstmals auftaucht – hilft Ihnen bei der Orientierung im wirklich riesigen Hogwarts. Sie können darauf entweder Orte oder Personen auswählen. Dann erscheinen vor Harry Fußabdrücke auf dem Boden, die den Weg zum jeweiligen Ziel weisen. So finden Sie etwa leicht zum Bootshaus, in dem Sie den Weasley-Zwillingen dabei helfen sollen, Feuerwerkskörper zu verstecken. Trotz Karte bleiben die Laufwege zunächst enorm lang. Einzig die versteckten Bonuspunkte, die Harry aus Teppichen herauszaubert oder durch das Aufhängen von Bildern spendiert bekommt, machen die Rennerei erträglich. Mit den Bonuspunkten dürfen Sie Making-of-Filmchen freischalten. Gleichzeitig steigt die Stärke von Harrys Magie.

Erst wenn der Zauberlehrling freien Zugang zu vielen Geheimgängen hat, nimmt die Latscherei merklich ab. Die Schlupflöcher warten hinter Portraits. Doch die abgebildeten Herrschaften bitten zunächst um eine Gefälligkeit, bevor sie den Weg freimachen.

Harrys Zauberei

Eine entscheidende Neuerung ist das Wirken von Magie. Spuckte das Spiel in den Vorgängern den jeweils passenden Zauber automatisch aus, so müssen Sie nun selbst tätig werden, indem Sie das Ziel auswählen und per Mausbewegung den Spruch auslösen. Alternativ geht das auch über die Pfeiltasten oder über den Analogstick eines Gamepads. Schön an der selbstproduzierten Magie: Die ersten Touren durch Hogwarts gestalten sich deutlich spannender als in älteren **Harry Pot-**



Harry und Freunde schleichen sich unter dem **Tarnumhang** (heller Nebel) in Dolores Umbridges Büro, um einen Trank zu stehlen.

ter-Spielen, will doch erst einmal herausgefunden werden, wie man etwa einen schweren Wandteppich zur Seite hebt, um an die Statue dahinter und die darin wartenden Bonuspunkte heranzukommen. Gut: Wer vergessen hat, wie er beispielsweise »Wingardium Leviosa« wirkt, kann in einer Liste nachschauen, welche Mausmanöver dafür nötig sind.

Harry ohne Handlung

Das Programm macht es selbst eingefleischten Kennern der Romane schwierig, der Handlung zu folgen. Nur Bruchstücke der eigentlichen Geschichte werden ohne rechte Zusammenhänge serviert. Dass die fiese Mrs. Dolores Umbridge nicht nur eine miese Lehrerin ist, sondern Harry auch zum stundenlangen Nachsitzen zwingt und ihn dabei sadistisch quält; dass Ron mittlerweile der mäßig glückreiche Hüter des Quidditch-Teams von Gryffindor

ist – das alles wird nur angedeutet und in keinen Kontext gesetzt. Immerhin feiert das Spiel Harrys erste Romanze ganz nett ab; inklusive einer Knutscherei im Raum der Wünsche.

Fazit: Optisch und spielerisch ist die Reihe deutlich erwachsener geworden, erzählerisch aber bleibt **Harry Potter und der Orden des Phönix** weit unter dem Niveau der Vorgänger. **PET**

HARRY POTTER UND DER O.D.P. ADVENTURE

ENTWICKLER Electronic Arts UK (Harry Potter und der Feuerkelch, GS 01/06: 69 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Französisch, Italienisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch, Poster

TERMIN (D) 28.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte Gamepad	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON Gamepad			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			
KOPIERSCHUTZ k. Angabe			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	Figuren sehen Vorbildern sehr ähnlich + keine Ladebildschirme + gute Zwischensequenzen - verwaschene Texturen	7 / 10
SOUND	+ bekannte Melodien aus den Filmen + teils unmotivierte Sprecher - nicht die Originalstimmen	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nie unfair - oft zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr belebtes Hogwarts + Schauplätze gut erkennbar + Magie spürbar - farbloser Harry	8 / 10
BEDIENUNG	+ sehr intuitiv + gut mit Gamepad oder Maus und Tastatur + Karte des Rumtreibers - seltene Kameraprobleme	9 / 10
UMFANG	+ angemessen langes Abenteuer + Minispiele - Spielzeit künstlich durch Latscherei in die Länge gezogen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ viel Erkundungsmöglichkeiten... + ...wie Klettertouren auf die Dächer oder Brückenpfeiler hinunter - lange Laufwege	8 / 10
KI	+ Hermine und Ron folgen Harry automatisch... + ...und werden neben Harry teleportiert, falls sie mal den Anschluss verloren haben	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Magie wird stärker + versteckte Boni + zwar zwölf Zaubersprüche... - ...von denen viele aber zu selten gebraucht werden	8 / 10
HANDLUNG	+ einige Handlungsstränge der Vorlage gut umgesetzt... - ...zumeist jedoch wirres Aneinanderreihen von Schnipseln	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Spielerisch netter, inhaltlich wirrer Harry.

73

SPIELPASS

Geschichte ohne Magie

Petra Schmitz: Fast hätte ich gedacht, dass Electronic Arts dieses Mal alles richtig gemacht hat. Hogwarts sieht aus wie Hogwarts, Harry sieht aus wie Harry. Und selbst zaubern darf ich nun auch. Aber ach, diese Schluderei mit der Geschichte tut mir als großer Fan der Bücher im Herzen weh! Dabei hätte man doch wirklich das eine mit dem anderen durch sinnvolle Dialoge zwischen den Figuren verbinden können. Stattdessen aber setzt man mir Schnipsel vor. Hallo EA, Harry Potters Zauber entfaltet sich in erster Linie durch gut und spannend erzählte Stories, erst dann durch den ganzen Magiekram! Wie wäre es, wenn ihr versuchen würdet, diesem Umstand im sechsten und siebten Spiel Rechnung zu tragen?



petra@gamestar.de

Ist der Multiplayer-Modus der hübschen, aber für Solo-Helden recht belanglosen Alienballerei auf dem PC ähnlich motivierend wie auf der Xbox 360? **Nein.**

Lost Planet Extreme Condition



Die Karten sind voll mit guten Scharfschützenpositionen.



Unter Wasser wird nicht ertrunken, sondern gekämpft!

ab 16-DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3890

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eine eiseige Welt in den Tiefen des Alls – das ist der Schauplatz des Action-Spiels **Lost Planet: Extreme Condition** von Capcom. Die kurzweilige Solokampagne haben wir bereits in der letzten Ausgabe getestet, jetzt folgt der Multiplayer-Part, für den Sie übrigens zwingend Valves Spiele- und Vertriebsplattform Steam benötigen. Der Vollständigkeit halber finden Sie am Artikelende den kompletten Wertungskasten, der sowohl Solo- wie Mehrspieler-Modus abfängt.

Schnell durchschaut

Acht Karten sind es, auf denen Sie in »Eliminierung«, »Team-Eliminierung«, »Station besetzen« und »Flüchtling« antreten können. Geht es in den beiden ersten Modi darum, die Punkte der Gegner auf Null zu drücken, gewinnt in »Station besetzen« das Team, welches nach Ablauf der Zeit die meisten Data-Ports hält. Und in »Flüchtling« muss ein Spieler vor der Meute fliehen. Alle vier Varianten sind schnell zu durchschauen und spielen sich einfach.

Wer besonders gut Gegner umnietet und viele Data-Ports übernimmt, steigt im Level auf und bekommt Zugriff auf bessere Tarnklamotten. Die sind schließlich so perfekt, dass Sie zum Beispiel auf einem Scharfschützenpunkt in einer Ecke der Karte fast komplett unsichtbar sind.

Langsam unterwegs

Die Areale sind teilweise Ausschnitte aus Levels der Solokampagne, wie etwa die Piratenfestung. Und auch Waffen und Vital Suits sind schon aus dem Hauptspiel bekannt. Ebenso übernommen hat der Multiplayer-Part das Lauftempo der Figuren: Was im

Singleplayer-Modus noch erträglich ist (weil Sie selten ausweichen müssen), wird in den Multiplayer-Partien zum Problem. Flinke Richtungswechsel sind nicht drin. Blöd auch: Sie können nicht in eine laufende Partie einsteigen. Zuerst geht es stets in die

Lobby, die keine Kommunikationsfunktion hat. Und erst, wenn der Host des Spiels meint, es seien genügend Teilnehmer vorhanden, kann die Ballerei losgehen. Doch bis mal genügend Spieler da sind, kann einem der Spaß schon wieder vergangen sein. **PET**

Zu lahm!

Ich hab es ausprobiert: Das Tempo der Multiplayer-Partien von Lost Planet ist wie geschaffen für die Konsole. Selbst Gamepad-Grobmotoriker wie ich haben da noch reelle Chancen. Aber am PC ist das alles so langsam, dass dagegen selbst Counterstrike wie ein Hochgeschwindigkeits-Shooter wirkt. Wenn Capcom das Tempo für den PC etwas hochschrauben würde, könnte ich mir vorstellen, auch mal länger auf dem Verlorenen Planeten zu bleiben. So schau ich aber lieber Gletschern beim Kalben zu. Das geht flotter.



petra@gamestar.de



Verwisch-Effekte suggerieren Tempo, dm Multiplayer-Modus in Wirklichkeit aber fehlt.

LOST PLANET

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Capcom (Resident Evil 4, GS 05/07: 71 Punkte)
PUBLISHER: Capcom
SPRACHE: Englisch, dt. Untertitel
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch
TERMIN (D): 29.6.2007
CA. PREIS: 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel mit HT Athlon 64 3000+ 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel Athlon 64 3400+ 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad	- Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON: Gamepad			
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10			
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			
KOPIERSCHUTZ: Steam			

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER): Eliminierung (16), Team-Eliminierung (16), Station besetzen (16), Flüchtling (16)
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER: nein
FAZIT: Effektreiche Ballerei; für PC-Spieler deutlich zu langsam.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ imposante Effekte + satte Farben + gute Animationen - leicht verwischene Texturen	9 / 10
SOUND	+ üppige Geräuschkulisse + gute (englische) Sprecher - pompöse Musik... - ...die schnell nervt	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + konstante Steigerung im Anspruch... - ...trotzdem mit Maus und Tastatur generell zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele Skriptereignisse + feindselige Umgebung spürbar - Allein-gegen-alle-Gefühl - bemühtes Schwafelpathos	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Gamepad + gut mit Tastatur... - ...aber in den Vital Suits leicht fummelig - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ in den Levels versteckte Boni + zwölf teils sehr lange Missionen - kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ hübsch gebaute Umgebungen + Abwechslung durch oberirdische und unterirdische Abschnitte - sehr linear	8 / 10
KI	+ Bossgegner weichen aus + Bossgegner nutzen das Terrain, um Angriffe zu verstärken - stupide Frontalangriffe der niederen Aliens	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ massig Waffen in den Levels + Vital Suits - nur zwei Waffen gleichzeitig tragbar - keine Besonderheiten	7 / 10
HANDLUNG	+ leicht nachvollziehbare Story... - ...die schrecklich banal und unmotivierend bleibt	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Sehr hübsche, aber belanglose Alien-Ballerei.

75
SPIELSPASS

Wahnsinn mit Methode oder
Wie man sich selbst ein Spiel bastelt.

Robert D. Anderson & das Erbe Cthulhus

DVD
- Test-Check (ab 16)

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4046

Win Vista 32 Bit
- läuft
- Menü funktioniert nicht
- Kapitel müssen im Spielverzeichnis gestartet werden

Fans des Pen&Paper-Rollenspiels **Call of Cthulhu** haben sich unter dem Label Homegrown zusammengetan und das Action-Adventure **Robert D. Anderson & das Erbe Cthulhus** gebastelt. Darin begibt sich der Titelheld in die Burg seiner Familie nahe der österreichisch-deutschen Grenze. Dort findet er nicht nur Nazis, die den »Großen Alten« huldigen, sondern auch seine Bindung an die ursprünglich von H.P. Lovecraft ersonnene Monsterbrut.

Die Grafik ist altbacken, die Gegner (Nazis, wiederbelebte Leichen, Mischwesen) bewegen sich steifer als gefrorene Enten, und die Levels sind ziemlich leer. Trotzdem hat das Programm Faszinationspotenzi-

al, die surreale Stimmung tut ihre Wirkung – wenn man's mag. Die Burg wurde so gebaut, dass Gänge und Räume den Rätseleinlagen dienen oder alternative Routen durch die Levels bilden. Die verborgenen Wege müssen Sie zuweilen erst freisprengen.

Wehrt sich Robert zu Beginn noch mit konventionellen Waffen wie Revolver und Gewehr, kämpft er ab Ende des elften von insgesamt 15 Kapiteln mit Magie. Wer nicht weiterkommt, kann Abschnitte überspringen. Alle 15 Le-



Robert D. Anderson kämpft in altbackener Grafik mit der **Magie** der Altvorderen.

vels sind von Anfang an frei zugänglich und werden durch Erzählungen, die die teilweise elend langen Ladezeiten überbrücken, und netten Realfilmchen zusam-

mengehalten. Fazit: Man merkt dem Programm zwar an jeder Ecke an, dass es von Laien stammt, aber es macht trotzdem Spaß – 20 Euro sind jedoch zuviel dafür. **PET**

R. D. A. & DAS ERBE CTHULHUS

GENRE	Action-Adventure	USK ab 18 Jahren
HERSTELLER	Homegrown / Jowood	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Profis	
MINIMUM	2,8 GHz, 512 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend	



Nur für Hardcore-Fans

Petra Schmitz: Das Spiel ist weit davon entfernt, im handelsüblichen Sinne gut zu sein: optisch zu altbacken, in den Animationen zu hölzern und obendrein zu unbalanciert. Trotzdem mag ich es, weil es anders ist, und weil das Herzblut der Macher aus jedem Pixel tropft. Sowas ist heute eine Seltenheit.



petra@gamestar.de



Noch zwei Treffer, dann zerbröckelt es das brennende **Piratschiff**.

Weltraumspiele sind selten geworden. Spaceforce demonstriert, warum.

Spaceforce Rogue Universe

Drei Supraleiter, fünfmal Crif-ton und drei Tonnen toxischer Abfall – na also, die Ausbeute kann sich sehen lassen! Seit Stunden zerkleinern wir im System Leo Minor Asteroiden, um Rohmaterialien zu bergen. Aus denen bauen wir Verbesserungen für unser Raumschiff – eine der wenigen originellen Ideen des Weltraumspiels **Spaceforce: Rogue Universe**. Das kroatische Entwicklerteam Provox Games (bisher durch die PC-Spiele zu **Hinter Gittern** eher nicht aufgefallen) kopiert das **Freelancer**-Konzept einer frei erforschten Galaxie. Als junger Pilot im Kinderraum sollen Sie sich zum Superpilot mit Todesjäger hocharbeiten; sei's durch Erfüllen von Zufallsaufträgen, als Freibeuter, Händler oder eben Asteroidenzer-

häsler. Nebenbei suchen Sie nach Ihrer verschollenen Schwester. Die Kämpfe gehen trotz tastenlastiger Steuerung gut von der Hand. Die missglückte Balance schießt den Spielspaß allerdings schnell aus dem All. Feindschiffe haben unterschiedliche Schildtypen; besitzen Sie die passende Waffe nicht, können Sie den Kampf quasi abblasen und neu laden. Zielflüge dauern oft minutenlang, weil die nützliche Sprungfunktion nach der Benutzung erst quälend langsam aufladen muss. Unsere Testversion stürzte zudem alle paar Stunden ab. **CS**

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE

GENRE	Weltraumspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Provox Games / Jowood		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 768 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Da draußen ist nichts

Christian Schmidt: Das mit der »offenen Welt« hat Provox missverstanden: Im riesigen Rogue Universe bleiben vor allem sternmengenweise offene Fragen. Es fehlt hinten und vorn an Informationen und Orientierungshilfen, jede Erkenntnis müssen Sie dem Spiel durch Scheitern und Neuversuch abringen. Nichts verhindert, dass Sie früh das Falsche tun. Selbst für geduldige Entdecker ist der Charme der Freiheit schnell verflogen, denn sowohl die belanglose Hauptstory als auch die Galaxie selbst sind nach kurzer Zeit frei von Abwechslung.



christian@gamestar.de



Die Anzahl **gegnerischer Flieger** macht die Missionen oft sehr unfair – das frustriert.

Achtung: Ähnlichkeiten mit historischen Begebenheiten sind rein zufällig.

Attack on Pearl Harbor

Ein Computerspiel, das vom Zweiten Weltkrieg erzählt, ist selten geschichtlich akkurat. Was Atari im **Blazing Angels**-Klon **Attack on Pearl Harbor** vom Stapel lässt, dürfte jedoch nicht nur Historikern die Schuhe ausziehen. Dass die Japaner den US-Stützpunkt nicht nur mit Kampfbombern, sondern auch mit Schlachtschiffen angegriffen haben sollen, gehört da noch zu den harmloseren Verfehlungen.

In zwei ziemlich kurzen Kampagnen steigen Sie entweder in einen amerikanischen oder japanischen Jäger und ballern mit Maus und Tastatur auf andere Flieger. Das Flugverhalten ist ziemlich schwammig; besonders zu Beginn bedarf es viel Übung, um überhaupt etwas zu treffen. Eine Zielhilfe fehlt. Gut, dass die Entwickler auf Realismus pfeifen und

Ihnen unbegrenzte Munition eingepackt haben. Lediglich auf die Überhitzung des Bordgeschützes müssen Sie Acht geben. Problem: Durch die miese Balance ist es kaum möglich, eine Mission beim ersten Mal zu schaffen – zu übermächtig sind die Gegner, zu knapp die gesetzten Zeitlimits, um etwa die eigene Flotte zu verteidigen oder feindliche Flugzeugträger zu torpedieren. Wer sich dem stellt, bekommt spektakuläre Schlachten, die vor allem durch die gelungenen Soundeffekte und die treibende Musik kurzzeitig Spaß machen. Mehr Abwechslung hätte dem Spiel allerdings sehr gut getan. **DM**

ATTACK ON PEARL HARBOR

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Legendo / Atari		
CA. PREIS	35 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Krieg ist kein Spaß!

Daniel Matschijewsky: Meine Güte, wie soll man nur all diese Flieger vom Himmel holen? Wenigstens bei der Balance ist Attack on Pearl Harbor ansatzweise historisch korrekt, denn die Amerikaner hatten damals schlicht keine Schnitte beim Überraschungsangriff der Japaner. Dennoch möchte ich lieber ein zugängliches Spiel haben, als meine Maus ständig in die Ecke pfeffern zu wollen. So sind die kurzweiligen, recht spektakulären Scharmützel nur für frustresistente Flugvirtuosen interessant, die nach Blazing Angels neues Futter suchen. Alle anderen lassen lieber die Finger von dem Spiel.



danielm@gamestar.de

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4012

Win Vista 32 Bit
- läuft

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4008

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi



Gunnar Lott
begannte seine GameStar-Karriere 1998 mit der Komplettlösung zu Starcraft. Seither lässt ihn das Genre nicht mehr los.



Michael Graf
überrollte bereits im Alter von zehn Jahren seine Feinde im Echtzeit-Klassiker Dune 2; sein aktueller Liebling ist C&C 3.

Strategie

Bruce, was tust du nur?

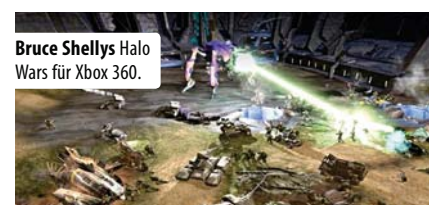
Die Strategie-Veteranen versuchen, den Konsolenmarkt zu erobern.

Ein bisschen enttäuschend war das ja schon auf der E3 – die Veteranen Sid Meier (**Civilization**) und Bruce Shelly (**Age of Empires**) arbeiten an Konsolen-Spielen, nämlich **Civilization Revolution** und **Halo Wars**. Ärgerlich, wie viel Aufwand die Publisher derzeit in den Versuch pumpen, die Konsolen mit Strategiespielen zu erobern.

Und für den PC? Keine große Strategie-Neuankündigung, keine Überraschung. Uns bleibt also fast nur **Starcraft 2**. Dabei sprechen wir hier von der Heimat des Genres, der einzigen Plattform, auf der komplexe und intelligente Strategie überhaupt möglich ist. Liebe Publisher, erinnert euch mal an die Verkaufszahlen 2006: In

den PC-Charts der USA war unter den Top 15 kein Ego-Shooter zu finden, kein Action-Titel. Wohl aber elf (11!) Strategiespiele und Strategie-Addons. Es ist also nicht so, dass mit Strategie kein Geld verdient werden könnte...

Aber wir haben Hoffnung: Im nächsten Heft stellen wir ein brandneues Strategie-Schwergewicht vor. Noch verraten wir nichts, aber Sie dürfen gespannt sein... **GUN**



Bruce Shellys Halo Wars für Xbox 360.

Strategie-Inhalt

Tests

Combat Mission: Shock Force	94
Civilization 4: Beyond the Sword.....	96

GameStar-Strategie-Charts 09/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Pacific	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
8	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
9	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
4	Rise & Fall	Midway	Midway/Stainl. Steel	08/06	82	7	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
5	Helldorado	Dtp	Spellbound	07/07	82	7	9	8	10	9	7	8	5	10	9	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Die Siedler 5	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
4	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
5	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05	84	6	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might and Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

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

Combat Mission Shock Force

Warum die USA trotz militärischer Übermacht mit kleinen Nahost-Staaten kein leichtes Spiel hat, zeigt Ihnen im Detail dieses optisch unscheinbare Taktikjuwel.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4044

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn die hochgezüchtete US-Armee etwa gegen Syrien kämpfen würde, das hauptsächlich auf russisches Militärgerät der 70er und 80er zurückgreifen kann, wäre das ein asymmetrischer Krieg. Genau den gibt es im Taktikspiel **Combat Mission: Shock Force** vom kleinen aber feinen Entwickler-Team Battlefront. **Shock Force** ist der vierte Teil der Reihe und der erste, der sich in die Zukunft wagt. Der fiktive Konflikt zwischen Syrien und den USA findet im Jahr 2008 statt. Und er ist auf zwei Arten spielbar, in Echtzeit oder rundenweise. Der Anspruch an Ihr taktisches Können ändert sich dabei nicht: Das Spiel ist und bleibt schwierig.

Mehr Leistung

Combat Mission steht bei Kennern der Serie für den höchsten Realismusgrad, den ein Taktikspiel bisher erreicht hat. **Shock**

Force bildet da keine Ausnahme, es pfeift auf Einheiten-Balance, wie wir sie etwa aus **Company of Heroes** kennen. Jedes Waffensystem wird stattdessen exakt simuliert, von der Pistole bis hin zu Artilleriegeschützen. Sogar Querschläger berechnet das Programm. Es gibt keine abstrahierten Schadensmodelle, jede Waffe, jede Panzerung verhält sich wie ihr reales Vorbild.

Damit die USA nicht zu übermächtig werden, müssen die amerikanischen Streitkräfte in den Missionen deutlich mehr leisten als die Syrer. Sollen Sie beispielsweise in der Kampagne (die Sie nur auf US-Seite angehen können) eine Reihe feindlicher Stellungen erobern, sind meist noch Bedingungen daran gekoppelt. Die Verluste der Gegenseite müssen etwa mindestens 70 Prozent betragen, Ihre dürfen aber nicht über 20 Prozent steigen. So kön-

nen Sie eine Schlacht verlieren, selbst wenn Sie alle Gegner auf der Karte ausgeschaltet haben. Zudem haben die Syrer nicht selten einen Stellungs Vorteil: Sollen Sie Ihren Stryker-Konvoi durch Häuserschluchten lavieren, dann warten die Gegner in gut verschanzten Stellungen oder auf Dächern auf Ihre Einheiten.

Mehr Befehle

Zu Beginn der 24 Missionen umfassenden Kampagne ist **Shock Force** noch recht übersichtlich: Sie starten mit einem überschaubaren Kontingent an Schützenpanzern samt aufgesessener Infanterie, um eine syrische Stellung auszuhebeln. Später befehlen Sie deutlich größere Verbände, bestehend aus mehreren Kompanien. Es ist nicht einfach, dabei die Übersicht zu behalten, zumal eine erfolversprechende Befehlskette nicht mit »Da geht es

lang!« beginnt und mit »Mach das kaputt!« endet. Sie haben Zugriff auf vier Aktions-Hauptkategorien mit bis zu neun Befehlsoptionen und sollten diese auch nutzen, um umfangreiche Kommando-Folgen zu setzen. So können Sie beispielsweise einem Panzer Wegmarkierungen vorgeben, ihm einen Schusssektor zuweisen und gleichzeitig den Einsatz der Nebelwerfer befehlen. Die Art der Bewegung – etwa »Jagd« – bestimmt zudem, mit welchem Nachdruck er sein Ziel angreift.

Mehr Informationen

Den Anführer einer Gruppe kennzeichnet ein Fahnsymbol. Der Mann hat schnellen Zugriff auf Artillerie-, zuweilen sogar Luftunterstützung. Doch bevor Ihnen Mörser und Bomben zu Hilfe kommen, will das Programm genaue Anweisungen über Ziel (Punkt, Fläche oder linear), Geschützanz-



Eine **Einheit** (Fußtruppe und Panzer) stürmt in syrisches Gebiet.



Maue Effekte: **Flämmchen** fackeln, wenn ein Panzer geschrottet ist.



Hässlich, trist, aber die beste Übersicht: In dieser **Perspektive** werden Sie die meiste Zeit des Spiels verbringen.



Der von uns angewählte Panzer hat alle Feinde in Sicht, darum sind auch alle mit hellroten Icons markiert.

zahl, Dauer der Feuermisssion und darüber, welche Munition genutzt und mit welcher Verzögerung geschossen werden soll. Immerhin könnten sich ja noch Ihre eigenen Einheiten im Gebiet befinden.

Mehr Sicht

Die ganz große Besonderheit von **Shock Force** ist das Spotting-System, also das Sicht-System. Wo in anderen Strategiespielen der sogenannte »Fog of War« (Kriegsnebel) die Sicht behindert und – sobald einmal entfernt – den Blick auf das gesamte Terrain und die dortigen Gegner frei gibt, verhält es sich in **Shock Force** etwas anders, nämlich realistisch. Sie können als Oberkommandant zunächst immer nur die Gegner sehen, die Ihre angewählte Einheit sehen kann. Dabei spielt nicht nur die Sichtlinie eine Rolle, sondern auch Faktoren wie Erfahrung, Ausrüstung, Wetterverhältnisse

und eventuelles Unterdrückungsfeuer. Hat ein Soldat eine Feindstellung erspäht, weiß zudem nicht gleich der ganze Truppenverband darüber Bescheid. Die Information muss zunächst über die Befehlsketten übermittelt werden, entweder per Handzeichen, Funk oder über Satellit. Sobald die Nachricht die Runde gemacht hat, werden die Feindstellungen farblich unterschieden: Die Gegner, die eine von Ihnen angewählte Einheit sehen und direkt unter Feuer nehmen kann, erhalten eine hellrote Markierung, alle anderen bleiben dunkelrot.

Mehr Karten

Neben der langen Kampagne umfasst das **Shock Force**-Paket noch 18 Szenarien und 14 modifizierbare Schnellgefechte. Szenarien sowie Schnellgefechte lassen sich übrigens auch auf Seiten der Syrer bestreiten und sind so eine



Zwei US-Soldaten haben auf einem Dach Stellung bezogen und schicken Raketen ins Stadtzentrum.

gute Vorbereitung auf kommende Multiplayer-Partien.

Das Spiel bietet in Sachen Terrain reichlich Abwechslung. Mal wird in der Stadt gekämpft, dann wieder in der offenen Wüste, auch fruchtbare Gegenden oder karge Gebirge dienen als Schlachtfelder. Wo immer Ihre Truppen antreten, richtig hübsch ist es da

nie, denn die Grafik bleibt weit hinter anderen aktuellen Titeln zurück. Auch der Sound schallt verhalten, auf Surround-Effekte müssen Sie verzichten. Doch was **Shock Force** auf der kosmetischen Seite nicht leistet, macht es mit dem, was unter der Oberfläche lauert, wieder wett: Taktik auf höchstem Niveau. **AB** **PET**

Taktisches Schwergewicht

Alexander Beck: Für Strategiespieler die Wert auf Realismus legen ist **Shock Force** eine echte Offenbarung. Die Kampagne und Missionen sind trotz des militärischen Ungleichgewichts der Gegner spannend und taktisch extrem fordernd. Wie schon die Vorgänger wird **Shock Force** über Jahre auf meinem Rechner bleiben, da mich dank des hervorragenden Editors und der tollen **Combat Mission**-Community auch in Zukunft ständig neue gute Szenarien und Kampagnen erwarten.



alex@gamestar.de

Krieg ist hässlich!

Petra Schmitz: Aus der Distanz ist **Shock Force** für meine verwöhnten Augen enorm hässlich. Wenn ich allerdings nahe an die Einheiten ranzoomte, bin ich wieder verwöhnt, da die Modelle enorm detailliert sind. Nur: In der Nahansicht ist das Programm nicht erfolgreich spielbar. Aber selbst mit Übersicht bleibt der Erfolg so manches Mal aus, denn – oh Gott! – das ist nicht schwierig, sondern bockeschwierig! Wer allerdings nicht gleich aufgibt, wird mit einer taktischen Tiefe belohnt, die ihresgleichen erst noch finden muss.



petra@gamestar.de

COMBAT MISSION 4

TAKTIKSPIEL

ENTWICKLER Battlefront (Theatre of War, GS 07/07: 70 Punkte)
PUBLISHER Koch Media
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 212 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.7.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	7
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,2 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) USA vs. Syrien (2), rundenweise per Hotseat und E-Mail (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE IP-Eingabe
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
FAZIT Auf Seiten der Syrer knackhart, umständlicher Parteebeginn per IP-Eingabe.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem detaillierte Truppen- und Fahrzeugdarstellung - schwache Texturen - unspektakuläre Effekte	6 / 10
SOUND	+ jeder Querschläger hörbar - fade Musikkuntermalung - dünner Schlachtensound	6 / 10
BALANCE	+ durch asymmetrische Siegvorgaben und unterschiedliche Ausgangspositionen ausgewogen + wird stetig schwieriger	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch hohen Realismusgrad sehr spannend - wenig Feedback von den Einheiten	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Möglichkeiten, um Einheiten zu befehligen + einfache Gruppenanwahl + 212-seitiges Handbuch + leicht hakelige Kamera	8 / 10
UMFANG	+ große Kampagne + 32 Zusatzmissionen... + ...von denen 14 individuell einstellbar sind + Editor für eigene Schlachtfelder	8 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr viel Abwechslung in Größe und Aufbau + fordert stets andere Taktiken	9 / 10
KI	+ nachvollziehbar realistisch + kluge KI-Feinde... + ...die Einheiten und Waffen sinnvoll nutzen - bleibt zuweilen an Ecken hängen	8 / 10
EINHEITEN	+ jede Einheit getreu den echten Vorbildern realistisch entworfen + Nachschub + Luft- und Artillerie-Unterstützung	9 / 10
KAMPAGNE	+ aufbauende Missionen + Nebenmissionen ermöglichen Weiterkommen - Grund für Konflikt nicht klar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Realistische Kriegstaktik für Profis.

79

SPIELSPASS

Civilization 4 Beyond the Sword

Der Strategie-Hit hat eine neue Religion: das Kapital. Auch sonst geht es sehr modern zu im zweiten Civ-4-Addon.

Win Vista 32 Bit
- läuft

Dingolfing in Niederbayern ist das Herz der Welt. Es ist Hauptstadt, Standort dreier Weltwunder und Sitz von weltumspannenden Konzernen. Wie schon im Hauptprogramm **Civilization 4** führen Sie auch im zweiten Addon **Beyond the Sword** Ihr Volk mittels altbewährter Rundenstrategie aus der Steinzeit bis in eine möglichst glorreiche Zukunft. Das erste Addon **Warlords** (81, GS 09/2006) konzentrierte sich auf den antiken bis mittelalterlichen Zeitraum. **Beyond the Sword** krepelt die Moderne um.

Geld regiert die Welt

Beyond the Sword bietet einige neue Einheitentypen (Luftschiffe, taktische Nuklearwaffen u.a.), Weltwunder (der Apostolische Palast, Nationalpark u.a.) und

neue Regeln. So können Sie nun Ihre Überseegebiete in selbstständige Kolonien umwandeln. Die verhalten sich fortan wie Vassallenstaaten, nur, dass sie auf alle Ressourcen der Kolonie zugreifen dürfen. Aber Vorsicht: Schlecht behandelte Kolonien tendieren zur Unabhängigkeit. Die größte Änderung bringen die neuen Kapitalgesellschaften, die ähnlich wie und parallel zu den großen Religionen funktionieren. Je nach Konzerntyp kommen Sie in den Genuss von Boni auf Kultur, Forschung, Ressourcen oder Einkommen. Statt Missionaren schicken Sie nun Firmen-Vorstände im Anzug und mit dickem Geldkoffer bewaffnet durch die Welt, um Ihren Einfluss zu vergrößern und Ihren Global Player gewinnen und expandieren.

Zu teuer, zu wenig

Patrick C. Lück: Beyond the Sword veredelt die Neuauflage des Rundenstrategieklassikers mit sinnvollen Neuerungen. Doch warum kann ich die wesentlichen Änderungen an einer Hand abzählen? Warum hat Firaxis nicht die teils abstrusen Kampfergebnisse (Ritter mit Lanze besiegt Panzer) behoben? Warum gibt es die neuen Szenarien nicht als kostenlosen Download? 30 Euro sind ein stolzer Preis, zumal das Hauptprogramm inklusive beider Addons für 55 Euro zu haben ist.



Das Deutsche Reich überfällt die Benelux-Staaten. Gut zu sehen: die Maginot-Linie.

Kapitalgesellschaften



Zunächst müssen Sie **Kapitalgesellschaften** erforschen.



Dann gründet eine **Persönlichkeit** den Konzernsitz.

Geschichte mal anders

Zusätzlich liefert das Addon 15 frische Szenarien, die teils von Fans stammen. Dort können Sie zum Beispiel den Verlauf des Zweiten Weltkrieges ändern, sei es auf deutscher (als Vizkanzler von Papen!) oder alliierter Seite. Oder gar als kleinerer Staat wie Holland oder Polen der Historie eine ganz neue Wendung geben. **PCL**

CIVILIZATION 4: BTS RUNDENSTRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Firaxis (Civilization 4, GS 09/06: 81 Punkte)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 66 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 20.7.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEHD-PCs			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM				
1,8 GHz Intel 1600+ AMD 256 MB RAM 1,7 GB Festplatte			2,4 GHz Intel 1900+ AMD 512 MB RAM 1,7 GB Festplatte				3,0 GHz Intel 3200+ AMD 1 GB RAM 1,7 GB Festplatte				 Radeon 9500 / 9600  GeForce 6600 GT  Radeon X600 / X700  Radeon 9700 / 9800  GeForce 6800 GT  Radeon X800 XL  GeForce 7600 GT  Radeon X850 XT  Radeon X1900 XT  GeForce 7900 GTX
PROFITIERT VON EAX			BILDFORMATE				KOPISCHSCHUTZ			k. Angabe	
TON			4:3 5:4 16:9				4.0 5.1 6.1 7.1				
			Stereo								


Michael Trier

hasst Hektik und liebt darum Rollenspiele mit schrägen Charakteren, spannender Story und rundenbasierten Kämpfen. Drakensang, beeil dich!


Christian Schmidt

sprach als erste Worte »Benutze Hand mit Rassel«. Wenn er sich nicht in Adventure-Rätsel verbeißt, zerwürfelt er unschuldige Rollenspiel-Drachen.

Abenteuer

Die Rückkehr des Humors

Das Warten auf einen würdigen Monkey-Island-Nachfolger ist vorbei.

In den letzten Jahren waren Adventures vor allem eins: Düstere Dramen, in denen Mord, uralte Verschwörungen oder wenigstens verfluchte Blutsbande Thema waren – **Geheimakte Tunguska**, **Fahrenheit**, **Black Mirror** und viele andere lassen grüßen. Okay, es gab **Ankh** und das neue **Sam & Max**. Das eine ist die Ausnahme, die die Regel bestätigt, das andere eine Auswahl witzig-scurriler Appetithäppchen. Lecker, aber weit davon entfernt ein echtes Adventure mit austarierter Dramaturgie zu sein.

Doch jetzt ist es passiert: Kollege Matschijewsky lacht sich schlapp und scheckig. Und das vor dem PC! Ein klassisches Point-&Click-Adventure hat die Herr-

schaft über Zwerchfell und Nervensystem des Kollegen übernommen. **Jack Keane** hat Besitz von ihm ergriffen! Bedauernswertes Wrack, gestörte Motorik. Was, wir haben nur eine Kopie? Weg da, jetzt bin ich dran! **MT**



Jack Keane punktet mit Running Gags und witzigen Dialogen.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Jack Keane	98
Wild Earth: Africa	101

GameStar-Abenteuer-Charts 09/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	12/06: Patch 1
2	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
3	Gothic 3	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	87	9	9	7	9	8	10	9	10	6	10	08/01: Addon
4	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	86	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
5	Baldur`s Gate 2	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	
6	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
7	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
8	Two Worlds	Zuxxez	Reality Pump	07/07	83	8	8	6	7	9	10	9	10	6	10	
Action-Rollenspiele																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	85	8	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07 Patch, 04/07 Addon
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	84	3	10	10	8	10	10	7	6	10	10	
3	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	09/01: Addon
4	Sacred	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
5	Silverfall	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
6	Dawn of Magic	Deep Silver	Sky Fallen	06/07	77	7	7	6	7	6	10	8	9	8	9	
Online-Rollenspiele																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	92	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07: Addon
2	Guild Wars	NCSoft	Arenanet	07/05 (85)	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
3	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
4	Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07	85	8	9	8	9	8	9	10	8	8	8	
5	Star Wars Galaxies Online	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
6	Dark Age of Camelot	GOA	Mythic	05/02 (86%)	82	5	7	7	10	7	10	8	10	8	10	
Adventures																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	NEU	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
3	Fahrenheit	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
4	Dreamfall	Dtp	Funcom	07/06 (82)	81	6	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
5	Sam & Max: Episode 4	Telltale	Telltale	06/07	80	6	8	9	9	8	3	8	9	8	10	

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

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

Jack Keane



DVD
- Video-Special
- Demo

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3991
- GameStar TV
47/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft

Tja, LucasArts: Die Konkurrenz schläft nicht! Durch gelungene Rätsel, tolle Charaktere, eine spannende Geschichte und viel Humor avanciert das neue Spiel der Ankh-Macher zum besten Adventure der letzten Jahre.

Eine Lösung, zwei Wege

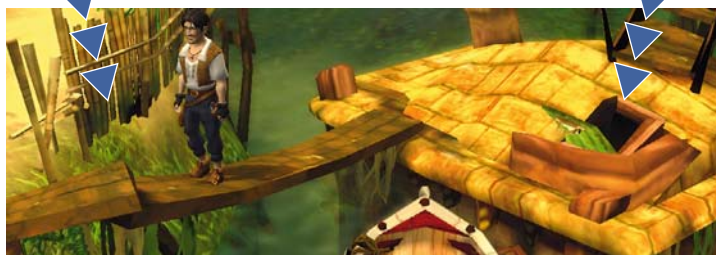
Hin und wieder können Sie ein Problem auf mehrere Arten lösen. Um etwa ein morsches Ruderboot wieder seetüchtig zu machen, benötigen wir entweder einen Hammer oder einen Pinsel. Der Mafioso Mr. Gopesh überlässt uns einen der Gegenstände, wenn wir **einen von zwei Aufträgen** für ihn ausführen.



Um an den **Hammer** zu kommen, müssen wir den Metzger überreden, uns ein Stück Fleisch zu geben, um damit eine gefräßige Pflanze zu füttern.



Um an den **Pinsel** zu gelangen, müssen wir Loretta befreien, die entführt worden ist. Überraschung: Ein junges Mädchen ist Loretta beileibe nicht.



Filmen und Computerspielen nach zu urteilen verderben akademische Grade den Charakter. Denn wenn ein Bösewicht nach der Weltherrschaft trachtet, trägt er in der Regel ein »Professor« oder »Doktor« im Namen. So auch Doktor T., der Oberschurke im Adventure **Jack Keane**. Statt Massenvernichtungswaffen für seine Pläne zu verwenden, greift der durchgeknallte Wissenschaftler auf eine subtilere Methode zurück: Er will mit teefressenden Pflanzen die Teeindustrie Englands zerschlagen und so das Empire in die Knie zwingen. Die Queen schickt einen Geheimagenten los, um dem Doktor das Handwerk zu legen. Das Problem: Der Pseudo-007 ist völlig unfähig – eine Katastrophe für die englische Regierung, aber ein Riesenspaß für Sie. Denn das neue Spiel von Deck 13 braucht sich hinter Genreklassikern wie **Monkey Island**, **Day of the Tentacle** oder **Indiana Jones** nicht zu verstecken.

Reden ist Gold

Ein vertrottelter Jungspund als Held – das hat in Adventures schon immer funktioniert. Dennoch steuern Sie im Spiel nicht den Azubi-Agenten ihrer Majestät, sondern den charmanten und nicht weniger tollpatschigen Möchtegern-Kapitän Jack Keane. Der soll Montgomery, eben jenen Spion, nach Tooth Island schip-

pern, wo Doktor T. sein Unwesen treibt. Jack kommt dieser Auftrag gerade recht, denn er wird von Geldeintreibern verfolgt. Schnell raus aus London und auf nach Tooth Island, lautet also die Devise. Dafür muss er erst mal den Gangstern entkommen. Die haben ihn zu Beginn des Spiels geschnappt und im Uhrwerk des Big Ben eingesperrt. Da Jack an einen Stuhl gefesselt ist, kann er nichts weiter tun, als sich aus dem Schlamm herauszuren. Damit gelingt den Entwicklern gleich zwei Kniffe: Zum einen müssen Sie nicht schon zu Beginn verzwickte Kombinationsrätsel lösen, zum anderen legt bereits dieser erste Dialog den Grundstein für den großartigen Humor im Spiel.

Sehen heißt glauben

Ist Jack seinen Peinigern entkommen, geht's in bester klassischer Point&Click-Manier weiter: Mit der Maus erkunden Sie 3D-Umgebungen, sammeln und kombinieren Gegenstände und lösen auf diese Weise Rätsel. Im Gegensatz zu anderen Adventures verwendet **Jack Keane** die sogenannte Ein-Klick-Steuerung: Durch einen interaktiven Mauszeiger erkennen Sie sofort, welche Objekte Sie benutzen, mitnehmen oder nur anschauen können. Ebenfalls sehr praktisch sind leuchtende Symbole in der Umgebung, die Ihnen verraten, wo sie rauf- oder

Grenzenlos gut

Petra Schmitz: Hach, Jack Keane macht alles richtig: Es ist witzig, schlau und gut erzählt, ein rundum gelungenes Spiel. Und wie wundervoll ich es finde, dass dieses Adventure-Juwel aus Deutschland kommt, kann ich überhaupt nicht in Worte fassen! Jack Keane hat es mehr als verdient, auch über die Grenzen bekannt zu werden. Hoffentlich passiert das!



petra@gamestar.de

runterklettern können. Das hilft, zumal die feste Kamera gelegentlich nicht zur Übersicht beiträgt. Besonders im oberen Viertel der Hauptstadt von Tooth Island wünscht man sich öfter mal eine frei wählbare Perspektive.

Wissen ist Macht

Besonders gut ist den Entwicklern die Balance der Rätsel gelungen: Selten trägt Jack mehr als eine Handvoll Gegenstände mit sich herum, und pro Kapitel gibt es immer nur eine überschaubare Anzahl an Orten gleichzeitig zu erkunden. Zudem steigt das Niveau der Knocheleien sinnvoll an. Wo zu Beginn oft ohne Nachdenken klar ist, was Jack als Nächstes zu tun hat, fordert das Spiel im späteren Verlauf selbst Adventure-Profis. Unfair wird das Programm dabei nie, denn aufmerksame Beobachter entdecken zahlreiche subtil platzierte Hinweise zu besonders kniffligen Rätseln. Gelegentlich sind die Entwickler aber über das Ziel hinaus geschossen und servieren Ihnen Aufgaben, die nur durch stures Ausprobieren zum Erfolg führen. Oder hätten Sie gedacht, dass man einen Seemannsknoten mit einer rostigen Dose lösen kann?



Rede mit Mr. Gopesh

Fair: Obwohl manche **Areale** recht groß sind, bleiben die Rätsel stets überschaubar.



Rede mit Apothekerin

Orte wie die **Apotheke** wurden von den Entwicklern äußerst detailverliebt angelegt.

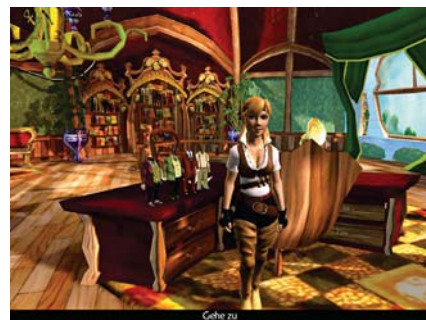
Der Weg ist das Ziel

Für manche Probleme gibt es gleich mehrere Lösungswege (siehe Kasten auf der linken Seite). So stehen im Laden von Kapstadt zwar vier nützliche Gegenstände zum Verkauf, Jack hat aber nur genügend Geld für drei. »Was ist, wenn ich später im Spiel merke, dass ich mich für die falsche Auswahl entschieden habe?«, fragt Jack den Verkäufer nicht zu Unrecht. »Dann müssen Sie... nun ja, kreativ sein.« Resultat: Wer statt des Feuerzeugs lieber die Lupe eingesteckt hat, muss später auf eher unkonventionelle Weise eine Sprengladung anzünden. Auch bei den alterna-

tiven Lösungswegen schlagen die Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen helfen sie Einsteigern, die mit einer der Möglichkeiten nicht weiterkommen, zum anderen erhöhen sie den Wiederspielwert. Der ist sowieso recht hoch, denn das Team hat überall im Spiel sogenannte Bonusgegenstände versteckt, durch die Sie über das Hauptmenü auswählbare Extras (etwa ein Wachsfiguren-Kabinett) freischalten.

Dumm darf man sein...

Zu einem guten Adventure gehören jede Menge schrulliger Charaktere. In dieser Disziplin läuft **Jack Keane** zur Höchstform auf. Da gibt es zum Beispiel den Marlon Brando-typischen Mafia-Boss, der statt Geld lieber Gefälligkeiten einfordert. Oder den nach außen hin so »männlichen« Metzger, der in Wahrheit ein sensibler verkappter Dichter ist. Die großartigen Charaktere dienen jedoch nicht nur als Mittel für witzige Dialoge, sondern spielen oft eine große Rolle in ebenso spannenden wie abwechslungsreichen Nebenhandlungen. So sollen Sie zum Beispiel eine Hochzeit organisieren, müssen sich allerdings mit den künftigen Schwiegereltern herumschlagen, die ganz unterschiedliche Ansichten darüber



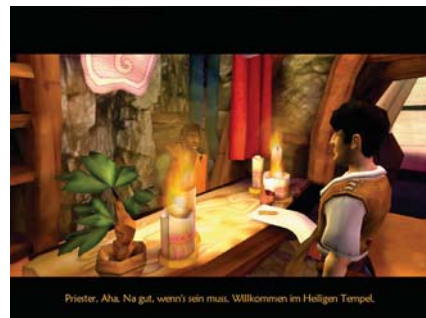
Gefahr 20

Immer wieder steuern Sie die kesse **Amanda** und jagen Jack.



Betrachte Anacondas-Nest

Gelegentlich wählt die Kamera merkwürdige **Perspektiven**.



Priester: Aha. Na gut, wenn's sein muss. Willkommen im Heiligen Tempel.

Die **Dialoge** sind brillant synchronisiert und oft sehr witzig.



Jack muss sich vor Doktor T. in dessen Villa verstecken. Doch warum ist er nackt?

haben, wie eine gelungene Feier aussehen soll. Das Glanzlicht des Spiels sind jedoch Montgomery und Jack selbst: Wie der eine durch altkluge Kommentare seine offensichtliche Inkompetenz zu verbergen sucht und der andere ihm immer wieder aus der Pat-sche helfen muss, erinnert angenehm an bessere amerikanische Buddy-Movies und sorgt immer wieder für Lacher.

Selbst ist die Frau

Mit 15 bis 20 Spielstunden ist **Jack Keane** für ein Adventure recht lang. Damit es auf Dauer nicht öde wird, schlüpfen Sie an vordefinierten Stellen immer wieder in die Rolle der attraktiven Amanda. Die hat als Handlangerin von Doctor T. angeheuert und soll Jack zur Strecke bringen. Klar, dass sie im Verlauf Sympathien für den jungen Burschen entwickelt und Zweifel bekommt, ob sie auf der richtigen Seite steht. Obwohl Amanda größtenteils die selben Gebiete erkundet wie Jack, spielen sich ihre Kapitel ein wenig anders. Die kesse Dame hat nämlich ein Gewehr dabei, mit dem sich gleich mehrere Rätsel lösen lassen. Beispielsweise sollen Sie in einem Minispiel per Fadenkreuz auf bestimmte Objekte bal-

lern, um einen sturen Hotelmanager abzulenken – eine nette Idee.

Das Beste zum Schluss

Die ständigen Wechsel der Charaktere (Sie spielen zum Beispiel auch Jack im Kleinkindalter) sowie die gelungene Geschichte sorgen dafür, dass **Jack Keane** Sie bis zum spektakulären Finale bei der Stange hält. Einen großen Teil trägt die brillante deutsche Synchronisation bei, die mit einer Reihe prominenter Sprecher aufwartet (siehe Kasten rechts oben) und die Dialoge zu einem Fest macht: »Ihr Kahn ist ja nur Schrott!« – »Was? Mein Schiff macht 1,5-fache Fregattengeschwindigkeit!« Ein Schelm, wer da an **Star Wars** denkt.

Grafisch bekommen Sie solide Kost geboten. Zwar beherrscht die Open-Source-Grafikengine Ogre, die bereits in den beiden **Ankh**-Spielen zum Einsatz kam, kein Bump-Mapping, HDR oder Shader-Schnickschnack, dafür haben die Designer die Landschaften stimmig und detailverliebt gebaut. Vorteil: Selbst auf Mittelklasse-PCs läuft **Jack Keane** flüssig und sieht sehr gut aus. Noch ein kleiner Tipp zum Schluss: Schauen Sie unbedingt den Abspann bis zum Ende! **DM**

Mein neues Monkey Island

Daniel Matschijewsky: Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben, dass es zehn Jahre nach dem großartigen Monkey Island 3 überhaupt mal wieder ein ähnlich brillantes Adventure geben könnte. Bis jetzt, denn Deck 13 hat in Jack Keane nahezu alles richtig gemacht und sämtliche Elemente – seien es die Rätsel, Charaktere oder Dialoge – hervorragend miteinander verwoben und mit viel Humor und Ideen gewürzt. Endlich kann ich aufhören, der guten alten Adventure-Zeit hinterherzutrauern, denn Jack Keane bringt sie mir zurück!



danielm@gamstar.de

Stimmgewalt

Der Publisher 10tacle hat einige prominente Sprecher für **Jack Keane** verpflichten können, das tut der Dialogqualität gut. In Klammern stehen die internationalen Filmstars, denen die Sprecher normalerweise ihre deutsche Stimme leihen.

Charakter	Sprecher
Jack	David Nathan (Johnny Depp)
Amanda	Bianca Krah (Charlize Theron)
Doktor T.	Udo Schenk (Gary Oldman)
Montgomery	Thomas Danneberg (John Cleese)
Hohepriester	Peter Gröger (Quark aus Star Trek: DS9)
Große Wache	Detlef Bierstedt (George Clooney)
Murphy	Bernd Vollbrecht (Antonio Banderas)
Minister	Boris Tessmann (Bill Murray)

JACK KEANE

ADVENTURE

ENTWICKLER	Deck 13 (Ankh: Herz des Osiris, GS 12/06: 82 Punkte)	TERMIN (D)	1.8.2007
PUBLISHER	10tacle	CA. PREIS	35 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch		



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	20 Stunden	GENRE	ADVENTURE
DURCHGEHEND	unterhaltsam dank gelungener Rätsel und toller Dialoge	SZENARIO	realistisch
EINSTIEG		RÄTSELSTIL	Denksport
HAUPTSPIEL		DIALOGE	starr
ENDSPIEL		ACTION	keine
		HANDLUNG	einfach

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,6 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,6 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ äußerst stimmiger Comicstil + gelungene Animationen + liebevoll und detailliert + generelle Polygonarmut	7 / 10
SOUND	+ hervorragend synchronisiert + prominente Sprecher + gute Soundeffekte + generell wenig Musik	8 / 10
BALANCE	+ sehr einsteigerfreundlich + wird stetig anspruchsvoller + subtil platzierte Tipps + Rätsel nie unfair	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Humor + nette Anspielungen für Filmfans + liebevolle Landschaften... + ...die teilweise etwas leblos sind	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Ein-Klick-Steuerung + simple Inventarverwaltung + freies Speichern + seltene Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ 15-20 Stunden Spielzeit + freischaltbare Extras + mehrere Lösungswege + manche Kapitel etwas zu kurz geraten	8 / 10
HANDLUNG	+ von Anfang an spannend + kein Leerlauf + ideenreiche Nebenhandlungen + gelungenes Finale	10 / 10
RÄTSEL	+ Gegenstände und Orte immer überschaubar + in der Regel nachvollziehbar und logisch + manchmal unnötiges Querdenken	9 / 10
DIALOGE	+ teils extrem witzige Gespräche + lustige Running-Gags + gute Dialogrätzel + nie zu lang oder zu kurz	10 / 10
CHARAKTERE	+ liebenswerter Held + zahlreiche, oft sehr schrullige Charaktere + lustige Klischees + Amanda- und Baby-Jack-Sequenzen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Witziger und ideenreicher Adventure-Hit.

88

SPIELPASS

Zur Abwechslung schießen Spieler mal keine Kugeln, sondern Fotos – mit Spaß!

Wild Earth Africa

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4005

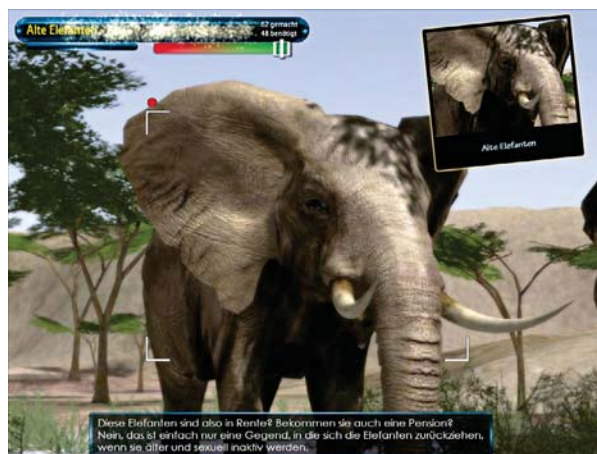
Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Ein Klippschliefer ist ein kleines braunes Pelzvieh, das wie ein Marmeladebrot aussieht. Wir tun so, als hätten wir das schon immer gewusst. Dabei hat uns das gerade erst **Wild Earth: Africa** beigebracht. Darin mussten wir nämlich Klippschliefer aufstöbern und fotografieren. An sich geht's bei der 3D-Fotosafari aber nicht um Kleinvieh, sondern um die Könige der Serengeti: Löwen, Elefanten, Nashörner. Und dazu Nilpferde, Giraffen, Krokodile, Hyänen und Geier bis hinab zum Mistkäfer. Im virtuellen Afrika-Abstecher laufen Sie wie in einem Ego-Shooter durch die stimmig nachgebaute, aber detailarme 3D-Savanne, statt einer Waffe die Fotokamera im Anschlag. Mit der sollen Sie Schnappschüsse von bestimmten Motiven machen: Nilpferde beim Kampf; Löwen auf Gnujagd; ein Krokodil beim Eier-

legen. Ein gut eingedeutschter Fremdenführer erzählt spannende, leicht verständliche Informationen zu den Tieren und ihren Verhaltensweisen. Am Ende der Safari baut das Spiel sogar einen Reportageartikel mit Ihren Fotos zusammen. Das motiviert ungemein. Die elf rund halbstündigen Safaris finden zwar immer in ähnlichen Landschaften statt, dafür aber auch mal bei Nacht oder bei Regen, mal im Jeep, mal im Hubschrauber. Neben den Hauptaufgaben laden optionale Ziele zum Umherschweifen ein. Allerdings setzt das Spiel teils voraus, dass Sie schon wissen, wie eine Euphorbie aussieht – oder ein Klippschliefer. **CS**

WILD EARTH: AFRICA

GENRE	Fotosafari	USK	ohne Altersbeschränkung
HERSTELLER	Super X Studios / Empire Xplosiv		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Tiere wie dieser afrikanische **Elefant** wirken detailliert und ordentlich animiert.

Wieder was gelernt

Christian Schmidt: Beim Testen standen schaulustige Kollegen um meinen PC wie kleine Kinder, solche Aufmerksamkeit erheischen eigentlich nur Spitzentitel mit 90er Ambitionen. Aber Wild Earth: Africa ist einfach mal was ganz anderes und dabei gut gemacht. Ein bisschen wie bester Biologie-Unterricht, nur noch unterhaltsamer. Bei der spaßigen Foto-Hatz merken Sie kaum, wie viele Informationen Ihnen das Spiel quasi im Vorbeigehen unterjubelt. Dass die Grafik keine Bäume ausreißt, ist nicht schlimm, denn die Tiere wirken realistisch, und die Hardware-Anforderungen halten sich in Grenzen. Schade nur, dass sich die Aufgaben in den Safaris bald wiederholen – das zehnte Mal Frösche abzulichten ist mäßig spaßig.



christian@gamestar.de



Heiko Klinge

ist der Prototyp des Sportverrückten und kickt seinen VfL Wolfsburg seit den 80ern Jahr für Jahr zum Meistertitel. Nur am PC, ver-



Daniel Matschijewsky

heizt zwar täglich mit dem Fahrrad zur Arbeit, greift für alle anderen rennsportlichen Aktivitäten jedoch lieber zum Lenkrad.

Sport

EA versagt erneut

Das volle Programm bekommen nur Xbox-360-Sportler.

Auch dieses Jahr werden sämtliche PC-Spiele von EA Sports sowohl inhaltlich als auch grafisch den Versionen für die PlayStation 2 entsprechen. Ein weiteres Mal sehen **Fifa**, **NHL**, **Madmen**, **Tiger Woods** und **NBA** darum auf der Xbox 360 erheblich besser aus. Und: Die Versionen für Microsofts Konsole werden auch spielerisch mehr auf dem Kasten haben. So können wir nur auf der Xbox 360 Spielzüge für unsere Kufen-Cracks einstudieren oder per Fotoimport einen Golfer-Zwilling von uns erschaffen.

Dabei wäre es so einfach: Durch die Hardware-Gemeinsamkeiten von Xbox 360 und PC sind gleichzeitige und gleichwertige

Umsetzungen problemlos machbar, was zuletzt **Virtua Tennis 3** und **Colin McRae: Dirt** bewiesen haben. Zumal ein entsprechend ausgestatteter PC vom Potenzial her jede Xbox alt aussehen lässt. Die ersten Konsequenzen werden wir schon in der nächsten Ausgabe erleben, wenn **Fifa 08** und **NHL 08** zum Test anstehen. **HK**



Sport-Inhalt

Tests

Overspeed	104
Schiff-Simulator 2008	105
Trainz: Railroad Simulator 2007	105

GameStar-Sport-Charts 09/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	10	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge
2	Madden NFL 07	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10	
3	NBA Live 07	EA Sports	EA Kanada	11/06	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10	
4	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
5	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
6	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10	Fun-Faktor statt KI
7	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
8	T. Woods PGA Tour 07	EA Sports	EA Sports	11/06	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10	
9	NHL 07	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8	
10	Fifa 07	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8	
Rennspiele																
1	GTR 2	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10	
3	Trackmania United	Deep Silver	Nadeo	03/07	88	7	8	10	9	7	10	9	8	10	10	
4	Flatout 2	Empire	Bugbear	08/06 (88)	87	9	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	DTM Race Driver 3	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	86	7	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
6	NFS: Carbon	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7	
7	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07	83	8	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
8	Live for Speed S2	Live for Speed	Live for Speed	10/05 (83)	82	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
9	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07	81	8	7	8	7	7	9	10	9	6	10	
10	Race	Eidos	Simbin	04/07	80	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10	
Manager																
1	Fussball Manager 07	EA Sports	Bright Future	12/06	87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9	
2	Anstoss 2007	Ascaron	Ascaron	10/06	75	5	6	8	5	9	10	7	8	10	7	
3	Heimspiel Eishockeym. 2007	TGC	Greencode	08/06 (73)	72	5	6	9	7	7	9	6	7	9	8	
4	Radsportmanager Pro 2006	Crimson Cow	Cyanide	08/06	70	6	6	5	8	5	10	10	7	7	7	
5	Heimspiel 2006	TGC	Greencode	08/06	70	5	5	8	6	9	7	6	8	8	8	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

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



Der aggressive KI-Gegner versucht uns gegen den Laternenpfosten zu drücken. Na, der wird sich wundern!



Vor dem Rennen können Sie um diverse Tuningteile wetten – und oft schlechtere gewinnen.

Overspeed

Tuning-Raserei, die 500ste, gefühlt jedenfalls. Und wieder eine, die durch unzählige Design-Macken kaum einen Rennsport-Fan vor den PC locken dürfte.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4022

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

G gelegentlich sollte man beobachten, was die Konkurrenz so treibt. Dann übersieht man auch Trends nicht. Oder verknüpft sich ein Rennspiel, das aktuellen Genrevertretern technisch wie spielerisch weit hinterherhinkt. Der Entwickler Invictus hat offenbar nicht auf die Genre-Standards geschaut, die **Need for Speed** und Konsorten mittlerweile gesetzt haben. Anders lässt sich **Over-speed** nämlich nicht erklären.

Ständig im Kreis...

Das Debakel beginnt beim ersten Rennen: Nur wirklich frustresistente Spieler fahren einen Sieg gegen die aggressive KI ein. Erst später wird es einfacher – dann, wenn jeder Einsteiger schon kapituliert hat. Wer gewinnt, steigt in der Rangliste auf und schaltet nach und nach vier Gebiete im ori-

ginalgetreuen, aber scheinbar ausgestorbenen L.A. frei. Problem: Im ersten Areal, in dem Sie etwa zwei Spielstunden verbringen, stehen nur zwei unspektakuläre Strecken zur Auswahl. An denen haben Sie sich schnell sattgesehen, trotzdem müssen Sie sie mindestens 20-mal fahren, um überhaupt in das zweite Gebiet zu gelangen – das nervt! Auch die acht folgenden Pisten sind öde: Kaum grafische Highlights und fehlende Herausforderungen bestimmen das Streckendesign.

...und in die Werkstatt

Statt Geld für neue Tuningteile einzuheimsen, wetten Sie mit den Gegnern um Spoiler, Lackierungen und Reifen. Das bringt zwar etwas Spannung in die Rennen, aber die teils unlogischen Gewinne machen diesen Spaß schnell wieder zunichte. So verschlechterte das erste neue Fahrzeug die Eigenschaften unseres Autos, statt sie zu verbessern. Überhaupt ist das Tuning sehr spärlich ausgefallen: Mehr als eine Hand voll Teile gibt es nicht. Zudem dürfen Sie nicht mal die Lackfarbe selbst bestimmen. Auch bei den Autos sieht's eher mager aus: Zur Auswahl stehen zehn lizenzfreie Vehikel, die ihren Vorbildern nur bedingt ähneln. Dafür passt die zwar etwas schwammige, aber anspruchsvolle Fahrphysik, bei der sich Unfälle spürbar auf das Lenkverhalten auswirken. Na, immerhin das!

DM

Im Leerlauf!

Daniel Matschijewsky:

Okay, OverSpeed kostet nur 20 Euro – da kann man kein neues Need for Speed erwarten. Aber zumindest sollten Standards wie eine vernünftige Balance, ein abwechslungsreiches Streckendesign und eine motivierende Karriere eingehalten werden. Dieses Spiel hat nichts davon und nervt zudem mit schwacher Technik und lahmem Tuning. Das Fahrverhalten und die KI machen das Spiel zumindest für Profis bedingt interessant. Aber das bekommen Sie in Juiced auch – und besser.



danielm@gamestar.de

OVERSPEED

RENNSPIEL

ENTWICKLER Invictus (Cross Racing Championship 2005, GS 08/05: 70 Punkte)
PUBLISHER City Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 10.8.2007
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 900 MB Festplatte	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte Gamepad	1,8 MHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festpl. Gamepad

PROFITIERT VON Gamepad, Lenkrad

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

MULTIPLAYER

Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Langweilige Strecken und Spieloptionen lassen kaum Spaß aufkommen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + angemessene Beleuchtung - detailarme Autos und Strecken - schwache Effekte	6 /10
SOUND	+ passable Motorensounds - lahme Effekte bei Unfällen - generische, auf Dauer nervige Hip-hop-Musik	6 /10
BALANCE	- für Einsteiger viel zu schwer - Schwierigkeitsgrad schwankt stark - Spiel wird einfacher statt schwerer - keinerlei Hilfen	3 /10
ATMOSPHÄRE	+ akkurat nachgebautes Los Angeles - leblose Stadt - Tuning-Szenarie schwach umgesetzt - keinerlei Wettkampfgefühl	4 /10
BEDIENUNG	+ simple Menüs + einfache Steuerung + automatisches Speichern - teils unnütze Kameraperspektiven	7 /10
UMFANG	- nur eine Hand voll Strecken - geringe Fahrzeugauswahl - wenige Spielmodi - magerer Multiplayer-Teil	4 /10
KI	+ fährt aggressiv + macht nachvollziehbare Fehler - teils derbe Aussetzer - lässt sich später leicht abhängen	7 /10
FAHRVERHALTEN	+ anspruchsvoll + Unfälle wirken sich aufs Fahrverhalten aus - mieses Kollisionsverhalten - sehr schwammig	6 /10
TUNING	- kein individuelles optisches Tuning möglich - teils unnütze Gewinne - nur sehr wenige Tuning-Teile	4 /10
STRECKENDESIGN	- abwechslungsarm und leer - keine besonderen Herausforderungen - unfaire Stellen	4 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Öder Need for Speed-Klon mit vielen Macken.

51
SPIELPUNKT



Im Hafen von **San Francisco** steuern wir die riesige Fähre Pride of Rotterdam.

Simple Schiffsimulation, die kaum Neues im Vergleich zum Vorgänger bietet.

Schiff-Simulator 2008

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4043

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der Name **Schiff-Simulator 2008** verspricht zwei Dinge: Schiffe und eine Simulation. Schiffe finden wir schon, eine Simulation weniger. Funkverkehr oder einen Maschinenraum gibt es nicht, mehr als Gas geben und lenken ist wie schon im Vorgänger **Schiff-Simulator 2006** nicht drin. Immerhin hat der Entwickler VStep diesmal Wellengang auf offener See eingebaut. Der ist recht schick, meterhohe Brecher dürfen Sie allerdings nicht erwarten.

Sie haben die Auswahl zwischen 14 Kähnen, vom kleinen Rettungsboot bis hin zum 300-Meter-Öltanker. Dabei dürfen Sie auf nahezu jedem der Schiffe herumlaufen, wobei die gähnend leeren Decks der Ozeanriesen schnell langweilig werden. Neben der offenen See können Sie in acht originalgetreuen (bei näherer Betrachtung hässlichen) Häfen wie Hamburg oder

New York umherschippern; neuerdings sogar zwischen ihnen reisen. Das geschieht übrigens per Mausklick. Alternativ fahren Sie in 30 Missionen von Wegpunkt zu Wegpunkt, um etwa Fischer aus Seenot zu retten oder Passagiere zu transportieren. Das geschieht allerdings automatisch, sobald Sie in einer vorgegebenen Zone dümpeln. Mehr Interaktion hätte dem Spiel gut getan, allein die Stunt-Rennen mit dem Motorboot bringen Abwechslung. Neu: Ihre Schiffe besitzen ein Schadensmodell, können jedoch (anders als auf der Packung beschrieben) nicht sinken. Ein angekündigter Patch soll das inklusive eines Mehrspielermodus' und Missionseditors nachliefern. **AP**

SCHIFF-SIMULATOR 2008

GENRE Schiffsimulation **USK** ohne Altersbeschr.
HERSTELLER Astragon / VStep
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,4 GHz, 1 GB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Kein guter Fang

Andrej Plancak: Im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger bietet der Schiff-Simulator 2008 neben Wellen und Rundgängen auf fast allen Kähnen kaum Neuerungen. An den Schwachpunkten wie der simplen Steuerung und den langweiligen Missionen hat sich nichts getan. Auch die Hafentexturen sehen so verwaschen aus, als habe Salzwasser an ihnen geknabbert. Trotz kaum vorhandener Alternativen sollten sich selbst Hobbykapitäne einen Kauf gründlich überlegen.



Höchstgeschwindigkeit: Im **ICE** ist vor allem vorausschauendes Bremsen wichtig.

Realistische Zugsimulation mit riesigem Umfang, aber mieser Grafik.

Trainz Railroad Simulator 2007

Züge fahren (wie) auf Schienen, es gibt kein Lenkrad und in der Regel auch keinen Gegenverkehr. Klingt also alles nicht sonderlich kompliziert. Die Zugsimulation **Trainz: Railroad Simulator 2007** belehrt leichtsinnige Eisenbahnlaien durch unzählige Hebel und Druckanzeigen allerdings eines Besseren. Während Bahnliebhaber an diesem Realismusgrad ihre Freude haben, sind Anfänger schnell überfordert. Für die gibt es eine alternative Steuerungsmethode, bei der sie sich lediglich um elementare Dinge wie Beschleunigen und Bremsen kümmern müssen. Trotzdem ist das Fahrverhalten in beiden Fällen extrem nachvollziehbar und lässt Sie jede einzelne Tonne Zuggewicht spüren. Wem das bloße Herumfahren zu dröge ist, der darf auf den meisten Strecken Transportaufträge erfüllen. Wollen Sie

den Schienenverkehr reibungslos am Laufen halten, ist eine gute (Fahr-) Planung trotz KI-gesteuerter Kollegen allerdings Pflicht.

Das Herzstück von **Trainz** ist der Content Manager. Dort haben Sie online kostenfreien Zugriff auf von anderen Spielern erstellte Objekte (wie etwa Strecken oder Züge), mit denen Sie Ihren ohnehin schon riesigen Fuhrpark erweitern können. Bastler dürfen Ihre Errungenschaften dann im mächtigen Streckeneditor ausprobieren. So schön und detailgetreu die Modelle der Eisenbahnen sind, so hässlich ist der Rest der Grafik – dickes Atmosphärenmanko. **AP**

TRAINZ: RAILROAD SIMULATOR 07

GENRE Eisenbahn-Simulation **USK** ohne Altersbeschr.
HERSTELLER Auran / Halycon
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr Gut**



Auf-, aber nicht frisch poliert

Andrej Plancak: Trainz 2007 ist im Grunde wie sein Vorgänger – nur aufgepeppt mit Servicepack und Community-Inhalten. Wäre ja nicht so schlimm, hätte Auran die Grafik einer Generalüberholung unterzogen. So verstecke ich mich schnell im Führerhaus, wo ich die Umgebung nur durch die kleinen rußigen Fensterchen meiner Dampfloks sehen muss. Trotz allem können Sie derzeit nirgendwo besser Zug fahren, nicht zuletzt wegen des ständigen Materialnachschubs aus der sehr aktiven Community.



Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
UPDATE	1 Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	07/07	90	6	v1.1	49,89 €	www.amazon.de
NEU	2 Jack Keane	Adventure	10tacle / Deck 13	09/07	88	6	v1.0	40,99 €	www.amazon.de
	3 Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters / Turbine	07/07	85	12	v1.2	38,55 €	www.hardwareversand.de
UPDATE	4 Overlord	Action-Adventure	Codemasters / Triumph	08/07	84	16	v1.1	43,89 €	www.amazon.de
	5 Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	Eidos / Crystal Dynamics	07/07	84	12	v1.0	34,52 €	www.hardwareversand.de
	6 Two Worlds	Rollenspiel	Zuxxez / Reality Pump	07/07	84	12	v1.4	38,27 €	www.hardwareversand.de
	7 Ghost Recon: AW 2	Taktik-Shooter	Ubisoft / Grin	08/07	82	18	v1.0	44,61 €	www.atelco.de
	8 Helldorado	Echtzeit-Taktik	DTP / Spellbound	07/07	82	12	v1.0	33,89 €	www.amazon.de
	9 Sam & Max: Bright Side...	Adventure	Telltale / Telltale	07/07	80	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
UPDATE	10 Arena Wars Reloaded	Echtzeit-Strategie	Anaconda / Exdream	08/07	77	12	v2.0.15	18,95 €	www.amazon.de
NEU	11 Driver: Parallel Lines	Actionspiel	Atari / Reflections	09/07	76	16	v1.0	27,95 €	www.softunity.de
UPDATE	12 Loki	Action-Rollenspiel	Crimson Cow / Cyanide	08/07	76	16	v1.0.5.0	40,49 €	www.hardwareversand.de
	13 Lost Planet	Actionspiel	Capcom / Capcom	08/07	75	16	v1.0	39,89 €	www.temeon.de
	14 Race: Caterham	Rennspiel-Addon	Simbin / Simbin	08/07	74	0	v1.0	ca. 4 €	www.steampowered.com
NEU	15 Harry Potter 5	Action-Adventure	EA / EA UK	09/07	73	12	v1.0	37,89 €	www.amazon.de
	16 Criminal Intent	Adventure	Xider / Legacy	08/07	73	12	v1.0	28,95 €	www.amazon.de
	17 Hospital Tycoon	Aufbauspiel	Codemasters / Deep Red	07/07	72	6	v1.0	33,60 €	www.mindfactory.de
	18 Shadowrun	Multiplayer-Shooter	Microsoft / Fasa Studios	08/07	71	18	v1.0	48,98 €	www.amazon.de
NEU	19 Wild Earth: Africa	Fotosafari	Emp. Xplosiv / X Studios	09/07	70	0	v1.0	28,89 €	www.amazon.de
	20 18 Wheels of Steel: Haulin'	Rennspiel	Frogster / SCS	08/07	70	0	v1.0	14,89 €	www.temeon.de
	21 Die Sims: Tiergeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts / Maxis	08/07	70	0	v1.0	36,99 €	www.az-games.de
	22 Radsport Manager Pro 2007	Manager	Crimson Cow / Cyanide	08/07	70	0	v1.0	38,95 €	www.amazon.de
	23 Theatre of War	Echtzeit-Taktik	Battlefront / 1C	07/07	70	–	v1.2046	ca. 33 €	www.battlefront.com
	24 Weisse Bescheid	Quiz	RTL / Aruba	07/07	70	0	v1.0	26,89 €	www.temeon.de
	25 Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft / Bungie	07/07	69	16	#1	41,34 €	www.mindfactory.de

Gothic 3 v1.3.1



Der Fan-Patch 1.3 überarbeitet das Rufsystem in Gothic 3.

Highlights: zahlreiche Dialog- und Questbugs behoben, Rufsystem überarbeitet.

DVD
- Gothic 3 v1.3.1
- Loki v1.0.5.0

Seit sich die einstigen Partner Piranha Bytes und Jowood zerstritten haben und die Unterstützung für Gothic 3 brachliegt, kümmern sich Programmierer aus der Fangemeinde um die Pflege des nach wie vor fehlerbehafteten Rollenspiels. Der nur 3 MByte kleine Patch behebt unzählige Di-

alog- und Questbugs. Beispielsweise konnte man Mortis zum Arenakampf herausfordern, auch wenn man ihn bereits besiegt hat. Zudem wurden seltene Bugs entfernt, durch die man Druidensteine und Feuerkelche doppelt bekommen konnte. Auch die teilweise auftauchenden Fehler, die zu Sackgassen in Aufgaben (etwa »Folge Merdarion«) führten, gehören der Vergangenheit an. Laut Patch-Beschreibung kümmert sich der Softwareflicker auch um das Rufsystem von Städten und Fraktionen. Im Klartext bekommen Sie allerdings nur in jeder Stadt den gleichen Rufbonus gutgeschrieben. Um das Fan-Update installieren zu können, benötigen Sie übrigens das auf die Version 1.12 gepatchte Spiel. **DM**

GOthic 3 V1.3.1

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Piranha Bytes / Jowood
PATCHGRÖSSE 3 MByte
TEST IN GS 11/06

Keine Wertungsänderung

87

Loki v1.0.5.0

Highlights: Portal-System überarbeitet, Balance-Änderungen.

Vorweg: Das Portal-System wurde bereits mit dem Patch auf Version 1.0.4.0 überarbeitet. Rückportale bringen Ihren Helden jetzt exakt zu dem Ort zurück, an dem Sie den Zauber ausgelöst haben, und teleportieren nicht mehr einfach nur an den Anfang der entsprechenden Karte. Zudem werden die Portalpunkte nun in der Reihenfolge Ihrer Freischaltung gelistet, was die Orientierung nach einer längeren Spielpause enorm vereinfacht. Mit dem aktuellen Patch hat sich vor allem das Balancing verbessert. Ihr Held bekommt nun deutlich mehr Erfahrungspunkte, wenn er auf höheren Schwierigkeitsstufen in der Sagenwelt unterwegs ist. Mit dem Patch zog aber auch ein neuer Bug ins Spiel ein: Wenn Sie viele Zauber schnell nacheinander abfeuern, kann es zum kompletten Einfrieren Ih-



Rückportale bringen Sie nun gezielt etwa in die Höhle des Wolfs.

res Helden kommen. In den meisten Fällen hilft nur, ein Portal zu aktivieren. Zuweilen lässt sich die Erstarrung aber auch durch einen Klick auf eine andere Fähigkeit aufheben. So bleibt Loki (auch wegen weiterer nicht behobener Fehler) auf der bisherigen Wertung. **PET**

LOKI V1.0.5.0

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Cyanide / Crimson Cow
PATCHGRÖSSE 120 MByte
TEST IN GS 08/07

Keine Wertungsänderung

76

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU 4Games Volume 9	Sammlung	59	–	Frogster	15 Euro	–	Adrenalin, Ocean Dive, Champ. Rally, Demokratie
NEU 4Games Volume 10	Sammlung	48	–	Frogster	15 Euro	–	Bet on Soldier, Hell Forces, Iron Storm, Stalin Sub.
NEU 4Games Volume 11	Sammlung	70	–	Frogster	15 Euro	–	Haegemonia, Perimeter, Star Wolves, Gangland
NEU 4Games Volume 12	Sammlung	57	–	Frogster	15 Euro	–	Air Conflicts, Enemy E., Daemonica, Rag Doll K. F.
NEU Age of Pirates	Rollenspiel	61	10/06	Atari	15 Euro	v1.5	Uninspirierter Pirates-Ableger.
Baphomets Fluch 4	Adventure	72	11/06	THQ	20 Euro	v1.1	Viele Detailmängel plagen das solide Spiel.
Battlefield 2 Complete	Multiplayer-Shooter	92	08/07	Electronic Arts	55 Euro	v1.41	Der Action-Hit samt dreier Addons – fein!
NEU Bet on Soldier Trilogie	Ego-Shooter	62	11/05	Frogster	20 Euro	v1.3	Schlichter Shooter mit zwei schlechten Addons.
Civilization 4	Rundenstrategie	89	12/05	2K Games	25 Euro	v1.61	Exzellenter 3D-Spross der Kultserie.
NEU Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	87	11/06	THQ	20 Euro	v1.70	Intensives, schnelles Weltkriegs-Spektakel.
Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	87	05/06	2K Games	25 Euro	v1.2.0416	Prächtig, gewaltig, vollgestopft mit Abenteuern.
NEU Empire at War	Echtzeit-Strategie	80	04/06	Activision	25 Euro	v1.05	Das erste gute Star-Wars-Strategiespiel.
Fable	Action-Rollenspiel	76	11/05	Microsoft	25 Euro	v1.0	Erfrischendes Heldenepos mit Moralsystem.
NEU Fahrenheit	Adventure	81	10/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Mutiges Thriller-Experiment, brillant inszeniert.
Flatout 2	Rennspiel	87	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	Immer noch Maßstab für Action-Rennspiele.
Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	84	07/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.35	Toller Taktik-Shooter für Fortgeschrittene.
Gold Games 9	Sammlung	83	11/06	Rondomedia	15 Euro	–	Splinter Cell 3, Silent Hunter 3, acht weitere.
NEU Lego Star Wars 2	Actionspiel	83	11/06	Activision	25 Euro	v1.1.2.4	Länger und vielfältiger als der gute Vorgänger.
NEU Prey	Ego-Shooter	86	09/06	2K Games	20 Euro	v1.3	Technisch beeindruckender Knobel-Shooter.
Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	88	12/06	Konami	20 Euro	v1.0	Fußball-Referenz, auch ohne Bundesliga.
NEU Rayman Raving Rabbids	Actionspiel	76	02/07	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.0	Witzige, aber kurze Minispielsammlung.
Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	88	07/06	Microsoft	25 Euro	v2.5	Leckerbissen für Strategie-Gourmets.
NEU Rome Gold	Strategie	87	02/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.6	Brillanter Runden-Echtzeit-Mix samt Addon.
Sherlock Holmes: Die Spur d. E.	Adventure	64	01/07	Frogster	20 Euro	v3.0	Kombiniere: Miese Technik ruiniert den Krimi.
Tomb Raider Legend	Actionspiel	88	05/06	Eidos Premier Coll.	25 Euro	v1.2	Die beste Akrobaten-Archäologin aller Zeiten.

Lego Star Wars 2



Auf Tatooine bekämpfen die Helden einen wütenden Rancor.

Win Vista 32 Bit
- läuft

Diesen Monat gibt's gleich zwei günstige **Krieg der Sterne**-Spiele: Neben **Empire at War** (siehe rechts) auch den originalen Actiontitel **Lego Star Wars 2**. Der baut die Schauplätze und Charaktere der ersten drei Kinofilme mit Legosteinen nach, von der Bruchlandung der Droiden R2-D2 und C-3PO auf Tatooine bis zum Endkampf um Endor. Das Spiel-

prinzip ist simpel, meist hüpfen Sie mit Obi-Wan, Luke & Co über Plattformen und liefern sich Schießereien sowie Lichtschwert-Duelle mit stupiden KI-Gegnern. Bei Rätseln spielen dafür die Talente der Helden eine Rolle. Luke etwa repariert zerlegte Brücken per Jedi-Macht. Manchmal steuern Sie das Vehikel, unter anderem rasen Sie auf dem Speederbike über Endor. Zwischen den Einsätzen gibt's wortlose, urkomische Slapstick-Szenen. Darüber hinaus bietet **Lego Star Wars 2** einen spaßigen Koop-Modus für zwei Spieler an einem PC. **GR**

LEGO STAR WARS 2

GENRE Echtzeit-Strategie USK ab 6 Jahren
HERSTELLER Traveller's Tales / Activision
VERSION 1.1.2.4
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti / Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Empire at War

Auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen-Allianz ringen Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Empire at War** um die **Krieg der Sterne**-Galaxie, und zwar auf drei Ebenen: Auf der Übersichtskarte bauen Sie eroberte Welten mit Fabriken und Raumstationen aus. Dort rekrutieren Sie dann Truppen, mit denen Sie Boden- sowie Raumschlachten schlagen. In der Kampagne ödet das aber schnell an. Denn vor den meisten der eintönigen Einsätze dürfen Sie Ihre Streitkräfte unbehelligt aufbauen, um den Gegner danach zu überrollen. Die Stärke von **Empire at War** liegt im freien Galaxiskrieg ohne Missionskorsett. Der ist schön spannend, weil der kluge KI-Gegner jederzeit überall angreifen kann. Die Bodentruppen und die Raumschiffe sind zudem gut ausbalanciert, jede Einheit hat Stärken und Schwä-



Die imperiale Flotte zerlegt eine Raumstation der Rebellen.

chen. Bomber etwa nehmen träge Kriegsschiffe im Nu auseinander, müssen sich aber vor Korvetten hüten – die wiederum keine Chance gegen Dickpötte haben. Weil auch bekannte Helden wie Darth Vader und Han Solo mitmischen, dürfen **Star Wars**-Fans ruhig zugreifen. Zumal die Macht bereits für 25 Euro mit Ihnen ist. **GR**

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

EMPIRE AT WAR

GENRE Echtzeit-Strategie USK ab 12 Jahren
HERSTELLER Petroglyph / Activision
VERSION 1.9
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti / Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Für Oldie-PCs

Spiele, die auch auf älteren Rechnern laufen.

Rome Gold

Im Strategiehit **Rome: Total War** will ein römisches Reich gegründet werden. Dazu befehlen Sie auf einer Übersichtskarte rundenweise Truppen und erobern Provinzen. Die sehr spektakulären, taktisch fordernden Massenschlachten tragen Sie in Echtzeit aus, dürfen aber jederzeit pausieren. Das Gold-Paket enthält zudem das hervorragende Addon **Barbarian Invasion**. Darin verteidigen Sie das Römische Reich gegen Barbaren oder drehen den Speiß um. Ein Pflichtkauf für preisbewusste Strategen.



Neben neuen Völkern bringt das Addon **Nachtgefechte**.

GENRE Strategiespiel USK ab 12 Jahren
PUBLISHER AK Tronic Pyramide
CA. PREIS 10 Euro
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9000

87
SPIELSPASS

Fahrenheit

Lucas Kane begeht einen Mord. Wieso? Das ist dem von Visionen geplagten Informatiker selbst ein Rätsel. Das brillante Adventure **Fahrenheit** erzählt eine packende Mystery-Geschichte, die jedoch am Schluss etwas verflacht. Neben Kane steuern Sie andere glaubwürdige Charaktere wie die Ermittlerin Carla Valenti. Spielerisch ist **Fahrenheit** zwar nicht mehr als eine Anhäufung simpler Minispiele wie etwa Reaktions-tests, Adventure-Freunde dürfen das erzählerische Meisterwerk dennoch nicht verpassen. **AP**



Hier helfen Sie Lucas per **Tastendruck** aus der Klemme.

GENRE Adventure USK ab 16 Jahren
PUBLISHER AK Tronic Pyramide
CA. PREIS 10 Euro
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9000

81
SPIELSPASS

Rayman Raving Rabbids



Hauen Sie die **Brüllhasen** in der richtigen Reihenfolge.

Wettbewerb hartes Training ansteht, trennen Sie von **Rayman Raving Rabbids** bloß schlappe 15 Euro. So viel kostet das gewitzte Knallpaket als Teil der Billigreihe »Ubisoft Exclusives«. Der arm- und beinlose Titelheld führt Sie darin durch Reaktionstests und Actioneinlagen, bei denen Sie etwa mit Saugglocken auf herrlich abgedrehte Brüllhasen schießen. Alleine wird das schnell öde, im Hotseat-Modus für bis zu vier Highscore-Jäger eignet sich's aber perfekt als Partyspaß. **GR**



RAYMAN RAVING RABBIDS

GENRE Actionspiel USK ab 6 Jahren
HERSTELLER Ubisoft Montpellier / Ubisoft
VERSION 1.0
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Geforce 4 Ti / Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG Gut

76
SPIELSPASS

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eigentlich ist **Rayman Raving Rabbids** nur eine simpel-kurze Minispiel-Sammlung. Aber eigentlich ist auch die Echtwelt-Olympiade nur eine Abfolge läppischer Kurzturniere. Viel, viel wichtiger: Beides weckt sportlichen Ehrgeiz – und macht daher Spaß! Während aber vor der Teilnahme am olympischen



Alliierte **Raketen- und Flammenwerfer-Panzer** stürmen eine Hügelstellung.

Billigtrip an die Weltkriegs-Front.

Company of Heroes

Es ist ein simpler Dreisatz: Relic hat den futuristischen Echtzeit-Hit **Dawn of War** entwickelt. Der Zweite Weltkrieg ist ein beliebtes (aber überstrapaziertes) Szenario. Was also läge näher, als **Dawn of War** in den Zweiten Weltkrieg zu versetzen? Für Relic nichts, das Ergebnis heißt **Company of Heroes** – und kostet je nach Händler nur noch 25 oder (in der limitierten **Special Edition** mit Steelbook-Schachtel) 30 Euro. Ein fairer Preis, denn das flotte Strategiespiel zählt zu den besten des letzten Jahres. In der Kampagne führen Sie die Soldaten und Fahrzeuge der amerikanischen Abel-Kompanie vom D-Day bis zur Kesselschlacht bei Falaise. Die Gefechte sind spektakulär inszeniert – dank detaillierter Truppen, knalliger Physikeffekte und wuchtiger 7.1-Sounds. Das Spielprinzip erinnert an **Dawn of War**: Sie

bauen kleine Feldlager, in denen Sie Nachschub rekrutieren. Um Rohstoffe zu sammeln, erobern Sie Kontrollpunkte. Die kluge KI fällt Ihnen dabei oft in den Rücken, die Gefechte wogen ständig hin und her. Die Story des Feldzugs ist jedoch lahm, zudem gibt's einige tumbe »Eroberer alle Punkte«-Missionen. Dafür stimmt der taktische Anspruch. Infanterie etwa müssen Sie geschickt von Deckung zu Deckung manövrieren; Panzer sind hinten schlechter geschützt als vorne und damit ein ideales Ziel für Hinterhalte. Ohne Grips kommen Sie also nicht weit, auch nicht in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle via LAN oder Internet. **GR**

COMPANY OF HEROES

GENRE Echtzeit-Strategie USK ab 16 Jahren
HERSTELLER Relic / THQ
VERSION 1.41
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einstieger bis Profis
MINIMUM 2,2 GHz, 1,0 MB RAM, GF 6600 GT / Radeon 9600 Pro
PREIS/LEISTUNG Sehr gut

87
SPIELSPASS

Stahlgewitter

Michael Graf: Lassen Sie sich nicht vom Szenario täuschen, **Company of Heroes** ist keine Weltkriegs-Dutzendware. Es knallt, es tobt, es bebt – und strotzt trotzdem vor Taktiktiefe. Bei der Handlung und beim Missionsdesign schwächelt das Relic-Werk zwar, **Command & Conquer 3** inszeniert die Solokampagne zum Beispiel viel packender. Dafür motiviert **Company of Heroes** schon alleine durch sein schieres Tempo und den Knallfaktor der Schlachten. Dazu kommen die guten Mehrspielermodi. Wer rasante Strategie mag – und einen flotten Rechner hat –, muss dem Sparpreis-Spektakel eine Chance geben.



micha@gamstar.de

Überblick: Aktuelle Mods

Ein Shooter, in dem nicht geschossen wird? Hier wird nicht mal gesprochen!

Far Cry Tuesday and Ark

DVD-XL
- Insurgency

DVD
- Inquisition:
Daemonhunt
- Tuesday and Ark

ab 16/18-DVD
- Mod-Special

Dog redet nicht. Dog hat noch nicht einmal ein Gesicht. Trotzdem mag ihn jeder, den Roboterhund von Alyx aus **Half-Life 2**. Er ist das beste Beispiel dafür, dass Spieler eine emotionale Bindung zu einer Computerfigur herstellen können, selbst wenn die nicht einmal menschlich aussieht. Ein ähnliches Gefühl zu erzeugen war auch der Plan von Tom Mountfort, als er die **Far Cry**-Mod **Tuesday and Ark** programmierte. Die Kinder Tuesday und Ark leben auf einer Insel mit vielerlei merkwürdigen Bauwerken. Sie steuern eines der beiden Kinder in der Außenperspektive, durchstreifen die Landschaft und lösen kleine

Schalterrätsel, immer gefolgt von Ihrem KI-kontrollierten Gefährten. Näheres zum Hintergrund des Spiels und wer von den beiden nun Tuesday und wer Ark heißt, erfahren sie nicht – hier sagt einem ja keiner was!

Künstlerischer Ausdruck: 1-

Mountforts Plan, Ihnen die beiden Hauptdarsteller emotional näher zu bringen, misslingt. Dazu bleibt die Geschichte hinter **Tuesday and Ark** zu rätselhaft, die Körpersprache der beiden zu rudimentär, der Spielinhalt zu simpel. Was die Mod spielsenswert macht, ist ihr künstlerischer Aspekt:



Tuesday und Ark. Wer von beiden wer ist, können wir allerdings nicht sagen.

Tuesday and Ark sieht aus wie ein begehbares impressionistisches Gemälde. Hüft-hohe Gräser wiegen sich im Wind, am Himmel türmen sich atemberaubende Wolkenberge, und über all dem liegt ein leichter Verwisch-

fekt. Da behaupte noch mal einer, Spiele seien keine Kunst. **FAB**

TUESDAY AND ARK

TYP	Kunst-Mod für Far Cry	GRÖSSE	103 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	4033
URL	keine offizielle Homepage		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Im Krieg kann man gar nicht genug Truppen auf seiner Seite haben.

DoW: Dark Crusade Inquisition

Vor Jahrhunderten gefürchtet, in der fernen Zukunft des Warhammer-Universums verehrt: die Heilige Inquisition. Allerdings jagen die Geistlichen aus **Inqui-**

sition: **Daemonhunt** für **Dawn of War: Dark Crusade** im Gegensatz zur historischen Inquisition das echte Böse, und zwar vornehmlich die Mächte des Chaos. Die

stärksten Kämpfer der Inquisition und damit auch die coolsten Einheiten der Mod sind die Grey Knights: elitäre Space Marines in imposanten, grauen Stahlrüstungen, die für den Kampf gegen die Chaostruppen besonders mächtige Psi-Kräfte entwickelt haben. Daneben bietet **Inquisition: Daemonhunt** aber noch jede Menge andere neue Einheiten wie etwa die Inquisitions-Schocktruppen oder modifizierte Fahrzeuge.



Die **Grey Knights** sind besonders starke Space Marines und daher in der Mod auch besonders detailliert modelliert.

Altmetallverwertung

Mod-erfahrene **Dawn of War**-Veteranen könnten manche der Spielfiguren bereits kennen. Denn **Inquisition: Daemonhunt** hat einige Einheiten des mittlerweile praktisch stillgelegten Hobby-Projekts **Daemonhunters** übernommen, darunter auch die Grey Knights. Die wurden allerdings vom neuen Team optisch generalüberholt und sehen jetzt noch besser aus. Obwohl die Inquisition eigentlich als Todfeind des Chaos gilt, ist die neue Armee von **Inquisiti-**

on: **Daemonhunt** gegen alle anderen Rassen aus **Dark Crusade** balanciert. Für Einzelspieler gibt's noch ein besonderes Schmanke: Das Entwickler-Team hat die **Skirmish Artificial Intelligence Mod 2.3** in **Inquisition: Daemonhunt** integriert, eine verbesserte Künstliche Intelligenz. Die geht fordernder zur Sache als die des Basisspiels. **FAB**

INQUISITION: DAEMONHUNT

TYP	Rassen-Mod für DoW: Dark Crusade	GRÖSSE	196 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	4034
URL	Keine offizielle Seite		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



In **Inquisition: Daemonhunt** steckt eine verbesserte **Künstliche Intelligenz**.

Würde man Battlefield 2 realistischer machen und auf die Source-Engine portieren, sähe es wohl so aus.

Half-Life 2 Insurgency

Da, am Ende der Gasse! Ein Kopf lugt hinter einem der ausgebrannten Autowracks hervor. Wir legen an, zielen sorgsam über Kimme und Korn unseres Sturmgewehrs, doch noch feuern wir nicht. Der Mann könnte einer von unseren GIs sein. Trägt er einen amerikanischen Gefechts-helm oder ein arabisches Kopftuch? In den Straßen von Bagdad ist unser Team auseinandergebrochen, wir wissen gerade mal, wo unser Truppführer ist: sicher nicht da hinter dem Wrack! Plötzlich sprintet einer unserer Kollegen wenige Meter vor uns über die Gasse – vor Schreck hätten wir fast geschossen! Jetzt bewegt sich der Kerl am Ende der Gasse. Er schreit »Allahu akbar!« und schleudert eine Granate – ein Araber! Wir zielen, schießen: Der Kopf taucht ab. Ist der Mann in Deckung gegangen? Oder zu Boden? Wir trauen uns nicht, nachzuschauen. Zu gefährlich.

Schiebung!

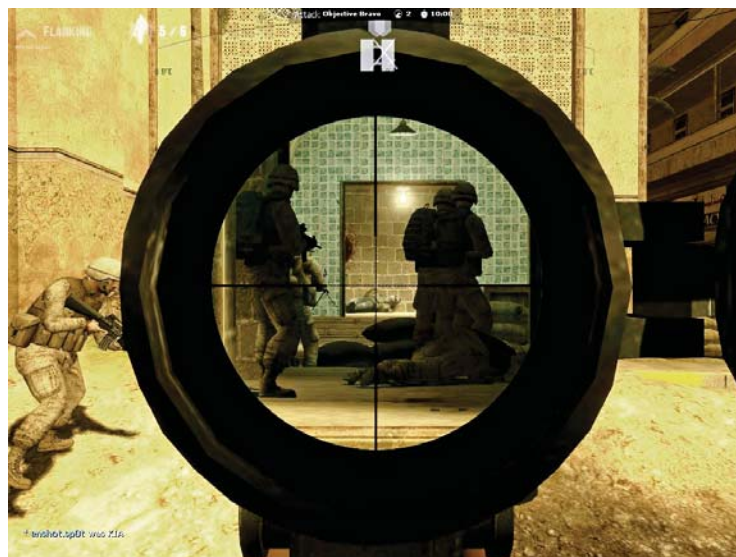
Diese Spielszene stammt nicht etwa aus **Project Reality** für **Battlefield 2**, sondern aus **Insurgency** für **Half-Life 2**. Das Konzept hinter beiden Mods ist jedoch das gleiche – höchstmöglicher Realis-

mus für höchstmögliche Spannung. Standard für solche Mods: Die Waffen haben keine Fadenkreuze. Um zu treffen, müssen Sie über Kimme und Korn zielen.

Drei Spielmodi gibt's bislang in **Insurgency**: »Battle«, »Firefight« und »Push«. In allen geht es darum, Kontrollpunkte einzunehmen. Dazu muss, wie in der **Battlefield**-Reihe, eine bestimmte Zahl Spieler eines Teams einige Zeit im Einflussbereich des Kontrollpunkts stehen. Die Spielmodi unterscheiden sich nur darin, ob Sie die Gebiete nach und nach einnehmen (Battle und Push) oder sich in beliebiger Reihenfolge darum balgen (Firefight). Apropos balgen: In **Insurgency** treten US-Truppen im Irak gegen Aufständische an. Die Amerikaner übernehmen dabei die Angreiferrolle. Spielen Sie etwa Push in Ramadi, muss das US-Team mehrere Kontrollpunkte einnehmen, die Irakis müssen das verhindern.

Mach die Welle!

Jedes Team besteht aus Squads. Jeweils acht Spieler bilden ein solches Squad und suchen sich über die Nummerntasten ihre Rolle in der Gruppe aus. Nummer 8 wird zum Beispiel der Scharfschütze,



Die Zielfernrohre im Spiel nehmen nicht das ganze Blickfeld ein und erleichtern so die Übersicht.

Nummer 5 der Grenadier, Nummer 1 der Anführer. Der Anführer gibt über ein Befehlsmenü Kommandos an seine Untergebenen, bestimmt Angriffsziele oder setzt in der Spielgrafik Wegpunkte. So schafft es **Insurgency** nicht nur, dass sich die Squads auf je ein Ziel konzentrieren, es limitiert auch die Kämpferklassen: Pro acht Spielerplätze gibt es zum Beispiel immer nur einen Panzerfaustschützen. Geht ein Schütze zu Boden, muss er erst mal zuschauen. In regelmäßigen Abständen dürfen dann alle ausgeschalteten Spieler zurück ins Gefecht. **Insurgency** nennt das »Nachschubwellen«. Im Push-Modus kommen die Nachschubwellen der Amerikaner öfter, ein getöteter GI taucht also schneller wieder auf als ein getöteter Aufständischer. Dafür stehen die Irakis im Gegensatz zu den Marines unbegrenzt oft wieder auf. Haben die Angreifer alle Nachschubwellen (Anzahl ist konfigurierbar) verbraucht, gewinnen die Verteidiger. Das US-Team muss also entschlossen zuschlagen, die Aufständischen können auf Zeit spielen und »campen«.

Schieß doch!

Die leicht verschobene Spielbalance ist auch bei den Waffen spürbar. Die hochtechnisierten Amerikaner sind zum Teil mit Lichtpunktvisieren ausgerüstet, die ein größeres Blickfeld bieten als die AKs ihrer Gegner – unausgeglichene, aber realistische. Egal, welche Knarre Sie nutzen:

Die Waffensounds sind hervorragend und hören sich echter an als in den meisten Vollpreisspielen. Je nach Distanz zum Schützen verändert sich das Schussgeräusch, was für tolle Schlachtfeldatmosphäre sorgt, wenn Sie hinter ihrer Deckung kauern und ringsum die Kugeln einschlagen. Die sechs Karten von **Insurgency** sehen sehr gut aus und sind mit beweglichen Gegenständen gespickt, die bei den Feuergefech-



Die Schlachtfelder sind sehr schön modelliert.

ten umherpurzeln – manchmal bleiben Sie allerdings an diesen Objekten hängen. Dank des schicken Leveldesigns und der Effekte, die die Source-Engine bietet, sieht **Insurgency** stellenweise besser aus als **Battlefield 2**, auch wenn die Animationen noch nicht ganz rund laufen. Aber das kann ja noch werden. **FAB**



Blutspritzer sind die einzigen Trefferhinweise, die Ihnen das Spiel liefert.

INSURGENCY

TYP

VERSION

URL

DESIGN

UMFANG

SPASS

Taktikshooter-Mod für Half Life 2

Beta 1.1

www.insmod.net

GRÖSSE 742 MB

Quicklink: 4037

Leserbriefe



Die neue GameStar

Übersichtlich, informativ, stylisch

✚ Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit fast fünf Jahren, doch mit dem neuen Design habt ihr euch selbst übertroffen. Noch nie war GameStar so übersichtlich, informativ und stylisch. Ein großes Lob! *Thomas Schirmer*

Trocken wie ein Wirtschaftsblatt

✚ Beim Lesen der letzten GameStar schaute mir meine Freundin über die Schulter und sagte: »Das sieht ja aus wie ein Wirtschafts-magazin!« Ich muss ihr recht geben. Das Inhaltsverzeichnis ist durchaus übersichtlicher geworden. Aber die Artikel wirken jetzt so kühl, trocken und unpersönlich. Das Schlimme ist: Ihr scheint das beabsichtigt zu haben. Und das ist meiner Meinung nach wirklich ein Schritt in die falsche Richtung. Für wen wollt ihr denn seriöser werden? Die Spieler?

Hat vielleicht irgendein Leser gemault, er käme sich vor wie im Kindergarten? *Cedric Borsche*

✚ Die GameStar war schon immer ein eher »weißes Heft«, mit weniger Artwork-Spielereien und farbigen Unterlegungen als andere Magazine. Im Laufe der Jahre sind wir dann immer bunter geworden. Der Relaunch soll uns unserem ursprünglichen Stil wieder näher bringen. *Gunnar Lott*

Frischer Wind im Spielemagazin

✚ Als ich heute die druckfrische Ausgabe eures Magazins in die Hände bekam, war ich sehr erstaunt. Euer Layout ist sehr beeindruckend und gefällt mir sehr gut. Es ist übersichtlich und bringt frischen Wind in die Abteilung Spielemagazine, prima. Ich habe die GameStar seit der ersten Ausgabe gekauft und kann sagen, dass dies jetzt das beste Layout ist, das ihr jemals hattet. *Sven Stock*

Menschen fürchten Veränderungen!

✚ Ich war mit dem alten Layout total zufrieden! Es war sehr angenehm zu lesen, aber jetzt wird man von verwirrenden Absätzen hin und hergerissen und weiß gar nicht, wo man bleiben soll. Das Geld für diese Überarbeitung hätten ihr euch wirklich sparen können! Bitte hört doch endlich auf, ständig das Heft umzuschmeißen. Menschen fürchten sich vor Veränderung! *Tim-Oliver Richter*

Wieso keine Farbe mehr?

✚ Dass ihr jetzt auf das farbliche Unterlegen von ausgewählten Previews oder Tests verzichten wollt, finde ich schade. Diese farbliche Gestaltung hat immer viel zur Atmosphäre des jeweiligen Spiels beigetragen, man war direkt im Spiel. Jetzt gleicht ein Test optisch dem anderen. *Simon Barth*

✚ Unser aufgeräumtes Layout bedeutet nicht, dass wir komplett auf Gestaltungsmöglichkeiten verzichten. Wenn es sinnvoll ist, arbeiten wir auch weiter mit Farbe und Illustrationen, zum Beispiel in den Titelgeschichten. *Gunnar Lott*

Bringt den DVD-Einleger zurück!

✚ Ihr zeichnet euch gegenüber den anderen Zeitschriften durch journalistisch fundierte Artikel, interessante Themen und eine hervorragende DVD-Gestaltung aus. Dementsprechend habe ich mir auch eine Sammlung der erschienen Heft-DVDs angelegt und war wirklich froh, als ihr als Einleger das DVD-Cover gewählt habt: Elegant auf Dauer... und die paar Cents für die Leerhüllen habe ich immer noch. UND NUN HABT IHR'S WIEDER UMGESTELLT... das finde ich persönlich schade bis sch...limmer. Meine Bitte: Bringt das Cover schnellstmöglich wieder zurück! *Tilo Schönwald*

Eine neue Minderheit

✚ Ich wusste es! Nicht nur, dass ich mich in meinem hohen Alter

von 40 noch für Spiele interessiere und somit schon zu einer Randgruppe der Gesellschaft gehöre – nein, jetzt gehöre ich auch zu einer neuen Minderheit auf diesem Planeten. Nämlich die der DVD-Inlay-Nutzer. Bitte packt dem Heft wieder das DVD-Inlay bei. Für mich war (ist) es ein Kaufgrund. Mit den schmalen DVD-Hüllen bekommt man Ordnung in seine Sammlung. *Andreas Rauth*

✚ Die bisherige DVD-Verpackung wurde von vielen Lesern als unschön und störend empfunden und laut unserer Befragungen von weniger als zehn Prozent der Käufer genutzt. Mit der Umstellung wollten wir eine attraktivere Lösung und zudem Platz für ein zusätzliches CD-Inlay zur XL-DVD schaffen. Überdies hatten wir den Wunsch, Ressourcen effizienter zu nutzen, um zukünftige Erhöhungen des Heftpreises zu vermeiden. Durch die Verteuerung der Energie sind zuletzt die Preise für Druck, Papier, Transport und DVD-Produktion deutlich gestiegen. Wir werden in der nächsten Zeit in Sachen DVD-Cover noch einmal alle Optionen prüfen und neue Leserbefragungen durchführen. Als vorläufige Lösung legen wir das DVD-Inlay als PDF zum Ausdrucken auf die DVD, auch das Vollversions-Cover des letzten Monats packen wir dazu. *Gunnar Lott*

Die Schrift ist ein Graus

✚ Soweit gefällt mir das neue Layout ja. Nur die neue serifenlose Schrift ist ein Graus. Nicht umsonst liest man in der Wikipedia: »Es wird allgemein angenommen, dass Serifen die Lesbarkeit eines Textes verbessern, daher werden längere Texte üblicherweise in einer Serifenschrift gedruckt.« Auch der Sperr-satz ist nicht schön. Verbessert für mich nicht wirklich die Lesbarkeit. Also, habt Erbarmen und denkt an eure schwachen Leser. *Antonio Rivas*

✚ Die Schriftgröße und die Randspalte haben sich nicht verändert. Die neue Schrift ist zwar serifen-

los, aber gerade bei Zeitschriften mit ihren schmalen Spalten nicht weniger gut lesbar als eine Serienschrift. *Gunnar Lott*

Mehr Spiele in die Charts

Die Charts an der Anfangsseite jeder Testrubrik sind mir zu mager. Es ist sehr gut, dass die Titel jetzt nach Untergenres aufgeteilt werden, aber es sind einfach zu wenige. Mein Vorschlag wäre, dass man statt 25 insgesamt 35 oder 40 reinquetscht. Man muss nicht unbedingt wegen des schönen Layouts die Menge an nützlichen Informationen kürzen. Und wo sind Fallout 2, System Shock 2, Deus Ex 2 und andere Klassiker? *Valter Josic*

Die Anlaufseiten enthalten schon immer 25 Spiele, da ist keine Kürzung erfolgt, nur eine Neuaufteilung. Sinn der Tabelle ist es, einen Referenzrahmen für das Genre zu geben – mit aktuellen, noch erhältlichen Spielen. Eine Genre-Historie ist nicht beabsichtigt. *Christian Schmidt*

Farbloses Meisterwerk

Farbe und Druckerschwärze müssen wohl auch teurer geworden sein, denn was sonst würde dieses farblose »Meisterwerk« erklären? *Klaus Hahn*

Die Menge an Druckerfarbe macht keinen Unterschied für die Kosten einer Zeitschrift. Allerdings ist bei der Ausgabe 8/2007 beim Druck einiges schief gegangen – durch einen Fehler der Druckerei wurden die meisten Farben weit dunkler als beabsichtigt. Das hat sich besonders auf die Fotos und Screenshots, aber auch die Rubrikenfarben ausgewirkt. Das ärgert uns (mindestens) genauso sehr wie die Leser. *Gunnar Lott*

Das Schwarze Auge Drakensang

Gibt es Romanzen?

Mit großer Spannung warte ich schon jetzt auf Drakensang und war deshalb vom Preview-Artikel in der letzten Ausgabe recht angetan. Aber wisst ihr, ob die Entwickler beabsichtigen, zwischen dem Hauptcharakter und seinen Teamgefährten kleine Romanzen (wie zum Beispiel in Knights of the Old Republic oder Baldur's Gate) zu ermöglichen?



Drakensang: »Beabsichtigen die Entwickler, zwischen dem Hauptcharakter und seinen Teamgefährten kleine Romanzen zu ermöglichen?«

Meiner Meinung nach wird erst dadurch ein Rollenspiel richtig glaubhaft und gewinnt zudem an Spieltiefe. *Klaus Fleischmann*

Ob es Romanzen geben wird, wissen wir noch nicht. Aber die Teammitglieder sollen ausgeprägte, echte Persönlichkeiten sein. »Wir wollen Charaktere, die so lebendig sind wie Minsk aus Baldur's Gate«, hat der Projektleiter Bernd Beyreuther als Parole ausgegeben. *Michael Graf*

Test Drive Unlimited

Bislang nichts passiert

Vor einigen Monaten erschien das Rennspiel Test Drive Unlimited. Die Insel-Raserei könnte richtig Spaß machen – aber leider hat das Spiel einige Bugs, die den Spielspaß gewaltig drücken. Von kaputten Speicherständen über fehlenden Schutz vor Cheatern bis hin zu Sound-Aussetzern ist viel vertreten. Die Entwickler wollten die Bugs bereits im Mai gefixt haben, und ein Anti-Cheat-

programm war auch angekündigt. Passiert ist bislang aber nichts. Ich werde das Gefühl nicht los, dass wir Spieler nur hingehalten werden sollen. Ich hoffe, GameStar kann der Sache nachgehen, warum es derart lange dauert, bis ein Patch für ein PC-Spiel erscheint. Erwartet die Firma ernsthaft, dass man so Fans gewinnen kann und bereits enttäuschte und frustrierte Spieler zum Kauf des Nachfolgers animiert?

Markus Vonderstraß

Wir haben beim Publisher Atari angerufen und nach einer Stellungnahme gefragt. Ein Sprecher der Firma räumte ein, dass es zu Beginn zu Problemen bei der Programmierung gekommen sei und sich die Veröffentlichung des Patches deshalb immer wieder verschoben habe. Mittlerweile sei das Update fertig gestellt und müsse nun noch von Microsoft abgesegnet werden, da es auch die Xbox-360-Variante des Spiels verbessern solle. Atari rechne daher mit einer sehr baldigen Veröffentlichung des Patches. *Daniel Matschijewsky*



Test Drive Unlimited: »Wieso dauert es derart lange, bis ein Patch erscheint?«

Fehler!

Schimmel ist abstoßend und unerwünscht! Außer im Käse. Dann heißt er Edelschimmel. Genauso sind Fehler verachtenswert! Es sein denn, sie stehen in GameStar. Dann heißen sie Edelfehler. Wie kostbare Trüffel werden sie von unseren Lesern erschnüffelt und sorgsam an brief@gamestar.de gemeldet, während wir bereits die Saat für den nächsten Monat vergraben.

Magazin: GameStar Interaktiv

Inga Raulfs schrieb uns, wir hätten sie mit ihrem Bruder verwechselt! Stimmt. Und wir sehen das Ausmaß dieses Unglücks ein. Zudem stand ihr Name auch noch unter dem falschen Heldenkopf in der Interaktiv-Rubrik. Schuld am doppelten Debakel ist Andrej Plancak, der auf Praktikanten-Knien um Gnade bittet. Als ob wir nicht tagein, tagaus genug wimmernde Redakteure zu ertragen hätten! Und als ob noch irgendein Leidensrutz unser Herz zu erweichen vermöchte! In Strafangelegenheiten gilt bei GameStar Bibelrecht: Name um Name, Kopf um Kopf! So läuft Andrej nun mit Schopf und Titel des unschuldigen, aber nun mal gerade verfügbaren Online-Praktikanten Volker »Stocki« Stuckmann herum, während dieser mit dem rapide gealterten Haupt Andrejs vorliebnehmen muss – wo bleibt da eigentlich die Gerechtigkeit!?

Test: Arena Wars Reloaded

Überrascht las Andreas Rumpf im Wertungskasten zu Arena Wars Reloaded, die Server-Suche dauere »100 Stunden«, während der Multiplayer-Spaß »intern« sei. »Hallelujah! Stellt das den ruhigen Gegenpol zum ansonsten so hektischen Spielgeschehen dar?«, jauchzte Andreas, um dann grüblerisch zu werden: »Oder hat sich da etwa ein Fehler eingeschlichen?« Okay, unsere Layouterin Daphne Cisneros hat die Einträge vertauscht. Und weil wir gerade am Körperücken sind, wird auch ihr der Huthalter abgeschraubt und mit dem des Artikelauteurs Michael Graf ersetzt, der den Fauxpas hätte bemerken müssen. Während das für Daphne das Ende aller sozialen Beziehungen bedeutet, muss sich Michael nun Verehrerschwärmen erwehren, insbesondere aus den Reihen örtlicher Praktikanten.

Hall of Fame: UFO Enemy Unknown

Wann denn UFO Enemy Unknown nun erschienen sei, fragt sich Christoph Kleniewski: In der Hall of Fame datiert Gunnar Lott es mal auf 1993, mal auf 1994. Richtig ist 1993. Nun hat man ein Problem, wenn man mit dem Kopfhackbeil zum Chefredakteur schleicht, der die Wände seiner prachtvollen Büroeingangshalle mit überlebensgroßen Gemälden dekoriert hat, die in so grausamen wie plastischen Details zeigen, was mit den letzten Menschen passiert ist, die mit einem Kopfhackbeil durch ebenjene Halle geschlichen sind. Um sein Gesicht zu wahren, schneidet man einer der zahllosen Reingoldstatuen den Schädel herunter, die den Chef in verschiedenen Stadien des Spotts zeigen, und geht dann zu den Praktikanten, um die eigenen Gewissensbisse herzhafte wegzulachen.



Overlord: »Ist es ein ungeschriebenes Gesetz, dass man nie gegen die Guten kämpft?«

Böse sein

Immer nur Retter der Menschheit

❖ Warum kann man in keinem Spiel wirklich böse sein? Beispiel Overlord: Toll, man ist der böse Herrscher. Aber was macht das? Ich kämpfe trotzdem gegen korrupte und böse Helden, nicht gegen das Gute. Während des ganzen Spiels komm ich mir eher vor wie der Retter der Menschheit als wie ein böser Overlord. In Knights of the Old Republic kann man zwar böse sein, doch man kämpft in Wirklichkeit auch nur gegen andere Böse. Ein wirklicher Feldzug gegen die Jedis ist nicht möglich. Weiter geht's mit Fable: Auch hier ist der Endgegner ein Böser. Dann Dungeon Keeper: Immerhin darf man ein paar Helden besiegen, doch selbst hier muss man in einer Menge Levels einen anderen, bösen Keeper erledigen. Ist es ein ungeschriebenes Gesetz der Spielebranche, dass man nie gegen die Guten kämpfen kann? *Mathias Dietrich*

Netzteile testen?

Läden haben keine Ahnung

❖ Könntet ihr euren Einkaufsführer um Hochleistungs-Netzteile erweitern? Durch eigene leidvolle Erfahrungen geprägt bin ich mir sicher, dass andere Leser darüber ebenfalls sehr dankbar wären. Meistens haben die Hardwareläden leider keine Ahnung und verkaufen nur nach Watt-Zahl. Damit wird aber, so meine Erfahrung, massiv Schindluder getrieben. *Lars Berberich*

❖ In unserem Hardware-Teil konzentrieren wir uns auf die für Spie-

ler wichtigsten Produkte. Netzteiltests wurden bisher nicht nachgefragt, wir denken aber nun darüber nach. Sie haben übrigens recht: Die angegebene Wattzahl ist oft irreführend. Wichtiger ist die sogenannte »Combined Power«. Dieser Wert gibt wesentlich ehrlicher an, welche Maximalleistung das Netzteil dauerhaft und zuverlässig liefern kann. Richtwert: Diese Angabe sollte bei mindestens 200 Watt liegen. *Michael Trier*

Kopie und Konsequenzen

Kopien für Kollegen

❖ Leider ist der Artikel »Kopie und Konsequenzen« nicht ganz korrekt. Die Privatkopie und Weitergabe ist zulässig an Personen, die mit dem Ersteller der Kopie durch ein »persönliches Band verbunden« sind, also auch gerade Arbeitskollegen und Schulkameraden und nicht nur Freunde und Familie. Desweiteren darf zur Erstellung einer Sicherheitskopie von Software der Kopierschutz umgangen werden. Das erlaubt § 69a Abs. 5 ausdrücklich, da die Vorschriften bezüglich technischer Schutzmaßnahmen keine Anwendung finden. Problematisch wird die Sicherheitskopie bei Computerspielen: §§ 69a ff erlauben die Sicherheitskopie von Computerprogrammen, und Computerspiele sind Computerprogramme, die mit Elementen der Musik und Grafik verbunden sind (die wiederum urheberrechtlich geschützt sind und nicht kopiert werden dürfen). Hier muss sich zeigen, wie die Rechtsprechung entscheiden wird. Wobei gute Chancen bestehen, dass auch die

Sicherungskopie von Computerspielen erlaubt wird, da bei Computerspielen der Schwerpunkt auf dem Computerprogramm liegt. *Patrick Ullmann*

Lob für Codemasters

Innerhalb von 24h geholfen

❖ Gestern habe ich mir Overlord gekauft, doch leider ließ sich das Spiel nicht zum Starten bewegen. Nachdem sowohl die »Standardprozedur« (Treiber-Updates, Abschalten von Hintergrundprogrammen usw.) als auch die Suche in diversen Foren zu keinem Ergebnis führte, wandte ich mich per E-Mail an den Support des Publishers Codemasters. Und siehe da: Innerhalb von 24 Stunden wurde mir geholfen. Zunächst wurde das Problem in zwei E-Mails eingekreist. Schließlich erhielt ich eine Datei, mit deren Hilfe ich das Spiel starten konnte. Warum ich das schreibe? Weil ich finde, dass man einen Publisher, der den Kunden so schnell und kompetent hilft, durchaus mal lobend erwähnen kann. *Marcus Obando Amendt*

nur mit Gothic 3, sondern auch mit künftigen Titeln. Dabei ist es für mich irrelevant, ob der Publisher ein neues Studio findet (der Publisher bleibt ja leider der gleiche) oder die Entwickler einen neuen Publisher (die Entwickler bleiben ja leider die gleichen). Auf gut Deutsch: Ist der Ruf erst ruiniert... kauft's sich bei anderen ungeniert! Ich freue mich darauf, in Zukunft Jowood- und Piranha-Bytes-frei leben zu dürfen. Keinen Cent mehr aus meiner Tasche, meine Herren! Versuchen Sie es doch einmal mit einer anderen als der Spiele-Branche, dort kennt man Sie noch nicht! *Marco Schmitz*



»Ist der Ruf erst ruiniert... kauft's sich bei anderen ungeniert!«

Szenen einer Ehe

Keinen Cent mehr von mir!

❖ Mir ist es schnurzelal, ob sich Piranha Bytes und Jowood gegenseitig die Köpfe einschlagen, es wird immer den Richtigen treffen. Da die Herren anscheinend nichts Besseres zu tun haben, als sich zu bekriegen, können sie mir gelinde gesagt den Buckel herunterrutschen. Und zwar nicht

Falscher Buchstabe

❖ Ich weiß, Praktikanten sind billige Arbeitskräfte, stellen zu viele Fragen, kochen miserablen Kaffee und stehen oft einfach nur im Weg rum. Trotz allem muss ich doch um etwas Respekt bitten. Euer neuer Kaffeekocher und Online-Mitarbeiter Volker heißt mit Nachnamen Stuckmann, mit »u« wie »unnützlich« und nicht »o« wie »ordinär«, wie es in der letzten Ausgabe abgedruckt ist. Kleine ▶▶

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Straße 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: cd@gamestar.de

- ▶ Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: gamestar@zenit-presse.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Geschichte dazu: Ich habe mit Volker zusammen Abi gemacht,

und da ich jetzt seit zwei Jahren in München wohne und studiere, liefer mir mal mit fragendem Blick am Hauptbahnhof entgegen und suchte verzweifelt seine U-Bahn zu seinem Hotel, kurz vor seinem Vorstellungsgespräch bei euch. Nett wie wir Niederreiner sind, hab ich ihm mal geholfen. Bestellt »Stucki« einen schönen Gruß, und euch weiterhin viel Erfolg!

Gilles Evers



Praktikant Volker Stuckmann

Die Schulaufgabe

82-mal speien

Ich habe die Aufgaben aus der letzten Fehler-Rubrik gelöst. Aufgabe 1: Der Herr Klein müsste 16.666.667 Gainward 8600GT GS erstehen, um die Firma Gainward durch die gesparte Differenz übernehmen zu können. Da die Firma durch einen solch sprunghaften Verkaufsanstieg aber nun einen viel höheren Marktwert hätte, ist dieses Unternehmen von Herrn Klein absolut sinnlos (so wie das Bearbeiten dieser und der nächsten Aufgaben).

Aufgabe 2: Theoretisch müssten dem Herrn Weins 1.000 RAM-Bausteine an den Kopf geworfen werden, damit er mit 512 GByte

erschlagen würde. Wenn man ihm also alle zehn Sekunden einen RAM-Baustein an den Kopf werfen würde, müsste man rund 8,4 Stunden seines Lebens dafür verschwenden. Was die Information, wie lange Herr Weins am Tag schläft, nun aber eigentlich unbrauchbar macht.

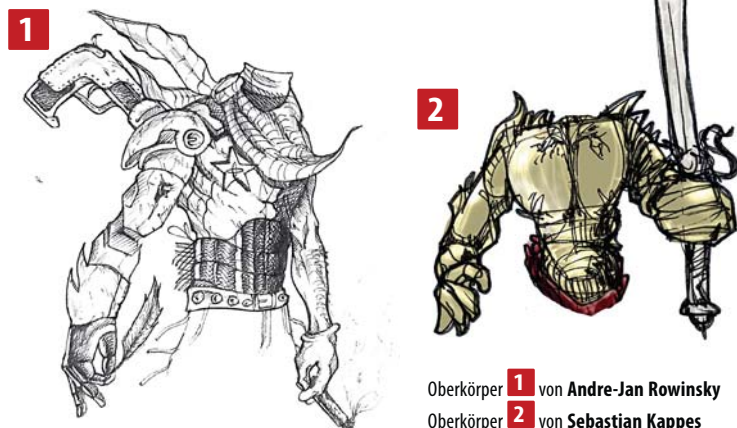
Aufgabe 3: Wenn wir mal davon ausgehen, dass der Herr Graf Nudeln vor dem Abflug gegessen hat (da diese ja für ihn unwiderstehlich duften), hat Herr Graf ein Gewicht von 66,5 kg statt der 65 kg. Wenn man nun annimmt, dass ein Mensch rund 500 bis 800 Gramm ausspeien kann und der Herr Graf sich pro Flug etwa einmal übergibt, muss Herr Graf auf insgesamt 82 bis 131 Parabelflü-

ge geschickt werden. Da einer rund 7.000 Euro kostet, wird man den Herrn Graf wohl eher in eine Achterbahn schicken und dabei 587.971,50 bis 930.971,50 Euro sparen (28,50 kostet die Tageskarte im Heidepark Soltau; An- und Abreise nicht mitgerechnet). Aufgabe 4: Da der Herr Klein kein Geld mehr besitzt (er hat sein Ersparnis ja für die Ladung 8600GT GS von Gainward ausgegeben), kann sich der Herr Schmidt wohl keine Spaghetti auf Herrn Kleins Kosten kaufen und muss wohl oder übel weiter als Fehlerbeauftragter arbeiten.

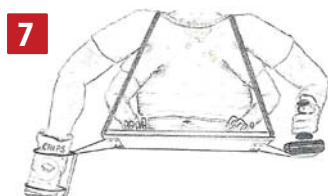
Sebastian Satzky

✦ Klassenziel erreicht! Setzen. Christian Schmidt

GAMESTAR INTERAKTIV Superheld

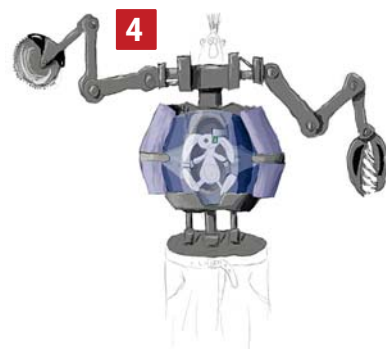
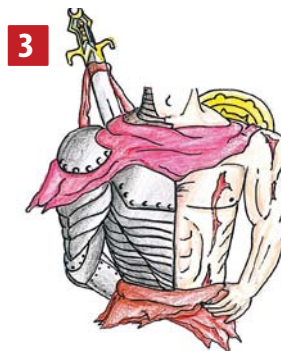


- Oberkörper 1 von Andre-Jan Rowinsky
Oberkörper 2 von Sebastian Kappes
Oberkörper 3 von Mario Rabolt
Oberkörper 4 von Thomas Fischer
Oberkörper 5 von Saskia Szmerek
Oberkörper 6 von Udo Irsigler
Oberkörper 7 von Heiner Bierhance



Captain Interactive-Man wächst! Und zwar von oben nach unten. Letzte Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns einen gestählten Superheldenkörper zu schicken. Die

sieben besten Einsendungen stellen wir Ihnen nun vor und haben sie wie üblich mit einem Preis belohnt. Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! **AP**



Die nächste Aufgabe

Ein durchtrainierter Körper, ein wachsamer Blick und eine hübsche Rüstung sind gute Voraussetzungen, um ein echter Superheld zu werden. Damit unser Eigenbau-Heroe das Ziel erreicht, müssen Sie ihm aber noch ordentlich Beine machen. Bringen Sie Captain Interactive-Man das Laufen bei und schicken Sie uns zum nächsten Mal bitte ein schönes Paar Beine! Egal ob gezeichnet, gemalt oder fotografiert. Nächste Ausgabe stellen wir Ihnen dann die schönsten zusammengewürfelten Helden vor. Ein Beispiel, wie der zum Schluss aussehen könnte, sehen Sie rechts.

Einsendeschluss ist der 11. August. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Superheld 3«



Mitmachen und gewinnen

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3989. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe.



So sieht die **Online-Mitmachkarte** aus.

The Games Company Deutschland ist seit der gewonnenen Weltmeisterschaft im Handball-Fieber. Passend dazu verlosen wir mit dem Publisher The Games Company **zweimal** folgendes Paket: Zwei Eintrittskarten zum **Handball Super Cup** am 21. August in der Münchner Olympiahalle, **eine Übernachtung** im Doppelzimmer des **Hotels nH München Deutscher Kaiser**, **50 Euro Taschengeld** und ein hochwertiges **Maus-Tastatur-Set von Speedlink**. Zusätzlich dürfen sich **zehn** weitere Gewinner über **Heimspiel – Handballmanager 2008** freuen, für das niemand Geringerer als Stefan »Kretzschmar« Kretzschmar Pate steht. Also wenn das alles nicht den Puls eines jeden Handball-Fans auf mindestens 180 bringt, wissen wir auch nicht weiter! Wert der Preise: rund **1.000 Euro**.

TGC
THE GAMES COMPANY



nH
HOTELS



Acer Wer wie Sie, liebe Leser, gute Spiele spielt, will auch gute Sicht auf das Geschehen haben. Deswegen verlosen wir zusammen mit dem Hardware-Hersteller Acer **fünf** Monitore der brandneuen Serie **Acer P2223Wd**. Die wichtigsten Daten: **22 Zoll** Bildschirmdiagonale, maximal **1680 mal 1050 Bildpunkte** (native Auflösung), **DVI-Eingang** und nur **fünf Millisekunden Reaktionszeit**. Schlierenbildung? Ha, Fehlangeige! Der Bildschirm ist entspiegelt, brilliert aber trotzdem mit satten Farben. Gesamtwert der Preise: zirka **1.500 Euro**.



Crimson Cow Jo, mir san mi'm Radl do! Das können Sie singen, müssen aber nicht, nicht mal wenn Sie eins der **zwei** von Crimson Cow zur Verlosung ausgelobten tollen **Radzubehör-Pakete** gewinnen. Darin finden die Gewinner: den **Cor13-Rucksack von Ortlieb** mit Luftzirkulations-Kanälen im gepolsterten Rückenteil, den superleichten **Zethos-Radhelm von Cratoni** im Crocodile-Trophy-Look und die **Uvex-Brille Racer** in Schwarz mit gerauchten Schutzgläsern. Zusätzlich gewinnen weitere **sechs** Leser den **RadSPORT Manager Pro 2007** und ein dazu passendes großes **Handtuch**. Wert der Preise: rund **900 Euro**.

Gewinner 07/2007

▶ H. Albers, Klein Meckelsen • A. Berthelmann, Reichenbach • S. Böyng, Emsdetten • J. Büll, Overath • D. Förster, Rheinfelden • M. Geheeb, München • F. Hambach, Winnenden • M. Heller, Koblenz • W. Jacob, Rauenstein • T. Joachim, Pasewalk • K. Kassebaum, Velbert • H. Klatte, Fürstenau • R. Krug, Langenau • M. Maier, Crailsheim • M. Masser, Vohburg • M. Mause, Bochum • F. Milanovic, Lörrach • B. Nitulescu, Koblenz • C. Orning, Bonn • M. Pasch, Stein • L. Petrich, Kenn • D. Saatzer, Karlsruhe • B. Schlüter, Kiel • A. Schreiner, Jesenwang • M. Schwager, Dortmund • S. Schwarzweiler, Lampertheim-Hofheim • M. Schwarz, Meiningen • S. Spenke, Salzgitter • V. Titze, Oppersdorf • J. v. Balen, Gifhorn

Gewinner der Abonnentenverlosung 09/2007

▶ M. Dietrich, Engen • C. Schmeling, Lohra • H.-P. Weber, Kißlegg • T. Hinz, Lindlar • M. Beck, Lauf

Gleichgewichts-Probleme

Ist es leicht, Spiele schwer zu machen? Oder schwer, Spiele leicht zu machen? Warum kann ein Magier keine Rüstung tragen? Wieso lädt die Rail Gun so langsam nach? Wir untersuchen, wie Balancing funktioniert.

Spielbalance

09/07	Gleichgewichts-Probleme
10/07	Die Frustmacher

Japan, 1978. Im ganzen Land sind 100-Yen-Münzen knapp. Schuld am Bargeldschwund ist ein Computerspiel: **Space Invaders**, ein simples kleines Programm. Der Spieler steuert eine Kanone am unteren Bildschirmrand hin und her und schießt dabei Raumschiffe ab, die in mehreren Reihen langsam zu ihm herabschweben. Was **Space Invaders** jedoch besonders macht, ist das Spieldesign: Im Gegensatz zu vorherigen Programmen endet **Space Inva-**

ders nicht nach einer festgesetzten Zeit, sondern erst dann, wenn der Spieler der Flut der Angreifer nicht mehr Herr wird. Zur Belohnung speichern die Geräte die Namen desjenigen, der an der jeweiligen Maschine am meisten Punkte gemacht hat. **Space Invaders** ist dabei weder besonders hübsch noch besonders abwechslungsreich, sondern in erster Linie besonders schwer. Ein Trend, der in den kommenden Jahren die Spielhöhlen dominiert – und Japan dazu zwingt, seine Bestände an 100-Yen-Münzen zu vervierfachen.

Aufstand der Maschinen

Zu schwer darf so ein Spielhöhlen-Titel aber nicht werden, denn wer zahlt schon Geld für ein frustrierendes Erlebnis? Anfangs ist **Space Invaders** daher sogar ziemlich einfach. Die Aliens sind langsam und schießen nur ab und zu – selbst für Anfänger sind die Angreifer kein Problem. Mit jedem vernichteten Raumschiff

wird die Flotte jedoch schneller, der letzte Überlebende wird schließlich zum rasenden Geschoss. Landet er auf Höhe der Kanone, ist das Spiel vorbei. Diese simple aber effektive Methode, den Schwierigkeitsgrad anzuziehen, war für **Space Invaders** zunächst gar nicht geplant. Sie beruht auf der Hardware: Die 2-MHz-Intel-CPU, die im Automaten steckt, rechnet schneller, je weniger Raumschiffe sie darstellt, und gibt so ganz von selbst Gas. Die Entwickler behalten das System jedoch bei – besser hätten sie das nicht erfinden können.

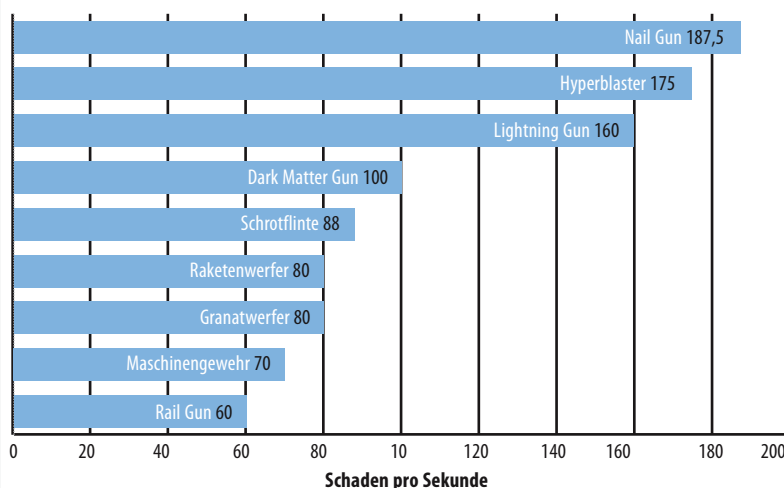
Last Man Standing

Motivationsquelle der frühen Computerspiele ist weniger der pure Spaß, sondern vielmehr die technisch-mechanische Herausforderung, so lange durchzuhalten wie möglich – und dabei den ultimativen Highscore aufzustellen. Und so spielt ein gewisser Eric Furrer 38 Stunden und 37 Minuten lang **Space Invaders** und sammelt dabei 1.114.000 Punkte – Weltrekord! 1980 erobert **Pac Man** Amerika, ein ebenso simples Geschicklichkeitsspiel. Das Programm bietet jedoch eine Reihe entscheidender Neuerungen. Die Monster drehen nicht wie die **Space Invaders** stumpfe Runden über den Monitor, sondern verhalten sich recht individuell und unberechenbar. Das sorgt für Abwechslung und ein gewisses Maß an Taktik. **Pac Man** zieht zwar ebenfalls kontinuierlich den Schwierigkeitsgrad an, indem die Monster schneller werden, gönnt dem Spieler aber auch kurze Erholungspausen. Level 10 etwa ist leichter als die drei Karten zuvor – das motiviert! **Pac Man** entwickelt sich zum erfolgreichsten Spielautomaten der Geschichte.

Anfang der 80er gewinnen die Heimcomputer an Bedeutung. Doch wer zu Hause sitzt und keine Highscores vergleichen kann (Internet gibt's noch nicht), der will keine Spiele mehr, die ihn nur technisch herausfordern und ansonsten stumpf sind. Das Programm ist bereits teuer bezahlt und soll nun in erster Linie Spaß liefern. Ein modernes Spiel muss unterhalten, ohne zu frustrieren oder zu langweilen. Die Gratwanderung zwischen diesen Extremen erschafft den Begriff der klassischen »Spielbalance«. Als sich auf dem Heimcomputer auch noch verschiedene Genres entwickeln, entstehen für jedes eigene Regeln.

Die Waffen aus Quake 4

In einem Multiplayer-Shooter sollten alle Waffen ihre Existenzberechtigung haben. Wir haben untersucht, wie viel Schaden welche Knarre in Quake 4 maximal pro Sekunde verursachen kann (ohne Umgebungsschaden). Daraus ergibt sich folgende Daumenregel für gutes Balancing: Je unpräziser eine Waffe, desto höher ihre relative Feuerkraft.



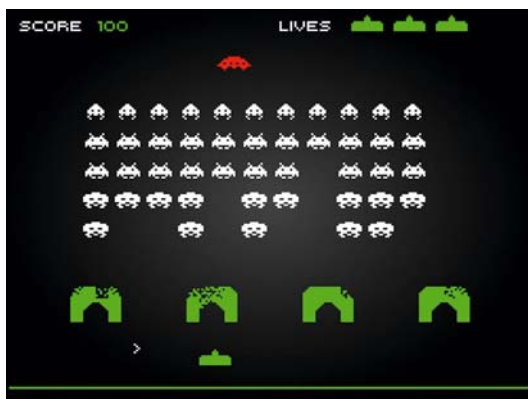
Equilibrium

Im Actiongenre wird in den 80ern hauptsächlich gehüpft und geschossen. Jump & Runs und Ballerspiele wie **Donkey Kong** oder **Zaxxon** stammen in der Regel direkt von Spielhöhlen-Titeln ab und bleiben in erster Linie Herausforderungen für die Hand-Auge-Koordination. Sie lassen sich daher verhältnismäßig leicht balancieren: Je höher das Tempo und die Gegnerzahl, desto schwerer wird's für den Spieler. Daran ändert sich kaum etwas, als 1993 mit **Doom** die Ego-Shooter auf den Plan treten. Zwar können sich Actionfans nun viel freier in ihren Spielwelten bewegen, doch je größer die Waffen werden, die sie dabei finden, desto stärker werden auch ihre Gegner.

Hinter all dem stecken recht simple Rechenvorgänge. So startet etwa der Space Marine in **Quake 4** (dt.) mit 100 Lebenspunkten und einer Pistole, die seinen Gegnern bei einem direkten Treffer 50 Lebenspunkte abzieht. Zunächst kämpft er nur gegen schwache Strogg Marines, die mit 80 Gesundheitszählern und mickrigen 6-Schaden-Blastern keine große Gefahr für ihn darstellen. Der Spieler ist seinen Gegnern überlegen – das macht Spaß. Nach und nach findet er stärkere Waffen wie den Raketenwerfer (150 Schadenspunkte), bekommt's aber auch mit Feinden wie dem Gladiator zu tun, der über 550 Lebenspunkte verfügt und selbst 40 Schaden austeilt. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad lassen Entwickler solche und ähnliche Werte variieren und erschaffen dadurch ein ausgeglichenes Spielerlebnis für ihre Kunden.

Top Gun

Solange der Mensch gegen den Computer antritt, haben Programmierer relativ leichtes Spiel. Doch als Ende der 90er mit **Unreal Tournament** oder **Counterstrike** die Multiplayer-Shooter modern werden, steigen die Anforderungen an die Spielbalance. Es reicht nicht mehr, eine Waffenhierarchie zu entwerfen, an deren unterster Stelle eine mickrige Pistole und an deren Spitze der alles vernichtende Raketenwerfer steht. Denn sonst entscheidet mit großer Wahrscheinlichkeit derjenige das Match für sich, der als Erster die stärkste Waffe ergattert – und das ist nicht fair. Stattdessen braucht jede Knarre eine Existenzberechtigung, ihre eigenen Vor- und Nachteile.



Die 29 Jahre alten **Space Invaders** landen noch immer täglich auf der Erde.

Interview



mit
Dustin Browder

Dustin Browder ist Chef Designer von Starcraft 2 und damit für das Balancing der Einheiten verantwortlich.

GameStar ❖❖❖ **Womit fangt ihr beim Balancing eines Spiels wie Starcraft 2 an?**

❖❖❖ **Dustin Browder** Wir legen erst mal für jedes Volk fest, welche Einheiten wir gerne im Spiel hätten. Dann bauen wir die ersten paar Truppentypen ein und stimmen sie aufeinander ab. Zu dieser Kernarmee fügen wir fortan regelmäßig weitere Kämpfer hinzu, die wir ebenfalls sofort ausbalancieren – zum Beispiel, indem wir ihren Preis an die vorhandenen Einheiten anpassen. So steht jede Woche ein wenig Balancing-Arbeit an. Wenn wir alle Truppentypen einer Partei eingebaut haben, stimmen wir sie nochmals komplett ab. Und erst, wenn alle drei Fraktionen so weit fertig sind, beginnen wir, sie untereinander auszubalancieren.

❖❖❖ **Warum geht ihr so vor?**

❖❖❖ Wenn wir zu viele neue Einheiten auf einmal einfügen, passiert schnell mal ein Fehler. Von sechs Truppentypen sind dann vielleicht fünf sauber abgestimmt, der sechste aber ist nutzlos. Generell gibt es dabei aber keine festgelegten Grenzen: Wir bauen einfach so viele neue Truppentypen ein, wie wir uns trauen – und testen diese dann so sorgfältig, wie wir können. Außerdem bauen wir häufig frische Spielkonzepte ein, etwa die Warp-Fähigkeit der Protoss. Dann wollen wir natürlich erst mal wissen, ob diese Neuerungen überhaupt funktionieren.

❖❖❖ **Wie behaltet ihr den Überblick über die Änderungen?**

❖❖❖ Da hat jeder Designer seine eigene Methode. Ich führe eine ausführliche Textdatei, in der ich selbst kleine Änderungen festhalte. So kann ich flugs nach dem Namen einer Einheit suchen – und feststellen, was sich bei ihr seit Beginn der Testphase geändert hat. Wenn ich dabei auf einen Truppentyp stoße, der immer und immer wieder Balance-Probleme macht, werde ich misstrauisch. Diesen Härtefall nehme ich dann genauer ins Visier. Außerdem tragen unsere Tester alle Probleme

und Änderungen in eine für alle zugängliche Archiv-Datenbank ein.

❖❖❖ **Probiert ihr auch einfach mal ein paar Sachen aus?**

❖❖❖ Klar, ein bisschen »Trial and Error« ist immer dabei. Manchmal hilft uns sture Mathematik eben nicht weiter, wir müssen uns auf Erfahrung verlassen. Zum Beispiel hängt der Preis einer Einheit auch davon ab, wie oft sie von den Spielern eingesetzt wird. Um das herauszufinden, müssen wir spielen, spielen, spielen und immer wieder andere Situationen ausprobieren. Wir überlegen uns aber vor jeder Änderung, ob sie sinnvoll ist und welche Auswirkungen sie hat. Es bringt nichts, einfach den Zufallsgenerator für Einheitenwerte anzuwerfen und dann zu beobachten, was passiert.

❖❖❖ **Wie stellt ihr sicher, dass die drei Rassen grundverschieden sind und den Spielern dennoch gleich viel Spaß machen?**

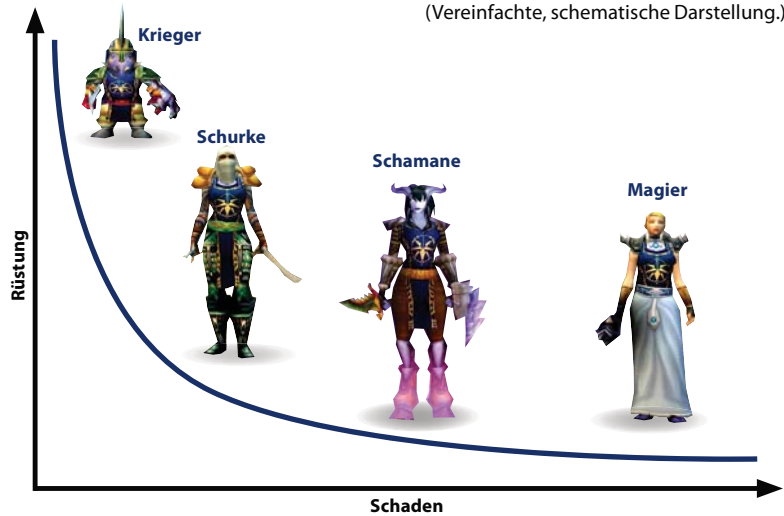
❖❖❖ Ein Großteil des Balancings geschieht schon, bevor wir die drei Rassen überhaupt ins Spiel einbauen. Wir halten bereits im Konzept fest, was eine Partei oder eine Einheit interessant und spaßig macht. Der Belagerungspanzer der Terraner ist da ein gutes Beispiel, denn er hat eine große Schwäche: Seine dicke Kanone darf er nur einsetzen, wenn er stehen bleibt und sich aufklappt. Das alleine ist schon ein interessanter Entwurf, weil der Panzer keine Über-Einheit ist – und der Spieler somit überlegen muss, wie er ihn taktisch richtig einsetzt. Ein Kämpfer, der nur herumläuft und schießt, ist hingegen total langweilig. Ein gutes Konzept ist also der Grundstein für unterschiedliche und dennoch interessante Rassen.

❖❖❖ **Beim ersten Starcraft habt ihr ständig an der Balance geschraubt. Was habt ihr daraus gelernt?**

❖❖❖ Wir wissen jetzt, wie viel Arbeit das Balancing macht. Nein, im Ernst: Wir wissen jetzt, wie wichtig es ist, auf das Feedback der Spieler zu hören. Aber wenn jemand über ein Problem klagt, springen wir nicht gleich auf und ändern alles. Denn gegen viele Taktiken, die zunächst übermächtig erschienen, gab es ein Gegenmittel – das die unzufriedenen Spieler nur noch nicht gefunden hatten. So jammerten viele Starcraft-Fans anfangs über den Zergling-Rush, obwohl man diesen mit der richtigen Taktik abwehren kann. Undurchdachte oder allzu extreme Änderungen lehnen wir daher ab.

Das Verhältnis von Angriff und Verteidigung

Um ausgeglichen zu sein, darf eine Einheit, die viel austeilte, nur wenig einstecken können.
(Vereinfachte, schematische Darstellung.)



So schießt die Rail Gun in **Quake 4** zwar nur einmal alle 1,5 Sekunden, verursacht dafür aber 90 Schadenspunkte. Die Geschosse der Nail Gun ziehen nur 30 Gesundheitszähler ab, dafür feuert sie wesentlich häufiger. Damit liegen die Waffen im Mittel gleich auf. Beide Knarren fordern vom Spieler außerdem unterschiedliche Vorgehensweisen: Der Railgunner muss auf den Punkt genau zielen, der Nailgunner lange genug draufhalten. Idealerweise wählt sich ein Spieler also die Waffe aus, die seinem technischen Können und seinem Spielstil am ehesten entspricht, und nicht die, die rein rechnerisch die größte Aussicht auf Erfolg hat – das ist gutes Balancing.

Händler des Todes

Minh Le, der Erfinder des Multiplayer-Shooters **Counterstrike**, denkt sich für sein Spiel eine zusätzliche Balance-Ebene aus: Je mächtiger eine Waffe, desto teurer ist sie auch. Die Spieler erhalten für Abschüsse und Erfolge wie Bomben legen oder Geiseln retten Geld, das sie in ihre Ausrüstung

investieren. Das siegreiche Team bekommt am Ende jeder Runde außerdem einen Bonus. Das spornt dazu an, gut zu spielen, denn gute Leistungen in der ersten Runde bringen deutliche Vorteile in der zweiten. Damit das Verliererteam durch ständigen Geldmangel nicht unaufhörlich unterlegen bleibt, bekommt es mit jeder erneuten Niederlage ein bisschen mehr Geld pro Runde. Ein ausgeklügeltes System, das **Counterstrike** schnell an die Spitze der Team-Shooter bringt und bis heute zum E-Sport-Renner macht. Trotzdem überarbeitet Valve Ende 2006 das Konzept und lässt die Preise fortan durch die Nachfrage bei den Spielern steuern: Je häufiger eine Waffe gekauft wird, desto teurer wird sie.

Night Hawk Down

Die Kosten für die leistungsstarke Night-Hawk-Pistole, die mit 650 Dollar bis dahin eine günstige Alternative für die viel teureren Sturm-

gewehre darstellte, schnellen so in wenigen Wochen auf 16.000 Dollar – das Maximum dessen, was Spieler auf dem Konto haben können. Der Versuch, das Waffenbalancing zum Teil auf die Spieler abzuwälzen, ist damit spektakulär gescheitert. Valve steigert daraufhin zwar die Werte der anderen Pistolen, doch viele Spieler lehnen das Kaufsystem kategorisch ab, da es ihnen Waffen aufzwingt, die sie nicht nutzen möchten. Die meisten Serveradministratoren schalten das System einfach ab. Auf mehrfache Anfragen von GameStar, warum Valve die dynamischen Preise überhaupt ohne Not eingeführt habe und wie es nun damit weitergehen solle, reagieren die Entwickler nicht. Valve gibt allerdings zähneknirschend zu, der Preis für die Night Hawk sei wohl »ein wenig außer Kontrolle geraten«.

Casino Royale

Die Schwierigkeit guter Balance besteht also darin, dem Spieler nicht wegen, sondern trotz seiner Wahl der Waffen ein unterhaltsames Erlebnis zu schaffen. Dieser Herausforderung müssen sich vor allem Entwickler von Rollenspielen stellen. Hier gibt es nicht nur mehrere Klassen wie Krieger, Magier oder Dieb, die Rollen entwickeln auch noch unterschiedliche Fähigkeiten. So entsteht eine Vielzahl möglicher Charaktere, die alle gleich stark sein müssen: Der Schwertkämpfer muss eine Horde Orks ebenso effektiv bekämpfen können wie der feuerballschießende Zauberer. Frühe Rollenspiele wie Genre-Urvater **Wizardry** (1981) teilen dem Spieler einen Helden mit zufallsgenerierten Basiswerten zu – ein Relikt der »Pen & Paper«-Rollenspiele, in denen die Fähigkeiten der Spieler ausgewürfelt wurden. Eine umstrittene Balance-Entscheidung, denn hat der Spieler bei der Charaktererstellung Pech, kann das Spiel für ihn besonders schwer werden.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers optimiert der Spieler sein

Ghosts'n Goblins



Zwar gibt es auch eine PC-Version des Jump & Run **Ghosts'n Goblins**. Aber es ist die Spielhallenfassung von 1985, die als eines der schwersten Spiele aller Zeiten

gilt. Anfänger verlieren die drei Leben des Ritters Arthur schon auf den ersten paar Schritten seiner Prinzessinnensuche, denn aus der Friedhofserde krabbelt unendlicher Zombie-Nachschub. Später schlängeln Sie sich durch scharenweise Flugviecher, während Sie über bewegliche Plattformen über dem Abgrund springen. Unter Zeitdruck, denn hat Arthur nach drei Minuten den Levelausgang nicht erreicht, stirbt er. Haben Sie den Oberfeind bezwungen, müssen Sie alles noch

mal von vorn spielen. Nur diesmal mit schnelleren Gegnern.

Wizardry 7



Geduld ist die wertvollste Ressource im legendär schweren Rollenspiel **Wizardry 7**. Die Gegnermengen, die das Programm für die Zufallsgefechte auswür-

felt, schwanken schon mal um den Faktor 20; im Schnitt müssen selbst Hochlevel-Teams jeden zweiten Kampf neu laden, bis ihnen das Spiel besiegbare Feinde zuteilt. Bei Levelaufstiegen sind die Talentsteigerungen zufällig; haben Sie Pech, wird Ihr Dieb immer stärker, Ihr Kämpfer immer schöner, und Ihr Magier verbessert sich gar nicht. Die riesige Welt müssen Sie auf Papier kartographieren. Unvergesslich der Moment, tief im brockenschweren Dungeon die Belohnungstruhe zu öffnen – und sie leer zu finden, weil einer der computergesteuerten Konkurrenzabenteurer schneller war.



Das dynamische Preissystem von Counterstrike versagte bereits wenige Wochen nach seiner Einführung.

Alter Ego mit gewonnenen Erfahrungspunkten und passt es dadurch seinen spielerischen Vorlieben an. Nun greift eine weitere Grundregel guten Balancings: Offensive Vorteile müssen mit defensiven Nachteilen verbunden sein – und anders herum. So darf etwa der Hexenmeister in **World of Warcraft**, der viel Schaden verursachen kann, nur Stoffkleidung tragen, damit er verwundbar bleibt. Auch hier steckt hinter dem Balancing eine mathematische Regel: Solange Kampfkraft und Verteidigungswert einer Spielfigur umgekehrt proportional zueinander sind, ist der Charakter ausgeglichen. Die (grobe) Faustformel dafür heißt

also: Je stärker die Angriffswerte, desto schwächer müssen die Verteidigungsattribute sein.

Die Fantastischen Vier

Steuert der Spieler nur eine Figur, besteht die Gefahr, dass er sein Alter Ego »verskillt«, ihm also Attribute und Fähigkeiten (»Skills«) verpasst, die für seine Rolle nicht ideal oder gar unnützlich sind. Daher stellen viele Singleplayer-Rollenspiele wie **Baldur's Gate** ihren Nutzern eine »Party« zur Seite, eine Mannschaft

steuerbarer oder KI-kontrollierter Gefährten. Von denen übernimmt jeder eine spezielle Funktion, etwa Nahkämpfer, Fernkämpfer oder Heiler, sodass die Gruppe wie ein ausgewogener Organismus handelt und kämpft, der mit (fast) jeder Situation im Spiel fertig wird. Was in der Theorie einfach klingt, geht in der Praxis oft daneben: Während **Wizardry 7** die computergesteuerten Kameraden durch zufällige Talentsteigerungen manchmal selbst »verskillt«, handelt die Party in **Dungeon Siege** derart autonom und kampfeslustig, dass für den Helden kaum noch etwas zu tun bleibt.

Geliebter Feind

Um nicht langweilig zu werden, muss ein Spiel den Schwierigkeitsgrad anziehen, und zwar in gleichem Maße, wie sein Nutzer besser beziehungsweise mächtiger wird. Im Schachspiel **Fritz 10** gibt es daher die Spielstufe »Freund«. Mathias Feist von Chessbase, den Machern von Fritz, erklärt: »Im Laufe mehrerer Partien untersucht die KI die Leistung des Spielers und passt sich ihm an. Sie wählt herausfordernde, aber nicht übermächtige Züge, so dass der Spieler gewinnen kann. Dadurch hat er öfter Erfolgserlebnisse«. Das nennt man dynamisches Balancing. Was beim Schach noch gut funktioniert, geht bei Rollenspielen schon mal daneben. So kann ein Spieler in **Oblivion** durch soziale Talente wie Reden und Feilschen schnell im Level aufsteigen, ohne dabei die Kampfwer-

Commandos



Entdeckt, tot. Laden. Entdeckt, wieder tot. Laden. Soldat erfolgreich angelockt, lautlos niedergestochen, ins Gebüsch getragen. Speichern. Entdeckt, tot, laden – das Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** von 1998 ist eine große, lange Versuch-und-Irrtum-Schleife. Dass die eher motiviert als frustriert, liegt daran, dass sich mit jedem Anlauf neue Strategien ausprobieren lassen. Es wäre schon herausfordernd

genug, mit nur einem richtigen Spezialisten die richtige Aktion in punktgenauem Timing auszuführen – doch das müssen Sie sogar mit mehreren Teammitgliedern gleichzeitig tun. Manchmal scheitern Aktionen auch schlicht an einer unbeachteten Patrouille – die am anderen Ende der Karte den ins Gebüsch gestellten Kollegen entdeckt und ausgeschaltet hat.

Grand Prix Legends



Manchmal gehen Anspruch und Achtung Hand in Hand. **Grand Prix Legends** gilt als eines der besten, weil realistischsten PC-

Rennspiele; was in erster Linie bedeutet, dass es für Anfänger quasi unmöglich ist, die Rennwagen ins Ziel zu fahren. Das Papyrus-Rennspiel von 1998 stellt die Saison von 1967 nach, einer Zeit, in der die Autos als notorisch schwierig zu beherrschen galten. Die Zickigkeit spoilerloser 400-PS-Boliden simuliert das Programm nah der Alptraumgrenze. Ein Lenkrad am Computer ist die Minimalvoraussetzung; selbst damit ähneln die ersten Fahrten eher einem Karussellritt als einem Autorennen. Weil **Grand Prix Legends** die Unebenheiten und Abschüssigkeiten von Pisten einrechnet, fährt Ihr Wagen ohne ständige Kleinkorrekturen noch nicht mal geradeaus. Selbst wenn Sie die Rennoldies beherrschen, sehen Sie lange Zeit nur die Hecks der Konkurrenten – die Stärke der KI-Gegner lässt sich nicht einstellen, sie fahren immer optimal.

Syndicate



Wie technische Probleme ein einfaches Spielkonzept zur Herausforderung machen, lässt sich an **Syndicate** ablesen. Einerseits schießen Sie darin massenweise dumme Gegner nieder. Andererseits kontrollieren Sie dabei vier Agenten gleichzeitig, was mit der fummeligen Bedienung schwer fällt. Dabei legt Ihnen die isometrische Perspektive Steine in den Weg: Hausdächer und Mauerkanten verdecken oft den Großteil des Bilds. Die Gegnermassen, die Ihnen das Spiel entgegenwirft, nehmen absurde Ausmaße an. Weil die Munition zwangsläufig ausgeht, entscheidet Glück, ob Sie die Gegner so schnell erwischen, dass in deren Waffen noch Kugeln stecken.

Interview

mit
Al Lowe

Al Lowe bezeichnet sich selbst als ältesten Spieldesigner der Welt. Er programmierte unter anderem die ersten sieben Teile der Leisure Suit Larry-Reihe.

GameStar ❖ Frühe Sierra-Adventures wie *Leisure Suit Larry 2* sind berüchtigt für ihre Sackgassen. Heute nennen wir das schlechte Balancing. Was war's damals?

❖ **Al Lowe** Schlechtes Balancing! (lacht) Nein ehrlich, niemand von uns wollte Spieler böswillig ins Unglück stoßen, wir hatten einfach nur so kurze Produktionszeiträume, dass wir die Spiele nur selten richtig testen konnten. Herrgott, wir haben ja nicht mal richtig auf Bugs geachtet! Das Schwerste am Testen ist herauszufinden, was nicht drin ist, aber eigentlich rein sollte.

❖ **Lucasfilm Games** hat das Konzept des unsterblichen Adventure-Helden populär gemacht. Wie hat das die Sierra beeinflusst?

❖ Ich fand es nicht schlimm, wenn Larry starb – für mich waren das Gelegenheiten, Witze einzubauen. Ich ging davon aus, jeder würde wie ich am laufenden Band speichern und sofort weiterspielen. Offensichtlich tat das aber nicht jeder. Dabei hatte ich das doch extra gepredigt...

❖ Wie hat sich während deiner aktiven Zeit als Spieldesigner deine Auffassung von Fairness in Adventures geändert?

❖ Nun, ich wurde in erster Linie besser. Wer hatte damals schon eine Ausbildung zum Spieldesigner? Wir haben uns das so nebenbei selbst beigebracht, beim Spielen und Programmieren. Ich kann mich entsinnen, dass sich Leute darüber beschwert haben, man würde so oft in den Larry-Spielen sterben. In Teil 5, 6 und 7 konnte man nur an einer Stelle ins Gras beißen, aber überraschenderweise hat dazu nie jemand was gesagt.

❖ Hast du viele Reaktionen frustrierter (oder begeisterter) Spieler bekommen, was den Schwierigkeitsgrad deiner Spiele angeht?

❖ Ich habe eigentlich überhaupt keine Reaktionen zu irgendeinem Thema von sonst wem bekommen. Das war vor zwanzig Jahren, mein Sohn, da hatten wir keine schicken E-Mails oder Internet oder Google. (lacht) Aber ich hatte selbst immer Probleme, schwere Adventures zu lösen, also habe ich meine allmählich leichter gemacht – auch wenn die für Spieler heutzutage wohl nicht sehr einfach scheinen. Mit der Zeit sind wir besser darin geworden, jede Menge Tipps einzubauen. Aber habe ich damit die Rätsel in den Spielen einfacher gemacht – oder war ich bloß freundlich zu meinem Publikum?

❖ Sind Spieler heutzutage denn weniger geduldig und ausdauernd als früher?

❖ Das bezweifle ich. Allerdings liegen ihre Interessen in anderen Bereichen. Jeder, der 1.000 Stunden *WoW* runterbuckelt, erscheint mir doch recht geduldig. (lacht)

te anzuheben. Trifft er nun auf KI-Gegner, die in *Oblivion* stets auf seiner Stufe stehen und im Kampf austrainiert sind, machen die ihn im Handumdrehen nieder. Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* siedeln daher Monster bestimmter Stufen in abgegrenzten Gebieten an. So kann ein Abenteurer sich

nach seiner Vorliebe aussuchen, ob er sich mit mächtigeren, gleich starken oder gar schwächeren KI-Gegnern kloppt.

Assassins

Mit der Entstehung der »Player versus Player«-Modi (PvP) in Rollenspielen wird die Sa-

che nochmals komplizierter. Nun müssen auch die Charakterklassen gegeneinander abgewogen werden – ein Krieger sollte einen Zauberer besiegen können und umgekehrt. Das hinzukriegen, ist Aufgabe von Männern wie Isaiah Cartwright. Cartwright arbeitet bei Arenanet, den Machern von *Guild Wars*, und sorgt dafür, dass keiner der zehn Kämpfertypen des Spiels trotz der insgesamt über 1.100 Fähigkeiten unverhältnismäßig stark oder schwach wird. »Wir untersuchen ständig, welche Klassen wie oft auf den Servern gespielt werden«, so Cartwright. »Kommt eine zu häufig oder zu selten vor, schauen wir uns diese näher an. So finden wir zu mächtige oder zu schwache Fähigkeiten«. Dennoch tauchen bestimmte Kämpfer in manchen Spielmodi gehäuft auf. Im Hero Battle von *Guild Wars* etwa, in dem die Spieler Schreine erobern müssen, treten überwiegend Assassinen an. Die teleportieren sich nämlich blitzschnell von Schrein zu Schrein. Cartwright dazu: »Das müssen wir akzeptieren. Dafür ist der Assasine nun mal da. Würden wir das verändern, wäre die Klasse hinfällig.«

Drei Engel für Charlie

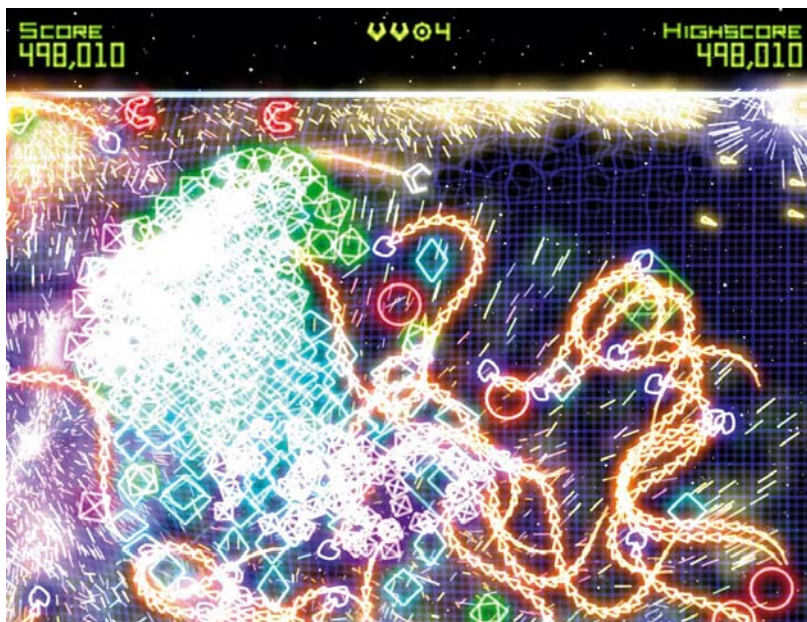
Ausgeglichenheit der Kämpfer ist nichts für Strategiespiele. Im Gegenteil: *The Ancient Art of War* etabliert bereits 1984 das Schere-Stein-Papier-Prinzip im Genre. Hier gibt's nur drei Einheitentypen für den Spieler: Barbar, Bogenschütze und Ritter. Der Ritter besiegt den Barbaren, der Barbar den Bogenschützen, der Bogenschütze den Ritter. Dieses Konzept behält bis heute seine Gültigkeit. Dabei steigt die Komplexität, je mehr Kämpfertypen auf dem Schlachtfeld stehen. Besonders gut bekommt das 1998 *Starcraft* hin. Hier sind die drei Parteien Protoss, Zerg und Menschen ebenbürtig, spielen sich aber grundverschieden und bieten damit eine Fülle von strategischen Möglichkeiten. Bei schlecht balancierten Spielen kristallisiert sich hingegen schnell eine Taktik heraus, die allen anderen überlegen ist. So zum Beispiel der »Tank Rush« in *Command & Conquer: Alarmstufe Rot*: Weil hier Panzer schnell sind, viel aushalten und schwer austei- len, sind sie nur schwer zu stoppen – außer mit einem zweiten Heer von Panzern. Daraus leitet sich eine weitere Grundregel für gutes Balancing ab: Gibt es mehrere Wege zum Erfolg, müssen alle gleich effektiv sein.

Being John Malkovic

In Adventures führt in der Regel nur ein Weg zum Erfolg, und den zu finden, ist in den jungen Jahren des Genres gar nicht so einfach. Die ersten Adventures bestehen nämlich nur aus Texten, mit deren Hilfe (und seiner Fantasie) sich der Spieler die Abenteuerwelt vorstellen muss. So heißt es etwa in *Advent* von 1976 regelmäßig: »Sie stehen in einem Labyrinth aus gewundenen, kleinen Gängen. Alle sehen gleich aus«. Wer jetzt nicht eintippt, was der Parser, das Texterkennungsprogramm, lesen will, kommt keinen Schritt weiter. Spätere Textadventures wie *Zork* (1980)



Guild Wars ist mit seinen zehn Klassen und über 1.100 unterschiedlichen Fähigkeiten besonders schwer zu balancieren.



Geometry Wars entspricht dem knapp dreißig Jahre alten Asteroids, dem größten Konkurrenten von Space Invaders.

oder **The Pawn** (1986) verstehen zwar komplexere Sätze als »Gehe Norden«, das Grundproblem bleibt jedoch erhalten: Denkt der Spieler völlig anders als der Entwickler, erkennt er den Lösungsweg nicht. Mit der Veröffentlichung von **King's Quest** aus dem Hause Sierra wird das Leben der Freizeitabenteurer ab 1984 leichter: Grafikadventures zeigen den Spielern bildlich, vor welchen Aufgaben sie stehen. Sierra-Adventures wie die **Space Quest**- oder **Leisure Suit Larry**-Serie sind witzig, begehen jedoch regelmäßig Balance-Todsünden: Sie haben Sackgassen. Verlässt etwa Lüstling Larry in seinem zweiten Abenteuer ein Kreuzfahrtschiff, ohne ein Bikinioberteil geklaut zu haben, kommt er später im Spiel nicht weiter. Zurück aufs Schiff kann er aber nicht mehr – das Abenteuer ist gescheitert, nun hilft nur noch ein sehr alter Spielstand.

Es kann nur einen geben

Lucasfilm Games (später umbenannt in LucasArts) revolutioniert 1987 mit **Maniac Mansion** das Genre. Der Parser weicht der Verb-Steuerung, bei der der Spieler zuerst auf ein Prädikat wie »Benutze« oder »Nimm« und anschließend auf ein Objekt auf dem Bildschirm klickt – das grenzt den Handlungsspielraum ein und erleichtert die Lösungsfindung. Lucasfilm vermeidet Sackgassen, der Held des Spiels kann außerdem nicht mehr sterben. Tut er es ausnahmsweise doch, wie etwa Indiana Jones am Ende von **Indiana Jones and the Last Crusade**, steht er sofort wieder auf der Matte, um das Rätsel erneut anzugehen. Adventure-Spieler wollen nicht gegen, sondern mit dem Computer spielen. Unnötige Hemmnisse wie sterbliche Hauptcharaktere oder böswillige Sackgassen werden daher zur Ausnahme im Genre. Die Handlung eines Adventures muss so konzipiert sein, dass der durchschnittliche Spieler ohne sinnloses Ausprobieren oder langweiliges, pixelgenaues Absuchen der Umgebung mit gesundem Men-

schenverstand auf die Lösung des Problems kommen kann. Neuere Titel wie **Geheimakte Tunguska** zeigen daher per Knopfdruck alle interaktiven Objekte auf dem Bildschirm an oder geben dem Spieler auf Wunsch Tipps zu den Rätseln. Abstruse Aktionen wie »Benutze den Frosch mit dem Betrunkenen« können zwar weiterhin für bizarren Humor stehen, deuten aber oft auf schlechte Balance und hilflos unlogisches Rätseldesign hin.

Problemzone

Unausgeglichene Balance kann durchaus gewollt sein. Für Fußballfans ist klar, dass die Brasilianer in **Pro Evolution Soccer 6** besser spielen müssen als etwa die Deutschen. Dafür sind die im Multiplayer-Shooter **Day of Defeat** im Vorteil, wenn sie auf der Karte *dod_overlord* die Normandie vor heranstürmenden Alliierten verteidigen. Und die Ghosts sind im Mehrspielermodus von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** als amerikanische Soldaten nunmal besser ausgerüstet als die mexikanischen Rebellen, bekommen dafür aber fernab der Heimat keine Verstärkung. Durch dieses »asymmetrische« Balancing wollen Entwicklerstudios eine spezielle Atmosphäre erzeugen, in der die Spieler ausnahmsweise bereit sind, auf bewährte Balanceregeln zu verzichten, die sich in über zwanzig Jahren Spielgeschichte entwickelt haben. Zu diesen Regeln gehört etwa, dass in jedem Strategiespiel Fußsoldaten annähernd gleich lang brauchen, um das Schlachtfeld zu überqueren – egal, ob sie dabei Schwerter, Maschinengewehre oder Laserkanonen tragen. Das hat Thomas Schäfer herausgefunden. Seine Firma Interactive Media Consulting berät Entwicklerstudios, hilft bei Produktion und Balance und hat dabei eine Menge Daten über Spiele gesammelt.

Familiendition

Schäfer erklärt: »In einem Shooter liegen die Waffen zum Beispiel immer auf den Tasten 1

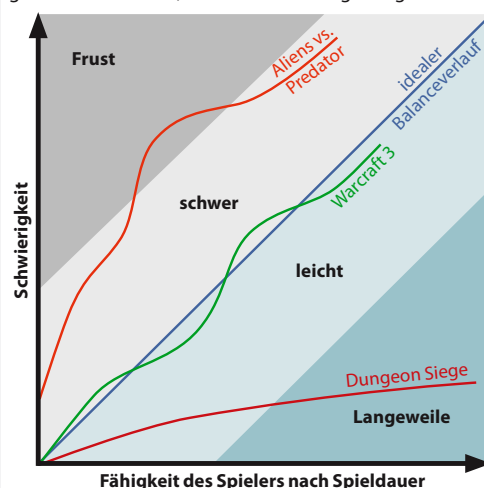
bis 9. Man könnte die auch sonstwo hinlegen, aber alles andere fühlt sich für Spieler falsch an«. Der Weisheit letzter Schluss sind solche Regeln aber noch lange nicht. Dazu Schäfer: »Diese Werte sind nicht objektiv die besten, sondern die subjektiv erwarteten. Allerdings waren die Spiele, die diese Werte begründet haben, besonders gut balanciert«. Tatsächlich hält sich etwa Massive Entertainment bei der Entwicklung ihres neuesten Strategietitels **World in Conflict** weiterhin strikt an das Schere-Stein-Papier-Prinzip: Artillerie schlägt Infanterie, Infanterie schlägt Hubschrauber, Hubschrauber schlägt Artillerie. Ego-Shooter werden also auch in naher Zukunft immer ein breites Waffenarsenal von der Schrotflinte übers Maschinengewehr bis zum Raketenwerfer bieten und Rollenspiele Zauberer, Schwertkämpfer und Diebe ins Abenteuer schicken.

Zurück zu den Ursprüngen

Der große Motivator vergangener Tage ist in den letzten zwanzig Jahren fast völlig in Vergessenheit geraten: der Highscore. Doch seit der Mensch mit dem Internet die gigantischste Spielhöhle der Welt erfunden hat, gewinnt er wieder an Bedeutung. Microsofts Internetplattform Xbox Live, die gerade den Sprung auf den PC versucht, treibt jeden Tag Zigtausende von Spielern dazu, bockschwere Spiele wie **Guitar Hero 2** auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad bezwingen zu wollen, um dann Punktestände mit Freunden und Spielern auf der ganzen Welt vergleichen zu können. Eins der beliebtesten Spiele für die Xbox 360 ist dabei das Simpelspielchen **Geometry Wars**. Darin schießen Sie mit einem frei drehbaren 2D-Raumschiff angreifende geometrische Formen ab. Die Gegner werden immer zahlreicher, das Spiel immer schneller und schneller, bis Sie nicht mehr können. Unglaublich simpel. Ungefähr so simpel wie **Space Invaders**. **FAB**

Das Balance-Prinzip

Ein Spiel muss seinen Schwierigkeitsgrad im gleichen Maße steigern, wie der Spieler besser beziehungsweise mächtiger wird. Ein zu steiler Anstieg des Schwierigkeitsgrads führt zu Frust, ein zu flacher bringt Langeweile.





Nach sechs Spieltagen hat die GSL-Saison Halbzeit. In die Top 8 der Premier Leagues haben es alte Bekannte, aber auch Überraschungssieger geschafft.



GSL – Halbzeitbilanz

Mit drei englischen Wochen, in denen jedes Team zwei Spiele innerhalb von sieben Tagen absolvieren muss, ist diese Saison der **Teufel GSL** die kürzeste aller bisherigen Spielzeiten. Deswegen können wir auch bereits nach sechs Spieltagen eine Halbzeitbilanz präsentieren.

Im **Counterstrike**-Wettbewerb gilt momentan die ganze Aufmerksam-

keit einem regelrechten Senkrechtsstarter, nämlich dem Team **Bavarian Heaven e.V.**, das keinerlei Respekt vor großen Namen zeigte. So konnten sie am vierten Spieltag den Vizemeister der letzten Saison, **a-Losers**. **MSI.OCZ**, mit 19:11 eindrucksvoll besiegen. In unserem Video »Spiel des Monats« auf der Heft-DVD zeigen wir Ihnen Ausschnitte aus dem Match.

Mittlerweile belegen die bayerischen Recken den zweiten Platz in der Tabelle und sind schon fast sicher für die Finals qualifiziert. Vor ihnen rangiert nur noch **ieS virtual gaming**, die ein Spiel mehr bestritten haben.

Unter den besten acht Teams in der **Warcraft 3 Premier League** finden sich auch Finalisten des letzten Turniers, darunter **Geh aB Clan**, **pow-aaa puff girlz**, **starComa Tagan** und **Mousesports.wc3**. Diese Teams haben auch diesmal wieder gute Chancen, in die Finals zu kommen.

Wenn sich die aktuellen Top 8 der **TO: Crossfire Premier League** für die Finals qualifizieren, dürfte das für ein fast schon babylonisches Sprachgewirr sorgen. Neben dem holländischen Team **ZwaardeGekste** rangiert der schwedische »Multi-Kulti«-Clan **Bredäng** auf dem achten Platz. Dort sind Spieler aus sechs europäischen Nationen vertreten.

ESWC Paris: PES-Weltmeister

Der Electronic Sports World Cup, der alljährlich in Paris ausgetragen wird, ist ein guter Boden für deutsche E-Sportler. Auch in diesem Jahr waren drei deutsche Vertreter im **Counterstrike**-Turnier: **mousesports**, **Alternate aTTaX** und **ID Gaming**. Für **mousesports** war am Donnerstag schon das Ende gekommen – sie mussten bereits nach der Vorrunde überraschend den Heimweg antreten. Für die beiden anderen lief es besser. **ID Gaming** scheiterte in der zweiten Gruppenphase, und **Alternate aTTaX** schaffte es immerhin bis in das Viertelfinale.



Von Erfolg gekrönt war das **Pro Evo Soccer**-Turnier für **S-Butcher** von den **a-Losers** (Bild oben). Sven Wehmeier, so sein richtiger Name, konnte sich mit einer souveränen Leistung die 10.000 Dollar Preisgeld sichern. Auf Platz drei landete Mike Linden aus Remscheid. Er darf sich über 3.000 Dollar freuen. **WR**

Wechselkarussell: Wer? Wohin?

Die EPS-Saison ist vorbei. In der Jahresmitte (genauso wie zum Jahresende) kommt das Wechselkarussell unter den großen Teams in Fahrt. Ganz neu in dieser Riege: Das Werksteam des Hardware-Herstellers Zykon. Die konnten sich auch gleich zwei namhafte Spieler sichern, und zwar die Ex-mouz-Spieler Martin **fleks** Wehrmann

und Roman **Roman R.** Reinhardt, die in der vergangenen Saison ihre Mäuse für die **a-Losers** schwenkten. Komplettiert wird die Mannschaft von Zykon durch drei ebenfalls bekannte Spieler: Christoph **loomit** Normann, Linus **beist** Gubenis und Colya **madferret** Goh. Möglich wäre, dass a-L-Teammanager **Graphix** auch mit zu Zykon wechselt.

WWCL-LAN-Termine

Datum	Name der Veranstaltung	Gäste	PLZ	Ort	Internetseite	Mindestalter
27.07.2007	GymnoSphere	128	3452	Heiligenbach (AT)	www.die-lega.org	16
27.07.2007	Days of Thunder 2k7	500	4910	Ried im Innkreis (AT)	www.dot-lan.at	16
27.07.2007	Convention-X-Treme 10: Generation Next!	336	76689	Karlsdorf-Neuthard (DE)	www.convention-x-treme.de	18
10.08.2007	Wildefingerspiele Vol.7 – Half Evil	333	31303	Burgdorf (DE)	www.wildefingerspiele.de	16
17.08.2007	5. KD-LAN – The 5th Year of Gaming	116	7223	Siegggraben (AT)	kd-lan.ceea.at	16
30.08.2007	r4ge.LAN 2007	200	21493	Schwarzenbek (DE)	lan.r4ge.de	16
31.08.2007	Net-Night-Lan v14	100	24376	Kappeln/Ellenberg (DE)	www.net-night-lan.de	16
31.08.2007	Operation Lan reloaded 9 – Wild West	306	50169	Kerpen Tünnich (DE)	www.operationlan.de/	16
07.09.2007	Life@Night Constant Evolution	250	2500	Baden (AT)	www.lifeatnight.at	16
07.09.2007	Summergames 2007	208	89520	Heidenheim/Schnaitheim (DE)	www.lanparty-hdh.de/	16
07.09.2007	LANarena 1110	613	38871	Ilsenburg (DE)	www.lanarena.de	18

DVD
- Spiel des Monats
Bavarian Heaven
e.V. gegen **a-Losers**.



HALL OF FAME

Speedball 2: Brutal Deluxe

Action, Prügeleien, Science Fiction: Zutaten, die wir 2007 selten in Sportspielen finden. Warum eigentlich? Dieses Meisterwerk hat 1992 bewiesen, wie viel Spaß dieser Mix macht.

Deswegen legendär

- actionreiche Mischung aus Handball und wilden Prügeleien
- viele Wege führen zum Sieg
- interaktive Spielfelder
- motivierende Management-Elemente
- stilsichere Inszenierung
- »Icecream, Icecream«

Selten kann man ein Spiel mit nur zwei Wörtern beschreiben. Doch bei **Speedball 2** gelingt das ziemlich mühelos: »Icecream, Icecream« – und jeder, der das legendäre Action-Sportspiel jemals gespielt hat, weiß sofort Bescheid. Denn der Eismann kommt nur dann, wenn Sie einen gegnerischen Spieler derart verdroschen haben, dass er von Sanitär-Robotern vom Spielfeld getragen werden muss. Moment, Roboter? Aber sicher: Ende der 80er und Anfang der 90er dominierten weder Fußball- noch Golfsimulati-

onen das Genre, sondern Fantasie-Sportarten wie **Ballblazer**, **M.U.D.S.** und **Grand Monster Slam**. Unbestrittener Höhepunkt dieser Epoche war jedoch **Speedball 2**, das 1990 zunächst für den Amiga erschien und zwei Jahre später für den PC.

Legendärer Sport

Für einen krankenhausreif geprügelten Gegenspieler bekommen Sie übrigens 30 Punkte. Ein Tor bringt in der futuristischen Mischung aus Handball und American Football dagegen nur zehn. In **Speedball 2** führen viele Wege zum Sieg – auch ein Verdienst der genialen interaktiven Spielfelder. So gibt es zwei Punkte, wenn Sie mit einem gezielten Wurf Sterne an den Arenawänden erleuchten. Oder drei, wenn Sie den Ball vorher durch den Multiplikator-Looping geschleudert haben. Aber Vorsicht: Der Gegner kann sowohl Sterne als auch Multiplikator wieder abknipsen. Noch gemeiner ist der rote Bumper. Der verwandelt den Ball in eine rotglühende Waffe, die alles umreißt, was sich in ihrer Flugbahn befindet – auch den gegnerischen Torhüter. Außerdem liegen überall auf der Spielfläche Extras verteilt, die etwa den Spieler beschleunigen oder Konkurrenten kurzzeitig einfrieren. Diese Vielzahl an Spielstrategien macht die Matches auch für heutige Verhältnisse enorm dynamisch und abwechslungsreich. Und das, obwohl Sie im Prinzip nur laufen, werfen oder Gegenspieler umhauen.

Auch der Karrieremodus bietet für ein Spiel aus dem Jahr 1992 erstaunlich viele Möglichkeiten: Ziel ist es, Ihr Team »Brutal Deluxe« aus den Niederungen der zweiten Liga bis zur Meisterschaft



Dank des roten **Energieballs** hauen wir den Torwart aus den Latschen und erzielen einen Treffer.

zu führen. Dafür benötigen Sie nicht nur Geschick an der Tastatur, sondern auch echte Managerqualitäten. So kaufen Sie auf dem Transfermarkt neue Stars oder trainieren die acht Charakterwerte Ihrer aktuellen Hoffnungsträger. Dafür benötigen Sie Geld, das Sie einerseits mit Siegen verdienen, andererseits auch während der Partien auf dem Spielfeld einsammeln können.

Legendärer Entwickler

Der Entwickler Bitmap Brothers hatte bei Erscheinen von **Speedball 2** einen ähnlichen Kult-Status, wie ihn heute Blizzard genießt. Egal ob **Xenon** (1988, Ballerspiel), **Cadaver** (1990, Adventure) oder **Gods** (1991, Jump & Run) – all diese Spiele waren Meilensteine und durch den eigenwilligen aber stilvollen »Knubbel-Look« auf den ersten Blick als

Werk des englischen Entwicklers zu erkennen. 1996 bekam das Denkmal erste Risse: **Z** gilt als eines der schwierigsten Strategiespiele aller Zeiten, der Nachfolger **Steel Soldiers** (2001) bekam von GameStar »nur« noch 75 Punkte. Zudem scheiterten die Bitmap Brothers mehrfach daran, die Legende **Speedball 2** erfolgreich wiederzubeleben. Die PlayStation-Variante **Speedball 2100**, die im Jahr 2000 erschien, war qualitativ wie kommerziell ein Fiasko, die 3D-Neuaufgabe **Speedball Arena** wurde 2003 mitten in der Entwicklung eingestellt. Doch jetzt soll das Comeback endlich klappen: Gemeinsam mit dem französischen Entwickler Kylo-tonn arbeiten die Bitmap Brothers an einem sowohl optisch als auch spielerisch generalüberholten **Speedball 2** (Preview und Video in dieser Ausgabe). **HK**



Der **Managermodus**: Jeder Spieler hat ein individuelles Porträt.



»Icecream, Icecream«: Abtransport eines **verletzten Spielers**.

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE SPORT

PUBLISHER Image Works
ENTWICKLER Bitmap Brothers
QUELLE Ebay
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1992
CA. PREIS 15 bis 20 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S 286er, 640 KB RAM
Speedball 2: Brutal Deluxe läuft mithilfe von DosBox
(► www.gamestar.de, Quicklink: 3156) auch unter Windows XP.

FAZIT Ebenso genialer wie brutaler Science-Fiction-Sport.





Daniel Visarius
hofft, dass Crysis wenigstens mit einer GeForce 8800 Ultra in 1920x1200 flüssig läuft.



Hendrik Weins
spielt mit dem Gedanken, sein Athlon-64-System durch eines auf Core-2-Basis zu ersetzen.

Hardware & News

Voller Durchblick

Flachbildschirme und neue DirectX-10-Grafikkarten im Test.

Flachbildschirme gibt es in einer schier endlosen Zahl von Kombinationen aus Bildschirm-diagonalen, Auflösungen und Formaten. In unserem Schwerpunkt **TFTs für Spieler** verschaffen wir Ihnen einen Überblick über die aktuelle Marktsituation. Florian hat sich dazu zwischen zehn Monitoren von 17 bis 24 Zoll verglichen und wochenlang Bildqualität, Geschwindigkeit, Ausstattung und Co. getestet (siehe Bild). Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die günstigen 19-Zöller, wer jedoch mehr Geld investieren kann, sollte zu den überraschend günstigen 22-Zoll-Breitbildmonitoren mit einer Auflösung von 1680 mal 1050 Bildpunkten für um 300 Euro greifen.

Hendrik hat diesen Monat ATIs neue DirectX-10-Mittelklassekarten **Radeon HD 2600** und **HD 2400** getestet. Ergebnis: bei niedrigeren Preisen absolut konkurrenzfähig zu GeForce 8500 und



8600 – besonders unter DirectX 10. Etwas enttäuscht war Hendrik aber dennoch. Alle DirectX-10-Grafikkarten unter 200 Euro erreichen in DX-10-Benchmarks wie **Company of Heroes** oder **Call of Juarez** nur mit reduzierten Details spielbare Bildraten. Wie das dann erst bei Technikmonstern wie **Crysis** oder **World in Conflict** aussieht, wird sich zeigen. Vielleicht können ATI und Nvidia mit neuen Treibern aber noch mehr Power aus den Grafikchips holen. **DV**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

TFTs für Spieler.....	144
Testsieger TFTs	145
Preis-Leistungs-Sieger TFTs ..	145
Test-Tabelle und Zusammenfassung	146

Test des Monats

DirectX 10:	
Radeon HD 2400 & 2600	150

Tools

Vollversion: Office 2005.....	153
Tool des Monats:	
PC Wizard 2007	153

Tests

Grafikkarte:	
MSI NX8800 Ultra	154
Headset:	
Plantronics .Audio 370.....	154
Blu-ray-Brenner:	
LG GGW-H10N	154
Notebook:	
Acer Aspire 5920G.....	155

Service

Techtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

Alle Athlon 64 X2 nochmals billiger

Topmodell 64 X2/6000+ kostet jetzt nur noch 160 Euro.

AMD hat seine CPU-Preise erneut reduziert, um dem Core 2 Duo bis zur Vorstellung des Vierkerners Phenom X4 noch einigermaßen Paroli zu bieten. Der 3,0 GHz schnelle Athlon 64 X2/6000+ kostet jetzt nur noch 160 Euro, der 5200+ (2,6 GHz) fällt auf 140 Euro und der 4200+ (2,2 GHz) auf

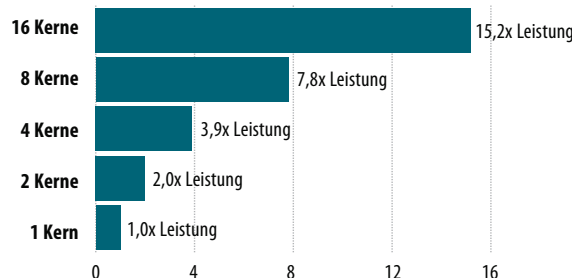
90 Euro. Den günstigsten Zweikerner, den 3600+, gibt's künftig schon für 50 statt wie bisher 70 Euro. Einige Preise hatten die Händler allerdings schon im Vorfeld selbst reduziert, so dass AMDs neuer Nachlass beim Endkunden kaum ankommt. Die Tabelle stellt die aktuellen Preise den Marktpreisen vor einem Monat gegenüber. ► www.gamestar.de Quicklink: 4035 **DV**

Athlon-Preisübersicht

Athlon 64 X2	alter Preis	neuer Preis
6000+	170 Euro	160 Euro
5600+	160 Euro	150 Euro
5200+	150 Euro	130 Euro
5000+	140 Euro	120 Euro
4800+	120 Euro	110 Euro
4600+	110 Euro	100 Euro
4400+	110 Euro	95 Euro
4200+	100 Euro	90 Euro
3800+	80 Euro	70 Euro
3600+	70 Euro	50 Euro

Raytracing-Benchmarks

Intel forscht weiter an der Grafiktechnologie Raytracing, die perfekte Spiegelungen und Lichtbrechungen ermöglicht. Auf dem haus-eigenen Forschungstag Research@Intel Day 2007 zeigt der Chiphersteller neueste Benchmarks von Quake 4 Raytraced. Nach diesen verdoppelt sich die Bildwiederholrate (fast) analog zur steigenden Anzahl der Prozessor-kerne (siehe Benchmarks). **DV**



Treiber-Hickhack bei Nvidia

Inoffizieller Notebook-Treiber für GeForce-Karten unerwünscht.

Nvidia mahnt die Betreiber von NGOHQ.com ab. Die auf der Webseite erhältlichen modifizierten Forceware-Treiber unterstützen beispielsweise Notebook-Grafikchips. Warum Nvidia gerade gegen diese Seite vorgeht, ist noch unklar – es gibt auch andere, die solche Treiber anbieten.

Erfreulicher ist da schon die Tatsache, dass Nvidia mit dem Forceware 162.18 Beta endlich wieder einen einheitlichen Windows-XP-Treiber für alle GeForce-Modelle seit der FX-Reihe anbietet. Der neue Beta-Treiber 163.11 für Windows Vista eignet sich weiterhin nur für GeForce-8-Karten, soll aber auf die Open Beta von **World in Conflict** optimiert sein. **HW**

Nvidia ► Quicklink: L70
NGOHQ ► Quicklink: 4039

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon XP/2000+	Athlon 64/3500+	Core 2 Duo E6300
Arbeitsspeicher	512 MByte	1,0 GByte	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon 9800 Pro	Geforce 7800 GT	Geforce 8800 GTS 640

Spiele-Details

Colin McRae Dirt	läuft nicht, da Shader-3.0-Grafikkarte erforderlich	1024x768, mittlere Details	1600x1200, maximale Details
Driver Parallel Lines	läuft unspielbar langsam	1280x1024, maximale Details	1600x1200, maximale Details, 4x AA/16x AF
GRAV 2	1024x768, niedrige Details, ruckelt wegen 512 MB	1280x1024, hohe Details, 2x AA / 8x AF	1600x1200, maximale Details, 4x AA/16x AF
Herr der Ringe Online	1024x768, niedrige Details, ruckelt wegen 512 MB	1280x1024, hohe Details	1600x1200, maximale Details, 4x AA/16x AF
Overlord	1024x768, minimale Details	1280x1024, mittlere Details, Normalzuordnung aus	1600x1200, maximale Details, 4x AA/16x AF

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6200 40 € 6600 GT 130 € 6800 GT 140 €	6800 Ultra k.A.	
Radeon X100	X300 40 € X700 Pro 100 € X800 XL 200 €	X850 XT k.A.	
Geforce 7	7300 GS 60 € 7600 GS 90 €	7600 GT 110 € 7900 GS 120 € 7800 GT 220 € 7950 GT 220 €	7900 GTX k.A. 7950 GX2 180 €
Radeon X1000	X1300 70 € X1650 Pro 100 €	X1800 GT k.A. X1950 Pro 140 € X1900 XT 240 € X1950 XT 270 €	
Geforce 8		8500 GT 90 € 8600 GT 130 € 8600 GTS 180 €	8800 GTS 640 350 € 8800 GTX 500 € 8800 Ultra 600 €
Radeon HD			HD 2900 XT 350 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon XP	2000+ k.A. 2600+ k.A. 3200+ k.A.		
Pentium 4	2,0 GHz k.A. 2,6 GHz 105 € 3,2 GHz 120 €	3,8 GHz 170 €	
Athlon 64		3200+ 50 € 3500+ 60 € 4000+ 70 € FX-57 k.A.	
Pentium D		915 90 € 950 k.A.	965 XE k.A.
Athlon 64 X2	3600+ 50 €	3800+ 70 € 4400+ 95 € 4600+ 110 € 5200+ 130 €	6000+ 160 €
Core 2		E4300 110 € E6300 150 €	E6600 200 € Q6600 350 € QX6800 960 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung sie die angegebenen Titel flüssig spielen 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.

Windows Vista Service Pack 1

Beta-Version des ersten großen Updates im Anmarsch.

Viele Spieler warten mit dem Einsatz eines neuen Windows-Betriebssystems bis das erste Service Pack erscheint – und dies aus gutem Grund. Die erste ausgelieferte Version enthält oftmals noch reichlich Fehler, so auch Vista. Die Update-Sammlung Service Pack 1 soll noch dieses Jahr zumindest in einer Beta-Version erscheinen und primär Fehlerbereinigungen und Performance-Verbesserungen, etwa bei der Oberfläche oder dem Kopieren auf externe Datenspeicher bringen. Ein Termin fehlt bislang jedoch. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4040

ALchemy für Audigy-Karten kostenpflichtig

Spiele-Raumklang für Audigy-Soundkarten unter Windows Vista kostet 10 Euro.

Längst nicht jedes Spiel entfaltet unter Windows Vista seine volle Klanggewalt – die Raumklang-Effekte von Creative-Soundkarten streiken. Für die aktuelle X-Fi-Serie hat der Hersteller schon vor geraumer Zeit das Pro-

gramm **ALchemy** kostenlos zum Download bereit gestellt. Jetzt gibt es dieses auch für die älteren, immer noch massenweise verbreiteten **Audigy**-Platinen. Dreist verlangt Creative nun 10 Euro für eine Funktion, die unter Windows XP Standard ist. Interessierte können unter dem angegebenen Quicklink zugreifen. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4038

Arbeitsspeicher wird wieder teurer

Bis zu 30 Prozent höhere Preise erwartet.

Langsam, aber sicher steigen die Speicherpreise wieder. Anfang des Jahres kostete ein DDR2-667-Modul mit 1,0 GByte noch 100 Euro, im Juni rutschten die Preise unter 40 Euro. Mittlerweile liegen die Preise aber schon wieder bei 50 Euro und der Aufwärtstrend soll mit Blick auf das kommende Weihnachtsgeschäft weitergehen, zumal die Speicherhersteller zuletzt ihre Vorräte weitgehend verkauft hatten. Auch durch die so gestiegene Nachfrage von Großkunden sind die Preise an der

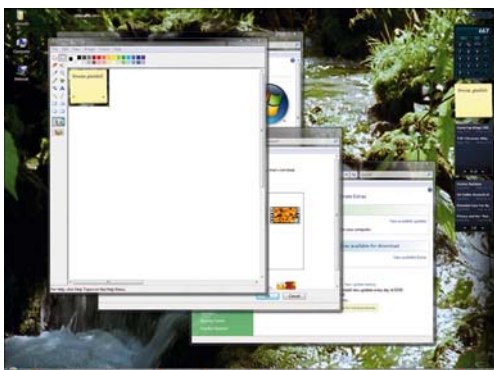
Speicherbörse bereits um 20 Prozent geklettert. Wer also noch mehr Arbeitsspeicher braucht, sollte schnell zuschlagen. **HW**

► www.gamestar.de Quicklink: 2853



An der Speicherbörse DRAmEXchange zeichnen sich **Preissteigerungen** im zweiten Halbjahr 2007 ab.

10 Prozent der GameStar-Leser haben bereits Vista installiert. Der Rest wartet offenbar mindestens bis zum ersten Service Pack.





TFTs für Spieler

TFTs gibt es in vielen Größen und Ausstattungsvarianten. Wir testen zehn aktuelle Modelle – vom kleinen 17-Zöller bis zum Heimkinoanwärter mit 24-Zoll-Diagonale.

Schwerpunkt-Inhalt

Testsieger TFTs	145
Preis-Leistungs-Sieger TFTs	145
Test-Tabelle und Zusammenfassung	146

Alle gängigen TFT-Größen von 17 bis 24 Zoll tummeln sich in diesem Schwerpunkt. Kleinere TFTs mit 15-Zoll-Display sind aufgrund ihrer geringen Größe kaum noch erhältlich. Monitore mit einer Diagonale von mehr als 24 Zoll kosten mindestens 900 Euro und sind für die meisten Spieler daher ebenso uninteressant. Alle TFTs bewerten wir unabhängig von ihren Ausmaßen, so findet sich für jeden Preisbereich ein passendes Modell.

Spieletauglich durch die Bank

Im wichtigsten Testkriterium »Spieleleistung« schlagen sich alle Kandidaten gut und zeigen auch bei schnellen Shootern keine störenden Schlieren, die aufgrund zu langsamer Schaltzeiten des Panels auftreten. Vor allem die 2-Millisekunden-Geräte wie der Testsieger **226BW** von Samsung und der Preis-Leistungs-Sieger **HG191DP** von Hanns G überzeugen mit absolut stabiler und flüssiger Darstellung bei hektischen Drehungen oder Schlenkern. Einzig die beiden 24-Zöller von LG und Viewsonic haben lang-

samere MVA-Panels, was Kanten bei sehr schnellen Bewegungen kurz verschwimmen lässt. In normal schnellen Titeln stört das aber nicht – spieletauglich sind die beiden 24-Zoll-TFTs allemal.

Breitbildformat setzt sich durch

Wie im TV-Bereich setzt sich mit zunehmender Display-Größe auch bei den TFTs das Breitbildformat durch. Grund: Menschen haben horizontal ein weiteres Sichtfeld als vertikal. Das nutzen Breitbild-Displays aus und stellen waagrecht deutlich mehr Informationen dar als herkömmliche 4:3-Monitore. Im Test bestätigt sich der Trend: Bis auf die beiden kleinen 17-Zoll-TFTs von Iiyama und Samsung sowie das 20-Zoll-Display **LS201** von Asus nutzen alle Kandidaten das 16:10-Format. Das haben auch die Spieleentwickler verinnerlicht – die meisten Titel stellen inzwischen eine Vielzahl an (Breitbild-)Auflösungen zur Auswahl.

Sollten Sie mit dem Kauf eines großen Monitors mit hoher Auflösung liebäugeln, denken Sie dar-



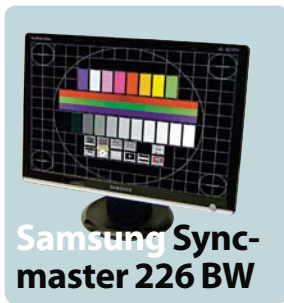
Spieletauglich sind mittlerweile fast alle erhältlichen TFTs – bei der Ausstattung, etwa mit unterschiedlichen **Anschlüssen**, gibt es aber deutliche Unterschiede.

an, dass Ihr PC genug Rechenpower braucht, um Spiele auch in der nativen Auflösung des TFTs flüssig zu beschleunigen. Zwar können Sie bei den meisten getesteten Monitoren problemlos eine Auflösungsstufe zurückschalten (siehe Testkriterium »Interpolation« in der Testtabelle), optimal scharf ist ein TFT jedoch nur in der nativen Auflösung.

Gefälle bei der Ausstattung

Die dickste Ausstattung haben die beiden 24-Zoll-TFTs: Die bringen nicht nur die üblichen Schnittstellen mit, sondern setzen schon komplett auf HDMI als digitalen Eingang (inklusive passendem Kabel zum DVI-Anschluss der Grafikkarte). Der ersetzt den DVI-Ein-

gang und ist zudem mit vielen Unterhaltungsgeräten wie etwa der Playstation 3 kompatibel. Ebenso mit an Bord ist die Unterstützung für den Kopierschutzstandard HDCP, der für HD-Filme verschlüsselt. Auch die 22-Zoll-TFTs im Test haben HDCP an Bord, nur dem Acer **X222W** fehlt HDCP mangels digitaler Schnittstelle, was Punkte bei der Ausstattung kostet. Ebenso ergeht es NECs **LCD193WM**, der gleichfalls nur einen analogen Eingang hat. Aufgrund der besseren Bildqualität sollten Sie aber nicht auf eine digitale Verbindung zu Ihrem Rechner verzichten. Dass es auch anders geht, zeigt unser Preis-Leistungs-Sieger **HG191DP** von Hanns G, der für günstige 200 Euro einen digitalen DVI-Eingang bietet. **FK**



Rasante Reaktionszeit und gute Bildqualität machen den 226BW zur Empfehlung für Spieler.

Mit 22-Zoll-Diagonale und 1680 mal 1050 Pixeln bietet Samsungs **Syncmaster 226BW** eine Menge Spielfläche. Hinter dem schmalen Rahmen in glänzendem schwarzen Lack verbirgt sich ein schnelles TN-Panel mit zwei Millisekunden Reaktionszeit (grau zu grau). Die flotte Schaltzeit verdankt das **226BW** der Overdrive-Technik. Dabei berechnet der Monitor für das nächste Bild im Voraus, welche Farben die einzelnen Pixel darzustellen haben. Nun wird die Spannung derjenigen Bildpunkte gezielt erhöht,

die besonders starke Farbänderungen durchführen müssen – das verringert deren Reaktionszeit und verhindert Schlieren und Unschärfe zuverlässig.

Farbspielelei

Die Bildqualität des **226BW** überzeugt uns sowohl in den Messungen als auch im subjektiven Eindruck: Das Kontrastverhältnis übertrifft das aller anderen Testkandidaten, auch die Farbtreue stimmt. Damit Bilder, Spiele und Videos noch farbenprächtiger erscheinen, passt das **226BW** auf Wunsch den Kontrast dynamisch je nach Szene an. Im Test klappt das bei Filmen recht gut, in Spielen sorgt die variable Intensität der Hintergrundbeleuchtung bei schnellen Übergängen von hellen in dunkle Räume für überraschendes und störendes Nachdunkeln. Zudem bietet das **226BW** sechs voreingestellte sowie einen benutzerdefinierten Bildmodus, etwa für Spiele, Internet oder Filme.

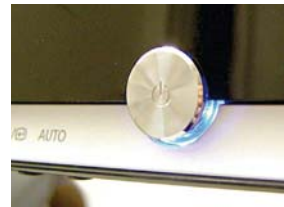
Bedienfreundlich

Das deutsche Menü ist übersichtlich, und die Bedienung geht flott und intuitiv von der Hand. Nur in

sehr dunkler Umgebung sind die Tasten schwer lesbar. Der Ein- und Ausschaltknopf leuchtet blau, was selbst bei absoluter Dunkelheit kaum stört. Sonderlich flexibel ist das Display allerdings nicht: Eine Höhenverstellung fehlt, aber immerhin lässt es sich neigen und drehen. Die Verarbeitung ist gut, alle Teile passen und wirken solide. Für faire 330 Euro bietet das



Auf Wunsch stellt der 226BW **Farben kräftiger** dar (links) als normal (rechts).



Die gedämpfte **LED-Beleuchtung** stört selbst bei absoluter Dunkelheit kaum.

226BW das beste Spielepaket im Testfeld – schnelle Reaktionszeit sowie gute Bildqualität gepaart mit intuitiver Bedienung und solider Verarbeitung. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 4024

Syncmaster 226BW

Ca. Preis 330 Euro Hersteller Samsung

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Angew. Reaktionszeit	2 ms
Helligkeit	300 cd/m ²	Native Auflösung	1680x1050
Kontrast	1000:1	Max. Blickwinkel	160/160°

BEWERTUNG

Spielleistung	extrem schnell keine Kantenunschärfe in Bewegung sehr gute Interpolation bis 1280x768	38/40
Display	gute Helligkeitsverteilung bestes Kontrastverhältnis im Test gute Farbtreue	17/20
Technik	sehr schnelles Panel gute Verarbeitung, schmaler Rand Stromverbrauch im Rahmen	17/20
Ausstattung	alle nötigen Eingänge (DVI, VGA) HDCP-Unterstützung nicht höhenverstellbar	7/10
Bedienung	übersichtliches deutsches Menü einfache Bedienung im Dunklen mäßig lesbare Tasten	8/10

Fazit Extrem schnell, gute Bildqualität und solide Verarbeitung – Samsungs 22-Zöller ist klarer Testsieger!

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

87



Schnäppchen im 19-Zoll-Breitbildformat mit solider Ausstattung und Verarbeitung.

Anders als die meisten 19-Zoll-TFTs im klassischen 4:3-Format hat das 200 Euro günstige **HG191DP** von Hanns G ein 16:10-

Display mit 1440 mal 900 Bildpunkten. Darauf spielt es sich flott, und dank der ultrakurzen zwei Millisekunden Reaktionszeit ist es auch für sehr schnelle Shooter geeignet. Möglich macht das wie beim **Syncmaster 226BW** ein TN-Panel mit Overdrive-Funktion (siehe Test: **Syncmaster 226BW**). Die Interpolation funktioniert so gut, dass Sie auch problemlos in 1024x768 ohne viel Schärfeverlust spielen können.

Die Bildqualität gibt dabei kaum Anlass zur Kritik. Die Helligkeitsverteilung des Displays ist gleichmäßig, die Farbtreue überzeugt uns in den Messungen ebenfalls. Einzig das Kontrastverhältnis des **HG191DP** liegt im hinteren Testfeld. Trotzdem wirken Spiele und Filme lebendig, wenn auch im Vergleich zum Testsieger teils die Dynamik fehlt.

Gute Ausstattung

Für den günstigen Preis von 200 Euro müssen Sie beim **HG191DP** nur auf wenig verzichten. Sowohl digitaler DVI- als auch analoger

VGA-Eingang samt passenden Kabeln sind vorhanden. Den HDCP-Kopierschutz für verschlüsselte HD-Filme unterstützt der Monitor aber nicht. Die zwei internen Lautsprecher mit mageren 1 Watt Leistung verwenden Sie im Interesse Ihrer Ohren am besten nur in absoluten Notfällen, denn zum Spielen eignen sie sich nicht.

Das Display kommentiert jegliche Positionsänderung beim Neigen mit einem Knarren, hält danach aber sicher die Position. Davon abgesehen geht die Verarbeitung für den niedrigeren Preis absolut in Ordnung. Drehen oder in der Höhe verstellen können Sie das **HG191DP** aber nicht.

Günstiges Angebot

Hanns G bietet mit dem **HG191DP** viel Monitor fürs Geld. Das Display arbeitet schlierenfrei bei insgesamt guter Bildqualität. Die Ausstattung stimmt und die Verarbeitung ist für den günstigen Preis solide. Das verschachtelte Menü erfordert zwar etwas Einarbeitungszeit, die Bedienung geht trotz der schlecht lesbaren Tasten aber angenehm intuitiv

von der Hand. Wer einen fairen Kompromiss aus Spieleleistung und Preis sucht, kann beim **HG191DP** zugreifen. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 4031

HG191DP

Ca. Preis 200 Euro Hersteller Hanns G

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	19 Zoll	Angew. Reaktionszeit	2 ms
Helligkeit	300 cd/m ²	Native Auflösung	1440x900
Kontrast	7000:1	Max. Blickwinkel	150/140°

BEWERTUNG

Spielleistung	extrem schnell gute Interpolation bis 1024x768 keine Kantenunschärfe in Bewegung	37/40
Display	gute Helligkeitsverteilung gute Farbtreue mäßiges Kontrastverhältnis	14/20
Technik	sehr schnelles Panel gute Verarbeitung, aber Fuß knarrt beim Neigen Stromverbrauch im Rahmen	16/20
Ausstattung	alle nötigen Eingänge Lautsprecher keine HDCP-Unterstützung nicht höhenverstellbar	6/10
Bedienung	deutsches Menü einfache Bedienung Menü etwas unübersichtlich Tasten schlecht lesbar	7/10

Fazit Schnell, gut ausgestattet und solide verarbeitet. Zum Preis von 200 Euro verdienter Preis-Leistungs-Sieg!

PREIS/LEISTUNG Gut

80



HG191DP (links) im **16:10-Format** gegen 4:3-Display (rechts).

Spiele-TFTs



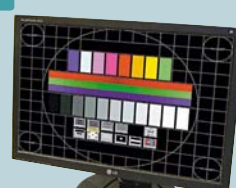
1


Samsung Syncmaster 226 BW

2


Viewsonic VX 2435 WM

3


LG L245WP

Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis
Hotline / www.gamestar.de Quicklink

Technische Angaben

Native Auflösung
Blickwinkel horizontal / vertikal (laut Hersteller)
Reaktionszeit / Leuchtstärke / Kontrast (laut Hersteller)
Gewicht / Abmessungen inkl. Standfuß (BxHxT)

Spieleleistung 40%

Spieleauglichkeit
Interpolation
Pro & Kontra

Bildqualität 20%

Helligkeitsverteilung (Standardabweichung)
Kontrast
Farbtreue
Pro & Kontra

Technik 20%

Panel-Typ / Entspiegelt
Netzteil
Stromverbrauch (Betrieb / Standby / Aus)
Verarbeitung
Pro & Kontra

Ausstattung 10%

Anschlüsse
Höhenverstellung / Neigbar / Pivot
Lautsprecher / Klang
Zubehör
Garantie
Pro & Kontra

Bedienung 10%

Menüstruktur
Menüsprachen
Funktionstasten
Anschlussanordnung
Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

22-Zoll-TFT

Samsung / 330 Euro
(01805) 121 213 (14 Cent/Min.) / 4024

1680 x 1050 Pixel
160° / 160°
2 ms / 300 cd/m² / 1000:1
4,9 kg / 51,4 x 42,2 x 21,9 cm

38/40

voll spieleauglich, extrem schnell
sehr gut bis 1280x768
+ extrem schnell, keine Schlierenbildung
+ sehr gute Interpolation
+ keine Kantenunschärfe in Bewegung

17/20

14,7 Prozent
1180:1
gute Farbtreue
+ gute Helligkeitsverteilung
+ bestes Kontrastverhältnis im Test
+ gute Farbtreue

17/20

TN / ja
intern
39,4 / 1,1 / 1,0 Watt
gut, solide und passgenau
+ sehr schnelles Panel
+ gute Verarbeitung
+ Stromverbrauch im Rahmen

7/10

VGA, DVI (HDCP)
nein / ja / nein
nein / –
VGA-, DVI-Kabel
36 Monate vor Ort Austausch
+ alle nötigen Eingänge
+ HDCP-Unterstützung
– nicht höhenverstellbar

8/10

sehr gut, übersichtlich
deutsch, mehrsprachig
6, gut erreichbar, aber mäßig lesbar
senkrecht in Rückwand
+ übersichtliches deutsches Menü
+ einfache Bedienung
– im Dunkeln nur mäßig lesbare Tasten

Gesamt

87

Befriedigend

24-Zoll-TFT

Viewsonic / 670 Euro
(02154) 918 80 (Standardgebühren) / 4019

1920 x 1200 Pixel
176° / 176°
8 ms / 500 cd/m² / 1000:1
8,0 kg / 57,2 x 51,0 x 24,4 cm

34/40

voll spieleauglich, schnell
ok bis 1440x900
+ schnell, keine Schlierenbildung
+ solide Interpolation – minimale Kantenunschärfe in schnellen Titeln

18/20

14,9 Prozent
1100:1
beste Farbtreue im Test
+ gute Helligkeitsverteilung
+ tolles Kontrastverhältnis
+ beste Farbtreue im Test

15/20

MVA / ja
intern
87,8 / 1,4 / 0,9 Watt
befriedigend, Rückenabdeckung wackelig
+ flottes Panel + volle HD-Auflösung
+ befriedigende Verarbeitung
– hoher Stromverbrauch

9/10

VGA, HDMI (HDCP), (S-)Vid., Komp., Audio
nein / ja / nein
ja, 2x 3 Watt / für Spiele unzureichend
VGA-, DVI/HDMI-, Audio-Kabel
24 Monate
+ Vielzahl an Eingängen + HDCP-Unterstützung + Lautsprecher
– nicht höhenverstellbar

8/10

sehr gut, übersichtlich
deutsch, mehrsprachig
4, gut erreichbar, schwer lesbar
horizontal unter Rückenabdeckung
+ übersichtliches deutsches Menü
+ einfach zu bedienen
– schwer lesbare Tasten

Gesamt

84

Ausreichend

24-Zoll-TFT

LG / 750 Euro
(01805) 473 784 (14 Cent/Min.) / 4021

1920 x 1200 Pixel
178° / 178°
8 ms / 500 cd/m² / 1000:1
9,6 kg / 56,0 x 44,4 x 27,0 cm

34/40

voll spieleauglich, schnell
ok bis 1440x900
+ schnell, keine Schlierenbildung
+ solide Interpolation – minimale Kantenunschärfe in schnellen Titeln

17/20

15,2 Prozent
932:1
sehr gute Farbtreue
+ gute Helligkeitsverteilung
+ sehr gutes Kontrastverhältnis
+ sehr gute Farbtreue

16/20

MVA / ja
intern
83,7 / 3,3 / 2,0 Watt
gut, solide und stabil
+ flottes Panel + volle HD-Auflösung
+ gute Verarbeitung
– hoher Stromverbrauch

9/10

VGA, HDMI (HDCP), Komponenten
ja / ja / ja
nein / –
VGA-, DVI/HDMI-Kabel
36 Monate vor Ort Austausch
+ alle nötigen Eingänge + HDCP-Unterstützung + höhenverstellbar
+ Pivot-Funktion

8/10

sehr gut, übersichtlich
deutsch, mehrsprachig
7, mäßig erreichbar, aber gut lesbar
senkrecht in Rückwand
+ übersichtliches deutsches Menü
+ gut lesbare Tasten
– Bedienung etwas fummelig

Gesamt

84

Ausreichend

Extrem schnelles Display, das auch die rasantesten Titel gestochen scharf darstellt. Die Bildqualität bleibt dabei nicht auf der Strecke – der 226BW bietet das beste Kontrastverhältnis im Testfeld. Dank HDCP-Unterstützung sowie solider Verarbeitung ein rundum gelungener Spielmonitor und verdienter Testsieger.

Mit einer Vielzahl an Eingängen ausgestattet, bietet sich das VX 2435 WM als hochauflösendes Display für HD-Filme und Spiele an. Einzig die nicht vorhandene Höhenverstellbarkeit sowie Pivot-Funktion fehlen zur absoluten Vollausstattung. In sehr schnellen Spielen tritt teils minimale Bewegungsunschärfe auf.

Flottes 24-Zoll-Display, das nur in den schnellsten Titeln minimale Bewegungsunschärfe zeigt. Dank HDMI-Eingang samt HDCP-Unterstützung sowie Full-HD-Auflösung mit 1920 mal 1200 Pixeln auch problemlos als HD-Fernseher nutzbar. Zudem gefällt die Höhenverstellbarkeit sowie die Pivot-Funktion.

4

Acer
X222W

22-Zoll-TFT

Acer / 280 Euro
(0800) 224 49 99 (kostenlos) / 40231680 x 1050 Pixel
160° / 160°
5 ms / 300 cd/m² / 1000:1
5,2 kg / 51,3 x 41,7 x 20,0 cm

37/40

voll spieleauglich, sehr schnell
gut bis 1280x768

- + sehr schnell, keine Schlierenbildung
- + gute Interpolation
- + keine Kantenunschärfe in Bewegung

16/20

8,8 Prozent
1012:1

befriedigende Farbtreue

- + sehr gute Helligkeitsverteilung
- + tolles Kontrastverhältnis
- + befriedigende Farbtreue

16/20

TN / nein

intern

39,4 / 0,9 / 0,7 Watt

gut, solide und passgenau

- + schnelles Panel
- + gute Verarbeitung
- + Stromverbrauch im Rahmen
- spiegelt

4/10

VGA

nein / ja / nein

nein / -

VGA-Kabel

36 Monate

- + VGA-Eingang samt Kabel
- sonst nichts
- nicht höhenverstellbar

10/10

gut, übersichtlich

deutsch, mehrsprachig

5, gut erreichbar und lesbar

senkrecht in Rückwand

- + übersichtliches deutsches Menü
- + gut lesbare Tasten
- + einfache Bedienung

Gesamt

Ausreichend

83

5

BenQ
FP 222 WH

22-Zoll-TFT

BenQ / 290 Euro
(0800) 114 65 88 (kostenlos) / 40201680 x 1050 Pixel
170° / 170°
5 ms / 300 cd/m² / 700:1
5,8 kg / 51,8 x 42,2 x 16,9 cm

37/40

voll spieleauglich, sehr schnell
gut bis 1280x768

- + sehr schnell, keine Schlierenbildung
- + gute Interpolation
- + keine Kantenunschärfe in Bewegung

15/20

14,8 Prozent
940:1

befriedigende Farbtreue

- + gute Helligkeitsverteilung
- + sehr gutes Kontrastverhältnis
- + befriedigende Farbtreue

16/20

TN / ja

intern

40,1 / 0,8 / 0,6 Watt

befriedigend, Plastikfuß wackelig

- + schnelles Panel
- + bis auf Standfuß gute Verarbeitung
- + Stromverbrauch im Rahmen

7/10

VGA, DVI, HDMI (HDCP)

nein / ja / nein

nein / -

VGA-, DVI-Kabel

36 Monate vor Ort Austausch

- + alle nötigen Eingänge
- + HDCP-Unterstützung
- nicht höhenverstellbar

7/10

sehr gut, übersichtlich

deutsch, mehrsprachig

8, mäßig erreichbar und schwer lesbar

senkrecht in Rückwand

- + übersichtliches deutsches Menü
- fummelig zu bedienen
- schwer lesbare Tasten

Gesamt

Ausreichend

82

Sehr schnelles 22-Zoll-Display mit hervorragender Bildqualität. Die spiegelnde Oberfläche sorgt für brillante Farben, reflektiert in hellen Umgebungen aber spürbar. Der fehlende DVI-Eingang ermöglicht den günstigen Preis von 280 Euro, ist aber nicht mehr zeitgemäß. DVI samt HDCP gibt's für etwa 30 Euro Aufpreis.

Voll spieleaugliches Display mit HDCP-Unterstützung im 22-Zoll-Format, das auch in schnellen Titeln keine Schwäche zeigt. Die Bildqualität ist insgesamt gut, die Verarbeitung bis auf den etwas wackeligen Plastikfuß ebenso. Wer ein schnelles und günstiges Breitbild-TFT sucht, kann für faire 290 Euro zugreifen.

Das Testfeld

24-Zoll-TFTs

Die 24-Zoll-TFTs von LG und Viewsonic setzen beide auf ein MVA-Panel in Full-HD-Auflösung mit 1920 mal 1200 Pixeln und acht Millisekunden Reaktionszeit. Für Spiele ist das flott genug, Schlieren traten im Test keine auf. Allerdings verschwimmen Kanten bei sehr schnellen Bewegungen teils kurzzeitig. Dafür glänzen beide TFTs durch die verwendeten MVA-Panels mit der besten Farbwiedergabe im Test. Aufgrund der Vielzahl an Eingängen eignet sich Viewsonics **VX2435 WM** besonders als Multimedia-zentrale – von HDMI über Komponente bis hin zu (S-)Video lässt sich alles anschließen. LGs **L245WP** hat etwas weniger Anschlüsse, ist aber in der Höhe verstellbar und um 90 Grad drehbar (Pivot-Funktion) sowie insgesamt etwas solider verarbeitet.



Per **Pivot-Funktion** um 90 Grad drehbar: LG L245WP.

22-Zoll-TFTs

Die getesteten 22-Zoll-Breitbild-TFTs eignen sich für Spieler besonders gut, da alle auf ein TN-Panel mit schnellen Reaktionszeiten von zwei bis fünf Millisekunden setzen und somit auch rasante Manöver stabil und scharf darstellen. Das **Syncmaster 226BW** von Samsung gefällt uns zudem mit sehr guter Interpolation bis hinab zu 1280 mal 768 Pixeln, so dass Auflösungen ein oder zwei Stufen unterhalb der nativen Einstellung von 1680x1050 nur wenig an Schärfe verlieren. Auch das Acer **X222W** und das BenQ **FP 222 WH** überzeugen in Spielen durchweg, wobei das **X222W** nicht entspiegelt ist und damit besonders brillante Farben zeigt. Allerdings fehlt dem **X222W** der digitale DVI-Eingang samt HDCP-Unterstützung, den sowohl Samsung als auch BenQ bieten. Für die entsprechende DVI-Ausstattung verlangt Acer 30 Euro Aufpreis.



HDMI (links) ersetzt bei einigen TFTs bereits das herkömmliche **DVI** (rechts).

20- und 19-Zoll-TFTs

Das Asus **LS201** ist ein ungewöhnliches 20-Zoll-TFT im klassischen 4:3-Format (1400x1050). Sowohl Spieleauglichkeit als auch Verarbeitung des soliden und schicken Monitors überzeugen, nur die schlechteste Farbwiedergabe im Test gibt Anlass zur Kritik. Und der Preis ist mit 330 Euro relativ hoch – für das gleiche Geld bekommen Sie bereits den Testsieger Samsung **226BW** mit 22-Zoll-Diagonale. Deutlich günstiger sind erst die 19-Zoll-TFTs **HG191DP** von Hanns G und **LCD193WM** von NEC für 200 Euro. Beide haben eine Auflösung von 1440 mal 900 Bildpunkten im 16:10-Format. Allerdings ist der **HG191DP** dank des DVI-Eingangs deutlich besser ausgestattet als der **LCD193WM** und somit verdienter Preis-Leistungs-Sieger.

17-Zoll-TFTs

Samsungs Syncmaster **740B** (190 Euro) und Iiyamas Pro Lite **E1700S** (175 Euro) sind dank schneller Schaltzeiten voll spieleauglich und lassen sich auch in hektischen Situationen nicht zu Unschärfe verleiten. Der **740B** eignet sich durch Höhenverstellbarkeit und Pivot-Funktion sehr gut als Arbeitsgerät. Wer darauf verzichten kann, ist mit Iiyamas etwas günstigerem **E1700S** ebenfalls gut bedient. Allerdings sollten Sie heute nur noch zu einem 17-Zoll-TFT greifen, wenn es auf jeden Euro ankommt – spürbar größere 19-Zoll-Monitore wie den Preis-Leistungs-Sieger **HG191DP** von Hanns G gibt's bereits für 200 Euro.

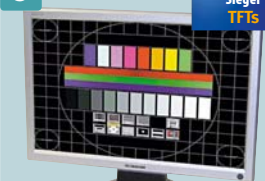


Samsung 740B ist **höhenverstellbar**.

Spiele-TFTs



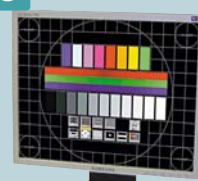
6


**Hanns G
HG191DP**

7


**Iiyama
Pro Lite E1700S**

8


**Samsung Sync-
master 740B**

Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis
Hotline / www.gamestar.de Quicklink

Technische Angaben

Native Auflösung
Blickwinkel horizontal / vertikal (laut Hersteller)
Reaktionszeit / Leuchtstärke / Kontrast (laut Hersteller)
Gewicht / Abmessungen inkl. Standfuß (BxHxT)

Spieleleistung 40%

Spieleauglichkeit
Interpolation
Pro & Kontra

Bildqualität 20%

Helligkeitsverteilung (Standardabweichung)
Kontrast
Farbtreue
Pro & Kontra

Technik 20%

Panel-Typ / Entspiegelt
Netzteil
Stromverbrauch (Betrieb / Standby / Aus)
Verarbeitung
Pro & Kontra

Ausstattung 10%

Anschlüsse
Höhenverstellung / Neigbar / Pivot
Lautsprecher / Klang
Zubehör
Garantie
Pro & Kontra

Bedienung 10%

Menüstruktur
Menüsprachen
Funktionstasten
Anschlussanordnung
Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

19-Zoll-TFT

Hanns G / 200 Euro
(02154) 953 230 (Standardgebühren) / 4031

1440 x 900 Pixel
150 ° / 140 °
2 ms / 300 cd/m² / 700:1
4,8 kg / 45,0 x 39,0 x 19,0 cm

37/40

voll spieleauglich, extrem schnell
gut bis 1024x768
+ extrem schnell, keine Schlieren-
bildung + gute Interpolation
+ keine Kantenunschärfe in Bewegung

14/20

15,7 Prozent
693:1
gute Farbtreue
+ gute Helligkeitsverteilung
+ gute Farbtreue
- mäßiges Kontrastverhältnis

16/20

TN / ja
intern
33,5 / 1,1 / 1,0 Watt
gut, solide und stabil
+ sehr schnelles Panel
+ gute Verarbeitung + Pivot
+ Stromverbrauch noch im Rahmen

6/10

VGA, DVI, Audio
nein / ja / nein
ja, 2x 1 Watt / für Spiele unzureichend
VGA-, DVI-, Audio-Kabel
36 Monate vor Ort Austausch
+ DVI-Eingang + Lautsprecher
- keine HDCP-Unterstützung
- nicht höhenverstellbar

7/10

gut, etwas unübersichtlich
deutsch, mehrsprachig
5, gut erreichbar, aber schwer lesbar
senkrecht in Rückwand
+ deutsches Menü + gut erreichbare
Tasten - Tasten schwer lesbar - Menü
etwas unübersichtlich

Gesamt

Das rasante 2-Millisekunden-Panel zeigt im Test keinerlei Schlieren oder Unschärfen. Zudem ist es mit einem DVI-Eingang ausgestattet und gut verarbeitet. Unterm Strich trotz des mäßigen Kontrastverhältnisses ein überzeugendes 19-Zoll-Breitbildpaket für günstige 200 Euro und damit verdienter Preis-Leistungs-Sieger.

80

17-Zoll-TFT

Iiyama / 175 Euro
(01805) 449 262 (14 Cent/Min.) / 4029

1280 x 1024 Pixel
160 ° / 160 °
2 ms / 300 cd/m² / 700:1
3,9 kg / 37,2 x 36,9 x 17,6 cm

36/40

voll spieleauglich, extrem schnell
ok bis 1024x768
+ extrem schnell, keine Schlieren-
bildung + solide Interpolation
+ keine Kantenunschärfe in Bewegung

12/20

11,1 Prozent
508:1
befriedigende Farbtreue
+ gute Helligkeitsverteilung + befriedigende Farbtreue - schlechtestes Kontrastverhältnis im Test

17/20

TN / ja
intern
29,9 / 0,9 / 0,8 Watt
gut, solide und stabil
+ sehr schnelles Panel
+ gute Verarbeitung
+ Stromverbrauch im Rahmen

6/10

VGA, DVI, Audio
nein / ja / nein
ja, 2x 1 Watt / für Spiele unzureichend
VGA-, DVI-, Audio-Kabel
36 Monate vor Ort Austausch
+ DVI-Eingang + Lautsprecher
- keine HDCP-Unterstützung
- nicht höhenverstellbar

8/10

sehr gut, übersichtlich
deutsch, mehrsprachig
5, gut erreichbar, aber schwer lesbar
senkrecht in Rückwand
+ übersichtliches deutsches Menü
+ gut erreichbare Tasten
- Tasten schwer lesbar

Gesamt

Rasend schnelles 17-Zoll-TFT, das trotz des schlechtesten Kontrastverhältnisses im Test durchaus überzeugende und farbenfrohe Spielewelten darstellen kann. Wer auf der Suche nach einem möglichst günstigen Monitor ist, kann dank der soliden Ausstattung mit DVI-Eingang sowie der stabilen Verarbeitung beim E1700S zugreifen.

79

17-Zoll-TFT

Samsung / 190 Euro
(01805) 121 213 (14 Cent/Min.) / 4030

1280 x 1024 Pixel
160 ° / 160 °
5 ms / 300 cd/m² / 700:1
4,7 kg / 36,6 x 39,1 x 20,0 cm

35/40

voll spieleauglich, sehr schnell
ok bis 1024x768
+ sehr schnell, keine Schlierenbildung
+ solide Interpolation
+ keine Kantenunschärfe in Bewegung

14/20

12,8 Prozent
732:1
befriedigende Farbtreue
+ gute Helligkeitsverteilung
+ noch gutes Kontrastverhältnis
+ befriedigende Farbtreue

16/20

TN / ja
intern
29,5 / 0,8 / 0,8 Watt
gut, solide und stabil
+ schnelles Panel
+ gute Verarbeitung
+ Stromverbrauch im Rahmen

7/10

VGA, DVI
ja / ja / ja
nein / -
VGA-, DVI-Kabel
36 Monate vor Ort Austausch
+ DVI-Eingang + alle nötigen Kabel
+ höhenverstellbar
- keine HDCP-Unterstützung

7/10

befriedigend, etwas unübersichtlich
deutsch, mehrsprachig
6, gut erreichbar und lesbar
senkrecht in Rückwand
+ deutsches Menü
+ gut lesbare und erreichbare Tasten
- Bedienung gewöhnungsbedürftig

Gesamt

Solider und gut ausgestatteter 17-Zoll-Monitor mit voll spieleauglichem und sehr schnellem Panel. Die Ausstattung ist mit DVI-Eingang sowie Höhenverstellbarkeit gut, auch die solide Verarbeitung und die einfache Bedienung überzeugen. Für 10 Euro Aufpreis gibt's aber schon unseren Preis-Leistungs-Sieger.

79



20-Zoll-TFT

Asus / 330 Euro
(01805) 010 920 (14 Cent/Min.) / 4026

1400 x 1050 Pixel
170 ° / 160 °
5 ms / 300 cd/m² / 1000:1
7,0 kg / 45,8 x 43,9 x 26,0 cm

36/40

voll spieleauglich, sehr schnell
gut bis 1024x768

- + sehr schnell, keine Schlierenbildung
- + gute Interpolation
- + keine Kantenunschärfe in Bewegung

14/20

14,0 Prozent
952:1

ausreichende Farbtreue

- + gute Helligkeitsverteilung
- + sehr gutes Kontrastverhältnis
- schlechteste Farbtreue im Test

16/20

TN / nein

intern

38,0 / 1,8 / 1,0 Watt

gut, solide und stabil

- + schnelles Panel + gute Verarbeitung
- + Stromverbrauch im Rahmen
- spiegelt

5/10

VGA, DVI

nein / ja / nein

nein / -

VGA-, DVI-Kabel

36 Monate

- + DVI-Eingang + alle nötigen Kabel
- keine HDCP-Unterstützung
- nicht höhenverstellbar

5/10

befriedigend, etwas unübersichtlich
deutsch, mehrsprachig

5, gut erreichbar und lesbar

waagrecht im Standfuß

- + deutsches Menü + gut lesbare und erreichbare Tasten
- Menü etwas unübersichtlich
- Anschlüsse ungünstig

Gesamt

20-Zoll-Display mit guter Verarbeitung und schickem Design. Das spiegelnde Panel liefert kräftige Farben und stellt auch schnelle Titel schlierenfrei ohne störende Bewegungsunschärfe dar. Unterm Strich ein hochwertiger Monitor – fürs gleiche Geld gibt's aber bereits unseren deutlich größeren Testsieger mit 22 Zoll.

Mangelhaft

76



19-Zoll-TFT

NEC / 200 Euro
(089) 996 990 (Standardgebühren) / 4025

1440 x 900 Pixel
160 ° / 160 °
5 ms / 300 cd/m² / 1000:1
5,5 kg / 44,7 x 37,5 x 19,6 cm

36/40

voll spieleauglich, sehr schnell
gut bis 1024x768

- + sehr schnell, keine Schlierenbildung
- + gute Interpolation
- + keine Kantenunschärfe in Bewegung

15/20

9,1 Prozent

782:1

befriedigende Farbtreue

- + sehr gute Helligkeitsverteilung
- + noch gutes Kontrastverhältnis
- + befriedigende Farbtreue

16/20

TN / ja

intern

30,1 / 0,6 / 0,5 Watt

gut, solide und stabil

- + schnelles Panel
- + gute Verarbeitung
- + Stromverbrauch im Rahmen

4/10

VGA

nein / ja / nein

ja, 2x 1 Watt / für Spiele unzureichend

VGA-Kabel

36 Monate

- + VGA-Eingang samt Kabel
- + Lautsprecher - sonst nichts
- nicht höhenverstellbar

4/10

ausreichend, unübersichtlich
deutsch, mehrsprachig

5, gut erreichbar und mäßig lesbar

senkrecht in Rückwand

- + deutsches Menü + gut erreichbare Tasten
- nur mäßig lesbare Tasten
- unübersichtliches Menü

Gesamt

Günstiger 19-Zoll-Monitor mit einer Breitbildauflösung von 1440 mal 900 Pixeln. Die Bildqualität überzeugt uns mit sehr gleichmäßiger Helligkeitsverteilung und noch gutem Kontrastverhältnis. Spiele stellt das Panel schlierenfrei dar, größtes Manko ist der fehlende DVI-Eingang sowie das unübersichtliche Bedienmenü.

Befriedigend

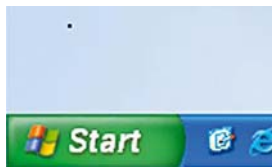
75

Häufig gestellte TFT-Fragen

Pixelfehlerklasse?

Fast alle TFTs haben die Pixelfehlerklasse 2. Was bedeutet das, und wie bekomme ich einen Monitor ohne Fehler?

Die Pixelfehlerklasse beschreibt, wie viele defekte Pixel ein TFT haben darf, ohne dass der Monitor als mangelhaft gilt. Die meisten TFTs auf dem Markt gehören zur Pixelfehlerklasse 2. Das heißt, einige Pixel dürfen ab Werk defekt sein. Die gültige Industrienorm sieht für Geräte der Pixelfehlerklasse 2 vor, dass höchstens zwei Pixel ständig leuchten sowie zwei permanent schwarz bleiben dürfen. Zudem besteht jeder Pixel aus drei Subpixeln der Farben Rot, Grün und Blau. Von diesen Subpixeln dürfen höchstens fünf fehlerhaft sein. Die Lage der Defekte spielt ebenso eine Rolle: Liegen zwei defekte Pixel oder drei Subpixeldekte innerhalb eines Feldes aus fünf mal fünf Bildpunkten, können Sie die Garantie beanspruchen. Daher testen Sie TFTs am besten im Laden an, wenn Sie ganz sicher einen Monitor ohne defekte Pixel wollen.



Native Auflösung

Was ist die native Auflösung bei TFT-Monitoren?

In der »nativen« Auflösung entspricht ein Bildpunkt der Grafikkarte genau einem Pixel auf dem TFT – das garantiert optimale Schärfe. Beliefern Sie ein TFT mit einer niedrigeren Auflösung, rechnet der Monitor das Bildsignal auf seine »native« Auflösung hoch, und ein Pixel im Spiel wird zu mehreren Pixeln auf dem Schirm – das Bild wird matschig. Höhere Auflösungen als die native kann ein TFT-Display nicht darstellen.

Panel-Typen

Wie unterscheiden sich die einzelnen Panel-Technologien voneinander?

Alle Panel-Technologien haben ihre Vor- und Nachteile. Mit bis zu 2 ms haben die TN-Panels die schnellsten Reaktionszeiten. Des Weiteren sind TN-Panels am günstigsten herzustellen und haben einen niedrigen Energie-

verbrauch. Allerdings bieten TN-Panels den geringsten Blickwinkel, und auch die Farbdarstellung ist MVA- und PVA-Panels klar unterlegen. MVA- beziehungsweise PVA-Panels eignen sich daher besonders für Video- und Bildbearbeitung. Aufgrund der vergleichsweise langsamen Bildaufbaugeschwindigkeit sind diese teuren Panels für Spieler meist weniger interessant als TN-Modelle. Die dritte Gattung nennt sich IPS-Panel (In Plane Switching) und vereint Vor- und Nachteile der beiden anderen Technologien. Die Werte bei Schaltgeschwindigkeit, Blickwinkel oder Farbdarstellung reichen meist nicht an die Vorbilder heran, bieten aber den besten Kompromiss aus Geschwindigkeit und Bildqualität.

Monitor bleibt schwarz

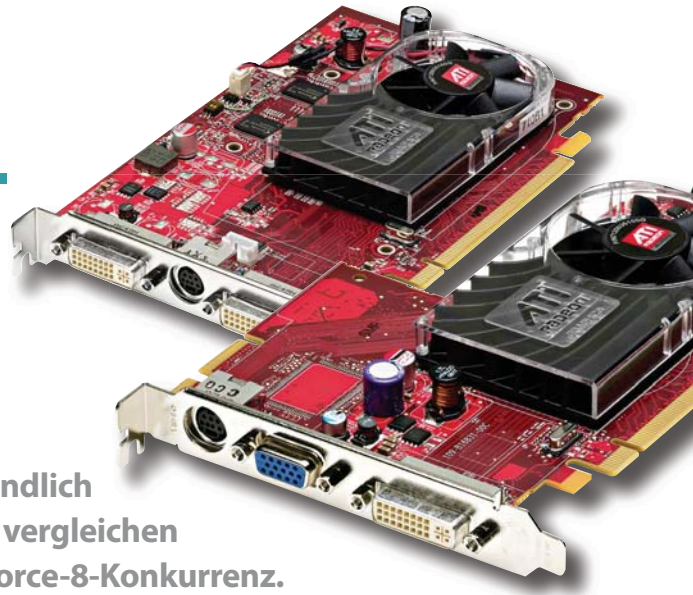
Ich habe kürzlich meinen Röhrenmonitor zu Gunsten eines TFTs in Rente geschickt. Allerdings wird der Bildschirm beim Hochfahren des PC noch vor dem Anmeldebildschirm von Windows schwarz und meldet »Mode not supported«. Woran liegt das?

Wahrscheinlich startet Windows noch mit der Auflösung und Bildwiederholrate, die zwar zu Ihrem alten Röhrenmonitor passt, Ihren neuen TFT aber überfordert. Manche Flachbildschirme vertragen keine Bildwiederholraten über 60 Hertz und schalten den Bildschirm ab. Deshalb sehen Sie auch noch die Bios-Meldungen und die Ladeanzeige des Betriebssystems, bis Windows im Anmeldebildschirm Ihren Monitor überlastet. Um die Grafikeinstellungen wieder zurückzusetzen, drücken Sie nach den Bios-Meldungen wiederholt **F8**, bis die »Erweiterten Windows-Startoptionen« erscheinen. Wählen Sie nun den »VGA-Modus«, und Windows startet mit Grafikeinstellungen, die Ihr Monitor anzeigen kann. Nach dem Hochfahren stellen Sie dann Ihre bevorzugte Auflösung und Bildwiederholrate ein und starten Ihren Rechner neu.



ATIs DirectX-10-Mittelklasse im Härtetest

Nach den teuren High-End-Modellen bringt ATI endlich günstigere DirectX-10-Karten auf den Markt. Wir vergleichen **Radeon HD 2600 XT** und **HD 2400 XT** mit der GeForce-8-Konkurrenz.



Kurz & Knapp

- ▶ erste DirectX-10-Mittelklassekarten von ATI
- ▶ schneller & billiger als GF 8
- ▶ DirectX-10-Spiele nur mit reduzierten Details flüssig
- ▶ hervorragende Kantenglättung

Die schnellste Grafikkarte? Klar, die teuerste! Verbrät Unmengen an Strom und kostet so viel wie ein Zehnjahres-Abo der GameStar. Aber so ist das mit den Luxusgütern – kaum einer kann sie sich leisten, doch haben will sie jeder. Und das gilt vor allem für Grafikkarten. Wie bei allen Generationen kommen zuerst die teuren, extrem schnellen Karten auf den Markt. Nachdem dann die zahlungskräftigen Kunden viel Geld für die neueste Technik ausgegeben haben, erscheinen die langsameren, aber auch günstigeren Schwestermodele.

In unserem Test des Monats vergleichen wir daher nicht nur

die Spiele-Power von **Radeon HD 2400** und **HD 2600** mit einem Großteil der GeForce-8-Konkurrenz, sondern wir schauen vor allem auf das Preis-Leistungs-Verhältnis der Grafikkarten.

DirectX-10-Radeons

Monate nach Nvidia greift nun auch ATI in der Mittelklasse mit DirectX-10-Hardware an. **Radeon HD 2400 XT** und **2600 XT** kosten in den Varianten mit 256 MByte Videospeicher nur 70 beziehungsweise 120 Euro. Die langsameren »Pro«-Modelle waren zu unserem Testzeitpunkt noch nicht erhältlich, sollen aber demnächst im Laden liegen. Im Vergleich zum großen Bruder HD 2900 XT unterscheiden sich die kleinen Radeons nicht nur im Chip- und Speichertakt, sondern vor allem in der Anzahl der DirectX-10-Shader. Schuft in der Radeon HD 2900 noch 320 dieser Recheneinheiten, so muss die **HD 2600** mit 120 und die **HD 2400** mit lediglich 40 Shadern auskommen. In anspruchs-

vollen und Shader-lastigen Spielen wie dem Strategiespiel **Company of Heroes** drückt das die Leistung erheblich.

Die **HD 2600 XT** gibt es in zwei Varianten, einmal mit modernem GDDR4-Grafikspeicher, und einmal mit älterem und etwas langsamerem GDDR3. Die **MSI RX2600XT-T2D512EZ** setzt im Gegensatz zu ATIs Referenzkarte auf GDDR3, hat dafür aber üppige 512 MByte Video-RAM anstelle von nur 256 MByte.

Beim Energieverbrauch und der Lautstärke gleichen sich die Mitglieder der Radeon-HD-Familie kaum. Fiel die HD 2900 XT noch durch ihren Stromhunger und den höllischen Lüfter auf, halten sich die kleineren Modelle angenehm zurück. Grund: eine verkleinerte Bauweise der Grafikchips. Die sogenannte Strukturgröße sank bei der **HD 2600** und **2400** von 80 Nanometer auf 65 Nanometer. Das reduziert Stromaufnahme und damit die Wärmeentwicklung – die Karten kommen

mit einem vergleichsweise kleinen Lüfter aus. Auch ein eigener Stromstecker ist unnötig, weil den Platinen der Saft aus dem PCI-Express-Steckplatz genügt.

Video-Funktionen

Radeon HD 2600 und **HD 2400** können im Gegensatz zum großen Bruder HD 2900 XT einen Großteil der Rechenarbeit bei der Wiedergabe von hochauflösenden Videos übernehmen – der Prozessor wird entlastet. Zudem unterstützen die Karten per Adapter die Multimediaschnittstelle HDMI (High Definition Multimedia Interface), allerdings nur in der Version 1.2. Selbst der Ton wird von der Grafikkarte übermittelt. Dazu greift die Karte den Audiostream direkt an der installierten Soundkarte ab und gibt ihn zusammen mit dem Bild über den HDMI-Adapter aus. Moderne, audiophile Surround-Sound-Formate wie Dolby Digital Plus oder DTS HD bleiben aber außen vor, weil sie HDMI 1.3 verlangen.



Auf der passiv gekühlten **RX2600XT** von MSI bieten 512 MByte GDDR3-Speicher genügend Platz für Spieletexturen – GDDR4-Versionen der HD 2600 gibt es bisher nur mit 256 MByte.

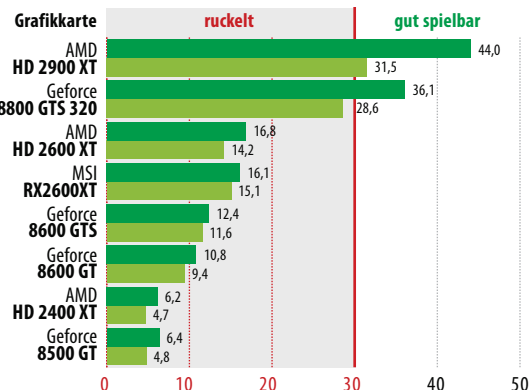


Aktuelle DirectX-10-Titel wie **Call of Juarez** überfordern die Mittelklasse-Karten bei hohen Details. Wir bezweifeln, dass zukünftige Titel wie **Crysis** besser laufen werden.

DirectX-10-Benchmarks

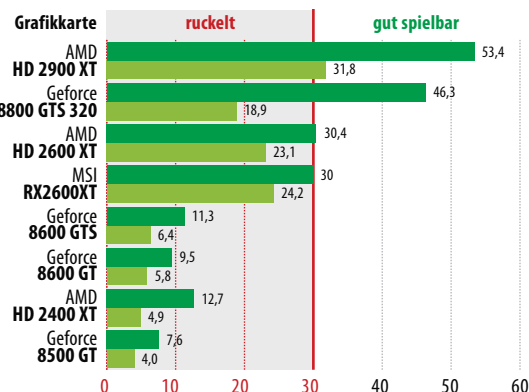
Company of Heroes Leistungstest

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
■ 1024x768 ■ 1280x1024



Call of Juarez Benchmark

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
■ 1024x768 ■ 1280x1024



Leistung in DirectX 10

Wer in den letzten Monaten die technischen Entwicklungen aufmerksam verfolgt hat, weiß, dass es momentan nur ein Thema bei den Grafikkarten gibt: DirectX 10, kurz DirectX 10. Mittlerweile sind auch einige kompatible Spiele auf dem Markt. **Company of Heroes** nutzt ab Patch 1.7 die zusätzlichen Grafikspielereien, von **Call of Juarez** gibt es lediglich einen Benchmark, und nur **Lost Planet** trotzt von Anfang an mit Bombast-Gratik. Zwar beteuern Hardware-Hersteller, dass ihre Produkte besonders für DirectX 10 optimiert sind, die Performance in erhältlichen DX-10-Titeln lässt aber noch zu wünschen übrig. In unseren Benchmarks brechen jedenfalls selbst die schnellsten Karten im DX-10-Betrieb teils unspielbar ein. Im Moment können die HD-2000-Karten von ATI aber etwas besser mit der neuen

Schnittstelle umgehen als die GeForce-Konkurrenz von Nvidia.

Lediglich Radeon HD 2900 XT und GeForce 8800 GTS überspringen in **Company of Heroes** im DirectX-10-Modus die 30-fps-Hürde. Während in 1280x1024 die HD 2900 XT noch 31,5 Bilder pro Sekunde auf den Monitor bringt, fällt eine **HD 2600 XT** mit 14,2 fps deutlich ab – die **HD 2400 XT** ruckelt mit 4,7 fps vor sich hin. Im Benchmark von **Call of Juarez** liefert auch die **HD 2600 XT** annehmbare Bildraten von 30,4 fps in 1024x768. Alle anderen Mittelklasse- oder Einstiegerkarten sind völlig überfordert – zumindest mit maximalen Grafikdetails.

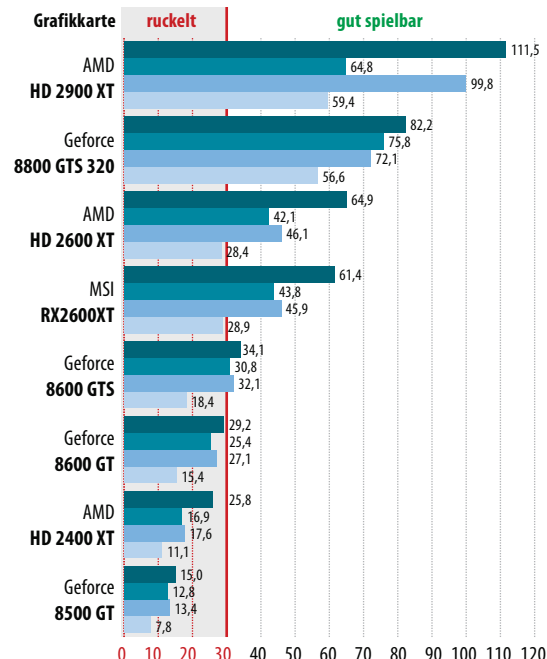
Leistung in DirectX 9

Anders als unter DirectX 10 beeindruckt uns vor allem die Radeon **HD 2600 XT** mit guten Ergebnissen unter DirectX 9. Das Strategiespiel **Company of Heroes** pro-

DirectX-9-Benchmarks

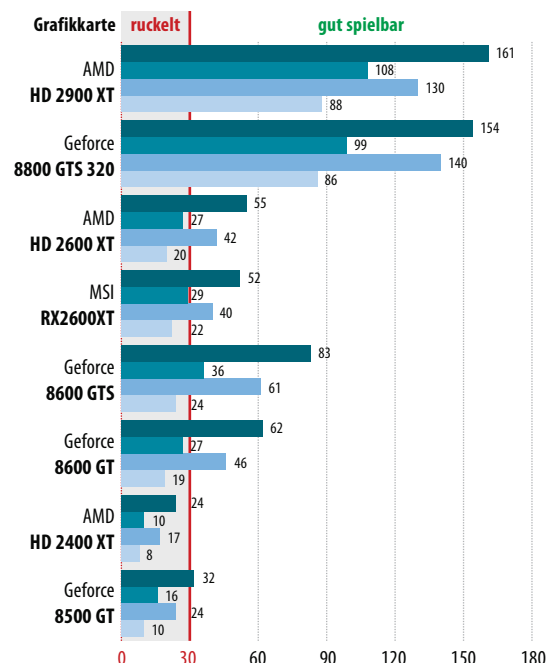
Company of Heroes Leistungstest

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
■ 1280x1024 ■ 1280x1024, 4xAA / 8xAF ■ 1680x1050 ■ 1680x1050, 4xAA / 8xAF



F.E.A.R. Performance-Test

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
■ 1280x1024 ■ 1280x1024, 4xAA / 8xAF ■ 1680x1050 ■ 1680x1050, 4xAA / 8xAF



fitiert besonders stark von der Architektur der neuen Radeon-Modelle. Selbst eine 50 Euro teurere GeForce 8600 GTS bleibt hinter der HD 2600 XT deutlich zurück. Auch die **HD 2400 XT** kann in diesem Benchmark die ähnlich teure

GeForce 8500 GT deklassieren und erreicht sogar beinahe die Leistung der GeForce 8600 GT. Allerdings verlieren alle Radeon-HD-Modelle mit aktivierten Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder dem anisotropen Tex-



In DirectX-10-Spielen wie **Company of Heroes** mit Patch 1.7 bricht die Leistung der Radeon HD 2600 oder HD 2400 stark ein – ihre GeForce-Konkurrenten schlagen sie aber.

turfilter extrem viel Leistung. GeForce-Karten stecken die zusätzliche Belastung wesentlich besser weg. So fällt die Bildwiederholrate einer **Radeon HD 2600** in **Company of Heroes** von guten 64,9 fps auf knapp 42 fps – ein Einbruch von 35 Prozent! Eine GeForce 8600 GTS büßt bei identischen Einstellungen nur etwa fünf Prozent ein, auch wenn die Leistung klar unterhalb einer **HD 2600 XT** liegt. In **F.E.A.R.** hingegen dominiert die GeForce 8. Eine GeForce 8600 GT leistet in 1280x1024 etwa 15 Prozent mehr als eine ungefähr gleich teure **Radeon HD 2600 XT**; die **HD 2400 XT** rangiert weit unterhalb einer 8500 GT (siehe Benchmarks).

Abseits der reinen Geschwindigkeit spielt auch die Bildqualität eine wichtige Rolle. Wie schon

bei der Radeon HD 2900 XT arbeiten auch bei den kleineren Varianten Kantenglättung und der anisotrope Texturfilter tadellos. Im Vergleich zur GeForce-8-Serie fallen hier die sauberen Objektkanten ins Auge.

Frames pro Euro

Unser Performance-Rating ist der Durchschnitt aller Benchmark-Ergebnisse einer Karte und erlaubt einen schnellen Leistungsvergleich. Um herauszufinden, welche Karte das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet, haben wir das Performance-Rating in Relation zum Kaufpreis gesetzt. Ein Beispiel: Die **Radeon HD 2600 XT** bringt im Schnitt etwa 34,2 Bilder pro Sekunde auf den Monitor und kostet 120 Euro. Teilen wir nun

das Performance-Rating durch den Kaufpreis, erhalten wir »Frames pro Euro«. Im Fall der neuen **HD 2600 XT** also 0,29 Frames pro Euro, was ihr den Spitzenplatz in dieser Disziplin einbringt. Nur die deutlich teurere, aber auch wesentlich leistungsfähigere GeForce 8800 GTS mit 320 MByte kommt mit 0,28 Frames pro Euro an diesen Wert heran.

Der **Radeon HD 2600 XT**-Referenzkarte von ATI muss sich die bereits erhältliche **RX2600XT** von MSI geschlagen geben (0,26 fps pro Euro). Die **Radeon HD 2400 XT** liegt mit 0,19 Frames pro Euro zwar knapp unter der 50 Euro teureren GeForce 8600 GT (0,20 fps/Euro), leistet im Schnitt aber auch nur die Hälfte. Schlusslicht ist die GeForce 8500 GT, die gemessen am Kaufpreis von 80 Euro am wenigsten Leistung auf den Monitor bringt (0,16 fps/Euro).

Unterm Strich

Die aggressive Preispolitik von ATI kommt allen Spielern zugute – die neuen Mittelklasse-Modelle der HD-2000-Serie haben ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Im Vergleich zu Nvidias Mittelklasse aus GeForce 8500 und 8600 können sich die **Radeon HD 2400** und **HD 2600** gut behaupten. Je nach Spiel liegt mal die eine oder andere Karte mehr oder weniger deutlich vorne. Ob die Radeon nun GDDR3-Videospeicher oder das modernere GDDR4 benutzt, macht lediglich einen Leistungsunterschied von etwa drei bis fünf Prozent aus. Und unter DirectX 10 lassen die Radeons die Nvidia-Konkurrenz momentan noch eindeutig hinter sich – bei maximalen Details allerdings ohne ruckelfreie Bildfolgen. **HW**

Radeon HD 2000 ▶ Quicklink: 4014
GeForce 8 ▶ Quicklink: 3066

Der Preis ist heiß!

Hendrik Weins: Nachdem es die Radeon HD 2900 XT oft nicht mit der deutlich billigeren GeForce 8800 GTS 320 aufnehmen konnte, zeigt ATI mit der HD 2600 wieder alte Stärke. Oftmals reicht die Leistung an eine teurere GeForce 8600 GTS heran, und die gleich teure 8600 GT hat nur im Nvidia-freundlichen F.E.A.R. eine Chance. Allerdings verspielt ATI zu viel Performance bei aktivierten Bildverbesserungen. Wenn ein künftiger Treiber dies ausmerzt, avanciert die HD 2600 XT zum absoluten Preis-Leistungs-Tipp. Die Performance der HD 2400 XT hingegen dürfte selbst dann nur für Gelegenheitsspieler ausreichen, denn sie hinkt ihrer großen Schwester zu weit hinterher.



hendrik@gamstar.de

RX2600XT-T2D512EZ

Ca. Preis 130 Euro Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip Radeon HD 2600 XT RAM-Anbindung 128 Bit
GPU/DDR-Takt 800/2.200 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 512 MByte GDDR4 Steckplatz PCIe

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ schnell bis 1680x1050 ➔ oft zu langsam mit 4xAA/8xAF ➔ maue DirectX-10-Leistung	27/40
Bildqualität	➔ sehr gute Kantenglättung ➔ HDR und AA gleichzeitig ➔ perfektes AF	19/20
Technik	➔ DirectX 10 ➔ HDR ➔ Crossfire ➔ 128-Bit-Speicher-Interface	16/20
Kühlsystem	➔ unhörbar dank passiver Kühlung ➔ nur ein Slot ➔ wird extrem heiß	8/10
Ausstattung	➔ alle Kabel und Adapter ➔ HDMI ➔ HDCP ➔ 512 MByte ➔ keine Extra-Software oder Spiele	5/10

Fazit Die Spieleleistung der lautlosen 3D-Karte geht bis 1680x1050 in Ordnung, mit Bildverbesserungen bricht die Leistung aber stark ein. Trotzdem neue Referenz bis 200 Euro!

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

75

HD 2600 XT

Ca. Preis 120 Euro Hersteller ATI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip Radeon HD 2600 XT RAM-Anbindung 128 Bit
GPU/DDR-Takt 800/2.200 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 256 MByte GDDR4 Steckplatz PCIe

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ schnell bis 1680x1050 ➔ oft zu langsam mit 4xAA/8xAF ➔ maue DirectX-10-Leistung	27/40
Bildqualität	➔ sehr gute Kantenglättung ➔ HDR und AA gleichzeitig ➔ perfektes AF	19/20
Technik	➔ DirectX 10 ➔ HDR ➔ Crossfire ➔ GDDR4-Speicher ➔ 128-Bit-Speicher-Interface	16/20
Kühlsystem	➔ stets sehr leise ➔ nur ein Slot	8/10
Ausstattung	➔ alle Kabel und Adapter ➔ HDMI ➔ HDCP ➔ nur 256 MByte ➔ keine Extra-Software oder Spiele	3/10

Fazit Flotte Spieleleistung bis 1680x1050, dabei stets leise. Mit Bildverbesserungen bricht die Leistung aber ein. Die guten Multimediafunktionen sind ein nettes Extra.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

73

HD 2400 XT

Ca. Preis 70 Euro Hersteller ATI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip Radeon HD 2400 XT RAM-Anbindung 128 Bit
GPU/DDR-Takt 700/1.600 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 256 MByte GDDR3 Steckplatz PCIe

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ meist ausreichend schnell für 1280x1024 ➔ zu langsam für DirectX 10 ➔ Bildverbesserungen nie nutzbar	16/40
Bildqualität	➔ sehr gute Kantenglättung ➔ HDR und AA gleichzeitig ➔ perfektes AF	19/20
Technik	➔ DirectX 10 ➔ HDR ➔ Crossfire ➔ nur 64-Bit-Speicher-Interface	13/20
Kühlsystem	➔ stets sehr leise ➔ nur ein Slot	8/10
Ausstattung	➔ alle Kabel und Adapter ➔ HDMI ➔ HDCP ➔ nur 256 MByte ➔ keine Extra-Software oder Spiele	3/10

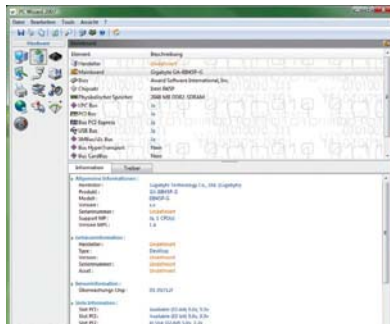
Fazit Bis zu einer Auflösung von 1280x1024 reicht die Leistung meist, danach geht der Karte die Puste aus. Auch für DirectX 10 oder Bildverbesserungen zu schwach.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

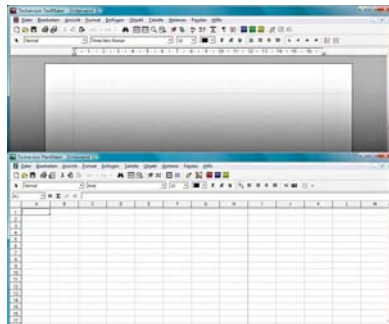
59



Tool des Monats PC Wizard 2007



Vollversion Office 2005



DVD
- PC Wizard 2007

Win Vista
- läuft

DVD-XL
- Vollversion
Office 2005

Win Vista
- läuft

Das 2,5 MByte kleine Tool **PC Wizard 2007** der beiden Entwickler Kutil und Delattre verrät Ihnen alles Wissenswerte über Ihre Hardware. Sie sind nicht im Bilde, ob eine AGP- oder PCI-Express-Grafikkarte im Rechner steckt? Kein Problem, nach einem Klick auf das »Video-Icon« in der linken Menüleiste des Programms sind Sie schlauer. So lassen sich viele Fragen, die für ein Aufrüsten wichtig sind, schnell beantworten – die Art des Prozessorsockels, der verbaute Speicher und vieles mehr. Auch die unterstützte Shader-Version Ihrer Grafikkarte deckt das Tool zuverlässig auf – das spart so manchen Spiele-Fehlkauf.

Vor allem für Übertakter bietet **PC Wizard 2007** einige interessante Funktionen. Wenn Sie im Optionsmenü die »Übertaktungsinformation« öffnen, präsentiert Ihnen das Tool in einem übersichtlichen Menü die ursprünglichen und aktuell eingestellten Spezifikationen von Prozessor, Grafikkarte, Speicher und Mainboard. Selbst an die Spannungswerte dachten die Entwickler. Egal ob CPU-Kernspannung oder die Versorgungswerte Ihres Netzteils – alle Werte werden korrekt dargestellt.

Wer eine **G15**-Tastatur von Logitech besitzt, kann sich zudem über ein Plug-In freuen, das Prozessortakt, -spannung und -auslastung im eingebauten Display anzeigt. Alle anderen können sich die PC-Informationen jederzeit auf dem Desktop einblenden lassen. Allerdings können Sie mit **PC Wizard 2007** nur sämtliche Informationen auslesen. Stellschrauben, um dem Rechner noch das ein oder andere Megahertz mehr zu entlocken, hat das Programm nicht an Board. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4009

Word und Excel sind mittlerweile die Standardprogramme für Textverarbeitung und Tabellenkalkulationen – allerdings kostet selbst die Studentenversion des aktuellen **Office 2007**-Pakets knapp 150 Euro. Unsere Vollversion **Office 2005** von Ashampoo kostet Sie hingegen gar nichts und bietet bei Word- und Excel-Dokumenten einen ähnlichen Funktionsumfang wie die Microsoft-Konkurrenz. Zudem entfallen die nervigen Online-Legalitätsüberprüfungen.

Ob Serienbrief im Word-Design per **Textmaker** oder aufwändige Berechnungen im Excel-Klon **Planmaker**, **Office 2005** zeigt kaum Schwächen – lediglich der Script-Support von **Planmaker** macht ab und an Probleme. Auch Formularfunktionen, Formelsammlungen oder komplizierte Formatierungen bewältigt das Office-Paket ohne Tadel. Menüleisten und Bedienung von **Textmaker** und **Planmaker** orientieren sich an der bewährten Funktionalität und Optik von Microsofts **Office 2000**. Zudem sind die mit unserer Vollversion **Office 2005** erstellten Dateien uneingeschränkt kompatibel zu den entsprechenden Microsoft-Produkten.

Damit Sie **Office 2005** ohne Einschränkungen nutzen können, klicken Sie beim ersten Start des Programms von unserer DVD auf »Vollversioncode anfordern«. Nachdem Sie Ihre E-Mail-Adresse angegeben haben, erhalten Sie innerhalb kurzer Zeit eine Antwort-Mail, in der Sie die Echtheit Ihrer Adresse mit einem Klick auf den entsprechenden Link bestätigen. Unmittelbar danach schickt Ihnen Ashampoo den Freischaltcode. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4016

PC Wizard 2007

Ca. Preis kostenlos Entwickler Kutil & Delattre

TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.73 Größe 2,5 MByte
Lizenz Freeware Sprachen Deutsch

PRO & CONTRA

- kinderleichte Bedienung ➤ umfangreiche Monitoring-Funktionen ➤ detaillierte Infos ➤ komplett in Deutsch
- keine Übertaktungsmöglichkeiten

Fazit Umfangreiche Hardware-Informationen, eine einfache Bedienung und zahllose Überwachungsfunktionen, selbst im Display der G15-Tastatur, zeichnen den PC Wizard 2007 aus.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

Office 2005

Ca. Preis GS-Vollversion Entwickler Ashampoo

TECHNISCHE ANGABEN

Version 396 und 271 Größe 14,5 MByte Setup
Lizenz Vollversion Sprachen u.a. Deutsch

PRO & CONTRA

- einfach zu bedienen ➤ kompatibel zu Microsoft Office
- umfangreiche Funktionen ➤ komplett in Deutsch
- mau Script-Funktionen in Tabellenkalkulation Planmaker

Fazit Planmaker und Textmaker sind flott zu bedienen und bieten einen großen Funktionsumfang. Nur wer viel mit Makros arbeitet, stört sich an der mangelnden Script-Unterstützung.

EINSCHÄTZUNG –

Grafikkarte MSI



Mit einem um 48 Megahertz auf 660 MHz gesteigerten Chiptakt und 2.300 MHz schnellen Speicher (ein Plus von 140 MHz) steigert MSI die Rohleistung einer ohnehin schon extrem schnellen GeForce 8800 Ultra nochmals. Unter Windows Vista läuft **Company of Heroes** in einer Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln in hohen Details mit knapp 59 Bildern pro Sekunde, unter XP erreicht die Karte minimal schnellere 61,1 fps. DirectX-10-Effekte überfordern aber selbst die 670 Euro teure High-End-Karte: **Company of Heroes** läuft nur noch mit ruckelnden 24,7 fps. Ob es am Spiel, am Treiber oder an der Hardware liegt, werden erst die nächsten Monate klären.

Der riesige Lüfter der **NX8800 Ultra** entspricht dem Referenzdesign von Nvidia und kühlt die MSI-Karte auch unter Volllast sehr leise. Weniger zurückhaltend ist der Energiehunger – unter Volllast genehmigt sich die Platine unglaubliche 325 Watt. Neben den üblichen Kabeln und einem VGA-DVI-Adapter liegt auch die Vollversion des Strategieshits **Company of Heroes** im Karton. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4007

DVD-Brenner LG



Der SATA-Brenner **GGW-H10N** von LG brennt nicht nur handelsübliche CDs und DVDs, sondern befüllt auf Wunsch auch die neuen Blu-ray-Rohlinge (Abkürzung: BD) mit bis zu 25 GByte (Single Layer) oder 50 GByte (Dual Layer) Daten. Das zur Blu-ray-Disc konkurrierende HD-DVD-Format kann der **GGW-H10N** immerhin lesen, beschreiben kann er es aber nicht. Neben Brenn- und Backup-Software liegt das aktuelle **PowerDVD** bei, um HD-Filme von Blu-ray oder HD-DVD abzuspielen.

Im Test brennt der **GGW-H10N** einen 25-GByte-Rohling (etwa 15 Euro) mit vierfacher Blu-ray-Geschwindigkeit in etwa 23 Minuten, auf einen mit 50 GByte komplett gefüllten Dual-Layer-Rohling (etwa 40 Euro) warten Sie bei maximal zweifachem Tempo etwas mehr als 90 Minuten. Kinderkrankheiten konnten wir im Test keine feststellen, womit sich der **GGW-H10N** als potenter Nachfolger für den altherwürdigen DVD-Brenner empfiehlt. Allerdings warten Sie besser, bis höhere Verkaufszahlen den Preis weiter senken – momentan kostet der **GGW-H10N** noch teure 800 Euro. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4013

Stereo-Headset Plantronics



Das 45 Euro teure **.Audio 370** von Plantronics entspricht dem aktuellen Standard spieleauglicher Stereo-Headsets: zwei ohrmschließende Höhrmuscheln mit weicher Polsterung, ein flexibler Mikrofonarm sowie eine praktische Kabelfernbedienung, an der Sie Lautstärke und Mikrofonstummelschaltung regeln. Das solide Kabel erreicht bis zu 2,5 Meter entfernte Anschlüsse. Dank des flexiblen Kopfriemens trägt sich das **.Audio 370** dabei auch nach Stunden noch angenehm, und die Ohren heizen sich nur wenig auf.

In Spielen krachen Explosionen klar differenziert und druckvoll, trotzdem dringen auch leise Geräusche durch den Schlachtenlärm. Die Sprachübertragung und Wiedergabe bleibt dank der überbetonten Höhen und des Nebengeräuschfilters stets sehr gut. Nur bei Musik stören die scharfen Höhen, indem sie Stücke etwa mit zischelnder Percussion garnieren. Der hohe Tragekomfort, der druckvolle Spieleklang sowie die gute Sprachübertragung machen das **.Audio 370** für Spieler dennoch uneingeschränkt empfehlenswert. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4010

NX8800 Ultra

Ca. Preis 670 Euro Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip GF 8800 Ultra (G80) RAM-Anbindung 384 Bit
GPU/DDR-Takt 660/2.300 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 768 MByte GDDR3 Steckplatz PCIe

BEWERTUNG

Spielleistung	extrem schnell auch in 1920x1200 genügend Leistung auch mit 4xAA / 8xAF in hohen Auflösungen	40/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung HDR und AA gleichzeitig perfekte anisotrope Texturfilterung	18/20
Technik	DirectX 10 + SLI 128 Unified Shader verbraucht sehr viel Strom	17/20
Kühlsystem	flüsterleise auch im 3D-Betrieb praktisch unhörbar • belegt zwei Slots	8/10
Ausstattung	768 MByte Videospeicher + HDCP alle nötigen Adapter + gute, wenn auch ältere Vollversion	8/10

Fazit An die Spieleleistung der leisen NX8800 Ultra kommt keine andere Karte heran – Stromverbrauch und Preis sind aber trotzdem unverschämte hoch.

PREIS/LEISTUNG Ungenügend

91

GGW-H10N

Ca. Preis 800 Euro Hersteller LG

TECHNISCHE ANGABEN

Standards BD-R, DVD±R, CD-R Cache 4 MByte
Tempo Blu-ray 4x/2x/2x Schnittstelle SATA
Tempo DVD 8x/6x/8x/6x Zugriffszeit 170 ms (BD)

BEWERTUNG

Brenntempo BD-R/DL	brennt BD-R mit vierfacher Geschwindigkeit • brennt BD-RE und BD-R DL mit zweifacher Geschwindigkeit	30/30
Brenntempo DVD±R	flott bei DVD±R • nicht so schnell wie aktuelle 16x-DVD-Brenner mäßige DVD±RW-Qualität	20/30
Lesetempo	liest aus zerkratzte CDs/DVDs meist mühelos • Probleme bei zerkratzten Film-DVDs (Dual-Layer)	18/20
Technik	SATA • 4,0 MByte Cache liest auch HD-DVD • mäßige Brenngeschwindigkeit bei CDs	7/10
Ausstattung	gutes Software-Paket (PowerDVD, Brenn- und Backup-Software) nur ein Rohling dabei	9/10

Fazit Hohes Schreibtempo und gute Brennqualität bei Blu-ray-Discs sowie die Lesefähigkeit für HD-DVDs zeichnen das LG-Laufwerk aus – mit 800 Euro ist es aber noch sehr teuer.

PREIS/LEISTUNG Ungenügend

84

.Audio 370

Ca. Preis 45 Euro Hersteller Plantronics

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 20 Hz - 20 kHz Übertragung Kabel
Surroundsound nein Kabellänge 2,5 m
Klangregler Lautstärke, Mikro Anschluss Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele	druckvolle Klangkulisse differenzierte Auflösung Höhen etwas überbetont	27/30
Sprachqualität	sehr gute Sprachverständlichkeit klare Sprachübertragung effektiver Nebengeräuschfilter	28/30
Klang Musik	druckvolle Bässe • dynamische Wiedergabe • Höhen spürbar überbetont und scharf	13/20
Ergonomie	für die Größe sehr leicht verstellbar, passt auch auf große Köpfe • heizt die Ohren kaum auf	9/10
Ausstattung	leichte Kabelfernbedienung flexibler Mikrofonarm kein optionaler USB-Anschluss	7/10

Fazit Hoher Tragekomfort, fein aufgelöster Spieleklang sowie sehr gute Sprachübertragung trösten für faire 45 Euro über die leichte Musikschwäche des .Audio 370 hinweg.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

84

Notebook Acer



Gemstone – Edelstein – so heißt die neue Design-Linie von Acer. Im Inneren des 3,0 Kilogramm schweren **Aspire 5920G** werkelt die vierte Centrino-Plattform namens Santa Rosa. Zusammen mit einem 2,0 GHz flotten Core 2 Duo T7300 und 2,0 GByte RAM sorgt die DirectX-10-Grafikkarte GeForce 8600M GT für eine gute Spieleleistung. Sowohl **F.E.A.R.** (61 fps) als auch **Company of Heroes** (41,1 fps) sind in 1024x768 kein Problem, und auch in der nativen Auflösung von 1280x800 laufen beide Spiele durchweg flüssig (**F.E.A.R.**: 48 fps, **Company of Heroes**: 30,5 fps). Ziehen Sie den Stromstecker, sinkt die Leistung um etwa 40 Prozent.

Mit einer Akkulaufzeit von knapp 80 Minuten, sehr guter Verarbeitung und kaum klappernder Tastatur sammelt das **Aspire** Punkte. Die mattweiße Oberfläche fühlt sich angenehm an, die Klavierlackbeschichtung auf der Außenseite zieht Fingerabdrücke allerdings magisch an. Dank eines eingebauten Tieftöners an der Unterseite klingen Spiele und Musik erstaunlich druckvoll – nicht selbstverständlich bei einem Preis von 1.300 Euro.

HW

► gamestar.de-Quicklink: 4006

Aspire 5920G

Ca. Preis 1.300 Euro

Hersteller Acer

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T7300	Display	15 Zoll (1280x800)
RAM/HDD	2,0 GB / 160 GB	Maße	36,4 x 27,0 x 4,3 cm
3D-Chip	GF 8600M GT	Gewicht	3,0 kg

BEWERTUNG

Spieleleistung	- gute Spieleleistung im Netzbetrieb - meist schnell genug für native Auflösung - Leistung im Akkubetrieb	30/40
Display	- voll spieleletauglich - gute Bildqualität - niedrige Auflösung für 15-Zoll-Display - spiegelt	16/20
Technik	- voll DirectX-10-kompatibel - leise - gute Verarbeitung - sehr heiß an der Unterseite	16/20
Ausstattung	- sehr viele Anschlüsse - WLAN - HDMI - keine Zusatz-Software - keine Extras	5/10
Erweiterbarkeit	- Expresscard - RAM/Festplatte aufrüstbar 3D-Karte nicht austauschbar - kein RAM-Slot mehr frei	7/10

Fazit Solides Spieler-Notebook mit schneller CPU, DirectX-10-Grafik und spieleletauglichem Display. Die lange Akkulaufzeit geht auf Kosten der Spieleleistung ohne Stecker.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

74

TECHtelmechtel

Colin Dirt ruckelt stark und ruiniert Speicherstände / Zwei- oder Vierkern-CPU's / unbekannter Athlon-Prozessor / Windows-Probleme / 8,0 GByte RAM



Das Rallyespiel **Colin Dirt** läuft erst auf High-End-Rechnern mit maximalen Details ruckelfrei, unter Umständen sorgt ein Bug zudem für fehlerhafte Speicherstände.

DVD
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Colin Dirt Teil 1: Es ruckelt!

❖ Auf meinem etwas betagten Rechner ruckelt Colin Dirt trotz niedriger Details sehr stark. Gibt es Tricks, die Leistung dennoch zu erhöhen? *Thomas Katsch*

❖ Vor allem die Rennen gegen computergesteuerte Wagen zehren stark an der Leistung. Wenn das Spiel bei Ihnen selbst in niedrigen Details ruckelt, sollten Sie zuerst die Soundwiedergabe im Spiel auf »Software« stellen. Hilft dieser Kniff nicht, können Sie auch die Überblendeffekte, das sogenannte HDR, deaktivieren. Alle benötigten Dateien und eine Anleitung finden Sie unter: ► gamestar.de-Quicklink: 4003.

Colin Dirt Teil 2: Kaputte Speicherstände

❖ Jedes Mal, wenn ich Colin Dirt starten will, meldet mir das Programm, dass meine Speicherstände defekt seien. Woran liegt das? *Effi Groiss*

❖ Laut Codemasters hat sich ein Bug in einen Teil der ausgelieferten Spiele eingeschlichen. Wenn Sie keine Verbindung zum Internet haben, während Sie Colin Dirt

spielen, kann das Spiel die Speicherdateien nicht fehlerfrei erstellen. Auf unsere Nachfrage hin, warum das Spiel denn eine ständige Internetverbindung voraussetzt, konnte man uns keine Antwort geben. Der Publisher versicherte jedoch, schnellstmöglich einen Patch zu veröffentlichen, der das Problem löst. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Doppelkern-CPU oder Quad-Core?

❖ Ein neuer Prozessor muss her. Ist es sinnvoll, bereits jetzt auf Prozessoren mit vier Rechenkernen umzusteigen, oder sind Doppelkern-CPU's noch schnell genug? *Tobias Fuchs*

❖ Momentan macht es für Spieler noch wenig Sinn, auf Prozessoren mit mehr als zwei Kernen umzusteigen. Zum einen liegen die Preise der Quad-Core-CPU's deutlich über den Zweikernern, zum anderen gibt es zu wenige Spiele, die mehr als zwei Kerne effektiv auslasten. Außerdem laufen ältere Spiele auf Doppelkernprozessoren teilweise schneller als auf CPU's mit noch mehr Kernen, aber gleicher Taktfrequenz. Schuld daran ist Windows: Das Betriebssystem braucht Zeit, um

die Rechenaufgaben gleichmäßig auf alle Recheneinheiten zu verteilen – und das kostet Leistung.

Athlon-Prozessor wird nicht erkannt

❖ Ich habe meinen betagten Prozessor durch einen schnelleren AMD Athlon FX-57 ersetzt. Allerdings erkennt mein Rechner die CPU falsch und meldet nur einen FX-25. Könnt ihr mir helfen, das Problem zu lösen? *Daniel Faustmann*

❖ Die FX-Serie der Athlon-Prozessoren ist vergleichbar mit den Extreme-CPU's von Intel. Diese speziell ausgesuchten Chips sind relativ selten, sehr teuer und schneller als die »normalen« Modelle. Gerade aufgrund ihrer geringen Verbreitung haben aber einige Mainboards Probleme, den Prozessor richtig zu erkennen. Meistens hilft da nur ein BIOS-Update. Oder Sie stellen die Taktfrequenz manuell im BIOS ein. In Ihrem Fall taktet die CPU mit 2,8 GHz.

8,0 Gigabyte RAM unter Vista

❖ Ich habe lange gespart und will mir nun einen richtigen High-End-PC zusammenbauen. Bei den günstigen Speicherpreisen wollte ich acht Gigabyte RAM einbauen, aber angeblich unterstützt Windows Vista nur vier GByte. Ist das was dran? *Raphael Zenhäusern*

❖ Die 32-Bit-Varianten der Betriebssysteme Windows XP oder Vista können in der Tat mit mehr als 3,0 GByte RAM nichts anfangen. Erst Windows in der 64-Bit-Version adressiert mehr als 4,0 GByte Arbeitsspeicher korrekt. Allerdings haben einige Spiele noch Probleme mit den 64-Bit-Betriebssystemen und laufen langsamer oder stürzen häufig ab.

Windows stürzt ab

❖ In letzter Zeit verabschiedet sich meine Internetverbindung häufig mit der Fehlermeldung »Generic Host Process for Win32 Services hat ein Problem festgestellt und muss beendet werden«. Woran liegt das? *Sofie Dagge*

❖ Dieser Fehler kann viele verschiedene Gründe haben. Laut Microsoft verursacht unter anderem das fehlerhafte Sicherheitsupdate MS05-012 einen Zusammenbruch der Internet-Leitung. Um das Problem zu lösen, müssen Sie einen weiteren Software-Flicken installieren, das Update KB894391. Sie finden es unter ► gamestar.de-Quicklink: 4004. Nach der Installation sollte Ihr Zugang wieder funktionieren. **HW**



Ein Windows-Patch verursacht Fehler, ein neuer Software-Flicken von Microsoft bügelt ihn wieder aus.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieft@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

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

09/2007

Unser TFT-Schwerpunkt bringt es ans Licht: Der Aufpreis von 22 auf 24 Zoll ist enorm. Entsprechend haben wir die TFT-Listen neu geordnet und die 20-, 21- und 22-Zoll-Geräte zusammengelegt. Größere Diagonalen finden Sie ab jetzt in der »Über 22 Zoll«-Liste. Abseits der Monitore ist der 800 Euro teure Blu-ray-Brenner von LG die neue Referenz unserer Brenner-Liste.

gamestar.de
- Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

gamestar.de
- Datastar: Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: L53



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2 UPDATE	
Athlon 64 X2/4600+ Boxed	115 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NF6G-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	50 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI RX2600XT / 512 MB	130 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	25 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M2012	15 €
Gehäuse	
Asus TA-210 inkl. 350 Watt	60 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	495 €
Schnellere Grafikkarte UPDATE +150 €	
Asus EN8800GTS / 640 MB	280 €
Günstigere Soundkarte -25 €	
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

Fazit Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein fähiger DirectX-10-Mitspieler.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E6600 Boxed	210 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P965 Neo-F	90 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	
Asus EN8800GTS / 640 MB	280 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	65 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse NEU	
Antec Sonata 3 inkl. 450 Watt	140 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	990 €
Bessere Soundkarte +15 €	
Creative X-Fi Extreme Music	65 €
Günstigere Festplatte -20 €	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €

Fazit Sehr schneller Spiele-Rechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core 2 Duo E6600 und GeForce 8800 GTS 640 MB (DirectX 10).

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E6600 Boxed	210 €
Prozessorkühler NEU	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
Mainboard PCI Express	
Abit Fatal1ty FP-IN9 SLI	110 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
MDT DDR2-800 4,0 GByte	240 €
Grafikkarte PCI Express UPDATE	
MSI NX8800GTX / 768 MB	500 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	65 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 500 GByte SATA	100 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
CoolerMaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Tagan TG580-U22	110 €
Gesamtpreis	1.520 €
Zweite Grafikkarte (SLI) UPDATE +500 €	
MSI NX8800GTX / 768 MB	500 €
Günstigeres RAM UPDATE -150 €	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	90 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung. Durch SLI-Option viel Luft für zusätzliche Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI RX2600XT-T2D512EZ **NEU** **PREISTIPP**
► 75 ► 130 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
schnell, leise, DirectX 10 / Radeon HD 2600 XT / 512 MByte

2 edel-grafikkarten.de 8600 GT Scorp
► 70 ► 150 € ► 07/07 ► -
flott, überaktet, leise, DirectX 10 / GeForce 8600 GT / 256 MByte

3 HIS X1950 Pro IceQ Turbo **UPDATE**
► 70 ► 170 € ► 07/07 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 9 / Radeon X1950 Pro / 256 MB

4 Xpertvision 8600 GT Sonic
► 69 ► 110 € ► 07/07 ► (02154) 498 860
flott und leise, DirectX 10 / GeForce 8600 GT / 256 MByte

5 Club 3D 8600 GTS **UPDATE**
► 67 ► 180 € ► 06/07 ► -
flott, relativ leise, DirectX 10 / GeForce 8600 GTS / 256 MByte

PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus Radeon EAH2900 XT
► 86 ► 370 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

2 Asus EN8800GTS **PREISTIPP**
► 85 ► 280 € ► 01/07 ► (02102) 959 90
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTS / 640 MB

3 Xpertvision GeForce 8800 GTS
► 85 ► 340 € ► 03/07 ► (02154) 498 888
schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTS / 640 MByte

4 MSI Radeon RX2900 XT
► 85 ► 380 € ► 08/07 ► (01805) 251 521
schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

5 XFX GeForce 8800 GTS XXX **UPDATE**
► 83 ► 300 € ► 04/07 ► -
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 GTS / 320 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI NX8800 Ultra **NEU**
► 91 ► 670 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 Ultra / 768 MByte

2 EVGA 8800 Ultra Superclocked
► 90 ► 700 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

3 MSI NX8800GTX **PREISTIPP**
► 88 ► 500 € ► 01/07 ► (01805) 251 521
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte

4 Asus 8800 GTX Aqatank
► 88 ► 600 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
extrem schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte

5 EVGA GeForce 8800 GTX KO ACS3 **UPDATE**
► 86 ► 600 € ► 04/07 ► -
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Geforce Radeon X1950 XT **UPDATE**
► 69 ► 190 € ► 05/07 ► -
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

2 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB **UPDATE**
► 69 ► 300 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / GeForce 7900 GT / 512 MByte

3 Geforce Radeon X1950 Pro **PREISTIPP**
► 67 ► 150 € ► 01/07 ► -
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

4 EVGA GeForce 7800 GS CO Superd. **UPDATE**
► 62 ► 260 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, Shader 3.0 / GeForce 7800 GS / 256 MByte

5 Palit Radeon X850 XT **UPDATE**
► 54 ► 90 € ► 01/07 ► -
flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MByte

Monitore

17-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 70GX2

► 90 ► 285 € ► 08/06 ► (089) 996 990
voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX

► 89 ► 230 € ► 03/05 ► (089) 996 990
voll spielefähig, höhenverstellbar

3 Hyundai Q70U

► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (06146) 90 40
voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

4 Samsung Syncmaster 730BF

► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, kräftige Farben

5 Viewsonic VG730M

► 82 ► 210 € ► 05/07 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 90GX2

► 92 ► 350 € ► 02/06 ► (089) 996 990
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191

► 91 ► 350 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Samsung Syncmaster 930BF

► 86 ► 250 € ► 09/05 ► (01805) 121 213
extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

4 Benq FP93GX+

► 84 ► 250 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922

► 83 ► 310 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs 20 - 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2

► 93 ► 440 € ► 11/06 ► (089) 996 990
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, 20,1 Zoll

2 Samsung Syncmaster 226BW

► 88 ► 330 € ► 09/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

3 Samsung 225BW

► 86 ► 320 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 Acer X222W

► 83 ► 280 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99
voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

5 Benq FP 222 WH

► 82 ► 290 € ► 09/07 ► (0800) 471 784
voll spielefähig, HDCP, gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

TFTs > 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Dell Ultrasharp 2407WFP

► 88 ► 880 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 Dell Ultrasharp 3007WFP

► 85 ► 1.440 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

3 LG L245WP

► 84 ► 750 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

4 Viewsonic VX 2435 WM

► 84 ► 670 € ► 09/07 ► (02154) 918 80
spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

5 Acer AL2423W

► 82 ► 900 € ► 12/06 ► (04102) 48 80
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

Mainboards

SOCKEL AM2
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

► 90 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XM2AA

► 88 ► 140 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

3 MSI K9N SLI-2F

► 78 ► 80 € ► 09/06 ► (01805) 251 512
lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express

4 Abit KN9 SLI

► 78 ► 110 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428
lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

5 Foxconn Winfast 6100M2MA

► 64 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI ExpressSOCKEL 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.

► 86 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus

► 85 ► 190 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 84 ► 170 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium

► 83 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe

► 81 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI ExpressSOCKEL 775
PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EVGA nForce 680i SLI A1

► 95 ► 260 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express

2 Asus Commando

► 93 ► 190 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / PCI Express

3 Asus P5W DH Deluxe

► 91 ► 160 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

4 MSI P35 Platinum

► 89 ► 150 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
Crossfire, zukunftssichere Core-2-Unterstützung / PCI Express

5 MSI P6N SLI Premium

► 89 ► 150 € ► 06/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / Intel P35 / PCI ExpressSOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus P4C800 Deluxe

► 75 ► 160 € ► SH01/04* ► (02102) 959 90
schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

2 Aopen AX4SPE Max 2

► 71 ► 110 € ► 06/03 ► (02131) 124 37 77
schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP

3 Gigabyte 8KNXP

► 69 ► 190 € ► 11/03 ► (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

4 Asus P4P800

► 65 ► 80 € ► 08/03 ► (02102) 959 90
schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

5 Intel D875PBZLK

► 61 ► 190 € ► 06/03 ► (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 92 ► 220 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista

2 Soundblaster Audigy 4 Pro

► 87 ► 250 € ► 03/05 ► (0035) 143 800 00
umfangreiche Ausstattung, nur EAX 4.0, aber teils Probleme unter Vista

3 Soundblaster X-Fi Extreme Music

► 85 ► 65 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

4 Soundblaster X-Fi Extreme Gamer

► 84 ► 80 € ► 02/07 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

5 Soundblaster Audigy 2 ZS

► 82 ► 90 € ► 04/04 ► (0035) 143 800 00
sehr guter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel CEM Power Edition

► 92 ► 160 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

2 Teufel Concept G THX 7.1

► 91 ► 250 € ► 01/05 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

3 Teufel Concept E Magnum

► 90 ► 130 € ► 11/05 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig

4 Creative Gigaworks S750

► 87 ► 370 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Creative Gigaworks Gamer G500 THX

► 86 ► 240 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Concept C

► 87 ► 120 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, fetter Bass

2 Creative Labs I-Trigue L-3600

► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design

3 Logitech Z-3

► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

4 Logitech Z-2200 THX

► 74 ► 130 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

5 Logitech Z-10

► 69 ► 100 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65
solider Klang mit schwachem Bass, kein Subwoofer

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sennheiser PC 165 USB

► 90 ► 140 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität

2 Sennheiser PC 160

► 87 ► 90 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauschcharmes Mikrofon

3 Raptor-Gaming H1

► 87 ► 100 € ► 10/06 ► (01907) 064 000
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB

4 Plantronics Audio 370

► 84 ► 45 € ► 09/07 ► (0800) 932 34 00
druckvoller Bass, sehr gute Sprachverständlichkeit, sehr leicht

5 Razer HP-1

► 83 ► 140 € ► 01/07 ► (0180) 512 51 33
gute Sprachqualität, Kabelfernbedienung, leicht

Eingabegeräte

MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G5, Zweite Edition

► 93 ► 65 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

2 Razer Copperhead

► 93 ► 70 € ► 02/07 ► (0180) 512 51 33
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

3 Logitech MX518

► 92 ► 45 € ► 05/05 ► (069) 920 321 65
sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

4 Microsoft Habu

► 91 ► 50 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68
sehr präzise, nur für Rechtshänder geeignet

5 Razer Diamondback

► 90 ► 50 € ► 12/04 ► (0180) 512 51 33
extrem präzise und schnell, hohe Auflösung



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15

► 82 ► 75 € ► 01/06 ► (069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display

2 Logitech G11

► 79 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
gleiche Tastatur wie G15, nur ohne Display

3 Logitech DiNovo Edge

► 79 ► 165 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65
edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

4 Microsoft Reclusa

► 76 ► 50 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68
sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

4 Enermax Aurora

► 71 ► 70 € ► 02/07 ► (0800) 363 76 29
präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G25

► 90 ► 230 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

► 81 ► 120 € ► 02/05 ► (069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

► 78 ► 115 € ► 03/06 ► (09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

4 Thrustmaster F1 Force Feedback

► 78 ► 150 € ► 01/03 ► (09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

► 73 ► 65 € ► 02/05 ► (01805) 125 133
sehr stabil, sehr gute Pedale

MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Compad Speedpad

► 87 ► 15 € ► 02/03 ► (0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

2 Gamers Wear Slickride

► 87 ► 20 € ► 06/06 ► (0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt

3 Razer Exactmat

► 87 ► 30 € ► 11/04 ► (01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

4 Kryptec X-Board V2

► 86 ► 15 € ► 03/05 ► (02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

5 Ratpadz Ratpad GS

► 86 ► 20 € ► 08/06 ► (0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft 360 Wireless Controller

► 82 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

2 Microsoft Xbox 360 Controller

► 81 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

3 Logitech Cordless Rumblepad 2

► 78 ► 35 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

4 Thrustmaster Wireless Dual

► 77 ► 45 € ► 03/06 ► (09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung

5 Saitek P2600 Rumble

► 76 ► 20 € ► 03/06 ► (089) 546 757 0
sehr präzise, Force Feedback, gummierte Griffe



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro

► 91 ► 170 € ► 02/07 ► (089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

► 85 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

► 71 ► 20 € ► 02/07 ► (09091) 50 20
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

► 69 ► 20 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

► 68 ► 20 € ► 02/07 ► -
ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder

Spiele-Notebooks

BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus G1

► 76 ► 1.400 € ► 06/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Acer Aspire 5920G

► 74 ► 1.300 € ► 09/07 ► (0800) 224 49 99
Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 20 GB RAM / 15,4 Zoll

3 One Notebook C6420

► 69 ► 900 € ► 08/07 ► (04465) 94 40
Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GT / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 Acer Aspire 5683WLMi

► 69 ► 1.000 € ► 03/07 ► (0800) 224 49 99
Core 2 Duo T5500 / GeForce 7600 / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Samsung R70 Devin

► 68 ► 1.300 € ► 08/07 ► (01805) 121 213
Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GS / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Dell XPS M1710

► 84 ► 2.500 € ► 08/07 ► (01805) 224 465
Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Asus G15

► 80 ► 1.600 € ► 08/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Asus G25

► 79 ► 1.800 € ► 08/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Nexoc Osiris E703III

► 79 ► 1.850 € ► 08/07 ► (0180) 100 32 21
Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Acer Aspire 9525 WMLI

► 69 ► 2.000 € ► 08/07 ► (0800) 224 49 99
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7900 GS / 2,0 GB RAM / 17 Zoll



Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman CNPS 9700 LED

► 90 ► 50 € ► 06/07 ► (01805) 905 071
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

2 Scythe Ninja

► 87 ► 40 € ► 12/06 ► (040) 711 890 36
leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

► 80 ► 65 € ► 12/06 ► (04392) 916 10
Lüfter: Papst 4412 F2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

4 Coolermaster Hyper UC

► 78 ► 30 € ► 12/06 ► (0821) 588 640
laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g

5 Asus Silent Square Pro

► 78 ► 45 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
leise, solide Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 820 g



GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman VF900-Cu LED

► 91 ► 30 € ► 10/06 ► (01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Accelero X2

► 85 ► 15 € ► 10/06 ► -
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

3 Silenx Xtrema GPU-Cooler Cu

► 82 ► 25 € ► 10/06 ► (0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

► 76 ► 30 € ► 10/06 ► (02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright V1-Ultra

► 64 ► 30 € ► 10/06 ► (04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

3 LG GGW-H10N

► 84 ► 800 € ► 09/07 ► (01805) 47 37 84
brennt CDs, DVDs und Blu-ray, liest zudem noch HD-DVDs

1 Plextor PX-716SA

► 83 ► 110 € ► 07/05 ► (032) 272 555 22
wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss

2 TDK 1616N

► 83 ► 120 € ► 11/04 ► (0800) 181 05 85
schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

3 TRAXDATA ND-3500A

► 81 ► 90 € ► 11/04 ► (02162) 951 661
schneller Dual-Layer-Brenner

4 Toshiba SD-5472

► 80 ► 60 € ► 01/06 ► (0800) 182 94 71
schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität



DVD-ROM

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Lite-On LTD-1665

► 89 ► 20 € ► - ► (03140) 295 75 12
sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

2 Toshiba SD-M2012

► 87 ► 15 € ► - ► (0800) 182 94 71
flottes und zuverlässiges Laufwerk

3 LG GDR-8161B

► 85 ► 25 € ► - ► (02163) 988 910
sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

4 Teac DV-516E

► 83 ► 20 € ► - ► (01805) 999 588
zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

5 MSI MS-8216

► 83 ► 25 € ► - ► (069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit



Der Entwickler-Psychotest

Wenn Sie ein Spiel entwerfen müssten – wie würde es aussehen? Kreuzen Sie Ihre Antworten an, zählen Sie Ihre Punkte zusammen, und entnehmen Sie der Tabelle Ihren Designertyp.

1. Der Held ist...

- ☐ ...ein US-Soldat. 1 Punkte
☐ ...ein Wissenschaftler. 2 Punkte
☐ ...ein namenloser Krieger. 3 Punkte
☐ ...ein fliegender Vampir. 4 Punkte
☐ ...was anderes. 0 Punkte



2. Wo spielt die Handlung?

- ☐ in der irakischen Wüste 1 Punkte
☐ auf einem fernen Planeten 2 Punkte
☐ im Königreich der Elfen oder so .. 3 Punkte
☐ auf dem Meeresgrund 4 Punkte
☐ irgendwo anders 0 Punkte



3. Der Startplatz ist...

- ☐ ...eine US-Basis 1 Punkte
☐ ...eine Forschungsstation 2 Punkte
☐ ...ein idyllisches Dorf 3 Punkte
☐ ...ein Kühlschrank 4 Punkte
☐ ...was ganz anderes 0 Punkte



4. Gegen wen kämpft man?

- ☐ Terroristen und Rebellen 1 Punkte
☐ schleimige Außerirdische 2 Punkte
☐ Orks, Monster, monströse Orks ... 3 Punkte
☐ Kuscheelhäschen 4 Punkte
☐ jemand anderen 0 Punkte



5. Der Endgegner ist...

- ☐ ...ein mexikanischer Rebell 1 Punkte
☐ ...ein Schwabbelmonster. 2 Punkte
☐ ...ein Zauberer oder ein Drache.. 3 Punkte
☐ ...völlig verbuggt. 4 Punkte
☐ ...was anderes. 0 Punkte



6. Was muss der Held retten?

- ☐ die USA 1 Punkte
☐ das Universum 2 Punkte
☐ die Welt 3 Punkte
☐ einen matschigen Tomatensalat ... 4 Punkte
☐ was anderes 0 Punkte



7. Welche Waffen gibt's?

- ☐ M16 und AK47 1 Punkte
☐ so bunte Energiewummen 2 Punkte
☐ Schwerter und Zauber 3 Punkte
☐ die Waffen der Frau 4 Punkte
☐ andere 0 Punkte



8. Der Held entwickelt...

- ☐ ...moralische Zweifel 1 Punkte
☐ ...noch buntere Energiewummen 2 Punkte
☐ ...Zauberkräfte 3 Punkte
☐ ...ein Faible für Sonnenuntergänge 4 Punkte
☐ ...was anderes 0 Punkte



9. Man sieht/befiehlt mehrere...

- ☐ Soldaten und Panzer 1 Punkte
☐ Raumschiffe 2 Punkte
☐ Dämonen und Skelette 3 Punkte
☐ Problembären 4 Punkte
☐ alles andere 0 Punkte



10. Wie heißt das Spiel?

- ☐ irgendwas mit »War« 1 Punkte
☐ irgendwas mit »Battle« 2 Punkte
☐ irgendwas mit »Quest« 3 Punkte
☐ Magic Dragon Dungeon Wars 4 Punkte
☐ anders 0 Punkte



Auswertung:

0 Punkte

Oje, Sie sind ein hoffnungsloser Fall. In Ihrem Spiel gibt's kein US-Militär, keine Elfen und keine Außerirdischen. Das kauft doch in hundert Jahren keiner! Da könnten Sie gleich ein Spiel programmieren, in dem eine Archäologin durch Tempelruinen turnt! Oder ein Hüpfspiel mit einem italienischen Klempner! Oder ein Denkspiel, in dem man bunte, herabfallende Klötzchen stapelt! Humbug!

1 - 39 Punkte

Glückwunsch, Sie sind normal: Ihr Spiel wird ein Militär-Shooter, eine Alien-Ballerei oder so ein Fantasy-Gedöns. Oder eine Mischung aus allen dreien, das hatten wir ja auch schon. Somit eignen Sie sich bestens als ideenloser Entwickler – bewerben Sie sich bitte bei Electronic Arts oder Ubisoft. Nudeln Sie Ihr Konzept in 20 Fortsetzungen tot, die fortwährend teuer und schlechter werden.

40 Punkte

Wie bitte? In »Magic Dragon Dungeon Wars« entsteht ein fliegender Vampir einem unterseeischen Kühlschrank, um mit einem Trupp Problembären und den Waffen der Frau gegen Kuscheelhäsen zu kämpfen? Der verbuggte Endkampf um den matschigen Tomatensalat endet mit einer Fehlermeldung – aber das macht nichts, weil sich der Held eh lieber an Sonnenuntergängen ergötzt? Könnte gut werden...

Gamestar-Fotoroman Folge 94: SYSTEMKRITIK





Am
**Kiosk erscheint
GameStar 10/2007
am 29. August!**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

**Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!**
www.gamestar.de/abo

Test: Bioshock

Der geistige Nachfolger des brillanten Action-Rollenspiels **System Shock 2** (1999) ist fast fertig und schickt sich an, das Shooter-Genre durch ein bizarres Szenario und außergewöhnliche Ideen zu revolutionieren. Im Mega-Test prüfen wir, ob dieses Konzept inklusive Gruselatmosphäre und spannender Story **Bioshock** tatsächlich zum erhofften Action-Hit macht. Die Unterwasser-Station Rapture wartet schon...



Preview: Half-Life 2 Episode 2

Nach dem offenen Ende von **Episode 1** lechzen die Fans nach einer Fortsetzung. Kein Wunder, zumal Valve in **Episode 2** nicht nur Gordon Freemans Geschichte weiter erzählt, sondern gleich noch **Team Fortress 2** und die Knobelei **Portal** dazupackt.



Report: Spielbalance, Teil 2

Im ersten Teil unserer Report-Reihe (ab Seite 130) haben wir erläutert, wie die **Balance in Spielen** funktioniert, warum Spiele besonders schwierig oder einfach sind und was Entwickler tun können, um ihre Titel zwar ausgewogen, aber trotzdem spannend zu gestalten. Der nächste Teil **Die Frustrmacher** beschäftigt sich mit den schlimmsten Fehlern, die Designer machen können – oder bereits gemacht haben...



Test: Hellgate London

Am 31. August ist es so weit: **Hellgate London** erscheint! Mit etwas Glück öffnen sich die Höllentore rechtzeitig, und wir können Bill Ropers Monsterhatz ausführlich testen. Ob das Action-Rollenspiel an Ropers Meisterwerk **Diablo 2** herankommt?

Die Grafiktricks der Spieleentwickler

DirectX 10, HDR, Soft Particles – wer soll da noch durchblicken? GameStar erklärt, wie die Grafiktricks der Hersteller funktionieren, welche Vorteile sie bringen und wie viel Leistung das kostet.



Jubiläum: GameStar feiert 10. Geburtstag

Im Sommer 1997 erschien die erste **GameStar**-Ausgabe, 120 Hefte später feiern wir unseren zehnten Geburtstag! Unser umfassender Rückblick zeigt, wie sich Spiele und Branche verändert und – vor allem – wie sich die **GameStar** und ihre Mannschaft entwickelt haben. Machen Sie sich auf einiges gefasst!

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer York von Heimbürg
Verlagsleitung Uwe Kiemann

Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment GmbH ist die IDG Communications Verlag AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsleitung Josef Lohner
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

Chefredakteur, Associate Publisher Gunnar Lott (verantwortlich)
Stellvertretender Chefredakteur Michael Trier
Heftkoordination Uwe Miethe

Redaktion Frank Maier (Ltd.), Christian Schmidt (Ltd.), Daniel Visarius (Ltd.), Michael Graf, René Heuser, Heiko Klinge, Florian Klein, Daniel Matschewsky, Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee), Andrej Plancak (Praktikum), Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Volker Stuckmann (Praktikum), Hendrik Weins

DVD-Produktion Jörg Spormann (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Patrick Maier (Trainee)
Grafik und Layout Sigrun Rüb, Roland Wolf
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Patrick Müller (Trainee)

Community Manager Clanliga
Redaktionsassistent Walter Reindl
Freie Mitarbeiter Toni Schwaiger, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Patrick C. Lück, Marion Schneider

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €), übriges Ausland und Österreich: 64,00 € (Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 SFR (Studenten: 74,00 SFR)
XL-Version: Inland: 60,00 € (Studenten: 56,00 €), übriges Ausland und Österreich: 69,00 € (Studenten: 65,00 €), Schweiz: 92,00 SFR (Studenten: 83,00 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q I/2007): 250.213 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 5/2007) 24.575.037 Page Impressions
4.392.037 Visits

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.

ACTA AWA



Anzeigen Anschrift der Redaktion
Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
Klaus Maurer (-673)
Stellv. Anzeigenleitung Vasilis Tsalos (-321), Christoph Knittel (-629)
Mediaberatung Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Assistenz Anzeigen/Marketing Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax: -619
Leitung Anzeigendisposition Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
Digitale Anzeigenannahme für ausländische IDG-Publikationen:
IDG Global Solutions Tina Olschläger (Ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1.10.2006.
Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Erfüllungsort, Gerichtsstand Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
München

Produktion, Rechtliches Heinz Zimmermann
Produktionsleitung Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, kdg mediatec AG,
Druck und Beilagen Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH
Layout-Entwurf H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
Titel H2DESIGN.de

Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefi-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.