

GameStar 8/2007

Alles wird anders!

So sieht's aus



Die neue GameStar

Wenn eine Redaktion ihre Zeitschrift umgestaltet, nennt man das Relaunch. Oder Redesign. Wir nennen es »die neue GameStar« – weil wir nicht nur das Layout, also die Optik, ändern wollten, sondern uns bemüht haben, alle Aspekte des Heftes auf die Probe zu stellen. Das Ziel: GameStar sollte optisch seriöser werden, ruhiger, transparenter, klarer und auch leichter zu lesen. Leichter zu lesen, das betrifft hauptsächlich Sprache, Textstruktur und Infokästen – die Textmenge pro Seite haben wir nicht zurückgefahren, die ist eher noch gewachsen. Wir glauben nicht an Häppchen-Journalismus, wir glauben nicht an mit Grafiken und optischen Spielereien überladene Seiten. Wir glauben an ausführliche, exakte Beschreibungen, interessante Erklärungen und klare Meinungen. Wir wollen Ihnen Analysen, Ansichten und Informationen zum Thema PC-Spiele bieten, die Sie weder bei anderen Spielmagazinen noch im Internet in dieser Klarheit und Übersichtlichkeit finden. Eine Aufstellung der Neuerungen finden Sie ab Seite 10.



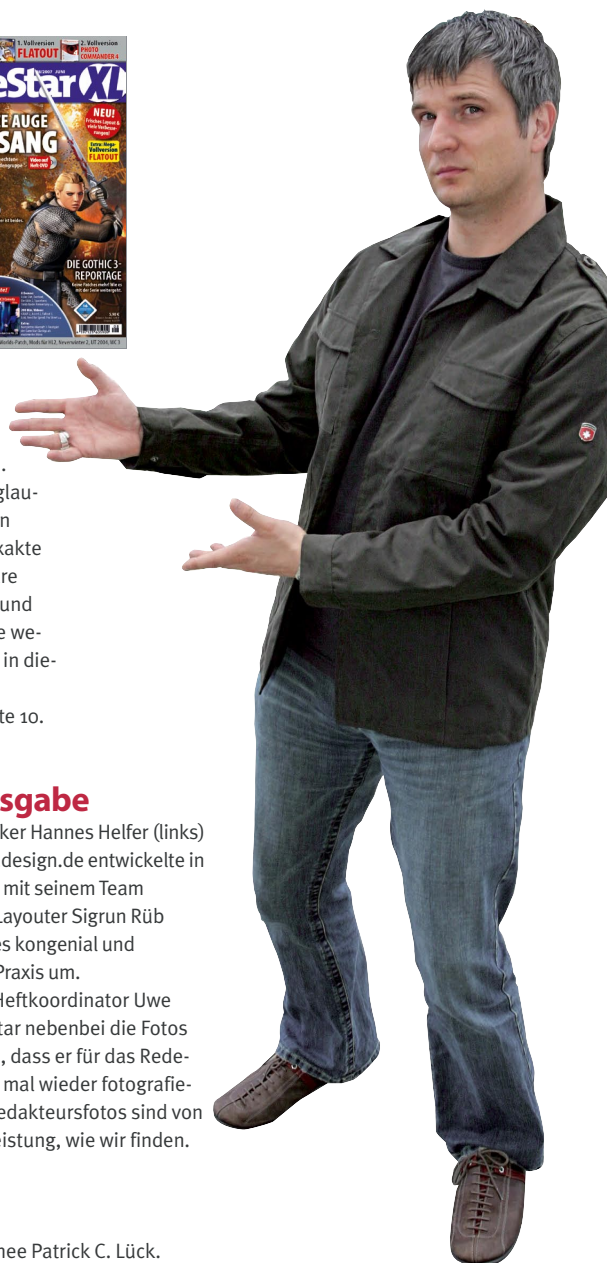
Helden der Ausgabe

Helden des Layouts: Grafiker Hannes Helfer (links) von der Designagentur h2design.de entwickelte in wochenlanger Kleinarbeit mit seinem Team das neue Layout, unsere Layouter Sigrun Rüb und Roland Wolf setzten es kongenial und mit viel Detailliebe in die Praxis um.

Held der Kamera: Unser Heftkoordinator Uwe Miethe macht für GameStar nebenbei die Fotos und erfuhr mit Schrecken, dass er für das Redesign die ganze Redaktion mal wieder fotografieren musste. Alle neuen Redakteursfotos sind von ihm – eine respektable Leistung, wie wir finden.

In eigener Sache

Wir verabschieden mit dieser Ausgabe unseren Trainee Patrick C. Lück. Patrick hat sich entschlossen, sich statt den Spielen lieber seinem Kind zu widmen und geht in Elternzeit. Die Redaktion wünscht dir und deiner Familie alles Gute, Patrick! Und wo wir gerade bei Mitarbeitern sind: Die freundlichen Herren auf dem Bild sind unsere derzeitigen Praktikanten Volker Stockmann (links) und Andrej Plancak. Volker unterstützt unser Online-Team, Andrej arbeitet mit den Spiele-Testern.



Viel Spaß beim
Lesen!
Gunnar Löff



22 Titel Das Schwarze Auge: Drakensang

Die große Rollenspiel-Saga kehrt auf den PC zurück. Wir enthüllen, wie der Titel Gothic 3 & Co schlagen will.

DVD
- Video-Special



Titel

36 **World in Conflict** Als erstes Magazin weltweit hat GameStar die Kampagne des Strategie-Knallers gespielt. Prognose: bombastisch.

DVD
- Mega-Video

Titelstory

Das Schwarze Auge: Drakensang

Mega-Preview	22
Das Schwarze Auge und die Nordland-Trilogie	25
Drakensang im Vergleich	30

Zukünftige Rivalen	32
Wussten Sie schon, dass...?	33

Aktuell

Die neue GameStar	10
News	12
Termin-Update + Warteliste	16

Previews

Kurzpreviews

Need for Speed: Pro Street	18
Gray Matter	18
Combat Mission: Shock Force	18
Everlight	19

Call of Duty 4	19
Endwar	20
Haze	20
Sim City Societies	20

Previews

World in Conflict	36
Reprobates	42
Blacksite	46
The Witcher	48
Bioshock	52
Juiced 2	56
Frontlines: Fuel of War	58
Jack Keane	60
Assassin's Creed	62
Crysis	64

DVD-Highlights



Vollversion Flatout

Spannende Rennen mit hohem Crash-Faktor: Demolieren Sie schicke Fahrzeuge in spektakulären Unfällen. Die werden durch die glaubwürdige Physikdarstellung eindrucksvoll in Szene gesetzt. Drei Rennklassen mit 36 Kursen und der Dummysport-Modus motivieren langfristig!



Top-Demo Overlord

Teufisch gut und höllisch spaßig: Als Overlord entdecken Sie das Böse in sich! Intro, Tutorial und die erste Mission bieten einen hervorragenden Eindruck vom Spiel.

DVD-XL-Highlights



Vollversion Photo Commander 4

Lassen Sie sich durch den Namen nicht verwirren – der Photo Commander 4 verwaltet neben Ihren Bildern auch Video- und Musikdateien in allen gängigen Formaten.



Videos Starcraft 2

Das komplette Videopakete zu Starcraft 2: Über 20 Minuten Spielszenen in bester Qualität, Cinematic- und Artwork-Trailer sowie eine Video-Analyse unserer beiden Starcraft-Experten.

Tests

Das GameStar-Team	68
Der Spiele-Wertungskasten	70

Action

Action-Hitliste	71
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	72
Overlord	76
Shadowrun	80
Lost Planet	86
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	88
Der Luftkrieg über Europa 1940-1945	89
Shrek der Dritte	90



52 Bioshock Wie gruselig der clevere Shooter wirklich ist – und warum das in Deutschland ein Problem wird.

DVD
- Video-Special



Titel

62 Assassin's Creed Das Actionspiel hat eine freie Spielwelt, die groß und lebendig ist wie die der GTA-Serie. Nur sehr viel schöner.



Titel

72 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Im Test: Der neue Einsatz der amerikanischen Ghost-Elitekrieger stagniert auf hohem Niveau. Dafür überzeugt der verbesserte Multiplayer-Modus.

DVD
- Video-Special

Strategie

Strategie-Hitliste	91
Die Sims: Tiergeschichten	92
Arena Wars Reloaded	93
Marvel Trading Card Game	94
Space Empires 5	94
UFO Extraterrestrials	96

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	97
Loki	98
Dead Reefs	102
Criminal Intent	102

Sport

Sport-Hitliste	103
Radsport Manager 2007	104
18 Wheels of Steel: Haulin'	105
rFactor v1.250	106
(Kontrollbesuch)	106
Race: Caterham	107
World Poker Championship 2	107
Bus Driver	107

Service

Spiele-Überblick & Patches	110
Budget-Spiele	112
Aktuelle Mods	114

Magazin

Leserbriefe	120
Fehler!	121
GameStar Interaktiv:	
Superheld	123
Verlosung	124
Spiele online kaufen, Teil 4:	
Ebay & Co.	132
Szenen einer Ehe	136
Kopie und Konsequenzen	138
GameStar Teufel Clanliga	140
Hall of Fame:	
UFO: Enemy Unknown	142

Hardware

Hardware

Hardware-News	146
Hardware-Referenzklassen	147

Schwerpunkt

Notebooks für Spieler	148
Die besten Notebooks	
Testsieger:	
Dell XPS M1710	150
Preis-Leistungs-Sieger:	
Asus G1S	151
Preistipp:	
One Notebook C6420	151
Test-Tabelle und Benchmarks	152

Windows Vista

Windows Vista im Juli	156
-----------------------------	-----

Test des Monats

Neuer Chipsatz für Core 2:	
Intel P35	158

Tools

Vollversion:	
Photo Commander 4	159
Tool:	
Foxtorrent	159

Einzeltests

Headset:	
Gembird AP-5.1	159
CPU-Kühler:	
Xigmatek HDT-S963	160
Tastatur: Microsoft Reclusa	160
Tastatur:	
Genius ErgoMedia 500	160
Grafikkarte:	
MSI RX2900XT	162
19-Zoll-TFT:	
Benq FP93GX+	162
Kabelmaus:	
Zykon Z1 Ladies Edition	162

Service

Techtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	169
Impressum / Vorschau	170

Spiele in dieser Ausgabe

32nd America's Cup	112	Juiced 2	Preview	56
18 Wheels of Steel:		Loki	Test	98
Haulin'	105	Lost Planet	Test	86
Arena Wars Reloaded	93	Marvel Trading		
Assassin's Creed	62	Card Game	Test	94
Battlefield 2		Medieval 2 v1.2	Patch	111
Complete Collection	Budget	113	Monkey Island 5	News
Battlefield 2:		115	Need for Speed:	
Project Reality	Mod	115	Pro Street	Preview
Bioshock	Preview	52	Overlord	Test
Blacksite	Preview	46	Pirates of the Caribbean:	
Bus Driver	Test	107	Am Ende der Welt	Test
Call of Duty 4	Preview	18	Prince of Persia 3	Budget
Combat Mission:		18	Pro Evolution Soccer 7	News
Shock Force	Preview	18	Race: Caterham	Test
Command & Conquer		111	Radsport Manager 2007	Test
v1.05	Patch	111	Reprobates	Preview
Company of Heroes		111	rFactor v1.250	Test
v1.7	Patch	111	Rise of Legends	Budget
Criminal Intent	Test	102	Shadowrun	Test
Crysis	Preview	64	Shrek der Dritte	Test
Das Schwarze Auge:		22	Silent Hunter 3 Gold	Budget
Drakensang	Titelstory	22	Sim City Societies	Preview
Dead Reefs	Test	102	Space Empires 5	Test
Der Luftkrieg über		115	The Agency	News
Europa 1940-1945	Test	89	The Witcher	Preview
Die Sims:		92	Two Worlds v1.4	Patch
Tiergeschichten	Test	92	UFO Extraterrestrials	Test
Endwar	Preview	20	UFO: Enemy Unknown..Klassiker..	142
Everlight	Preview	19	Warcraft 3: Defense	
Fable	Budget	113	of the Ancients	Mod
Flatout 2	Budget	112	World in Conflict	Preview
Frontlines: Fuel of War	Preview	58	World Poker	
Ghost Recon:		72	Championship 2	Test
Advanced Warfighter 2	Test	72		
Gothic 4	News	13		
Gray Matter	Preview	18		
Half-Life 2: Flipside	Mod	115		
Haze	Preview	20		
Herr der Ringe Online	News	12		
Jack Keane	Preview	60		

Das Layout von GameStar war drei Jahre alt und nicht mehr ganz zeitgemäß. Daher haben wir es umgestaltet – und gleich noch das Heft aufgeräumt.

Die neue GameStar

Der Anspruch bei der Neugestaltung ist, klarer und strukturierter zu werden – wir verzichten auf

bunte Unterlegungen ganzer Seiten und sinnlose Artworks. Texte und Screenshots und Info-

kästen sollen für sich sprechen. Falls Sie Anmerkungen oder Wünsche haben, teilen Sie sie

uns doch mit: brief@gamestar.de. Wir sind bereits sehr gespannt auf Ihr Feedback!

GUN

Die Hardware

Unseren beliebten Hardware-Teil finden Sie ab jetzt wieder ganz leicht am Ende des Heftes. Wir haben zudem die Wertungskästen für die Kurztests um zusätzliche Pro- und Contra-Punkte erweitert und die Benchmarks überarbeitet.



Die News

Die ehemaligen »Szene-News« sind einer größeren, bunteren Strecke gewichen, die zusätzlich zu Spielthemen noch aktuelle Hardware- und Multiplayer-Szene-Meldungen aufnimmt. Dazu kommt eine bunte Mischung aus Kolumnen, Zitaten und Zahlen.



Die Previews

Die ehemaligen Spiele-News heißen jetzt Kurz-Previews und folgen in Anmutung und Stil und vor allem Informationsgehalt eher Previews als klassischen Newsmeldungen. Sie stehen zwischen News und Previews und bilden das Bindeglied.



Der Service-Teil

Der Service-Teil ist eine neue Rubrik und fasst Patch-Tests, Budget-Tests und Mods zusammen. Der Abschnitt »Extraleben« entfällt dafür. Bei den Mods haben wir zudem ein eigenes Bewertungssystem eingeführt, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern.



Fragen und Antworten

Wie testet ihr Online-Rollenspiele?

Wir machen ausschließlich Langzeittests mit mehreren Redakteuren, deshalb gibt es den Test erst eine Weile nach dem Erscheinen des Spiels. Wir machen, anders als die Konkurrenz, keine Tests auf der Basis von Betatest-Erlebnissen. In regelmäßigen Abständen schauen wir uns dann die Spiele wieder an, gibt es genügend signifikante

Änderungen, um eine Auf- oder Abwertung zu rechtfertigen, veröffentlichen wir einen »Kontrollbesuch«-Artikel.

Wie geht ihr mit Multiplayer-Modi um?

Der Multiplayer-Part fließt bei Spielen, die überwiegend im Solomodus gespielt werden, nicht in die Wertung ein. In großen Tests gibt es einen neuen Multiplayer-Kasten mit Beschreibung, Pro- und Contra-Punkten und Detailangaben zu den Modi. Außerdem beschreiben wir an dieser Stelle, was wir wirklich spielen und testen konnten.

Wie geht ihr mit den Hardware-Anforderungen der Spiele um?

Hardware-Anforderungen fließen nicht in die Wertung ein, weil wir die Spieler nicht bevormunden wollen. Der Technik-Check (bei größeren Tests), aber auch der technische Abschnitt im Wertungskasten bietet Ihnen alle Informationen, die Sie zur Beantwortung der Frage »Läuft das Spiel bei mir?« benötigen. Neu: In großen Tests finden Sie stets einen Screenshot mit heruntergedrehten Grafikoptionen, damit Sie sich

Die DVD-Verpackung



Sie haben es sicher schon bemerkt: Unsere Heft-DVDs sind auf eine neue Art verpackt. Nach unseren Umfragen haben unser bisheriges Angebot, die beigelegten DVD-Inlays (den Spiele-Packungen nachempfunden), nur sehr wenige Leser genutzt. Daher verschwenden wir in Zukunft weniger Pappe und setzen ausschließlich auf das CD-Inlay. Vorteil für Käufer der XL-Version: Für die zweite DVD gibt es jetzt ein eigenes Inlay – das fehlte bislang. Mit dieser Änderung entfällt zudem die bekannte Mitmach-Postkarte, mit der Sie das Heft benoten und an Verlosungen teilnehmen konnten. Dafür bieten wir jetzt im Internet ein praktisches Webformular an: www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte/ – Sie sparen also das Porto.



Die Tests

Die größte Änderung im Testteil betrifft die Tabellen in den Startseiten der Genres – dort listen wir nicht mehr einfach 25 nach Wertung sortierte Vertreter des Genres auf, sondern untergliedern in sinnvolle Subgenres. Das Wertungssystem an sich ist unverändert. Bei Spielen mit umfangreichen Multiplayer-Modi gibt es einen neuen, übersichtlichen Kasten. Zudem geben jetzt in den größeren Tests mehrere Tester ihre Meinung ab – bei GameStar werden Spiele generell mindestens von einem Zweier-Team geprüft, bislang fiel die zweite Meinung allerdings oft unter den Tisch.



Die Titellstory

Wie bisher ist die Titelgeschichte der umfangreichste Artikel im Heft und in aller Regel exklusiv, das heißt, Sie finden die Informationen im jeweiligen Monat weder im Internet noch in anderen Magazinen. Anders als bisher haben wir uns festgelegt, dass die Titellstory mindestens zehn Seiten umfassen soll, um alle Aspekte des Themas vollständig abzudecken.



ein Bild machen können, wie der Titel auf einem schwächeren System aussieht.

Wie geht ihr mit geschnittenen Fassungen um?

Veränderungen in der deutschen Version fließen in die Wertung ein, wenn sie die Atmosphäre, den Umfang oder die Qualität der Sprecher beeinträchtigen. Bei größeren Änderungen gibt ein Extrakasten Aufschluss, ansonsten steht eine Erwähnung im Artikeltext. Die Altersfreigaben stehen im Wertungskasten und in der Randspalte.

Wie geht ihr mit Bugs um?

Bugs fließen in die Wertung ein! Unser Bug-Kasten führt die Wertungsabzüge im Einzelnen auf. Wir beobachten das Spiel in den folgenden Wochen und Monaten – Aufwertungen sind nach Erscheinen von umfassenden Patches möglich.

Warum testet ihr jetzt keine kleineren Spiele mehr?

Unser Wertungssystem ist auf Vollpreis-Titel ausgelegt, da ergeben sich Probleme, so genannte Casual Games vergleichbar und

fair zu testen. Neue Spiele mit einem Kaufpreis von weniger als 20 Euro werden wir in Zukunft in regelmäßigen Abständen in Report-Specials behandeln und dort nach einem vereinfachten System bewerten.

Warum druckt ihr eigentlich keine Spiele Tipps mehr ab?

Das Internet hat sich als Quelle für Cheats und Tipps etabliert, auf www.gamestar.de und vielen anderen Seiten finden Sie aktuellere und ausführlichere Lösungen, als sie in einem Heft möglich sind.

Das erste **Herr der Ringe Online**-Update **Die Ufer von Evendim** bietet unter anderem ein neues Gebiet mit massenhaft Quests und Monstern – kostenlos.



Herr der Ringe bald größer als WoW

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

Das Online-Rollenspiel ist **Mitte Juni zum ersten Mal kostenlos erweitert worden. Weitere Gratis-Updates im Acht-Wochen-Rhythmus.**

DVD
- GameStar
RSS-Reader

Die Ufer von Evendim, so heißt das erste Mega-Update für **Der Herr der Ringe Online**, das der Entwickler Turbine am 14. Juni veröffentlicht hat. Inhalt des kostenlosen 600-MByte-Pakets: das Gebiet Evendim, das für Helden der Stufen 30 bis 40 geeignet ist und nördlich des Auenlandes liegt.

Die Erweiterung bietet 100 Quests (inklusive epischer Aufgaben, die in der Questreihe »Buch 9« zusammengefasst sind) und neun neue Monster-Klassen. Außerdem gibt es erstmals eine Raid-Instanz für 25 Teilnehmer, in der Sie an der Schlacht um Helegrod teilnehmen und auf den Drachen Thorog treffen. Zudem haben die Entwickler sieben **World of Warcraft**-typische Rüstungssets eingebaut und das Musiziersystem überarbeitet. So dürfen Sie künftig

Lieder offline komponieren und dann ins Spiel integrieren.

Laut Turbine soll **Der Herr der Ringe Online** etwa alle acht Wochen durch neue Gratis-Updates erweitert werden. »Buch 10«, das dementsprechend im August erscheinen könnte, wird also ebenfalls kostenlos sein und den bislang arg spärlichen PvP-Modus (»Monsterplay«) ausbauen. Im für Oktober geplanten elften Buch soll das sogenannte Housing folgen. Damit dürfen Sie dann endlich ei-

gene Behausungen bauen und gestalten. Laut Turbine-Chef Jeff Anderson wird es sowohl für Einzelspieler als auch für Sippen Wohnungen geben. Ebenfalls noch in diesem Jahr soll das erste kostenpflichtige Addon erscheinen. Zu diesem wollte das Team bislang nichts verraten. Nach eigenen Worten will Turbine bis Ende 2007 mehr neue Inhalte zum Spiel bereitstellen, als »Blizzard im kompletten **World of Warcraft**-Addon **Burning Crusade** geliefert hat.« **DM**

gamestar.de
- weitere Fotos
► Quicklink: 3987

Action bei GameStar: Tag der offenen Tür

Ende Mai war es wieder soweit: Wir haben unsere Tore geöffnet und interessierte Leser in die Redaktion eingeladen.

Trotz strahlendem Sonnenschein und sommerlichen Temperaturen haben 25 Leser den 31. Mai lieber in abgedunkelten (und meist un-

aufgeräumten) Büros verbracht. Anlass war der alljährliche Tag der offenen Tür, an dem ausgewählte Leser die Redaktionen von GameStar und GamePro besichtigen durften. Zunächst konnten die Besucher den Chefredakteuren Gunnar Lott (GameStar) und André Horn (GamePro) sowie dem Rest der Teams bohrende Fragen rund um die Magazine, Webseiten und die Arbeit von Spieleredakteuren stellen. Anschließend folgte ein Rundgang durch die Büros, unser neues TV-Studio sowie das »heilige« Spielearchiv. Zudem konnten sich die Leser in diversen Spielen wie **Stalker** oder **Guitar Hero** mit den Redakteuren messen. Besonders harter Brocken: Christian Schmidts schier unlösbares Trai-



Leser und Redakteure lauschen gespannt, wie eine GameStar-Ausgabe entsteht.

nee-Quiz. Wer wollte, bekam eine Gastrolle neben Moderatorin Petra Schmitz in GameStar-TV. Zum Abschluss gab es im hauseigenen Garten eine kleine Party mit reich-

lich zu futtern und zu trinken. Wir freuen uns bereits auf das nächste Jahr. Weitere Bilder vom Tag finden Sie übrigens unter dem angegebenen Quicklink. **DM**



Wer wollte, durfte sich in **GameStar-TV** befragen lassen.

ATI DirectX-10-Billig-Radeons

Einsteiger- und Mittelklasse erneut verschoben?

Auf der Computex-Messe in Taiwans Hauptstadt Taipei haben alle wichtigen Grafikkarten-Hersteller ihre künftigen Einsteiger- und Mittelklasse-Karten mit DirectX-10-Grafikchips von ATI gezeigt. Obwohl die Platinen selbst fertig sind, dürften sowohl **Radeon HD 2400** als auch **HD 2600** erst ab Mitte Juli im Händlerregal liegen. Die Preise sind eine Kampfansage an Nvidia: Die **HD 2400** erlaubt den DirectX-10-Einstieg für günstige 70 Euro, und die laut mehrerer



Ab Mitte Juli ist ATI auch in der Einsteiger- und Mittelklasse mit DirectX-10-Grafikkarten wie etwa der attraktiven **Radeon HD 2600 Pro** vertreten.

ATI-Partner sehr flotte **HD 2600 Pro** soll gerade einmal 110 Euro kosten. Für die höher getaktete **XT**-Variante fallen moderate 150 Euro an. **DV**



»Nicht mehr in diesem Jahr.«

Rob Pardo, Game-Design-Vizepräsident bei Blizzard zu der Frage, wann Starcraft 2 kommen wird. Das war ja abzusehen...

id Softwares neue Engine

John Carmack macht ein neues Spiel – komplett mit einem neuen Grafikgerüst.

Auf der Worldwide Developers Conference am 11. Juni in Kalifornien hat der Entwickler id Software (**Doom 3**) seine neue Grafikengine vorgestellt. Die auf den Namen »id Tech 5« getaufte Engine soll neben detaillierten Innenlevels erstmals auch weitläufige Außenareale darstellen können. Firmenchef Carmack pritzte mit beeindruckenden Zahlen: So benötigen allein die Texturen des ersten Testlevels (eine Rennstrecke in einem Wüsten-Canyon) satte 20 Gigabyte Speicher. Das erste Spiel, das mit der id-Tech-5-Engine entwickelt wird, soll keine Fortsetzung bekannter Serien wie **Doom** oder **Quake**, sondern ein ganz neuer Titel sein und auf der E3 im Juli präsentiert werden. Wir sind gespannt. **DM**

Leser-Charts Juni

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2007

Gothic 4

Das nächste Gothic kommt nicht von Piranha Bytes.

Der Gothic-Entwickler Piranha Bytes und der österreichische Publisher Jowood haben die Zusammenarbeit beendet. Pikantes Detail: Jowood hält die Rechte an **Gothic 3** und mindestens auch am Nachfolger **Gothic 4**. Den hat der Publisher Ende Mai bereits angekündigt – ohne überhaupt einen Entwickler dafür zu haben. Piranha Bytes darf bis auf weiteres kein **Gothic**-Spiel mehr entwickeln. Die Arbeit an einem angekündigten fünften Patch für **Gothic 3** hat das Studio eingestellt. Jowood plant, die Pflege des Spiels an die Spieler selbst zu übertragen; dazu wollte man Teile des Quellcodes zugänglich machen und Mod-Tools veröffentlichen. Unklar ist derzeit, wer die Rechte für ein Addon zu **Gothic 3** besitzt – und ob überhaupt jemals eines kommt. Mehr dazu lesen Sie im Hintergrundartikel »Szenen einer Ehe« ab Seite 136. **CS**



Leben und Live lassen

Wenn es nach Microsoft geht, ist Vista **das** ultimative Betriebssystem für Spieler. Grund: Live Anywhere, über das man mit Xbox-360-Besitzern nicht nur in Kontakt treten, sondern auch spielen kann. Diesen Service lässt sich Microsoft mit mindestens fünf Euro pro Monat gut bezahlen – bisher ohne wirklichen Gegenwert zu liefern. Das Desaster beginnt bei der Spieleauswahl: Bislang gibt es mit Shadowrun gerade mal einen Titel, in dem man sich als PC-Spieler mit Konsoleros messen kann. Doch wie auch Kollege Siegmund in seinem Test (Seite 82) festgestellt hat, ist das automatische Finden schneller und stabiler Server reine Glücksache. UT 2004, Counterstrike, jeder andere Multiplayer-Shooter macht das besser – kostenlos. Und für freischaltbare Extras, die wie bei der Xbox für Motivation sorgen, will ich ebenfalls kein Geld hinlegen. Da spiele ich lieber Battlefield 2. Dort halten mich die Achievements weit länger bei der Stange.

Lebe später

Ich will Live Anywhere nicht grundsätzlich verteuern, denn die Idee dahinter ist prima. Nur ist die technische Umsetzung bislang bei weitem nicht ausgereift. Warum gibt es keinen virtuellen Marktplatz, auf dem ich mir Trailer, Demos und Arcade-Spiele herunterladen kann? Und warum darf ich mit der Xbox Freunde direkt über den MSN-Messenger eintragen, unter Vista aber nur umständlich über eine Webseite? Bis Microsoft diese Probleme in den Griff bekommt und einen Service bietet, der sein Geld wert ist, warte ich lieber ab.

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de



Wo ist die Mitte?

Glaubt man den Verkaufscharts, spielen PC-Besitzer Actiontitel, Echtzeit-Strategie und Rollenspiele, dazu vielleicht mal Fußball. Das ist der Irrtum des Mainstreams. Zwar sind einige Genres äußerst populär, und werden von den großen Herstellern quasi exklusiv beackert. Aber daneben florieren Nischen.

Es gibt genügend Menschen, die Genres lieben, die es kaum mehr gibt: Rundenstrategie, Flugsimulationen, Jump & Runs. Die großen Firmen wollen diese Nischen nicht bedienen. Deswegen springen kleine Entwickler in die Bresche und produzieren Quark wie UFO Extraterrestrials oder Space Empires 5 – mehr oder weniger missglückte Klone einstiger Genre-Meisterwerke. Die sich aber trotzdem verkaufen.

Es ist einer der großen Fehler unserer Branche, dass ein starkes Mittelsegment fehlt. Es gibt die Top-Spiele, die Millionen kosten, es gibt eine wunderbare Fülle billiger Gelegenheitspiele. Aber gute Titel für Nischengenres existieren kaum. Wo bleibt das nächste Battle Isle? Wo das moderne Master of Orion? Zwei Beispiele sollten zu denken geben. Das totgesagte Genre der Grafikadventures ist heute das einzige, in dem dieses Mittelsegment existiert, wo im Monatstakt gute Spiele produziert werden. Zum anderen die tragbaren Konsolen: Auf dem Gameboy Advance und Nintendo DS feiert (anspruchsvolle!) Runden-taktik wie Advance Wars sensationelle Erfolge.

Es gibt keinen Grund, warum das auf dem PC nicht auch funktionieren sollte.

Christian Schmidt,
Leitender Redakteur
christian@gamestar.de

Bei **Straßengefechten** geht es nicht gerade zimperlich zur Sache.



The Agency

Schon wieder ein Online-Spiel. Aber ein anderes...

Klassische Fantasy-MMOs gibt es wie Sand am Meer von Azeroth. Mit **The Agency** will Sony Online Entertainment (**Everquest 2**) neue Wege gehen. Wie der Name verrät, spielen Sie in dem rasanten Online-Action-Shooter einen Geheimagenten. Anders als bei den meisten anderen Genrekollegen gibt es kein

Klassensystem. Vielmehr entscheiden Sie vor jedem Einsatz, welche Ausrüstung Sie mitnehmen. Wie beim Geheimdienst üblich, gibt es noch keine Informationen zum Erscheinungstermin. **AP**

Monkey Island 5

Neue Gerüchte: Kommt es vielleicht doch?

Folgt man Bruce Kelly, dem Autor der Webseite RumorReporter.com, arbeitet LucasArts bereits am fünften Teil der Kult-Adventure-Serie **Monkey Island**. Kelly kenne einige der Leute, die an der Musik der bisherigen Spiele gearbeitet und ihm die Entwicklung von **Monkey Island 5** bestä-



tigt hätten. Mit der Fertigstellung sei aber frühestens 2008 zu rechnen. Für zusätzliche Spekulationen sorgte Steve Purcell (**Sam & Max**), der der Webseite WorldofMI.com mehrere Konzeptzeichnungen zu einem angeblichen **Monkey Island**-Spiel zukommen ließ. Diese stünden jedoch

»in keinerlei Verbindung zu existierenden oder abgebrochenen Piraten-Projekten«. **DM**

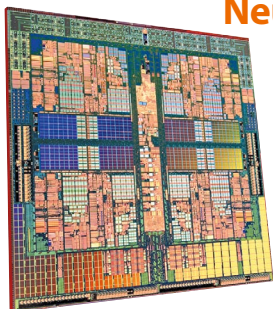
Verkaufs-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Tomb Raider Anniversary	
2	NEU	Loki	
3	(1)	Two Worlds	
4	(6)	Stalker	
5	(5)	WoW: The Burning Crusade	
6	(2)	Der Herr der Ringe Online	
7	(7)	Counterstrike Source	
8	(3)	C&C 3 (Kane Edition)	
9	(4)	Command & Conquer 3	
10	NEU	Die Sims 2: H&M Fashion Acc.	
11	(8)	World of Warcraft	
12	(11)	Die Sims 2	
13	(0)	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	
14	(12)	Guild Wars: Nightfall	
15	NEU	Pirates of the Caribbean	
16	(15)	Guild Wars	
17	(17)	Guild Wars Factions	
18	NEU	Weisse Bescheid?!	
19	(19)	Counterstrike Anthology	
20	(14)	Fussball Manager 07	

07/2007 basierend auf den Verkaufszahlen von Saturn

Neuer Super-Athlon definitiv noch 2007

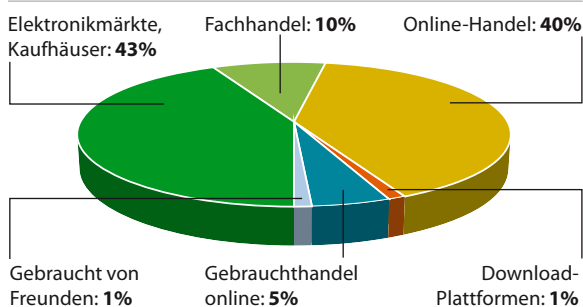
Der Athlon-64-X2-Nachfolger und kommender Intel-Jäger Phenom X4 ist im Zeitplan, hat aber noch Probleme mit hohen Taktfrequenzen.



AMDs **Phenom X4** besteht aus vier Rechenkernen, nicht aus zwei verklebten Zweikernen wie Intels Core 2 Quad.

Mit dem auf dem Papier schon mal pfeilschnellen Athlon-64-Nachfolger Phenom X4 will AMD die sehr erfolgreiche Core-2-Duo-Serie von Intel attackieren. Doch noch hat der Vierkernprozessor Probleme mit hohen Taktfrequenzen: Aktuelle Muster laufen nur mit rund 1,6 GHz, überarbeitete Chipversionen sollen die Taktfrequenz aber schnell steigern, um den Erscheinungstermin im zweiten Halbjahr 2007 zu halten. Aktuelle Intel Core-Duo-Chips takten bis zu 3,0 GHz. Der Phenom X4 hat insgesamt 4 MByte Zwischenspeicher auf dem Chip und dürfte auf allen Sockel-AM2-Hauptplatinen mit DDR2-Arbeitsspeicher zusammenarbeiten. **DV**

»Wo kaufen Sie Ihre Spiele?«



Ergebnis: Wenn unsere Leser ein Spiel kaufen, benutzen Sie Online-Versandhäuser wie Amazon ebenso gern wie den Laden um die Ecke. Offenbar legen sie dabei sehr viel Wert auf eine Verpackung, Datenträger und ein Handbuch, denn nur ein Prozent der Befragten besorgt sich neue Spiele über Online-Plattformen.

Hochwertiges 24-Zoll-TFT von Eizo

Display-Traum: Riesenformat, HD-tauglich, zwei HDMI-Anschlüsse und brillante Bildqualität.

Ein Eizo-Mitarbeiter brachte den **HD 2441W** im Testlabor vorbei. Begeisterung beim Spielen und der Filmvorführung in Full-HD: Das 16:10-Display überzeugt mit brillanter, schlierenfreier Darstellung.

Eizo HD 2441W

Auflösung	1920x1200
Reaktionszeit	6 ms
Anschlüsse	2x HDMI, 1x DVI
Preis	1.300 Euro



24-Zoll-TFT der Luxusklasse: Eizo **HD 2441W** für 1.300 Euro.

DV

News-Ticker

- **GC 2007:** Erstmals veranstaltet die Leipziger Messe mit »GC Freestyle« ein Open-Air-Sommerfestival. Nahe des Messegeländes warten Live-Konzerte, Sportangebote sowie ein Freibad auf die GC-Besucher.
- **Safari:** Den beliebten Mac-Browser gibt es erstmals auch für Windows. Diese Vorabversion 3.0 Beta hat aber noch viele Darstellungsfehler und einige Sicherheitslücken.
- **Prince of Persia-Film:** Die von Jerry Bruckheimer (Fluch der Karibik) produzierte Verfilmung des Action-Adventures kommt erst im Juli 2009 in die Kinos. Weitere Teile sollen folgen. Regie führt Michael Bay (Die Insel).
- **Geforce 8700M GT:** Nvidia beschleunigt Spiele-Notebooks. Die neue Karte entspricht einer »normalen« 8600M GT, taktet aber erheblich schneller.
- **EA-Spiele für Macs:** Electronic Arts portiert eine Reihe eigener Spiele auf Macs. Unter anderem im Portfolio: Battlefield 2142, C&C 3, Madden NFL 2008 und Tiger Woods 2008.
- **City of Heroes:** Der Transformers-Produzent Tom DeSanto will das Online-Rollenspiel verfilmen. Neben dem Kinostreifen plant er auch einen Fernsehauftritt der Superhelden.

Pro Evolution Soccer 7 kommt nicht

Keine Angst: Die großartige Fußballsimulation wird nur anders heißen.

Der Publisher Konami hat für den Herbst dieses Jahres **Pro Evolution Soccer 2008** angekündigt. Um den Konkurrenten **Fifa 2008** nicht nur mit dem neuen Namen anzugreifen, bauen die Entwickler eine komplett neue Spieler-KI in die Fußballsimulation. Die »Teamvision« getaufte Technik soll aus Spielverläufen lernen und neue Offensiv- und Defensiv-Taktiken umsetzen können. Zudem feilt das Team erneut an der bereits brillanten Ballphysik und hübscht die Grafik durch aufwändigere Gesichtsanimationen und Charakterdetails auf. **DM**



Pro Evolution Soccer 2008 will künftig mit einer lernenden KI beeindrucken.

Termin-Update

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

Das kommt im Juli

Spiel	Publisher	Datum
Combat Mission: Shock Force	Deep Silver	27.07.2007
Evil Days of Luckless John	Playlogic	15.07.2007
Golden Life: Unterwegs nach Brasilien	Akella	02.07.2007
Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	02.07.2007
Space Empires 5	Empire	06.07.2007
UFO Extraterrestrials	Deep Silver	13.07.2007



Combat Mission: Shock Force: Die Militärsimulation erscheint Ende Juli.



Anno 1701: Der Fluch des Drachen

Bislang war das angekündigte Addon zum erfolgreichen Aufbauspiel **Anno 1701** namenlos. Inzwischen ist der Titel bekannt: **Der Fluch des Drachen**. Hübsches Detail: Nicht etwa das Entwicklerstudio Related Designs hat den Namen öffentlich gemacht, sondern die USK – dort war das Spiel zur Prüfung.



Enemy Territory: Quake Wars

Mal vor, mal zurück: Der ständig verschobene Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** ist nun für das dritte Quartal 2007 angekündigt. Meint zumindest der kürzlich veröffentlichte Geschäftsbericht des Publishers Activision. Der Entwickler Splash Damage sagt nach wie vor: »Wenn's fertig ist.«

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 07/07	Sehr gut	November 2007
UPDATE	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbauspiel-Addon	Related Designs	06/07	–	3. Quartal 2007
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	4. Quartal 2007
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	2. Quartal 2007
UPDATE	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07	–	November 2007
UPDATE	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06, 05/07, 08/07	Ausgezeichnet	24. August 2007
UPDATE	Blacksite	Ego-Shooter	Midway Austin	04/07, 08/07	Gut	28. September 2007
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	4. Quartal 2007
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
	Clive Barker's Jericho	Taktik-Shooter	Mercury Stream	04/07	–	4. Quartal 2007
UPDATE	Crysis	Ego-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06, 08/07	–	November 2007
UPDATE	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07	–	1. Quartal 2008
	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06, 04/07	Sehr gut	September 2007
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	4. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	3. Quartal 2007
UPDATE	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06, 06/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
UPDATE	Escape from Paradise City	Action-Rollenspiel	Sirius Games	04/07	–	30. September 2007
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	30. August 2007
UPDATE	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07, 08/07	Sehr gut	Januar 2008
UPDATE	Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Valve	12/06	–	9. Oktober 2007



Escape from Paradise City

Noch letzte Ausgabe stand das Spiel als **Paradise City** in unserer Terminliste. Nun ist es ein gutes Stück nach oben gerückt, denn der Publisher Frogster hat es umbenannt: Das Action-Rollenspiel trägt den neuen Titel **Escape from Paradise City**. Der Termin ändert sich nicht, es bleibt bei Ende September.



Sabotage

Der deutsche Shooter-Hoffnungsträger **Sabotage** verschiebt sich gewaltig: Statt diesen Herbst wird's nun wohl erst Sommer nächstes Jahr werden. Grund sind tiefgehende Technik-Verbesserungen am Spiel, etwa bei der Physik-Engine und den Charakteranimationen, die das Spiel fit für die Xbox 360 machen sollen.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	—	1
2	Hellgate: London	—	2
3	Starcraft 2	↑	21
4	Bioshock	↓	3
5	Diablo 3	↑	7
6	The Witcher	↑	9
7	GTA 4	↑	12
8	Das Schwarze Auge: Drakensang	↑	14
9	Spore	↓	4
10	Warhammer Online	↓	5
11	Assassin's Creed	↑	15
12	Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs	↓	8
13	Sacred 2	↓	6
14	Unreal Tournament 3	↓	10
15	Half-Life 2: Episode 2	↑	19
16	Age of Conan	↑	—
17	Splinter Cell: Conviction	↑	—
18	Alan Wake	↑	20
19	World in Conflict	↓	13
20	Dragon Age	↑	28
21	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	↑	23
22	Medal of Honor: Airborne	↓	11
23	Stranglehold	↑	—
24	Guild Wars 2	↓	17
25	Elveon	↑	—
26	Medieval 2: Kingdoms	↑	—
27	Duke Nukem Forever	↑	—
28	Call of Duty 4	↓	25
29	Tabula Rasa	↑	—
30	Juiced 2	↓	29

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/07

	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06, 03/07	Sehr gut	31. August 2007
NEU	Jack Keane	Adventure	Deck 13	08/07	Sehr gut	1. August 2007
UPDATE	Juiced 2	Rennspiel	Juice Games	06/07, 08/07	Sehr gut	September 2007
	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	—	September 2007
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07	—	4. Quartal 2007
UPDATE	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
	Mythos	Action-Rollenspiel	Flagship Seattle	06/07	—	3. Quartal 2007
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	4. Quartal 2007
NEU	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
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	4. Quartal 2007
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	1. Quartal 2008
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	—	3. Quartal 2007
	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	30. September 2007
	Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination Games	07/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
UPDATE	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05, 04/07, 08/07	Sehr gut	14. September 2007
	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	September 2007
	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	06/07	—	Oktober 2007
	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06, 04/07	Ausgezeichnet	4. Quartal 2007
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	1. Quartal 2008
UPDATE	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06, 05/07, 08/07	Ausgezeichnet	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.

Need for Speed 11: Autos wie den Mazda RX7 sollen Sie komplett zerlegen können.



Need for Speed Pro Street

► Genre: Rennspiel ► Termin: 4. Quartal 2007 ► Entwickler: EA Black Box / EA
► Status: zu 50% fertig ► gamestar.de: Quicklink 3938 ► Potenzial: –

Angeschaut

Die Rennspiel-Serie geht in die elfte Runde – und bekommt endlich ein Schadensmodell und ein frisches Szenario spendiert.

Es dauert meist nicht lang, bis nach dem Erscheinen eines Need for Speed-Spiels eine Fort-

setzung angekündigt wird. So hat es Ende Mai wenig überrascht, dass Electronic Arts die Arbeiten an **Need for Speed: Pro Street** offiziell bestätigt hat, obwohl der Vorgänger **Carbon** erst vor einem halben Jahr in die Läden kam. Der Entwickler EA Black Box (**Need for**

Speed: Most Wanted) nimmt Abstand von den illegalen Straßenrennen. Stattdessen sollen die Turniere auf abgegrenzten Strecken an Rennwochenenden stattfinden – ähnlich wie im kommenden **Juiced 2**. Zum Fuhrpark ist bislang nichts bekannt. Dem ers-

ten Trailer nach dürfen Sie die Autos jedoch erstmals seit **Need for Speed: Porsche** (2000) wieder zerlegen – dem aufwändigen Schadensmodell sei Dank. Dieses setzt die Unfälle nicht nur optisch schick in Szene, sondern soll sich auch in der Fahrphysik spürbar auswirken.

Das serientypische Tuning rückt in **NFS: Pro Street** noch mehr in den Vordergrund: Die in **Carbon** eingeführte Autosculpt-Funktion wird erweitert, sodass Sie spezielle Autoteile wie Seitenschürzen, Motorhauben oder Heckspoiler mit Hilfe mehrerer Schieberegler noch besser Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen können. Ob sich die Schrauberei positiv auf die Aerodynamik auswirkt, dürfen Sie anschließend im virtuellen Windkanal testen. Von einer knallharten Rennsimulation à la **GTR** wird **Need for Speed** aber nach wie vor weit entfernt sein. Zu guter Letzt überarbeitet das Team die Grafikengine und baut neue Staub- und Raucheffekte ein. Einen Erscheinungstermin gibt es zwar bislang nicht, wir rechnen jedoch damit, dass Electronic Arts die Edelaserei zum Weihnachtsgeschäft in die Regale stellt. **DM**



Die Studentin **Samantha Everett** ist eine der beiden spielbaren Personen.

Gray Matter

Angeschaut

► Genre: Adventure ► Termin: 1. Quartal 2008
► Hersteller: Tonuzaba / Anaconda ► Status: zu 40% fertig
► gamestar.de: Quicklink 3957 ► Potenzial: –

Die Adventure-Veteranin **Jane Jensen** baut ein mysteriöses Haus.

Im englischen Landsitz Dread Hill haust der Neurobiologe Dr. David Styles, der seit dem Tod seiner Frau ein Einsiedlerdasein führt. An seine Pforte klopft die junge **Samantha Everett** – die Straßengänge sucht nach Arbeit. Styles nimmt sie als Assistentin auf. An der Universität von Oxford soll Sam sechs Freiwillige für ein

Experiment auftreiben. Das scheint nicht so zu laufen wie geplant: Mysteriöse Dinge fallen vor, und Dr. Styles erhält Besuch von seiner verstorbenen Frau...

Gray Matter wird ein äußerst klassisches Point-and-Click-Adventure mit Krimi- und Mystery-Einschlag. Für die Handlung und die Rätsel zeichnet Jane Jensen verantwortlich; die Amerikanerin erschuf in den 90er-Jahren die **Gabriel Knight**-Adventures. **CS**

Combat Mission Shock Force

Angespielt

► Genre: Strategiespiel ► Termin: 27.7.2007 ► Entwickler: Battlefront
► Status: zu 95% fertig ► gamestar.de: Quicklink 3985 ► Potenzial: Gut

Die Profi-Taktikspiel-Reihe führt nun moderne Kriege.

Das kleine Entwicklerteam Battlefront hat dem 2. Weltkriegszenario nach drei Teilen den Rücken gekehrt und simuliert einen fiktiven Konflikt zwischen den USA und Syrien im Jahr 2008. So kommt in dem realistischen Taktikspiel modernes Kriegsgesetz wie etwa amerikanische Stryker-Schützenpanzer zum Einsatz. Das gute Rundenkonzept der Vorgänger ist geblieben. Sie und ihr Gegner planen die Züge gleichzeitig, das Programm führt dann die Kommandos eine Minute lang aus – ohne Eingreifmöglichkeiten für Sie. Neuerdings befehlen Sie Ihre Einheiten wahlweise auch in Echtzeit durch die semi-dynamische US-Kampagne. Die Grafik hat sich im Vergleich mit den Vorgängern durchaus verbessert, die

von Grund auf neu entwickelte Engine hält allerdings nicht mit aktuellen Strategie-Titeln mit. Dafür bietet **Combat Mission: Shock Force** einen Realismus-Grad, der von keinem anderen Strategiespiel erreicht wird. Das verbreitete Stein-Schere-Papier-Prinzip wird deutlich übertroffen. Nur echte militärische Taktiken führen zum Sieg. Für Strategie-Profis ein echter Geheimtipp. **AB**



Stryker und Infanterie beschießen Stellungen.



So sind Sie zwar extrem gut getarnt, werden aber eventuell mit einer **Topfpflanze** verwechselt.



In kinoreifen Zwischensequenzen sollen Ihnen die **Charaktere** näher gebracht werden.

Call of Duty 4 Angeschaut

► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Infinity Ward / Activision** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4000** ► Potenzial: **–**

Die **Call of Duty-Reihe** kehrt zurück auf den PC! So schön und atmosphärisch wie nie – und mit Helden zum Mitfeiern.

Ein **Call of Duty** ohne Zweiter Weltkrieg? Ja, jubeln die Entwickler von Infinity Ward, denn dann können wir endlich machen, was wir wollen – zum Beispiel uns einen eigenen Krieg ausdenken! Und so siedeln sie den vierten Teil der Action-Serie in einem fiktiven Konflikt zwischen fiesen Terroristen und guten Westmächten (England, USA) an. Der Oberbösewicht ist Russe, der Zweitböseste wohnt, wen wundert's, im Nahen Osten. Der Spieler nimmt aus der Ego-Perspektive an Einsätzen britischer und amerikanischer Elitetruppen teil. Gekämpft wird mit Waffen nach realen Vorbildern auf

Schlachtfeldern in Russland sowie im Mittleren und Nahen Osten. Ob dabei Vehikel gesteuert werden dürfen, ist noch unklar, wir tippen mal auf: na klar. Neben der schicken Grafikengine (Normal Maps, Self Shadowing, Unschärfeeffekte), werden vor allem die Charaktere im Mittelpunkt von **Call of Duty 4: Modern Warfare** stehen. Persönliche Geschichten sollen Thriller-Atmosphäre wie etwa in der US-Serie **24** schaffen.

Ein bisschen mehr Mut hätten wir uns von Infinity Ward schon gewünscht. Kaum streift man das Design-Korsett des zweiten Weltkriegs ab, stülpt man sich schon das nächste über: Krieg-gegen-Terror-Szenarien gibt's ja auch schon ein paar, und die Regeln sind hier längst zementiert: Die Guten müssen gewinnen. MT



Hubschraubereinsätze im **Nahen Osten**: Ob Sie selbst den Heli steuern dürfen, steht noch nicht fest.



Everlight: In der Kaschemme treiben sich nachts zwielichtige Gestalten herum.

Everlight

Angeschaut

► Genre: **Adventure** ► Termin: **31.8.2007**
 ► Hersteller: **Silver Style / The Games Company** ► Status: **zu 75% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3966** ► Potenzial: **–**

Kerzenmagie, Schizophrenie, eine mehr als kecke Elfe und Tag- und Nachtwechsel. **Everlight** will mit originellen Ideen Schwung ins Adventure-Genre bringen.

Während die meisten Menschen misstrauisch würden, sollten sie beim Hütchenspiel statt des Hütchens mit der Murnel eines mit Flamme suchen, wundert sich der etwas weltfremde Melvin im Point and Click-Adventure **Everlight** von The Games Company nicht einmal. Schließlich gehen in Melvins Welt weit merkwürdigere Dinge vor. So findet sich der Träumer, nachdem er die Flamme entdeckt hat, in einer verschrobene Fantasy-Welt wieder. Die soll er in fünf Kapiteln erkunden, um das Geheimnis der Kerzenmagie zu lüften. Stets dabei: die ebenso kleine wie freche Elfe Fenny, die sich bereits zu Beginn des Abenteuers an Melvins Fersen heftet und den Spielverlauf kommentiert. Zwar meist in Form von witzigen Sticheleien, aber ab und zu ist auch ein hilfreicher Tipp dabei. Das schafft eine ganz andere Atmosphäre als die oft recht merkwürdigen Selbstgespräche typischer Adventure-Protagonisten.

Tag und Nacht

Das Hauptmerkmal von **Everlight** sind allerdings Tageswechsel und Zeitreise-Rätsel, die in den besten Momenten entfernt an das Adventure-Urgestein **Day of the Tentacle** erinnern. Während die

Zeitreisen in die Story eingebunden und somit linear sind, können Sie Tag- und Nachtwechsel jederzeit herbeiführen. Die Einwohner des Kleinstädtchens führen dabei ein amüsantes Doppelleben: So mutiert ein tagsüber tugendhafter Schmied des Nachts zum hemmungslosen Glücksspieler, dem wir beim Hütchenspiel das Gold aus der Tasche ziehen müssen. Da er seine Schmiedearbeiten aber so gut erledigt, dass den Leuten nichts mehr zerbricht, hat er weder Aufträge noch Geld. Also müssen wir ihm erst einmal einen Job besorgen. Solche Situationen führen zu witzigen Dialogen, die genauso wie die Rätsel mit einer guten Prise schwarzem Humor gewürzt sind.

Der **Everlight**-Entwickler Silver Style hat zuletzt **Simon the Sorcerer 4** programmiert und verwendet hier die gleiche Engine. Und sollte eine Kopfnuss mal zu schwer zu knacken sein, gibt es auch hier dreifach gestaffelte Tipps und eine Schnellickfunktion zum Schauplatzwechsel. Im Gegensatz zum chaotischen Simon werden die Gespräche aber nun mit lippensynchronen Dialogen und mehr Nahaufnahmen der Charaktere lebendiger präsentiert. Die Hintergründe sind detaillierter und stimmiger, auch wenn sie in unserer Version noch etwas leblos wirken. Silver Style verspricht aber, die Landschaft mit vielen kleinen Animationen bis zum Release noch so richtig zum Leben zu erwecken. AP

Tom Clancy's Endwar

Angeschaut

► Genre: Echtzeit-Strategie ► Termin: 1. Quartal 2008
 ► Entwickler: Ubisoft Shanghai / Ubisoft ► Status: zu 50% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 3999 ► Potenzial: –

Im Jahr 2020 gehen die Ölreserven zur Neige. Und die Hightech-Armeen der Supermächte liefern sich harte Schlachten um die wenigen übrigen Ressourcen.

Ein Hightech-Krieg in der nahen Zukunft, ausgefochten von ultramodernen Armeen, mit dem

Ziel, die letzten Ölreserven zu sichern. Das Echtzeit-Strategiespiel **Endwar**, inspiriert von den bekannten Tom-Clancy-Romanen, versetzt Sie in eine erschreckend realistische Zukunft, ohne dabei auf Science-Fiction-Elemente zurück zu greifen. Jegliche Technik im Spiel basiert auf der Weiter-



Zwischen den Gefechten planen Sie in der **Weltübersicht** Ihre Vorgehensweise.



Die Kameraperspektive von **Endwar** geht bis auf den Truppenlevel – und erinnert an einen Taktik-Shooter.

entwicklung von Erfindungen, die es heutzutage bereits gibt.

Das eigentliche Spiel läuft auf drei Ebenen ab: Es gibt eine globale Übersicht, fast wie in den **Total War**-Titeln, eine Schlachtenansicht, wie man sie etwa aus **Command & Conquer 3** kennt und eine Nahperspektive, die die Intensität eines **Ghost Recon Advanced Warfighter** einfangen soll.

Da **Endwar** auch auf Konsolen erscheinen soll, hat sich das Ubisoft-Team viele Gedanken um die Steuerung gemacht und ein System entwickelt, mit dem der Spie-

ler seine Truppen angeblich komplett über gesprochene Kommandos steuern kann. Zusätzlich gibt es eine normale Bedienung.

Außerdem plant Ubisoft einen bahnbrechenden Multiplayer-Modus: Ähnlich wie bei Online-Rollenspielen soll es eine beständige Welt geben, einen ewig andauernden Krieg, Ihre Multiplayer-Schlachten sind ein Teil davon. Wann immer Sie online gehen, können Sie die sich verschiebenden Frontlinien beobachten, die aus den Matches Tausender Spieler berechnet werden. **GUN**

Sim City Societies

Angeschaut

► Genre: Aufbauspiel ► Termin: November 2007
 ► Hersteller: Tilted Mill / Electronic Arts ► Status: zu 70% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 3995 ► Potenzial: –



Sim City Societies simuliert wie seine Vorgänger immer noch Großstädte – die entwickeln sich jetzt aber in Abhängigkeit davon, welche Art von Menschen in ihnen leben.

Die **Stadtbausimulation** verändert sich – weg von den Häusern, hin zu den Einwohnern.

Einst war die **Sim City**-Reihe eine dichtbebaute Metropole, seit vier Jahren ist jedoch kein Gebäude mehr dazugekommen. Mitte Juni hat Electronic Arts nun ei-

nen fünften Serienteil enthüllt. Überraschung Nummer 1: Das Spiel wird zum ersten Mal nicht vom hauseigenen Studio Maxis gemauert, sondern von Tilted Mill (Caesar 4). Überraschung Nummer 2: **Sim City Societies**, so der Titel, weicht ab von der reinen Häuslebau-Blaupause. Komplexere Elemente wie selbstgelegte Strom- und Wasserleitungen wurden abgerissen, stattdessen gießt Tilted Mill gesellschaftliche Strömungen in die Fundamente der Stadtsimulation. Durch soziale Entscheidungen sollen Sie den Grundstein dafür legen, ob Ihre Siedlung zur Überwachungsstadt, zum Künstlerparadies oder zur Goldgrube für Superreiche heranwächst. Deswegen trägt das Spiel auch nicht die Ziffer 5 im Titel, sondern eben den Begriff Societies – Gesellschaften. **CS**

Haze

Angeschaut

► Genre: Ego-Shooter ► Termin: Ende 2007
 ► Entwickler: Free Radical / Ubisoft ► Status: zu 80% fertig
 ► gamestar.de: Quicklink 4002 ► Potenzial: –

Ein Ego-Shooter mit schöner Grafik? Gut. Und einer wirklich neuen Idee? Noch besser.

Sie sind Mitglied einer Söldnerarmee in Diensten der Firma Mantel, die im Auftrag von Regierungen ganze Kriege führt. Ihre Geheimwaffe ist ein Stoff namens Nectar, der Ihre Sicht verbessert, Sie schneller macht und Ihnen eine Art sechsten Sinn verleiht. Zudem setzen Sie modernste Waffen ein und haben Fahrzeuge zur Verfügung. So ausgerüstet führen Sie in bunten Urwald-Levels »chirurgische Schläge« gegen Rebellen-truppen aus. Erstmal liegen also alle Vorteile auf Ihrer Seite. Doch das Nectar hat auch Nachteile – wenn es ausgeht, bekommen Sie Entzugserscheinungen, werden wirr und desorientiert. Das alles ist nett, aber noch nichts Bahnbrechendes. Wirklich cool ist aber eine andere Idee, die wir so noch

nie gesehen haben: Anfangs schießen Sie dauernd Nectar ein, ballern sich durch die Gegend, und alles ist hübsch bunt. Und erstaunlich wenig brutal für einen Shooter. Doch irgendwann geht Ihnen die Droge aus – und plötzlich wird die Grafik realistischer, die Feinde schreien, wenn sie getroffen werden. Und fallen nicht mehr einfach um, sondern gehen blutend zu Boden und verenden. Offenbar hat Ihnen die Firma Mantel die Welt einen Hauch zu schön dargestellt. Vielleicht sollten Sie die Seiten wechseln... **GUN**



Wenn Sie die **Kampfdroge** einsetzen, verschwimmt die Sicht.

Das Schwarze Auge Drakensang

Nach zwölf Jahren Auszeit kehrt Das Schwarze Auge im nächsten Jahr auf den PC zurück – mit einem Paukenschlag: Der Entwickler Radon Labs strickt aus dem Papier-Rollenspiel ein detail- und regelgetreues Abenteuer, das klassische Tugenden wie Taktikkämpfe und Storytiefe mit moderner Technik verbindet.

Inhalt

Ausführliche Preview	22
Mini-FAQ	23
Eine Quest in Bildern	24
Das Schwarze Auge & die Nordland-Trilogie	25
Das Spielerhaus	26
Ein alter Bekannter	26
Das Interface & das Inventar	28
Drakensang im Vergleich	30
Zauberei	31
Die Rivalen	32
Wussten Sie schon, dass... ..	33
Der Fortschritt	33

Bewegte Bilder

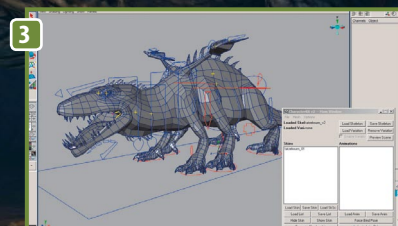
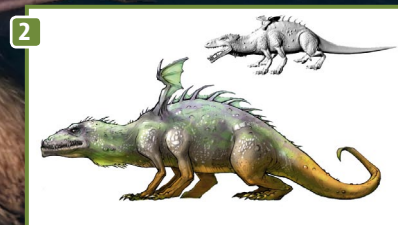
Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein Video-Special mit exklusiven Spielszenen. Bitte beachten Sie: Texturen, Effekte und Animationen sind noch nicht final, der Entwickler Radon Labs feilt derzeit noch an zahlreichen Details.



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3992

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- Interview mit Bernd Beyreuther
- Interview mit Mark Wachholz



In einer Höhle stößt die vierköpfige Heldengemeinschaft auf einen **Tatzelwurm**. Die sechsbeinige Schuppenechse kann weder fliegen noch Feuer speien, dafür aber **Giftwolken** absondern ☹️. Rechts sehen Sie die **Evolution** des Tatzelwurms von der ersten Skizze **1** über die detailliertere Farbskizze **2** und das Wireframe-Modell im Grafikeditor **3** bis zum fertig texturierten 3D-Ungeheuer **4**.

Wenn Bernd Beyreuther seine Geschichte vorträgt, dann kann man lächeln, nicken und nix glauben. Bestimmt nur Marketing-Gerede, Luftblasen. Doch wenn man dabei in seine funkelnden Augen blickt, dann weiß man: Beyreuther lügt nicht. Und er übertreibt auch nicht. »Wir haben die Firma eigentlich nur gegründet, um dieses eine Spiel zu machen«, schwärmt er. Mit »wir« meint der Entwickler sich selbst und André Weißflog. 1995

hoben die beiden das Studio Radon Labs aus der Taufe. Der Titel ihrer Träume heißt **Drakensang**, ein Rollenspiel, das auf dem Papier-Rollenspielsystem **Das Schwarze Auge (DSA)** basiert. »André und ich begannen 1990, also nach der Wende, die Papier-Variante von **DSA** zu spielen«, erzählt der aus Sachsen stammende Beyreuther: »Die Welt und die Regeln kennen wir also bestens.« Doch erst 2005 ergatterte Radon Labs auch die nötige **DSA**-Lizenz.

Seither werkeln die Designer mit **Drakensang** an einem vielversprechenden Abenteuer, das die ausgefeilten **DSA**-Regeln mit einer fesselnden Handlung sowie schöner Grafik verschmelzen soll. Bernd Beyreuther betreut seinen Traumtitel als Projektleiter.

Was ist das?

Bernd Beyreuther umreißt das Konzept hinter **Drakensang**: »Wir machen **Baldur's Gate** in 3D, basierend auf **Das Schwarze Auge**.« Große Worte, die beiden Teile der **Baldur's Gate**-Serie zählen zu den modernen Klassikern des Rollenspiel-Genres. Die Artverwandtschaft der Vorbilder zu **Drakensang** ist jedoch offensichtlich, denn auch sie fußen auf einer Papier-Vorlage – und zwar dem amerikanischen Regelsystem **Dungeons & Dragons (D&D)**. Ergo gibt es Gemeinsamkeiten: Auch in **Drakensang** steuern Sie eine Heldengruppe, mit der Sie taktische Echtzeit-Scharmützel bestreiten, Quests lösen und eine riesige Welt erforschen. In zahlreichen Details unterscheidet sich **DSA** aber auch von **D&D**, etwa

Mini-FAQ

Was erbt **Drakensang** von der **Nordland-Trilogie**, die auch auf **DSA** fußt?

Wieder steuern Sie keinen Einzelkämpfer, sondern eine Heldengruppe. Beim Übergang zum nächsten Schauplatz bereisen die Recken eine Karte der Spielwelt **Aventurien**. Dabei kommt es immer wieder zu Zufallsbegegnungen mit Gegnern oder Questgebern.

Und worin unterscheidet sich **Drakensang** von der **Nordland-Trilogie**?

Die **Nordland**-Titel basierten auf der dritten Regelaufgabe von **Das Schwarze Auge**, **Drakensang** nutzt die Edition 4.0. Die Heldengruppe schrumpft von sechs auf vier Mitglieder, bei den Klassen entfallen Hexen und Druiden. Zudem müssen die **Drakensang**-Helden weder rasten noch essen.

Läuft **Drakensang** auf meinem PC?

Die Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. »Dazu ist es zu früh«, sagt Bernd Beyreuther, »wir müssen das Spiel erst noch optimieren.«

Profitiert das Spiel von **DirectX 10**?

Das steht ebenfalls noch nicht fest. Bernd Beyreuther führt aus: »Das Spiel soll erst mal auch ohne **DirectX 10** schön aussehen. Ob wir danach noch spezielle **DirectX-10**-Effekte einbauen, können wir noch nicht sagen.«



Auf dem Markt vor dem Dorf **Avestreu** beginnt Ihre Heldenkarriere in **Drakensang**.



In **Kisten** kann der Held wertvolle Schätze finden – oder Fallen.



Die Nebula-Engine beherrscht auch sehenswerte **Feuereffekte**.



Während der Überlandreisen kann es zu **Zufallsbegegnungen** kommen. Hier stoßen die Helden auf ein ausgehungertes Wolfsrudel.



beim Magiesystem, den Heldenklassen und deren Talenten. **Drakensang** wird daher mehr als bloß ein technisch aufpolierter Klon.

Mit dem traditionellen Titel stimmt sich Radon Labs zudem gegen den Action-Trend, der derzeit im Genre grassiert: Die meisten der für die kommenden Monate angekündigten Abenteuer sind Schnitzelorgien wie **Hellgate London** und **Sacred 2**. Und selbst klassisch angehauchte Rivalen wie **Oblivion**, **Two Worlds** und **Gothic 3** setzen auf simple Mausclick-Metzeleien mit (einzeln) kämpferischen Weltenretter-Helden. Mit seiner Heldengemeinschaft und den Taktikkämpfen stößt **Drakensang** also in eine

Lücke: Wer nach dem hervorragenden, **D&D**-basierten **Neverwinter Nights 2** (Ende 2006) ein frisches klassisches Abenteuer sucht, hat wenige Alternativen zur kommenden **DSA**-Hoffnung.

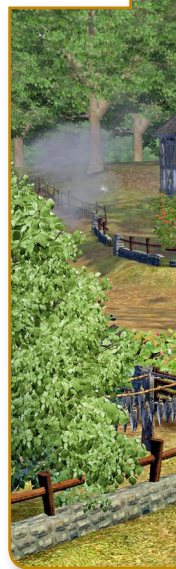
Wo ist das?

Die Welt von **Das Schwarze Auge** ist groß und wächst in Romanen und Erweiterungssets immerfort noch mehr. Radon Labs konnte frei aus diesem reichhaltigen Angebot wählen und entschied sich, **Drakensang** im idyllischen Kernland des Kontinents Aventurien anzusiedeln. Die Spielwelt umfasst ungefähr einen Umkreis von 80 Meilen um die Stadt Ferdok in der Provinz Kosch. Die Helden-

gruppe bereist meist grüne Wälder, blühende Wiesen und hübsche Fachwerk-Dörfchen. Es warten aber auch karge Gebirgspässe, Ruinen, Höhlen und Katakomben. Gletscher oder Wüsten wie in **Gothic 3** gibt es nicht. »Wir wollen ja kein auf Teufel komm raus abgedrehtes Spiel machen«, erklärt Bernd Beyreuther, »sondern eines, in dem sich die Spieler wohlfühlen.« So sollen sich auch **DSA**-Neulinge rasch in Aventurien einleben können. Die Schauplatzwahl hatte laut Bernd Beyreuther auch einen handlungsbezogenen Grund: »Niemand würde ahnen, dass in einer so betulichen Gegend wie dem Kosch derart schreckliche Dinge vorgehen.«

Was passiert da?

Die »schrecklichen Dinge« stammen aus der Feder der offiziellen **DSA**-Autoren Mark Wachholz, Dr. Stefan Blank, Momo Evers und Anton Wester. Das Quartett verfasste 1.000 Seiten Material, aus denen Radon Labs die Handlung des Spiels strickte. Dabei mussten die Entwickler jedoch Kompromisse eingehen. »Wir haben alles geändert, was technisch oder spielerisch nicht gepasst hätte«, sagt Beyreuther. So sollten die **Drakensang**-Helden laut der Autoren einen Staudamm sprengen, um einen See trocken-zulegen und die Höhlen auf dessen Grund zu erforschen. Dabei sollte sogar ein kleines Dorf über-



Eine Quest in Bildern



Eine **Hexe** bittet den Helden, Messwein aus einem Lager der **Praioten** zu stehlen. Doch die Fanatiker des Ordnungsgottes **Praios** sind schwer bewaffnet, mit Gewalt kommt der Recke nicht weiter.



Am Eingang des Lagers wird der Abenteurer von einer **Wächterin** aufgehalten. Sie fordert ihn auf, die Hexe zu erledigen. Nun muss er sich entscheiden, ob er sich den Hexen oder den **Praioten** anschließt.



Der Held beschließt, weiter für die Hexe zu arbeiten, und sieht sich im Lager um. Die Kiste mit dem Wein wird von einem **Praioten** bewacht. Den kann der Recke im Lager nicht einfach niederschlagen...



Also greift er zu einer List und öffnet das Gatter des nahegelegenen **Hühnergeheges**. Die nun freien Hennen flattern aufgeregt zwischen Zelten und Fässern herum – das ideale Ablenkungsmanöver.



In Höhlen lauern **Skelette**. Dieses hier trägt weder Helm noch Rüstung und ist entsprechend verwundbar.



flutet werden. »Das hätte die Engine überfordert«, winkt der Leveldesigner Frank Hentschel ab. Das Artefakt, das die Abenteurer in den Seehöhlen gesucht hätten, finden sie nun anderswo.

Weil sich die Ereignisse in **Drakensang** auch auf die Welt der Papier-Vorlage auswirken sollen, durften die Autoren zudem keine allzu schlimmen Katastrophen heraufbeschwören. »Es wäre undenkbar, dass ein Meteorit halb Aventurien verwüstet«, sagt Mark Wachholz. Trotzdem soll **Drakensang** eine spannende Story erzählen. Zu Beginn reist Ihr Held auf Einladung eines Freundes nach Ferdok, wo gerade die sogenannte Drachenqueste stattfindet. Alle 87 Jahre lädt die Kirche der Wissensgöttin Hesinde zu diesen Heldenprüfungen. Wer sie besteht, darf den Schild des Fendra tragen, ein magisches Artefakt. Zugleich erschüttert jedoch eine Mordserie die Stadt, Gerüchten zufolge geht

eine Bestie um. Im Spielverlauf wird aus den Legenden Gewissheit: Radon Labs hat uns erstmals verraten, dass feuerspeiende Drachen das Umland von Ferdok verwüsten. Der ersten Schuppenbestie begegnen die Helden auf einer Brücke mitten im Wald. Als sie den Übergang betreten, verdunkelt sich der Himmel plötzlich. Ein roter Drache saust im Tiefflug über ihre Köpfe – und verschwindet. Schnell wird klar: Zuvor hat das Ungeheuer das nahe Heiligtum Prenhshain abgefackelt, Sie müssen den Bewohnern helfen. Ganz im Sinne aller Drachengeschichten-Klischees dürfen Sie später außerdem eine Jungfrau aus den Klauen eines Lindwurms befreien. So enträtseln Sie nach und nach, wer oder was hinter der flammenden Bedrohung steckt. Radon Labs verspricht überraschende Wendungen, möchte aber noch nicht mehr verraten. »Wir wollen die

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge ist ein Pen&Paper-Rollenspiel. Das heißt, dass die Spieler an einem Tisch sitzen, sich unterhalten und Notizen machen, während ihnen ein Spielleiter die Geschichte des Abenteuers erzählt. Den Erfolg von Aktionen wie Zaubern oder Schwertstreichen knobeln die Spieler aus, indem sie zwanzigseitige Würfel werfen. Als Grundlage dient ein ausgefeiltes Regelwerk, dessen erste Auflage 1984 von Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs entworfen wurde. Derzeit aktuell ist die Regel-Edition 4.0 von 2002. Dreimal fand **Das Schwarze Auge** auch seinen Weg auf den PC, und zwar in der Nordland-Trilogie.



Recherchematerial: In diesen Lexika zu **Das Schwarze Auge** schmökern die Entwickler.

Die Nordland-Trilogie

► Die Schicksalsklinge (1992)

Mit sechs Helden suchen Sie nach der Schicksalsklinge Grimring. Städte und Höhlen erforschen Sie schrittweise, die rundenbasierten Taktikkämpfe schlagen Sie auf einer Schachbrett-Ansicht. Auf einer Karte reist die Gruppe von Schauplatz zu Schauplatz.



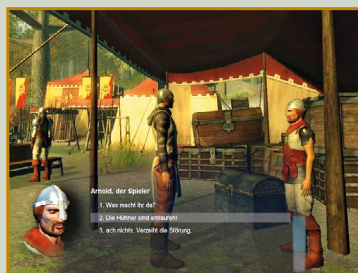
► Sternenschweif (1994)

Der Nachfolger erbt die in Blöcke aufgeteilte Welt, die Taktikkämpfe sowie die Reisekarte, ist jedoch fairer und leichter zu bedienen. Die Handlung dreht sich um die Suche nach dem Salamanderstein, mit dessen Hilfe Sie die zerstrittenen Elfen und Zwerge versöhnen sollen.



► Schatten über Riva (1996)

Das Trilogie-Finale führt Sie in die Hafenstadt Riva, die unter anderem von Geistern, Orks und einem elfischen Vampir geplagt wird – die Story ist die originellste und wendungsreichste der Serie. Die Reisekarte entfällt. Ihre Helden durchwandern erstmals (hässliche) 3D-Kulissen.



Der Held erzählt dem **Wächter** von den entlaufenen Hühnern. Er hätte auch versuchen können, ihn zu belügen. Doch wer **Das Schwarze Auge** kennt, weiß: Die Praioten durchschauen Heuchelei sofort.



Das Hühner-Argument überzeugt den Wächter; er **verlässt seinen Posten**, um das Federvieh einzufangen. Nun kann der Held den Messwein aus der Truhe klauen und zurück zur Hexe trotten.



Die Hexe dankt dem Helden und händigt ihm seine **Belohnung** aus. Durch die erledigte Quest hat sich der Abenteurer das Vertrauen der Hexe verdient, die ihm fortan weitere Aufgaben bescheren wird.



Die Praioten hingegen hat sich der Held zu **Feinden** gemacht. Nachdem er der Hexe den Messwein überreicht hat, greifen die Fanatiker an. Der Abenteurer und seine Begleiter müssen sie abwehren.

Das Spielerhaus



Im Verlauf der Handlung bekommt Ihr Held ein **eigenes Haus** in der Großstadt Ferdok. Weitere Details dazu wollen die Entwickler allerdings noch nicht verraten – etwa, ob Sie das Haus selbst einrichten dürfen. Oder ob sich dort Recken versammeln, die Sie zuvor aus der Gruppe geworfen haben. Das große Bild oben zeigt das **Gebäude von außen**, die **Gemälde und Fotos** rechts dienen den Levelbastlern als Inspiration für die Innengestaltung.

Handlung im Spiel erzählen, nicht vorab«, weist Frank Hentschel an dieser Stelle unsere Fragen ab.

Wer bin ich?

Die Karriere Ihres **Drakensang**-Helden beginnt im Dorf Avestreu – das nach Aves benannt ist, dem Schutzgott der Abenteurer. Dort bekommt der Recke seine ersten Aufträge und trifft auch die ersten Mitstreiter. Zunächst müssen Sie die Klasse und das Volk Ihres Haupthelden festlegen. Ganz frei entwerfen dürfen Sie den Anführer dabei nicht, stattdessen gibt's elf Archetypen, also vorgefertigte Abenteurer-Pakete aus Beruf und Rasse. Acht dieser Heldenprofile bieten zudem zwei weitere, alternative Unterklassen. Wer sich beispielsweise für den Archetypen

Mittelländischer Krieger entscheidet, kann auch als Weidener Soldat oder Fahrender Schwertgeselle ins Gefecht ziehen. Herkunft und Beruf wirken sich dabei auf Charakterwerte und Talente aus. Der Weidener Soldat zum Beispiel spezialisiert sich auf den Speerkampf, die anderen beiden lassen lieber die Klinge kreisen.

Die restlichen Archetypen: Söldner der Ambosszwerge, Waldläufer der Auelfen, Mittelländische Kampfmagier, Jäger sowie Einbrecher, Thorwaler Piraten, tulamidische Elementaristen sowie Kämpfer, Amazonen aus Kurkum und Stammeskrieger der Gjalskerländer. Bis auf Piraten, Amazonen und Stammeskrieger schließen auch diese Heldenpakete je zwei alternative Unterklassen ein.



Ein Drache hat einen **heiligen Apfelbaum** abgeackelt, der Held muss das Gehölz retten. Hierzu sucht er die Überreste einer ermordeten Geweihten und bestattet sie. Dann blüht ein neuer **Apfel** (kleines Bild).

Zwergische Söldner etwa können auch als Sappeure oder Prospektoren antreten, tulamidische Elementaristen als Alchimisten oder Antimagier. Wermutstropfen: Sie dürfen zwar das Geschlecht der Hauptfigur wählen (außer bei Amazonen und Stammeskriegern), ihr Aussehen aber nicht anpassen. Die Grafiker entwerfen ein vorgegebenes Heldenmodell für jeden Archetypen, jede Unterklasse und jedes Geschlecht.

Was kann ich?

Drakensang basiert auf der Auflage 4.0 des **DSA**-Regelwerks. Dementsprechend hat jeder Helden acht Charakterwerte, darunter Körperkraft, Intuition, Intelligenz und Mut. Auf die Anzahl der Talente hat sich Radon Labs

hingegen noch nicht festgelegt. »Wir prüfen, was spielerisch sinnvoll ist«, erklärt Bernd Beyreuther, »den Rest werfen wir raus.« Derzeit können die Helden etwa Fallen aufstößern, entschärfen oder selbst legen. Die Fähigkeit »Wildnisleben« markiert auf der Minikarte alle Kräuter, aus denen Sie per Alchemie unter anderem Heil- oder Gegengift-Tränke brauen können. Bogner stellen Fernwaffen her, darunter auch solche, die nur von Zwergen oder Elfen abgefeuert werden können. Schmiede hämmern Schwerter und Rüstungen, die es nirgendwo zu kaufen gibt. Die Rohstoffe hierfür können Sie in der Wildnis finden, bei Händlern erstehen oder von Gegnern erbeuten. Zum Beispiel nähen Sie Rüstungen aus Bären- und Wolfs-

Ein alter Bekannter

Wer **Das Schwarze Auge** kennt, soll in **Drakensang** auf zahlreiche bekannte Charaktere treffen, darunter den ehrwürdigen Erzmagus Rakorium Muntagonus, seines Zeichens ehemalige Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum.



Aus der **Konzeptzeichnung 1** erstellte Radon Labs das **3D-Modell 2** von Rakorium. Im Spiel treffen Sie den Gandalf-Doppelgänger erstmals in einer Quest: Ein **Novize 3** berichtet, Rakorium sei nicht vom Kräutersammeln zurückgekehrt. Ihre Gruppe befreit den Magus in einer **Höhle 4** aus der Gewalt von Räubern. Während Sie Rakorium eskortieren, schließt er sich Ihrer Gruppe an.

Das Interface (noch in Arbeit)



1 Die **Minikarte** zeigt die Position Ihrer Gruppe (hier im Fort Avestreu).
2 An den bis zu fünf **Heldenportraits** lesen Sie die Lebenspunkte (rot) sowie die astralen Energievorräte (blau) der Abenteurer ab. Einen Streiter ernennen Sie zum Anführer, er wird mit einem »C« markiert und steht in der Kampfformation ganz vorne.

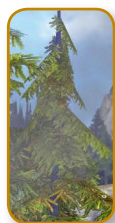
3 Über die **Menü-Schaltflächen** öffnen Sie unter anderem das Inventar, das Quest-Tagebuch und die Karte.
4 In der **Talentleiste** legen Sie für jeden Helden bis zu zehn Kampfmanöver oder Zauber ab, die Sie per Mausklick oder Hotkey anwählen können.
5 Hier bestimmen Sie die **Kampfformation** Ihrer Heldengemeinschaft.

Das Inventar (noch in Arbeit)



1 Name, Klasse, **Stufe** und **Abenteuerpunkte** (AP) des Abenteurers.
2 Die Karteireiter öffnen Menüs für **Zauber** und **Spezialmanöver**.
3 Hier sehen Sie auf einen Blick **Fähigkeiten** und **Charakterwerte**.
4 Um Ihren Drachenjäger auszurüsten, ziehen Sie Gegenstände auf die Fächer dieser **Anziehpuppe**.

5 Das **Inventar** besteht aus bis zu drei Taschen zu je 24 Plätzen. Zudem gibt's ein Tragelimit: Abhängig von seinem Stärkewert kann jeder Recke nur ein bestimmtes Gewicht schleppen.
6 Am **Heldenbild** erkennen Sie, wie die angelegte Ausrüstung aussieht.
7 Hier sehen Sie die **gemeinsamen Finanzen** der Heldengemeinschaft.



fallen. Unerfahrene Helden können bei der Bastelei jedoch auch Fehler machen – und damit sämtliche Rohstoffe verlieren.

Magier lernen rund 40 Zaubersprüche, die laut Beyreuther »alle wesentlichen Bereiche abdecken« sollen. So dürfen Sie Feinde mit

Feuerbällen braten, Blitze schleudern oder hilfreiche Skelette beschwören. Radon Labs setzt jedoch nur das astrale Magiesystem von **Das Schwarze Auge** um, Hexerei, Druidenmagie und die göttlichen Karma-Wunder der Geweihten bleiben außen vor. Krieger

dürfen sich auf Offensivmanöver mit Namen wie »Umreißen«, »Klingensturm« oder »Gezielter Schuss« (für Fernkämpfer) freuen. Die sind in der DSA-Edition 4.0 nicht enthalten, kommen aber in optionalen Erweiterungen zum Einsatz. »Wir nehmen die Manö-

ver ins Spiel, um die Kämpfe aufzupeppen«, erklärt Beyreuther.

Was lerne ich?

Bei Trainern lernen die Drachenjäger neue Zauber und Talente. Oder sie werten bereits vorhandene Fähigkeiten sowie ihre Attribute auf. Das kostet neben Geld sogenannte Abenteuerpunkte. Die bekommen Sie unter anderem für erfolgreiche Quests oder wenn Sie bestimmte Orte erkunden. Besiegte Feinde bringen den Abenteurern Erfahrung; Levelaufstiege erhöhen die Effizienz all ihrer Zauber und Talente. Das funktioniert so: Immer, wenn eine Fertigkeit zum Einsatz kommt, knobelt **Drakensang** mit einem unsichtbaren, zwanzigseitigen Würfel aus, wie stark sie sich auswirkt. So berechnet das Spiel unter anderem die Schadenswirkung von Schwerthieben. Bei Streichern der Stufe eins steht hierzu bloß ein Würfel zur Verfügung, mit jedem Aufstieg kommt ein weiterer hinzu. Abenteurer der Stufe sechs werfen also mit sechs Würfeln – was die Erfolgchance merklich erhöht. Viele Zauber und Talente dürfen Sie außerdem erst auf einem bestimmten Level lernen. Als Obergrenze peilen die



Drakensang spielt im lauschigen Zentrum des Kontinents Aventurien, die **Bergketten** im Spiel entsprechen denen auf den offiziellen DSA-Landkarten.



Wenn der Held für die Inquisition der Praioten arbeitet, muss er diesen gruseligen **Hexenbaum** fällen. Doch die magiebegabte Pflanze wehrt sich mit einem tödlichen Wirbelsturm, in dem bissige Raben kreisen.



Unter den spielbaren Archetypen sind auch Waldläufer der **Auelfen**. Wer mag, kann auch als Krieger vom Donnerbach (besser im Nahkampf) oder Zauberweber aus den Kvillwäldern (beherrscht magische Tricks) antreten.

Entwickler im Augenblick noch die fünfzehnte Heldenstufe an.

Wer kommt mit?

Im Spielverlauf stößt Ihr Hauptheld auf mehrere Verbündete, die sich ihm anschließen möchten. Bis zu drei davon dürfen Sie in Ihre Gruppe aufnehmen, die Talente und das Inventar der Begleiter verwalten Sie selbst. Die Zusammensetzung der Gemeinschaft dürfen Sie zudem jederzeit ändern, indem sie nutzlose Recken rauswerfen und neue aufnehmen. Nicht berücksichtigte Mitstreiter steigen trotzdem im Level auf, so dass sie auch später im Spiel noch nützlich sind. Wie in **Neverwinter Nights 2** soll jeder Held eine kantige Persönlichkeit haben und individuelle Quests bekommen. Wer etwa einen Taschendieb

mitnimmt, darf für die Diebesgilde arbeiten. Für die Dauer einiger Missionen stößt zudem ein fünftes Mitglied zur Gruppe, zum Beispiel ein Zauberer, den Sie eskortieren müssen.

Wie reise ich?

Einen Recken steuern Sie direkt mit Mausclicks oder den WSAD-Tasten, die anderen laufen hinterher. Die Kamera folgt automatisch der Gruppe und lässt sich frei zoomen sowie drehen. Per Linksklick auf einen Gegenstand oder eine Person führt der Recke die sinnvollste Aktion aus, zum Beispiel »Tür öffnen«. Via Rechtsklick öffnen Sie ein kreisförmiges Kontextmenü, das Alternativen auflistet, je nach Talent des Helden etwa »Tür eintreten«, »Tür aufbauen« oder »Schloss knacken«.

Anders als in **Oblivion** oder **Gothic 3** ist die Welt von **Drakensang** aber nicht aus einem Guss, sondern ganz nach **Neverwinter**-Vorbild in große Abschnitte aufgeteilt. Die Reise von einem zum anderen tritt Ihre Gruppe auf einer Weltkarte an. Rasten müssen die Recken indes nicht, beim Übergang in den nächsten Abschnitt füllen sich Lebens- und Astralpunkte (das **DSA**-Gegenstück zu Mana) automatisch wieder auf. Dafür kommt es auf den Reisen zu Zufallsbegegnungen. So treffen Sie Händler, Auftraggeber – und natürlich Feinde. Von Letzteren gibt's in Aventurien jede Menge, von schwertbewehrten über magiebegabte Skelette, Zombies und Wölfe bis hin zu Tatzelwürmern, stinkenden sechsbeinigen Riesenechsen. Außerdem treffen

Sie auf Ork-Kämpfer mit braunem Fell, bärtige Trolle, untersetzte Oger sowie spitzohrige Goblins, die auf Wildschweinen reiten.

Wie haue ich?

Wenn Monster oder Mörder drohen, kommt das taktische Kampfsystem zum Einsatz. Ihre Streiter können Sie in fünf Formationen aufstellen, stets nach dem Motto »Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer hinten«. Die Scharmützel laufen in Echtzeit ab, im Hintergrund tickt aber ein Rudentimer: Krieger etwa dürfen nur alle zwei oder drei Sekunden zuschlagen. Der Erfolg von Attacken wird ausgewürfelt, Zaubersprüche können auch schief gehen. Dann richtet der Magier keinen Schaden an, verliert aber Astralenergie. Weitere Nachteile hat der Misserfolg

Drakensang im Vergleich



► **Drakensang** (vstl. 2008)

- **Spiel:** Die Welt besteht aus Levels, zwischen denen die bis zu fünf Helden per Karte reisen.
- **Handlung:** Die Helden gehen anfangs einer Mordserie nach, stoßen später aber auf Drachen. Die Story verläuft absolut linear.
- **Charakterentwicklung:** Aufträge bringen Punkte, mit denen Sie bei Trainern neue Fähigkeiten lernen oder bestehende aufwerten.
- **Kampfsystem:** Pausierbare Echtzeit-Kämpfe, in denen die Formation der Gruppe wichtig ist.

Fazit Drakensang setzt auf klassische Rollenspiel-Tugenden wie Taktikkämpfe, ausgefeilte Story und komplexes Regelwerk. Falls Ihnen Rivalen à la Oblivion zu oberflächlich sind, werden Sie sich in Aventurien wohlfühlen.



► **Oblivion** (2006)

- **Spiel:** Mit einem Einzelkämpfer erkunden Sie eine große, zusammenhängende Welt.
- **Handlung:** Eher lahme, lineare Haupthandlung. Dafür gibt's viele originelle Nebenaufträge und Gilden, denen man beitreten kann.
- **Charakterentwicklung:** Fähigkeiten im Dauereinsatz werden besser. Umstritten: Die Stärke der Monster passt sich der des Spielers an.
- **Kampfsystem:** Action-Gefechte, die kaum Taktik erfordern, sich aber schön flott spielen.

Fazit Wer keinen Wert auf eine ausgefeilte Handlung oder anspruchsvolle Kämpfe legt, ist mit Oblivion bestens beraten. Denn die prächtige – wenn auch teils sterile – Welt steckt voller Schätze und unterhaltsamer Quests.



► **Gothic 3** (2006)

- **Spiel:** Erneut ein Einzelkämpfer, erneut eine durchgehende Welt. Aber auch viele Bugs.
- **Handlung:** Oft lückenhafte Story um ein von Orks unterjochtes Königreich. Der Held muss für eine von drei Fraktionen arbeiten.
- **Charakterentwicklung:** Charakterklassen gibt es nicht; durch Level-Aufstiege erntet der Held Zähler, mit denen er Talente kauft.
- **Kampfsystem:** Die ungenaue Steuerung macht Action-Scharmützel recht hakelig.

Fazit Wenn das polierte Oblivion ein flotter, aber steriler Sportwagen ist, dann ist Gothic 3 ein rostiger, alter Opel Kadett. Wer zu Gothic greift, muss leidensfähig sein, bekommt dafür aber ein Spiel mit viel sperrigem Oldtimer-Flair.



In der Großstadt **Ferdok** leben sowohl Menschen als auch Zwerge. Im Verlauf des Spiels erkunden Sie die schmalen Fachwerk-Gassen, sind aber unter dem Erdboden unterwegs, zum Beispiel in der Kanalisation.

indes nicht, fehlgeleitete Feuerbälle lassen den Zauberer nicht in Flammen aufgehen. »Das ist zwar in manchen **DSA**-Regelsets vorgesehen, erschien uns jedoch zu frustrierend«, erklärt Beyreuther.

Dafür dürfen Sie die Stärke bestimmter Attacken erhöhen, indem Sie ihnen Modifikatoren zuweisen. Wenn Sie beispielsweise beim Flammenstrahl des Magiers den Angriffswert von »1« auf »5« erhöhen, richtet das Inferno deutlich mehr Schaden an. Zugleich steigt aber auch das Risiko, dass der Angriff wirkungslos verpufft. Im Nahkampf würfelt **Drakensang** aus, welchen Körperteil der Krieger anvisiert, zum Beispiel die Arme, die Beine oder den Kopf. Je nachdem, wie stark seine Rüstung an dieser Stelle ist, nimmt der Feind mehr oder weniger

Schaden. Apropos Schaden: Wenn ein Held alle Lebenspunkte einbüßt, wird er erst mal bewusstlos. Dann kann ihn ein Begleiter mit der Fähigkeit »Erste Hilfe« wiederbeleben. Erst wenn alle Abenteurer zu Boden gehen, verlieren Sie und müssen neu laden.

Was muss ich tun?

An manchen Stellen können Sie Kämpfe vermeiden, indem Sie Ihr Gegenüber im Dialog belügen, überreden oder bezirzen. Das klappt nur bei Helden mit dem entsprechenden Talent – und selbst dann nicht immer: Praioten, die Inquisitoren des Ordnungsgottes Praios, durchschau- en Heuchelei sofort. Von Sprechern vertont werden übrigens nur wichtige Gespräche sowie die Grußworte der Charaktere.

Auch über die Dialogoptionen hinaus sollen viele Quests mehrere Lösungswege bieten; manchmal müssen Sie sich sogar zwischen zwei Fraktionen entscheiden. Zum Beispiel verlangt eine Hexe, dass Sie Messwein aus einem Lager der Praioten stehlen. Doch dort treffen Sie eine Anführerin der Fanatiker, die Sie ihrerseits bittet, die Hexe zu meucheln (siehe auch den Kasten »Eine Quest in Bildern«). Wessen Partei ergreifen Sie? Die Hexen sind zwar teils hundsgemeine Furien, teils aber auch friedliche Kräuterweiblein. Wenn Sie für die arbeiten, verkaufen sie Ihnen seltene Pflanzen oder lehren Alchemie-Rezepte. Auf Seiten der Inquisition dagegen jagen Sie die Damen und sacken Kopfgeld ein. Je nach Fraktionswahl bekommen Sie oft gegensätzliche Quests, zum Beispiel sollen sie knorrige Hexenbäume vor den Praioten schützen oder eigenhändig abholzen.

Auch für andere Quests denkt sich Radon Labs originelle Ziele aus. Etwa, wenn Sie im Hof eines Forstguts eine attraktive Blondine treffen, die Sie anfleht, ihren treulosen Liebhaber zu strafen. Hierzu überreicht sie Ihnen ein Elixier, das ihn in einen Frosch verwandelt. Wenn Sie nach getaner Arbeit zur Madame zurück-

Zauberei



Die Entwickler setzen nur das **astrale Magiesystem** um. Hexen und Geweihte bleiben außen vor. Hier versengt der Kampfmagier den Wolf mit einem Flammenstrahl.



Der Zauber kann aber auch **schief gehen**. Dann verliert der Magier Astralenergie und richtet keinen Schaden an. Weitere negative Effekte hat der Misserfolg jedoch nicht.

kehren, fallen jedoch die Hoftore des Forstguts hinter Ihrer Gruppe ins Schloss. Und aus den Häusern stürmen wütende Praioten. Erklärung: Die Blondine war in Wirklichkeit eine Hexe und hat Sie ver-



► Neverwinter Nights 2 (2006)

- **Spiel:** Mit vier Helden bereisen Sie die in Module aufgeteilte »Dungeons & Dragons«-Welt.
- **Handlung:** Feine Verschwörungsgeschichte um die Stadt Niewinter. Brilliant: Jeder Begleiter hat eine eigene, sperrige Persönlichkeit.
- **Charakterentwicklung:** Regeltreu umgesetztes, komplexes D&D-System mit 16 Rassen, 12 Klassen sowie 27 Fertigkeiten.
- **Kampfsystem:** Anspruchsvolle taktische Kämpfe in pausierbarer Echtzeit.

Fazit Neverwinter Nights 2 hat am meisten mit Drakensang gemeinsam: ein komplexes Regelwerk, taktische Kämpfe, viel Story. Dafür fordert das D&D-Schwergewicht viel Einarbeitungszeit – das sollte Drakensang vermeiden.



► Two Worlds (2007)

- **Spiel:** Gothic-Klon mit (noch fehlerhaftem) Mehrspieler-Modus für bis zu acht Recken.
- **Handlung:** Der Held sucht nach seiner entführten Schwester, was anfangs bei der Stange hält, später aber zusehends verflacht.
- **Charakterentwicklung:** Freie Heldenkarriere ohne Klassenzwang, bei Level-Aufstiegen verdient der Held Fähigkeiten-Punkte.
- **Kampfsystem:** Unkomplizierte, aber ungenau-hektische Mausclick-Scharmützel.

Fazit Two Worlds ist ein würdiger Klon von Gothic 3, im Guten wie im Schlechten. Es entfaltet viel »Allein in der großen Welt«-Faszination, hat aber auch Ecken und Kanten. Der originelle Mehrspieler-Modus ist noch nicht ausgereift.



► Jade Empire (2007)

- **Spiel:** Gute PC-Umsetzung eines Xbox-Rollenspiels im originellen Jadereich-Szenario.
- **Handlung:** Abseits ausgetretener Fantasy-Pfade bereisen Sie die asiatische Mythologie. Quests lösen Sie auf gute oder böse Weise.
- **Charakterentwicklung:** Die Helden haben nur drei Charakterwerte und ein Mini-Inventar, dafür lernt jeder bis zu 30 Kampfkünste.
- **Kampfsystem:** Flotte, taktische Action-Gefechte, in denen Sie je zwei Recken steuern.

Fazit Das originelle Jade Empire erzählt eine feine Geschichte in einem frischen Szenario und mischt Action-Gefechte mit Taktiktiefe. Traditionalisten vermissen jedoch ein richtiges Inventar und eine komplexes Charaktersystem.



Die Heldengemeinschaft erkundet den kreisrunden **Hauptboulevard** der Zwergenstadt – natürlich samt stilechter Bergmanns-Taverne.



Im von Säulen gesäumten **Thronsaal** treffen die Abenteurer auf den Zwergherrscher sowie den bärbeißigen Kommandanten der Stadtwache.

Die Helden reisen auch in eine **unterirdische Stadt** der Zwerge. Neben dem prächtigen Stadtkern erkunden Sie verlassene Nebentunnel aus grob behauenen Fels.

raten! Solche Ereignisse erzählt **Drakensang** über Zwischensequenzen in der Spielgrafik.

Wie sieht's aus?

Radon Labs bemüht sich, Aventurien so detailgetreu wie möglich nachzubilden. Die Berge an den Abschnittsgrenzen entsprechen sogar den Gebirgszügen auf den Karten der Papier-Vorlage. Um Blaupausen für die Fachwerk-Texturen im Startdorf Avestreu zu sammeln, haben die Designer einen Fotografen engagiert, der in Thüringen entsprechende Fassa-

den knipste. Und überall gibt's liebevolle, die Szenerie belebende Details. Vor dem Schankhaus von Avestreu lungern Trunkenbolde auf Holzstühlen, durch einen Tresen in der Außenmauer reicht der Wirt Getränke, hinter ihm stapeln sich Fässer. Vor Avestreu steht ein Schrein, dessen Geweihte die Helden heilt. Rund ums Dorf wiegen sich Bäume und Gräser sanft im Wind.

Was gibt's in Ferdok?

In der Stadt Ferdok erkunden Sie schmale Gassen, Marktstände

mit Apfelkörben, das Armenviertel Fuhrmannsheim. Efeu kriecht an Fachwerk-Fassaden empor, ein Mühlrad schaufelt im Bach, im Hafen ankert ein Segelschiff – das aber nur zur Zierde dient, Seereisen gibt's nicht. Auf Plätzen stehen schwatzende Bürger, die jedoch anders als in **Oblivion** und **Gothic 3** keinem Tagesablauf nachgehen. Das liegt in erster Linie daran, dass es in **Drakensang** keine Tag-Nacht-Wechsel gibt. Radon Labs setzt Lichteffekte ausschließlich dramaturgisch ein. Beim Kampf gegen Hexenbäume

etwa verschwimmt die Umgebung hinter rotem Nebel, bei der ersten Begegnung mit einem Drachen verdunkelt sich der Himmel. Eine gute Idee, doch auch **Oblivion** spielt so mit der Lichtstimmung – und hat trotzdem wechselnde Tageszeiten.

Am zentralen Stadtplatz von Ferdok, gegenüber dem massiven Praios-Tempel, steht ein besonderes Gebäude. Frank Hentschel nennt es nur »das Spielerhaus, das in der Handlung eine gewisse Rolle spielen wird«. Welche? Das will er nicht verraten. Wir speku-

Die Rivalen

Neben Drakensang sind nur drei weitere traditionelle (oder zumindest traditionell angehauchte) Genre-Vertreter angekündigt.

► Dragon Age (4. Quartal 2007)



Das **D&D**-erfahrene Studio Bioware (**Baldur's Gate 2**) entwirft eine neue Fantasy-Welt, die Sie in der 3D-Ansicht mit bis zu vier Helden bereisen. Die pausierbaren Scharmützel bestreiten Sie in einer isometrischen Taktik-Ansicht.

► The Witcher (September 2007)



Mit dem Bestienjäger Geralt erkunden Sie ein düsteres Fantasy-Universum und schlagen actionreiche Kombo-Kämpfe. Originell: Fast jede Quest bietet zwei Lösungswege, die Folgen Ihrer Wahl erleben Sie jedoch oft erst viel später.

► Fallout 3 (3. Quartal 2008)



Im neuen Teil der Endzeit-Serie können Sie wie in den Vorgängern rabiat oder heimlich vorgehen; es wird neun bis zwölf Story-Enden geben. Der Held soll meist alleine unterwegs sein, Kämpfe bestreiten Sie in der Ego-Perspektive.



Mitten in der Idylle überfällt ein **Stoßtrupp der Orks** die Heldengemeinschaft. Die Feinde tragen in Drakensang ein braunes Fell. »Grüne Orks wären in DSA völlig undenkbar«, ruft Bernd Beyreuther entsetzt.

lieren: Das Gebäude könnten Sie im Spielverlauf erwerben oder geschenkt bekommen. Vielleicht darf sich Ihr Abenteurer dann jederzeit dorthin zurückteleportieren, um zu heilen, Beutestücke zu verkaufen oder andere Begleiter in die Gruppe aufzunehmen.

Was gibt's anderswo?

Ferdok ist der Dreh- und Angelpunkt von **Drakensang**, aber nicht die einzige Metropole im Spiel. So reisen Ihre Recken in eine unterirdische Siedlung der Zwerge, die noch schöner aussieht als ihr von Menschenhand erbautes Gegenstück. In der von bulligen Statuen gesäumten Haupthöhle hievt ein Kran pausenlos Waren in die tiefen Vorratslager, im Thronsaal ragen Säulen mit gemeißelten Gesichtern zur Kuppeldecke empor. Neben den Hallen der Bartträger sollen Sie im späteren Spielver-

lauf zudem eine Zyklopen-Stadt erkunden, in der griechisch angehauchte Säulentempel stehen.

Bei der Gestaltung der stimmigen Welt unterliefen den Entwicklern aber auch Schnitzer. Zum Beispiel bauten die Leveldesigner eine zweistöckige Bibliothek samt Balustrade und hoher Fenster, durch die staubige Lichtfinger in den düsteren Raum tasten. So weit, so hübsch. Doch der Art Director Silvio Ullrich füllte den holzvertäfelten Raum mit deckenhohen Regalen voller Bücher. Bernd Beyreuther schlug Alarm: Folianten sind in Aventurien so selten und wertvoll wie Gold, die Sammlung wäre ein Schatz von märchenhaften Dimensionen! Also musste Ullrich die Regale ausräumen und mit verstaubten Pergamentrollen füllen – die Bibliothek dient nun bloß noch als ungewöhnlich prunkvoller Verwaltungsraum.

Außerdem diskutieren die Designer hitzig darüber, wie sie bislang nur in Büchern beschriebene **DSA**-Schauplätze umsetzen sollen. Im von Goblins belagerten Wallfahrtsort Tallon etwa steht laut der Vorlage »ein Tempel«. Doch soll der wie ein griechisches Säulen-Pantheon, wie eine mitteleuropäische Kirche oder wie eine arabische Moschee aussehen? Radon Labs entschied sich schließlich für eine Mischung aus italienischer und deutscher Kirchen-Architektur. Doch die Entwickler müssen noch viele solcher Fragen klären, bis Aventurien endlich in voller Pracht erstrahlt. Niemand hat behauptet, dass es ein Kinderspiel sei, das Spiel seiner Träume zu verwirklichen. **GR**

Wussten Sie schon, dass...

...Radon Labs auch Kinderspiele wie **Pferd und Pony** entwickelte – sowie das Spiel zur Telenovela **Verliebt in Berlin** (2005)?

...**Drakensang** von der Mitteldeutschen Medienförderung unterstützt wird? Hierzu hat Radon Labs eine Außenstelle in der sachsen-anhaltinischen Stadt Halle eingerichtet.

...der Betreiber der **Das Schwarze Auge**-Fanseite Wiki Aventurica (► Quicklink: 3990) bei Radon Labs als Praktikant arbeitet? Er wacht darüber, dass die Welt gut umgesetzt wird.

...es zu **Das Schwarze Auge** eine zweimonatliche Zeitung mit Neuigkeiten aus der Spielwelt gibt, die **Aventurischer Bote** heißt? Der Bote soll auch Ereignisse aus **Drakensang** aufgreifen. So verkündet er demnächst den Baubeginn eines Tempels in Ferdok, dessen Einweihung Sie im Spielverlauf erleben.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Handlung Aus dem tausendseitigen Autoren-Manifest hat Radon Labs die fertige Story destilliert, samt Quests und Wendungen.

Umfang der Welt Es steht fest, welche Schauplätze die Helden im Verlauf des Abenteuers besuchen. Die Levelgrenzen sind fix und mit dem offiziellen Kartenmaterial abgeglichen.

Charaktere Von der Zwerge wache bis zum Schankwirt: Es ist bereits weitgehend geregelt, welche Charaktere Sie treffen werden.

Ferdok Der Producer Marc Buro nennt die von Menschen und Zwergen bewohnte Großstadt liebevoll »unseren 200-Pfund-Gorilla«, weil sie so viel Arbeit gemacht hat. Jetzt ist sie fertig.

Heldenklassen Die 27 wählbaren Archetypen stehen bereits fest.



Zu 70% fertig

Was ist noch zu tun?

Bedienung In viele Menüs prangen Platzhalter; die Symbole für Schaltflächen und Gegenstände muss Radon Labs noch zeichnen.

Balancing Wie mächtig sind die Zauber? Wie stark teilen die Gegner aus? Das muss Radon Labs noch sorgfältig austarieren.

Quests 40 Prozent der Aufträge sind fertig, für den Rest müssen die Entwickler noch Aufgaben und Dialoge entwerfen.

Gestaltung der Welt Derzeit sind rund 70 Prozent der Schauplätze und 30 Prozent der Charaktermodelle fertig. Den Rest stellen Grafiker und Leveldesigner in den nächsten Monaten her.

Charaktersystem Zwar stehen die Klassen, Radon Labs feilt aber noch an Attributen, Talenten, Spezialmanövern und Zaubern.

Diverses Viele Texturen, Zaubereffekte und Sounds sind noch nicht fertig, einige Dialoge werden noch von Sprechern vertont.



Zu 30% unfertig

Das Schwarze Auge: Drakensang

Angeschaut

► Genre: Rollenspiel ► Termin: 1. Quartal 2008
► Hersteller: Radon Labs / Dtp ► Status: zu 70% fertig

Michael Graf: Die prallvolle DSA-Lizenz ist bei Radon Labs in guten Händen; die Entwickler bauen Aventurien mit bemerkenswertem Detail- und Regeleifer nach. Dass sie zugunsten der Spielbarkeit auf Nervkonzepte wie die Rastpausen und den Esszwang verzichten, ist recht und billig. Schließlich soll Drakensang nicht nur DSA-Freunde anlocken, sondern auch andere PC-Rollenspieler. Die können sich auf ein stimmungsvolles und prächtiges Abenteuer mit klassischen Tugenden freuen. Drakensang ist schon jetzt eine Wohltat – und ein Hoffnungsträger im von hektisch-oberflächlichen Klickorgien dominierten Genre.



micha@gamestar.de



World in Conflict

Als weltweit erstes Spielmagazin haben wir die Einzelspieler-Kampagne angetestet. Auch hier bleibt das Entwicklerstudio Massive stabil auf Hit-Kurs.

ab 16/18-DVD
Mega-Preview
- der Multiplayer-
modus
- die Rollen

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3586
- GameStar TV
17/07 (Premium)

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg und Sie kommen zu spät. Was sagen Sie Ihrem Vorgesetzten? »Entschuldigung, aber da war dieses Mädel unten im Dorf...«? Sicherlich nicht. Auf die Idee kann nur ein echter Volltrottel kommen. Und genau so einer ist Captain Bannon. Dass ihm sein Vorgesetzter Colonel Sawyer nicht den Kopf abreit, liegt allein daran, dass die US Army jeden Mann braucht: Die Russen sind in Europa einmar-

schiert! Wir haben Teile der Singleplayer-Kampagne von **World in Conflict** gespielt, aufregende Schlachten geschlagen und die Hauptpersonen des vielversprechenden Echtzeit-Strategiespiels kennengelernt. Und einer von denen ist nun mal ein Volltrottel.

Voyage, Voyage

Es ist 1989, ein freundlicher Herbsttag in Sdfrankreich, Dritter Weltkrieg, kurz nach zehn. Vor

ihrem konomischen Kollaps stehend hat sich die Sowjetunion entschlossen, Europa anzugreifen. Die Nato hat natrlich was dagegen, und so befinden wir uns eines sonnigen Morgens auf einem Hgel an der Cte d'Azur. Einen Hgel weiter haben sich die Russen bei einem Leuchtturm eingegraben. Wir, das sind Captain Bannon, Colonel Sawyer, ein franzsischer Verbindungsoffizier und Captain Parker, unser Alter

Ego. Parker ist die einzige Person, die nicht redet und immer mit dem Rcken zur virtuellen Kamera steht, die anderen drei kennen wir schon ein bisschen. Denn da, wo andere Spiele einen Ladeballen haben, bringt uns **World in Conflict** in kurzen, animierten Bildersequenzen die Hauptdarsteller nher – durch Telefongesprche, die sie mit ihren Vorgesetzten, Freunden und Familien fhren. Der ergraute Sawyer etwa



Napalm brennt Wlder ab und errichtet Barrieren gegen Infanterie.



Atombomben neutralisieren Kontrollpunkte.



Auf dem europischen Schlachtfeld kommen auch deutsche Einheiten zum Einsatz. Hier: ein **Tornado**, der einen Bombenteppich legt.



Panzer haben unterschiedliche Trefferzonen. Sie sind von der Seite und von hinten verwundbarer.

ist ein alt gedientes Schlachtross, das kurz vor dem Ruhestand noch eine schwere Aufgabe vor sich hat. Der französische Offizier liebt eine junge Frau, die schwanger ist, ihm das aber nicht verrät, weil er ohnehin schon zu aufgewühlt ist. Und Bannon? Nun, der ist eigentlich gar kein Volltrottel. Er ist nur unsicher, weil er frisch von der Offizierschule kommt. Er will beweisen, was für ein harter Kerl er ist, und macht dabei eine Menge Fehler. Fehler, die wir hautnah zu spüren bekommen.

Looking for Freedom

Im Spiel gibt es auch richtige Zwischensequenzen. In der ersten bellt uns Colonel Sawyer die Tagesbefehle ins Gesicht. Wir sollen die Anhöhe mit dem Leuchtturm erobern und die dortige Artillerie vernichten. Dazu kommandieren wir französische Truppen. Basisbau und Ressourcenförderung gibt's nicht, stattdessen stehen uns mehrere Einheiten zur Verfügung: leichte und schwere Panzer, Hubschrauber und Unterstützungstruppen. Wie wir unsere Kampfgruppe zusammenstellen, bleibt uns überlassen, allerdings haben wir nur ein begrenztes Budget. Je mächtiger eine Einheit,

desto teurer. Wir bestellen also zwei schwere Panzer und ein paar Truppentransporter. Die werden wenige Sekunden später im Startgebiet abgeworfen, wir rollen los. Die Steuerung der Fahrzeuge ist einfach: Wie in einem Ego-Shooter schauen wir uns frei mit Maus und WASD-Steuerung um, wie in einem Echtzeit-Strategiespiel klicken wir unsere Panzer an und befehlen Ihnen, wo sie hinfahren sollen. Parker ist dabei nicht selbst auf dem Schlachtfeld, er kommandiert aus dem Off.

Blinded by the Light

Unsere Truppen rollen hinab in ein Tal, links liegt ein Weingut mit einem Herrenhaus, rechts von uns setzt Bannon seine Panzer in Bewegung. Da meldet sich Colonel Sawyer über Funk: »In dem Grundstück links versteckt sich eine russische Kompanie! Räuchern Sie sie aus, wenn es die Lage zulässt!« So präsentiert uns **World in Conflict** immer wieder Nebenmissionen, mit denen wir besondere Auszeichnungen gewinnen oder zusätzliche Truppen rekrutieren können. So oder so sind diese Aufträge eine willkommene Entschuldigung, um spektakulär Sachen in die Luft zu

sprengen. Eine derart realistische Grafik haben wir vorher in noch keinem Strategiespiel gesehen – die Explosionen könnten direkt aus einer Kriegsreportage stammen. Tatsächlich haben sich Massive Entertainment, die Entwickler von **World in Conflict**, Videoaufnahmen realer Bombendetonationen angeschaut und diese täuschend echt nachgebaut. Gleiches trifft auch auf die Einheiten im Spiel zu: Dank der freien Kamera können wir bis hinab zu den Ketten eines Bradley-Panzers schweben. Der sieht genauso gut aus wie in **Battlefield 2**!

Beta-Keys für GameStar-Leser

Am 11. Juli startet die offene Beta-Phase von **World in Conflict**. Die ist für jedermann zugänglich, die Teilnehmerzahl ist aber begrenzt. Vivendi garantiert jedoch allen GameStar-Lesern einen exklusiven Platz an der Front. Folgen Sie zur Beta-Anmeldung einfach dem Quicklink.

► www.gamestar.de Quicklink: 3989

Living in a Box

Von hier unten können wir sogar erkennen, dass russische Soldaten aus den Fenstern des Hauses



Explodiert ein Gebäude, fliegt die Inneneinrichtung umher: Tische, Stühle, Fernseher.



Gegen **Hubschrauber** sind Panzer praktisch wehrlos. Hier hilft nur die Flucht - und viel, viel Rauch.



Infanteristen können sich in Häusern verschanzen und es auf diese Weise sogar mit Panzern aufnehmen.

schauen. Die große Stärke der Infanterie ist, dass sie sich in Gebäuden und Wäldern verstecken kann. Zwischen Bäumen wird sie unsichtbar, in Häusern ist sie geschützt. Während wir noch über den Detailgrad der Grafik staunen, hören wir, dass sich die Männer in den Fenstern sogar unterhalten! Weil wir kein Russisch verstehen, gleiten wir zurück zu unseren Truppen, und tatsächlich – die reden auch: »Fragst du dich nicht, warum die Sowjets das tun?« »Ach, weißt du...« Sogar Artilleriegranaten zwischen geräuschvoll durch die Luft, wenn man zufällig gerade in ihrer Flugbahn schwebt. Auch ihre Einschläge sind nicht zu überhören. Und Bannons Geschrei auf dem Acker nebenan sowieso nicht: »Parker, verdammt! Beeil dich! Die Ari haut uns in Stücke!« Tatsächlich müssen wir den Hügel innerhalb eines Zeitlimits erobern – also nichts wie los!

Ashes to Ashes

Wir lassen unsere Panzer das Weingut in Schutt und Asche legen. Das Herrenhaus zerfällt in seine Einzelteile, dabei fliegen selbst Möbel durch die Luft – Tische, Stühle, ein Fernseher, sogar ein Klavier. Für die absolvierte Teilaufgabe erhalten wir am Ende

der Mission einen Orden, jetzt schon bekommen wir Punkte für »Tactical Aid«, kurz TA. Damit können wir besonders mächtige Sonderaktionen ordern, Luftaufklärung bestellen, Artillerie oder Bomberangriffe kommandieren, Fallschirmjäger absetzen und dergleichen. Als wir überlegen, womit wir wohl den Hügel sturmreif schießen könnten, tauchen drei Hind-Kampfhubschrauber auf – sowjetische Panzerkiller! Die zerschmettern mit ihren Geschossen den ersten unserer Transporter und verschießen dann noch besonders starke, ziel-suchende Hellfire-Raketen. Fast jede Einheit im Spiel hat eine offensive und eine defensive Sonderfähigkeit. Unsere Fahrzeuge sind alle auf Bodenkampf ausgerichtet, gegen Helikopter sind sie daher nahezu machtlos. Uns bleibt nur ein Weg: Rauch ausstoßen, die Panzer darin verstecken und auf ein Wunder hoffen.

The Final Countdown

Das Wunder kommt von oben: Wir wählen den TA-Angriff Luftschlag. Bei dem jagt ein Mirage-Kampfflugzeug übers Schlachtfeld und zerstört alle feindlichen Lufteinheiten im (recht kleinen) Zielgebiet. Allerdings braucht der Flieger zehn Sekunden bis zu uns.

Die werden mit einem kleinen Countdown über der Angriffszone runtergezählt. Da verzieht sich auch schon unser Rauch, die Helikopter eröffnen wieder das Feuer und zerlegen zwei weitere Fahrzeuge. Als die Mirage endlich da ist, ist von unserer Gruppe nur noch die Hälfte übrig. Der Wert der verlorenen Einheiten sickert nun langsam zurück auf unser Konto, sodass wir neue Truppen ordern können. Versuch macht klug: Diesmal nehmen wir auch Flak-Panzer mit. Da meldet sich Colonel Sawyer mit einer weiteren Nebenmission, in der wir uns zusätzliche Luftabwehreinheiten verdienen können – das ist ausgeklügeltes Missionsdesign. Die Einsätze, die wir in **World in Conflict** gespielt haben, waren alle ähnlich geschickt orchestriert. Spannend, abwechslungsreich, fordernd, aber nicht zu schwer.

Midnight Lady

Nach jetziger Planung wird es in **World in Conflict** 14 Missionen geben, jede mindestens gut eine Stunde lang. Sie dürfen also voraussichtlich über 20 Stunden Solo-Spielzeit erwarten. So abwechslungsreich wie die Missionen selbst werden dabei auch die Schauplätze ausfallen. Denn nach den Gefechten in verschie-

den Teilen Europas schlagen die Russen überraschend in den Vereinigten Staaten zu: Fallschirmjäger und Landtruppen der Marine stürmen Seattle und tragen den Krieg bis ins Herz der Vereinigten Staaten. Einer der dramatischsten Einsätze des Spiels führt Parker dabei nach New York. Hier haben die Russen die drei Inseln vor Manhattan erobert. In einer wolkenverhangenen Nacht, die nur durch das brennende Umland erhellt wird, liegt es nun an uns, das symbolträchtigste Denkmal der USA zu retten: die Freiheitsstatue. Uns bleibt nur eine halbe Stunde, die Russen zurückzuschlagen, sonst befiehlt Colonel Sawyer die Bombardierung von Liberty Island und ihrer knapp 50 Meter großen Bewohnerin. Kurz vor Ablauf der Zeit vernichten wir alle Russen auf der Insel, in der anschließenden Zwischensequenz drehen die amerikanischen Jagdbomber in der letzten Sekunde ab – das erinnert stark an das Finale des Films **The Rock**.

Brothers in Arms

In New York darf Parker nur Kampfhubschrauber befehligen. Welche Art von Einheiten wir kommandieren, variiert also von Mission zu Mission. So steuern wir beim Gegenschlag auf russischem Boden

Die Rollen im Mehrspielermodus



Infanterie
Stärke: kann sich in Wäldern und Häusern verstecken
Schwäche: auf freier Fläche sehr verwundbar



Unterstützung
Stärke: weitreichende Artillerie, Luftabwehr
Schwäche: verwundbar bei direkten Angriffen



Panzer
Stärke: robust und schnell, Rauchwerfer
Schwäche: nahezu wehrlos gegen Hubschrauber



Helikopter
Stärke: äußerst schnell, hohe Feuerkraft
Schwäche: keine Bodentruppen, teuer



Rauch macht Feinde unsichtbar – die Raketen unserer Helikopter finden eine Zeit lang kein Ziel.



Je länger wir Truppen in den Kontrollpunkten parken, desto mehr Verteidigungsanlagen erhält der Posten.

zunächst nur Fußsoldaten durch Wälder und Trabantenstädte, während Bannon seine Panzer über die freien Flächen hetzt. So bietet **World in Conflict** dramatische Schlachtfeldatmosphäre, insbesondere, da die Kämpfe auf den Nebenschauplätzen nur selten einem festen Drehbuch folgen. Anstatt stumpfe Skripte wie »Zum Zeitpunkt A folgt Bombenangriff B« einzusetzen, kämpft hier befreundete KI gegen feindliche und setzt dabei Truppen und TA-Attacken nach Gutdünken ein. Wie die Gefechte ablaufen, lässt sich also nie wirklich vorhersehen. Mit einer Ausnahme: Die KI nimmt uns keine Aufträge ab. Sie beschwert sich aber, wenn wir in ihrem Jagdrevier wildern. Als wir in Bannons Gefecht spazieren, flucht der: »Parker! Ich habe hier alles im Griff! Kümmere dich um deinen Auftrag!« Von wegen alles im Griff: Kurz danach greift er in einer Zwischensequenz unbewaff-

nete Zivilisten an! »Bannon durchläuft im Spiel die größten Veränderungen,« erklärt uns Nicklas Cederström, der für die Kampagne zuständige Designer. »Somit ist er eigentlich die interessanteste Person im Spiel – nach einer Weile werdet ihr ihn mögen.«

Two Tribes

Im Multiplayermodus können wir nur dann alle Einheiten des Spiels ordern, wenn wir 10n1 oder 20n2 spielen. In den größeren Matches, in denen bis zu 16 Spieler gleichzeitig loslegen, müssen wir uns für eine von vier Rollen entscheiden: Luftwaffe, Panzer, Infanterie oder Unterstützung. Als Unterstützer etwa kaufen wir Artillerie, Luftabwehr und Reparaturtruppen, für einen leichten Panzer müssen wir aber besonders viel zahlen, schwere Panzer stehen uns nicht zur Verfügung. Dabei arbeitet **World in Conflict** nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Die Panzer beispielsweise sind die Könige am Boden, gegen Hubschrauber aber wehrlos. Weil wir so nie gegen alle Eventualitäten gewappnet sind, müssen wir mit unseren Teamkollegen zusammenspielen. Rückt der Panzerfahrer vor, schickt der Unterstützer Luftabwehr, hat die im Wald versteckte Infanterie wehrlose Ziele entdeckt, hämmert die Artillerie von weit hinter der Front los. Die TA-Kosten variieren ebenfalls von Klasse zu Klasse. Für den Helikopterspieler etwa ist Luftaufklärung billiger als für die anderen, Fallschirmjäger sind dafür teuer.

You Win Again

In **World in Conflict** geht's um die Eroberung von Gebieten, ähnlich wie im Conquest-Modus der **Battlefield**-Reihe. Jedes Gebiet besteht aus zwei oder drei Kontrollpunkten. Stehen in allen Kontrollpunkten Einheiten eines Teams,

gilt die Region als erobert. Jeder Spieler, der dabei Einheiten innerhalb einer solchen Zone hatte, erhält TA-Punkte. Geschickte Mannschaften achten daher darauf, dass möglichst viele Spieler an den Eroberungen beteiligt sind, um den TA-Verdienst für alle zu erhöhen. Um möglichst schnell an die mächtigsten Sonderwaffen zu kommen, können Spieler sogar TA-Punkte untereinander tauschen. Um die Kommunikation im Team zu erleichtern, hat Massive neben einem Sprach-Chat-Programm auch noch ein äußerst praktisches Marker-System in **World in Conflict** eingebaut. Wie mit dem Funksprachmenü in **Battlefield 2** können wir damit punktgenau auf dem Schlachtfeld Fähnchen setzen und so zeigen, wo wir hinfahren, wo Luftabwehr benötigt wird oder wo wir welche Art von TA-Unterstützung brauchen. Wir können sogar mitten in die Karte Nachrichten schreiben.

Ein bisschen Frieden

Der Multiplayer-Part bietet bislang drei Spielmodi: »Domination«, »Assault« und »Tug of War«.

Bei Domination gewinnt das Team, das die meisten Gebiete hält. Stehen Einheiten längere Zeit innerhalb eines Kontrollpunktes, wird dieser befestigt: Zuerst entsteht ein MG-Nest, dann eine Panzerabwehrstellung und schließlich eine Flakbatterie. Dafür bekommen wir TA-Punkte. Bei den anderen Modi gibt's keine Befestigungen. Bei Assault müssen wir nacheinander mehrere Gebiete einnehmen und so den Feind zurückdrängen, bei Tug of War gleichzeitig vier Kontrollpunkte erobern, die auf einer Linie liegen, um die Front in Richtung Gegner zu verschieben. Um bei so einem Match mitzumachen, müssen Sie nicht bis zum Neubeginn einer Runde warten: Sie können jederzeit einem Server und einer Schlacht beitreten. Ohne Basisbau und Ressourcenförderung gibt's in **World in Conflict** für Späteinsteiger nämlich keine Nachteile – von versäumten TA-Punkten mal abgesehen. Aber keine Angst: Hier gibt's so viele Möglichkeiten, Gegner in die Luft zu jagen, die TA-Punkte kommen da von ganz alleine.

FAB



Mit Markierungen machen wir auf Ereignisse aufmerksam.



Roter Rauch zeigt, wo befreundete Artillerie hinschießt.

World in Conflict

Angespielt

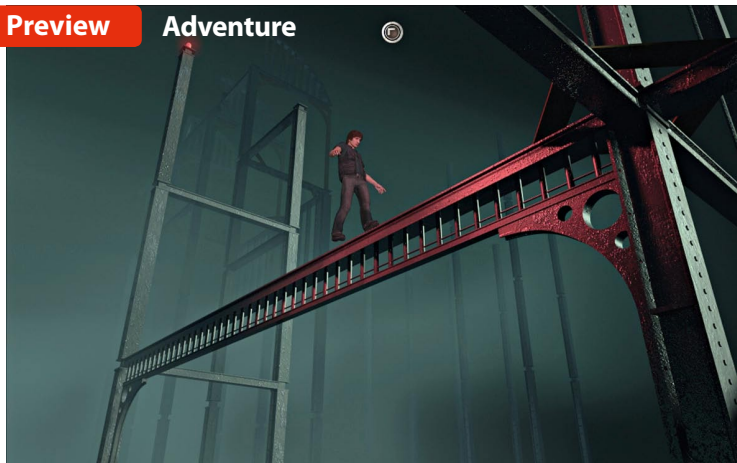
► Genre: Echtzeit-Strategie ► Termin: September 2007
► Hersteller: Massive / Vivendi ► Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Was würdest Du an World in Conflict anders machen?«, hat mich Nicklas Cederström gefragt, und ich musste lange überlegen. Dieses Spiel macht so ziemlich alles richtig. Bei Echtzeit-Strategiespielen ist die Kampagne für mich meist nur ein Tutorial, bevor ich mich in den Multiplayermodus stürze. Hier ist das anders, denn die Missionen sind sehr spannend inszeniert. In Sachen Bedienung ist World in Conflict absolut vorbildlich, Grafik und Sound sind überwältigend. Eine Änderung ist mir dann doch noch eingefallen: Wenn im Assault-Modus Angreifer- und Verteidigerseite wechseln, sollte das Schlachtfeld erneuert werden. Cederström: »Wir arbeiten daran.«



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet



Viele der Traumsequenzen handeln von Alltagsängsten, wie hier von der **Höhenangst**.



Klaustrophobisch: Die Kamera zeigt Räume teils aus ungewöhnlichen **Perspektiven**.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3998

Reprobates Insel der Verdammten

Statt einer Fortsetzung ihres erfolgreichen Detektiv-Adventures bringen die Black-Mirror-Macher ein mystisches Abenteuer voll abgefahrener Ideen.

Eine Insel, zellengleiche Schlafbaracken am Strand, eine Meute offensichtlich verwirrter Menschen, abends fürchterlicher

Lärm und anschließend massig Albträume. Nein, Sie sind nicht auf Malle zwischen Bierkönig und Ballermann gelandet, sondern mitten in **Reprobates – Insel der Verdammten**, dem neuesten Adventure der **Black Mirror**-Macher Future Games aus Prag. Future Games beschreitet mit **Reprobates** in mehr als einer Hinsicht Abenteuer-Neuland. Neben der brandneuen Story wollen die Entwickler mit raffinierten Kniffen mehr Dramatik in die klassischen Point & Click-Adventures bringen. Schwierige Aufgabe, denn kaum ein Genre ist in seinen Abläufen so festgelegt (auch durch die Erwartungshaltung der Spieler) und spielprinzipbedingt in Sachen Erzähltempo und Handlungsfortschritt dermaßen statisch. In einem Kellergewölbe unterhalb der Prager Altstadt verriet uns Future Games das Konzept und die Besonderheiten von **Reprobates**.

Totalschaden & Inselkoller

Wenn Sie unter »Nahtod-Erfahrung« bisher verstanden haben, dem ZDF-Programm am Sonntagmittag ausgesetzt zu sein, werden Sie Ihre Meinung grundlegend ändern, nachdem Sie mit **Reprobates**-Hauptdarsteller Adam Raichl in seinem Geländewagen mitgefahren sind. Denn im (in Spielgrafik gehaltenen) Intro tritt der 23-jährige Ingenieur

zur Nachtzeit mit ebenso hohem Tempo wie Risiko ein gewundenes Sträßchen hügel auf und hügel ab. Aus bleischweren Wolken stürzen Wassermassen erdwärts, die Scheibenwischer kapitulieren. Adam bellt Worte in sein Handy, chauffiert mit einer Hand, versucht mit zusammengekniffenen Augen Straßenkonturen aus nassem Grau zu schälen. Eigentlich hätte es für die nun zwingend folgende Katastrophe des kreuzenden Tanklastwagens gar nicht mehr bedurft. Aber so gerät der Crash umso spektakulärer, der riesige Lastzug gräbt sich seitlich in den Offroad und verschmilzt mit ihm in einer mächtigen Explosion zu einer Hölle aus Feuer und glühendem Stahl. Überlebende? Niemand, niemals.

Adam schlägt die Augen auf, was für ein Traum! Er reibt sich die Lider, sieht sich um. Die runtergekommene Zelle von der Größe seines heimischen Badezimmers ist ihm fremd, die dünne Matratze auf der Kunststoffpritsche müffelt. Ein Krankenhaus jedenfalls sieht anders aus. Plötzliche Panik, wo zum Teufel ist er erwacht? Da betritt ein schnaubbärtiger Mann von Anfang 50 in Bermuda-socken die Baracke und beginnt ansatzlos zu schwatzen. Adam ist sich sicher, diesen Menschen noch nie in seinem Leben gesehen zu haben, und überhaupt, was labert der da von Nixon und Watergate? Sein Kopf schmerzt zwar, aber er ist sich sicher: Das ist doch alles fast 40 Jahre her...

Die Verdammten: Charakterstudien

Ob debiler **Dorftrottel**, blonde **Schlampe** oder aggressiver **Schnösel**: Die Charaktere in **Reprobates** haben alle ihren ganz eigenen Kopf.



Die **farbigen Ringe** um die Icons oben rechts markieren, wie viele Aktionen bis zur Lösung bleiben.



Nahtod & Glockenschlag

Schnell erkennt Adam, dass es ihn auf eine nicht ganz einsame Insel verschlagen hat. Frauen und Männer verschiedensten Alters hausen in identischen kleinen Hütten, mit viel Wohlwollen als Bungalows zu bezeichnen, ansonsten scheint hier niemand zu leben. Allen gemeinsam: Keiner weiß, wie er auf dem Eiland gelandet ist. Und jeder von ihnen hat vor kurzem Gvatter Tod ganz, ganz tief ins hohle Auge geblickt – Nahtod-Erfahrung nennt die Wissenschaft solche Erlebnisse klinisch Toter, die reanimiert wurden. Das Grundrätzel in **Reprobates** ist also eine Variation der fundamentalen philosophischen Frage: Warum bin ich hier? Und was macht eigentlich der Glockenturm da auf dem Hügel? Auf einer schroffen Klippe in Sichtweite der tristen Bungalow-Siedlung thront eine Art Kirchturm ohne Kirche dran, der einmal täglich, gegen Abend, mit unheimlichen Glockenschlägen alle Bewohner auf ihre Pritschen tau-

melnt lässt, wo sie augenblicklich in einen komatösen Schlaf fallen. Und dann kommt die Nacht – und mit ihr die Träume.

Ängste & Albträume

Reprobates gliedert sich in zwei Teile: Die Tage, an denen Sie wie in jedem anderen Adventure frei die Umgebung erkunden, Gegenstände sammeln (und gegebenenfalls kombinieren), mit Leuten reden und so Rätsel auf Rätsel lösen, um in der Geschichte voranzukommen. Die Nächte in **Reprobates** versetzen Sie jedoch in eine andere Art von Spiel. Jede Nacht beginnt automatisch nach dem geheimnisvollen Glockenschlag und wird eingeleitet von einer als Zwischensequenz gestalteten Albtraumsequenz. Diese Albträume orientieren sich stark an alltäglichen Ängsten und Phobien, aber auch an persönlichen Erlebnissen des Träumenden. So führt ein Traum Adam auf ein Baugerüst, wo er in schwindelnder Höhe einen Eisenträger entlangbalancieren muss. Ein anderer erinnert an seinen Unfall: Adam erwacht neben einem brennenden Wagen aus seiner Bewusstlosigkeit, sein Kopf blutet. Er torkelt über den Unfallort, versucht sich zu orientieren: Vorsicht, aus dem in Flammen stehenden Wrack läuft Benzin! Jetzt endet die automatisch ablaufende Sequenz, und das Spiel fordert Sie zum Handeln auf. Signalisiert wird das durch mehrere kreisförmige Symbole

am rechten oberen Bildschirmrand, von denen jedes für eine situationsabhängige Teilaufgabe steht. Der verbundene Kopf etwa bedeutet, dass Sie sich verarzten sollten. Der äußere Rand des jeweiligen »Tasksymbols« dient als ringförmiger Fortschrittsbalken. Denn Sie haben für jede Aufgabe nur eine begrenzte Anzahl von Aktionen zur Verfügung, mit jeder Handlung füllt sich die Anzeige. Ist der Ring komplett voll, müssen Sie mit dem nächsten »Zug« die Aktion erfolgreich abschließen. Ansonsten »sterben« Sie (zum Beispiel an Ihrer Kopfverletzung) und müssen den nächtlichen Albtraum noch mal von vorn durchleben. Das erfordert logisches Denken und präzise getimtes Einbeziehen der Schauplätze und Hilfsmittel. Zudem will Future Games so mehr Dynamik ins Spiel bringen.

Beziehungen & Teamwork

Sympathie, Misstrauen, Liebe und Hass – die ganze Klaviatur menschlicher Interaktion soll in der Gruppe eine Rolle spielen. Eins ist klar: Nur gemeinsam können die Verdammten das Geheimnis der Insel lüften. Doch viele scheinen nicht nur auf der Insel, sondern auch in der Zeit gestrandet zu sein. Oder sind es lediglich die Folgen von Kopfverletzungen oder Inselkoller, dass Gegenwart hier zu einem relativen Begriff wird? Je weiter Sie in die Geschichte vordringen, desto fantastischer wird die Handlung. Schon im September können Sie selbst herausfinden, ob und wie die Flucht von der Insel möglich ist – und wo auf der Skala zwischen Verschwörung und Esoterik **Reprobates** die Lösung des großen Rätsels ansiedelt. **MT**



In den **schwarzen Balken** verbirgt sich das Inventar.

Reprobates

Angeschaut

► Genre: Adventure ► Termin: 1. September 2007
► Hersteller: Future Games / Dtp ► Status: zu 80% fertig

Michael Trier: Future Games wagt mit **Reprobates** viel. Statt den von vielen erwarteten Black Mirror-Nachfolger zu bringen, denken die Prager sich eine neue, komplexe Geschichte aus und führen neue Spielelemente ein. Mein erster Eindruck ist gut, das Spiel birgt viel Potenzial. Allerdings müssen die Entwickler noch bei den manchmal recht hölzern agierenden Charakteren nachbessern. Und vor allem die als nächtliche Horrortrips in den Spielverlauf eingezogenen Kurzgeschichten sinnvoll mit der Hauptstory verknüpfen. Denn sonst droht die Gefahr, dass aus einem motivierenden Abenteuer eine Sammlung von Minispielen mit angedocktem Adventure-Teil wird.



michael@gamestar.de



Wer ist Godzilla? Wer ist King Kong? Dieses Alien ist sicherlich das größte **Monster**, das wir bisher in einem Spiel sahen.

Wem sich beim Stichwort »Aliens« vor Langweile die Fußnägel hochrollen, sollte trotzdem diesen Artikel lesen. Sonst verpasst er nämlich was ganz Großes!

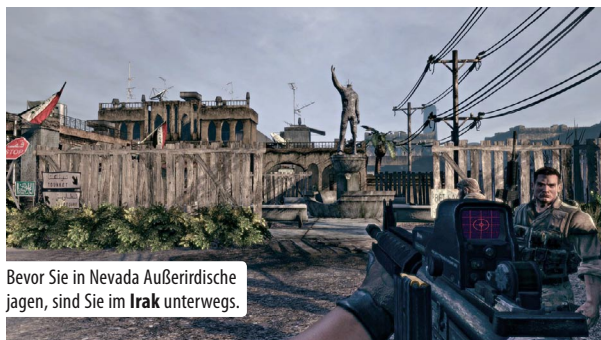
gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3940

Wenn es packend genug arrangiert wird, kann selbst das ausgelutschteste Szenario wieder spannend sein. Midway Austin scheint dieser Maxime zu huldigen, denn der mit Taktik-Anleihen aufgepeppt Ego-Shooter **Blacksite** (ehemals **Blacksite: Area 51**) ist in erster Linie »Aliens gegen Menschen«. Allerdings, so unser Eindruck nach einer Präsentation in London, mit Überraschungen umgesetzt.

So wurmig

Irgendwo in Nevada: Unter uns braust ein Militärkonvoi über eine von steilen Felswänden gerahmte Straße. Wir sitzen am Bordgeschütz eines der Helikopter, die den Zug eskortieren. Nur noch ein paar Kurven und eine Brücke liegen zwischen den Soldaten und einer in den Bergen versteckten

Forschungsstation. In der haben sich Außerirdische breitgemacht. Plötzlich erspähen wir einen querstehenden LKW, um ihn herum Autos. Die Fahrzeuge haben sich perfekt in der engen Schlucht verkeilt, kein Durchkommen. Unser Pilot fliegt näher heran. Fehler! Plötzlich brechen riesige Tentakel aus dem Boden, schlagen nach uns. Wir ballern aus allen Rohren – ohne Erfolg. Erst eine Rakete, von einem anderen Hubschrauber abgeschossen, erledigt die Wabbelmonster. Doch Zeit zum Ausruhen bleibt nicht. Hinter der nächsten Biegung beginnt der eigentliche Horror: Die Straße ist voll mit Außerirdischen. Wir stehen unter Beschuss, werden getroffen. Unser Hubschrauber trudelt dem Asphalt entgegen. In letzter Sekunde kann der Pilot einen Absturz verhindern.



Bevor Sie in Nevada Außerirdische jagen, sind Sie im **Irak** unterwegs.



Immer wieder sorgen Skriptsequenzen wie dieser **Wurmangriff** für kinoreife Spannung in **Blacksite**.

So riesig

Der Flug geht weiter, wir überqueren einen Pass, vor uns öffnet sich ein Talkessel. Eine Brücke überspannt die Tiefe. Und auf der Brücke thront das riesigste Alien, das wir je in einem Spiel gesehen haben. Hoch wie ein Turm ragt der Körper in den Himmel, Tentakel peitschen die Luft. Aus dem Maul des Monsters kommen Feuerbälle geschossen, die unseren Heli verfolgen. Wir umkreisen das Ungetüm, fliegen unter der Brücke hindurch, weichen den Fangarmen aus und versuchen, die Feuerbälle abzuschießen. Mehr

können wir nicht tun, unsere Kugeln haben keine Chance gegen den Giganten. Endlich, nach nervenzeretzenden langen Sekunden taucht der Kampfhubschrauber auf, schickt gleich zwei Raketen los. Treffer! Wie in Zeitlupe kippt das Alien zur Seite, stürzt mit der Brücke in die Tiefe – und erwischt noch im Fallen unseren Retter. Das Resultat: Für den Konvoi geht es nicht weiter, der Kampfheli liegt in der Schlucht. Wir müssen allein zur Forschungsstation. Und was da passiert, erfahren Sie Ende September. Dann soll **Blacksite** erscheinen. **PET**

Blacksite

Angespielt

► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 28. September 2007
► Hersteller: Midway Austin / Midway ► Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: Boah! Mehr fiel mir wirklich nicht ein, als ich den Koloss auf der Brücke sah. Allein wegen dieses Ungetüms muss ich mir den Erscheinungstermin von **Blacksite** ganz dick im Kalender anstreichen. Man kann dem Programm aufgrund der Thematik vielleicht Ideenlosigkeit vorwerfen. Aber selten zuvor erschien uns Ideenlosigkeit so ideenreich und spektakulär inszeniert.



petra@gamestar.de

Potenzial Gut

The Witcher

Mit innovativem Kampfsystem und überraschenden Story-Entwicklungen greift der Hexer die Konkurrenten Gothic 3 und Two Worlds an. Eines vorneweg: Die Attacke kann gelingen.



Die **Bevölkerungs-KI** simuliert geordnete Tätigkeiten der NPCs und bringt so viel Leben in die Dörfer.

gamestar.de
- Trailer
- Previews
- News
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3943

Gut gegen Böse. Wenn man will, kann man jedes Rollenspiel auf diese uralte Geschichte reduzieren. Ob Orks gegen Menschen (**Gothic 3**), die Gefährten gegen Sauron (**Der Herr der Ringe Online**) oder die Mächte des Lichts gegen die des Teufels (**Diablo**). Dass das Action-Rollenspiel **The Witcher** schon hier einen ganz anderen Weg einschlägt, lässt uns auf Abwechslung hoffen. Denn in der düsteren Welt des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski weiß niemand so recht, wer zu den Guten und

wer zu den Bösen gehört – selbst beim Helden Geralt kann man sich nicht sicher sein. Doch neben der neuen Erzählweise will der Warschauer Entwickler CD Project das festgefahrene Rollenspiel-Genre auch in Sachen Kampfsystem und Charakterverwaltung flott machen. Wir haben eine weit fortgeschrittene Version probegespielt.

Auf den Kopf gefallen

Endlich konnten wir dem in der Vergangenheit eher wortkargen Witcher-Chefdesigner Michal Ma-

dej Details zur Story von **The Witcher** entlocken: Held Geralt, seines Zeichens schwertbegabter Hexer und Hauptfigur des Spiels, wird von anderen Hexern bewusstlos im Wald gefunden. Wie er da hingekommen ist, weiß er nicht. Mit dem Gedächtnisverlust Marke **Gothic** erlauben sich die Entwickler einen erzählerischen Kniff: In den Büchern der sogenannten Geralt-Saga ist dieser der beste Kämpfer weit und breit. Im Spiel aber, das fünf Jahre nach der Handlung des letzten Buches ansetzt, darf er nicht gleich zu Be-

ginn ein fertig entwickelter Überheld sein – wo bliebe denn da das Rollenspiel? Also bekam er eine hübsche Amnesie spendiert; all seine Talente und Fertigkeiten muss er somit neu lernen. Zu diesem Zweck wird er von den Hexern zur Festung Kaer Morhen gebracht, der letzten Bastion dieser fast völlig ausgerotteten Gemeinschaft übernatürlich begabter Krieger. In der zerrütteten **Witcher**-Welt sind die Hexer die Einzigen, die mit Schwert und Magie umzugehen wissen – quasi das dunkle Pendant zu den Jedi-Rit-



Manchen Feinden wie diesem schlecht gelaunten Dämon sollten Sie lieber mit **Feuerbällen** einheizen.

tern aus **Krieg der Sterne**. Dunkel deshalb, weil sie nicht unbedingt für das Wohl anderer kämpfen, sondern ebenso für Gold – und auch sonst auf ethisch-moralische Grundsätze eher pfeifen. Kaum sind Geralt und seine Retter in der Burg angekommen, wird diese von Unbekannten angegriffen. Dabei entwenden die Aggressoren ein überaus wichtiges Artefakt: das Zentrum der magischen Hexer-Macht. Leicht zu erraten, dass die erste Aufgabe des Spiels darin besteht, dieses Artefakt zurückzuholen. Denn zum einen

könnte es in den falschen Händen zu einer Katastrophe führen, zum anderen wollen die Hexer damit zu einstiger Größe zurückfinden.

Wieder aufgerufen

Gut anfangen, das können viele Rollenspiele. Doch nach wenigen Spielstunden verläuft sich die Geschichte in der Regel weitgehend, und die Spielmechanik übernimmt die Regie. Das muss nicht zwangsläufig zu einem schlechten Spiel führen – **Gothic 3** und **Two Worlds** lassen grüßen. **The Witcher** will den Spieler dagegen



Die betagte, aber modifizierte **Neverwinter Nights 2**-Engine setzt die Welt äußerst stimmig in Szene.

durchgängig in die Geschichte einbinden und stellt Sie deshalb immer wieder vor folgenschwere Entscheidungen, deren Auswirkungen Sie teils erst Stunden später dramatisch zu spüren bekommen. Ein Beispiel: Für den Bauern Haren sollen wir garstige Ghoule am Fluss bekämpfen, die zwischen seinen dort gelagerten Kisten umherstromern. Kaum haben wir die Untoten zu Ganztoten befördert, tauchen mysteriöse (verdammte an die **Herr der Ringe**-Elben erinnernde) Typen aus dem Wald auf, die uns einen Handel

Entwickler-Check

CD Projekt wurde 1994 gegründet und ist der größte Spiele-Publisher in Polen, Tschechien und der Slowakei. Spezialisiert auf Rollenspiele, brachte die Firma unter anderem **Baldur's Gate**, **Gothic**, **Diablo**, **Planescape: Torment** und **Neverwinter Nights** in diesen Ländern heraus. Seit über drei Jahren arbeitet die Firma an ihrem ersten Projekt als Entwickler: **The Witcher**. CD Projekt hat ihren Sitz in der polnischen Hauptstadt Warschau.

CDPROJEKT



Für jeden Gegner müssen wir den richtigen Kampfstil wählen. Der **untote Ghoul** hier ist besonders anfällig gegen Geralts langsame, dafür umso wirkungsvollere Hiebe mit seinem silbernen Schwert.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **The Witcher** ausführlich spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots machen. Sämtliche Bilder stammen vom Publisher Atari. Wir können Sie jedoch beruhigen: Die Fotos sind in keinerlei Hinsicht bearbeitet oder aufgehübscht worden; das Spiel sieht tatsächlich so aus wie auf den Bildern.

vorschlagen. Überlassen wir ihnen die Kisten und halten die Klappe, werden wir reichlich entlohnt. Wir entscheiden uns dagegen und hauen stattdessen auch die Elben um. Unser Auftraggeber Haren ist sichtlich erleichtert. Doch viele Spielstunden später flüstert uns eine Stadtwache zu, dass ein guter Freund der Kollaboration mit Terroristen verdächtigt wird und im Kerker hockt. Offenbar haben die verbliebenen Elben nach unserer Aktion Rache

geschworen und ihn angeschwärzt. Das riecht nach einer spannenden Befreiungsmission.

Um zu überprüfen, wie der alternative Spielverlauf sein würde, springen wir per Speicherstand in der Zeit zurück und überlassen den Elben diesmal gegen eine fette Belohnung die begehrten Kisten. Kurz darauf steht das benachbarte Dorf in Flammen. Die wenigen Überlebenden erzählen von Elben, die mit besonders schweren Waffen angegriffen ha-

ben. Wir sollen der Sache nachgehen. Ob die Waffen aus den Kisten stammen? Oder der Bauer Haren etwas damit zu tun hat? Da man nie weiß, was die eigenen Entscheidungen bewirken, überrascht das Spiel immer wieder mit solchen Story-Wendungen – und bietet letztlich sogar drei unterschiedliche Enden. Da Sie jeweils 60 bis 80 Spielstunden einplanen müssen, dürfen Sie selbst ausrechnen, wie viel Zeit Sie in **The Witcher** stecken können.

Kein Hack'n'Slay...

Einen Großteil des Spiels verbringen Sie in zwar actionlastigen, aber dennoch recht taktischen Echtzeitkämpfen. Wie von den Entwicklern versprochen, können Sie wahlweise aus der isometrischen Ansicht à la **Diablo 2** spielen oder Geralt wie in **Gothic 3** aus der Verfolgerkamera über die Schulter schauen. Die Kämpfe verlaufen in beiden Varianten gleich. Jedoch müssen Sie in **The Witcher** nicht die typischen Klickorgien befürchten, sondern sinnvoll Kombos aneinanderreihen. Zu diesem Zweck leuchtet der Mauszeiger während des Kampfes immer wieder kurz auf. Klicken Sie rechtzeitig, führt Geralt immer stärkere Schwerthiebe aus. Das ist zu Beginn noch recht ungewohnt, lässt Sie jedoch schnell extrem coole Manöver aneinanderreihen, die – butterweich animiert – gleichermaßen den Feind frustrieren und das Auge erfreuen. Noch mehr taktische Tiefe bringen die drei Kampfstile (schnell und schwach, langsam

Die Welt von The Witcher



Zwar sind diese Bilder **Artworks**, dafür geben sie einen sehr guten Vorgeschmack auf die Vielfalt der Spielwelt.

Drei Fragen an...

Michal Madej, Chef-Designer



Was war die allererste Design-Entscheidung, die du für The Witcher getroffen hast?

Geralt zur Hauptfigur zu machen. Obwohl das nicht sonderlich schwer war, immerhin ist Geralt der Held der Witcher-Bücher. Allerdings gab es im Vorfeld Diskussionen darüber, einen unbekannten Hexer zum Protagonisten zu machen.

Was hat euch während der Entwicklung am längsten beschäftigt?

Wir haben über 18 Monate am Kampfsystem gefeilt. Wir wollen damit etwas völlig Neues machen – kein stures Mausclicken à la Gothic 3 oder Diablo.

Was habt ihr in Zukunft mit der Figur des Geralt vor?

Wir haben zu viel Zeit und Arbeit in die Erschaffung dieser Welt gesteckt, um jetzt schon damit aufzuhören.

und stark oder auf Feindgruppen ausgelegt), die Sie während des Gefechts mittels komfortabler Pause-Funktion ratzfatz wechseln können. Zudem müssen Sie darauf achten, mit welcher Waffe Sie angreifen. Während menschliche Gegner bei Geralts Stahlschwert den Kürzeren ziehen, müssen Sie zum Monstermetzeln zur Silberklinge greifen. Zauberer hingegen lassen sich nur durch magische Sprüche wie Feuerbälle oder Telekinese beeindrucken.

...und keine Zahlen

Die Verwaltung von Geralts Fertigkeiten übernehmen Sie im so hübschen wie übersichtlichen (aber noch nicht finalen) Charakterfenster, das ganz ohne Zahlen auskommt. Schluss also mit Stiefeln, die die Intelligenz des Helden um fünf Punkte erhöhen.

Stattdessen bauen Sie die 15 Stammwerte wie Kraft, Ausdauer und Mana durch insgesamt 120 Talente, etwa Schleichen oder neue Kombos, nach und nach aus. Diese Talente sind wiederum in drei Qualitätsstufen eingeteilt. So dürfen Sie sogenannte Gold-Fertigkeiten erst dann lernen, wenn Sie besonders anspruchsvolle Quests erfüllt haben. Wer auf die verzichtet, kommt zwar auch weiter, hat es dafür aber deutlich schwerer. Bis zum Ende durchzuhalten, soll sich laut Michal Madej, Chef-Designer bei CD Project, aber lohnen. Denn **The Witcher** will gegen die derzeitige Unsitte unbefriedigender Enden »anerkennen« und ein Finale bieten, das Sie (wie etwa die Kultfilme **The Sixth Sense** oder **Fight Club**) völlig verblüffen soll. Da sind wir ja mal gespannt... **DM**

The Witcher

Angespielt

► Genre: **Rollenspiel** ► Termin: 14.9.2007
► Hersteller: CD Project / Atari ► Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: The Witcher geht viele neue, teils ungewohnte Wege. Vor allem beim Kampfsystem und der Charakterverwaltung werden (Gothic-vertraute) Rollenspieler gehörig umdenken müssen. Das soll keine Kritik sein, denn vieles, was die Entwickler hier probieren, klingt sinnvoll und durchdacht – muss sich aber dennoch erst bewähren. Dafür überzeugt die Geschichte schon jetzt. Mit meinen Entscheidungen derart viel Einfluss auf den Spielverlauf zu haben, ist nicht nur spannend, sondern zeigt auf raffinierte Weise, wie lebendig Spiele sein können. Ich freu' mich auf den Herbst!



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Absolute Moral heißt, alles ist verboten. Keinerlei Moral heißt, alles ist erlaubt – zumindest in der Unterwasserwelt von Bioshock. Was dort zur Katastrophe führt, dürfte für Actionspieler zur Offenbarung des Sommers werden.

Bioshock

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3646
- E3-Berichterstattung ab 10.7.2007

Hat der Mensch nicht ein Anrecht auf das, was er im Schweiß seines Angesichts geschaffen hat? Nein, sagt der Mann in Washington, es gehört den Armen; nein, sagt der Mann im Vatikan, es gehört Gott; nein, sagt der Mann in Moskau, es gehört allen. Ich lehne diese Antworten ab!« Poltert der Magnat Andrew Ryan und hat sich deshalb von den Staaten und Mächten dieser Welt losgesagt. Stattdessen erbaut er in den 1950er-Jahren sein eigenes Paradies: Die Unterwasserstadt Rapture, ein Hort für Freidenker, ohne Verbote, allein den Idealen von Kunst, Kommerz und Wissenschaft verschrieben. Welche Konsequenzen es für Rapture hat, dass dort keine moralischen Grenzen mehr gelten, das merken wir spätestens, als wir die Chirurgie des (deutschen) Doktors Steinman betreten.

Gespaltener Geist

Steinmans Reich, der Medizinische Pavillon, ist der zweite Level des Ego-Shooters **Bioshock**, dessen PC-Version wir erstmals angespielt haben. Über der Balustrade des Eingangsbereichs

hängt eine Leiche – dem Mann konnte wohl nicht mehr geholfen werden. Auch das lebende Personal ist jenseits der medizinischen Heilkunst. Derangierte Krankenschwestern schleichen durch die Haupthalle, panische Mediziner im blutbefleckten Kittel schleppen selbstgebaute Sprengbüchsen im Karton mit sich. Sie jagen nach »Adam«, genetischem Material aus Menschenzellen, und greifen darum jeden Lebenden wie im Hungerfieber an. Im Herzen des Pavillons liegt im Flackerlicht ein OP-Zimmer, darin näht Dr. Steinman seine Version von Schönheit zusammen. Das Abgleiten des Chefarzts in den Wahnsinn hören wir schrittweise mit, je näher wir ihm kommen. Seine Stimme faselt auf überall verstreuten Tonbändern: »Ich bin der Picasso der Chirurgie«, vertraut er seinem Diktiergerät an und grübelt, »Warum haben wir zwei Augen? Gibt es ein Gesetz darüber?« Bald erzählt er von Einflüsterungen durch Aphrodite, der Göttin der Schönheit, ein andermal belauschen wir eine Operation: »Doktor?!«, entsetzt sich eine OP-Schwester, »Doktor, hö-



Der psychopathische **Dr. Steinman** ist der Endgegner des zweiten Levels, des medizinischen Pavillons.



Die Feinde im ersten Level tragen **Masken** – sie wurden von irgendetwas bei der Neujahrsfeier überrascht.

ren Sie auf zu schneiden!« Als wir dem Arzt schließlich in seiner Chirurgie gegenüberstehen, finden wir ihn bei einem unbeschreiblichen Werk der Raserei. Blutbesudelt lässt er von seinem Opfer ab, als er uns entdeckt: »Was ist das? Ein Eindringling! Er ist hässlich, hässlich, hässlich!« Irr vor Wut verfolgt er uns, feuert aus einer Maschinenpistole, kreischt: »Schau in einen Spiegel! Schau in einen Spiegel!« Als alles vorbei ist, wird es unheimlich still in dem weißgefliesten Raum, in dem wir nun alleine stehen.

Geteilte Welt

Die Plasmiden haben alles verändert«, sagt uns Atlas über Funk, schon früher, lang vor unserem Treffen mit dem Doktor. Atlas hat uns geführt, seit wir mit der Tauchkugel nach Rapture herab-

gesunken sind. Dort werden wir zum Spielball körperloser Stimmen – Atlas, der uns führt, damit wir ihn retten; Andrew Ryan, der uns beschimpft und jagen lässt, damit wir aufgeben; Tonbänder überall, durch die wir Menschen kennenlernen, die längst keine Menschen mehr sind, sondern Bestien oder Leichen. Rapture wird für uns lebendig, aber es ist eine faszinierend zweigeteilte Lebendigkeit: die Vergangenheit, in der auf der wundersamen Unterwasserbasis Forschung und Kultur blühten; und die Gegenwart, in der sich eine verdreckte, verwüstete, verfluchte Stadt bar jedes gesunden Geistes vor uns ausstreckt. Was dazwischen passiert ist, das ist das Grundmysterium, von dem **Bioshock** erzählt. Soviel wird schnell klar: Schuld sind das Genmaterial Adam und



Im Waffenarsenal befindet sich ein **Flammenwerfer**. Alternativ benutzen Sie das »Anzünd«-Plasmid.

Was wir noch nicht gespielt haben

Wir konnten die ersten beiden Levels der PC-Version von **Bioshock** durchspielen. Das dauerte rund zwei Stunden. Insgesamt besteht das Spiel aus sieben Levels, die zunehmend umfangreicher werden sollen. Was wir noch nicht ausprobiert haben:

- **Handlungsfreiheit.** Die Levels 1 und 2 waren linear. Angeblich soll man später zwischen mehreren Wegen wählen, Aufgaben parallel verfolgen und in bekannte Areale zurückkehren können.
- **Aufrüsten.** Sowohl Waffen als auch Plasmiden sollen in mehreren Stufen verbesserbar sein. Was das bewirkt, ist unklar.
- **Bausystem.** An speziellen Automaten sollen sich aus Einzelteilen Munition, Hack-Tools und Verbesserungen herstellen lassen.
- **Fotografieren.** Mit einer Kamera sollen Sie Fotos von Gegnern schießen und analysieren können, um sie effektiver zu bekämpfen.



Treffen Sie anfangs hauptsächlich leicht bewaffnete Menschen als Gegner, tauchen im späteren Spielverlauf zunehmend Feinde im stark gepanzerten **Unterwasseranzug** auf.

die Plasmiden – genetische Veränderungen, die dem Körper neue Fähigkeiten verpassen. Wer hat sie erfunden? Was ging dabei schief? Warum hat Andrew Ryan, der offenbar noch lebt, nichts dagegen unternommen? Die Antworten setzen sich nach und nach bruchstückhaft zu einem Gesamtbild zusammen. Von all dem ahnen wir anfangs allerdings noch nichts. Zunächst sind wir eminent froh, als wir kurz nach der Ankunft in Rapture unser erstes Plasmid finden. Denn der Elektrolitz, der nun aus unseren Händen schießt, kann nicht nur elektronische Türschlösser überladen. Vor allem lähmt er geschockte Gegner für zwei Sekunden, was uns die Gelegenheit gibt, sie mit einem Werkzeugstreich zu erledigen – was **Half-Life** das Brecheisen, ist **Bioshock** die Rohrzange.

Kombinierte Waffen

Aus der Nahkampfwaffe wird schnell ein Revolver, dann eine Schrotflinte, dann eine Tommy-gun-Maschinenpistole – anfangs ist alles Action-Standard. Allerdings lässt sich jede Knarre mit drei Munitionstypen laden, etwa mit seltenen panzerbrechender Munition, noch selteneren Anti-Personen-Kugeln oder äußerst seltenen Elektroladungen. Wirklich flexibel werden wir aber erst durch die Plasmiden. Mit der Telekinese fangen wir Granaten aus der Luft und schleudern sie zurück auf den Werfer, machen aus allem, was lose herumliegt, Geschosse und greifen Erste-Hilfe-Päckchen von ansonsten unerreichbaren Dachbalken – quasi das genetische Äquivalent zur Gravity Gun aus **Half-Life 2**. Mit dem »Wut«-Plasmid lassen wir

Interview

»In Bioshock können Spieler Dinge tun, an die kein Designer je gedacht hat.«

Der Engländer **Joe McDonagh** (33) gehörte 1998 zur Gründungsmannschaft des Entwicklerstudios Elixir (**Republic, Evil Genius**). Seit der Auflösung von Elixir 2005 arbeitet er als Senior Designer bei Irrational Games Australien.



Joe, Irrational Games hat zwei Studios, eines in Boston, eines in Canberra, Australien. Du arbeitest in Australien. Was passiert dort?

Wir bauen die PC-Version von Bioshock. Wir haben dort ein gutes PC-Team sitzen, das vorher Tribes Vengeance gemacht hat. Ich bin dort Leitender Designer. Ken [Levine, Chef von Irrational Games, schon beteiligt an System Shock 2] hat die Handlung von Bioshock geschrieben, ich überarbeite sie.

Was ändert sich an der PC-Version im Vergleich zur Fassung für die Xbox 360?

Am wichtigsten sind die Änderungen am Interface. Wir bauen eine Drag-and-Drop-Steuerung ein, mit der sich zum Beispiel Plasmiden mit der Maus auswählen las-

sen. Außerdem passen wir die Spielbalance an, weil man mit der Maussteuerung schneller und besser zielen kann.

Bioshock hat kein Inventar und kein Charakterfenster mehr, es spielt sich wie ein Ego-Shooter. Wo sind die Rollenspiel-Elemente geblieben?

Rollenspiele drehen sich um Charakterentwicklung und Handlungsfreiheit. Beides haben wir in Bioshock. Wir setzen es nur anders um als traditionelle Rollenspiele. Es gibt bei uns kein »+1 auf Stärke«, sondern direkte physikalische Auswirkungen durch die Plasmiden, zwischen denen man im Spiel auswählen muss.

Okay. Und wo bleibt die Handlungsfreiheit?

Die Spieler können ihre eigenen Vorgehensweisen ►►



Mit einem Minispielchen im **Pipe Mania**-Prinzip knacken Sie Automaten und Sicherheitseinrichtungen.

So in Deutschland? Keine Chance!

2K Games strebt für **Bioshock** die USK-Einstufung »keine Jugendfreigabe« an – also ab 18 Jahren. Ohne Veränderungen und Schnitte dürfte das unmöglich sein. Zu den kritischen Punkten im Spiel gehören:

- **Gewalt gegen Menschen.** Die Gegner sind klar als Menschen zu erkennen, bewegen sich realistisch und artikulieren Schmerzen.
- **Gewalt gegen Kinder.** Die Little Sisters, die wie kleine Mädchen aussehen, sind zwar unverwundbar. Trotzdem sind sie Teil von Kämpfen und können beschossen werden.
- **Feuer und Elektrizität.** Im Spiel lassen sich Menschen anzünden und mit Elektroschocks töten. Beides gilt als besonders grausam.
- **Blut.** Treffer verdeutlicht Bioshock mit starken Blutspritzern. Auch in den Levels selbst finden sich Lachen und Schmierereien.
- **Darstellung von Qualen.** Gekreuzigte Leichen, entstellte Menschen und ein irrer Arzt, der mit dem Skalpell auf eine lebende Patientin einhackt – das Horror-Spiel spart nicht mit expliziten Schockeffekten.

Das Spiel liegt der USK derzeit zur Prüfung vor. Wenn das vorläufige Urteil fällt, hat 2K Games Zeit, die Beanstandungen auszuräumen. Wir gehen davon aus, dass die deutsche Version stark entschärft werden muss.



Levels wie der Medizinbereich trafen vor **Blut**.

Feinde auf andere Gegner losgehen, per »Sicherheitsalarm« hetzen wir ihnen Wachdronen auf den Hals, an unserer »Panzerschale« prallen Kugeln ab. In der Kombination werden die Plasmid-

den richtig mächtig. Mit dem Talent »Anzünden« setzen wir beliebige Gegenstände (zum Beispiel einen Teddy) in Brand und schleudern sie dann durch Telekinese in einen Raum mit Feinden. Weil sich Feuer über alles brennbare Material ausbreitet, steht im Nu das ganze Zimmer in Flammen. Geschützt durch das Panzerschalen-Plasmid rennen wir auf einen mechanischen Geschützturm zu, der uns normalerweise mit seinem Maschinengewehr niederstrecken würde. Alle Automaten können wir umpolen, wenn wir ein Hacker-Spielchen absolvieren – wie im Klassiker **Pipe Mania** müssen Sie gekrümmte Röhrenstücke unter Zeitdruck so aneinanderhängen, dass eine Flüssigkeit zum Zielort schwappen kann. Das geknackte Geschütz feuert nun für uns auf alles, was sich bewegt. Auf die gleiche Weise brechen wir in Verkaufsautomaten ein, öffnen Tresore und bringen Überwachungskameras auf unsere Seite.

Vollendetes Spiel

Die PC-Version von **Bioshock** ist weit fortgeschritten. Die ersten beiden Levels, die wir anspielen konnten, liefen bereits perfekt. Das Spiel sieht fast durchgehend blendend aus, wird aber wohl heftige Anforderungen an Ihre Hardware stellen. Offizielle Angaben dazu gibt es noch nicht. Auch die USK-Prüfung dürfte zum Problem werden – siehe Kasten. Dennoch soll die PC-Version zeitgleich mit der Xbox-360-Variante in die Läden kommen. Hat der Spieler nicht ein Anrecht auf das, worauf er im Schweiß seines Angesichts gewartet hat? Ja, sagt der Mann bei Irrational Games, hat er! Und zwar ab dem 24. August. **CS**

entwickeln, an die kein Designer vorher gedacht hat. Ein Beispiel: Es gibt einen Raum, in dem Stromdrähte kreuz und quer gespannt sind, so dass sich der Spieler vorsichtig hindurcharbeiten muss. Wer clever ist, kann die Kabel einfach mit der Telekinese-Fähigkeit aus den Wandsteckern ziehen. Ich habe sie dann so wieder eingestöpselt, dass alle auf Brusthöhe hingen. Dann habe ich einen Big Daddy angeschossen, bin zurückgerannt, unter den Drähten weggekrochen und habe zugesehen, wie er in die Kabel und damit in seinen Tod gepolt ist. Der Level-Designer stand hinter mir und klatschte – er hatte selbst nicht gedacht, dass so etwas möglich wäre.

Wie stellt ihr sicher, dass das Spiel fair bleibt?

Die Spielbalance ist ein großes Problem. Darum sind die meisten Ego-Shooter ja auch so eng angelegt – das minimiert die Möglichkeiten des Spielers, die man sonst alle austesten müsste. Aber stark lineare Spiele haben das Problem, dass sie nicht mehr glaubwürdig sind, wenn man vom vorgesehenen Weg abweicht. Vor Bioshock waren Ego-Shooter nur eine Reihe unverbundener Levels.

Das gilt schon seit Half-Life nicht mehr.

Auf der Erzählebene, ja, Half-Life hat vorgeplante Ereignisse in den Levels populär gemacht. Aber was ist mit der Handlungsfreiheit? Half-Life ist wie eine Geisterbahnfahrt, wo man geradeaus gleitet und links und rechts Monster auftauchen. Wir lassen dem Spieler eine echte Wahl.

Wie sieht die aus?

Eine Frage ist zum Beispiel, wie er mit den Little Sisters umgeht. Das ist die wichtigste Entscheidung im Spiel. Tötest du sie und wirst so stark, oder befreist du sie und schaffst dir dadurch möglicherweise Verbündete? Je nachdem, wie der Spieler handelt, endet das Spiel unterschiedlich.

Wie viele Enden gibt es?

Eigentlich hätte ich gar nicht verraten dürfen, dass es

Interview

überhaupt mehr als ein Ende gibt. Ken wird mich erschießen!

Die Little Sisters sehen wie kleine Mädchen aus.

Einige Journalisten waren entsetzt: Sie sehen im Spiel Gewalt gegen Kinder. Aber warum sollten Spiele ein Medium sein, in dem man so etwas nicht thematisieren darf? Wer anders denkt, verbannt uns in ein kreatives Ghetto.

Den meisten Leuten wird unbehaglich bei dem Gedanken, auf kleine Mädchen zu schießen.

Es ist unsere Verantwortung, die Gewalt gegen die Little Sisters taktvoll darzustellen. Man kann sie nicht erschießen oder verletzen, im Kampf sind sie unverwundbar. Wenn man sich entscheidet, sie zu töten, wird das vom Spiel nicht dargestellt.

Wo bleibt die Moral?

Genau darum geht es! Spiele sollten in der Lage sein, sich mit anspruchsvollen moralischen Themen auseinanderzusetzen. Nimm zum Beispiel den Konflikt zwischen Atlas und Tennenbaum. Wenn man in Bioshock zum ersten Mal eine Entscheidung über Leben und Tod einer Little Sister treffen muss, melden sich zwei Personen zu Wort. Atlas ist dein Freund, er hat dir über Funk geholfen; Tennenbaum ist eine Fremde, aber durch einige Ton-Tagebücher weißt du bereits, dass sie wohl psychotisch und ziemlich gefühllos ist. Nun rät dir dein Freund, das kleine Mädchen zu töten, und die verrückte Fremde bittet dich, es zu verschonen! Mit solchen schwierigen Situationen wollen wir die Spieler dazu bringen, darüber nachzudenken, was sie da eigentlich tun.

Hast du eine persönliche Lieblingsstelle im Spiel?

Es gibt einen Charakter namens McDonagh im Spiel, der besitzt eine Kneipe, die heißt »Fighting McDonagh«. Ich bin Sportboxer, und Ken dachte wohl, dass ich zu viel Zeit in der Kneipe verbringe.

Bioshock

► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **24. August 2007**
► Hersteller: **Irrational Games / 2K Games** ► Status: **zu 90% fertig**

Christian Schmidt: Die wichtigste Information für Fans des Quasi-Vorgängers System Shock 2: Bioshock ist kein Rollenspiel. Es gibt keine Charakterwerte, kein Inventar, keine Gegenstandsklaubei mehr. Die Plasmiden sollen das wettmachen. Ob das genügt, kann ich bislang noch nicht sagen. Was ich nach dem Spielen der ersten Levels sagen kann, ist das: Einen atmosphärischeren Shooter habe ich noch nicht gesehen! Die Stimmung in Rapture ist einzigartig. Bioshock will ein wegweisender Shooter sein – und der dürfte es tatsächlich werden.



christian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

Angespielt



Im **Koenigsegg CCX** rasen wir durch die Steilkurven von Rom. Der Balken über Konkurrentin Tara zeigt an, wie sehr wir sie unter Druck setzen. Ist er ausgefüllt, baut sie einen Unfall.

Juiced 2

Underground war gestern: Ohne Hot Pursuit rasen Sie völlig legal und mit viel Need for Speed durch die elf Most Wanted Rennschauplätze der Welt.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3783

Das schöne Wetter genießen, Verabredung mit der Freundin, Besuch der Eltern: Es gibt viele faule Ausreden, mit denen sich die besten Freunde vor einem Online-Rennen drücken wollen.

Aber bald kann Ihnen das egal sein. Denn in **Juiced 2** können Sie gegen Ihre Kumpels fahren wann Sie wollen, selbst wenn diese gerade angeblich was Besseres zu tun haben. Wie das funktionieren

soll, haben wir mit einer weit fortgeschritten Xbox-360-Version schon mal angetestet. Die PC-Variante hängt in der Entwicklung etwas zurück, soll aber mindestens die gleiche Qualität erreichen.

DNA-Analyse

Das erste Rennen, das erste Aha-Erlebnis: Wir drängeln uns ungestüm durchs Feld der verflucht cleveren KI-Gegner. Plötzlich erscheint am unteren Bildschirmrand ein rot eingefärbter DNA-Strang und dazu die Einblendung: »Fahrer-DNA verbessert – 10 Überholmanöver«. **Juiced 2** protokolliert sowohl unsere Erfolge als auch unsere Fahrweise. Die rote Farbe bedeutet, dass wir sehr aggressiv überholt haben – bei einer vorsichtigeren Fahrweise hätten wir einen blauen DNA-Strang gesehen. Der Trick: Aus solchen Protokollen errechnet **Juiced 2** eine Künstliche Intelligenz, eine Art PC-gesteuerten Fahrer-Klon Ihrer selbst. Und den können sich Freunde oder Fremde binnen Sekunden aus dem Internet laden, samt Ihrem aktuellen Auto. Umgekehrt funktioniert's natürlich genauso. Dieses System will Publisher THQ drüber hinaus dazu nutzen, KI-Ebenenbilder von zahlreichen Profirennfahrern und Prominenten online zu stellen. So sollen Sie unter anderem gegen einen virtuellen Smudo von den Fantastischen Vier antreten dürfen. Wie gut die Persönlichkeits-

Spektakuläre Rennstrecken



Ein Großteil der 33 Kurse führt Sie zu den berühmtesten Bauwerken der Welt. Sie driften um die Füße des Pariser **Eiffelturms**, fahren in der Bucht von Sydney am **Opera House** entlang und brettern mitten durch das **Kolosseum** von Rom.



Bei **Drift-Wettbewerben** gilt es, möglichst viele Drifts aneinanderzureihen, ohne die Bande zu berühren.



Die **Fahrer-DNA** protokolliert ebenso die Erfolge wie auch den Fahrstil und errechnet daraus ein KI-Profil.

analyse tatsächlich funktioniert, konnten wir mangels Online-Modus noch nicht testen. Die Attribute »Aggressiv« und »Drängler« kommen in unserem Fall der Wahrheit aber schon ziemlich nah...

Tuning-Test

Aggressivität hin oder her – immerhin hat unser Fahrstil uns zu unserem ersten Preisgeld verholten. Es wird Zeit, sich nach einem neuen Wagen umzuschauen. Der Fuhrpark ist mit 92 lizenzierten Fahrzeugen fast doppelt so groß wie im Vorgänger (51) und reicht von klassischen Tuner-Reisschüsseln wie Nissan Skyline oder Mazda RX7 über Muscle Cars vom Schlage einer Corvette Camaro SS bis zum PS-protzenden Supersportwagen Saleen S7. Wir entscheiden uns für den RX7 und schleppen ihn gleich in die Tuning-Werkstatt. Das Wichtigste erledigen wir in wenigen Sekunden: böser Blick, 20-Zoll-Felgen, überdimensionaler Heckspoiler. Wer sich mehr Zeit lässt, hat mit über 600 Bodykits und bis zu 60 Schichten für Lackierungen und Vinyls unendlich viele Gestaltungsmöglichkeiten.

Drift-Experimente

Wir haben keine Zeit, wir wollen den Karrieremodus ausprobieren: **Juiced 2** verabschiedet sich vom komplizierten Ruf-Verbessern des Vorgängers und ersetzt dieses durch ein simples Rangsystem. Wir müssen eine bestimmte Zahl

an abwechslungsreichen Aufgaben erfüllen, um die nächste Stufe (und damit auch schnellere Autos) freizuschalten: eine bestimmte Höchstgeschwindigkeit erreichen, unfallfrei ein Zeitfahren überstehen und natürlich jede Menge Rennen gewinnen. Besonders viel Spaß haben uns die Drift-Wettbewerbe gemacht, die die Entwickler verblüffend realitätsnah umgesetzt haben: Lenkrad einschlagen, das Heck kontrolliert ausbrechen lassen, zum richtigen Zeitpunkt dosiert Gas geben – leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Vorgänger-Check

In den normalen Rennen erfordern die Autos nun deutlich weniger Feingefühl, was einige Fans des ersten Teils vor den Kopf stoßen wird. Denn der hob sich vor allem durch seine realistische, oft auch ein wenig zickige Fahrphysik von der **Need for Speed**-Konkurrenz ab. In **Juiced 2** lässt sich unser Mazda RX7 nur mit Gewalt zum Dreher zwingen, beim Bandenkontakt verliert er zwar seine Stoßstange, aber verhältnismäßig wenig Geschwindigkeit.

Trotzdem müssen wir stets hochkonzentriert bleiben, relativ häufig in die Eisen steigen und eine gute Fahrlinie finden, um eine Chance auf den Sieg zu haben – dem ebenso spektakulären wie anspruchsvollen Streckendesign sei Dank. Die 33 abgesperrten Kurse führen durch elf reale Städte wie London, San



Vor jedem Rennen können wir **Wetten** abschließen. Wer als Erster das Ziel erreicht, bekommt den Einsatz.



Um Fairness zu gewährleisten, sind viele Rennen auf bestimmte Klassen beschränkt – hier auf **Muscle Cars**.

Bilder von der Xbox 360

Sämtliche Screenshots haben wir mit einer Preview-Version auf der Xbox 360 erstellt. Die PC-Version ist derzeit noch nicht spielbar, soll grafisch aber die gleiche Qualität erreichen.

Francisco oder Rom und fordern unsere Fahrkünste mit fiesem, aber spannenden Schikanen. So müssen wir in der italienischen Hauptstadt eine schnelle Kombination aus Steilkurven bewältigen, bevor wir mitten durch das Kolosseum brettern. Wer die Strecken beherrscht, kann wie im Vorgänger eine Wette mit einem Konkurrenten abschließen oder sogar sein Auto gegen das des Gegners aufs Spiel setzen.

Online-Prognose

So weit zur Praxis, jetzt noch ein wenig zur Theorie und zum Online-Modus, der in unserer Version noch nicht spielbar war. Die englischen Entwickler Juice Games planen eine separate Internet-Karriere, in der Sie sich wie im Solomodus von der niedrigen

ten bis zur höchsten Rennklasse vorankämpfen. Der einzige Unterschied ist, dass Sie gegen reale Gegner antreten. Besonders viel Spannung versprechen dabei die Crew-Rennen, bei denen wie im Vorgänger zwei Teams gegeneinander antreten. Ihre Mannschaft können Sie dabei sowohl aus Ihren Freunden als auch aus deren Fahrer-DNAs zusammenstellen – je nachdem, wie schön gerade das Wetter ist. **HK**

Juiced 2

Angespielt

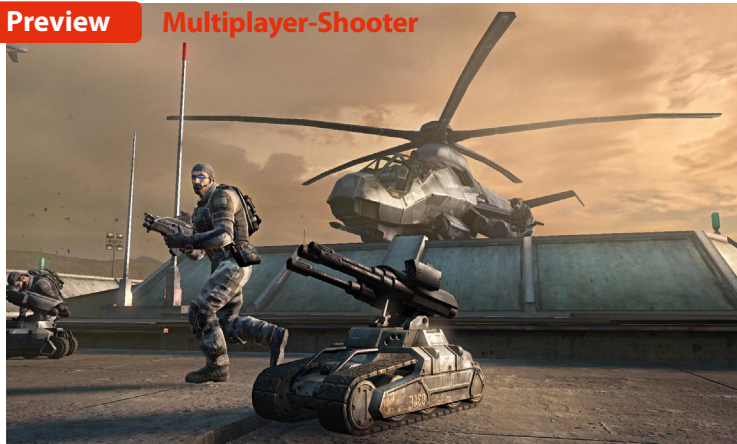
► Genre: Rennspiel ► Termin: September 2007
► Hersteller: Juice Games / THQ ► Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: Das erste Juiced war eine Tuning-Simulation, der zweite Teil wird ein Tuning-Rennspiel. Ist das schlimm? Ich finde nicht! Den Verlust an Realismus macht der Gewinn an Einsteigerfreundlichkeit mehr als wett. Außerdem sollten die coolen Driftwettbewerbe und das spektakuläre Streckendesign auch den anspruchsvollsten Fahrprofi wieder versöhnen. Fuhrpark und Tuning-Möglichkeiten passen sowieso. Wenn jetzt noch der Online-Modus hält, was der Entwickler verspricht, prognostiziere ich einen klaren Wertungssieg über Need for Speed.



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Sobald der **Dronentechnik** die Kontrolle über den Minipanzer übernimmt, wird er bewegungsunfähig.



Die Unreal Engine 3 ermöglicht gewaltige **Explosionen** mit spektakulären Partikeleffekten.

Frontlines Fuel of War

Erkenne die Schwächen deines Gegners und nutze sie zu deinem Vorteil: Die Desert-Combat-Macher attackieren Battlefield 2 mit cleveren KI-Bots, zerstörbaren Schlachtfeldern und einer umfangreichen Solokampagne.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
» Quicklink: 2884

Klar, auf Presstouren muss man immer mit Stress-Situationen rechnen... aber dass da gerade zwei Luftabwehr-Raketen auf unseren Ausflugschiffen zurasen, halten wir dennoch für ein wenig übertrieben. »Keine Sorge, dir passiert schon nichts«, beruhigt uns Frank DeLise, »ist doch nur die erste Mission«. Der Mann hat gut reden, kennt er als Lead Designer von **Frontlines** doch jede Skriptsequenz mittlerweile in- und auswendig. Wir hingegen haben solch eine schweißtreibend inszenierte Solokampagne nicht erwartet – schließlich ist **Front-**

lines in erster Linie ein Multiplayer-Shooter. Nicht die letzte Überraschung, die wir beim Probespiel in den New Yorker Büros von Entwickler Kaos entdecken.

Der Kriegausbruch

Der Hubschrauber liegt in Trümmern und wir in Deckung, um uns herum ein Inferno aus Explosionen, Schutt, Rauchsäulen und umherfliegenden Kugeln – dazu erklingt eine getragene, orchestrale Musik. Eine beklemmende Atmosphäre, wie wir sie sonst nur von der **Call of Duty**-Serie kennen. Als »eingebetteter Jour-

nalist« wollten wir eigentlich eine Militär-Patrouille bei einem Routineflug begleiten, haben jedoch gerade den Ausbruch des Dritten Weltkrieges miterlebt und müssen nun zur Waffe greifen, um zu überleben. Auf der Seite der Western Coalition (USA und Europa) kämpfen wir im Jahr 2024 gegen die Red Star Alliance (China und Russland) um die letzten Ölreserven. Dabei sind wir immer mit der gleichen Soldatentruppe unterwegs. Dutzende Zwischensequenzen in der Spielgrafik erzählen nicht nur den Kriegsverlauf, sondern bringen uns auch

die Macken und Eigenheiten unserer Kameraden näher.

Acht Missionen und rund zehn Stunden soll es laut Frank DeLise dauern, bis unser Journalist den Kriegswirren entkommen kann und uns perfekt vorbereitet in die Multiplayer-Schlachten entlässt. Denn jeder Solo-Einsatz konzentriert sich auf spezielle Teildisziplinen von **Frontlines**: Mal befinden wir uns mitten in einer gewaltigen Panzerschlacht, mal müssen wir uns vorsichtig durch einen Wald schleichen und unsere Feinde mit dem Scharfschützengewehr überraschen – ein ideales Training für die unterschiedlichen Rollen im Mehrspieler-Modus.

Die Kriegsziele

Egal ob Solo-Kampagne oder Multiplayer-Gefecht: Im Mittelpunkt jeder Schlacht stehen die namensgebenden Frontlinien. Um diese zu verschieben und un-

Die Soldatenklassen und Fähigkeiten

- **Bodenunterstützung:** repariert Fahrzeuge und platziert stationäre Geschütze
- **Dronentechnik:** steuert Aufklärungs-, Kamikaze- und Angriffsdrohnen
- **Spezialist für Gegenmaßnahmen:** ist unsichtbar auf der Mini-Map, erschafft Schilde und legt Fahrzeuge per EMP lahm
- **Luftunterstützung:** markiert Ziele für Artillerie- und Bomberangriffe



Weit- und hochläufige Schlachtfelder: **Kampfhubschrauber** der Western Coalition beschießen die letzte Verteidigungslinie vor einem riesigen Staudamm.



Ein **Scharfschütze** (links) und ein **Assault-Soldat** der Red Star Alliance bewachen einen kleinen Vorposten.

Die Ausrüstungsvarianten

- **Assault:** Sturmgewehr, Granatwerfer, Pistole
- **Heavy Assault:** schweres Maschinengewehr
- **Sniper:** Scharfschützengewehr, zu Partiebegrinn zehn Annäherungs-Minen
- **Anti-Vehicle:** Raketenwerfer, Fahrzeugminen, Schweißbrenner (für Reparatur)
- **Special Ops:** schallgedämpfte Pistole, zu Partiebegrinn zehn Rauchgranaten
- **Close Combat:** Schrotgewehr

serem Gegner damit Territorium sowie Wiedereintritts-Punkte für gefallene Soldaten (Respawn) abzuluchsen, müssen wir wie in **Enemy Territory: Quake Wars** unterschiedlichste Missionsziele erfüllen. Doch egal, ob wir einen Computer hacken, eine Luftabwehr-Stellung übernehmen oder eine Brücke zerstören: Bei unseren Probestritten reichte es stets, an einer bestimmten Position eine Weile lang die »Benutzen«-Taste zu drücken – hier hätten wir uns etwas mehr Ideenreichtum gewünscht.

Die Routine hat dennoch keine Chance: Zum einen konzentriert sich die Action durch das Frontlinien-Prinzip stets nur auf wenige Brennpunkte, zum anderen soll das Kartendesign eine Vielzahl an Angriffsrouten erlauben. So kön-

nen wir bei einer Schlacht um eine Ölraffinerie entweder brachial mit Panzern und Jeeps vorrücken oder über Leitungsröhre per pedes in die Fabrik klettern.

Die Kriegsteilnehmer

Flexibilität ist auch das Motto bei den Soldatenklassen: Anders als etwa in **Battlefield 2** können wir bei jedem Respawn Ausrüstung und Klasse unabhängig voneinander wählen (siehe Kästen), was insgesamt 24 unterschiedliche Kombinationen ermöglicht. Ein Dronentechniker kann sich also ebenso einen Raketenwerfer umschnallen wie der Luftunterstützer. Jede Klasse verfügt über drei Spezialfähigkeiten, die wir im Verlauf einer Partie nach und nach freischalten – je häufiger wir sie einsetzen, desto schneller. Als Spezialist für Luftunterstützung können wir auf Seiten der Western Coalition zunächst nur einen Präzisionsschlag anordnen, später eine Cluster-Bombe, und schließlich folgt ein gewaltiges Gunship unseren Zielenweisungen. Die Unterschiede zwischen den Parteien sind jedoch gering: Während etwa ein westlicher Dronentechniker unbemannte Kleinflugzeuge fernsteuert, befiehlt sein östlicher Kontrahent kleine Helikopter. **Enemy Territory: Quake Wars** wird hier wohl mehr Abwechslung bieten.



Sämtliche Fahrzeuge wie dieser **Panzer** sind Zukunftsvisionen der Entwickler.



Geschwindigkeit gegen Durchschlagskraft: **Jeeps** attackieren eine Panzerkolonne.

Die Kriegsschauplätze

Western Coalition und Red Star Alliance bekriegen sich auf dem gesamten Erdball und ermöglichen so enorm abwechslungsreiche Schlachtfelder: Neben Wald, Wüste und Ölraffinerie haben wir noch einen Staudamm, eine Großstadt und – besonders beeindruckend – eine riesige Solaranlage gesehen. Bei Letzterer tobt der Kampf zunächst oberirdisch mit Jeeps, Panzern, Helikoptern und Düsenjets. Sollten die Angreifer immer weiter vorrücken, verschiebt sich die Frontlinie schließlich in eine gewaltige unterirdische Fabrik, die jeden **James Bond**-Bösewicht glücklich machen würde.

Derzeit testen Frank DeLise und sein Team noch, welche Teile des Schlachtfeldes wir später zerstören dürfen. »Prinzipiell so viel wie möglich – allerdings müssen wir sowohl aufs Balancing als auch auf die Performance aufpassen«, so der Lead Designer.

Das Kriegsverhalten

Riesige zerstörbare Schlachtfelder, Teams von bis zu 32 Mann, Fahr- und Flugzeuge – viel Stoff zum Nachdenken für eine Künstli-

che Intelligenz. Umso beeindruckender, wie gut sie in den Test-Matches bereits funktioniert. Unsere Gegner übernehmen herrenlose Fahrzeuge, finden problemlos den Weg durch mehrstöckige Gebäude oder fliehen, wenn wir in der Überzahl sind. Unsere Kameraden suchen selbstständig nach Deckung und warnen uns sogar automatisch vor Feinden. Das funktioniert per kontextsensitiver Sprachausgabe, die für jede Spielsituation den passenden Kommentar bereithalten soll. Ein enormer Aufwand: Über 10.000 Sätze muss Entwickler Kaos bis zum Erscheinungstermin noch aufnehmen.

HK



Lead-Designer **Frank DeLise** und Heiko Klinge freuen sich über eine gelungene Demonstration der Cluster-Bombe.

Frontlines: Fuel of War

Angespielt

- **Genre:** Multiplayer-Shooter ► **Termin:** Januar 2008
- **Hersteller:** Kaos Studios / THQ ► **Status:** zu 80% fertig

Heiko Klinge: Lernen finde ich langweilig! Außer wenn ich gar nicht merke, dass mir gerade etwas beigebracht wird – so wie in der spannenden Solokampagne von Frontlines. Etwas, was ich in **Battlefield 2** so schmerzlich vermisst habe, ebenso wie die zerstörbaren Gebäude. Nach meinen Probestritten habe ich jedenfalls keine Zweifel mehr, dass hier ein großartiger Multiplayer-Shooter entsteht. Allerdings verlassen sich die Kaos Studios für meinen Geschmack ein bisschen zu sehr darauf, einfach nur alles besser zu machen als der große Konkurrent von EA. Etwas mehr Eigenständigkeit täte hier gut, aber vielleicht haben die Entwickler ja noch ein paar explosive Überraschungen auf Lager.



heiko@gamstar.de

Potenzial Sehr gut



Betrachte Holzgiraffe

Die Orte, die Sie im Spielverlauf entdecken, sind deutlich aufwändiger und detaillierter als in Ankh. Die Grafikengine ist übrigens dieselbe. (1280x1024)



Gehe zu

Wir sitzen fest und müssen unser Schiff wieder flott machen.



Die Dialoge sind brillant synchronisiert und teils extrem witzig.

Wer bislang vergeblich auf Monkey Island 5 gewartet hat, sollte aufhören: Jack Keane wird ein Adventure in bester LucasArts-Tradition.

Jack Keane

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
» Quicklink:3991
- Exklusiv-Preview
(Premium)

Dumm darf man sein, man muss sich nur zu helfen wissen.« Dieses Sprichwort trifft wohl auf die meisten Adventure-Helden zu. Denn wenn wir ehrlich sind, gehörte auch Azubi-Pirat Guybrush Threepwood aus **Monkey Island** nicht gerade zu den hellsten Köpfen. Dennoch schaffte er es immer wieder, durch altkluge Kommentare (und Ihre Hilfe) die unmöglichsten Situationen zu meistern. Jack Keane, die Titelfigur des gleichnamigen Adventures, könnte demnach

Threepwoods Bruder sein. Auch sonst erinnert das neue Spiel der **Ankh**-Macher Deck 13 angenehm an die Blütezeit des Genres.

»Wir müssen reden...«

Auf Tooth Island irgendwo im indischen Ozean schmiedet Doktor T. einen fiesen Plan: Er will mit teepflanzenfressenden Gewächsen England erpressen. Deshalb schickt die wenig amüsierte Queen einen Geheimagenten los, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Zu früh gefreut: Sie spielen nicht den Westentaschen-Bond, sondern den abgebrannten und von Geldeintreibern verfolgten Möchtegern-Kapitän Jack Keane. Dessen Auftrag: Montgomery, eben jenen Pseudo-007 seiner Majestät, nach Tooth Island zu schippen. Doch schnell wird klar: Der egozentrische Agent ist völlig unfähig, weshalb Jack ihm ständig unter die Arme greifen muss. Allein diese an amerikanische »Buddy-Movies« erinnernde Figuren-Konstellation ist eine wah-

re Freude. Überhaupt steckt in **Jack Keane** so viel Humor, dass es für drei Spiele reichen würde. So gibt's neben den oft urkomischen (und fantastisch gesprochenen) Dialogen zahlreiche Anspielungen auf Filmklassiker wie **Indiana Jones** oder **Star Wars**.

»...oder du etwas tun«

Das Rätseldesign macht in unserer weit fortgeschrittenen Preview-Version bereits einen sehr guten Eindruck. Das Niveau der Knobeleyen passt, die Anzahl der Gegenstände im Inventar ist immer überschaubar. Ständiges Rumprobieren wie in vielen anderen Adventures entfällt übrigens, da Sie dank des interaktiven Mauszeigers immer erkennen, ob Sie etwas mitnehmen, benutzen oder nur anschauen können – einfacher geht's nicht. Hin und wie-

der sind die Rätsel allerdings etwas unlogisch: So wollten wir mit einer Angel eine treibende Holzplanke aus dem Wasser fischen, mussten dafür aber einen Wurm am Haken anbringen. Ganz großartig sind den Entwicklern hingegen schon jetzt die Orte (London, Kapstadt, Tooth Island etc.) gelungen, die Sie im Spielverlauf erkunden. Zwar benutzt das Team die Ogre-Engine, die bereits in den beiden **Ankh**-Spielen zum Einsatz kam, trotzdem sind die Levels deutlich detaillierter als im eben genannten Wüstenabenteuer. Auch sonst hat Deck 13 diverse Designmacken des Quasi-Vorgängers entfernt. Beispielsweise tauchen wichtige Personen erst dann auf, wenn es die Handlung vorsieht. Ein Figuren- und Dialog-Overkill (wie auf dem Markt von Kairo in **Ankh**) entfällt also. **DM**



Rede mit Schlägertyp

Das erste Rätsel des Spiels: Irgendwie müssen wir unbeachtet an unser Messer (links unten auf der Kiste) kommen.

Jack Keane

Angespielt

► Genre: Adventure ► Termin: August 2007
► Hersteller: Deck 13 / 10tacle ► Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: Ich bin von Jack Keane begeistert. Allein wegen der witzigen Dialoge, die an Genregrößen wie Monkey Island und Indiana Jones erinnern, komme ich kaum von dem Spiel los. Super auch, dass Deck 13 die liebenswerten Charaktere mit ausgezeichneten Sprechern besetzt hat. Selten haben wir eine derart überzeugende Synchronisation zu hören bekommen. Wenn die Entwickler jetzt noch die kleinen Ecken im ansonsten hervorragenden Rätseldesign entfernen, können wir uns im Herbst auf einen Adventure-Kracher freuen.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Im Jahre 1191 versetzt im Heiligen Land ein Meuchelmörder die Kreuzritter in Angst und Schrecken. Seine Beweggründe sind unklar, seine Methoden tödlich. Und wer lenkt ihn? Sie!

Assassin's Creed

Im Mai 2006 zeigt Ubisoft auf der E3 eine kurze Demo eines neuen Spiels: **Assassin's Creed** heißt es, in der Vorführung turnt ein weißgewandeter Attentäter im 12. Jahrhundert über die Dächer einer großen Stadt und meuchelt Kreuzzügler. Die Resonanz der Fachpresse und der Spieler weltweit ist enorm – der stimmige Grafikstil, das ungewöhnliche Szenario, das vielversprechende Spielprinzip, all das lässt ein wahrhaft bedeutendes Spiel erwarten. Danach versiegt der Informationsfluss, erst Ende 2006 (in der Ausgabe 1/2007) kann GameStar neue Bilder und News veröffentlichen. Als Reaktion darauf springt **Assassin's Creed** in der Warteliste unserer Leser auf Platz 11 und lässt damit Schwergewichte wie **UT 2007**, **Bioshock** oder **Medal of Honor: Airborne** hinter sich.

Die Welt: groß wie Oblivion

Die Demo auf der E3 2006 hat nur einen kleinen Ausschnitt der Stadt Akkon (liegt heute in Israel) wiedergegeben. Im fertigen Spiel wird diese Stadt fünfzehn Mal so groß sein. Neben Akkon bereisen Sie in der Rolle des Attentäters Altair zudem Damaskus und Jerusalem, beide mit ähnlichen Ausmaßen. Darüber hinaus erkunden Sie die Bergfestung der Assassinen sowie das »Königreich«, eine riesige Landschaft voller Wälder, Dörfer, Seen und Berge.

Der Spielablauf gliedert sich in drei Abschnitte: Erkundung, Attentat und Flucht. In jeder Stadt müssen drei Ziele aus dem Weg geräumt werden. Zu den Beweggründen des Helden Altair wollen wir an dieser Stelle noch nichts verraten, nur so viel vorab: Es gibt einen kleinen Twist in Richtung Science-Fiction.

Die ersten Informationen zu Ihrem nächsten Opfer erhalten Sie in der Bergfestung der Assassinen, Ihrer Heimatbasis. Die anschließende Erkundungsphase spielt sowohl im Königreich als auch in den Städten. Altair kann sich zu Pferd und zu Fuß frei bewegen und weitere Informationen zu seinem Opfer sammeln. Das geschieht über größtenteils optionale Ziele. So lohnt es sich zum Beispiel, Türme in der Stadt zu erklimmen, da Sie so einerseits den Spielstand sichern (Quicksave wird es wohl nicht geben) und zudem weitere Abschnitte der Karte sichtbar machen.

Die Leute: sehr lebendig

Assassin's Creed spielt in mittelalterlichen Großstädten, und das wird im Spiel deutlich. Gut und gerne 150 Charaktere tummeln sich zuweilen auf dem Bildschirm. Für die meisten von ihnen gilt: Lässt Ihr Held sie in Ruhe, ignorieren sie ihn. Rempeln Sie sich aber aggressiv durch die Menge, werden die Leute schon mal pampig. Vereinzelt irren zudem Passanten herum, die Ihnen aktiv das Leben



Wenn der Held einen **hohen Punkt** erklimmt, erweitert sich seine Stadtkarte (nicht im Bild). Außerdem wird an derlei Stellen das Spiel automatisch gesichert. Dafür gibt es vermutlich keinen Quicksave.

schwer machen. Bettlerinnen stellen sich Ihnen in den Weg und labern Sie voll, durchgeknallte Verrückte schubsen Sie, Betrunkene torkeln wirt durch die Gegend. Wollen Sie sich gerade besonders unauffällig verhalten oder sind Sie gar auf der Flucht, können Sie diese Nervensägen den Kopf kosten. Neben solchen vereinzelt auftretenden menschlichen Hindernissen gibt es die bereits bekannten »NPC traps« (traps = Fallen), einmal in freundlicher, ein-

mal in feindlicher Ausführung. Haben Sie beispielsweise einer Gruppe von Mönchen in der Erkundungsphase einen Gefallen getan, lassen die Sie zukünftig in ihrer Gruppe abtauchen – sehr hilfreich in der Fluchtphase.

Haben Sie allerdings eine Bevölkerungsgruppe gegen sich aufgebracht, kann es passieren, dass die Ihrem Attentäter auf der Flucht den Weg versperrt (das ist dann die feindliche Form der »NPC trap«). Man sollte es sich al-



In den realistisch belebten Städten laufen **zahllose Passanten** umher, die laut Entwickler alle unterschiedlich aussehen sollen.



Zwischen den Städten liegt das **Königreich**, in dem Sie (zu Fuß oder zu Pferd) frei reisen können.

so nicht mit der allgegenwärtigen Bevölkerung verschmerzen.

Die Akrobatik: atemberaubend

Haben Sie den Film **James Bond: Casino Royale** gesehen? Dann haben Sie vielleicht den »Free Runner« (Stadtläufer) in Erinnerung, der am Anfang des Streifens in einem Affenzahn halsbrecherische Läufe durch urbane Häuserschluchten hinlegt. Free Runner dienen als Hauptinspiration für das Tempo und Spielgefühl, das vor allem die Fluchtpassagen vermitteln sollen. Altair kann jedes Gerüst, jede Wand und jedes Dach erklettern. Die komplette Welt ist dreidimensional ausmodelliert. Statt einer platten Textur, die bestimmte Stellen kennzeichnet, an denen man kraxeln kann, gibt bei **Assassin's Creed** der gesunde Menschenverstand die Route vor. Wenn Sie das Gefühl

haben, dass man irgendwo lang kann, dann geht das auch. Wir haben bei einer Vorführung des Spiels einige spannende Fluchtszenen beobachten dürfen – die Emotion, das Tempo und die Akrobatik kamen dabei richtig gut rüber. Ein Spiel darf sich dabei die Freiheit nehmen, seinem Protagonisten leicht übermenschliche Fähigkeiten zu verleihen, um die Rennerei noch packender zu machen. Dazu ist Altair als Assassine besonders gut trainiert und hat weit mehr drauf als eine Stadtwache, die eher Humpen als Gewichte stemmt. Sprünge aus großer Höhe etwa sind ein gutes Mittel, den Soldaten zu entkommen. Das geht nicht beliebig: Wenn Altair beispielsweise von einem Kirchturm hüpfte, ist selbst er tot. Besonders beeindruckend ist dabei eine Bewegung, die die Entwickler »Leap of Faith« nennen. Dabei hechtet Altair wie ein Klippenspringer von einem Dach und landet in einem Heuschoter. Das sieht sehr geschmeidig aus und fühlt sich beim Zuschauen auch so an. Apropos geschmeidig: **Assassin's Creed** dürfte, nach unserem bisherigen Eindruck, neue Maßstäbe bei der Charakteranimation setzen. Altair hat laut Produzentin Jade Raymond mehr als 1.000 unterschied-



Mehr als **1.000 Bewegungen** soll der Assassine Altair ausführen können.

liche »Moves« im Repertoire. Die sind nicht hinter Tastaturbefehlen versteckt, sondern werden automatisch passend zur Umgebung

abgerufen, wenn der Held an einer bestimmten Stelle mit Gebäuden, Gegenständen oder Gegnern interagiert. **André Horn / GUN**

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3095
- E3-Berichterstattung ab 10.7.2007

GamePro

In der Ausgabe 8/2007 unserer Schwesterzeitschrift Gamepro finden Sie weitere Infos.



Die **Städte** sind nach historischen Vorbildern gebaut.

Assassin's Creed

Angeschaut

► **Genre:** Action-Adventure ► **Termin:** 4. Quartal 2007
► **Hersteller:** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status:** Zu 70% fertig

Gunnar Lott: Intelligenter Einsatz von Physik und Bewegungsfreiheit, viele schöne Ideen, ein sehr cooles Szenario, tolle Grafik – allzu viel kann da eigentlich nicht mehr schief gehen. Zumal Ubisofts Studio in Montreal für seine Qualität bekannt ist. Ich rechne mit einem tollen Spiel für alle, die ein frisches Spielerlebnis abseits ausgetretener Genrepfade suchen. Definitiv ein Titel, den man sich vormerken sollte!



gunnar@gamestar.de

Dass der Mega-Shooter auf einer bildhübschen Pazifikinsel spielt, ist ein alter Hut. Doch der Entwickler Crytek hat noch einige Asse im Ärmel, damit das Eilandleben nicht langweilig wird.

Crysis

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
» Quicklink: H114

Die sind sicher nicht 50 Milliarden Lichtjahre geflogen, nur um mit uns Streit anzufangen. « Na, da hat sich Will Smith im Kinohit **Independence Day** gewaltig geirrt – oder zu wenig recherchiert. Denn Computerspieler wissen längst, dass Aliens, die auf der Erde landen, im Allgemeinen schlecht gelaunt sind und vor allem die Menschheit ausrotten wollen. Die ETs im deutschen Edel-Shooter **Crysis** machen da keine Ausnahme, haben es aber mit einem Ausnahmekrieg zu tun, der ihnen sogar in ihrer eigenen Hütte mächtig einheizt: mit Ihnen.

Erst schweben...

Crysis ist in drei Abschnitte unterteilt: Im ersten erforschen Sie auf einer Pazifikinsel den Absturz eines Alienraumschiffs und legen sich mit nordkoreanischen Militärs an, die dasselbe vorhaben. Während des zweiten Teils greifen die Außerirdischen an und vereisen das komplette Eiland, woraufhin Sie mit den garstigen Nordkoreanern eine Vernunftfehde eingehen, um von nun an gemeinsam den Invasoren Feuer unter dem Alien-Popo zu machen. Das dritte Kapitel, das Finale im Mutterschiff der Aliens, hielt der Entwickler

Crytek hingegen bis jetzt unter Verschluss. Und das Team hat sich allerhand abgefahrene Ideen für den Schlussakt einfallen lassen. So gibt es in dem düsteren Raumschiff einige Räume, in denen keine Schwerkraft herrscht. Treten Sie in einen solchen sogenannten »Zero-G«-Bereich, ist Schluss mit herkömmlichen Fortbewegungsmethoden. Um in der bizarren, an Tropfsteinhöhlen erinnernden Umgebung nicht an den messerscharfen Stalagmiten anzuecken, können Sie sich dank kleiner Steuerrücken gemütlich in alle Himmelsrichtungen bewegen. Oder aber, Sie machen sich den Rückstoß Ihrer Waffe zunutze und bewegen sich ballend fort; was allerdings nicht gerade clever ist, denn Munition ist ein rares Gut. Allzu anspruchsvoll soll das Manövrieren im schwerelosen Raum laut Crytek übrigens nicht werden – **Crysis** will ja ein Shooter und keine Flugsimulation sein.

...dann schwitzen

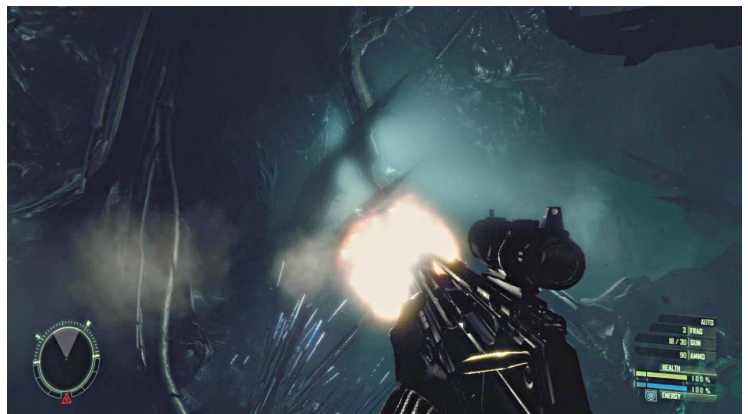
Neben den unfreiwilligen Flugstunden sorgt vor allem die klaustrophobische Atmosphäre des Raumschiffs für andauerndes Unbehagen. Wie etwa in **F.E.A.R.** oder **Resident Evil 4** erzeugt das



Die Aliens kennen keine Gnade: Nachdem sie die Insel gefroren haben, nehmen sie sich die Menschen vor.



Im Alien-Mutterschiff herrscht eine bizarre, lebensfeindliche Atmosphäre – und oft keine Schwerkraft.



In schwerelosen Räumen können Sie sich nur durch wenige Steuerrücken am Anzug fortbewegen.



Krieg der Welten lässt grüßen: Zwei Soldaten im Kampf mit einem Riesenroboter.

Programm durch zahlreiche, geschickt platzierte Skriptsequenzen Spannung. So schweiften im blauschwarzen Halbdunkel immer wieder weiße Schemen umher, das eingeblendete Interface beginnt gelegentlich zu fla-

ckern. Die bedrohliche Musik und Architektur tun ihr Übriges, um eine gruselige Horrorstimmung zu erzeugen. Scheint fast so, als ob in **Crysis** weit mehr steckt als nur bildhübsche Grafik. Es bleibt spannend... im wahrsten Sinne. **DM**

Crysis

Angeschaut

► Genre: Ego-Shooter ► Termin: November 2007
► Hersteller: Crytek / Electronic Arts ► Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: Ist Crysis ein stupider Standard-Shooter, der nur durch seine Edelgrafik fasziniert? Ich gebe zu: Bislang habe ich das befürchtet. Doch seit ich weiß, was für coole Ideen die Entwickler haben, kann ich es kaum noch abwarten, bis Crysis endlich erscheint. Denn wenn alle Akte des Spiels so großartig inszeniert sind wie das Finale im Mutterschiff der Aliens, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.



danielm@gamestar.de

Das GameStar-Team

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

Christian Schmidt

Leitender Redakteur christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Tomb Raider Anniversary

Zuletzt gesehen: Ocean's 13

Zuletzt gehört: Baulärm zu Hause und im Büro

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Typische Ubisoft-Lizenzfortsetzung. ★★★★★

Overlord: Fünf Sterne für Originalität! – 1 für fehlende Karte. ★★★★★

Loki: Zu spät, zu spät! Titan Quest gibt's doch schon. ★★★★★



Gunnar Lott

Chefredakteur gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Overlord

Zuletzt gesehen: Ocean's 13

Zuletzt gehört: JR Moehringer: Tender Bar

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: An sich hasse ich Team-Shooter. Trotzdem: ★★★★★

Overlord: Endlich ein wirklich cooles Spiel. Geheimtipp! ★★★★★

Loki: Na ja, guter Versuch. Spiele ich beim Warten auf Sacred 2. ★★★★★



Michael Trier

Stellv. Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Stalker (manchmal)

Zuletzt gesehen: I Heart Huckabees (DVD)

Zuletzt gehört: Trentemøller: Last Resort

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Anfangs sehr cool, dann mir zu knifflig. ★★★★★

Overlord: Nette Idee, witzige Umsetzung, spielsenswert. ★★★★★

Loki: Schade, gute Ansätze scheitern an Bedienungsmängeln. ★★★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mit meinem neuen Kugelgrill.

Zuletzt gesehen: Werner – Gekotzt wird später

Zuletzt gehört: Lost Alone: Say No to the World

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Tom Clancy und ich waren nie gute Kumpels. ★★★★★

Overlord: Ein Trost fürs nie erschienene Dungeon Keeper 3. ★★★★★

Loki: Ein Action-Rollenspiel muss flutschen. Das hier klemmt. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Loki

Zuletzt gesehen: Adventures of Sherlock Holmes

Zuletzt gehört: Underworld

Meine Meinung zu...

GRAW 2: Motivierend gestricktes Soldatenspielchen. ★★★★★

Overlord: Es veräppelt den Tolkien-Schmodder. Super! ★★★★★

Loki: Voller Fehler. Ich spiel's trotzdem gern. ★★★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Ghost Recon: AW 2 (Xbox 360)

Zuletzt gesehen: Twin Peaks (das Ende stinkt!)

Zuletzt gehört: Ausreden der Hausverwaltung

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Auch auf dem PC schön und spannend. ★★★★★

Overlord: Ich spiele gerne Bösewichter (Industrievertreter)! ★★★★★

Loki: Weder hübsch noch unterhaltsam. ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: World in Conflict (Beta)

Zuletzt gesehen: Den Postal-Film

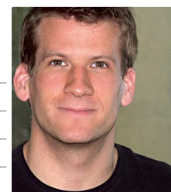
Zuletzt gehört: Queens of the Stone Age

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Diesmal mit anständigem Deathmatch. ★★★★★

Overlord: Die Monster aus Dungeon Keeper sind netter. ★★★★★

Loki: Seit Diablo hat mich sowas nicht mehr interessiert. ★★★★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: HdR Online, Overlord

Zuletzt gesehen: The Prestige (DVD)

Zuletzt gehört: Tauben auf meinem Balkon

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Kaum was Neues, trotzdem spannend. ★★★★★

Overlord: Mein derzeitiges Lieblingsspiel! ★★★★★

Loki: Ist mir zu lieblos. Ich staube lieber nochmal Diablo 2 ab. ★★★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Tiger Woods 07

Zuletzt gesehen: Wong Kar Wai – Fallen Angels

Zuletzt gehört: Chaosradio: Bundestrojaner

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Ich will nicht Krieg spielen. -

Overlord: Witzige Fantasy-Parodie mit tollen Ideen. ★★★★★

Loki: Diablo-Klon. Und das mochte ich schon nicht. ★★★★★



Florian Klein

Redakteur florian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Stalker

Zuletzt gesehen: Zu viele Baustellen

Zuletzt gehört: Kosheen live

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Krieg im Kinoformat. Packend! ★★★★★

Overlord: Brauche mehr Schergen im Büro! ★★★★★

Loki: Interessiert mich überhaupt nicht. ★★★★★



Hendrik Weins

Redakteur hendrik@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Test Drive Unlimited

Zuletzt gesehen: Schöne Frauen in der Stadt

Zuletzt gehört: Red Hot Chili Peppers

Meine Meinung zu...

Ghost Recon AW 2: Viva México! Ich komme, um zu bleiben. ★★★★★

Overlord: Sauron und der Imperator wären stolz! ★★★★★

Loki: Allein der Technik-Check hat mich alle Kraft gekostet. ★★★★★



Der Spiele-Wertungskasten

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

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

PC-KONFIGURATION

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

SYSTEMDETAILS

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

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS/LEISTUNG

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

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

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

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

OVERLORD

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Triumph of Wonders 2, GS 08/02: 77 Punkte
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Durchgehend motivierend durch das sehr gute Leveldesign

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch ☒ fiktiv

FREIHEIT linear ☒ offene Welt

HANDLUNG einfach ☒ komplex

GEWALT keine ☒ brutal

SPIELABLAUF Action ☒ Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											

HILFEN Tutorial

SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte, automatisches Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM											STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ / AMD 512 MB RAM 3,6 GB Festplatte											3,4 GHz Intel XP 3200+ / AMD 1,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2 6000+ 1,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON –

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER

Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Gemeinsam überleben (2), Gegeneinander (2)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern

DEDICATED SERVER nein MULTISPIELER-SPASS 4 Stunden

FAZIT Ganz nett. Für langfristigen Spaß gibt es aber zu wenig Karten und Spielmodi.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Comic-Optik + hübsche Effekte + wunderschöne Landschaften + generelle Polygonarmut	8 / 10
SOUND	+ unaufdringliche Musik + sehr gute Effekte + gut besetzte deutsche Sprecher... + ...aber nicht alle davon	9 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + nie unfair + Speicherpunkte oft spärlich gesetzt + teils zu harte Bosskämpfe	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fies-frecher Humor + lustige Zwischensequenzen + Fantasy-Klischees werden verulkt + stummer Held	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr intuitiv + gut mit Gamepad oder Maus und Tastatur + seltene Kameraprobleme + keine Karte	9 / 10
UMFANG	+ angemessen lange Solokampagne + viele Geheimnisse + Spielzeit künstlich in die Länge gezogen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ extrem abwechslungsreich + stimmig und detailliert gebaut + witzige Ideen + lange Laufwege	9 / 10
KI	+ clevere Schergen + recht intelligente Gegner + gelegentliche Wegfindungsprobleme + seltene Aussetzer	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ vier Schergentypen... + ...mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen + versteckte Boni... + ...aber nur wenige davon	9 / 10
HANDLUNG	+ herrlich überdrehtes Szenario + absichtlich klischeehafte Geschichte + bis zum Ende interessant + vorhersehbar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG

Befriedigend

FAZIT Erfrischendes Spielkonzept, großartig umgesetzt.

ALLGEMEINES

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

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve zeigt auf stark vereinfachte Art an, wie sich der Spaß im Laufe der Spielzeit entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbegründung beschreibt die Kurve.

Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste grün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Bei Rot läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absolutes Ausnahmespiel, ein Muss für jeden Spieler!

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

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

60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.

50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.

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

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

Abwertungen

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

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


Petra Schmitz

findet, dass in Actionspielen viel zu viel geschossen wird. Sie wünscht sich stattdessen mehr heroisches Schwertgefechtel.


Fabian Siegismund,

Offizier der Luftwaffe, findet, dass in Actionspielen genau im rechten Maß geschossen wird. Bloß zu selten mit korrekter Ballistik.

Action-Inhalt

Tests

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.....	72
Overlord.....	76
Shadowrun.....	80
Shrek der Dritte.....	81
Lost Planet.....	86
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt.....	88
Der Luftkrieg über Europa 1940-1945.....	89

Populismus! Augenwischerei!

Spiele und Politik sind untrennbar miteinander verbunden: Im alten Rom dienten die Spiele im Kolosseum dazu, den Unmut des Volks über zu hohe Steuerabgaben und Ähnliches klein zu halten. Im Deutschland der allerjüngsten Vergangenheit dienten Spiele schlecht informierten, mediengeliebten Politikern, sich in die Herzen der Wähler zu schaufeln. In den USA wollen einige Spiele bald Kritik am System üben. So etwa **Blacksite** von Midway Austin (Preview: Seite 46). Angebliche Botschaft: Die US-Regierung hat sich ihre Feinde selbst geschaffen. Jedenfalls wünscht sich Harvey Smith, Creative Director des Programms, dass man das heraus-

lesen möge. Jedoch, so Smith, sei das nur dezent angedeutet. Immer diese Andeutungen! Wenn Entwickler ihre Spiele schon politisch platzieren, mögen sie das bitte klar und deutlich tun. Alles andere ist Augenwischerei und nicht besser als populistisches Geseiere von profilneurotischen Staatsmännern. **PET**



Harvey Smith während der Präsentation von Blacksite.

GameStar-Action-Charts 08/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielezüge / Streckendesign	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	9	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	02/05: Addon 04/07: Addon Version 3236 02/07: Kontrollbesuch
3	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	89	5	9	10	10	10	10	9	10	8	8	
4	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
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	NEU	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	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)	84	4	9	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**.

Was für eine Hetzerei: Kaum hat das Ghost-Team im Vorgängerspiel den amerikanischen Präsidenten befreit, geht es mit der Rettung der US-Bevölkerung weiter.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3877

USK
- keine
Jugendfreigabe

Win Vista 32 Bit
- läuft

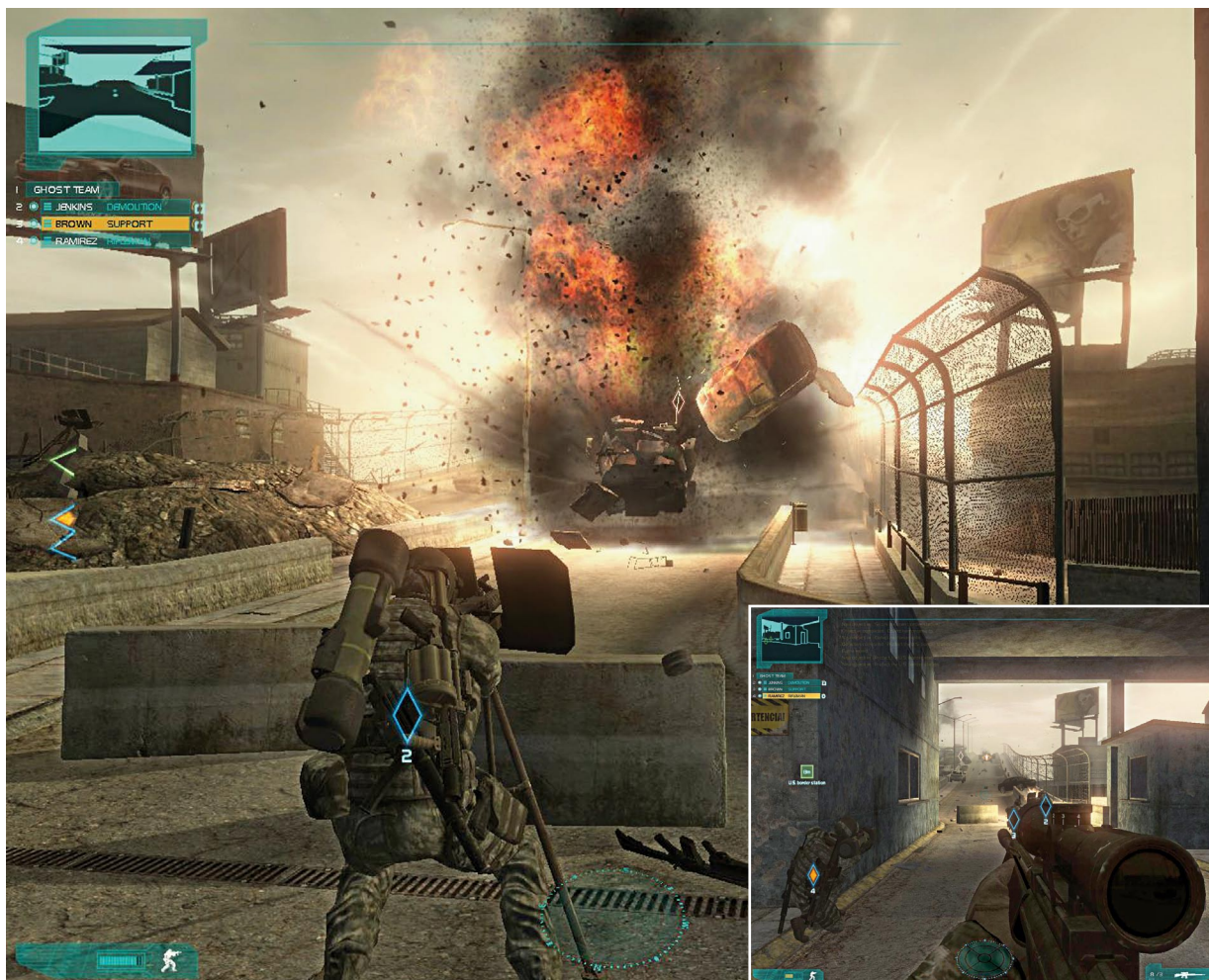
Für den Soldaten Scott Mitchell gibt es keine Pausen! Denn Mitchell ist Captain der besten Mini-Spezialeinheit, die das amerikanische Militär für knifflige Einsätze in der Hinterhand hat. Exakt 24 Stunden nachdem er und seine Mannen den US-Präsidenten vor einem durchgeknallten Putschisten gerettet haben, geht es wieder los: Nahe der amerikanisch-mexikanischen Grenze, in der Stadt Juarez (die es wirklich gibt), sind zwei Atombomben deponiert worden. Dass die da weder als Terroristen- noch als Tou-

ristenattraktion dienen, sondern über die Grenze in die USA geschickt werden sollen, leuchtet ein wie ein Atompilz. Mitchell und sein dreiköpfiges Team (alle befehligt von Ihnen) machen sich im Taktik-Shooter **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** auf die Suche nach den Sprengsätzen. Dabei kämpfen die Männer nicht nur gegen Rebellen, sondern auch gegen einen enorm schwanken Schwierigkeitsgrad und eine Feind-KI, die in Sekundenbruchteilen vom »Dumm wie Brot«- in den »Ich treffe alles«-Modus schaltet.

Stadt, Land, Feind

Auch wenn die mexikanische Stadt Juarez das Zentrum der Kämpfe ist, müssen Mitchell und seine Männer doch auch (anders als im Vorgänger) in ländlichen Gefilden ins Gefecht ziehen. **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** schickt das Team gleich zu Beginn in ein Schluchtennetz, um dort ein Rebellenlager auszuheben und Artilleriegeschütze zu zerstören. Zum Schluss fliegt dann noch eine Brücke in die Luft. Die Mission geht leicht von der Hand, die Situation ist schnell unter Kon-

trolle – ein gelungener Einstieg ins Spiel. Auch der folgende Auftrag, dem ersten sehr ähnlich, erweist sich als Kinderspiel, obwohl das Terrain (ein riesiger, gut von den Gegnern einsehbarer Talkessel) gegen einen schnellen Triumph spricht. Den einfachen Erfolg verdankt Mitchells Team der schwankenden Schlaueit der Gegner. Denn nur selten reagieren die Feinde, wenn wir einen von ihnen über Distanz mit unserem (nicht mal schallgedämpften) Scharfschützengewehr von den Hängen pflücken.



Ein **Fahrzeug** geht unter Raketenbeschuss in die Luft. Befehlen wir einem Ghost, es zu sprengen, sucht der sich zuerst eine sichere **Abschussposition** (kleines Bild). (1280x1024)



Fahrzeuge wie diese Busse sind zerstörbar. Lange können wir also nicht an der Stelle kauern, sie bietet keinen wirklichen Schutz.

in Sicherheit, schicken über die Helmkamera nur den Mann mit dem Raketenwerfer los und lassen das Ding zerbröseln. Geben Sie den Feuerbefehl im normalen Modus, sucht sich der Raketen-

mann erst zermürend lahm eine Schussposition. Übrigens lässt sich nun auch die Drohne auf diese Weise lenken und punktgenau an den Ort lotsen, den Sie sehen möchten. Für unseren Geschmack

kommt das gute Stück allerdings zu selten zum Einsatz.

Hirn, Aussetzer, Tod

Ihre Kameraden retten Ihnen weit- aus häufiger das Leben, als Sie sich über deren Doftheit aufre- gen, sprich: Die Jungs machen ih- ren Job wirklich gut. Sie greifen MG-Nester ohne besondere Auf- forderung mit Granaten an, lau- fen geduckt von Deckung zu De- ckung und bewegen sich zügig auf vorgegebene Positionen. Zu- weilen aber möchte man den Bur- schen eine Backpfeife nach der nächsten geben, weil sie genau das Falsche tun oder Befehle erst nach der dritten Aufforderung in

die Tat umsetzen. In einer Mission in Juarez erlebten wir mehrfach in Folge, wie ein Ghost gleich nach der Landung mit dem Little Bird kopflos in die Gegner vorstürmte und dabei natürlich den Kürzeren zog. In einem anderen Einsatz kroch ein anderer Ghost lieber wertvolle Sekunden lang um ein ihm zugewiesenes MG herum, statt es einfach zu besetzen und zu schießen. Die Folge: Gruppen- tod durch Untätigkeit.

Doch selbst wenn einer oder gleich alle Ihrer künstlichen Mit- streiter auf dem Schlachtfeld fal- len, gilt die Mission nicht als ge- scheitert. Ihr Hauptquartier schickt Sie alleine weiter und lässt Sie wissen, dass niemand zurückgelassen wird. Das bedeu- tet, dass die Kameraden niemals wirklich tot, sondern nur verletzt sind, man sie bergen wird und sie im nächsten Einsatz wieder frisch zur Verfügung stehen.

Karte, Text, Einsatz!

Zwar liegen zwischen den Einsät- zen in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** maximal ein paar Stunden, aber es bleibt immer Zeit, das Team neu auszurüsten oder gleich ganz anders zusam- menzustellen. Vor jeder Mission werden Sie nämlich zunächst mit der zu erwartenden Situation ver- traut gemacht: Man zeigt Ihnen eine Karte, ein Text verrät, was man von Ihnen erwartet und wel- che besonderen Gefahren im Kampfgebiet lauern. Manchmal

Gleiches mit Gleichem

Daniel Matschijewsky: Es stört mich nicht, dass sich Advanced Warfighter 2 im Grunde genauso anfühlt wie sein Vorgänger. Die fu- rios inszenierten Missionen und das ange- nehm fordernde Taktieren haben damals Spaß gemacht und tun es jetzt noch mehr. Denn endlich habe ich wie bei der Xbox- 360-Variante eine vernünftige Helmkamera, mit der ich das Geschehen besser überblicke. Für die teils be- kloppte Gegner-KI wünsche ich mir allerdings schnell einen Patch.



daniem@gamestar.de

Multiplayer

- **Koop:** Vier Spieler kämpfen sich gemeinsam durch eigens für den Modus entworfene Missionen. Die Taktikkarte fehlt darin ärgerlicherweise.
- **Team-Deathmatch:** Schlichtes Ausschalten der gegnerischen Mannschaft. Klappt gut.
- **Hamburger Hill:** Ein Team greift an, das andere verteidigt eine Zone. Die dominierende Mannschaft gewinnt so Punkte, die der anderen vom Konto abgezogen werden. Wer keine Punkte mehr hat, verliert. Im Testzeitraum waren keine Server online, um den Modus auszutesten.
- **Siege:** Ein Team muss eine Zone erobern und für fünf Sekunden halten. Im Testzeitraum keine Server online.
- **Recon vs. Assault:** Die beiden Fraktionen aus dem Hauptspiel treten gegeneinander an. Es gilt, Stellungen zu halten oder zu übernehmen. Oder die Ghosts müssen etwa drei Artillerie-Geschütze sprengen, die Rebellen sollen das verhindern. Die Ghosts sind mit Helmkamera ausgestattet: Feinde werden für alle im Team markiert. Die Rebellen dürfen diese Markierungen wieder aufheben. Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt, in denen Sie je nach Ihren Erfolgen im Rang steigen können. Je besser der Rang, desto besser Ihre Waffe. Toll!



MULTIPLAYER-TECHNIK

Koop-Partien sind auf vier Spieler ausgelegt, die anderen vier Modi haben Platz für maximal 32 Teilnehmer. Server finden Sie im internen Browser, der auf der Technik von Gamespy basiert. Das Spiel bietet in der uns vorliegenden Version keine Option, einen Dedicated Server zu erstellen.

PRO & KONTRA

- ➕ Teamspiel wird in »Recon vs. Assault« gefördert ➕ Rangsystem motiviert ➕ eigene Koop-Missionen
- ➖ keine Dedicated Server ➖ nur wenige Koop-Missionen ➖ keine Taktik-Karte im Koop-Modus

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Xbox 360 gegen PC

Die PC-Version ist (wie schon beim ersten **Advanced Warfighter**) nicht identisch mit der Xbox-360-Version, die bereits am 8. März erschien. Nicht nur in Grafik und Perspektive, auch in Missionen und Levelaufbau unterscheiden sich die Programme. Zudem sit- zen Sie in der Xbox-Variante oft hinter dem Geschütz eines Heli- kopters und ballern auf feindliche Stellungen, die dann eindrucksvoll in die Luft fliegen. Im direkten Vergleich besitzt das Konsolen- spiel mehr Raffinesse, Abwechslung und sieht hübscher aus. Un- verständlich, warum die PC-Version nicht genauso ausgefallen ist.



Auf der Xbox 360 dürfen Sie als Ghost auch mal an das Geschütz eines Helikopters.



In einer **Nachtmission** sollen Sie einen Verbündeten aus einem mexikanischen Landhaus befreien. Nur ein Ghost begleitet Sie.



Die Ghosts sehen geradezu geisterhaft schlecht aus, wenn Sie alle **Grafikoptionen** auf Minimum stellen.

lässt man Ihnen die Wahl zwischen zwei Einstiegspunkten in die Gefahrenzone. Ein einfacher Klick genügt, und der Helikopter setzt Sie später nebst Ihren Jungs am gewählten Ort ab. Danach geht es in den Mannschaftsbildschirm, in dem Sie Waffen oder Ghosts gegen andere austauschen dürfen. Die permanente Laberei von Vorgesetzten, Kameraden und Nachrichtensprechern, die in der Planungsphase aus dem Info-Fensterchen rechts oben im Bild auf Sie einprasselt, bietet Ihnen keine nützlichen Informationen, ist zu laut und nervt spätestens nach fünf Minuten.

Ein gut gemeinter Ratschlag: Wenn Ihnen das Spiel bei der Missionsbeschreibung Soldaten mit Raketenwerfern zuweist, tut es das nicht ohne Grund. Tauschen Sie niemals diese Waffe gegen ei-

ne andere aus. Ansonsten kann es Ihnen nämlich passieren, dass Sie mitten in einem Einsatz ungeschützt auf einer Brücke stehen, ein feindlicher Kampfhelikopter angebraust kommt und Sie nichts in petto haben, um sich das Vehikel vom Hals zu schaffen.

Mach, mach, mach!

Die Einsätze Ihres Teams scheinen auf den ersten Blick recht übersichtlich: »Hol die Schützen von den Dächern, damit unser Helikopter in Ruhe die Spezialisten absetzen kann.« Damit die Spannung nicht auf der Strecke bleibt, überrascht Sie das Spiel unterwegs aber stets mit Unvorhergesehenem. Weitere Feinde nähern sich unvermutet, die Aufklärungsdrohne hat Artillerie entdeckt, die Sie noch zerstören müssen. So zieht sich eine Mission schon mal weit über eine Stunde hin. Gab es im Vorgänger nur vom Spiel angelegte Speicherpunkte, dürfen Sie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** bis zu dreimal selbst den Spielstand sichern. Das nimmt gerade gegen Ende des Programms, wo die Einsätze enorm knackig werden, eine Menge Druck von der Soldatenbrust.

Die bebt allerdings vor Zorn, wenn die Aufgaben zuweilen geradezu unsinnig werden: Da schickt man das kleine Ghost-Team los, um eine mörderisch gut gesicherte Stellung der Rebellen auszuhebeln, setzt die Männer im Anschluss Mörserereinschlägen aus – nur um dann plötzlich mit Artillerie- und Luftunterstützung anzurücken. Als hätte man die erst erfinden müssen!

Grafik, Sound, Klee

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzu viel getan – außer, dass die Engine in einem Jahr enorm gealtert ist. Zwar

scheinen die Effekte etwas üppiger, ansonsten ist alles wie gehabt: Das Spiel setzt auf Brauntöne, Juarez und das Umland sind ähnlich staubig, wie es die Straßen von Mexiko City waren. Auch die Soundkulisse orientiert sich am ersten **Advanced Warfighter**. Wenn eine Rakete einen Panzer knackt, dröhnt es aus den Boxen. Ob die deutschen Sprecher mit dem neuen **Ghost Recon** einen

Qualitätssprung machen, können wir nicht sagen: Uns lag zum Test nur die englische Version vor, die sauber und motiviert vertont ist.

Apropos »motiviert vertont«: Wenn die KI-Mitglieder ihren Captain nach einem spektakulären Schuss mit Ehrfurcht in der Stimme über den grünen Klee loben, will man niemals die Bomben finden, sondern für immer durch den Staub von Juarez krabbeln. **PET**

GHOST RECON: AW 2

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER GRIN (Ghost Recon: Advanced Warfighter, GS 08/06: 85 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.7.2007

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Zu Beginn etwas unspektakulär, gewinnt aber, sobald die Ghosts in Juarez sind

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisch, dreimal Schnellspeichern pro Mission

ERFORDERLT

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Team Deathmatch (32), Recon vs. Assault (32), Hamburger Hill (32), Siege (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
FAZIT Der Modus »Recon vs. Assault« steht dem Solospiel in Sachen Spannung in nichts nach.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Explosionen + Partikeleffekte + Animationen – sehr farbarm – teils matschige Texturen – keine Shader-Effekte	7 / 10
SOUND	+ ohrenbetäubender Schlachtenlärm + sehr gute (englische) Sprecher – stets gleiche Sprachfetzen im Kampf	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad steigt in den ersten drei Missionen sanft an + drei Schwierigkeitsgrade – im späteren Spiel schwankt der Anspruch	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Klasse »Vier gegen den Rest der Welt«-Gefühl + Bedrohung stets gegenwärtig + Spannung reißt nicht ab	10 / 10
BEDIENUNG	+ Schnellspeichern + sehr einfache Steuerung der KI-Kameraden über Eingabemaske... + ...oder Tastaturkürzel	10 / 10
UMFANG	+ teils sehr lange Missionen mit mehreren Aufgaben + vom Solospiel unabhängige Koop-Missionen – teilweise kurze Einsätze	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Ghosts kämpfen nicht nur in der Stadt Juarez, sondern auch im Umland – bemüht wirkende Levelbegrenzungen (z.B. Schutthaufen)	8 / 10
KI	+ Ghosts suchen meistens Deckung... + ...und reagieren in der Regel genau auf Befehle – Gegner mal strohdumm, mal unfair treffsicher	7 / 10
WAFFEN	+ Waffen vor Mission wählbar + Gegnerwaffen nutzbar + besetzbare Geschütze + teilweise Luft- und Artillerie-Unterstützung	9 / 10
HANDLUNG	+ Jagd nach Atombomben + Ghosts müssen auch Niederlagen einstecken – zuweilen nicht nachvollziehbarer Einsatzverlauf	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Im Anspruch schwankender Taktik-Shooter.

82

SPIELSPASS

Aufregend gut

Petra Schmitz: »Wenn Brown nicht bald das MG besetzt, erschieß ich ihn wegen Befehlsverweigerung!«, rief ich mehrfach in dieser unseligen Mission. »Hallo? Wie kann der Schütze mich von da hinten sehen?!«, fragte ich das Spiel ein ums andere Mal. Ich bekam keine Antwort. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 hält selbst für Menschen mit Nerven aus Draht den einen oder anderen Aufreger bereit. Deswegen und wegen der über weite Strecken altbackenen Optik kommt es nicht an die 85 Punkte des Vorgängers heran. Trotzdem: gutes Spiel. Vor allem endlich mit exzellentem Multiplayer-Modus. Für Taktik-Fans eine uneingeschränkte Empfehlung.



petra@gamestar.de



Overlord

Hätten Sie gedacht, dass Bösesein Spaß macht? Klar, sagen Sie! Aber hätten Sie auch gedacht, dass Bösesein Lachtränen verursachen kann?



DVD
- Video-Special

DVD-XL
- Highres-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3724
- GameStar TV
41/07 (Premium)

USK
- ab 16 Jahren

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

Was für ein Stümper! Erst verspielt er den Respekt des zu unterjochenden Volkes, lässt dann seine eigene Festung verrotten und muss schließlich vor einer kleinen Schar Elben, Zwerge und Hobbits klein beigeben. Nein, die Rede ist nicht vom **Herr der Ringe**-Bösewicht Sauron, sondern von Ihrem (virtuellen) Vorgänger. In **Overlord** hat dieser nämlich schändlich versagt, weshalb Sie als neuer Oberfiesling dem Bösen zur alten Stärke verhelfen sollen. Wenn es sein muss, mit gnadenloser Härte – und sehr viel Witz. Denn das Action-Adventure des Publishers Codemasters (**Der Herr der Ringe Online**) nimmt

sich an keiner Stelle ernst, verulkt laufend bekannte Fantasy-Klischees und erinnert mit seinem frech-fieseln Humor angenehm an den Klassiker **Dungeon Keeper**.

Mir alle hinterher!

Der Vergleich mit **Dungeon Keeper** kommt nicht von ungefähr: Wie im Strategiehit von 1997 lassen Sie Untergebene für sich arbeiten. So gehört es sich eben für einen Oberschurken. Allerdings sind Sie in **Overlord** nicht einfach nur ein anonymes Mauszeiger, sondern laufen als hübsch animierte Sauron-Kopie mit finsterner Rüstung und Breitaxt durch eine 3D-Fantasy-Welt. Um sich die Fin-

ger nicht selbst schmutzig machen zu müssen, beschwören Sie an Schreinen sogenannte Schergen. Das sind kleine Gnome, die auf Kommando allerhand Schandtaten für Sie ausüben. Das funktioniert ebenso einfach wie intuitiv: Mit gedrückter Shift-Taste sehen Sie, welche Objekte in der Umgebung benutzbar sind. Je länger Sie daraufhin die linke Maustaste gedrückt halten, desto mehr Schergen schicken Sie ins Gefecht. Die Helfer agieren weitgehend selbstständig, verhauen Gegner, räumen Hindernisse beiseite oder schlagen alles kurz und klein, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Die Wegfindung der

kleinen Racker funktioniert fast durchgehend hervorragend. Nur selten bleiben sie an Kanten hängen oder wissen nicht wohin. Vor allem an engen und verwinkelten Stellen benötigen Sie hin und wieder etwas Geduld, bis die Schergen dort Unheil anrichten, wo sie es auch sollen.

Macht alles nieder!

Zu Beginn kontrollieren Sie nur eine Handvoll brauner Standardscherger. Die teilen zwar gut aus, besitzen aber sonst keine nennenswerten Fähigkeiten. Im Spielverlauf gesellen sich jedoch nach und nach rote, grüne und blaue dazu. Jeder Typ hat unterschied-



Wir müssen die **Scherger** beschützen, während die ein Tor öffnen.



An **Schreinen** beschwört der Overlord seine Schergen.



Getötete Lebewesen hinterlassen leuchtende **Energiekugeln**, mit denen wir neue Schergen an Schreinen herbeirufen können. (1280x960)



Während die **Schergen** den Tauren links angreifen, brutzeln wir dessen Kollegen rechts. Die Zahlen zeigen an, wie viele Helfer wir auf den jeweiligen Gegner geschickt haben. (1280x960)

liche Talente. So löschen die roten Schergen Flammen und werfen aus der Distanz Feuerbälle, die grünen hingegen sind immun gegen Gift. Die blauen können schwimmen und gefallene Kollegen wiederbeleben, dafür aber kaum kämpfen. Durch das hervorragende Leveldesign gilt es ständig abzuwägen, wie viele von welchen Helfern Sie mitnehmen. So müssen Sie beispielsweise in einer verwunschenen Höhle mit Ihren grünen Jungs giftige Blüten beseitigen, damit die braunen einen schweren Stein beiseite rücken können. Anschließend sollen Sie gefährliche Skarabäen töten, denen man am besten nicht zu nahe kommt – hoffentlich sind rote Fernkämpfer im Team. Das Spiel bleibt dabei immer fair; nur wer allzu unbedacht mit seinen Untergebenen umgeht, steht bald ohne sie da. Ohnehin sollten Sie gut auf die kleinen Burschen aufpassen, denn mit gefundenem Krempel bewaffnen sie sich selbstständig und werden damit immer stärker – sichtbar durch eine nützliche Schadensanzeige am rechten Bildschirmrand.

Weiß keiner wohin?

Das Ziel in der seichten, aber herrlich klischeehaften Geschichte ist es, die eigene Burg wieder zu errichten. Zu diesem Zweck

muss der Overlord zahlreiche Bauteile (wie etwa einen Kran zu Renovierungszwecken des vergammelten Gemäuers) finden, die überall in der Welt verstreut sind. Die ist in vier große und liebevoll gestaltete Gebiete unterteilt, die Sie nach und nach entdecken. So erkunden Sie malerische Hobbitdörfer in Hügelland, besuchen den ebenso alten wie mysteriösen Dunkelwald und kämpfen sich durch verwinkelte Zwergenminen und -festungen in den goldenen Bergen. Zwar gaukelt Ihnen das Programm spielerische Freiheit vor, durch allzu offensichtliche Levelbegrenzungen werden Sie aber stets daran erinnert, dass es an bestimmten Stellen erst später weitergeht. So stehen Sie zum Beispiel im Sumpf der Himmelsspitze vor einem im Wasser liegenden Hindernis, das nur blaue Schergen beiseite räumen können. Problem: Zwar gibt Ihnen das Programm stets klare Anweisungen, was als Nächstes zu tun ist (»Finde die blauen Schergen«), nicht aber, wo Sie dafür hin sollen. Da es keine (eigentlich dringend benötigte) Karte gibt, müssen Sie häufig lange Laufwege einplanen, um den richtigen Pfad zu finden – das zieht die Spielzeit unnötig in die Länge. Die ist mit zwölf bis 15 Stunden recht angemessen, zumal es viele

Geheimnisse zu entdecken gibt, die dem Overlord beispielsweise mehr Lebenskraft, Mana oder Schergen beschern.

Lasst mich mal ran!

Gelegentlich muss sich der Overlord herablassen und selbst Hand anlegen. Beispielsweise sollen Sie anstürmende Zwerge abwehren, während die Schergen schutzlos an einem Rad drehen, um ein Tor zu öffnen. Oder Sie beharken besonders starke Gegner mit Feuerbällen, um die Untergebenen aus der Distanz zu unter-

Klonkriege

Fabian Siegmund:

Als Fan der Darkness-Comics wollte ich schon immer eine Bande kleiner Dämonen haben, die tut, was ich sage, und mich ständig Meister nennt. Ich hätte mir aber mehr Abwechslung beim Aussehen der Schergen gewünscht. Damit ich das Gefühl habe, eine wilde Bande zu kontrollieren und nicht nur kleinwüchsige Klone. So wachsen mir die Kerle nicht so recht ans Herz, auch wenn das Spiel trotzdem viel Spaß macht.



fabian@gamestar.de



Die **Bossgegner** verlangen einen geschickten Einsatz der unterschiedlichen Schergentypen.

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Overlord. Hier ihre Meinungen.

Richtig böse und doch gut

Das finde ich gut:

Overlord macht das aus, was Dungeon Keeper so beliebt gemacht hat: grandios schwarzer Humor, der mir immer wieder ein böses Lachen entlockt. Die effektreiche Zerstörung der Umgebung ist Balsam für meine Schadenfreude. Eingebettet in eine stimmige Welt und gepaart mit brillanter Synchronisation lässt Overlord mein Spielerherz höher schlagen.



Aleph Niemeier,
17 Jahre, Schüler

Das finde ich weniger gut: Die etwas magere Musikuntermalung und effektarmen Zauber mindern den Spielspaß nur minimal. Allerdings fällt die ab und an etwas schwierige Steuerung negativ auf.

Teuflisch gutes Spiel!

Das finde ich gut:

Overlord ist ein Spiel nach meinem Geschmack. Es besitzt eine für dieses Genre hervorragende Grafik und hat besonderen Spielwitz. Hier kann ich endlich auch meine böse Seite raushängen lassen und meinen Schergen zeigen, was sie zu tun haben. Die Missionen werden häufig mit schönen Zwischensequenzen eingeleitet und sind abwechslungsreich.



Andreas Hoisl,
17 Jahre, Azubi

Das finde ich weniger gut: Ich vermisse eine Karte, oder zumindest eine Minikarte in der Benutzeroberfläche, denn in den teils ziemlich großen Arealen verliert man schnell den Überblick und die Orientierung.

DER Overlord

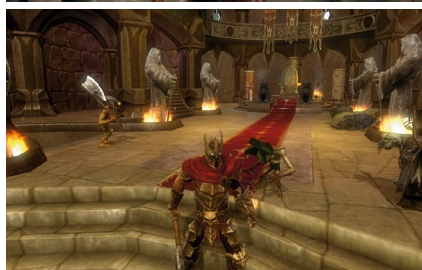
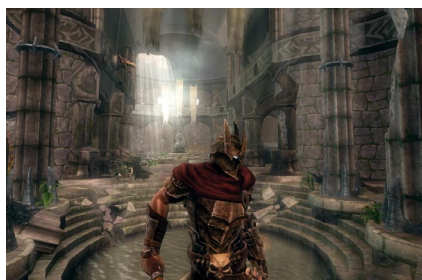
Das finde ich gut:

Overlord bietet hübsche Grafik, einen atmosphärisch komponierten Soundtrack und einen für ein Spiel herrlich ironischen Unterton. Nicht nur, dass es zum Schreiben komisch ist, seine Helferlein böse Taten begehen zu lassen, es begeistern auch die unzähligen Persiflagen auf bekannte Fantasy-Klischees.



York Kaiser,
17 Jahre, Schüler

Das finde ich weniger gut: Es ist kein freies Speichern möglich, die Geschichte läuft eher belanglos nebenher, und das vom Spiel versuchte Freiheitsgefühl wandelt sich rasch in lineares Leveldesign (welches allerdings stimmig gelungen ist).



Zu Beginn ist die eigene Burg noch eine Ruine, im Spielverlauf baut der Overlord sie wieder zu alter Pracht auf.

stützen. Apropos Bossgegner: Von denen gibt es in **Overlord** recht viele, und jeder verlangt spezielle Taktiken. So müssen Sie beim Hobbitanführer Wilfried etwa dessen Rollattacken ausweichen, sonst zerquetscht er unbedacht platzierte Schergen einfach. Im Dunkelwald treffen Sie hingegen auf eine äußerst hungerrige Seeschlange, die durch klug umhergeschickte Schergen abge-

lenkt werden muss, damit der Overlord ihr höchstpersönlich mit der Axt den Rest geben kann. Ärgerlich: Wenn Sie eine Niederlage einstecken, müssen Sie oft ziemlich weite Strecken erneut abarbeiten, denn die Speicherpunkte, an denen Sie sich auch jederzeit zur Regeneration in Ihre Burg teleportieren können, sind wie bei der Konsolenvariante nur sehr spärlich in der Welt verteilt.

Wird da gelacht?

Hobbits verhauen, Häuser plündern, Chaos verursachen – das klingt alles ziemlich finster. Doch das Spiel präsentiert Ihnen bösen Streifzug mit sehr viel Humor. So gibt Gnarl, Chef der Schergen und persönlicher Berater des Overlord, aus dem Off immer wieder altkluge Kommentare von sich und bezeichnet etwa einen haus hohen Steingolem als »20-Tonnen-Klippengesicht«. Zwar bringen die Schergen selbst kaum ein Wort über die Lippen, sorgen mit Ihren zufallsgenerierten Aktionen aber ständig für Schmunzler. Wer die kleinen Racker etwa in ein Rübenfeld schickt, sieht bestimmt den einen oder anderen, der sich einen Kürbis über den Kopf stülpt und stolz den Halloween-Gnom gibt. Selbstredend, dass sich die Burschen beim Raubzug durch eine Hobbtküche als Köche verkleiden und mit Löffeln angestürzt kommen. Auch die zahlreichen und gut geschnittenen Zwischensequenzen sind für Lacher gut. So wollen uns ein paar Menschen nicht in ihr Dorf Rauschingen lassen, weil Sie glauben, dass sich unter unserer Rüstung in Wahrheit zwei besonders raffinierte Halblinge versteckt haben, die sich nach der Masche »Trojanisches Pferd« in die Stadt schmuggeln wollen.

Nimm dies!

Hendrik Weins: Ich weiß nicht wieso, aber ich bin zum Helden geboren. Seit meiner Geburt hatte ich nur ein Schicksal: die Welt vom Bösen zu befreien... woah, nee, echt nicht! Ich will keine Prinzessinnen mehr retten, ich habe mehr Drachen auf dem Gewissen als Johannes Heesters Falten im Gesicht. Als Overlord tobt sich meine dunkle Seite aus, und die sarkastischen Sprüche passen wie die Faust aufs Auge, von der wunderschönen Grafik ganz zu schweigen. Schade nur, dass ich meinen Bösewicht und seinen Turm so wenig individuell verändern kann.



hendrik@gamestar.de

Technik-Check

Technik-Tipps

- In Overlord heißen die HDR-Effekte »Normalzuordnung« – sie drücken die Leistung um etwa 30 Prozent.
- Ähnlich viel Leistung schlucken die Schatten.
- Bodentexturen sowie Trümmer- und Texturdetails

sollten Sie nicht auf die niedrigste Einstellung setzen, die Optik leidet sonst deutlich.

Checkliste

- 3,6 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader 2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT OVERLORD 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.

LEGENDE	GRAFIKKARTE									
	1	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
		Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT				
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7800 GTX	7950 GTX	
PROZESSOR	2	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT		
		Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra
		Radeon HD						2900 XT		
		Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
3		Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
		Pentium D				915	950	965 XE		
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+	
4		Core 2					E4300	E6300	E6600	E6700
		Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560
										3.072
		technisch unmöglich								
4		läuft so flüssig:								
		800x600, niedrige Einstellungen								
		läuft so flüssig:								
4		1024x768, mittlere Einstellungen								
		läuft so flüssig:								
4		1680x1050, maximale Einstellungen								

Schön hier, was?

Grafisch schlagen die **Overlord**-Entwickler dieselbe Richtung ein



Manchmal muss der **Overlord** selbst ran. Hier zerlegen wir einen wichtigen Riesenkürbis der Hobbits.

wie Blizzard mit **World of Warcraft**: Technisch ist die eigens entwickelte Grafikkengine zwar nicht allzu beeindruckend (generelle Polygonarmut, teils schwammige Texturen, geringe Weitsicht), dafür punktet das Spiel mit einem äußerst stimmigen Stil und leicht überzeichneten Comic-Optik. Vor allem die hübsche Vegetation, die aufwändige Beleuchtung und vielen liebevollen Details wirken wie aus einem Guss. Auch die herrlich überdrehten Slapstick-Animationen der Schergen und Gegner fallen positiv auf. Für die Ohren wird ebenfalls viel geboten: Die Effekte knallen in gut ortbarem Surround-Sound (bis 8.1!) aus

den Lautsprechern, und die unaufdringliche Musik untermauert das Geschehen passend. Vorbildlich: Auf der DVD finden Sie mehrere Sprachversionen des Spiels. Die sind durch die Bank gelungen. Ob Sie nun auf Deutsch oder Englisch spielen, die guten Sprecher bringen den Wortwitz hervorragend rüber. Allerdings wirken manche Rollen (besonders bei den Menschen in Hügelland) unmotiviert und fehlbesetzt. Zudem hätten wir uns gewünscht, dass auch der Overlord gelegentlich etwas zum Humor des Spiels beiträgt. Der Schurke ist nämlich ähnlich gesprächig wie Mr. Freeman aus **Half-Life**. **DM**



In einer kleinen **Koop-Arena** kämpfen Daniel und Andrej gemeinsam gegen anstürmende Feinde und die gnadenlos tickende Uhr (800x600, niedrige Details).

Herrliche Herrschaft

Daniel Matschijewsky: Jahr für Jahr rufe ich nach neuen Spielideen, und endlich hat mich jemand erhört. Overlord kommt durch das Schergen-Herumscheuchen derart erschreckend daher, dass es eine wahre Freude ist. Doch mit den kleinen Chaoten habe ich nicht nur Spaß, sondern werde auch spielerisch gefordert. Das abwechslungsreiche Leveldesign stellt mich vor immer neue Aufgaben, und die unterschiedlichen Schergentypen lassen eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten zu. Dabei bleibt das Spiel stets fair und einsteigerfreundlich – so muss das sein. Schön wäre allerdings, wenn die Entwickler per Patch noch eine Karte einbauen. Die Blasen an meinen virtuellen Füßen würden sich bedanken.



danielm@gamstar.de



Nur mit hitzeresistenten roten Schergen können Sie **brennende Hindernisse** beiseite räumen.

OVERLORD

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Triumph (Age of Wonders 2, GS 08/02: 77 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

SPAS Durchgehend motivierend durch das sehr gute Leveldesign

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht ☐ schwierig ☒
SPIELMECHANIK einfach ☐ komplex ☒
SPIELTEMPO langsam ☐ schnell ☒

HILFEN Tutorial
SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte, automatisches Speichern

ERFORDERT

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

TECHNIK

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

MINIMUM

2,0 GHz Intel
XP 2200+ AMD
512 MB RAM
3,6 GB Festplatte

STANDARD

3,4 GHz Intel
XP 3200+ AMD
1,0 GB RAM
3,6 GB Festplatte

OPTIMUM

Intel Core 2 Duo E6600
Athlon 64 X2 6000+
1,0 GB RAM
3,6 GB Festplatte
Gamepad

PROFITIERT VON

BILDFORMATE 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ **KOPIERSCHUTZ** Fade / 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

MULTIPLAYER

Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Gemeinsam überleben (2), Gegeneinander (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 4 Stunden
FAZIT Ganz nett. Für langfristigen Spaß gibt es aber zu wenig Karten und Spielmodi.

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	8 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	8 / 10
ATMOSPHÄRE	10 / 10
BEDIENUNG	9 / 10
UMFANG	7 / 10
LEVELDESIGN	9 / 10
KI	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	9 / 10
HANDLUNG	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Erfrischendes Spielkonzept, großartig umgesetzt.

84 SPIELSPASS

Shadowrun

Microsoft präsentiert das erste Spiel, das PC-Spieler mit Konsolennutzern zusammenführt – und sie damit in den Wahnsinn treibt.

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3983
- GameStar TV
42/07 (Premium)

USK
- keine
Jugendfreigabe

Win Vista 32 Bit
- läuft nur unter Vista

Eigentlich wollten wir Ihnen in diesem ersten Absatz erklären, wo der Name **Shadowrun** herkommt. Dass das ein beliebtes »Pen & Paper«-Rollenspiel ist, mit Magie, Cyberpunks und Straßensamurais. Aber Microsofts Multiplayer-Shooter **Shadowrun** hat mit dem Vorbild nur zweierlei gemein: Es kommen Schwerter und Zaubersprüche drin vor. **Shadowrun**-Veteranen können deshalb enttäuscht weiterblättern, alle anderen: hiergeblieben!

Tauziehen

Sind Sie jetzt ganz auf Action eingestellt? Brav! Dann denken Sie an **Counterstrike** oder **Unreal Tournament 2004**, denn damit sind Sie schon ziemlich nah an **Shadowrun** dran. Hier kämpfen zwei verfeindete Parteien gegeneinander: Söldner des Unternehmens RNA und Rebellen der Widerstandsbewegung Lineage. Auf unerklärliche Weise ist die Magie, die die letzten 5.000 Jahre ge-

schlummert hat, wieder in die Welt zurückgekehrt. Die RNA will sich magische Artefakte, die plötzlich in der brasilianischen Stadt Santos aufgetaucht sind, unter den Nagel reißen, die Lineage-Mitglieder sind der Meinung, Magie sei für alle da. Nun, da Sie diesen Text ohne Bedürfnis nach Rollenspiel-Elementen lesen, reicht Ihnen das bestimmt zum Thema Story. Mehr gibt's davon in **Shadowrun** ohnehin nicht.

Stablauf

Auf neun Schlachtfeldern, die von den verkommenen Vororten von Santos über die Büroräume der RNA bis hin zu mystischen Ruinen reichen, jagen sich RNA und Lineage gegenseitig Artefakte ab – geschnitzte Stäbe mit einem leuchtenden Totenkopf an der Spitze. Als alter Action-Experte haben Sie die Dinger gedanklich natürlich längst durch Flaggen ersetzt und gleich den Haupt-Spielmodus von **Shadowrun** erkannt:

Capture the Flag. Den gibt's allerdings in zwei Varianten: Bei »Überfall« bewacht das RNA-Team das Artefakt, die Lineage-Leute müssen das Ding klauen und in die Endzone tragen. In »Bergung« stürzen sich beide Mannschaften gleichzeitig auf den Schädelstab in der Mitte der Karte, um ihn in die Startzone des Gegners zu tragen. Ein wenig wie American Football also, oder wie der Modus »Artifact Hunt« von **Stalker**.

100 Meter Sprint

Neben der Artefaktklauerei gibt's in **Shadowrun** natürlich auch Deathmatch, in dem sich die Spieler gegenseitig niederstrecken. »Aber womit denn?!«, fragen Sie bestimmt schon ganz ungeduldig. Sie alter Ballerfreund, Sie! In der ersten Runde starten Sie nur mit einer recht mickrigen Pistole, bekommen dann für jeden Abschuss und jedes eroberte Artefakt Geld. Davon kaufen Sie sich Waffen: Maschinenpistole, Schrot-

flinte, Raketenwerfer, Sturm-, Präzisions- oder Maschinengewehr und sogar ein Samuraischwert. Wirklich interessant wird **Shadowrun** aber erst durch die weiteren Investitionsmöglichkeiten: Sie können sich auch fünf technische Hilfsmittel kaufen. Ein Sichtverstärkungsimplantat lässt Sie im Umkreis von 60 Metern Feinde durch Wände sehen, mit kleinen Tragflächen auf dem Rücken segeln Sie über Abgründe, der »Reflexbooster« erhöht Ihre Bewegungsgeschwindigkeit.

Energieriegel

Neben Waffen und Technik stehen Ihnen im Spiel sieben magische Fähigkeiten zum Kauf. Ein Wunderbaum heilt alle Mitspieler in der Umgebung; spitze Kristalle versperren Ihrem Gegner den Weg, während Sie durch Wände teleportieren. Zauberkräfte? Ist das nicht Rollenspiel-Kram? Nicht in **Shadowrun**. Die Magie fügt sich wie die Technik sehr gut in



Mit dem magischen **Artefakt** können Sie auch zuschlagen.



Dämonen bewachen die Region, in der sie freigesetzt wurden.



Als Lineage-Elf sind wir den RNA-Truppen in den Rücken gefallen, die sich unter einem **Heilungsbaum** sicher fühlen.



Ein Troll hängt in scharfkantigen **Zauberkrystallen** fest. Das hält der schwere Kerl aber aus.

das flotte Geballer ein. Jeder Trick verbraucht »Essenz« – Zaubermunition, die langsam regeneriert. Wenn Sie sich etwa in Rauch verwandeln, sind Sie unverwundbar und für die Sichtverstärkung nicht zu entdecken, können aber nicht mehr schießen. Dafür nehmen Sie Schaden, wenn Sie jemand mit einem Windstoß anpustet. Dieser Zauber entspricht der Telekinese aus **Jedi Academy** – so blasen Sie Gegner in den Abgrund. Der Wiederbelebungszauber entspricht weitgehend dem Defibrillator aus **Battlefield 2**, allerdings mit einem entscheidenden Unterschied: Spieler können nur einmal pro Runde auferstehen, und geht Ihr Wunderheiler seinerseits zu Boden, verlieren Sie kontinuierlich an Lebenskraft, bis Sie schließlich verbluten. Die Wiederbelebung klappt allerdings nur, wenn Ihr Körper noch intakt ist. Wenn also ein Spieler mit seinem Schwert auf Ihren leblosen Leib einhackt, dann hat das nichts mit Zerstörungswut zu tun – der will nur Ihr vorzeitiges Comeback ver-

hindern. Danach dürfen Sie wie in **Counterstrike** den Rest der Runde nur noch zuschauen.

Dreisprung

Drei der Zauber und Technikfertigkeiten legen Sie im Handumdrehen auf die Tasten 1, 2 und 3 oder auf die Maustasten, die übrigen aktivieren Sie per Klick auf ein kreisförmiges Menü in der Bildschirmmitte – das dauert entsprechend länger. Die Fähigkeiten sind relativ teuer, dafür behalten Sie die aber, wenn Sie getötet werden. Waffen müssen Sie hingegen nach einem virtuellen Ableben neu erwerben. Ob Sie ein schweres Gatling-Maschinengewehr überhaupt bequem tragen können, hängt davon ab, welche Rasse Sie zu Beginn eines Matches wählen. In **Shadowrun** ist ein Teil der Erdbevölkerung spontan zu Trolen, Elfen und Zwergen mutiert. Die unterscheiden sich nicht nur im Startkapital, sondern auch in Charakterwerten wie Schnelligkeit, Lebensenergie oder Magiebegabung. Die wieselflinken Elfen heilen sich mit Essenz selbstständig, halten dafür aber kaum Treffer aus. Die Trolle sind riesig und lahm, fressen dafür aber Kugeln zum Frühstück und haben so dicke Arme, dass sie schwere Waffen ohne Geschwindigkeitseinbußen herumtragen können. Zwerge regenerieren Essenz nur sehr langsam, saugen sie dafür aber Mitspielern und magischen Geschöpfen aus. Ein Zwerg schwächt etwa die Hilfsdämonen, die Sie als Nahkampfunterstützung herbeirufen können, durch seine bloße Anwesenheit.

Verletzungspause

Mit der Rassenwahl entscheiden Sie sich zwangsläufig auch für bestimmte Waffen, Technik-Hilfsmittel und Zauber. Elfen sind dafür geschaffen, mit Schwert, Telepor-

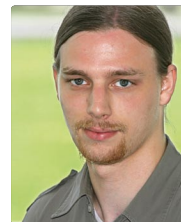


Mit einem **Gleiter** können Sie mehrere Meter hoch fliegen und dabei weiterkämpfen.

Sie sollten also darauf achten, dass Ihr Team ausgewogen ins Gefecht zieht, bevor Sie einem Match beitreten. Womit wir bei der großen Schwäche von **Shadowrun** angekommen wären – das Spiel ist eine Bedienungskatastrophe. Es geht schon los, bevor's losgeht: Sie dürfen sich nicht selbst einen

Elfenrun

Andrej Plancak: Shadowrun könnte viel besser sein. Doch die schwammige Steuerung stört mich nicht nur beim Zielen, sondern hebt auch die an sich gut balancierten Rassen aus: Die Elfen sind so schnell, dass ich sie mit der Krüppelsteuerung kaum erwischen kann. Entsprechend rennen fast alle Spieler als flinke Spitzohren herum, die mit ihren Schwertern wild in der Luft herumhacken, bis hoffentlich mal irgendwer umfällt. Und wenn sowieso alle im Spiel dieselbe Klasse wählen, kann ich auch Counterstrike spielen gehen.



Technik-Check

Technik-Tipps

- Bis zu 50 Prozent mehr Leistung gibt's, wenn Sie die Shader-Einstellung auf niedrig setzen – dann verschwinden aber auch die Schatten.
- Pro verringerter Auflösungsstufe läuft das Spiel etwa zehn bis 15 Prozent schneller.

- Shadowrun startet auch, wenn Ihre Grafikkarte weniger als 192 MByte RAM hat.

Checkliste

- 2,9 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SHADOWRUN 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	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 G2X		
PROZESSOR	2									
	Athlon XP	2500+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz					
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57				
SPEICHER	3									
	Pentium D		915	950	965 XE					
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+				
	Core 2		E4300	E6300	E6600	E6700	E6800	E6900	E7000	E7100
LEGENDE	4									
	technisch unmöglich									
	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details									
	fliegt so flüssig: 1280x1024, Shader: einfach / Rest: maximal									

! Onlinespiel teilweise kostenpflichtig

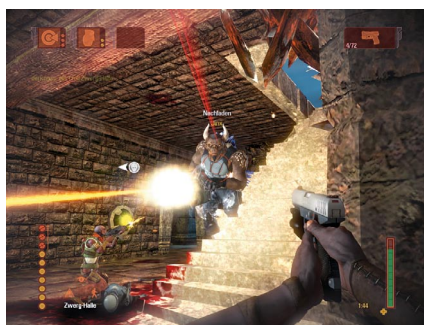
Um Shadowrun online spielen zu können, brauchen Sie ein Konto bei Microsofts Online-Dienst Windows Live oder dem Konsoleäquivalent Xbox Live. Das gibt's in zwei Varianten: »Gold« und »Silber«.

Windows Live	Gold	Silber
Kosten	20€/3 Monate, 60€/Jahr	gratis
Freundesliste	ja	eingeschränkt
Live-Serversuche	ja	nein
Spiel gegen Xbox	ja	nein
Spiel gegen PC	ja	ja

Beim Kauf erhalten Sie einen Gold-Monat gratis. Läuft der ab, dürfen Sie nur noch auf den weniger stark besuchten, reinen PC-Servern spielen – oder müssen zahlen.



Unser **Wiederbelebungsauber** heilt einen Mitspieler.



Smartlink-Implantate (roter Strahl) erleichtern das Zielen.



Per **Sichtverstärkung** erspähen wir Gegner durch Wände.

Server aussuchen, **Shadowrun** teilt Sie einem laufenden Spiel zu. Welchem, das entscheiden Ihre Internetanbindung, Ihre Kartenvorliebe und die Tatsache, wie gut Sie spielen – Microsoft benutzt dafür das »TrueSkill«-System. Je mehr Punkte Sie in einem durchschnittlichen Match machen, desto höher Ihre Wertung. An sich eine gute Idee. Das führt

allerdings dazu, dass wir mitunter fünf bis zehn Minuten warten müssen, bis wir einem Match beitreten dürfen – was das über unsere spielerischen Qualitäten aussagt, wagen wir nicht zu vermuten.

Völkerball

Shadowrun verfügt über ein integriertes Sprachchat-Programm, sodass die Spieler auch ohne Tastatur kommunizieren können. Blöd nur, dass die jeweilige Nationalität keine Rolle bei der Serverwahl zu spielen scheint: Als wir endlich mitkämpfen dürfen, platzen wir in ein babylonisches Sprachwirrwarr – jede Nation der Welt scheint vertreten zu sein, mit Ausnahme Deutschlands. Wir haben bis zum Redaktionsschluss keinen deutschen Mitspieler gehört. Wer kein Mikrofon besitzt, bleibt ohnehin unverstanden: In **Shadowrun** gibt's keinen Textchat. Warum der Unsinn? Weil's auf der Xbox 360 kein Keyboard, sondern nur ein Headset gibt und **Shadowrun** auf beiden Systemen baugleich ist. Tatsächlich spielen Sie online auch gegen Konsoleros. Allerdings hat Microsoft scheinbar die PC-Steuerung extra schwammig konzipiert, damit Spieler mit vergleichsweise lahmen Joypads nicht im Nachteil sind – dabei haben die auf ihrem System bereits eine Zielhilfe eingebaut. So zieht die Maus spürbar nach, und in regelmäßigen Abständen laufen wir in Abgründe, weil unsere Spielfigur noch weiterrennt, obwohl wir die Tasten schon losgelassen haben. Ob das an der schlechten Serveranbindung liegt, wissen wir nicht: **Shadowrun** hat keine Ping-Anzeige.

Siegerurkunde

Eine große Motivation für Konsolenspieler sind die »Achieve-

ments«: Punkte, die Sie in Xbox-360-Spielen für besondere Aktionen bekommen. 50 dieser Medaillen gibt's auch für **Shadowrun**, etwa, wenn wir drei Kollegen auf einen Schlag wiederbeleben oder gemeinsam mit Konsolenleuten spielen – das motiviert. Gegen Xbox-Spieler dürfen Sie aber nur antreten, wenn Sie eine kostenpflichtige Gold-Mitgliedschaft bei Windows Live haben.

Andernfalls bleiben Sie unter PC-Jüngern. Beim Kauf von **Shadowrun** erhalten Sie einen Monat Gold-Mitgliedschaft gratis, zumindest im Juni waren die Server daher noch voll. Mit einer kostenlosen Silber-Mitgliedschaft fanden wir gerade mal drei der PC-exklusiven Gratis-Server. Die konnten wir unabhängig von unserem »TrueSkill« direkt anwählen – sie waren jedoch alle leer. **FAB**

SHADOWRUN

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Fasa Studio (Mechwarrior Mercenaries, GS 12/02: 89%)
PUBLISHER Microsoft Game Studios
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 1.6.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK k. Jugendfreig.

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTIEGER	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	ausführliches Tutorial		■ Geduld
SPEICHERSYSTEM	keines		■ 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	■ Radeon 9500 / 9600
2,6 GHz Intel Athlon XP 2600+ 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	3,4 GHz Intel Athlon 64 3500+ 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	■ 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

PROFITIEREN VON Windows Live Gold-Mitgliedschaft
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Capture the Flag (16 Spieler), Deathmatch (16 Spieler)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Windows Live
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT	Serversuche dauert ewig, ohne Monatsgebühr wenige Gegner.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielerfiguren + schicke Zaubereffekte - miese Leveltexturen	7 / 10
SOUND	+ passable Spielfigurensprache - lahme Waffensounds - mäßige Sprachchat-Qualität	7 / 10
BALANCE	+ für jeden Zauber gibt's ein Gegenmittel + »TrueSkill«-Serversuche - Handicap für PC-Spieler	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schicker Kontrast zwischen RNA- und Lineage-Kämpfern - nichtssagendes Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	- schwammige Steuerung - miese Serversuche - kein Textchat - keine Rassenwahl im laufenden Match	3 / 10
UMFANG	+ Bots in drei Schwierigkeitsstufen + 50 reizvolle Achievements - nur neun Karten und zwei Spielmodi	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze - verschachtelte, unübersichtliche Schlachtfelder	8 / 10
TEAMWORK	+ Teamwork-Achievements + Heilung und Wiederbelebung - Spiel zeigt die Fähigkeiten der Mitspieler an	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ fünf technische Hilfsmittel + sieben Zauber - langweilige Standardknarren	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ zuschaltbare Bots - Deathmatch ohne Wiedereinstieg führt zu langen Wartepausen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Multiplayer-Mittelmaß mit mieser Bedienung.

71
SPIELSPASS

Verbindung abgebrochen

Fabian Siegmund: Konsolen- und PC-Spieler zusammenzubringen, ist eine tolle Idee, aber nicht zu diesem Preis! Und damit meine ich nicht nur die Monatsgebühr, die offensichtlich Microsofts frecher Versuch ist, uns zukünftig fürs Onlinespielen Geld abzuknöpfen. Nur weil es auf der Xbox 360 keine Serverwahl, keinen Textchat und keine präzise Maussteuerung gibt, soll ich auch am PC darauf verzichten? Nein danke, dafür ist mir Shadowrun nicht spannend genug. Mein Tipp für Sie: Mittlerweile gibt's Battlefield 2 mit Addon und beiden Boosterpacks für 55 Euro. Da haben Sie jede Menge Karten, Fahrzeuge, perfektes Teamspiel, Achievements, jede Menge Server zur freien Auswahl – und das alles ohne monatliche Kosten.



fabian@gamstar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3890

USK
- ab 16 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Portierung einer simplen, aber verflucht hübschen Konsolenballerei ist das erste Spiel, das die Direct-X-10-Schnittstelle nutzt.

Lost Planet Extreme Conditions

Auf dem Eisplaneten E.D.N. III fällt der Vater des jungen Wayne Holden dem Ober-Alien der kriegerischen Rasse der Akriden zum Opfer. Wayne schwört Rache und ballert sich im Actionspiel **Lost Planet: Extreme Conditions** durch Außerirdische, so zahlreich wie Sterne am Himmel. Das Bemerkenswerte daran: Die

Konsolenportierung **Lost Planet** ist das erste Spiel, das auf dem PC die Technik der DirectX-10-Schnittstelle nutzt. Volumetrischen Rauch jedenfalls haben wir selten schöner gesehen.

Lineare Kälte

Zu Beginn des Spiels bergen drei Schneepiraten den kampferverletz-

ten Wayne, päppeln ihn wieder hoch und schicken ihn dann alleine in die unwirtliche weiße Wüste. Dort soll er mal eine Basis feindlicher Schneepiraten in Schutt und Asche legen, mal besondere Alien-Nester ausheben. Unabhängig von der Aufgabe ist der Verlauf der Einsätze stets der gleiche: Durch lineare, aber hübsch und abwechslungsreich gebaute Levels geht's schnurstracks zum Bosskampf. Oberirdische Abschnitte wechseln sich dabei mit kleineren Höhlen- oder Tunnelsystemen ab. Manchmal kommt Wayne nur weiter, wenn er sich per Greifhaken und Seilzug auf eine Plattform zieht. Für die Gefechte mit den Endgegnern brauchen Sie nur selten besondere Kniffe, etwa abgeschossene Stalaktiten auf den Gegner regnen zu lassen. In letzter Instanz geht es stets darum, so viel Blei oder Plasma wie möglich in das Gegenüber zu pumpen.

! Kein Multiplayer-Test

In unserer Testversion fehlte der launige, bei Xbox-Live-Spielern sehr beliebte Multiplayer-Modus noch. Wir reichen die fehlende Wertung dazu im kommenden Monat nach.

Geklaute Hitze

Wayne findet seine Waffen (bis auf das Standard-Maschinengewehr) unterwegs. Im Schnee liegen Plasmagewehre, Gatling Guns, Raketenwerfer und Schrotflinten. Zuweilen findet er auch Speederbikes und sogenannte Vital Suits. Letztere sind schwerbewaffnete Mini-Mechs, die kurzfristig fliegen können. Sie eignen sich besonders, um große Akriden schnell zu erledigen.

Wayne hat ein außergewöhnliches Talent: Er kann die Körperwärme erledigter Gegner klauen und so in der bitteren Kälte überleben. Zudem sorgt die gestohlene Hitze für eine stete Regeneration



Wayne liefert sich bei den Schneepiraten ein spannendes Duell mit einem anderen **Mech-Fahrer**.



Sobald Wayne die **Aliens** erledigt hat, kann er ihre Körperwärme aufsammeln. Die braucht er, um auf dem Lost Planet nicht zu erfrieren und Lebenspunkte nach einem Angriff zu regenerieren.



Japano-Look plus Schwafel-Dialoge bestimmen die **Zwischensequenzen**.

Wayne interessiert's?

Petra Schmitz: Wenn's nach mir ginge, hätte man den verlorenen Planeten nicht wiederfinden müssen. Ja, Lost Planet sieht super aus. Ja, die Ballerei ist launig. Aber die Story ist so schlecht inszeniert, dass jedes Vorstadt-Kasperletheater (mit Prinzessin, Krokodil und Wachtmeister) mehr Spannung verbreitet; hätte man die doch gleich weggelassen! Ich bin gespannt, ob mich der jetzt noch fehlende Multiplayer-Modus demnächst für das Spiel begeistern kann.



petra@gamestar.de

von Lebenspunkten. Solange der Bursche ausreichend Hitze sammelt, ist er nahezu unsterblich. Das bedeutet: Rumstehen und schauen ist nicht – der nächste Heizkörper muss erlegt werden. **PET**

LOST PLANET

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Capcom (Resident Evil 4, GS 05/07: 71 Punkte)

PUBLISHER Capcom

SPRACHE Englisch, dt. Untertitel

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 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 HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte			3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte			Intel Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad			

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Steam

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- 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

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	9 / 10
SOUND	8 / 10
BALANCE	8 / 10
ATMOSPHERE	8 / 10
BEDIENUNG	7 / 10
UMFANG	7 / 10
LEVELDESIGN	6 / 10
KI	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	7 / 10
HANDLUNG	6 / 10

PREIS/LEISTUNG keine Angabe **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

FAZIT Sehr hübsche, aber belanglose Alien-Ballerei.

75 SPIELSPASS

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3924
- Online-Special zum Film
- GameStar TV 41/07 (Premium)

USK
- ab 12 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Fluch der Lizenz: Wieder mal krankt ein offizielles Spiel zu einem großen Film an altbekannten Designmacken und erleidet dadurch Schiffbruch.

Pirates of the Caribbean

Wer soll da noch durchblicken? Obwohl das Spiel **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** heißt, spielen Sie darin die Handlung des zweiten Films (**Dead Man's Chest**) nach. Erst nach knapp drei Stunden Spielzeit beginnt die Geschichte des dritten Teils – die Sie ebenfalls nach wenigen Stunden beendet

haben. Doch der mangelhafte Umfang ist bei weitem nicht das einzige Problem des Actionspiels.

»Piraten! Verflucht!« Ähnlich wie in **Die Rückkehr des Königs** lenken Sie Originalfiguren wie Jack Sparrow oder Will Turner durch 3D-Levels und verhaufen massenweise Gegner. Zwar beherrschen die Helden unterschiedliche Schlagtechniken und können sogar blocken, bei den dummen Feinden reicht es aber, stur auf die Tasten zu hämmern. Die grob an den Film angelehnten Schauplätze sind zwar detailarm, aber angenehm abwechslungsreich. So säbeln Sie sich durch Singapur und Port Royale oder legen sich auf der Black Pearl mit Davy Jones' Riesenkraken an.

Verfluchte Piraten!

Damit es abseits solcher oft knüppelharter Bosskämpfe nicht allzu schwer wird, greifen die Entwickler zu einem netten Kniff: Erledigte Gegner lassen häufiger energiegeladene Hühnchen fallen, wenn Sie kurz vorm virtuellen Tod stehen. Das war's aber schon mit den komfortablen Hilfen. So dürfen Sie weder mehr als drei Speicherstände anlegen noch die Kamera frei justieren oder die langwierigen Zwischensequenzen abbrechen. Letztere stören zudem mit unpassend gewählten Sprechern, die oft unmotiviert und unfreiwillig komisch wirken. Auch sonst sieht das Programm an allen Ecken nach liebloser Lizenz-Umsetzung aus: unlogische Levelbegrenzungen, technische Macken (siehe Kasten oben links) sowie größtenteils unfaire Speicherpunkte dürfen in einem Actionspiel des Jahres 2007 nicht mehr vorkommen.



Mit **Barbossa** verhaufen wir in Singapur Soldaten – wie eigentlich überall im Spiel.

Ans Ende der Welt damit

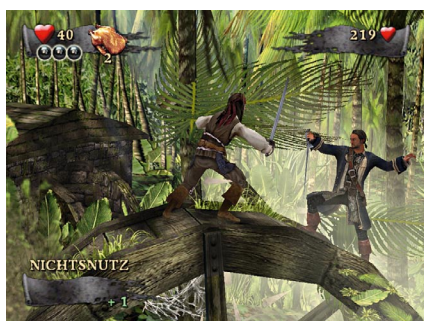
Daniel Matschijewsky: Ich habe ein Déjà-vu: Wie schon beim zweiten Teil verbirgt sich auch bei Am Ende der Welt ein nur mäßiges Actionspielchen hinter einem großen Namen. Ganz schön dreist, mit einem Johnny Depp auf der Packung ein derart lieblos hingeschludertes Programm verkaufen zu wollen. Kampfsystem, Missionsdesign, Spielumfang und Technik gehören versenkt. Und wenn sich der Hersteller nicht mal die Mühe macht, die Originalsprecher für das offizielle Spiel zu verpflichten, gibt es selbst für beinharte Fans keinen Grund, mit diesen Piraten in See zu stechen. Da ziehe ich lieber noch mal mit den Gefährten in den Ringkrieg.



danielm@gamestar.de

Lieblös umgesetzt

- Das Spiel basiert auf der Wii- und PlayStation-2-Technologie, obwohl es auch eine Xbox 360- und PS3-Variante gibt.
- Laut des Herstellers unterstützt das Programm keine Onboard-Grafikkarten.
- Mit den 64-Bit-Versionen von XP und Vista verweigert Am Ende der Welt seinen Dienst.
- Das Spiel beherrscht keine Auflösungen von mehr als 1024x768 Pixeln.



Die **Bosskämpfe** sind zäh inszeniert und meist viel zu schwer.



Charaktere wie Jack und Will ähneln ihren Vorbildern sehr.

PIRATES OF THE CARIBBEAN ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Eurocom (Ice Age 2, GS 06/06: 50 Punkte)
PUBLISHER Disney
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.5.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 1,0 GB Festplatte	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte Gamepad	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte Gamepad

PROFITIEREN VON Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER –
FAZIT Ganz nett für zwischendurch, auf Dauer aber zu öde.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Vegetation + generell zu detailarm + schwache Animationen und Effekte + schwammige Texturen	5 / 10
SOUND	+ Originalmusik aus dem Film + völlig unpassende Sprecher + auf Dauer nervige Kampfgeräusche + nur Stereo	6 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + angepasste Bonus-Gegenstände + teils unfaire Duelle und Bossgegner + Speichersystem	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Charaktere wiedererkennbar + recht lebendige Karten + nettes Piraten-Szenario + lahme Zwischensequenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Gamepad + ein wenig fummelig mit Tastatur + starre Kamera + teils unfaire Speicherpunkte	6 / 10
UMFANG	+ nette Minispiele (Poker, Würfeln) + Koop-Modus + insgesamt extrem kurze Spielzeit + kein Wiederspielwert	4 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + unlogische Levelbegrenzungen + teils wirr gebaut + unnötig in die Länge gezogen	5 / 10
KI	+ keinerlei Taktik erkennbar + gelegentliche Aussetzer + stupides Kanonenfutter + kümmert sich nicht um Kollegen	3 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unkompliziertes Kombosystem + zusätzliche Fernkampfaffen + stures Haudrauf statt Taktik + Helden spielen sich alle gleich	6 / 10
HANDLUNG	+ Geschichte der letzten beiden Filme + lieblos aneinandergelatschte Missionen + Logikklücken	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Liebloser Lizenz-Klapperei ohne den Charme der Vorlage.





Optisch öde, spielerisch anspruchsvoll: neue Einsätze im **Zweiten Weltkrieg**.

Das Weltkriegs-Addon erweitert gleich drei der IL-2-Flugsimulationen.

Der Luftkrieg über Europa 1940-1945

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3956

USK
- ab 12 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

In der Februar-Ausgabe testeten wir die beinharte Flugsimulation **IL-2 Sturmovik 1946**, nun erscheint mit **Der Luftkrieg über Europa 1940-1945** ein Addon mit zahlreichen neuen Missionen und Bemalungen für die Flugzeuge. Um in den Genuss der Erweiterungs-CD zu kommen, muss nicht unbedingt **Sturmovik 1946** auf Ihrem PC installiert sein. Denn das Addon läuft auch mit den früheren Spielen **IL-2 Vergessene Battles** oder **IL-2 Pacific Fighters**. Allerdings stehen Ihnen je nach vorinstalliertem Spiel dann nicht sämtliche Kampagnen zur Verfügung. Spielerisch und technisch ändert sich nichts an der Flugsimulation. Das freut Fans der Reihe, die sich weiterhin auf realistische Flugstunden über den Wolken einstellen dürfen.

Hobbypiloten werden mit einer großen Fülle frischer Einsätze belohnt. Der Umfang vergrößert sich um satte sechs Großkampagnen, die sich etwa mit dem D-Day, der Luftschlacht um England oder der Ostfront befassen und somit in der Zeitspanne zwischen 1940 bis 1945 spielen. Dazu kommen frische Koop-Missionen, Dogfight-Karten und über 150 Skins für die Flieger. Wer alle Einsätze fliegen möchte, kann getrost für einige Monate Urlaub nehmen. Schade, dass die Präsentation der Missionen dafür sehr altbacken daher kommt.

Benedikt Plass

DER LUFTKRIEG ÜBER EUROPA

GENRE	Flugsimulation
HERSTELLER	X1 Software / Koch Media
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut



Langsam reicht es

Benedikt Plass: Leicht zugänglich wird die Flugsimulationsreihe von IL-2 auch nach dem x-ten Addon nicht. Fraglos ist der Titel in Sachen Realismus ganz weit vorne, und die vielen an sich spannenden Missionen zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs versprechen langen Spielspaß. In den neuen Kampagnen sind die Aufgaben sinnvoll eingebunden. Schön auch, dass sich das Erweiterungspaket gleich mit mehreren IL-2-Spielen anwenden lässt. Allerdings: So langsam wird es mal Zeit für ein neues Grundgerüst. Denn vor allem die Grafik sieht mittlerweile schwer veraltet aus. Wer mit einem der zahlreichen Vorgänger seinen Spaß hatte, macht mit **Der Luftkrieg über Europa** wenig verkehrt. Neue Fans werden die Entwickler auf diese Weise aber kaum rekrutieren.

Shrek der Dritte

Ein gut gemeinter Rat: Schauen Sie sich den Kinofilm an. Daran haben Sie länger Spaß als mit diesem Spiel.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3986

USK
- ab 6 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Selten hat man so schnell den Abspann eines Spiels gesehen: Drei Stunden, und schon ist **Shrek der Dritte** vorbei. In dieser Zeit bietet das Actionspiel anspruchslose Klopereien, super-simple Rätsel und stupide Hüpfenlagen. Selbst Kinder werden sich hier schnell langweilen.

Oger auf Abwegen

Das Spiel erzählt grob die Handlung des Films. So begeben Sie sich mit Shrek, Esel und dem ge-

stieften Kater auf die Suche nach Artus, dem rechtmäßigen König von Weit Weit Weg. Zwar besitzt jeder Charakter unterschiedliche Spezialmanöver (der Kater betört Feinde zum Beispiel mit seinem süßen Blick), im Grunde spielen sich aber alle Helden gleich. Zudem schreibt Ihnen das Programm in den streng linearen Levels stets vor, wann Sie welche Figur steuern dürfen. Die zahlreichen Kämpfe verkommen zum plumpen Tastenhämmern, denn die Gegner lassen sich in der Regel kommentarlos umhauen. Zudem bleiben sie oft an Kisten hängen oder rennen uninspiriert durch die Gegend. Die Rätsel sind ähnlich anspruchslos: Meistens suchen Sie nur am einen Ende des Levels einen Schalter, um am anderen Ende eine Tür zu öffnen – öde! Wenn man mal nicht weiterkommt, liegt es oft an der teils katastrophalen Kamera, die die meisten Sprungeinlagen zur Nervenprobe macht. Es gibt aber auch Positives zu berichten: Zwar vermissen wir die Originalstimmen der Vorlage, allerdings machen die Ersatzsprecher einen sehr guten Job. Auch die stimmige Comic-Grafik passt. Technisch scheint das Spiel allerdings

aus dem letzten Jahrtausend zu stammen: Texturen, Polygonzahl, Animationen und Effekte sind veraltet. Für einen netten Spaß zwischendurch taugen immerhin die wenigen Minispiele, die Sie im Verlauf freischalten. Darin beschließen zum Beispiel zwei Kumpels die Burg des jeweils anderen mit Katapulten. Obwohl **Shrek der Dritte** laut Packungstext nur unter Windows XP funktionieren soll, läuft das Spiel bei uns auch unter Windows Vista.



Den **Bossen** müssen Sie nur lange genug auf den Kopf hauen.



Die seltenen **Minispiele** machen noch am meisten Spaß.

Shreklich!

Daniel Matschijewsky:

Ich bin es langsam leid, über lieblose Lizenzspiele zu schreiben! Auch Shrek der Dritte zählt leider dazu. Das stupide Kampfsystem fordert mich nicht, die öden Rätsel und Sprungeinlagen wirken uninspiriert. Zudem sollten die Programmierer von Actionspielen und Jump'&Runs endlich mal lernen, eine vernünftige Kamera einzubauen. Kurzum: Mal wieder wurde versucht, mangelhaftes Spieldesign hinter einem großen Namen zu verstecken. Da kann man fast schon froh sein, dass das Spiel bereits nach drei Stunden vorbei ist. Andererseits: Warum sollte ich es mir dann überhaupt kaufen?



danielm@gamestar.de



Die zahlreichen **Klopereien** sind weder anspruchsvoll noch abwechslungsreich. (1280x960)

SHREK DER DRITTE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER 7 Studios (Fantastic Four, GS 09/05: 57 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.6.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
800 MHz Intel 800 MHz AMD 512 MB RAM 3,3 GB Festplatte	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 3,3 GB Festplatte Gamepad	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 3,3 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	KOPIERSCHUTZ	Safedisk
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER

Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Minispiele (2)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Für die Mittagspause ganz nett. Aber zu wenig für langfristigen Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ netter Comic-Stil + schwammige Texturen + polygonarme Figuren + mäßige Animationen	4 /10
SOUND	+ passable Musik + gute deutsche Sprecher + keine Originalstimmen + unspektakuläre Kampfgeräusche	7 /10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + wird stetig schwieriger + trotzdem generell zu leicht	7 /10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Welt + teils lustige Zwischensequenzen + Flair des Films kommt kaum rüber + lieblose Missionen	7 /10
BEDIENUNG	+ gut mit Gamepad + fummelig mit Tastatur + teils derbe Kameraprobleme + kein freies Speichern	5 /10
UMFANG	+ viele Geheimnisse + extrem kurze Solo-Spielzeit + nur wenige Minispiele + keinerlei Wiederspielwert	4 /10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + viele unlogische Stellen + nervige Levelbegrenzungen + detailarm	6 /10
KI	+ bleibt an Ecken hängen + verfolgen den Helden kaum + teils derbe Aussetzer + agieren nicht im Team	3 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ freischaltbare Kostüme + nützliche Spezialangriffe + Charaktere spielen sich fast alle gleich + kaum sammelbare Boni	5 /10
HANDLUNG	+ erzählt grob die Handlung des Films + netter Humor + lieblos aneinandergelatschte Missionen	7 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 3 Stunden

FAZIT Viel zu kurze und zu leichte Lizenz-Kloperei.

55

SPIELSPASS



Gunnar Lotts Ziele im Leben sind bescheiden: Europa erobern, die Neue Welt unterwerfen, den Heimatplaneten der Zerg vernichten.



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

Strategie-Inhalt

Tests

Die Sims: Tiergeschichten.....	92
Arena Wars Reloaded	93
Marvel Trading Card Game.....	94
Space Empires 5.....	94
UFO Extraterrestrials	96

Vertraue nie... Publishern

Da kündigt Ubisoft mit großem Tamtam das neue Strategie-spiel **Endwar** an, allerdings nur für Konsolen. Das ist zunächst einmal nicht unlogisch, denn die Publisher hegen schon lange den Traum, mit leicht simplifizierter Echtzeit-Strategie auch PlayStation 3 und Xbox 360 zu erobern – EA hat da mit **C&C 3** auch schon ganz gut vorgelegt. Der Erfolg war allerdings eher mittel. Interessant ist jedoch, dass der **Endwar**-Projektleiter Michael de Plater ein Hardcore-PC-Mann ist. Er war zuvor für **Rome: Total War** verantwortlich. Was mir persönlich ein gutes Gefühl gibt: Ubisoft baut da nicht einfach eine Mischung aus **C&C 3** und **Company of Heroes**

für Gamepads, sondern arbeitet ernsthaft an der Weiterentwicklung des Strategie-Genres. Und das natürlich nicht, ohne die Strategie-Plattform Nr. 1 zu vergessen: Bei abgeschaltetem Diktiergerät sagte man uns, dass eine PC-Fassung von **Endwar** »selbstverständlich« ebenfalls in Arbeit sei. So sind sie, die Publisher... **GUN**



GameStar-Strategie-Charts 08/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign/Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne/Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	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)	84	8	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 and 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	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	
3	Heroes of Might & 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**



Durch hartes Training bereiten wir unseren **Dalmatiner Sam** auf ein wichtiges Show-Turnier vor.



Die zahlreichen **Skriptsequenzen** sind im Vergleich zum Vorgänger nicht sonderlich spannend geraten.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3958

USK
- ohne Altersbeschränkung

Win Vista 32 Bit
- läuft
- S.1-Sound mit X-Fi

Vierbeiner bringen zwar den Alltag Ihrer Sims gehörig durcheinander, aber kaum etwas Neues in die Lebenssimulation.

Die Sims Tiergeschichten

Drehbuchautor für Seifenopern sollte man sein! Man nimmt eine Handvoll Figuren, verpasst jeder ein spezielles Problem, lässt sie miteinander kollidieren – fertig ist das alltägliche Drama. Und es kann ohne Probleme immer wieder neu aufgelegt werden. Ähnlich verfährt Electronic Arts mit **Die Sims: Tiergeschichten**. Denn im Vergleich zum Vorgänger **Lebensgeschichten** hat sich in der Lebenssimulation nur eines getan: Manche Sims haben jetzt vier statt zwei Beine.

»Hol das Stöckchen!«

Wie in **Lebensgeschichten** bietet das ohne **Die Sims 2** lauffähige Programm zwei Kampagnen. In der ersten steuern Sie die hoffnungslos verschuldete Alice. Um die Versteigerung ihres Hauses abzuwenden, will die Dame mit

dem Dalmatiner Sam bei einem Hundewettbewerb gewinnen. Allerdings ist der Vierbeiner nicht gerade ein Vorbild in Sachen Gehorsam. In der zweiten Geschichte sollen Sie mit Stefan auf die Katze seiner verzeigten Cousine aufpassen. Im Vergleich zum Vorgänger **Lebensgeschichten** sind beide Kampagnen jedoch weit weniger spannend. Überraschende Wendungen suchen Sie in **Tiergeschichten** nämlich vergeblich. Auch die an sich niedlichen Tiere bringen keine neuen Herausforderungen, da sie genau dieselben Bedürfnisse haben wie ihre Herrchen – versenktes Potenzial. Zweites Problem: Statt frei spielen zu können, werden Sie von regelmäßig platzierten Skriptsequenzen durch die Geschichte gelotst. Das bringt zwar einen roten Faden ins Spiel, beschneidet allerdings die aus dem Hauptprogramm berühmte spielerische Freiheit. Resultat: Sie können nichts tun, was die Handlung nicht vorgesehen hat. So haben wir mit Sam in der Vorausscheidung der Hundeschau zwar klar nach Punkten gewonnen, verlieren aber dennoch gegen den Favoriten unserer Erzfeindin. Das kostet Atmosphäre und macht **Tiergeschichten** nur für beinhardt Sims-Fans interessant. **DM**



Nur **gut gelaunte** Tiere lassen sich etwas beibringen.

Tierisch langweilig

Daniel Matschijewsky: Sie wollen jetzt sicher von mir hören, wie mir das Lizenzmelken von Electronic Arts auf den Zeiger geht. Nun ja, eigentlich hat mich das bislang nicht gestört, waren die Sims-Ableger doch immer sehr gut. Doch bei Tiergeschichten habe ich langsam das Gefühl, dass den Entwicklern die Ideen ausgehen. Gab es da nicht kürzlich schon ein Tier-Addon? Außerdem fehlt in Tiergeschichten eine spannende Handlung ebenso wie neue Spielelemente, nach denen Vierbeiner ja förmlich schreien. Bleibt nur zu hoffen, dass EA mit dem bereits angekündigten nächsten Teil namens »Inselgeschichten« wieder das gewohnte Niveau erreicht.



danielm@gamestar.de

TIERGESCHICHTEN

ENTWICKLER Maxis (Die Sims: Lebensgeschichten, GS 03/07: 76 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD

TERMIN (D) 21.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
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	weiche Animationen + relativ detaillierte Objekte geringe Weitsicht + schwammige Texturen	5 / 10
SOUND	stimmige Musik + niedliches Simlisch + realistische Effekte Tiere geben kaum einen Ton von sich	9 / 10
BALANCE	Niveau steigt stetig an + viele nützliche Hilfen Aufgaben generell zu anspruchlos + für Sims-Profis viel zu leicht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	liebenswerte Vierbeiner + nette Beziehungsklischees Tiere spielen sich nicht anders als Sims + viele Leerläufe	6 / 10
BEDIENUNG	Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionssystem simple Kamerasteuerung + fummeliger Baumodus	8 / 10
UMFANG	freier Spielmodus + ... der aber beschnitten ist nur zwei nicht sehr umfangreiche Story-Kampagnen	6 / 10
STARTPOSITIONEN	gewohnt individuelle Sims + beide Kampagnen spielen sich sehr unterschiedlich ... sind aber in ihren Freiheiten eingeschränkt	7 / 10
KI	selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander + seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	extrem umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + schier endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Einflussystem	10 / 10
KAMPAGNE	nette Charaktere + kaum Überraschungen + Geschichte verläuft wie auf Schienen + Spieler ist stark eingeschränkt	5 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

FAZIT **Ganz nette Seifenoper, aber nur für Fans.**

70
SPIELSPASS

Dieses Action-Strategiespiel beweist, dass Stress Spaß macht – erst recht, wenn Sie ihn dem Feind bereiten.

Arena Wars Reloaded



Bombing Run: Wir deponieren den Sprengsatz beim Feind.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3976

USK
- ab 12 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schnell, Sie haben zehn Sekunden Zeit, diesen Artikel zu lesen! Wie bitte, Sie mögen keine Hetze? Dann sollten Sie weiterblättern – **Arena Wars Reloaded** wendet sich nur an stressresistente Naturen. Im Echtzeit-Strategiespiel schlagen Sie flotte Multiplayer-Gefechte, in denen Sie unter anderem Meteoriten schleudern, Flaggen klauen und Panzer teleportieren – am besten gleichzeitig. Wer Hektik mag, sollte den Artikel also lesen. Auch wenn's mehr als zehn Sekunden dauert.

Das ist alt

Arena Wars Reloaded ist eine Neuauflage des originellen Strategietitels **Arena Wars** von 2004. Die Mehrspieler-Modi erinnern an

Team-Shooter wie **UT 2004**: In »Capture the Flag« mopsen Sie Fahnen, beim »Bombing Run« tragen Sie Sprengsätze zum Feind, und in »Double Domination« erobern Sie Kontrollpunkte. Hierzu errichten Sie keine Basis und ernten keine Rohstoffe, sondern bauen nur Einheiten. Der Preis zerstörter Kämpfer fließt zurück aufs Konto. Die sechs Truppentypen sind exzellent ausbalanciert. Panzer etwa sehen kein Licht gegen Jetpack-Walker, sprengen aber im Nu dicke Berserker-Mechs und dürfen sich teleportieren. Zudem sammeln Ihre Einheiten taktisch wichtige Spezialwaffen à la Meteoritenhagel auf. Und via Webcam und Headset senden Sie Grimassen und Kommentare an die Rivalen. Die klugen KI-Feinde dienen als Trainingspartner für Neulinge und füllen Mehrspieler-Partien.

Das ist neu

Neben frischen Karten, Spezialwaffen und Grafiksets gibt's zwei neue Gebäude: Einheiten können Geschütztürme und Geldspeicher erobern. Zudem dürfen Sie nun in Ranglisten-Partien der ESL-Amateurliga einsteigen. Wenig getan hat sich bei der mäßigen Grafik

und der sterilen Atmosphäre: Die Roboter-Heere versprühen so viel Flair wie eine Schreibtischlampe. Weil Sie stets angreifen müssen, spielen sich die Partien dafür flott und hektisch. Aber wenn Sie keine Hektik mögen, haben Sie den Artikel ja eh nicht gelesen. **GR**

Herrlich hektisch

Michael Graf: Aus den an sich simplen Grundessenzen (drei Spielmodi, sechs Truppentypen) destilliert **Arena Wars Reloaded** erstaunlich vielfältige und taktisch fordernde Multiplayer-Gefechte. Das liegt an der vorbildlichen Balance: Es gibt keine ultimative Taktik, unter Zeitdruck knobelt es ständig neue, sinnvolle Kombinationen aus Einheiten und Spezialwaffen aus. Genre-Rivalen wie **Command & Conquer 3** sowie **Rise of Legends** bieten zwar mehr Völker und Einheiten, Taktik-Puristen sollten **Arena Wars Reloaded** aber unbedingt eine Chance geben. Zumal der flotte Offensivzirkus mit 20 Euro nicht die Welt kostet.



micha@gamestar.de



Domination: Der Geschützturm sichert den Kontrollpunkt.

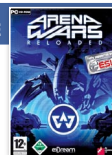
Capture the Flag: Michael klagt Andrejs Flagge und entfesselt einen Meteoritenschauer über der gegnerischen Armee. Das Webcam-Bild oben links zeigt Michaels zufriedenes Grinsen.



ARENA WARS RELOADED ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Exdream (Arena Wars, GS 09/04: 75 Punkte)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.6.2007
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEHD-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM				
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD			2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD				2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD			 Radeon 9500 / 9600	
512 MB RAM			512 MB RAM				1,0 GB RAM			 Geforce 6600 GT	
410 MB Festplatte			410 MB Festplatte				410 MB Festplatte			 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 Protect CD				
TON			 Stereo		 4.0	 5.1	 6.1	 7.1			

MULTIPLAYER

Sehr gut
SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (4), Bombing Run (4), Double Domination (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE 100 Stunden
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS intern, ESL
FAZIT Ebenso flotte wie taktisch fordernde Gefechte – suchterregend gut.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften und Truppen - schwache Texturen - viele unspektakuläre Effekte	6 / 10
SOUND	+ wichtige Ereignisse werden durchgesagt – nützlich - individuelle, aber lasche Einheiten-Kommentare - dudelige Synthesizer-Musik	6 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Einheiten und Spezialwaffen + ausgewogene Startpositionen + Training für Einsteiger, Handicaps für Veteranen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich adrenalinisch-wangere Hektikgefechte - sterile Roboter-Armeen - keine Identifikationsfiguren - schmucklose Menüs	6 / 10
BEDIENUNG	+ Rechtsklick-Bedienung + aufgeräumtes Interface + Kamera kaum zoom- und nicht drehbar - im Gewimmel unübersichtlich	8 / 10
UMFANG	+ drei Spielmodi + 81 Karten + komfortabler Editor für eigene Schlachtfelder - vergleichsweise wenige Einheiten und Gebäude	8 / 10
LEVELDESIGN	+ stets mehrere Wege zum Ziel + spannende Hatz nach Spezialwaffen und -gebäuden - im Grunde stets gleicher Aufbau	7 / 10
KI	+ gute Wegfindung + kluge KI-Feinde... - ...die Einheiten meist sinnvoll nutzen... - ...manchmal aber auch dumme Fehler machen	9 / 10
EINHEITEN	+ jede Einheit hat individuelle Stärken, Schwächen und Fähigkeiten + sinnvolle Spezialwaffen - gleiche Truppentypen für alle Spieler	9 / 10
ENDLOSPIEL	+ hohes Tempo und taktische Vielfalt sorgen für Langzeitmotivation + ESL-Rangliste als zusätzlicher Anreiz - auf lange Sicht zu simpel	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Simple, klasse ausbalancierte Action-Strategie.





Die **Planetenbebauung** grafisch darstellen? Ach was, lieber eine Liste.

Welraum-Strategie ohne grafische Schnörkel, dafür mit Listen und Tabellen.

Space Empires 5

Die **Space Empires**-Serie begann 1995 als Shareware, inzwischen ist sie bei **Space Empires 5** angekommen. Das kam in den USA im Oktober 2006 auf den Markt. Nun veröffentlicht Empire die Serie zum ersten Mal auch in Deutschland. Gut: Hiesige Spieler bekommen gleich Version 1.33, also ein 33-mal (!) gepatchtes Programm. Schlecht: Die Übersetzung ist mäßig, Texte überlappen, ragen aus Fenstern oder bleiben englisch. Sprachausgabe gibt es nicht.

Worum geht's? Im Großen um das rundenweise Erforschen einer Galaxie mit Hexfeld-Planetensystemen, in denen sich Ihr Imperium ausbreitet – wenn's sein muss mit Gewalt in Echtzeit-3D-Schlachten. Im Kleinen geht's um Fregatten, Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiffe, Basen, Frachter, Kolonieschiffe, einzeln und in Flotten, aufgestellt in For-

mationen, auf den Schiffen steuerbare Jäger, Satelliten, Minen, Waffenplattformen, Mannschaften mit Erfahrung, Nah- und Fernwaffen, Raketen, Torpedos, Bomben, Anti-System-Waffen, Viren, Seuchen, Hunderte von Bauteilen, von Hand zusammengestellt auf Schachbrett-Blaupausen der Schiffe, erforscht in mehreren hundert mehrstufigen Wissenskategorien, bezahlt mit mineralischen, biologischen und radioaktiven Materialien, abgebaut auf Eis- und Felsplaneten, Gasriesen, Asteroiden, auf den Planeten Hunderte von Einrichtungen. Und im Wesentlichen geht's um Listen und Tabellen, in denen Sie all das verwalten. **CS**

SPACE EMPIRES 5

GENRE Weltraum-Strategie
HERSTELLER Malfador Machinations / Empire
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Am Anfang war die Zahl

Christian Schmidt: Space Empires 5 ist ein Spiel für Technokraten und Planungsfans. Und zwar durchaus ein gutes. Ihnen muss klar sein, dass Sie auf Handlung, Atmosphäre, Komfort und Augenzucker verzichten. Sie müssen sich darüber freuen können, dass ein technologischer Durchbruch die Effizienz Ihrer Klimageneratoren von 1,6% auf 1,8% anhebt. Wer sich in die zig Fenster und Aufstellungen eingefuchst hat, wird mit Freude entdecken, wie viel Flexibilität und Kreativität die unzähligen Stellschrauben erlauben. So bauen Sie Reiche und Flotten, die tatsächlich einmalig sind.



christian@gamestar.de



In einem **Onlinematch** verstärkt unser Gegner seinen Professor X.

Für notorische Kartenknicker gibt es nun Papierhelden ohne Eselsohren.

Marvel Trading Card Game

Das Marvel-Universum beherbergt unzählige Helden, gute wie böse. Da sind Reibereien nicht verwunderlich. So rangeln in der Sammelkartenspiel-Umsetzung **Marvel Trading Card Game** von Konami bekannte Nobel- und Schlechtmänner wie Wolverine, Venom und Co miteinander. Moment, Sammelkartenspiel? Richtig, denn Sie spielen mit den gleichen Karten wie im realen Vorbild. Ihre Haudegen müssen die Ausdauerpunkte Ihres Gegners auf null dreschen, verdeckte Spezialkarten bringen Spannung ins Spiel. Die gigantische Masse an Sonderregeln lernen Sie dank guter Trainingsmissionen schnell kennen, zumal Ihnen das Spiel mit zahlreichen Hilfsfunktionen unter die Arme greift. So werden etwa die Handkarten automatisch sortiert und spielbare Aktionen hervorgeho-

ben. Im Story-Modus, in dem Sie gegen beständig stärker werdende Gegner antreten, können Sie rund 850 Karten für Ihre Einzelspielerdecks freischalten. Das motiviert für lange Zeit.

Im Gegensatz zu den Helden sind die schlichte Grafik und die eintönige Musik aber alles andere als super. Vorsicht: Wer seine Kräfte online messen möchte, muss sich wie beim realen Vorbild Boosterpacks kaufen. Das Spiel liefert neben einem geringen Basisguthaben für den Onlineshop nur eine Handvoll Startkarten mit. Immerhin: Wer ein gutes Deck erstellt, wird mit teils gesponserten Turnieren belohnt. **AP**

MARVEL TRADING CARD GAME

GENRE Sammelkartenspiel
HERSTELLER Konami
CA. PREIS 35 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Viel Geld für wenig Held

Andrej Plancak: Ich gebe es ja zu: Auch ich habe damals mein Taschengeld in Sammelkartenspiele à la Magic gesteckt. Wenn ich allerdings entscheiden muss, ob ich echte Karten kaufe oder mein Deck online aufbessere, wähle ich den gemütlichen Pizza-Abend am Küchentisch. Da sehe ich wenigstens, wie aufgeregt mein Gegner ist. Für Solospieler ist das Spiel dennoch einen Blick wert, weil es den Boosterkauf und das Suchen nach Gegnern erspart, aber trotzdem herausfordernde Matches bietet.



Vor der Luke des Raumschiffs feuern wir eine **Betäubungsrakete** in die Aliengruppe.Auf der **Weltkarte** von Esperanza schießen unsere Abfangjäger UFOs ab.

1994 erschien der Taktik-Klassiker **UFO: Enemy Unknown**. Die werkgetreue Kopie **UFO Extraterrestrials** macht 13 Jahre später fast alles schlechter – reife Leistung.

UFO Extraterrestrials

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3962

Im Heft
- Hall of Fame:
UFO: Enemy
Unknown
(S.142)

USK
- nicht geprüft

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

Außerirdische überfallen den Planeten! Aber nicht unseren, sondern eine Kugel namens Esperanza. Dort haben sich im Jahr 2020 Menschen niedergelassen. Deren Verteidigung übernehmen Sie im Strategiemix **UFO Extraterrestrials**, bauen Basen rund um den Globus und schicken Eliteteams los, um abgeschossene Raumschiffe nach Aliens zu durchsuchen (und sie umzubringen).

Außerirdisch

Das Spielprinzip basiert auf dem Klassiker **UFO: Enemy Unknown** von 1994. Dessen clevere Grundidee ist bis heute so populär, dass sie regelmäßig kopiert wird – zuletzt in Cenegas **UFO-Serie (Aftermath, Aftershock, Afterlight)**, nun unabhängig davon in **UFO Extraterrestrials** des Newcomer-Studios Chaos Concept. Im Gegensatz zu den um Innovation bemühten Cenega-Spielen kopiert **Extraterrestrials** das Vorbild recht originalgetreu. Im Strategie-Modus geht's um Management: Mit knappem Geld errichten Sie rund

um den 3D-Globus Verteidigungsstellungen, die Sie nach und nach um Gebäude erweitern. Wissenschaftler erforschen neue Technologien, Ingenieure bauen damit bessere Waffen und Flugzeuge. Die Abfangjäger schicken Sie los, um entdeckte UFOs aus dem Himmel zu schießen. Zum Wrack schicken Sie dann ein Team aus bis zu acht Soldaten. Hier beginnt der Taktikmodus: Sie steuern die Elitekrieger rundenweise über Schachfeld-Karten, beachten Deckung und Sichtlinien und erledigen alle Feinde. Durch Gefechte gewinnen Ihre Kämpfer Erfahrung und steigern ihre Grundwerte.

Unterirdisch

Die Originaltreue hat ihre Tücken. Wie vor 13 Jahren verzichtet **UFO Extraterrestrials** auf jegliche Handlung, bietet keine Einstiegshilfen und variiert die Missionsziele nicht. Die Alienjagd wird auch deshalb schnell mühsame Routine, weil Sie stundenlang spielen müssen, bis der erste neue UFO-Typ auftaucht. In Dutzenden

von Bodeneinsätzen kämpfen Sie in oft wiederholten Kartenlayouts gegen die immer gleichen vier Feindtypen. Zwar gibt's später auch Basisangriffe, Terror-Abwehr in Städten und Überfälle auf Alien-Stützpunkte, aber das Ziel bleibt unverändert: töte alles. Dazu

kommen ärgerliche Steuerungsmacken wie der umständliche Zielmodus und eine fehlende Übersichtskarte in den Missionen. Im Gegensatz zum Original fehlt taktische Tiefe – den Ausdauer-Wert für Soldaten gibt es beispielsweise nicht mehr. **CS**

Auch Aliens altern

Christian Schmidt: Meine Wohnung zu putzen gehört nicht zu den spaßigsten Dingen im Leben, aber sie wird eben immer wieder schmutzig, und ich muss Woche für Woche in den gleichen Zimmern den gleichen Staub wegwischen. Nun wissen Sie bereits alles über **UFO Extraterrestrials**. Kenner des Originals werden sich im Spiel zwar sofort zu Hause fühlen. Aber **Extraterrestrials** beschleunigt das schon immer mühsam-zähe Spieltempo des Vorbilds kein Stück, sondern verschlimmert gar noch die Steuerung, schneidet taktische Tiefe raus und verzichtet weitgehend auf Abwechslung. Wie's (etwas) besser geht, zeigt **UFO: Afterlight** (GS 04/07: 71 Punkte).



christian@gamestar.de

UFO EXTRATERRESTRIALS

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Chaos Concept (UFO Extraterrestrials ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.7.2007
CA. PREIS 20 Euro
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 256 MB 1,9 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB 1,9 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB 1,9 GB Festplatte

PROFITIEREN VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ –
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
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	+ bunt und stimmig + detaillierte Texturen + abgeschossene UFOs unbeschädigt + Auflösung nicht veränderbar (1024x786)	5 / 10
SOUND	+ Surround-Unterstützung + teils unpassende Technomusik + keinerlei Sprachausgabe	4 / 10
BALANCE	+ Einsätze ohne viel Sucherei + kein Tutorial + dauert viel zu lang, bis stärkere UFOs auftauchen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Forschungsdrang + manche Einsätze sind spannend... + ...aber werden durch die ständigen Wiederholungen öde	6 / 10
BEDIENUNG	+ umständliches Knien und Zielen + keine Levelkarte + Türen nicht von Hand zu öffnen + lange Ladezeiten	4 / 10
UMFANG	+ massig Ausrüstung und Forschungsthemen + lange Zeit nur zwei UFO-Typen + viel zu wenige Gegnertypen	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ mit der Zeit zusätzliche Einsatzarten... + ...aber auch die sind immer »töte alles« + keinerlei andere Ziele	4 / 10
KI	+ Aliens haben unterschiedliche Angriffsarten + KI weitgehend zufallssteuert + taktisch nicht fordernd	5 / 10
EINHEITEN	+ Soldaten mit mehreren Werten + verbessern sich mit zunehmender Erfahrung + vielseitig ausrüstbar + Fahrzeuge	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Basisbau und Expansion auf dem Planeten + Forschung und Produktion + nicht mal ein Krümelchen Handlung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Verunglückte Klassiker-Kopie.

54

SPIELSPASS


Michael Trier

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


Christian Schmidt

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

Abenteuer-Inhalt

Tests

Loki	98
Dead Reefs.....	102
Criminal Intent	102

Abenteuer Neuaubau

Puh, das war ein hartes Stück Arbeit, aber es hat sich gelohnt! Die Umbauarbeiten an der neuen GameStar bieten viele Chancen. Für mich eine der spannendsten: die Abenteuer-Hitliste sinnvoll nach Unterrubriken neu zu ordnen. Endlich stehen die Online-Rollenspiele nicht mehr im direkten Wertungsvergleich mit klassischen Adventures. Und Klickorgien wie **Titan Quest** konkurrieren nicht mehr unmittelbar mit gemächlichen Titeln wie **Baldur's Gate 2**.

Wie man Chancen ungenutzt verstreichen lässt, zeigt indes das Action-Rollenspiel **Loki**. Trotz einer riesengroßen Solokampagne und spannender Charakterklassen

hat das Spiel die 80er-Wertungsregion verpasst. Zu gleichförmig verlaufen die Quests, zu unsauber ist das Portalsystem ausgeführt. Der Entwickler Cyanide hat schon Besserung gelobt: Im nächsten Patch sollen die Unsauberkeiten ausgebessert werden. **MT**



Gamestar-Abenteuer-Charts 08/2007

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	08/01: Addon
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 G.	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	6	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	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
2	Ankh: Herz des Osiris	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
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**.

Cyanide, der Entwickler des Radsport Managers, versucht sich an der hohen Kunst des Action-Rollenspiels. Das klappt aber nur in den Kerndisziplinen fehlerfrei.

Loki



Unser ägyptischer Kampfmagier hat seine Heimat hinter sich gelassen und schlägt sich nun in nordischen Eishöhlen durch **Koboldkrieger**. (1280x1024)

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- High-Res-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3217
- GameStar TV
43/07 (Premium)

USK
- ab 16 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Da steht er. Er ist ziemlich klein, fast schon frauenhaft zierlich. Loki, der fiese Strippenzieher, steht im nordischen Dorf Thordain und gibt unserem Kampfmagier, frisch aus Ägypten eingereist, eine Aufgabe. »Ha!«, wollen wir rufen. »Schurke, wir wissen doch, dass es nicht Seth ist, der gleich vier Göttergeschlechter ausrotten will. Du bist es! Wieso sonst sollte dieses Spiel so heißen, wie es heißt?« Aber unser Held bleibt stumm, eine Abkürzung zum Finale gibt es nicht. Wir nehmen die Aufgabe an und ziehen im Action-Rollenspiel **Loki** von Cyanide durch die Sagenwelten, um den vermeintlichen Bösewicht, den ägyptischen Gott Seth, zu erwischen.

Mythen ohne Ende

Loki vereint vier Mythen zu einem gigantischen Programm, in dem

Sie aus vier entsprechenden Klassen Ihren Helden wählen dürfen. Der nordische Barbar ist ein riesiger Recke, der mit ebenso riesigen Waffen Wölfe, Gnome und selbst Götterkinder wie Fenris und die Midgardschlange verdrischt. Die agile griechische Amazone prescht langbeinig und in edle Harnische gekleidet durch die Levels, wirft Disks und greift gleichermaßen geschickt zu Schwertern und Bögen, um Zentauren und Medusen kaltzustellen. Üppige weibliche Rundungen zeichnen die aztekische Schamanin aus – wenn sie nicht gerade in Tiergestalt den spanischen Konquistadoren Cortés und seine Mannen zerfleischt. Und der in Roben gehüllte ägyptische Kampfmagier wirft mit Stäben Zauber auf Mumien, Skorpione und Anubisjünger.

Jeder der vier Götterretter beginnt das Abenteuer in seiner eigen-

nen Sagenwelt, kommt dort schon mächtig rum und muss sich zuerst niederen Monstern widmen, die übrigens gerne mal an kleinsten Ecken hängenbleiben. Später gilt es, sich diversen Bossgegnern zu stellen. Hat ein Held alle Aufgaben in seiner Heimat erledigt, schickt ihn das Spiel über die sogenannte »Schwelle der Zeit« in die drei anderen Welten zu den dort lauerten mythischen Monstern.

Quests mit Ende

Die Helden erleben in den vier Abschnitten nahezu das Gleiche, jedoch mit leichten Unterschieden. So muss der Barbar zu Beginn seines Ägyptenabenteuers nicht wie der Magier davon überzeugt werden, dem Gott Seth abzuschwören, weil er ihn nie verehrt hat. Davon abgesehen zieht aber auch er los, um die Sphinx besiegen oder Anubis in die Knie zu zwingen.

Quests sind in **Loki** rar gesät. Pro Sagenwelt gibt es nur einen sicheren Heimatort, und dort stehen maximal zwei Auftraggeber rum: eine Gottheit und ein Sterblicher. Bei Letzterem bekommen Sie nur kleinere Aufgaben (wie etwa Fleisch oder Zutaten für einen Trank zu besorgen), die Sie nebenbei erledigen. Die großen Götter-Quests hingegen sind oft mehrstufig. So sollen Sie in nordischen Gefilden zunächst Material für eine Falle sammeln, in die der Wolf Fenris gelockt wird. Schließlich müssen Sie Fenris noch so weit schwächen, dass die Falle ihn auch halten kann. Die Gegner sind an

Vorsicht! Bugs!

In **Loki** kämpfen Sie nicht nur mit mythischen Gestalten, sondern auch mit einer ganzen Reihe von Bugs. Der Entwickler Cyanide hat die größten Schnitzer bereits mit einem ersten Patch behoben – keiner der verbliebenen führt nach unseren Erfahrungen zu einer kompletten Unspielbarkeit des Programms. Trotzdem sind noch reichlich Fehler vorhanden. Wir weisen im Test an den entsprechenden Stellen darauf hin.

den Charakter angepasst, mit dem Sie die Welt bereisen. Treten Sie Fenris als junger Barbar entgegen, hat er 1.300 Lebenspunkte. Rücken Sie ihm mit einem der anderen Charaktere auf den Pelz, ist er entsprechend stärker. Unser Magier musste bereits 2.000 Lebenspunkte wegzaubern. Das war gar nicht einfach, denn das Vieh heilt sich permanent selbst. Bei solchen Gelegenheiten offenbart **Loki** Schwächen in der Spielbalance.

Ende der Reise

Eine Besonderheit des Spiels ist das Portalsystem: **Loki** legt nach und nach feste Portalpunkte an. So können Sie durch Klick auf den entsprechenden Eintrag in Ihrem Portalfensterchen vom Heimatdorf gleich ins Tal der Könige reisen. Ärgerlich nur, dass Ihnen die Questgeber oft keine genaueren Hinweise geben, wo der Zielort einer Aufgabe liegt. Wir hätten uns gewünscht, das Spiel würde einfach das dem Zielort am nächsten liegenden Portal farbig markieren, um suchendes Herumreisen



Der Held bekommt seine Aufgaben von **Göttern**. Die haben Angst um ihr Fortbestehen.



Beim **Schmied** lassen sich Gegenstände auseinanderbauen und neu zusammensetzen.

zu verhindern. Zwar können Sie jederzeit ein Rückrufportal in Ihren Heimatort aktivieren. Doch bei der Rückreise landen Sie nicht am Ursprungspunkt, sondern immer am Levelanfang. In einer uns vorliegenden Patch-Liste (Patch-Version 1003) ist das Problem aufgeführt. Es ist also möglicherweise bereits behoben, wenn Sie diesen Test lesen.

Leveln ohne Ende

In **Loki** wird im Kern genretypisch gelevelt. Durch Questerfüllung und Monsterverdreschen sammeln Sie Erfahrungspunkte. Hat Ihr Held eine neue Stufe (maximal 200) erreicht, dürfen Sie Attribute wie Vitalität, Intelligenz oder Energie steigern, um etwa mehr Leben und mehr Mana zu erhalten. Einmal investierte Punkte lassen sich nicht zurückgewinnen.

Die Fertigkeiten Ihres Helden bauen Sie separat aus: Jeder der vier Recken kann auf drei Entwicklungsbäume zugreifen, jeweils gekoppelt an einen Gott.

An einem Schrein wählen Sie die Gottheit, die Sie anbeten wollen. Ein Teil der gesammelten Erfahrungspunkte fließt dann in eine Extraleiste. Ist die voll, dürfen Sie die an den aktuell ausgewähl-

ten Gott gebundenen Talente ausbauen. Das geht jedoch reichlich zäh vonstatten. Um den Vorgang ein bisschen zu beschleunigen, lassen sich gefundene Gegenstände an den Altären opfern. Wer mit der Charakterentwicklung nicht zufrieden ist, darf die Talente gegen einen geringen Betrag auf null zurücksetzen und die Punkte neu verteilen. Auf andere Götter umverteilen dürfen Sie die erspielten Zähler allerdings nicht.

Wer am Altar allen Göttern entsagt, also als Ungläubiger Gegner verkloppt, steigt zwar schneller im Level auf, lernt aber keine neuen Angriffsfertigkeiten.

Zeug ohne Ende

Befriedigender als der Ausbau der Fertigkeiten ist das Sammeln von Gegenständen. Loki schmeißt mit geradezu absurden Mengen von schicken Waffen und Rüstungen um sich. Vieles davon ist trotz der netten Optik nutzloser Krims-krams, der sich lediglich zum Verkaufen eignet. Sobald ein Objekt farblich gekennzeichnet ist, wird es interessant. Denn Farbe bedeutet Boni. Zu Beginn finden Sie nur hellblaue und dunkelblaue Gegenstände, die nicht immer sinnvolle Zusatzwerte aufweisen,



Zuweilen finden Sie alte Tempelanlagen – und dort auch meist einen starken **Zwischengegner**.

später erst gibt es orangefarbene, die wertvoller sind. Grüne, rote und gelbe sind den höheren Schwierigkeitsgraden »Held« und »Gottheit« vorbehalten, die Sie erst erreichen, wenn Sie Loki in der jeweils leichteren Variante einmal gemeistert haben. Doch nicht verzagen, denn beim Schmied können Sie Sachen auseinanderbauen und wieder neu zusammensetzen lassen. So teilt Ihre Waffe vielleicht nach Umbau zusätzlichen Feuerschaden aus. Auch Kleidung lässt sich verbessern. Runen, die Sie in den Levels finden, verpassen einer Rüstung Boni, edle Rohstoffe wie Silber oder Gold sorgen für bessere Abwehrwerte und eine andere, im besten Fall schickere Farbe.

Bei den Händlern verweilen Sie nie lange, denn was die anbieten, können Sie getrost vernachlässi-

Heavy Metal

Andrej Plancak: In Sachen Charakterdesign muss ich Loki loben. Kein anderes Spiel hat es bisher geschafft, einen Barbaren so barbarisch darzustellen. Der Riese steht einfach im Gegnerhaufen und drischt drauflos. Das ist immer eine wahre Freude, während mich die Hit-and-Run-Attacken meiner Schamanin schnell ermüden. So sexy die Dame auch aussieht in ihrem Nichts von Kleidern: Ich ziehe schweres Metall vor.



gen, es ist alles Ramsch. Die Burschen taugen lediglich zum Verkaufen von nutzlosem Zeug und zum Erstellen von Tränken. Das Verkaufen geht rasend schnell. In Ihrem riesigen, weil als schier endlose Liste dargestellten Inventar müssen Sie nur mit der rech-

Technik-Check

Technik-Tipps

- Grafikeinstellungen sollten Sie im Spiel ändern – das Optionsmenü unter Windows funktioniert nur fehlerhaft.
- Mit deaktivierten Shader treten stellenweise üble Bildfehler auf. Dafür läuft das Spiel etwa 20 Prozent schneller.

- Mit Geforce-8-Karten soll es zu Problemen kommen, bei uns traten aber keine auf.

Checkliste

- 7,5 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT LOKI AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7960 GT	7950 G2		
PROZESSOR	2									
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra		
	Radeon HD					2900 XT				
SPEICHER	3									
	Athlon XP	2600+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz					
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57				
LEGENDE	4									
	Pentium D		915	950	965 XE					
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+				
	Core 2		E4300	E4300	E6600	Q6600	Q6600	Q6600		
SPEICHER IN MB	3									
		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
TECHNISCH UNMÖGLICH	4									



Schamanin gegen Spanier. Hässlich? Alle grafischen Optionen sind runtergedreht.

Die Multiplayer-Modi

Loki bietet vier Multiplayer-Modi (Kooperativ, Duell, Schlacht, Herausforderung). Wenn Sie online spielen möchten, müssen Sie einen neuen Recken erschaffen, im LAN dürfen Sie auf den Helden der Solokampagne zugreifen.

- Der Host eines LAN-Spiels kann im Rahmen seines bereits erspielten Inhalts frei bestimmen, wo seine Gruppe Monster verprügelt. So können die Mitstreiter (maximale Erfahrungsdifferenz: 10 Levels) auch in Abschnitten des Programms vordringen, die sie in der Solokampagne noch gar nicht erreicht haben. Interessant an dieser Variante: Die Abenteuer, die Sie so im Koop erleben, werden dem Solospiel angerechnet.
- Die Modi Duell und Schlacht sind reine Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. In den Herausforderungen treten Sie gegen eine besonders starke Gruppe von NPCs an.



Obwohl der Barbar (rechts) in der Solokampagne das **Wellenportal** noch nicht nutzen kann, darf er den Kampfmagier (links) im LAN-Spiel durch die Mythen begleiten.

ten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, und schon wandert er in die Kiosk-Spalte. Die rufen Sie dann beim Händler auf und verscherbeln auf einen Rutsch massig Gerümpel. So lässt das Verkaufen von der Hand geht, so umständlich fällt das Kaufen aus. Um mehrere Tränke einer Sorte zu erstehen, müssen Sie die Shift-Taste beim Anklicken gedrückt halten (was nicht im Handbuch erwähnt wird). Ein ärgerlicher Bug macht zudem das Shoppen schwierig: Nach einer Weile haben die Händler nur noch kleine Mana- und Heiltränke im Angebot. Wollen Sie die größeren Vari-

anten erstehen, müssen Sie dem Gegenüber erst jeweils ein Exemplar des gewünschten Elixiers verkaufen. Dann ist es plötzlich wieder unbegrenzt im Angebot.

Endlos öde

Monster, Waffen und Rüstungen sehen schlicht großartig aus. Wenn ein Chaosgolem mit Schattenmagie angreift und unser in schnecke Fummel gehüllter Held mit Blitzzaubern kontert, birst der Bildschirm förmlich vor Zaubereffekten. Deswegen ist es umso auffälliger, dass die zufallsgenerierten Levels selbst lieblos wirken. Gerade Ägypten leidet unter enormer Detailarmut; die Wüste ist öder, als es eine Wüste überhaupt sein kann. Die Tempelanlagen gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Lediglich Karnak bildet da eine angenehme Ausnahme. Hübscher sind die griechischen und aztekischen Gefilden. Da lenkt die üppige Vegetation davon ab, dass die Gebiete nicht von Hand gebaut sind. Zusätzliches Problem der Zufallsgenerierung: Zuweilen baut das Spiel Levelteile falsch zusammen. Sie können dann Höhen nicht erklimmen, weil es keinen Weg hinauf gibt. Die Gegner dort oben und ihre eventuell tollen Beutegegenstände bleiben so unangetastet.

Die Soundqualität des Spiels ist befriedigend. Die wenigen Texte sind gut gesprochen, die Musik stimmig. Aber die langweiligen und x-fach gehörten Effektsounds verwehren dem Programm höhere akustische Weihen. Die Schluderigkeit in Sachen Sound steht stellvertretend für den Rest des Programms. Hätte Cyanide in jeden Bereich etwas mehr Energie und Zeit investiert, hätte **Loki** durchaus Potenzial für eine 80er-Wertung gehabt. Aber dahinter steckt bestimmt auch der Schurkengott Loki. **PET**

Beulen am Kopf!

Petra Schmitz: Als Tester möchte ich die ganze Zeit mit dem Kopf auf die Tischplatte hauen, weil Loki so offensichtliche, so dumme Fehler hat. Und weil ich weiß, dass die mit ein bisschen mehr Zeit in der Entwicklung hätten vermieden werden können. Aua! Als Spieler möchte ich unbedingt die nächste Stufe erreichen, um endlich die schicken Klamotten mit den tollen Attributen über meinen Helden werfen zu können. Und um die mächtige Waffe nutzen zu können, die auch noch im Inventar ruht. Loki macht vieles falsch, aber die olle Suchtschpirale à la Diablo, die bekommt das Programm super hin.



petra@gamemstar.de

Der **Barbar** hat es am leichtesten. Er stellt sich einfach in einen Haufen Gegner, drischt los, füllt seinen Adrenalinbalken (gelb) und heilt dann automatisch.



LOKI

ENTWICKLER Cyanide (Radsport Manager Pro 2006, GS 08/06: 71 Punkte)
PUBLISHER Crimson Cow
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 118 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden



GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf ☒ Dial. & Rätsel
CHARAKTER simpel ☒ komplex
FREIHEIT linear ☒ offene Welt
KÄMPFE Action ☒ Taktik
HANDLUNG einfach ☒ komplex

ANSPRUCH

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

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

HILFEN umfangreiches Handbuch
SPICHERSYSTEM automatisch beim Beenden

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	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 7,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte

PROFITIEREN VON –
BILDFORMATE 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ **KOPIERSCHUTZ** Starforce
TON Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
☒ 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

MULTIPLAYER

Gut

SPIELMODI (SPIELER) Kooperativ (6), Duell (2), Schlacht (8), Herausforderung (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** Gamecenter (nötig fürs Online-Spiel)
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
FAZIT Macht nur im Koop richtig Spaß – trotz der unbequemen Spielesuche über Gamecenter.

BEWERTUNG

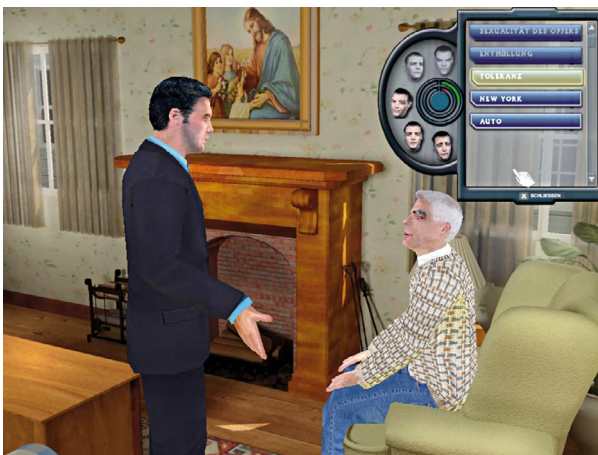
GRAFIK	+ gutes Monsterdesign + schicke Rüstungen und Waffen + effektvolle Zauber + triste, detailarme Levels + matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ zu den Mythen passende Musik + gute Sprecher + bekannte und langweilige Soundsamples, etwa beim Einnehmen eines Tranks	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + Gegner passen sich der Heldenstufe an + je nach Klassenwahl leichter oder schwieriger Einstieg	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Parforcejagd durch vier bekannte Sagenwelten + Gefahr für die Götter nie recht greifbar	7 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches «Totklicken» + Quest-Angaben unzureichend + Portalsystem unsauber gelöst	6 / 10
UMFANG	+ gigantisch große Solokampagne + zwei härtere Schwierigkeitsgrade + wenige Quests	9 / 10
QUESTS	+ mehrstufige Aufgaben + sind teilweise mythenübergreifend + bekannte Muster, kaum Ideen	7 / 10
CHARAKTERE	+ Mischklassen möglich + Steigerung der Fähigkeiten durch Altaropfer + reiner Aufstieg im Level möglich + Ausbau langsam	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ zwei Waffensets schnell einsetzbar + abwechslungsreiche Gegner... + aber selten Taktik nötig, um sie zu besiegen	8 / 10
ITEMS	+ massig Gegenstände + Baukastensystem + viel nutzloser Schmodder + Händler haben nichts Brauchbares	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Mackenbehafteter, dennoch motivierender Diablo-Klon.

76

SPIELSPASS



In den spannenden **Dialogen** entscheidet zumeist der richtige Ton.

Viel besser als CSI, zumindest auf dem PC: spannende Mordfälle für Rätselfreunde.

Criminal Intent

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3982

USK
- ab 12 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eine Wasserleiche, ein Hotelgast mit aufgeschnittenen Pulsadern und ein erschlagener Bankier – gleich drei Mordfälle, die Detective Robert Goren von der Major Case Squad aufklären muss. Selbst erfahrene Kriminologen dürften rund 15 Stunden benötigen, um alle Täter zu finden – nur um zu erkennen, dass zwischen allen Fällen eine Verbindung besteht, die zu einem weiteren Mord führt. Doch in **Criminal Intent** warten noch weitere positive Überraschungen. Nur zu Beginn des jeweiligen Falls müssen Sie wie in den **CSI**-Spielen den Tatort absuchen, danach regieren klassische Adventure-Disziplinen. Sie erkunden über 70 Orte in New York City, kombinieren Gegenstände und führen jede Menge Gespräche. Als Detective Goren müssen Sie entscheiden, in welchem Tonfall Sie Ihre Fragen

stellen. Je nach Thema und Charakter des Gegenübers führt mal der aggressive, mal der einfühlsame Weg zur Antwort. Intelligente Dialoge und glaubwürdige Charaktere machen das zu einem erstaunlich spannenden Psychospielchen. Die meist simplen, aber größtenteils logischen Rätsel fallen demgegenüber etwas ab, überraschen jedoch immer mal wieder mit witzigen Ideen. Dabei kommt trotz der detailarmen Grafik und der unpräzisen Steuerung die **CI**-Atmosphäre voll rüber: Detective Goren spricht mit seiner deutschen Synchronstimme, und die Geschichten entstammen der Feder eines Serien-Autoren. **HK**

CRIMINAL INTENT

GENRE Adventure
HERSTELLER Legacy Interactive / Xider
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**

73
SPIELSPASS

Reden ist Gold

Heiko Klinge: Wie in der Serie gefallen mir auch im Spiel vor allem die Psychotricks von Detective Goren. Wann muss ich Vertrauen gewinnen, wann den Verdächtigen unter Druck setzen? Diese Vielseitigkeit des Dialogsystems würde ich mir auch in manch anderem Adventure wünschen. Ein Sonderlob gibt's für den deutschen Publisher Xider, der nicht nur sämtliche Rollen mit exzellenten Sprechern besetzt hat, sondern sogar Zeitungen und Schilder innerhalb des Spiels übersetzen ließ. Da auch Rätsel, Story und Umfang mehr als in Ordnung gehen, wird jeder Krimifan einen Mordsspaß haben.



heiko@gamestar.de



Sir Amadey untersucht den Schauplatz des **Mordes** am Gouverneurssohn.

Ein abgelegenes Inselvölkchen leidet unter den Geistern, die es reef.

Dead Reefs

Alle neun Jahre schneit's in Hamburg, wählt Frankreich einen neuen Senat und fressen die Lärchenwickler-Raupen in den Alpen ganze Wälder kahl. Auf der Insel Dead Reefs wird alle neun Jahre ein Mensch ermordet. Im Jahr 1729 erwischt es den Sohn des Gouverneurs, deshalb schickt der König den Sonderermittler Amadey Finvinerro. Der Brite trifft schon nach zehn Spielminuten auf seinen ersten Geist, man ahnt: Hier führen übernatürliche Mächte den Erzählstift. Die Spurensuche pendelt denn auch zwischen Hexen und Nekromanten, entwickelt aber sanfte Spannung, weil seltsame Ereignisse und neue Leichenfunde bald Hand in Hand gehen. Zwar dürfen Sie sich nach einiger Zeit frei auf der Insel bewegen und mehreren Hinweisen parallel nachgehen, trotzdem finden Sie in der Re-

gel alle notwendigen Objekte direkt am Schauplatz jedes Rätsels. Inventarkramen und Denksportaufgaben wechseln sich angenehm ab – an sich wäre **Dead Reefs** damit ein gutes Einsteiger-Abenteuer. Wären da nicht die verkorkste Steuerung und technische Schlampereien. Bewegt wird Amadey mit den WASD-Tasten, über die Pfeiltasten wählen Sie Aktionen. In der Praxis führt das zu ständigen Verwechslungen. Eine Maussteuerung fehlt. Unsere Testversion litt an Bugs: Der Text im Notizbuch wurde nicht angezeigt, die Standardtasten waren falsch eingestellt, die Sprachausgabe ist nicht lippensynchron. **CS**

DEAD REEFS

GENRE Adventure
HERSTELLER Streko Graphics / Adventure Company
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

60
SPIELSPASS

Spiel trifft Riff, sinkt

Christan Schmidt: Für Streko Graphics ist Dead Reefs das erste 3D-Spiel – die Kanadier haben vorher die Aura-Renderadventures produziert. Offenbar hapert's noch mit der Technik. Mir gefallen zwar die knorrigen Figuren und stimmungsvollen Schauplätze. Aber die Steuerung und Kameraführung gehören zum Schlimmsten, was ich je in Adventures gesehen habe! Leider merkt man dem Spiel an allen Ecken und Enden an, dass zu wenig Sorgfalt in ihm steckt. So ist Amadeys Abenteuer im Grunde nicht anders als die Geister, die er jagt: hübsch anzusehen, aber substanzlos.



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, versteht sich.

**Daniel Matschijewsky**

heißt zwar täglich mit dem Fahrrad zur Arbeit, greift für alle anderen rennsportlichen Aktivitäten jedoch lieber zum Lenkrad.

Sport-Inhalt

Tests

Radsport Manager Pro 2007	104
18 Wheels of Steel: Haulin'	105
Kontrollbesuch: rFactor v1.250	106
Race: Caterham	107
World Championship Poker 2	107
Bus Driver	107

Neue Charts, neue Chancen

Die Neuaufteilung unserer Genre-Hitliste bringt endlich ans Licht, was den Schlipsträgern unter den Sportspielern schon seit Jahren zu schaffen macht: Es gibt gerade mal ein wirklich hochklassiges Managementspiel. Auch der **Radsport Manager** scheitert in dieser Ausgabe erneut an der 80er-Hürde – wegen der gleichen Fehler wie in den letzten Jahren. Ist mir unerklärlich! Bei den Sport- und Rennspielen hat EA Sports doch auch jede Menge hochklassige Konkurrenten. Und ausgerechnet bei den Managern überlässt man dem Branchenriesen nahezu kampflos das Spielfeld?

Scheint fast so: Ascaron hat die **Anstoss**-Serie auf Eis gelegt; Sega

streitet sich nach wie vor mit der Lizenzabteilung der DFL um die Bundesligarechte für den **Football Manager 2008**, eine Veröffentlichung in Deutschland ist deshalb unwahrscheinlich. Es wird Zeit, dass die Schlipsträger wieder ihren Sportsgeist entdecken! **HK**



GameStar-Sport-Charts 08/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	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	
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	Fluggebiete statt Spielzüge
6	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
7	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
8	Tiger 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	Need for Speed: 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	4	6	9	7	7	9	6	7	9	8	
4	Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	Cyanide	NEU	70	5	5	6	8	6	10	9	7	7	7	
5	Heimspiel 2006	TGC	Greencode	08/06 (79)	69	4	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**

Radsport Manager Pro 2007

Ein Computerspiel als moralisches Vorbild: Am PC gibt es kein Doping. Einzig vorausschauendes Management und clevere Rennstrategien führen zum Sieg.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3981

USK
- ohne Altersbeschränkung

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

Echte Champions im Radsport sind mittlerweile fast so selten wie eine Tour de France ohne Doping-Skandale. Lance Armstrong radelt seit 2005 nur noch zum Brötchenholen, Jan Ullrich hat sich auf peinliche Pressekonferenzen spezialisiert, und selbst vom Saubermann-Image eines Erik Zabels ist nicht mehr viel übrig geblieben. Was soll's, dann müssen eben Sie den neuen Superstar entdecken.

Tour der Manager

Als Manager eines Profiteamstalls kümmern Sie sich sowohl um Talentsuche, Transfers, Trainingsgestaltung und Sponsorenverhandlungen als auch um die Strategie während der Echtzeit-Rennen. Als Arbeitgeber locken 62 lizenzierte Profiteams, darunter auch T-Mobile, CSC und Gerolsteiner. Dank eines neuen, aufgeräumten Menüdesigns können Sie die Fülle an Aufgaben deutlich stressfreier bewältigen als im Vorgänger. Rad-

sportneulinge müssen aber nach wie vor zu viel Einarbeitungszeit investieren, um die Zusammenhänge zwischen den unzähligen Statistiken und Charakterwerten zu durchschauen. Ein Tutorial soll zwar den Einstieg erleichtern, lässt jedoch den Managerteil komplett außen vor. Das macht es auch Serienfans unnötig schwer, die kleinen, aber sinnvollen Neuerungen zu entdecken. So informiert eine Wochenzeitung über aktuelle Gerüchte, und Sie können jetzt bei simulierten Rennen jedem Fahrer eine spezifische Strategie zuweisen.

Tour der Strategen

Im Gegensatz zu den Menüs regiert bei den Echtzeit-Etappen immer noch das Bedienungschaos: Es dauert eine ganze Weile, bis Sie das System hinter all den winzigen Icons und Schieberreglern begriffen haben, um Ausreißversuche, Führungsarbeit oder Sprints anzuordnen. Doch dann machen die dynamischen Rennen eine Menge Spaß. Neu und spannend ist die taktische Finesse, einen besonders starken Konkurrenten unter Beobachtung zu stellen, um dadurch mehr über seine Tagesform zu erfahren. Dabei blicken Sie in die gleichen hässlichen 3D-Gesichter wie im Vorjahr, denn bis auf ein paar zusätzliche Streckendetails bleibt grafisch alles beim Alten – im wahrsten Sinne des Wortes. **HK**



Ein neues Menüdesign erleichtert das gezielte **Fahrertraining**.



Bergetappe in den Alpen. Unser CSC-Kletterspezialist Carlos Sastre wagt den Alleingang.

Tritt auf der Stelle

Heiko Klinge: Und da ist es wieder: das Problem des jährlichen Update-Zwangs. Einerseits freue ich mich über die neuen, endlich übersichtlichen Manager-Menüs, andererseits ärgern mich die vielen verpassten Chancen. Warum nur ein lächerliches Alibi-Tutorial, wieso erneut die veraltete Grafik-Engine, weshalb so wenig Verbesserungen bei den Echtzeit-Rennen? Drei Fragen, aber nur eine Antwort: Weil das Spiel wie jedes Jahr pünktlich zur Tour de France erscheinen muss. So bleibt der Radsport Manager auch diese Saison ein Fall für Fans und Experten. Mit einer hübscheren Optik und mehr Einsteigerfreundlichkeit wäre wesentlich mehr drin gewesen.



heiko@gamestar.de

RADSPORT MANAGER PRO 2007 MANAGER

ENTWICKLER Cyanide (Radsport Manager Pro 2006, GS 08/06: 70 Punkte)
PUBLISHER Crimson Cow
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 18.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte

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

3D-GRAFIKKARTEN
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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Saison (16), Einzelstappe (16), Etappenrennen (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Stabile, etwas langatmige Multiplayer-Rennen. Kein Managermodus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Radler + verbesserte Straßentexturen - hässliche Landschaften - viele Clipping-Fehler	5 / 10
SOUND	+ ordentlicher Kommentar + Radfahrer bleiben stumm - Musik verursacht Ohrschmerzen	5 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + erstmals ein Tutorial... - ...das viel zu wenig erklärt und den Managerteil ausspart	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Lizenzen für über 60 Profiteams + Originalzubehör + Hunderte Fahrerfotos + generische 3D-Gesichter	8 / 10
BEDIENUNG	+ verbesserte, aufgeräumte Management-Menüs + viele Tooltips + komplizierte Steuerung im 3D-Rennen	6 / 10
UMFANG	+ über 400 3D-Etappen + 62 spielbare Teams + alle großen Rundfahrten dabei + Etappen-Editor	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdiger Rennverlauf + gut recherchierte Fahrerwerte - einige unrealistische Etappen-Layouts	9 / 10
KI	+ Fahrer halten sich an taktische Vorgaben + KI-Teams reagieren nachvollziehbar auf Rennverlauf - zu häufige Ausreißversuche	7 / 10
MANAGEMENT	+ sinnvoll erweitertes Scouting- und Trainingslager-System - langweilige Transfer- und Sponsorenverhandlungen	7 / 10
SPIELZÜGE	+ alle gängigen Radsportmanöver sind möglich + neue Beobachtungs-Funktion - nur Einzelbefehle, keine Teamstrategien	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT **Guter, komplexer Manager für Radsportexperten.**



18 Wheels of Steel Haulin'

Dagegen wirkt die Spielwelt von Gothic 3 so groß wie ein Laufstall: Als Trucker und Spediteur in Personalunion tuckern Sie durchs frei befahrbare Nordamerika.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3977

USK
- ohne Altersbeschr.

Win Vista 32 Bit
- läuft

Mit Vollgas in die Haarnadelkurve? Ein Kindergeburtstag! Tür-an-Tür-Drängerei mit Colin McRae? Einfacher, als einem Baby den Schnuller zu klauen! Der wahre Lenkervirtuose stellt sich einer viel größeren Herausforderung: einer abschüssigen Straße samt roter Ampel. Eine gnadenlose Zerreißprobe für Ihre Nerven! Zumindest, wenn Sie am Steuer eines quälend langsam bremsenden Lastkraftwagens sitzen und 20 Tonnen rohe Eier transportieren.

Trucker fahren

Genau wie ein echter LKW kommt auch **18 Wheels of Steel: Haulin'** nur langsam in Fahrt: Rund zehn Spielstunden müssen Sie sich höchstpersönlich um jeden der Lieferaufträge kümmern. Je ris-

kanter die Ware (von Holz bis zu Chemieabfällen) und je länger die Strecke, desto höher der Gewinn. Eine Fahrt von Seattle bis Miami kann locker 60 Echtzeit-Minuten dauern. Die 32 Trucks erfordern dabei mit ihrem langen Bremsweg und dem enormen Wendekreis viel Fußspitzengefühl – vor allem inmitten des im Vergleich zum Vorgänger deutlich dichteren Innenstadverkehrs. Verkehrsdelikte bestrafen die überall auf der Lauer liegenden Cops. Worauf echte Trucker außerdem achten sollten: Rechtzeitig tanken, Wiegestationen anfahren und regelmäßig ein Nickerchen machen. Übermüdete Fahrer bestraft **Haulin'** mit einem schwarzen Sekundenschlaf-Bildschirm. Ein Glück, dass Sie anders als im Vorgänger jederzeit speichern dürfen.

Trucker handeln

Nach den zehn Spielstunden sollten Sie genug Geld beisammen haben, um eine Spedition zu gründen. Das erweitert **18 Wheels of Steel: Haulin'** wie schon im dritten Teil **Voll aufs Gas** um einige motivierende Handelselemente: Sie kaufen weitere LKWs und heuern Angestellte an, die von nun an Ihren Vorgaben folgen



Zwei Trucker-Herausforderungen: rote Ampel und rohe Eier.



Sonnenuntergang über der Golden Gate Bridge. Die Polizei verpasst uns gleich einen Strafzettel.

Probier's mal mit Gemütlichkeit

Heiko Klinge: Mit einem klassischen Rennspiel hat 18 Wheels of Steel: Haulin' ungefähr so viel gemeinsam wie ich mit Michael Schumacher. Ähnlich wie beim Flight Simulator geht es allein darum, Faszination zu vermitteln – nur eben nicht für Flugzeuge, sondern für die Könige der Highways. Und das gelingt: Ich begrüße jeden KI-Kollegen mit einem extralangen Hupen oder fluche wie ein Kutscher... pardon, Trucker... über den Stau vor der Golden Gate Bridge. Brummi-Fans werden diese detailverliebte LKW-Simulation lieben, Highspeed-Junkies lassen freilich lieber die Finger vom Zündschlüssel.



heiko@gamestar.de

und KI-gesteuert über die Highways bügeln. Erfolgreiche Lieferungen verbessern Ihren Ruf bei den entsprechenden Firmen, ver-

schaffen Ihnen so lukrativere Aufträge und natürlich auch mehr Kapital, das Sie in neue Trucks oder Tuningteile investieren. **HK**

18 WHEELS OF STEEL: HAULIN' RENNSPIEL									
ENTWICKLER	SCS (18 Wheels of Steel: Convoy, GS 03/06: 66 Punkte)								
PUBLISHER	Frogster								
SPRACHE	Deutsch								
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 10 Seiten Handbuch								
TERMIN (D)	28.6.2007								
CA. PREIS	20 Euro								
USK	ohne Altersb.								
ANSRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD	2,4 GHz Intel	XP 2400+ AMD	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	350 MB Festplatte
1,4 GHz AMD	256 MB RAM	350 MB Festplatte	350 MB Festplatte	Lenkrad	FF-Lenkrad	350 MB Festplatte	FF-Lenkrad			
350 MB Festplatte										
PROFITIERT VON										Force-Feedback, TrackIR Headtracker
BILDFORMATE										4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ k. Angabe
TON										Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ riesige frei befahrbare Spielwelt + detaillierte Trucks und Anhänger - kaum Verbesserungen zum Vorgänger	6 / 10
SOUND	+ kerniger Truck-Motorensound - Musik nur im Menü - kaum Umgebungsgeräusche	5 / 10
BALANCE	+ Rangier-Perspektive + jederzeit speicherbar - langwieriger Karrierestart	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dynamischer Wetter- und Tageszeitenwechsel + dichter Verkehr - abseits der Straße leblos	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Lenkrad-Steuerung + Minikarte - kryptische Menüs - kein Navigationssystem	7 / 10
UMFANG	+ fahren und handeln + 32 Trucks + über 50 Frachttypen + Hunderte Straßenkilometer zum Erkunden	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Brummi-Feeling - Force-Feedback-Effekte nicht immer nachvollziehbar	7 / 10
KI	+ gnadenlose Polizei + glaubwürdig simulierter Straßenverkehr - kein echter Konkurrenzkampf	6 / 10
TUNING	+ Dutzende Tuningteile und Lackierungsvarianten - nicht jeder Umbau hat spürbare Auswirkungen	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Landschaften + viele Sehenswürdigkeiten - lächerlich kleine Innenstädte	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT **Langatmige, aber detailverliebte LKW-Simulation.**

70
SPIELPASS



Im Festival der Geschwindigkeit hoppeln wir durch Lienz.



Zwei Mod-Höhepunkte: Lamborghini und Nordschleife.



Formel-1-Addons: Sowohl den Sauber BMW 2007 als auch den Grand-Prix-Kurs von Shanghai haben die Entwickler detailgetreu nachgebaut.

Kontrollbesuch: Kostenlose Addons und detailverliebte Mods haben die einst so spröde Rennsimulation rFactor in ein Eldorado für Rennsportfans verwandelt.

rFactor v1.250

Die besten Mods

Formel 1 2005	► Quicklink: 3927
Nordschleife	► Quicklink: 3920
V8 Supercars	► Quicklink: 3920
Grand Prix 1979	► Quicklink: 3930
Porsche Carrera Cup	► Quicklink: 3931
Hitliste der Community	► Quicklink: 3932

DVD
- Test-Check
- Mod-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
- Quicklink: L8

Sechs Autos, sieben Strecken: Das war das magere Repertoire von **rFactor**, als es vor fast zwei Jahren erschien. 19 Autos, 37 Kursvarianten: das Repertoire der Rennsimulation heute. Doch Image Space, die Entwickler von **rFactor**, sind nicht nur extrem fleißig, sondern auch extrem spendabel – sämtliche Addons gibt's kostenlos als Download.

Von Lienz bis Shanghai

Kurze Zusammenfassung für alle, die noch nie von diesem Spiel gehört haben: **rFactor** ist eine hochrealistische Rennsimulation im Stil von **GTR 2**, allerdings mit deutlich mehr Motorsportvarianten. Sie sitzen in Tourenwagen, drehen auf Nascar-Ovalen Ihre Runden oder starten im lizenzierten Festival der Geschwindigkeit von Lienz (Österreich) samt innenstädtischem Kopfsteinpflasterhoppeln sowie einer Rallye-Etappe. Im April und Mai hat Image Space zwei weitere Addons veröffentlicht: Zum einen das Panoz-Esperante-Paket, das insgesamt vier originalgetreue Autos des amerikanischen Sportwa-

genherstellers enthält, zum anderen den aktuellen Formel-1-Wagen von Sauber BMW. Mit den ebenfalls neu veröffentlichten und detailverliebt nachgebauten Rennstrecken von Barcelona, Mailand, Montreal, Shanghai und dem Nürburgring haben Sie mittlerweile mehr als ausreichend Spielraum, um dieses Geschoss an seine Leistungsgrenze zu treiben. Die zahlreichen und qualitativ hochwertigen Erweiterungen für **rFactor** belohnen wir mit Aufwertungen in den Kategorien Umfang und Streckendesign. Aber auch bei der Spielbalance haben sich die Entwickler eine bessere Note verdient. Seit dem Patch 1.150 haben Sie mehr Einstellungsmöglichkeiten für die Fahrhilfen und eine größere Übersicht in der optimierten Cockpitperspektive.

Mod-Ferrari oder Mod-Lamborghini?

So weit zum offiziellen Teil von **rFactor**. Doch die Rennsimulation war schon bei der Veröffentlichung Ende 2005 in beispielloser Konsequenz auf Mods ausgelegt. Heute zeigt sich das Ergebnis: Von der Nordschleife des Nür-

burgrings über alle Teams und Autos der Formel 1 bis hin zu Traumwagen von Lamborghini und Ferrari hat die Community nahezu jeden Traum eines Motorsportfans erfüllt – und das in einer Qualität, die locker mit professionellen Rennspielen wie **GTR 2** oder **DTM Race Driver 3** mithalten kann. Einziger Haken: Eine direkte Community-Integration wie in **Trackmania United** fehlt. Sie müssen Mods also erstmal im Internet ausfindig machen und von

Hand kopieren. Im Kasten finden Sie erste empfehlenswerte Anlaufstellen. **rFactor** bekommen Sie nicht im Laden, sondern nur auf der Homepage des Entwicklers Image Space (► www.gamestar.de Quicklink: 3925). Der Download kostet 35 Euro. **HK**

RFACTOR V1.250

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Image Space / Image Space
ERSCHIENEN	31.8.2005
ALTE WERTUNG	71 (GS 12/05)
NEUE WERTUNG	
GRAFIK	7 ► 6
BALANCE	5 ► 7
UMFANG	4 ► 9
STRECKENDESIGN	8 ► 9



Einzigartig vielseitig

Heiko Klinge: Jeden Monat bekomme ich zahlreiche Leserbriefe, die nach einer offiziellen Formel-1-Umsetzung für den PC fragen. Meine Antwort ist immer dieselbe: »Nein, da wird es auf absehbare Zeit nichts geben. Mein Tipp: Spielen Sie die Formel-1-Mod für rFactor!« Ähnliches würde ich auch Porsche-, Lamborghini oder Zonda-Fans raten. Die professionellen Fan-Erweiterungen sind einzigartig im Genre und ein Traum für Motorsport-Enthusiasten. Allerdings nur für diejenigen, die ein Lenkrad besitzen und außerdem bereit sind, sich in eine hochrealistische Simulation einzuarbeiten.



heiko@gamestar.de



Im **Caterham-Flitzer** bügeln wir durch Imola.

Caterham

Addon
Race

Der Entwickler Simbin verkauft das Mini-Addon **Caterham** zur Tourenwagen-Simulation **Race** über Valves Online-Service Steam. Der Inhalt: Drei PS-Varianten des agilen englischen Sportflitzers Caterham, dazu die detailgetreu nachgebauten Grand-Prix-Kurse von Estoril und Imola. Angesichts des Preises von nur fünf Dollar geht der Micker-Umfang in Ordnung. Trotzdem: Andere Teams würden so etwas als kostenloses Update veröffentlichen. **HK**



Auch bei **Regen** fahren wir verkehrsgerecht.

Bus Driver

Auf dem Weg zur Arbeit kann man im Bus spannend Zeitung lesen. Allerdings nur, wenn der Fahrer genau weiß, was er tut. Im Rennspiel **Bus Driver** sitzen Sie selbst hinterm Steuer und müssen auf den Verkehr aufpassen, möglichst sensibel fahren und trotzdem pünktlich sein. Ansonsten quengeln die Insassen und vermiesen Ihnen Ihre Bewertung am Ende der Strecke. Davon gibt es gerade mal 30 Stück, die zudem kaum Abwechslung bieten. **AP**



Die **Spielkarten** sehen Sie nur als hässliche Symbole.

World Poker Championship 2

Angesichts unzähliger kostenloser Pokerräume im Internet braucht **World Poker Championship 2** verdammt gute Argumente für eine Daseinsberechtigung. Auf jeden Fall bessere als eine mäßige 3D-Grafik und durchschnittliche Gegner-KI. Immerhin sind im Preis von 20 Euro auch Online-Partien enthalten. Aber wie gesagt: Woanders gibt's die kostenlos. **HK**

RACE: CATERHAM

GENRE Rennspiel-Addon
PUBLISHER Simbin
CA. PREIS 4 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,4 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



BUS DRIVER

GENRE Rennspiel
PUBLISHER Emme / SCS Software
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



WORLD POKER CHAMPIONSHIP 2

GENRE Kartenspiel
PUBLISHER Frogster
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
1 Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	07/07	90	6	v1.0	54,99 €	www.amazon.de
UPDATE 2 Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters / Turbine	07/07	85	12	v1.2	38,32 €	www.hardwareversand.de
NEU 3 Overlord	Action-Adventure	Codemasters / Triumph	08/07	84	16	v1.0	45,99 €	www.amazon.de
4 Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	Eidos / Crystal Dynamics	07/07	84	12	v1.0	33,99 €	www.hardwareversand.de
UPDATE 5 Two Worlds	Rollenspiel	Reality Pump	07/07	84	12	v1.4	38,27 €	www.hardwareversand.de
NEU 6 Ghost Recon: AW 2	Taktik-Shooter	Ubisoft / Grin	08/07	83	18	v1.0	44,61 €	www.atelco.de
7 Helldorado	Echtzeit-Taktik	DTP / Spellbound	07/07	82	12	v1.0	34,89 €	www.amazon.de
8 Virtual Skipper 5	Rennspiel	Morphicon / Nadeo	06/07	81	0	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
9 Sam & Max: Reality 2.0	Adventure	Telltale / Telltale	06/07	80	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
10 Sam & Max: Bright Side...	Adventure	Telltale / Telltale	07/07	80	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
NEU 11 Shadowrun	Multiplayer-Shooter	Microsoft / Fasa Studios	08/07	78	18	v1.0	49,98 €	www.amazon.de
NEU 12 Arena Wars Reloaded	Echtzeit-Strategie	Anaconda / Exdream	08/07	77	12	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
13 Dawn of Magic	Action-Rollenspiel	Deep Silver / Sky Fallen	06/07	77	16	v1.0	38,90 €	www.t-onlineshop.de
NEU 14 Loki	Action-Rollenspiel	Crimson Cow / Cyanide	08/07	76	16	#1	41,70 €	www.atelco.de
15 Criminal Intent	Adventure	Xider / Legacy	08/07	73	12	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
NEU 16 Race: Caterham	Rennspiel-Addon	Simbin / Simbin	08/07	74	0	v1.0	ca. 4 €	www.steampowered.com
17 RfB: Rush for the Bomb	Strategie-Addon	Deep Silver / Storm Reg.	06/07	74	16	v1.0	29,95 €	www.amazon.de
18 Jets'n'Guns Gold	Actionspiel	Ex Trade / Rake in Grass	06/07	74	12	v1.0	19,89 €	www.amazon.de
19 Hospital Tycoon	Aufbauspiel	Codemasters / Deep Red	07/07	72	6	v1.0	38,89 €	www.amazon.de
20 Ancient Wars: Sparta	Echtzeit-Strategie	Eidos / World Forge	06/07	72	16	v1.0	34,89 €	www.amazon.de
21 North & South Pirates	Rollenspiel	Atari / Akella	06/07	71	18	v1.0	27,89 €	www.amazon.de
NEU 22 18 Wheels of Steel: Haulin'	Rennspiel	Frogster / SCS	08/07	70	0	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
NEU 23 Die Sims: Tiergeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts / Maxis	08/07	70	0	v1.0	39,95 €	www.softunity.de
NEU 24 Radsport Manager Pro 2007	Manager	Crimson Cow / Cyanide	08/07	70	0	v1.0	39,95 €	www.amazon.de
25 Theatre of War	Echtzeit-Taktik	Battlefront / 1C	07/07	70	–	v1.2046	ca. 33 €	www.battlefront.com

DVD
- Command & Conquer 3 v1.05
- Company of Heroes v1.7
- Supreme Commander v1.1.3254

DVD-XL
- Die Gilde 2 v1.3
- Two Worlds v1.4

Two Worlds v1.4

Highlights: zahlreiche Balance-Änderungen, diverse Bugs behoben, zusätzliche Spieloptionen.

Das gelungene Rollenspiel **Two Worlds** hatte auch nach zwei Patches noch mit Problemen in Sachen Balance zu kämpfen. So war es zum Beispiel möglich, einen Heilzauber zu entwickeln,

der zwar kaum Mana kostet, doch das Zehnfache an Lebenspunkten regeneriert hat. Oder aber simple Banditenschwerter, die man so oft miteinander kombinieren konnte, dass selbst mächtige Elite-Gegner kein Problem mehr waren. Vieles davon behebt das gut 170 MByte große Update auf Version 1.4. So wurden die Werte von

Monstern, Nahkampfwaffen, Fallen und magischen Sprüchen überarbeitet sowie das Kämpfen zu Pferd etwas abgeschwächt. Zudem haben die Entwickler an den Charakterfertigkeiten und deren Mindestvoraussetzungen gefeilt – das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Balance. Mit dem Patch geht das Team auch auf zahlreiche Rückmeldungen aus der Fangemeinde ein. Beispielsweise wurde das Inventar etwas erweitert, eine optionale Zielhilfe für Bögen hinzugefügt sowie die Möglichkeit eingebaut, mehrere Objekte gleichzeitig verkaufen zu können. Reality Pump hat auch diverse Bugs und Absturzursachen entfernt und (laut offizieller Patch-Liste) die Performance in Verbindung mit Nvidia-Karten leicht verbessert. Auf unseren Systemen war der Leistungszuwachs allerdings kaum spürbar. Immerhin gibt es

Monstern, Nahkampfwaffen, Fallen und magischen Sprüchen überarbeitet sowie das Kämpfen zu Pferd etwas abgeschwächt. Zudem haben die Entwickler an den Charakterfertigkeiten und deren Mindestvoraussetzungen gefeilt – das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Balance. Mit dem Patch geht das Team auch auf zahlreiche Rückmeldungen aus der Fangemeinde ein. Beispielsweise wurde das Inventar etwas erweitert, eine optionale Zielhilfe für Bögen hinzugefügt sowie die Möglichkeit eingebaut, mehrere Objekte gleichzeitig verkaufen zu können. Reality Pump hat auch diverse Bugs und Absturzursachen entfernt und (laut offizieller Patch-Liste) die Performance in Verbindung mit Nvidia-Karten leicht verbessert. Auf unseren Systemen war der Leistungszuwachs allerdings kaum spürbar. Immerhin gibt es

nun zusätzliche Einstellungen (etwa die Option »Wasser-Reflexionen«), mit denen Sie die Grafik des Spiels besser dem Können Ihres PCs anpassen dürfen. So viele tiefgreifende Änderungen haben ihren Preis: Die Speicherstände der Verkaufsversion oder früherer Updates funktionieren zwar, erhalten aber nicht die Auswirkungen des neuen Patches 1.4. Wer also ein besser ausbalanciertes Programm spielen oder die neuen Designelemente nutzen will, muss die Kampagne zwangsläufig mit einem neuen Helden starten. Unsere Wünsche für das nächste Update: Das wirre Kampfsystem vereinfachen und die teils derben Ruckler in Online-Gefechten entfernen. **DM**



Mit dem Patch 1.4 hat sich die bislang mäßige Balance von **Two Worlds** verbessert.

TWO WORLDS V1.4

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Reality Pump / Zuxxez
PATCHGRÖSSE 176 MByte
ALTE WERTUNG 83 (GS 07/07)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 6 ▶ 7





Die Venezianer erklären uns den Krieg, verteidigen ihre **Hauptstadt 1** aber nur mit einem Mini-Heer – leichte Beute. Zudem reitet der feindliche **Anführer 2** ohne Eskorte herum.

Medieval 2 v1.2

Highlights: diverse Änderungen bei der KI, Bugs und Grafikfehler behoben, Wegfindung verbessert.

Fünf DIN-A4-Seiten füllt die Änderungsliste des **Medieval 2**-Patches 1.2. Unter anderem hat der Entwickler Creative Assembly zahllose Grafik- und Kamerafehler bereinigt. Am meisten hat sich allerdings bei der KI getan; Ihre Rivalen sollen auf der Kampagnenkarte künftig schlauer angreifen und Allianzen länger einhalten. In den Echtzeit-Schlachten sollen die Feinde intelligenter taktieren. So stoßen sie bei Belagerungen nun effektiv in den zweiten Mauerring vor, flankieren Speerkämpfer mit Reiterei und reagieren korrekt auf Angriffe von zwei Seiten. Im Langzeittest – das Update erschien bereits am 4. Mai 2007 – haben wir geprüft, ob die Verbesserungen eine KI-Aufwertung recht-

fertigen. Die Antwort: nein! Obwohl computergesteuerte Nationen und Armeen in der Version 1.2 merkbar klüger vorgehen, leiden sie immer noch unter teils deutlichen Aussetzern. Zum Beispiel erklärten die Venezianer unserem Heiligen Römischen Reich den Krieg, griffen jedoch nicht an. Stattdessen konnten wir problemlos Venedig erobern, das nur von einer winzigen Streitmacht verteidigt wurde. Und im selben Streich erledigten wir gleich noch den gegnerischen Anführer, der ohne Eskorte durchs Umland ritt. Creative Assembly muss also noch kräftig feilen, bis die an sich gute KI von **Medieval 2** reibungslos funktioniert. **GR**

MEDIEVAL 2 V1.2

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Sega / Creative Assembly
PATCHGRÖSSE 613 MByte
TEST IN GS 12/06

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **Armed Assault:** Update 1.08 feilt an der Gegner-KI, der Benutzeroberfläche und der Leistung des Taktik-Shooters. Achtung: Das 600-MByte-Paket setzt die Version 1.05 voraus.
- **Die Gilde 2:** Das etwa 100 MByte große Update auf Version 1.3 überarbeitet die Benutzeroberfläche und behebt einige kleine Bugs in der Wirtschaftssimulation.
- **Supreme Commander:** Der nur 1,3 MByte kleine Patch auf Version 1.1.3254 entfernt selten auftretende Fehler und feilt ein wenig an der Balance des Echtzeit-Strategiespiels.
- **World of Warcraft:** Mit dem Update v2.1.1 behob Blizzard Anfang Juni diverse Grafikfehler (etwa flackernde Bodentexturen), die der Vorgänger-Patch mit sich gebracht hat.

Company of Heroes v1.7

Highlights: DirectX-10-Unterstützung eingebaut, Performance verbessert, Balance leicht abgeändert, Bugs behoben.

Anfang Juni hat der Entwickler Relic das Update 1.7 für **Company of Heroes** veröffentlicht. Der 13 MByte kleine Patch baut die Unterstützung von DirectX 10 in das Echtzeit-Strategiespiel ein. Windows Vista und eine passende Grafikkarte vorausgesetzt, werden Sie mit diversen neuen Effekten verwöhnt. So wirkt die Beleuchtung etwas aufwändiger, und in der Landschaft gibt es mehr dekorative Objekte sowie 3D-Gras. Zudem dürfen Sie in den Grafikoptionen zusätzliche Einstellungen vornehmen, etwa bei der Kantenglättung. Auch die Leistung in Verbindung mit Schatten haben die Programmierer verbessert. Der Patch behebt zusätzlich seltene Absturzursachen und schließt diverse Schlupflöcher für



Company of Heroes bekam mit dem Patch 1.7 eine DirectX-10-Unterstützung nebst neuen Effekten spendiert.

Cheater. Natürlich feilt das Team auch an der Balance. So wurden zum Beispiel die Anti-Panzer-Waffen der Infanteristen etwas abgeschwächt. Die Speicherstände sind mit der Verkaufsversion des Spiels kompatibel. **DM**

COMPANY OF HEROES V1.7

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Relic / THQ
PATCHGRÖSSE 13 MByte
TEST IN GS 11/06

Keine Wertungsänderung



Command & Conquer 3 v1.05

Highlights: Wegfindungs-Bugs entfernt, Infanterie-Einheiten gestärkt, zahlreiche weitere Balance-Änderungen.

Nachdem Electronic Arts die ersten vier Patches für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** fast im Tagesrhythmus veröffentlicht hatte, war der fünfte fast drei Monate in der Entwicklung. Entsprechend umfangreich ist er ausgefallen: Die Balance wurde bei nahezu allen Einheiten geändert, Schlupflöcher geschlossen, Bugs behoben und vier neue Karten eingebaut. Die Balance-Änderungen waren auch notwendig: Zuvor konnte eine Armee eines einzelnen Einheitentyps zum Sieg reichen. Der Patch wertet die Infanterie auf. Auch die außerirdischen Scrin sind wieder ein ernstzunehmender Gegner. Wobei es völlig unverständlich ist, warum das Mutterschiff der Aliens offenbar absichtlich zur Überwaffe ausgebaut



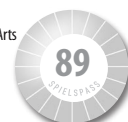
Auf manchen **Multiplayer-Karten** ist Nod immer noch zu stark.

wurde und nun eine komplette Basis mit nur einem Schuss zerstört. Auch die problembehaftete Mehrspielerlobby wurde nur geringfügig verbessert – Spielabstürze und Verbindungsabbrüche treten immer noch auf. Wir warten deshalb auf weitere Patches. **RH**

COMMAND & CONQUER 3 V1.05

GENRE Echtzeit-Strategiespiel
HERSTELLER EA Los Angeles / Electronic Arts
PATCHGRÖSSE 125 MByte
TEST IN GS 05/07

Keine Wertungsänderung



Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

	Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU	Baphomets Fluch 4	Adventure	72	11/06	THQ	20 Euro	v1.1	Viele Detailmängel plagen das solide Spiel.
NEU	Battlefield 2 Complete	Multiplayer-Shooter	92	08/07	Electronic Arts	55 Euro	v1.41	Der Action-Hit samt dreier Addons – fein.
	Call of Juarez	Ego-Shooter	87	10/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.1.0.0	Der bislang beste Western-Shooter.
	Civilization 4	Rundenstrategie	89	12/05	2K Games	25 Euro	v1.61	Exzellenter 3D-Spross der Kultserie.
	Darkstar One	Weltraumspiel	85	07/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.3	Schnelle und knallig bunte Action-Ballerei.
	Dreamfall	Adventure	81	07/06	Dtp	20 Euro	v1.0	Intelligente Handlung, doofe Bedienung.
	DTM Race Driver 3	Rennspiel	86	03/06	Codemasters	25 Euro	v1.1	Abwechslungsreiche Rennspiel-Offenbarung.
	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	87	05/06	2K Games	25 Euro	v1.2.0416	Prächtig, riesig, vollgestopft mit Abenteuern.
NEU	El Matador	Actionspiel	77	01/07	Brigades	10 Euro	v1.15	Schöne, aber sehr schwere Dauerballerei.
NEU	Fable	Action-Rollenspiel	76	11/05	Microsoft	25 Euro	v1.0	Erfrischendes Heldenepos mit Moralsystem.
NEU	Flatout 2	Rennspiel	87	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	Immer noch Maßstab für Action-Rennspiele.
	Freelancer	Weltraumspiel	80	04/03	AK Tronic Pyramide	5 Euro	v1.1	Fesselnder Weltraum-Thriller mit viel Action.
	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	83	06/06	THQ	20 Euro	v1.0	Sinnvoll verbesserter Action-Taktik-Nachfolger.
	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	84	07/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.35	Toller Taktik-Shooter für Fortgeschrittene.
	Heroes 5 Silver	Rundenstrategie	86	04/07	Ubisoft	30 Euro	v2.1	Der Rundenhit samt Addon Hammers of Fate.
	Prey	Ego-Shooter	87	09/06	2K Games	20 Euro	v1.3	Technisch beeindruckender Knobel-Shooter.
NEU	Prince of Persia 3	Actionspiel	83	02/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Der beste Prinz, seit es den Orient gibt.
	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	88	12/06	Konami	20 Euro	v1.0	Fußball-Referenz, auch ohne Bundesliga.
	Racing Box	Sammlung	90	04/07	Atari	20 Euro	--	GTR 2, World Racing, Crashday.
NEU	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	88	07/06	Microsoft	25 Euro	v2.5	Leckerbissen für Strategie-Gourmets.
NEU	Silent Hunter 3 Gold	Simulation	86	08/07	Ubisoft Exclusive	20 Euro	v1.4b	Exzellente U-Boot-Simulation mit zwei Addons.
	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	90	05/06	Jowood / Deep Silver	20 Euro	v2.0	Brillanter Rollenspiel-Strategie-Mix.
	Titan Quest Gold	Action-Rollenspiel	86	05/07	THQ	40 Euro	v1.30	Erstklassiger Diablo-Klon inklusive Addon.
	Tomb Raider Legend	Actionspiel	88	05/06	Eidos P. Collection	25 Euro	v1.2	Die beste Akrobaten-Archäologin aller Zeiten.
	Total War: Eras	Sammlung	88	09/06	Sega	20 Euro	--	Rome, Medieval und Shogun samt Addons.

Rise of Legends



Die Alin attackieren eine Stadt der Cuotl.

USK

- ab 12 Jahren

Schon für 50 Euro war **Rise of Legends** ein echter Geheimtipp, nun kostet das originelle Echtzeit-Strategiespiel sogar nur noch die Hälfte – und avanciert somit vollends zum Pflichtspiel für Fans frischer Ideen. Da wäre etwa das abgedrehte, aber stimmige Szenario: Das technologieverliebte Da-Vinci-Volk kämpft gegen die magiebegabten Alin und die aztekischangehauch-

ten Cuotl. In der rundenbasierten Kampagne wählen Sie den nächsten Einsatz auf einer Übersichtskarte, dann geht's in taktisch anspruchsvolle Echtzeit-Gefechte mit Basisbau, Upgrade-Forschung und Helden samt Spezialtalenten. Neben unterhaltsamen Story-Missionen absolvieren Sie aber auch einige lahme »Vernichte alles«-Aufträge. Einsteigern fehlt ob der Vielfalt oft der Überblick; **Rise of Legends** wendet sich ausschließlich an erfahrene Generäle. Wer nicht mehr gegen die gewieften KI-Gegner fechten mag, ringt im Netzwerk oder im Internet gegen bis zu sieben menschliche Befehlshaber.

GR

RISE OF LEGENDS

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Big Huge Games / Microsoft
VERSION 2.5
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,4 GHz, 256 MB, Geforce FX 5900 / Radeon 9700/9800
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

88

Flatout 2



Im Destruction Derby rammen Sie Gegner zu Schrott.

Das derzeit beste Action-Rennspiel ist erst ein Jahr alt – und kostet nur noch schlappe 10 Euro. Als neues Kronjuwel der AK Tronic Pyramide gibt's **Flatout 2** in jedem Kaufhaus sowie bei gut sortierten Fachhändlern. Die turbulente Streckenhatz verquickt detaillierte Grafik mit spektakulären Physikeffekten. So rammen Sie etwa Begrenzungszäune, Brückenpfeiler und Konkurrenzkarren zu Schrott. Das sieht nicht nur schön aus, sondern bringt auch spielerische Vorteile: Jede Kollision füllt Ihren Nachbrenner-Tank, herumliegender Schrott behindert Gegner. Trotz des spaßbetonten Fahrverhaltens ist **Flatout 2** stets fordernd, auch weil die intelligenten KI-Rivalen oft gezielt Ihren Wagen von der Strecke rempeln. Optisches Tuning fehlt, dafür dürfen Sie an der Leistung der 39 lizenzlosen Boliden

schrauben. In der motivierenden Solokarriere absolvieren Sie unter anderem Destruction Derbys, bei denen Sie die Wagen Ihrer Kontrahenten schrotten. Darüber hinaus gibt's diverse spaßige Minispiele sowie Mehrspieler-Modi für bis zu acht Raser via LAN oder Internet.

USK

- ab 12 Jahren

FLATOUT 2

GENRE Rennspiel
HERSTELLER Bugbear / AK Tronic Pyramide
VERSION 1.2
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB, Geforce 4 Ti / Radeon 9500/9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

87

Für Oldie-PCs

Spiele, die auch auf älteren Rechnern laufen.

Silent Hunter 3 Gold

In der realistischen Simulation **Silent Hunter 3** jagen Sie mit einem deutschen U-Boot alliierte Schiffe im Atlantik. Der Glanzpunkt des Spiels ist die packende Atmosphäre; Schleichfahrten, Torpedoangriffe und Verfolgungsjagden mit Zerstörern sind höllisch spannend. Die Gold-Fassung enthält zusätzlich die durchschnittlichen Addons **Seewölfe** (fügt mehr Häfen und Sperranlagen hinzu) sowie **Seeschlacht im Mittelmeer** (bietet zusätzliche Einsätze im Mittelmeer und im Schwarzen Meer).



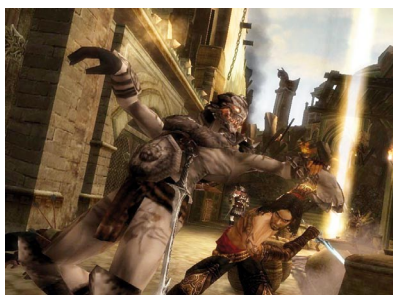
Unser Torpedo trifft einen alliierten Frachter.

GENRE Simulation
PUBLISHER Rondomedia
CA. PREIS 17 Euro
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB RAM, Geforce 4 Ti



Prince of Persia 3

The Two Thrones ist der dritte und beste Teil der **Prince of Persia**-Serie. Im 3D-Actionspiel turnen Sie mal mit dem flüssig animierten Pluderhosen-Prinzen, mal mit seinem bösen Doppelgänger durch verwinkelte Levels. So weichen Sie Fallen aus und zerschneiden tumben Zombies sowie mächtige Bossgegner mit sehenswerten Spezialmanövern. Dank der zauberhaft düsteren Märchenatmosphäre und der packenden Handlung stören auch die teils wirre Kamera und die schwache Gegner-KI nicht mehr.



Mit **Spezialmanövern** zerlegt der Prinz die Zombies.

GENRE Actionspiel
PUBLISHER AK Tronic Pyramide
CA. PREIS 10 Euro
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9000



Mit dem Flammenschwert vertrimmt der Held einen **Untoten**.

Fable

USK
- ab 16 Jahren

Monster metzeln, im Level aufsteigen, neue Ausrüstung finden, mehr Monster metzeln, wieder aufsteigen – so kreiselt die Suchtschleife in klassischen Action-Rollenspielen à la **Diablo 2**. **Fable** stellt hingegen die moralische und äußerliche Entwicklung Ihres Helden in den

Vordergrund. Jeden Auftrag können Sie auf brave oder böse Art lösen; über Gutmenschen strahlt bald ein Heiligenschein, Finsternissen wachsen Hörner. Im Spielverlauf altert Ihr Held vom zierlichen Jungen zum zernarbten Großvater. Unter anderem dürfen Sie ihn tätowieren, seine Frisur ändern und ihn verheiraten. Abgesehen von diesen originellen Ideen bleibt **Fable** allerdings durchschnittlich: Zur klischeehaft-dünnen Story gesellen sich simple Totklick-Kämpfe. Die 20 Stunden Spielzeit sind für ein Rollenspiel recht kurz. Dafür können Sie sich mit Ihrem individuellen Monsterjäger bestens identifizieren – ein Atmosphäre-Plus. **GR**

FABLE

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Lionhead / Microsoft
VERSION 1.0
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einstieger bis Profis
MINIMUM 1,4 GHz, 256 MB, Geforce FX 5800/5900 / Radeon X600
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Special Forces: Per Seil und Greifhaken überbrücken die Soldaten Höhenunterschiede.

Im Viererpack aufs Schlachtfeld.

Battlefield 2 Complete Collection

Machen wir's kurz: Moderne Schlachten mit Soldaten, Panzern, Jets – darum geht's in **Battlefield 2**. Der Mehrspieler-Shooter zählt zu den erfolgreichsten PC-Titeln der letzten zwei Jahre; auf den Internet-Servern wimmelt es von loyalen Fans, die spannende Großgefechte zwischen bis zu 64 Spielern austragen. Die Sammlung **Battlefield 2 Complete Collection** enthält für 55 Euro das Hauptprogramm samt des gelungenen Addons **Special Forces** sowie der Booster Packs **Euro Force** und **Armored Fury**. **Special Forces** bringt neue Ausrüstung und Waffen für die sieben Soldatenklassen (Scharfschütze, Sanitäter, Anti-Panzer-Krieger etc.), darunter Seil-Greifhaken, Nachtsichtgeräte und Tränengas. Zudem stoßen zu den USA, der Middle

Eastern Coalition (MEC) und China zwei neue Konfliktparteien: Russland und Großbritannien. **Euro Force** führt zusätzlich die Europäische Union mit sieben neuen Waffen und vier Fahrzeugen ein, etwa dem deutschen Leopard-2-Panzer. Auch in **Armored Fury** gibt's sechs frische Fluggeräte, zum Beispiel leichte Erkundungs-Helikopter sowie A10-Bomber. Insgesamt enthält die **Battlefield 2 Complete Collection** somit sieben Kämpferklassen und 47 Vehikel, mit denen Sie auf 27 Karten um Kontrollpunkte ringen – für Action-Freunde ein monatelanger Suchtgarant. **GR**

BATTLEFIELD 2 COMPLETE

GENRE Multiplayer-Shooter
HERSTELLER Digital Illusions / Electronic Arts
VERSION 1.41
CA. PREIS 55 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB, Geforce FX 5800/5900 / Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Toll, aber teuer

Michael Graf: Obwohl **Battlefield 2** schon zwei Jahre auf dem Schlachtfeld-Buckel hat, zählt es immer noch zu den Highlights des Genres. In keinem anderen Spiel schlage ich so packende und (mit Patch 1.41) gut ausbalancierte Großgefechte. Ob die Complete Edition 55 Euro wert ist, erscheint mir jedoch fraglich. Schließlich wendet sich die Sammlung an **Battlefield**-Neulinge – und nicht jeder möchte so viel für ein zwei Jahre altes Spiel bezahlen. Tipp: Auf Ebay gibt's billige Gebrauchtversionen von **Battlefield 2** samt des feinen **Special Forces**-Addons. Die dünnen Booster Packs sind eh nur eine Dreingabe.



micha@gamstar.de

ab 16/18-DVD
- Mod-Special

Überblick Aktuelle Mods

DVD
- Defense of the
Ancients v6.44b
(Warcraft 3: TFT)

Modifikationen, die eine eigene Liga in der Electronic Sports League haben, sind selten. Hier ist eine davon.

Warcraft 3: TFT Defense of the Ancients

Bei Echtzeit-Strategiespielen geht's ja eigentlich darum, möglichst viele Einheiten möglichst geschickt so zu steuern, dass möglichst viel kaputt geht. In **Defense of the Ancients** ist das anders. Da befehlen Sie nur einen Helden, der wie im normalen **Warcraft 3: The Frozen Throne** Fähigkeiten wie Blitzzauber oder Dämonenbeschwörung auf dem Kasten hat. Zusammen mit vier Mitstreitern versuchen Sie, sich mit Ihrem stolzen Recken quer über das Schlachtfeld bis in die Basis der gegnerischen Mannschaft zu kämpfen, um dort den »Ancient«

zu vernichten, eine starke computergesteuerte Einheit. Gleichzeitig müssen Sie Ihren eigenen Ancient vor dem Gegner verteidigen.

Wir sind Helden

In der Mitte des Schlachtfelds tummeln sich »Creeps«: KI-gesteuerte, neutrale Einheiten, die nützliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände fallen lassen und Erfahrungspunkte bringen. Denn natürlich steigt Ihr Held mit der Zeit im Level auf, lernt neue Fähigkeiten und wird so immer mächtiger. Obwohl **Defense of the Ancients** nur eine



Für erledigte gegnerische Helden gibt's Gold – und eine für alle sichtbare Texteinblendung.

einzigste Karte bietet, ist die Mod so beliebt, dass in E-Sport-Kreisen regelmäßig Turniere ausgetragen werden. Und obwohl Sie nur einen Helden steuern, stecken jede Menge Einheiten in **Defense of the Ancients**: Die Mod stellt

Ihnen mittlerweile knapp 90 starke Kämpfer zur Wahl. **FAB**

DEFENSE OF THE ANCIENTS

TYP	Helden-Mod für Warcraft 3: TFT	GRÖSSE	2,4 MB
VERSION	6.44b	Quicklink:	3967
URL	www.dota-allstars.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Diese Mod macht aus Geballer in 3D zweidimensionalen Wahnsinn.

Half-Life 2 Flipside

In den ersten fünf Sekunden von **Flipside** lernen Sie, was »Endlich raus aus der Irrenanstalt!« auf Dänisch heißt. In den nächsten lernen Sie, dass Dänen sehr

krank im Kopf sein müssen – zumindest die Macher dieser Mod. Die haben aus **Half-Life 2** ein zweidimensionales Jump'n'Run gebastelt, wobei gebastelt genau



Hannibal ist aus der **Irrenanstalt** entkommen und muss zu einem Boot flüchten.

das richtige Wort ist: Die Welt von **Flipside** besteht aus ausgeschnittenen Kartons. Eine gelbe Sonne scheint vom Himmel, gleich daneben ein leuchtender Regenbogen, und über die grünen Wiesen hüpelt ein niedliches Häschen.

Ausgeflippt

In diesem putzigen Kindergartenbild steht Hannibal Hildorf, der »Held« von **Flipside**. Er hüpft und springt und freut sich des Lebens – immerhin ist er gerade aus der Irrenanstalt entkommen. Hannibal leidet unter extremen Stimmungsschwankungen, und auf Knopfdruck wird aus dem bunten Lalaland ein düsterer Albtraum: Die ganze zweidimensionale Welt dreht sich um 180 Grad, wir sehen sie nun von hinten. Hier wird das putzige Kaninchen zur grimmigen Krankenschwester, die Hannibal zur Strecke bringen will. Der kann auf der dunklen Seite nicht mehr springen, dafür aber Kopfnüsse aussteilen und so die Schwester aus dem Weg räumen. In **Flip-**



Wechselt Hannibal auf die dunkle Seite, kann er die böse **Krankenschwester** mit einem Kopfstoß umhauen.

side müssen Sie geschickt zwischen den Welten wechseln, etwa auf der bunten Seite über einen Abgrund springen, um dann auf der dunklen Seite eine Felswand hinaufzuklettern. **Flipside** ist ein sehr kurzes, aber bizarres Vergnügen. Wir hoffen, das Mod-Team ist irre genug, Hannibals Abenteuer fortzusetzen. **FAB**

FLIPSIDE

TYP	Jump'n'Run-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	136 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	3965
URL	flipside.thegame.googlepages.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Der Realismus hat in dieser Mod eine äußerst erfreuliche Nebenwirkung: Das Teamspiel funktioniert hervorragend.

Battlefield 2 Project Reality

Als wir Ihnen **Project Reality** vor über einem Jahr zum ersten Mal vorgestellt haben, waren die Änderungen der Realismus-Mod für **Battlefield 2** noch recht überschaubar. Mittlerweile hat **Project Reality** eine feste Community, zahlreiche eigene Karten und ein stark überarbeitetes Regelsystem – viel realistischer kann **Battlefield 2** kaum werden. Was schon in der ersten Spielminute auffällt – die Fadenkreuze fehlen. Wollen Sie etwas treffen, müssen Sie also über Kimme und Korn zielen. Ob Sie tatsächlich jemanden erwisch haben, verrät Ihnen die Mod nicht: Das Abschusslogbuch, das anzeigt, wer wen mit was erledigt hat, wurde entfernt. Das mag mitunter frustrierend sein, etwa wenn Sie immer wieder aus dem Nichts niedergeschossen werden, macht aber insbesondere die Scharfschützen zu den gefürchteten Kämpfern, die sie auf dem echten Schlachtfeld nun mal sind.

Einer für alle

Damit nicht jeder Spieler als Präzisionsschütze am Kartenrand herumliegt, haben sich die Modder ein geniales System ausgedacht: **Project Reality** unterscheidet zwischen normalen und limitierten

Soldatenklassen. Zu Beginn der Runde suchen wir uns eine der Standardklassen aus, die weitestgehend denen aus **Battlefield 2** entsprechen. Jedoch tragen alle ein Sturmgewehr oder eine Schrotflinte: Scharfschützenwaffen oder MGs fehlen. Nur wer einem Squad beiträgt, darf noch weitere Klassen auswählen, etwa den Präzisionsschützen. Der Clou: Wie viele es davon im Team gibt, hängt von der Spielerzahl auf dem Server ab. Erst ab acht Mann im Team kann es einen Scharfschützen geben, bei 16 zwei und so weiter. Wer sich zuerst für die Klasse bewirbt, bekommt den Job. Nach zwei virtuellen Toden wird die Rolle allerdings wieder freigegeben, nun darf ein anderer Spieler ran. Die Panzerkommandanten- und die Pilotenklasse sind zwar nicht limitiert, aber nur schwach bewaffnet und deshalb weniger reizvoll – nerviges Fahrzeug-Camping gibt's in **Project Reality** daher nicht. Feindliche Vehikel sind außerdem für alle abgeschlossen.

Alle für einen

Weil sich **Project Reality** auf Fußsoldaten konzentriert, werden Sanitäter noch wichtiger als zuvor. Die beleben gefallene Kameraden



Auf acht Spieler pro Team kommt in Project Reality nur ein Scharfschütze. Der hier hat eine neue M14.

wieder, müssen sie anschließend aber noch per Erste-Hilfe-Paket auf maximale Energie bringen. Sie haben es erraten: Ein Gesundheitsbalken fehlt dabei. Wie gut oder schlecht es Ihnen geht, merken Sie trotzdem schnell: Bei 40 Prozent Ihrer Lebenskraft beginnt die Sicht zu verschwimmen, Ihr Kämpfer atmet schwer. Außerdem fängt der Soldat nun zu bluten an, sein Zustand verschlechtert sich rapide. Die meisten Infanteristen haben Verbandsmaterial dabei, um Blutungen zu stoppen, vollständig fit macht Sie aber nur ein Sanitäter oder eine Versorgungskiste des Commanders. Der Oberbefehlshaber kann außerdem Tickets des Teams gegen Bunkeranlagen, Flak-Geschütze und ähnliche Installationen eintauschen. UAV und Radarscan gibt's allerdings nicht, und Artillerie darf der Commander nur noch dorthin schießen lassen, wo ein Squadführer den Einsatz erbeten hat.

Keiner alleine

Squadführer sind in **Project Reality** sehr wichtig. Haben Sie mindestens drei Mann unter Ihrem Befehl, können Sie die Offiziersklasse anfordern. Dann errichten Sie (mit 75 Meter Mindestabstand zu einer Flagge) Sammelpunkte, die für die Squadmitglieder als Einstieg dienen und außerdem einen begrenzten Munitionsvorrat enthalten. Um eine Flagge zu erobern, brauchen Sie in **Project Reality** mindestens zwei Mann. Deshalb rennen hier die meisten Spieler brav



Piloten sind außerhalb ihrer Flugzeuge äußerst verwundbar.

in Squadstärke herum, insbesondere, weil Sie die Flaggen nacheinander einnehmen müssen. Die Gefechte konzentrieren sich daher auf maximal zwei Brennpunkte – das sorgt für packende Schlachten. Dabei geht schon mal was kaputt: **Project Reality** bietet zerstörbares Terrain, zumindest in begrenztem Maße. Mauern stürzen ein, Holzzäune fallen um. Das wird die Zivilbevölkerung nicht freuen. Ach ja, die spielen Sie in **Project Reality** auch. Arabische Bürger dürfen zwar nur Steine schmeißen und ihre kämpfenden Landsleute mit Werkzeug, Verbandskasten und Kletterseilen unterstützen, können aber von Soldaten nicht erschossen werden. Wer sich allerdings von einem GI mit dem Messer... nun ja... verhaften lässt, wandert trotzdem in die Wiedereinstiegs-Warteschleife. **FAB**



Zerstörbares Terrain: Nach schweren Gefechten klaffen in Mauern und Zäunen große Löcher.

PROJECT REALITY

TYP	Realismus-Mod für Battlefield 2	GRÖSSE	1,6 GB
VERSION	0.6	Quicklink:	c45
URL	www.realitymod.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Leserbriefe



Starcraft 2: »Als ich den Artikel gelesen habe, war ich wie hypnotisiert. Für mich ist das die größte Sensation der letzten Jahre!«

Starcraft 2

✚ Jaaaa! Jaaaa! ENDLICH! Nach so vielen Jahren kommt Starcraft 2! Als ich den Artikel gelesen habe, war ich wie hypnotisiert. Für mich ist das die größte Sensation der letzten Jahre. Ich werde diese Ausgabe der GameStar einrahmen und an die Wand hängen. Ich platze jetzt schon vor lauter Aufregung. Vielen, vielen Dank für diesen Artikel. *Fridolin Hörter*

✚ Anscheinend springen immer mehr Spieleentwickler auf einen Zug auf, ohne sich große Gedanken um ein originelles Spiel zu machen. Bestes Beispiel ist Blizzard, die mit Starcraft 2 wohl ein »Starcraft-Revival« feiern wollen. Außer einer verbesserten Grafik und ausgetauschten Einheiten soll das Spiel nichts Neues bieten. Vor allem der Punkt, dass sämtliche (sinnvollen und positiven) Neuerungen der letzten zehn Jahre spurlos an Starcraft 2 vorbeigehen sollen, machte mich stutzig. Ist es nicht gerade ein besonderes Merkmal der Spieleszene, dass sich die Studios gegenseitig beeinflussen? *Sebastian Martin*

Schwierigkeitsgrad

✚ Ich habe in der letzten Ausgabe den Leserbrief zum Thema Schwierigkeitsgrad in Spielen gelesen und muss voll zustimmen. Die meisten Spiele richten sich an Profis oder zumindest gute Spieler, obwohl es meistens möglich ist, mehrere Schwierigkeitsgrade zu wählen. Die Abstufungen sind jedoch zu groß. Dabei müsste es eine solche Unterteilung gar nicht geben, wenn das Spiel eine vernünftige Lernkurve hätte. Bestes Beispiel ist Warcraft 3. Ein Freund von mir, der noch nie zuvor ein Echtzeit-Strategiespiel ausprobiert hatte, hat sowohl das Hauptprogramm als auch das Addon ohne größere Probleme durchgespielt. Dank der am Anfang flachen Lernkurve blieb die Motivation erhalten. Mit wachsender Erfahrung waren auch schwerere Missionen gegen Ende des Spiels lösbar. So sollte ein Spiel funktionieren! Aber in Zeiten, in denen Entwickler halbgare Betaversionen auf den Markt werfen – sei es aus Termindruck des Publishers oder schlicht aus Unvermögen –, klingt die Forderung, so-

wohl den Profis als auch Anfängern entsprechende Herausforderungen zu bieten, doch recht utopisch. *Matthias Koletzko*

✚ Nintendos Wii-Konsole geht weg wie warme Semmeln. Warum? Disk einlegen, kein langes Überlegen, die Steuerung lässt sich fast von alleine lernen. Damit kommt man zurecht. Den PC-Spielen fehlt das irgendwie. Andererseits: Meine Frau, Mahjongg-Spielerin, interessiert sich

nicht für Call of Duty & Co. Warum also die Steuerung vereinfachen? Sie fasst diese Spiele eh nicht an. Kurios: Tomb Raider dagegen – da ist sie voll drin. Aber sie schaut nur zu. Sitzt neben mir und gibt »Tipps«, was ich tun soll (ob das nun sinnvoll für mich ist, sei mal dahingestellt). Manchmal hilft sie wirklich. Sie weiß dann, in welchem Raum noch das war, was ich nun benötige. Aber selbst spielen? Nee, zu kompliziert! Viel zu viele Tasten zu drücken. Finde ich übrigens auch! Ich komme damit zurecht, aber es muss doch einfacher gehen? Das Spiel könnte zum Beispiel Medipacks automatisch benutzen, sobald die Energie kurz vor dem Ende ist. Warum muss ich im Eifer des Gefechts noch die Medipack-Taste drücken? *Markus Thiel*

✚ Es würde schon ausreichen, wenn die Spiele auf der Stufe »Einfach« auch wirklich einfach wären. Großzügige Toleranzen, keine Zeitlimits, größerer Schaden am Gegner und stärkere Resistenzen für den Spieler selbst. Ich habe zum Beispiel gerade Tomb Raider in die Ecke gepfefert. Alles fast kein Problem – bis auf Zwischengegner und Endlevel, wo dann unverhofft knackige, genau getimte Sprünge unter Zeitdruck stattfinden müssen. Mit 41 Jahren wehrt sich mein Rückenmark zunehmend, sich auf



Tomb Raider Anniversary: »Meine Frau sitzt neben mir und gibt mir Tipps. Aber selbst spielen? Nee, zu kompliziert! Viel zu viele Tasten zu drücken. Finde ich übrigens auch!«

die Schnelle neue Reflexe einprägen zu müssen – wo doch das Spiel vorher durchgehend ein angenehmes Vergnügen war. Und wenn in solchen Momenten selbst Cheats nicht über die Situation hinweghelfen können, nützt auch das schönste vorherige Spielerlebnis nichts – das Spiel wird verdammt, verkauft oder im Garten vergraben. Daher hat Felix Jäger in seinem Leserbrief vollkommen recht: Spiele wie Stalker et al. (ich führe zusätzlich noch Tomb Raider und Splinter Cell auf) vertragen es problemlos, dass man ihnen von Natur aus einen »Ich schwöre, dass ich Anfänger bin!«-Modus mit auf den Weg gibt. Ein gutes Spiel lebt vom Leveldesign, den Texturen, den liebevollen Details im Spiel, den versteckten Hinweisen, seinem Humor, der KI und überraschenden Momenten – das ist die Substanz eines Spiels, und nicht die künstlich schwer gemachten Abschnitte, die von zu vielen Spielezeitschriften verharmlosend als »knackig« beschrieben werden. Ich möchte beim Spielen entspannen, keinen Stress haben. *Bernd Hohmann*

❖ Obwohl ich mit meinen 58 Jahren wirklich schon lange Computerspieler bin, passiert es immer öfter, dass ich neue Spiele frustriert lösche. Auch Tipps oder Lösungen in eurem oder anderen Magazinen werden immer seltener. GameStar hatte ich ursprünglich wegen der guten Tippsseiten abonniert, aber die sind ja fast abgeschafft. Spielermagazine sollten auch einsteigerfreundlich sein! *Gerd Lucht*

← Für Spiele-Tipps und -Lösungen hat sich das Internet seit geraumer Zeit als Quelle der Wahl etabliert. Dort finden sich Hilfestellungen zu fast allen aktuellen Spielen in einer Länge und in einem Detailgrad, der auf teuren Heftseiten nicht umzusetzen ist. Wir haben unsere Tipps deshalb auf unsere Webseite GameStar.de verlagert, in eine umfangreiche Datenbank. *Gunnar Lott*

Boykottaufruf

❖ Mit Besorgnis stelle ich fest, dass die Mahlzeit namens PC-Spiel zunehmend auf den Magen schlägt. Und das lieblos dahin-



Hellgate: London: »Ich bin nicht bereit, für ein Spiel erst 40 Euro dann noch einmal 8 Euro pro Monat zu bezahlen. So werden Spieler in zwei Klassen geteilt!«

geklatschte Mahl möchte auch noch bezahlt werden!

Was hätten wir denn als Erstes auf der Speisekarte? Das storyzerhackte Splinter Cell: Double Agent. Wer hätte gedacht, dass nach einem schmackhaften Splinter Cell 3 so eine ungesunde Brühe auf den ausgehungerten Gourmet wartet? Dem nicht genug, folgen immer mehr Magenvergiftungen auf der verzierten Servierplatte des Spielers: King Kong, Resident Evil 4, Spiderman 2... Spiele, deren Rezeptur vielversprechend erscheint, sich vor dem anspruchsvollen Auge jedoch als ein Brei grauer Suppe präsentieren.

Natürlich leuchten einige Hoffnungsträger am Horizont, die mir schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen – Stranglehold, Assassin's Creed, Clive Barker's Jericho und Hellgate: London zum Beispiel, um nur einige zu nennen –, doch bleibt die Befürchtung, die Entwickler schmeißen die Konsolenfassung in einen Topf, rühren kräftig um und würzen sie zum Schluss mit Bug-Pulver.

Warum ich dies alles schreibe, wohl wissend, dass dieses Thema oft genug durchgekauft wurde? Ich möchte wenigstens an all die Spiele-Konsumenten dort draußen appellieren: Kauft keine schlechten Spiele! Kauft keine schlecht konvertierten Versionen, bugverseuchten Programme und hardwareverschlingenden Nullnummern! Die Entwickler sollen wieder ihr Herzblut spüren können, und die Therapie lautet: leerer Geldbeutel! Ich will mein Spielerlebnis wieder ohne Sodbrennen genießen können. *Daniel Jastrzebowski*

Hellgate: London

❖ Daniel Matschijewsky meinte zu Hellgate: London, dass es das erste Spiel sei, das das typische Diablo-Gefühl von einst zu erzeugen vermag. Warum werden neue Spiele mit alten verglichen? Ich kaufe mir doch kein neues Spiel, nur um ein Gefühl von einem älteren zu haben! Man hofft doch gerade auf etwas Neues, Frisches. Man sollte sich nicht immer auf die Vergangenheit beziehen. *Florian Röwer*

← Die Spiele selbst beziehen sich doch auf die Vergangenheit, und es ist gerade eines der Ziele von Hellgate: London, den Fluss und die Faszination des Vorbilds Diablo zu erreichen. Außerdem lassen sich Spiele am besten anhand von dem erklären, was man schon kennt. Aber es stimmt natürlich: Zu den Tugenden aus der Vergangenheit sollten sich möglichst neue Ideen gesellen.

Daniel Matschijewsky

❖ Ich freue mich seit der Ankündigung auf Hellgate: London und habe euren Artikel geradezu verschlungen. Auf der letzten Seite findet sich auch ein Extrakasten zum Multiplayer-Part. Ich kann verstehen, wenn Käufer der normalen Edition (die keine monatlichen Gebühren zahlen) keinen oder eingeschränkten Support erhalten. Ich kann verstehen, wenn sie nicht tausend Charaktere anlegen dürfen. Und ich kann sogar verstehen, dass sie keine Gilden gründen dürfen. Aber eine Levelgrenze oder ein verringertes Inventar kann ich nicht nachvollziehen. Sicherlich ist die Wartung eines Servers

Fehler!

SCHULAUFGABE im Fach Rechenkunde

Bearbeiten Sie die folgenden Textaufgaben! Leiten Sie die Ergebnisse vollständig her. Ihre Antworten und/oder in dieser Ausgabe gefundene Fehler reichen Sie bei brief@gamestar.de ein. Sie haben 14 Tage Bearbeitungszeit!

Hardware: Grafikkarten-Tabelle

Gegeben sei: Herr Klein ist Hardware-Redakteur bei einer makellosen Spielezeitschrift. Einer Grafikkarte (GK) vom Typ Gainward 8600 GT GS schreibt er fälschlicherweise Nvidias Standardlüfter zu, obwohl die Karte einen eigenständigen Lüfter besitzt. Des Weiteren gibt er den Verkaufspreis (P_V) mit 170 Euro an; der korrekte Preis (P_K) beträgt 140 Euro. Herr Klein wiegt 70 kg.

Berechnen Sie: Wie viele Grafikkarten der Sorte Gainward 8600 GT GS muss Herr Klein zum Preis P_V kaufen, um von der Summe der gesparten Differenz zu P_K die Firma Gainward (Marktwert: 500 Millionen Euro) übernehmen zu können, um endlich keine weiteren 8600 GT GS mehr erstehen zu müssen?

Test: Technik-Checks

Gegeben sei: Herr Weins ist Experte für Technik-Checks bei einer leicht fahrlässigen Spielezeitschrift. In Technik-Checks zu den Spielen Tomb Raider Anniversary, Halo 2 und Two Worlds gibt er die Menge des benötigten Hauptspeichers (HS) mit 512 GByte statt 512 MByte an. Herr Weins schläft 14 Stunden pro Tag.

Berechnen Sie: Wie viele RAM-Bausteine von nominal 512 MByte müssten gegen Herrn Weins' Kopf geworfen werden, um ihn mit insgesamt 512 GByte Speicher zu erschlagen?

Report: Die außerirdische Legende

Gegeben sei: Herr Graf ist Redakteur bei einer oft fehlerhaften Spielezeitschrift. In einer Fußnote zu einem Report behauptet er, bei einem Parabelflug herrsche zu Beginn der Steig- und Sinkflüge Schwerelosigkeit an Bord des Flugzeugs. Beachten Sie, dass Schwerkraft (SK) und Fliehkraft (FK) zu Beginn des Steigflugs (SF) in die gleiche Richtung wirken und sich also verstärken, anstatt sich aufzuheben. Herr Graf isst gern Spaghetti.

Berechnen Sie: Wie oft muss Herr Graf auf einen Parabelflug geschickt werden, um in der Summe einmal sein eigenes Körpergewicht (65 kg) herauszuspeien?

Leserbriefe: Fehler!

Gegeben sei: Herr Schmidt ist leitender Redakteur bei einer grob verpatzten Spielezeitschrift. In der Fehlerbrubrik versuchte er, einem Kollegen anhand der Wörter »Elfen« und »Elben« den Unterschied zwischen den Buchstaben L und B zu erklären. Gemeint war F und B. L sei das Maß der Induktivität (in Henry, H), B die magnetische Flussdichte (in Tesla, T) und F die Kraft (in Newton, N). Es gilt: $L+B \neq F+B$; $L+F = L+B$; $L = N^2 \times (\mu_0 \mu_r / 2\pi) \times \ln R/r$. Herr Schmidt ist Fehlerbeauftragter.

Berechnen Sie: Wie viele Teller Spaghetti muss Herr Schmidt von Herrn Kleins Geld kaufen, um die durch das Speicherriegelwerfen verlorene Energie wieder zu sich zu nehmen?

aufwändig, aber ist das ein Grund, Spieler in zwei Klassen aufzuteilen? Ich bin nicht bereit, für ein Spiel erst 40 Euro dann noch einmal 8 Euro pro Monat zu bezahlen. *Lennart Grabowski*

Flagship versteht den erweiterten Online-Modus von Hellgate: London als optionale Zusatzleistung zum regulären Spiel. Und diese Zusatzleistung lassen sie sich extra bezahlen. *Christian Schmidt*

Unreal Engine vs. CryEngine

→ Liebe GameStar, in Ausgabe 6/2007 auf Seite 175 gab ich ein kurzes Interview zum Thema Unreal Engine 3. Ich bin im Interview auf die Vorzüge der Unreal Engine 3 eingegangen, wollte aber dadurch nicht die CryEngine von Crytek kritisieren. Dies könnte aus dem Text heraus vielleicht missverstanden werden. Ich sehe die CryEngine sogar als eine der ganz wenigen Technologien, die der Unreal Engine 3 Konkurrenz machen könnte. Ansonsten war es mal wieder eine grandiose Ausgabe! *Frank Trigub, Acony*

Colin McRae Dirt

→ Ich habe mir unter anderem wegen Colin McRae: Dirt ein High-End-System angeschafft. Aber selbst darauf läuft es mit maximalen Details nicht flüssig. Die Grafik setzt zwar Maßstäbe, aber das rechtfertigt nicht die höllischen Hardware-Anforderungen. Das riecht mal wieder (!) streng nach schlampiger Konsolenumsetzung, wie man es ja von der Serie gewohnt ist. Anders kann man das nicht ausdrücken. Warum geht das nicht wie beim grandiosen Flatout 2, das selbst auf zwei Jahre alten Rechnern



Colin McRae: Dirt: »Die Grafik setzt zwar Maßstäbe, aber das rechtfertigt nicht die höllischen Hardware-Anforderungen.«

mit maximalen Details wunderbar flüssig läuft? *Marcel Schäfer*

Tag der offenen Tür

→ Am 31. Mai war es wieder soweit: Die GameStar hatte ihren Tag der offenen Tür. Ich hatte mich um einen der begrenzten Plätze beworben und hab es tatsächlich geschafft. Aber wer konnte ahnen, dass ich einen epileptischen Anfall (er war nicht schlimm) bekommen und danach zur Fortbewegung auf einen Rollstuhl angewiesen sein würde? Die Ärzte haben mir von der langen Fahrt abgeraten. Als ich eurer Assistentin Isa (wirklich sympathisch die Frau) deshalb absagen musste und als »Erinnerung« um Auto-gramme der Redaktion gebeten habe, habe ich kaum damit gerechnet. Als kurz darauf ein großes Paket mit den Präsenten für mich ankam, die auch die anderen Besucher bekommen hatten, war ich baff! Vielen, vielen Dank für alles und macht weiter so! *Jochen Wagner*

Liebes GameStar-Team!

Schon seit langem spiele ich mit dem Gedanken, euch - so denke ich - auch im Namen vieler anderer Videospiele auf einen Missstand eurer Schreibkultur aufmerksam zu machen, den ich persönlich nicht nur für untragbar, sondern auch für fast schon kindisch erachte, was im krassen Gegensatz zur ansonsten sehr hohen Qualität eurer Publikation steht.

Wovon die Rede ist? Das ständige, wenn auch oft nur subtile Einhacken auf die Konsolenwelt, das unaufhörliche Herausstreichen, wie viel besser die PC-Version dieses oder jenes Spiels doch sei (Steuerung, Technik), was schlichtweg eine (nicht einmal wirklich gut fundierte) Meinung darstellt, aber von so manchem PC-Anhänger wie ein unumstößliches Dogma übernommen wird.

Ein weiterer Kritikpunkt: Das blindwütige Abwerten von Konsolen-Titeln ohne nähere Beschäftigung mit der Substanz. Laut Fabian Siegmund in Ausgabe 7/2007 wäre Halo 2 etwa, selbst wenn es bereits 2004 auf PC erschienen wäre, gegenüber Far Cry und Konsorten »gnadenlos untergegangen«. Eine kleine Randnotiz: Anno dazumal bekam der Titel von der scheinbar unfähigen Spielerepresse eine Bewertung von durchschnittlich 9,5 von 10 Punkten (94 Tests laut GameStats) und ist selbst nach dem Next-Gen-Sprung der wohl meistgespielte Konsolen-Online-Titel überhaupt! Meinung hin oder her, aber derart krasse Formulierungen zeugen einfach von der eben angesprochenen fehlenden Objektivität!

Steigt einmal von eurem hohen Ross herunter und beugt euch in die finanzielle Wirklichkeit des Ottonormalverbrauchers: Nehmt doch bitte 400 Euro (der Preis einer Xbox 360 Premium) aus eurer Portokasse und versucht einmal, in diesem Rahmen einen anständigen (Spiele-)PC auf die Beine zu stellen! Willkommen in der Wirklichkeit! Nur ein geringer Anteil der Spieler kann sich leistungsstarke, aber eben stündhaft teure PCs leisten - für einen Crysis-optimalen PC kann man sich heute wohl schon alle drei neuen Konsolen zulegen! Eben diesen Umstand überseht ihr aber nur zu gerne, wenn wieder einmal davon die Rede ist, dass die (High-End-)PC-Version der Konsolenfassung technisch weit überlegen sei.

Oft weiß man gar nicht, was euch letztendlich zu diesem Kleinkrieg gegen Konsolen motiviert, denn eure Kollegen von den Konsolenmagazinen kommen auch ohne diese Seitenhiebe aus! Als unparteiischen Spieler beschleicht einen die Frage: Ist es die Arroganz von begeisterten PC-Anhängern oder schlicht und einfach geknickter Stolz, dass die Konsolenwelt in den letzten Jahren im Vergleich zum PC so stark an Zuspruch und Einfluss gewonnen hat?

Versteht mich nicht falsch: Der PC ist eine großartige Spieleplattform. Gerade deshalb habt ihr Derartiges nicht nötig!

Stephan Rieder

← Spiele, die von der Konsole auf den PC übertragen werden, müssen sich mit den Genre-Spitzenreitern auf dem PC messen. Die Bedeutung des Spiels auf anderen Plattformen ist dabei irrelevant. Halo 2 war auf der Xbox unbestritten ein herausragender Shooter. Auf dem PC gilt das nicht, denn hier ist die Konkurrenz wesentlich stärker. Halo 2 hat vor zwei Jahren auf der Xbox gut ausgesehen. Im Jahr 2007 ist die Grafik im Vergleich selbst zu alten Spielen wie Far Cry oder Half-Life 2 enttäuschend. Warum sollten wir das nicht klipp und klar sagen? Wohl gemerkt: Es ist nicht unser Anliegen, Konsolen schlecht zu machen! Die meisten Redakteure haben neben dem PC Konsolen zu Hause und spielen auch darauf begeistert. Zu sehen, wie achtlos Spiele wie Halo 2 oder Resident Evil 4 auf den PC umgesetzt wurden, treibt uns dann aber doch die Galle hoch. Ganz recht: Der PC ist eine großartige Spieleplattform. Deshalb bewerten wir Konsolenumsetzungen nach den Maßstäben, die auf dieser Plattform Standard sind. *Fabian Siegmund*

Die Redaktion

→ Quizfrage: Was haben das GameStar-Redaktionsvideo der letzten Ausgabe (»Stalker«) und das der davorliegenden Ausgabe (»Matsch Payne«) gemein? Richtig, beide sind technisch von überragender Qualität. Und worin unterscheiden sich beide grundlegend? Auch richtig, im

Humor. Das letzte Video war nicht witzig, das Stalker-Video ist grandios, dabei habe ich Stalker nicht mal gespielt! Weiter so, bitte! *Stefan Weiß*

→ Die letzte Folge war wieder richtig super. Besonders genial sind der besserwisserische, wehleidige PDA und der Industrievertreter, der »noch kurz weg

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: 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.

muss, weil er einen Termin hat«. Schon allein die Mimik von Michael ist zum Schreien komisch. Kompliment auch an Heiko mit seiner tollen Darbietung eines Bewusstlosen (siehe Outtakes). Aber was sollte dieses »Das ist Stalker«-Geschrei am Ende?

Matthias Lawrenz

«Das Geschrei (sowie eigentlich der gesamte Dialog zwischen Fabian und dem Industrievertreter am Ende der Episode) ist eine Hommage an den Kinofilm »300«, in dem der Spartanerkönig Leonidas blutrünstig »Das ist Sparta!« brüllt. Alles klar? Gut, ich muss dann auch weg, weil ich noch einen Termin hab... Michael Graf

Gunnars Geld

➔ Auf der vorletzten Seite eures wunderbaren Heftes wurde eine Verlosung angepriesen, bei der man 20 Euro gewinnen kann. Da ich natürlich scharf auf das Geld bin, will ich auch gerne 100 Euro einsenden, doch da ich keine Briefmarken zu Hause habe, schick ich einfach eine E-Mail mit dem Geld drin! Mein Hundert-Euro-Schein sieht allerdings ein bisschen anders aus. Habe ihn vor einer riesigen Villa gefunden – der Schein gehört(e) wohl dem Besitzer.... Frank Fraszczak

«Eine plumpe Fälschung! Auf den Original-Eurolots, die in Kür-



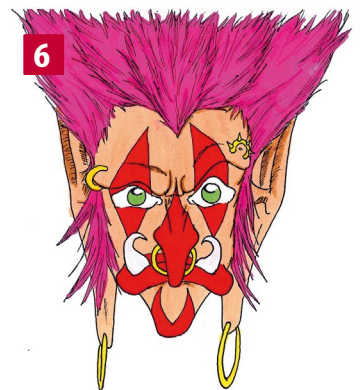
ze offizielles Zahlungsmittel in Luxemburg, Eldorado und auf dem künstlichen Erdenmond »Geldspeicher 1« werden, ist der Meister in purpurnem Hermelinmantel mit einer zwei Meter breiten, aus einem Stück geschliffenen Brillantkrone abgebildet, die von zwei schwitzenden Leibgardisten

links und rechts gestemmt wird. Außerdem beginnt der Nennwert der Platinfaserscheine erst bei 10.000.000. Immerhin: Der Chef lächelte milde, als wir ihm den gefälschten Schein präsentierten, und fand sich »in der präsidial-königlichen Anmutung gut getroffen«. Christian Schmidt

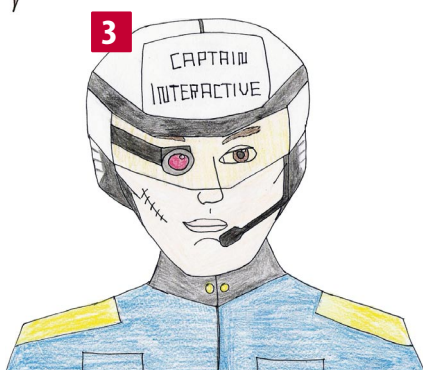
GAMESTAR INTERAKTIV Superheld

Unser Superheld Captain Interactive-Man besitzt sein erstes Körperteil! Letzte Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns einen Entwurf für das Haupt unseres Helden zu schicken. Die sechs besten Vor-

schläge stellen wir Ihnen hier vor und haben sie wie üblich mit einem Preis belohnt. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner! Nächsten Monat geht's mit dem Oberkörper weiter. AP



- Kopf 1 von Saskia Szmerek
- Kopf 2 von Ragna Merle
- Kopf 3 von Fabian Dornhecker
- Kopf 4 von Ingmar Raulfs
- Kopf 5 von Fabio Schellenberg
- Kopf 6 von Konstantin Mustaf



Die nächste Aufgabe

Jetzt, wo unser GameStar-Held schon Augen zum Gucken hat, braucht er als Nächstes einen Torso mit starken Armen, einem gestählten Körper und ein wenig Ausrüstung, um dem Bösen gegenüberzutreten zu können. Oder soll er lieber schmal und dafür umso flinker werden? Es liegt in Ihrer Hand. Schicken Sie uns zum nächsten Mal einen heldenhaften Oberkörper für Captain Interactive-Man, egal ob gezeichnet, gemalt oder fotografiert. Ein Beispiel, wie er zum Schluss aussehen könnte, sehen Sie rechts.

Einsendeschluss ist der 7. Juli. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningar-Straße 26
80807 München

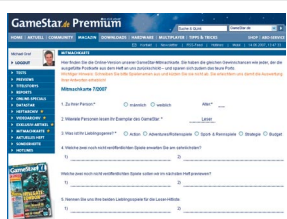
Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Superheld 2«



Mitmachen und Gewinnen

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese gibt's unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3924. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe.



So sieht die Online-Mitmachkarte aus.

Codemasters Codemasters und GameStar verurteilen Sie zum lebenslänglichen Aufenthalt... in Mittelerte! Denn gemeinsam verlosen wir **fünf** Exemplare der limitierten **Collector's Edition** von **Der Herr der Ringe Online**. Wer die besitzt, muss für das schöne Online-Rollenspiel im stimmigen Tolkien-Universum keine Monatsgebühren bezahlen – und abenteuernd somit auf Lebenszeit kostenlos. Darüber hinaus enthält die Collector's Edition eine Stoffkarte, eine Mithril-Figur, eine Making-Of-DVD, eine Soundtrack-CD sowie zwei exklusive Ausrüstungs-Gegenstände für Ihren Helden. Ein weiterer Gewinner freut sich über ein **Leinwandmotiv**, signiert von Jeff Anderson, dem Geschäftsführer des Entwicklers Turbine. Wert der Preise: rund **1.800 Euro**.



Vivendi Games Der kalte Krieg wird heiß! Und zwar im September 2007, wenn **World in Conflict** erscheint. Im Echtzeit-Titel des Entwicklers Massive (**Ground Control 2**) überfallen die Sowjets Nordamerika. Weitere Infos zur spektakulären Strategiehoffnung lesen Sie in unserer Preview ab Seite 36. Gemeinsam mit dem Publisher Vivendi Games loben wir zudem wertvolle Preise aus. Ein Gewinner freut sich über ein **Intel-Paket**. Darin liegt der moderne **Prozessor Intel Core 2 Extreme QX6700** mit zwei Rechenkernen samt passendem **Mainboard** auf Basis von Intels P35-Chipsatz. Außerdem verlosen wir ein Exemplar der pfeilschnellen **DirectX-10-Grafikkarte MSI NX 8800 Ultra-T2D768E** für PCI Express. Die GeForce 8800 Ultra verfügt über 768 MB GDDR3-RAM. **Viermal** vergeben wir die **Soundkarte Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer - Fatal1ty Professional Series**. Deren X-Fi-Audioprozessor bringt 7.1-Sound glasklar rüber und verbessert zudem per 24-Bit-Chrysalizer die allgemeine Klangqualität. Wert der Preise: rund **2.500 Euro**.



Gewinner 06/2007

▶ H. Arendt, Nienburg • T. Arndt, Schwedt • P. Bauer, Rheinstetten • P. Beaujean, Bonn • L. Beck, Eberdingen • A. Behr, Schwanstetten • R. Benne, Telgte • S. Bernd, Hamburg • A. Bethke, Bochum • T. Binder, Angelbachtal • H. Birstiel, Helmstedt • L. Bleisch, Reutlingen • J. Blum, Staudernheim • M. Borowiak, Hildesheim • M. Bratusa, Erkrath • S. Bremer, Bochum • T. Brückner, Gütersloh • D. Brünig, Einbeck • S. Bruns, Lügde • L. Büchel, Bühl • J. Busan, Gelsenkirchen • S. Damjanovic, Völklingen • E. Demir, Mannheim • D. Dierig, Stutensee • A. Dornberger, Buchen • C. Eibl, Mainz-Mombach • F. Ernst, Kronau • T. Feierabend, Schönebeck • J. Förster, Moringen • W. Friedrich, Offenbach • K. Fröske, Lübeck • A. Fuhr, Bremen • J. Gaidzinski, Mustin • P. Gattermann, Zaatzke • D. Glässner, Salzgitter • D. Gottwald, Konstanz • S. Grawan, Lehrte • B. Guthmann, Karlsbad • A. Hagen, Hamburg • F. Hanisch, Bielefeld • J.-N. Hausmann, Wadersloh • M. Hebling, Bingen • R. Heckel, Heilsbrunn • M. Hess, Salzgitter • V. Hoffmann, Riedlingen • J. Hummer, Weinstadt • D. Huste, Eichenau • P. Jachowicz, Dortmund • M. Jank, Aezern • F. Jost, Beckingen • A. Kampe, Kassel • F. Kappus, Weisel • D. Kast, Wiesbaden • S. Katowiec, Marburg • T. Klentz, Wetzlar • J. Koch, Bergkamen • S. Koch, Zwickau • P. Körber, Altenstadt • K. Kruska, Stelle • M. Kühnert, Schorndorf • S. Laube, Telgte • F. Lauenroth, Hesppe OT, Stammen • T. Lehmann, Bayreuth • T. Lehmeyer, Volkach • A. Lindner, Lenggries • M. List, Reutlingen • S. Loevenich, Inden • M. Lull, Y. Maaßen, Emmendingen • A. Mäder, Dresden • S. Manzat, Fellbach • R. Martin, Dillingen • P. Mattern, Laatzen • T. Matyak, Bochum • C. Mayenborn, Stuttgart • J.-C. Meyer, Schortens • R. Morgner, Wolfsburg • N. Mroß, Dornburg • S. Nieß, Burgkirchen • S. Ohlemutz, Fulda • T. Ongerth, Reichshof • C. Pardonner, Oberschleißheim • M. Patzwald, Wesel • U. Peschel, Grafschaft • S. Peters, Maxhütte • A. Petruch, Kenn • I. Plöer, Papenburg • M. Pohlmann, Lemgo • M. Prem, Regensburg • R. Pudmenny, Ahrensfelde • T. Rau, Cottbus • G. Riedel, Lüdenscheid • N. Rieger, Duisburg • K. A. Rieve, Wiemersdorf • T. Roch, Ludwigsfelde • R. Roith, Deggendorf • A. Rose, Hannover • D. Rügen, Henningsdorf • M. Ruhnke, Stade • A. Rummler, Übach-Palenberg • T. Sachs, Bindlach • D. Sawatzki, Berlin • T. Sawicki, Leverkusen • H. Schicke, Berlin • M. Schießl, Tennz • K. Schmeink, Isselburg • M. Schmidt, Salzgitter • R. Schmidt, Celle • M. Schmittchen, Witten • S. Schneider, Rödinghausen • S. Schneier, Neustadt • F. Schöllmann, Aichwald • M. Schön, Westheim • M. Schöndube, Bönning • G. Schönwald, Krumbach • T. Schroeder, Magdeburg • G. Schumacher, Tuttingen • J. Seeger, Mutterstadt • S. Seeland, Flensburg • J. Sieghold, Nordenham • S. Simic, Alleshausen • R. Steffien, Wernchen • S. Steiner, Unterroth • S. Steiner, München • M. Stemmler, Grünheide • M. Stetter, München • L. Stetter, Stuttgart • S. Stoltz, Berlin • C. Süßmeier, Dohr • S. Szedlak, Dietzenbach • M. Thaler, Leipzig • N. Trautwein, Nagold • C. Uhländer, Gelsenkirchen • M. Vichos, Siegburg • D. Waskow, Wacken • J. Wassermann, Memmingen • V. Weinmann, Bruchsal • T. Wellbrock, Düsseldorf • L. Winkler, Sonneberg • R. Wiemann, Rheda-Wiedenbrück • T. Wiese, Wandlitz • A. Winkens, Nettetal • S. Winkens, Gangelt • M. Winkler, Remscheid • S. Wirth, Weinheim • U. Wittner, Landau/Pfalz • J. Zinner, Eppelheim

Gewinner der Abonnentenverlosung 08/2007

▶ J. Schäfer, Bad Homburg • M. Rölle, Böttstadt • R. Atic, Marburg • G. Barke, Hattorf • F. Lotter, Hürth



Spiele online kaufen

Einer der größten Vorteile der Internets gegenüber Ladengeschäften: Das Netz ist eine riesige Tauschbörse für gebrauchte Spiele. Im abschließenden Teil unserer Artikelserie beschreiben wir, wie Sie gebrauchte Spiele günstig und sicher kaufen.

Spiele Online kaufen

Ausgabe	Thema
05/07	Online-Shops
06/07	Herstellerwebshops
07/07	Download-Plattformen
08/07	Ebay & Co.

Ein Computerspiel, das Sie durchgespielt haben, hat seinen Reiz verloren. Nicht aber seinen Wert – das gebrauchte Programm lässt sich bestens weiterverkaufen, denn es nutzt sich nicht ab und bleibt zumindest mehrere Wochen lang aktuell. Umgekehrt finden Kaufwillige bereits wenige Tage nach dem Erscheinen neuer Spiele die ersten Gebrauchtangebote, mit denen sich mancher Euro sparen lässt. Als Alternative zum Hantieren mit Geld haben sich im Internet auch Tauschbörsen gebildet, wo Sie schlicht Spiel gegen Spiel handeln. So einfach ein solcher Spieltausch unter Freunden sein

mag – sobald die Abwicklung mit Unbekannten über das Internet abläuft, entstehen zwangsläufig Probleme, die man bei einem Tausch bedenken sollte.

So haben wir getestet

Für den GameStar-Praxistest haben wir uns bei fünf Plattformen angemeldet und Spiele gehandelt: bei Ebay.de, dem Amazon.de Marketplace, Tauschticket.de, Hitflip.de und Wooosh.de. Da die Anbieter recht unterschiedliche Schwerpunkte setzen und daher nur schlecht miteinander vergleichbar sind, vergeben wir keine Einzelnoten. Stattdessen fassen wir die Ergebnisse für jede Börse als Textbeschreibungen zusammen und erläutern Stärken und Schwächen.

Grundsätzlich kann man bei unseren Testkandidaten zwei verschiedene Konzepte unterscheiden. Zum einen sind das klassische Tauschbörsen, die funktionieren, ohne dass zwischen den Vertragspartnern Gelder fließen. Zu dieser Kategorie gehören Hit-

flip, Tauschticket und Wooosh. Bei Ebay und dem Amazon Marketplace handelt es sich dagegen um Gebrauchtmärkte, also so etwas wie einen virtuellen Flohmarkt: Hier kauft und verkauft man nicht mehr benötigte Spiele in Form einer Auktion (Ebay) oder gegen einen Festpreis (Amazon Marketplace).

So funktioniert Ebay

Als Verkäufer sind Sie bei den Gebrauchtmärkten daran interessiert, einen möglichst hohen Betrag für Ihre Ware zu erzielen. Vor allem bei Ebay hängt dabei vieles von der Präsentation Ihres Angebots ab. Wichtig ist daher vor allem ein aussagekräftiges, selbst gemachtes Foto des Spiels, am

Amazon.de ist einer der sichersten und komfortabelsten Anbieter für gebrauchte Spiele, verlangt dafür aber auch mit Abstand die höchsten Gebühren.



besten mit ausgepacktem Inhalt. Zusätzlich sollten Sie Ihren Artikel möglichst ausführlich beschreiben und etwaige Mängel offen zugeben, um späteren Ärger zu vermeiden. Falsch oder unzureichend beschriebene Ware führt nicht selten zu Reklamationen und der Forderung nach Preisminderung. Bei Spielen sollten Sie deshalb angeben, in welchem Zustand sich DVD oder Verpackung befinden und ob es sich um die normale Verkaufsversion oder lediglich um eine Budget-Fassung des Spiels handelt. Wollen Sie dagegen auf einen Artikel bieten, ist das sorgfältige Lesen der Angebotsbeschreibung absolute Pflicht. Fehlt eine wichtige Angabe? Dann fragen Sie mit der Kontaktfunktion von Ebay beim Anbieter nach, bevor Sie mitsteigern. Zudem sollten Sie einen Blick auf die angegebenen Versandkosten werfen, die oft zu hoch angesetzt sind, und sich die bisherigen Bewertungen des Verkäufers ansehen.

So handeln Sie sicher

Sowohl Ebay als auch der Amazon Marketplace haben ein Bewertungssystem, mit dessen Hilfe man unseriöse Anbieter mit etwas Recherche erkennt. Eine vollkommene Sicherheit kann aber kein Bewertungssystem bieten. Dabei muss der Verkäufer noch nicht mal pflichtwidrig gehandelt haben. In seltenen Fällen kann es durchaus vorkommen, dass eine Lieferung bei der Post verloren

geht; mitunter auch, weil der Käufer nicht seine vollständige oder richtige Adresse angegeben hat. Wer halbwegs sicher sein möchte, sollte auf jeden Fall den versicherten Versand wählen und darauf achten, dass der Verkäufer eine solche Möglichkeit anbietet. Auch als Verkäufer ist man mit dem versicherten Versand auf der sicheren Seite. Zwar trägt das Versandrisiko grundsätzlich der Käufer, doch muss der Anbieter auch nachweisen können, die Ware überhaupt losgeschickt zu ha-

ben. Das ist beim Versand eines normalen Großbriefes nicht möglich.

So arbeiten Betrüger

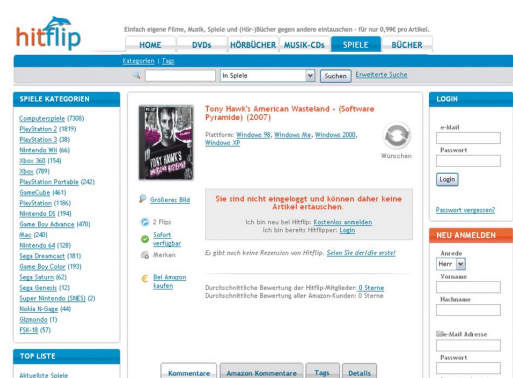
Die Popularität von Ebay hat viele Betrüger angelockt, sodass man sowohl als Käufer als auch Verkäufer keinesfalls unvorbereitet auf dem größten Gebrauchtmärkte der Welt aktiv werden sollte. Zwar ist das Risiko bei Spieleauktionen vergleichsweise gering, weil die erzielten Preise niedrig liegen – ältere und unbekannte Spiele gehen oft schon für einen Euro weg. Dennoch beobachtet man immer wieder Spaßbieter oder Verkäufer mit Zweitkonten, die den Preis ihrer eigenen Ware in die Höhe treiben. Auch Raubkopien oder halblegale Billigimporte aus Asien werden regelmäßig angeboten. Kritisch ist bei Ebay immer die Zahlungsabwicklung. Wer bei einem unseriösen Anbieter kauft und das Geld überweist, hört vom Verkäufer vielleicht nie wieder ein Wort. Bei einem Artikelwert bis 25 Euro ist Ihr Geld in solchen Fällen verloren. Ab 25 Euro greift der Ebay-Käuferschutz, eine Kulanzregelung, die Ihnen zumindest einen Teil des Verlusts erstattet. Zwar können und sollten Sie sowohl Ebay selbst als auch die Polizei benachrichtigen, wenn Sie nachweislich betrogen wurden. Wesentlich hilfreicher ist es aber, von vornherein mit gesundem Menschenverstand an Auktionen



Im Auktionshaus Ebay findet man neben aktuellen Spielen auch seltene **Klassiker** (oben), vergriffene **Sammlereditionen** (Mitte) oder ganze **Spielesammlungen** (unten).

Hitflip.de

Hitflip ist eine klassische Tauschbörse im modernen Gewand. Alles läuft über eine virtuelle Währung, die sich Flips nennt. Flips erhalten Sie entweder gegen Geld (ein Flip entspricht etwa einem Wert von 6 Euro) oder durch das Anbieten von eigenen Artikeln. Bequem lassen sich gebrauchte Spiele, DVDs, CDs oder auch Bücher in das System einstellen. Findet sich ein Interessent, erhält man eine Mitteilung und muss den Artikel an den Käufer verschicken. Dabei fallen die üblichen Versandkosten an. Als Gegenleistung für den Verkauf wird dem Konto ein bestimmter Betrag an Flips gutgeschrieben. Der Käufer bezahlt den Artikel mit Hilfe der Flips. Zusätzlich verlangt Hitflip eine Gebühr von 0,98 Euro pro Artikel (bei höherwertigen Artikeln steigt der Betrag auf 1,99 Euro). Dafür übernimmt die Tauschbörse aber auch das Risiko, wenn eine defekte Ware geliefert wird, und erstattet Ihnen die Kosten. Das alles funktionierte in unserem Praxistest gut und zuverlässig, unsere angebotenen Spiele wurden wir schnell los. Etwas schwieriger ist es dagegen, selbst ein Spiel zu erstellen. Besonders für neuere Titel gibt es lange Wartelisten; Sie brauchen also Ausdauer und viel Geduld, bevor Sie an die Reihe kommen. Hitflip ermöglicht auch den Tausch von Ab-18-Spielen oder -DVDs, wenn Sie sich zuvor über das Postidentverfahren gegen einen Unkostenbeitrag von 15 Euro dafür anmelden.



- **Aufmachung:** Übersichtlich aufgebaute Seite, die Ladeseiten könnten flotter sein, die Beschreibungen vieler Artikel sind kurz oder ungenau.
- **Angebotsbreite:** Großes Angebot an Spielen (über 700 PC-Spiele), allerdings oftmals ältere Titel.
- **Wartezeit:** Interessenten für angebotene Spiele finden sich in den meisten Fällen schnell, die Wartelisten für neuere Titel sind aber sehr lang.
- **Sicherheit:** Das Risiko trägt Hitflip, entstandener Schaden wird durch Gutscheine beglichen.
- **Gebühren:** 0,98 Euro pro erstandenem Artikel, 1,99 Euro für Premium-Artikel.

heranzugehen – die Beschreibung genau zu lesen, im Zweifel per Kontaktfunktion nachzufragen, die Bewertungen des Verkäufers zu prüfen oder sich schlicht und einfach zu fragen, ob ein vermeintliches Schnäppchenangebot nicht zu gut ist, um wirklich wahr sein zu können.

So sind Anbieter bei Ebay im Vorteil

Den Risiken von Ebay stehen klare Vorteile gegenüber. Der größte ist das Angebot: Es gibt kaum ein Spiel, das man im gigantischen Sortiment des Online-Auktionshauses nicht findet, notfalls eben mit ein bisschen Geduld. Darunter befindet sich eine gute Auswahl von Sammlerstücke und populären Klassikern. Im Gegenzug wird man als Verkäufer nahezu jede Ware los, zumeist auch für einen fairen Preis. Tendenziell ist eine Schnäppchenjagd bei Ebay allerdings kaum noch möglich – selbst die Preise von halbwegs aktuellen Gebrauchtspielen pendeln sich oft nahe dem Neupreis ein. Das freut Anbieter, da die Differenz zwischen dem ursprünglichen Kaufpreis und dem Verkaufserlös gering ausfällt. Käufer sollten allerdings genau schauen, ob sie den Titel für denselben Betrag nicht schon in einem Online-Shop als Neuware erhalten.

Ebay.de

Über das Online-Auktionshaus **Ebay** erhalten Sie so gut wie jeden gewünschten Artikel, mit etwas Ausdauer auch alte Raritäten oder Sammlereditionen von Spielen. Allerdings sind Schnäppchen bei aktuellen Titeln kaum noch zu machen, die Preise liegen oft nah am Ladenpreis, teilweise sogar darüber. Als Anbieter sind Sie daher im Vorteil. Wer neuwertige, gefragte Spiele wenige Wochen nach dem Ersterscheinen über Ebay verkauft, macht kaum Verluste im Vergleich zum Originalpreis. Mit den Auktionen verbinden sich allerdings auch Risiken, denn Ebay ist nur unzureichend gegen Betrüger abgesichert. Das Risiko trägt dabei beinahe allein der Käufer, daher sollte man auf einen versicherten Versand achten. Immerhin erstattet der Ebay-Käuferschutz aus Kulanz Teilbeträge ab einem Wert von 25 Euro. Nicht ungeachtet lassen darf man auch die Kosten: Das Einstellen von Auktionen schlägt unabhängig vom Verkaufserfolg mindestens mit 25 Cent zu Buche, die Verkaufsprovision liegt bis zu einem erzielten Preis von 50 Euro bei immerhin 5 Prozent. Dennoch ist Ebay aufgrund des riesigen Angebots und der guten Suchfunktion der Webseite erste Wahl, sowohl für Käufer als auch Verkäufer.

► **Aufmachung:** Klasse aufgebaute Website, schnelle Zugriffszeiten und sehr gute Suche.

- **Angebotsbreite:** Gigantisch, allein 27.000 PC-Spiele im Angebot, sowohl ältere als auch topaktuelle Titel.
- **Wartezeit:** Im Normalfall verschicken die Verkäufer die Ware sofort nach Geldeingang, eine Auktion dauert in der Regel sieben Tage.
- **Sicherheit:** Das Risiko trägt der Käufer, das Bewertungssystem täuscht Sicherheit vor.
- **Gebühren:** Einstellungsgebühr (ab 25 Cent) und Verkaufsprovision (bei Spielen meist fünf Prozent des Verkaufspreises) zahlt der Anbieter an Ebay.

So funktioniert der Amazon Marketplace

Ganz so groß wie bei Ebay ist das Angebot des Amazon Marketplace zwar nicht, unter anderem deshalb, weil nur Produkte angeboten werden, die sich auch in der Amazon-Datenbank befinden. Doch dafür ist die Abwicklung des Kaufs bzw. Verkaufs deutlich unkomplizierter als bei

Ebay. Den kompletten Zahlungsverkehr übernimmt Amazon selbst, sodass Sie sicher sein können, das Geld auch wirklich zu erhalten. Allerdings lässt sich Amazon diese Dienstleistung auch ordentlich bezahlen; rund 18 Prozent des Verkaufspreises behält es für sich. Ebay ist ebenfalls nicht kostenlos, allerdings liegen der fällige Prozentsatz für

das Einstellen der Artikel und die Provision deutlich niedriger.

So problematisch ist direkter Tausch

Natürlich können Sie Ihre durchgespielten Titel bei Ebay oder dem Amazon Marketplace verkaufen und den Erlös in einen neuen Titel stecken. Mitunter kann es aber komfortabler sein, die Spiele direkt zu tauschen. Jetzt schlägt die Stunde der Tauschbörse. Komplette auf Spiele konzentriert hat sich die Webseite von Wooosh.de. Hier legen Sie etwas umständliche Listen an, die Interessenten zeigen, welche Spiele Sie selbst anbieten und welche Sie gern im Tausch dafür bekommen möchten. Das klingt in der Theorie gut, ist aber mit viel Aufwand und noch mehr Geduld verbunden. Unsere testweise angebotenen Spiele fanden kaum Nachfrage, lediglich ein Ninten-

Amazon Marketplace

Der größte Online-Versandhändler **Amazon.de** hat einen Gebrauchtmärkte integriert. Anbieter stellen ein nicht mehr benötigtes Spiel über wenige Schritte in das System ein und legen einen Fixpreis fest. Findet sich ein Käufer für das Produkt, erhält man eine E-Mail mit einer Versandaufforderung. Um die Geldabwicklung kümmert sich Amazon. Beim Käufer wird der Betrag genauso abgebucht, als wenn er ein neues Spiel direkt bei Amazon bestellen würde. Der Anbieter erhält wenige Tage nach dem Verkauf eine Überweisung auf sein Konto. Das klappt in der Praxis hervorragend und sorgt für beide Seiten für hohe Sicherheit. Als Ausgleich behält Amazon 17 bis 18 Prozent des Kaufpreises ein. Das Angebot an Spielen ist groß; im Grund gibt es zu praktisch jedem bei Amazon gelisteten Spiel zahlreiche Angebote. Die Preise gehen meist in Ordnung, wobei Sie allerdings bedenken müssen, dass pro Bestellung zusätzlich drei Euro Versandkosten anfallen. Als Anbieter wird man seine Ware im Normalfall schnell los – solange man einen fairen Preis dafür verlangt. Wichtig ist allerdings auch, dass man den Zustand des Produktes gut beschreibt, damit der spätere Käufer nicht unangenehm überrascht wird. Ein 5-Sterne-Bewertungssystem soll verhindern, dass Anbieter Artikel falsch beschreiben oder zu spät versenden. In der Praxis bewährt sich das System gut: Im Normalfall hatten wir ein bestelltes Spiel genauso schnell im Briefkasten, als wenn wir es bei Amazon direkt bestellt hätten.

- **Aufmachung:** Das Layout entspricht der übersichtlichen Amazon-Website, sehr gute und zuverlässige Suche, schnelle Ladezeiten.
- **Angebotsbreite:** Riesig, zu fast jedem Spiel im Amazon-Angebot finden sich auch Gebrauchtangebote.
- **Wartezeit:** Bei fairen Preisen wird man seine Ware schnell los, Käufer müssen zirka zwei Werktage auf die Lieferung ihres Spiels warten.
- **Sicherheit:** Sehr hohe Sicherheit, da der Zahlungsverkehr komplett über Amazon abgewickelt wird.
- **Gebühren:** Für den Käufer fallen 3 Euro Versandkosten an. Der Anbieter bekommt nur 82-83 Prozent des erzielten Preises überwiesen, den Rest behält Amazon.



Wenn Sie gebrauchte Spiele im Internet anbieten, sollten Sie möglichst auf aussagekräftige Fotos achten.

do-DS-Spiel hätten wir tauschen können – gegen einen uralten Gameboy-Titel. Dazu kommen die hohen Kosten pro Tauschvorgang: Satte 5,90 Euro verlangt Woosh von beiden Vertragspartnern. Immerhin werden die Spiele dafür auf Funktionsfähigkeit und Vollständigkeit überprüft.

So geht's besser

Auf den Webseiten von Tauschticket und Hitflip ist man nicht nur auf Spiele beschränkt, auch DVDs, CDs oder Bücher lassen sich tauschen. Der große Vorteil beider Plattformen ist, dass man nicht genau Artikel gegen Artikel tauschen muss. Sie bieten einfach Ihre nicht mehr benötigten Spiele an; sobald sich jemand dafür interessiert, erhalten Sie eine E-Mail mit der Bitte, die Ware zu verschicken. Als Ausgleich bekommen Sie eine bestimmte Menge einer virtuellen Währung gutgeschrieben («Flips» bei Hitflips.de und »Tauschtickets« bei Tauschticket.de). Mit dieser virtuellen Währung dürfen Sie dann eigenständig auf Einkaufstour gehen – solange Sie denn etwas Interessantes finden. Denn bei unseren Probetauschen war es fast unmöglich, halbwegs aktuelle PC-Spiele zu bekommen – die Wartelisten sind lang. Für das aktuelle **Command & Conquer 3: Tiberium**

Tauschticket.de

Auch **Tauschticket.de** ist eine Online-Tauschbörse für verschiedene Medien, die im Gegensatz zu Hitflip aber kostenlos bleibt. Das scheint auf die Aufmachung der Seite durchzuschlagen: Das Layout ist zwar übersichtlich, aber weder hübsch noch sonderlich schnell.

Als virtuelle Währung fungieren so genannte Tauschtickets, die Sie nur durch das Anbieten und den Verkauf von Spielen, Büchern oder DVDs erhalten. Möchten Sie selbst etwas erwerben, benötigen Sie die entsprechende Anzahl Tickets. Anders als bei Hitflip bestimmt der Verkäufer selbst, wieviele Tauschtickets er für einen angebotenen Gegenstand haben möchte. Mit etwas Ausdauer beim Suchen und Vergleichen kann man daher durchaus ein Schnäppchen machen.

Leider ist das Angebot an Spielen unterdurchschnittlich. Die angeblich über 20.000 Spiele im Katalog entpuppen sich oftmals als billigste Ramschtitel oder gar nur Demoversionen, aktuellere Titel der letzten Monate konnten wir bei unserer Recherche kaum auffindig machen. Auch eigene angebotene Spiele finden kaum Anklang bei den Tauschwilligen, sofern man sie nicht gerade zum Schleuderpreis von ein bis zwei Tickets einstellt; der Tauscherfolg bleibt deshalb unbefriedigend. Alles in allem macht Tauschticket.de daher keinen überzeugenden Eindruck.

Wars standen bei Hitflip beispielsweise 20 Interessenten in der Warteliste vor uns.

So schwach kann das Angebot sein

Bei Tauschticket gibt es zwar keine Wartelisten, doch dafür sind aktuelle PC-Spiele in der angeblich 30.000 Titel umfassenden Spieledatenbank der Webseite

schlicht nicht zu finden. Das ist durchaus verständlich, denn für Spiele, die weniger als sechs Monate alt sind, erzielt man bei Ebay oder dem Amazon Marketplace zumeist noch gute Preise. Interessant sind die Tauschbörsen daher im Prinzip nur, wenn Sie Ihr Archiv an Klassikern vervollständigen möchten oder ältere Spiele suchen, die es woanders kaum

noch zu finden gibt. Gleiches gilt übrigens auch für Bücher oder Spielfilm-DVDs, wobei man in diesen Bereichen mit etwas Ausdauer noch eher interessante Artikel findet. Im Grunde ist der Zeitaufwand des Tauschens selbst beim besten Anbieter Hitflip aber einfach zu groß.

So ist die Rechtslage

Rechtlich gilt für Tauschvorgänge dasselbe wie beim Kauf: Einigen sich zwei Parteien über einen Tauschvorgang, kommt ein wirksamer Tauschvertrag zustande. Der bisherige Eigentümer einer Sache ist dann verpflichtet, dem anderen Vertragspartner das Eigentum an der Ware zu verschaffen (§ 480 BGB i.V.m. § 433 BGB). Beim Tausch muss also jede der beiden Parteien der jeweils anderen das Spiel per Post zuschicken. Natürlich kann es genau wie bei Ebay auch hier schwarze Schafe geben. Bei Woosh ist ein Betrug dank der zwischengeschalteten Prüfung nahezu ausgeschlossen, bei Hitflip und Tauschticket kann es dagegen durchaus vorkommen, dass ein getauschtes Spiel nicht beim Empfänger ankommt. In der Regel erhält man von den Anbietern nach einer Überprüfung des Vorgangs den virtuellen Preis des Artikels auf sein Konto zurückerstattet. Der Tausch ist daher insgesamt ein wenig risikofreier als der Kauf bei Ebay.

Benedikt Plass / CS

The screenshot shows the Tauschticket.de website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Home', 'Suche', 'Filme', 'Musik', 'PC/Games', 'Benutzer', and 'Passwort'. Below this, a search bar contains the text 'Suche'. The main content area displays details for the game 'Splinter Cell - Chaos Theory'. It includes the title, developer (Ubisoft), year (2005), EAN (3307210175328), medium (DVD-ROM), and language (Deutsch). There's also a section for 'Zugreifen' (Access) and a 'Zurück empfangen' (Receive back) button. The bottom part of the screenshot shows a list of 'TopHits - will haben' (Top Hits - want to have) and 'TopHits - soll weg' (Top Hits - should go away) with various game titles and their platforms.

- **Aufmachung:** Triste Webseite, übersichtlich, aber mit zum Teil langen Ladezeiten.
- **Angebotsbreite:** Masse statt Klasse, aktuelle Titel waren unter den angeblich 20.000 Spielen nicht zu finden.
- **Wartezeit:** Hängt stark davon ab, wie viele Tickets man für angebotene Artikel verlangt.
- **Sicherheit:** Kaum Sicherheit, Risiko trägt der Käufer. Bei Nichterhalt bekommt man aber in der Regel die Tauschtickets erstattet.
- **Gebühren:** Kostenlos.

Woosh.de

Woosh.de ist eine Online-Tauschbörse, die sich auf Computer- und Videospiele konzentriert. Sie schicken Ihre Spiele dabei nicht direkt an den Tauschpartner, sondern immer an die Betreiber der Website. Die überprüfen das Spiel auf Vollständigkeit und Lauffähigkeit und reichen es dann an den eigentlichen Tauschpartner weiter. Auf diese Art und Weise kann man sicher sein, ein funktionsfähiges Spiel zu erhalten. Der Nachteil sind die Kosten: Satte 5,90 Euro fallen pro Tauschvorgang an. Bevor Sie auf der Seite aktiv werden können, müssen Sie sich zudem registrieren und einen Freischaltcode eingeben, den Sie wenige Tage später per Post erhalten. Bereits bei der Registrierung verlangt die Webseite viele persönliche Daten samt Kreditkarteninformationen von Ihnen, selbst wenn Sie nur mal schauen möchten, ob Sie eines Ihrer Spiele loswerden. Der Tauschvorgang an sich läuft etwas kompliziert über so genannte Sets ab. Sie bestimmen, welche Spiele Sie loswerden und welchen Titel Sie dafür haben möchten. Findet sich für diesen festen Tausch Spiel gegen Spiel ein Interessent, wird der Handel sofort abgewickelt – doch das ist leider die Ausnahme. Nur mühsam fanden wir Spiele, die von anderen Spielern auch gewünscht wurden. Oft waren die als Tausch angebotenen Spiele allerdings minderwertiger. Von daher muss man viel Zeit beim Suchen nach dem richtigen Tauschpartner in Kauf nehmen oder schlichtweg ausharren. Zudem produzierte die Webseite bei uns einige Anzeigefehler, wodurch die Liste unserer gewünschten Titel nicht mehr ordentlich lesbar war. Alles

The screenshot shows the Woosh.de website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'HOME', 'WOOSH DE AKE', 'HILFE', 'MY WOOSH', 'FREIZEIT', 'WOOSH LETTER', and 'IMPRESSUM'. Below this, a search bar contains the text 'Suche'. The main content area displays details for the game 'Splinter Cell - Chaos Theory'. It includes the title, developer (Ubisoft), year (2005), EAN (3307210175328), medium (DVD-ROM), and language (Deutsch). There's also a section for 'Zugreifen' (Access) and a 'Zurück empfangen' (Receive back) button. The bottom part of the screenshot shows a list of 'TopHits - will haben' (Top Hits - want to have) and 'TopHits - soll weg' (Top Hits - should go away) with various game titles and their platforms.

in allem ist die Idee von Woosh interessant, doch der Zeitaufwand und die hohen Kosten schrecken ab.

- **Aufmachung:** Übersichtliche Website, allerdings hatten wir mit dem Internet Explorer 7 einige Anzeigefehler.
- **Angebotsbreite:** Der Katalog an Spielen ist groß, die Suche nach dem richtigen Tauschpartner aber mühsam.
- **Wartezeit:** Haben sich zwei Tauschpartner gefunden, läuft alles recht flott ab, auch wenn die Spiele zuerst von Woosh durchgecheckt werden.
- **Sicherheit:** Durch die Zwischenschaltung von Woosh ein nur geringes Risiko, bei der Registrierung werden aber sehr viele persönliche Daten verlangt.
- **Gebühren:** Pro Tausch fallen 5,90 Euro an.

Der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood haben sich zerstritten. Ein neuer Patch für das nach wie vor fehlerhafte Gothic 3 liegt auf Eis; Jowood will Gothic 4 nun alleine machen. Die Zukunft der Serie ist ungewiss.

Szenen einer Ehe

Die Meldung, die am 22. Mai an die Öffentlichkeit ging, sollte ein Befreiungsschlag sein. »Nach dem endgültigen Scheitern der Verhandlungen über eine Fortsetzung der Gothic-Serie«, verkündete Piranha Bytes, sei man »gezwungen, sich anderweitig zu orientieren.« Nach **Gothic 2** und **Gothic 3** beendet der Entwickler die Zusammenarbeit mit dem österreichischen Publisher Jowood. Das gesamte Team hatte sich für die Trennung ausgesprochen. Die Stimmung im Essener Büro war blendend.

»Wir arbeiten bereits an Gothic 4«

In Österreich muss die Stimmung schlechter gewesen sein. Der Piranha-Vorstoß kam für Jowood überraschend. Gemäß der Strategie, schlechte Nachrichten mit einer Knüllermeldung abzulenkten, konterte der Publisher wenige Stunden später mit einer eigenen Ankündigung: Man arbeite bereits an **Gothic 4**. Im vier Sätze kurzen Presstext stand freilich kaum mehr als eine Absichtserklärung, denn noch hat Jowood nicht einmal ein fähiges Entwicklerstudio an der Hand. Der eigentliche Peitschenhieb war die Andeutung, dass die **Gothic**-Väter von Piranha Bytes die Kontrolle über ihr Kind verloren hätten. Die Serienrechte, so legte die Pressemeldung nahe, liegen bei Jowood. Das wiederum sieht Piranha Bytes anders. Seitdem ist die Atmosphäre zwischen den Ex-Partnern giftig.

»Niemanden ärgern die Bugs mehr als uns«

Der öffentlichen Scheidung folgte ein bizarrer Rosenkrieg. Hatten beide Seiten die Fehler in **Gothic 3** bis dato am liebsten unter den Teppich gekehrt, waren sie nun willkommene Munition gegen

den jeweils anderen. Bereits in der Pressemitteilung hatte Jowood als unmissverständliche Spitze gegen Piranha Bytes lanciert, bei der Auswahl des neuen Entwicklers für **Gothic 4** »insbesondere auf sehr hohen Qualitätsstandard sowie eine abschließend fehlerfreie Programmierung« zu achten. »Glauben Sie uns«, schrieb die Jowood-Pressekoordinatorin Verena Vlado nach der Trennung an einen besorgten **Gothic**-Spieler, »niemand ärgert sich über die zahlreichen Bugs mehr als Jowood. Stellen Sie sich vor, Sie investieren Millionen in ein Produkt und erhalten es verspätet und dann auch noch mit Mängeln behaftet!« Der Piranha-Geschäftsführer Michael Rüge konterte mit dem Vorwurf, die Entwicklung von Patches habe Jowood monatelang »nicht sonderlich bzw. gar nicht interessiert«. Zuvor hatte der Art Director Ralf Marczinczik im **Gothic**-Forum wissen lassen, man habe »nicht immer den besten Einfluss darauf, was nach dem Release mit dem Spiel passiert«. Marczinczik: »Die Vereinbarungen, die ein Studio mit einem Publisher eingeht, sind manchmal... nun, sagen wir mal, interessant.«

»Mit Gothic 3 keinen Gewinn gemacht«

Der Ton lässt erahnen: Hier haben sich zwei Partner gründlich satt. Die gescheiterten Verhandlungen dürften nur der letzte Tropfen gewesen sein. Seit November 2006 schwelt zwischen den Firmen der Disput, wer die Verantwortung dafür trägt, dass **Gothic 3** als unfertiges Produkt in die Läden kam – und wer die Verbesserungen bezahlen muss. **Gothic 3** litt bei seinem Erscheinen am 13. Oktober 2006 unter teils schweren Problemen, darunter Abstürze, Grafikfehler, zerstörte Spielstände, cha-

otische künstliche Intelligenz und Logikbugs. Bereits am Erstverkaufstag war Patch Nummer eins verfügbar, inzwischen sind es vier. Dennoch bleiben weiterhin Probleme ungelöst. Die Spieler warteten deshalb seit Monaten auf den fünften Software-Flicken, angekündigt als »Gigabyte-Patch« – so groß, weil er komplette Teile der Spielmechanik umkrempeln sollte, etwa das Kampfsystem. Nach dem Willen Piranha Bytes' wären die Neuerungen gleichzeitig die technische Basis für ein Addon oder gar einen vierten **Gothic**-Teil. Statt nur Fehler auszubügeln, arbeitete man in Essen also bereits am nächsten Projekt. »Es hätte schlichtweg keinen Sinn gemacht, **Gothic 3** zu ändern, nur um bei **Gothic 4** dieselben Änderungen nochmal zu machen«, so die wackelige Begründung des Piranha-Designers Michael Hoge. Den Plan wollte Jowood nicht finanzieren. Uneinigkeit über das Budget führte letztlich zum Abbruch der Gespräche. Tatsächlich ließen die Österreicher ihre Essener Vertragspartner aber wohl schon seit Monaten auf dem Trockenen sitzen. An den letzten Patches und an geplanten Änderungen habe Piranha Bytes bereits auf eigene Rechnung gearbeitet, erklärte Hoge. Geschäftsführer Michael Rüge setzte noch einen drauf: »Piranha Bytes hat mit **Gothic 3** keinen Gewinn gemacht. Im Gegenteil.«

»Eine Kontrolle stand uns nicht zu«

Dem börsennotierten Unternehmen Jowood dürfte **Gothic 3** dagegen den Hals gerettet haben. Rund 250.000 Mal hat sich das Rollenspiel laut GfK in den acht Monaten zwischen Oktober 2006 und Juni 2007 allein in Deutschland verkauft. Weltweit sollen es nach Angaben von Jowood mehr als 500.000 Stück sein. Ende Mai

verkündete die Firma für das erste Geschäftsquartal ein Rekordergebnis von 6,2 Millionen Euro Umsatz, ein Plus von 21 Prozent. Den Löwenanteil daran trägt **Gothic 3**. Vor knapp zwei Jahren sah die Lage noch anders aus: Im Sommer 2005 schrammte Jowood hart am Konkurs entlang, die Aktie notierte bei unter 50 Cent. Der australische Entwickler Perception, mit dem sich Jowood zerstritten hatte, stellte Antrag auf Konkursprüfung für den österreichischen Ex-Partner. Schließlich sprang der Münchener Publisher Koch Media (Deep Silver) der angeschlagenen Aktiengesellschaft Ende 2005 als Investor bei und kaufte sich mit Geldspritzen in zweistelliger Millionenhöhe als Co-Publisher in die beiden Jowood-Spiele **Spellforce 2** und **Gothic 3** ein. Zeitweilig hielten die Münchener fast 50 Prozent der Firmenaktien. Seit dem Erscheinen von **Gothic 3** hat Koch den Anteil wieder auf unter 10 Prozent verringert und dabei gut verdient – zusätzlich zu den Erlösen aus den Spielverkäufen.

In den Münchenern fand Jowood einen angenehmen Teilhaber. Denn der hielt sich aus Produktfragen weitgehend heraus. Dass **Gothic 3** bis zuletzt voller Fehler steckte, wusste man auch bei Koch. Mindestens ein Mitarbeiter im Stammhaus prüfte die Master-Version und meldete Dutzende von Problemen. Warum erhob der Co-Publisher keinen Einspruch gegen die Veröffentlichung in diesem Zustand? »Eine Qualitätskontrolle stand uns nicht zu«, heißt es dazu lapidar aus München.

Die Liaison mit Jowood ist wohl vorerst beendet. Für ein mögliches **Gothic 3**-Addon existiert keine bindende Vereinbarung mehr. An den Verhandlungen zwischen den Firmen sei man nicht beteiligt gewesen, sagt Koch Media.

»Piranha hat möglicherweise Rechte«

Die ehemaligen Partner Jowood und Piranha Bytes dürften dagegen nicht so leicht voneinander loskommen. Denn das Vertragswerk rund um die Marke **Gothic** bindet beide aneinander. Zwar beschwichtigte Piranha-Geschäftsführer Rüge aufgebrachte Fans mit der Beteuerung, man habe »die Rechte an der Marke Gothic nicht verkauft, schon gar nicht in den letzten Monaten, um etwa schnell noch Kasse zu machen«. Tatsächlich aber hat Piranha Bytes die Rechte an **Gothic 2**, **Gothic 3** und einem möglichen vierten Teil zumindest temporär an Jowood abgetreten – Gerüchte sprechen vom Zeitraum bis 2012. Von Jowood heißt es denn auch klipp und klar, Piranha Bytes sei »nicht berechtigt, zum gegenwärtigen Zeitpunkt ein Gothic-Spiel zu produzieren und zu veröffentlichen«. Allerdings besitzen die Essener die Erstoption auf die Entwicklung. Weil die Verhandlungen darüber beidseitig gescheitert sind, darf sich Jowood nun nach einem anderen Studio umsehen. Sobald es um ein Add-on zu **Gothic 4** geht, sitzt Piranha Bytes wieder am Verhandlungstisch, denn auch hier greift die Erstoption – eine abstruse Konstellation. Sollte es je einen fünften Teil geben, dreht sich die Situation um: An **Gothic 5** habe Piranha Bytes laut Jowood »möglicherweise bestimmte Rechte«, allerdings dürften dann die Österreicher per Erstoption privilegiert darüber verhandeln, ob sie das Spiel finanzieren. Ungeklärt bleibt die

Frage, wer ein Addon zu **Gothic 3** produzieren kann. Dazu wollen sich beide Firmen nicht äußern.

»Selbstgefällig und chaotisch«

Die Konsequenz des Trennungszwists ist ein kurioses Bäumchenwechsele-dich: Piranha Bytes steht ohne **Gothic** da, Jowood ohne Entwicklerteam. Die Situation ist für beide unbequem. Jowood müsste **Gothic 3** dringend weiterpflegen (was nur Piranha Bytes problemlos kann), Piranha braucht schleunigst einen neuen Geldgeber (was ohne die **Gothic**-Rechte als Handelspfand schwerer wird). Weil's miteinander nicht mehr klappt, geht man nun hier wie dort getrennt auf Brautschau.

Die dürfte knifflig werden, denn beide Firmen gelten in der Branche als schwierig. Jowood sagt man nach, Entscheidungen eher in Hinblick auf das Überleben an der Börse als auf die Produktqualität zu treffen. Der Publisher hat in der Vergangenheit mehr als einen Entwickler verprellt. Im Januar 2005 schlossen die verlustgeplagten Österreicher mit Wings Simulations, Jowood Ebensee und Massive Developments gleich drei Studios, im Sommer des Jahres folgte der Vertragsabbruch mit dem **StarGate**-Entwickler Perception. Unlängst wanderten die **Gilde-Macher 4**Head zu Dtp ab. Das Jowood-Management gilt als erratisch.

Piranha Bytes wiederum ist als selbstgefällig, chaotisch und weitgehend beratungsresistent verschrien. Dass **Gothic 3** stellenweise unausgegoren wirkt, liegt auch dar-

an, dass sich die Essener Eigenbrötler zuviel zugemutet haben. Bis kurz vor Schluss war das Programm

Stückwerk, viel zu spät bemerkte das Studio die Reibungsstellen beim Zusammensetzen. Um den Zeitplan zu retten, hätte man

das Projekt wesentlich früher beschneiden müssen, sagt ein Insider. Selbstorganisation, munkeln Branchenstimmen, sei nicht gerade die Stärke des Teams.

Dennoch sind die Essener untergekommen. Kurz vor Redaktionsschluss meldeten uns zuverlässige Quellen, Piranha Bytes habe einen Geldgeber gefunden – und zwar ausgerechnet den Jowood-Partner Koch Media. Pikanterweise wurde der Vertrag wohl schon unterschrieben, als Jowood und Piranha noch verhandelten. So konnte Piranha die Zusammenarbeit mit Jowood leichthin aufkündigen – im Wissen und um den Preis, **Gothic** damit fürs erste aufzugeben. Für Koch soll Piranha Bytes quasi eine Neuauflage des ersten **Gothic** produzieren, freilich unter anderem Titel, wollen Szenequellen wissen. Die erste Finanzspritze sei schon geflossen. Koch Media dementiert.

»Die Schusslinie ist jetzt quasi frei«

Sollten die Gerüchte um den Koch-Deal zutreffen, dann hat Piranha Bytes Jowood eine lange Nase gedreht. Denn für Jowood ist die Trennung problematischer, als man zugeben will. Breit steht die Frage im Raum, wer sich nun um die weitere Pflege des nach wie vor löchrigen **Gothic 3** kümmert. Zuständig ist Jowood. Ausführen kann aber nur Piranha Bytes. Von dort kommt lediglich Achselzucken: »Bezüglich eines Patches würde ich nicht empfehlen, Erwartungen zu haben«, erklärte Ralf Marcinczik bündig. Jowood ließ wissen, man arbeite »mit Hochtouren« (Marketing-Mann Stefan Berger) beziehungsweise geradezu »fiebrig« (Verena Vlaio) daran, den Support mit einem anderen Team wiederherzustellen. Das Vorhaben hält ein Kenner der deutschen Entwicklerszene für »abenteuerlich«. Sich in ein Projekt dieses Umfangs einzuarbeiten, dauere Monate. So viel Zeit dürfte

Jowood nicht haben: Die Stimmung der Käufer hat schon jetzt den Siedepunkt erreicht. »Unser Geld wollt ihr, aber das Reparieren und Fertigstellen eines unfertig verkauften Produktes wollt ihr nicht bezahlen?«, tobt etwa der Spieler Scritti im Jowood-Forum. Auch deshalb prüft Jowood derzeit zwei Optionen. Die eine ist, die Wartungsarbeiten einfach an die Spielergemeinschaft abzutreten. Man denke darüber nach, engagierten Laien Teile des Quellcodes offenzulegen, sagt Jowoods Pressestelle. Auch der Level-Editor und die Modding-Software soll freigegeben werden. Einige Modder haben bereits Einladungs-E-Mails erhalten. Für Jowood wäre dies eine Kapitulation vor der eigenen Verantwortung – für die Entwicklung des Spiels indes wohl die beste Lösung. Die andere Option sieht vor, Piranha Bytes gerichtlich dazu zu zwingen, **Gothic 3** heil zu patchen. Szene-Kenner erwarten sowieso, dass sich die Frustration vor Gericht entlädt: »Nachdem sie nicht mehr zusammenarbeiten, ist quasi die Schusslinie frei.«

»Wir führen Gespräche mit mehreren Studios«

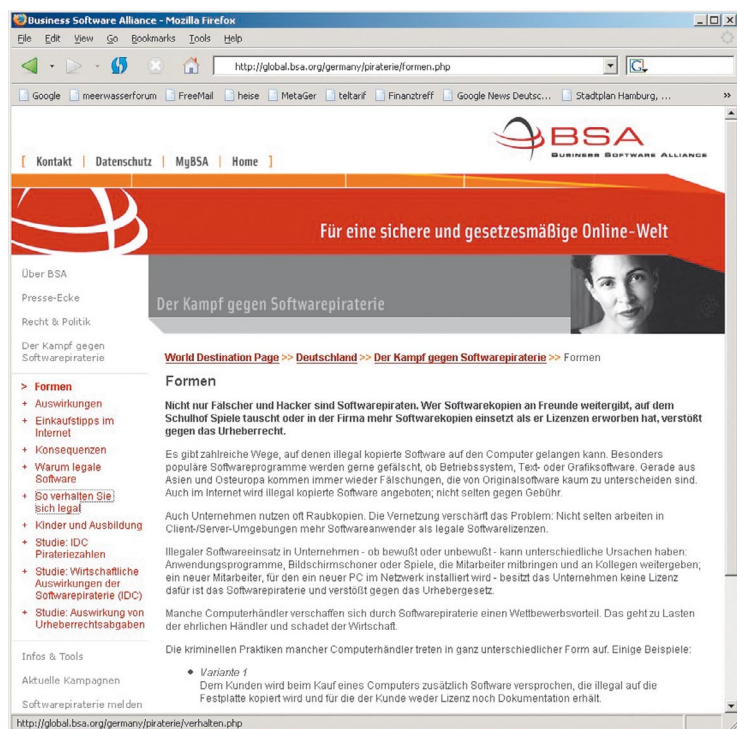
Derweil sucht Jowood einen Entwickler, der das vollmundig angekündigte **Gothic 4** umsetzen kann. Auch das dürfte nicht einfach werden. Nach dem Willen Jowoods soll der nächste Serienteil auch auf der Xbox 360 erscheinen. Teams, die sowohl mit Rollenspielen als auch mit Konsolenprogrammierung Erfahrung haben, gibt es wenige, zumal in Deutschland. In einer eher hilflosen PR-Geste stellte die Firma eine Art Bewerbungsf formular ins Internet, das interessierte Entwickler ausfüllen sollten. »Jowood führt gegenwärtig vielversprechende Gespräche mit etablierten Entwicklungsstudios«, sagt der Publisher. Tatsächlich haben die Österreicher praktisch jedes deutsche Studio antelefoniert. Ein Vertragsabschluss steht aus.

Im undurchsichtigen Hickhack um die **Gothic**-Serie gibt es dennoch ein greifbares Resultat: Der Ruf beider Firmen leidet. Die gute Laune bei Piranha Bytes mag sich gelegt, die miese bei Jowood gebessert haben, die Stimmung der **Gothic 3**-Kunden ist dagegen seit Beginn des Hahnenkampfes unverändert: schlecht. **CS**



Darf man Software für den Privatgebrauch kopieren? Darf man einen Kopierschutz knacken? Was gilt für Musik, was für Spiele? Im Urheberrechtsgesetz ist all das geregelt – aber längst nicht immer eindeutig.

Kopie und Konsequenzen



Softwarekopien sind rechtlich anders gestellt als Kopien von Musik und Filmen. Erlaubt ist lediglich eine Sicherheitskopie, die nicht weitergegeben werden darf, auch nicht im privaten Umkreis.

Seit September 2003, also schon seit knapp vier Jahren, gilt in Deutschland das neue Urheberrechtsgesetz. Die Freiheit, nahezu unbeschränkt Daten zu kopieren, ist seitdem vorbei. Vorschriften legen genau fest, was noch vervielfältigt werden darf, Verstöße stehen unter Strafe. Das Gesetz unterscheidet dabei zwischen Musikstücken und Filmen einerseits und Computerprogrammen andererseits.

Privatkopie zulässig...

Bei Musik und bei Filmen ist eine sogenannte Privatkopie zulässig. Der Begriff »zulässig« ist wichtig, da es – anders als viele Anwender annehmen – kein Recht auf eine Privatkopie gibt, nur eine Duldung. Die Privatkopie ist an mehrere Voraussetzungen geknüpft. Der Gesetzestext spricht im §53 des Urhebergesetzes von »Verielfältigungen zum privaten und

sonstigen eigenen Gebrauch«. Kopien sind daher nur dann zulässig, wenn Sie sie entweder selbst nutzen – zum Beispiel als Zweit-CD fürs Auto – oder an Personen weitergeben, die mit Ihnen, wie es im Rechtsdeutsch so schön heißt, »persönlich verbunden« sind. Gemeint sind Familienangehörige und Freunde. Beliebig groß darf der Freundeskreis jedoch nicht sein. Maximal sieben Kopien sind erlaubt, so entschied die Rechtsprechung vor einigen Jahren aus wenig nachvollziehbaren Gründen. Fest steht, dass eine Kopie zum Beispiel für Arbeitskollegen oder Schulkameraden, mit denen keine engere Verbindung besteht, nicht zum privaten Gebrauch gehört.

...aber nur unentgeltlich

Die Kopie, so lautet die Regel in §53, muss nicht durch den Eigen-

tümer der CD oder DVD selbst hergestellt werden. Sie kann auch durch eine andere Person erfolgen, sofern dies unentgeltlich geschieht. Unentgeltlich heißt dabei: Höchstens den Preis des Rohlings darf sich der Kopierer erstatten lassen, alles andere ist bereits unzulässiger Gewinn.

Die Kopie darf nicht auf einer »offensichtlich rechtswidrig hergestellten Vorlage« basieren. Im Klartext: Kopiert werden darf nur vom Original. Die Kopie einer Raubkopie ist also rechtswidrig. Darunter fallen auch Internet-Tauschbörsen – von dort heruntergeladene Musikstücke, Filme oder Programme gelten nicht als Privatkopie. Grund: Die Vervielfältigung erfolgt dabei außerhalb eines eng begrenzten und bekannten Personenkreises.

Der Kopierschutz

Soweit die grundsätzlichen Voraussetzungen für eine Privatkopie erfüllt sind, gibt es noch eine weitere Hürde: Das Original darf nicht kopiergeschützt sein. Im Juristendeutsch wird der Kopierschutz in §95 des Urhebergesetzes als »wirksame technische Maßnahme« bezeichnet. Eine Definition findet sich in §95a Abs. 2: Es handelt sich um Technologien, Vorrichtungen und Bestandteile, die im normalen Betrieb dazu bestimmt sind, Handlungen zu verhindern oder einzuschränken, die vom Rechteinhaber nicht genehmigt sind. Als Beispiele nennt das Gesetz die Verschlüsselung, die Verzerrung, die sonstige Umwandlung oder einen Mechanismus zur Kontrolle der Vervielfältigung, die die Erreichung des Schutzziels sicherstellen sollen.

Der »wirksame« Kopierschutz

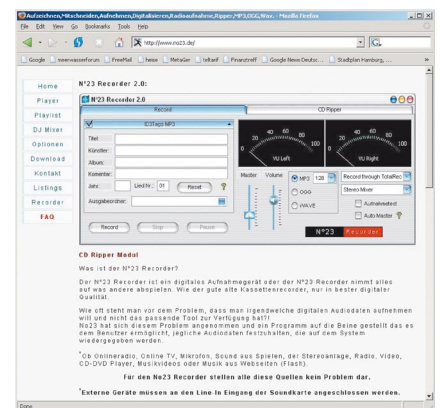
Wann sind solche technischen Maßnahmen »wirksam«, wie das Gesetz voraussetzt? Man könnte auf die Idee kommen, technische

Der Autor

Johannes Richard ist Rechtsanwalt in Rostock. Er ist Spezialist für Internetrecht und Urheberrecht. Ausführliche Informationen finden Sie auf seiner Homepage unter www.internetrecht-rostock.de

Maßnahmen dann als nicht mehr wirksam anzusehen, wenn sie geknackt sind. Das Gesetz sieht das anders: Kopierschutzmaßnahmen gelten grundsätzlich auch dann als wirksam, wenn ihre Umgehung möglich ist. Sonst würde es als Konsequenz ein Wettrennen zwischen Urhebern und Hackern geben – und das ist nicht im Sinne des Gesetzgebers.

Im Einzelfall ist die Frage nach der Wirksamkeit allerdings schwierig zu beantworten. So gibt es CD-Brenner, die geschützte Audio-CDs auch ohne zusätzliche Spezialprogramme anstandslos kopieren. Noch diffiziler wird die Frage, wenn man sich ansieht, wie das Betriebssystem Linux auf viele Kopierschutzmaßnahmen für Audio-CDs reagiert – nämlich gar nicht. Unter Linux lassen sich ohne Probleme Kopien von gesicherten CDs machen. Trotzdem darf man in die-



Meist lässt sich der Kopierschutz von Audio-CDs durch eine analoge Aufnahme statt einer Kopie aushebeln. Unter Juristen ist die Zulässigkeit dieser Methode umstritten.



Hinweis für das Anbieten von Kopiersoftware

Bitte beachten Sie, dass das Anbieten von Software, deren Ziel der Einsatz als Umgehmöglichkeit fuer technische Schutzmechanismen (z.B. kopiergeschützte CDs oder DVDs) ist, einen Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz darstellt.

Bitte Prüfen Sie Ihr Angebot und stellen Sie sicher, dass es nicht gegen die entsprechenden Vorschriften des Urheberrechtsgesetzes verstößt.

Hinweise bei Ebay warnen Anbieter, die im Auktionshaus Kopierschutzknacker-Software verkaufen wollen.

sem Fall davon ausgehen, dass grundsätzlich ein wirksamer Kopierschutz im Sinne des Gesetzes vorliegt. Zudem sollte man prinzipiell von einer rechtsgültigen Sicherung ausgehen, wenn der Hersteller auf der Verpackung auf das Bestehen eines Kopierschutzes hinweist – wozu er gesetzlich verpflichtet ist.

Grauzone

Es gibt jedoch eine Grauzone, die auch bei kopiergeschützten Musik-CDs eine legale Privatkopie zulässt: der Umweg über die analoge Aufnahme. Bei dieser Methode wird die Musik-CD im CD-Player abgespielt, der mit einem Kabel an den Audio-Eingang des PCs angeschlossen ist. Dort nimmt Audiosoftware die Musik auf. Eine ausdrückliche Umgehung der Kopierschutzmaßnahmen ist hier nicht zu erkennen. Wie legal dieses Vorgehen ist, wurde bislang allerdings noch nicht eindeutig geklärt. Unter Juristen ist die Antwort umstritten. Übrigens sind viele Kopierschutzmaßnahmen schon seit längerem

im Gebrauch und vielen Nutzern gar nicht bekannt. So sind alle Videorecorder und die meisten DVD-Player ab Werk mit dem Kopierschutz Macrovision ausgestattet, der auch eine Analogkopie verhindert. Macrovision stellt ebenfalls eine wirksame technische Maßnahme dar und darf daher nicht umgangen werden.

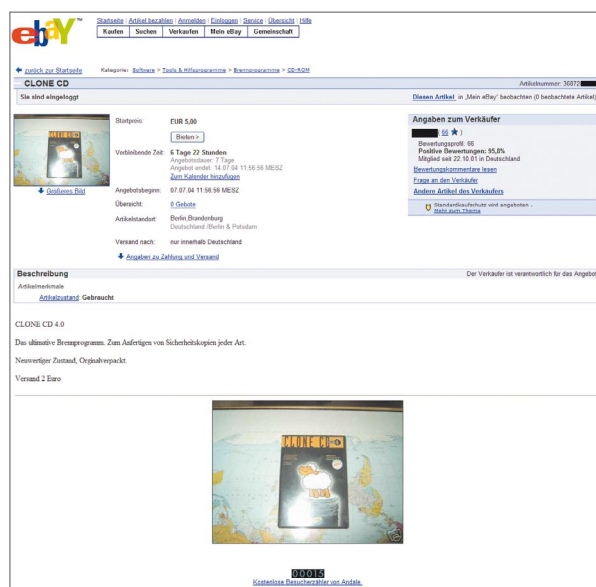
Das ist verboten

Bezogen auf den Kopierschutz ist eine ganze Menge verboten: nämlich die Herstellung, die Einfuhr, die Verbreitung, der Verkauf und die Vermietung von Gegenständen, mit denen der Kopierschutz umgangen werden kann. Dafür werden darf man ebenfalls nicht. Wer aus der Zeit vor dem neuen Urheberrechtsgesetz noch ein Programm wie beispielsweise **Clone CD** hat, mit dem man auch geschützte Audio-CDs kopieren kann, darf es zwar behalten, aber nicht weiter nutzen. Verboten ist der Besitz an sich jedoch, wenn er gewerblichen Zwecken dient – das heißt, wenn zum Beispiel kopierte CDs mit Gewinn weiterverkauft werden. Das trifft oft schon auf Schulhof-Kopierer zu, die für ein paar Euro eine ganze Schule mit den neuesten Musikstücken versorgen.

Die Regelungen aus §95 können schnell teuer werden, wenn man sie nicht beachtet. Wer das ehemals populäre **Clone CD** oder ähnliche Programme noch besitzt, aber nicht mehr benutzt, kommt leicht auf den Gedanken, die Software etwa beim Internet-Gebrauchsmarkt Ebay anzubieten. Von derartigen Verkäufen raten wir mit Nachdruck ab: Wer Kopiersoftware anbietet, riskiert eine Abmahnung von einer Reihe großer deutscher Musikfirmen, die Ebay regelmäßig nach solchen Angeboten durchforsten. Die Unternehmen verlangen von ertappten Verkäufern eine Unterlassungserklärung. Zudem können Anwaltskosten von mehreren tausend Euro entstehen, da die Firmen mit dem Aufsetzen und Versenden der Unterlassungserklärung in der Regel Anwaltskanzleien beauftragen. Auf die Frage, ob man das Urheberrechtsgesetz überhaupt kannte oder nicht, kommt es dabei nicht an.

Die Folgen

Die Umgehung des Kopierschutzes zu privaten Zwecken ist



Abmahnfähiges Ebay-Angebot: Abmahn-Anwälte freuen sich, wenn sie so ein Angebot sehen. Der Verkäufer erhält in der Regel in den nächsten Tagen Post.

nicht strafbar, denn eine Massen-kriminalisierung ist nicht im Sinne des Gesetzes; schließlich wird nach wie vor landauf, landab ohne schlechtes Gewissen kopiert. Voraussetzung für die Straffreiheit ist jedoch, dass es sich ausschließlich um eine Privatkopie handelt. Unabhängig davon kann der Urheber zwar Schadensersatz von überführten Schwarzbretern verlangen. Bei Privatkopien von Musik und Filmen hat das aber Seltenheitswert.

Nicht zu unterschätzen sind dagegen die Konsequenzen, wenn die Grenzen der Privatkopie überschritten werden, wie es zum Beispiel bei Schulhofkopien schnell der Fall ist. Gemäß §108b droht eine Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder eine Geldstrafe; liegt ein gewerbliches Handeln vor – verdient der Täter also Geld mit den Raubkopien – erhöht sich die Maximalstrafe auf bis zu drei Jahre. Und die strafrechtliche Verfolgung ist nur eine Seite der Medaille. Der Kopierer muss sich zudem auf erhebliche Schadensersatzforderungen der Musik- oder Filmindustrie einstellen. Der Verkauf eines Kopierprogramms oder eine Verbreitung über den Freundeskreis hinaus ist zudem gemäß §111a verboten und wird mit einem Bußgeld bestraft.

Kopien von Software

Alles in diesem Artikel bislang zum Thema Kopierschutz und Privatkopie Gesagte gilt nicht für Computerprogramme. Die gute Nachricht: Die Frage nach der Um-

gehung des Kopierschutzes und die Rechtsfolgen gelten grundsätzlich nicht für Computerprogramme. Die schlechte Nachricht: Bei Software gibt es keine Privatkopie! Erlaubt ist gemäß §69d des Urhebergesetzes lediglich eine Sicherheitskopie. Die Rechtslage ist hier nicht ganz geklärt, man darf jedoch annehmen, dass zur Erstellung einer Sicherheitskopie auch ein existierender Kopierschutz umgangen werden darf. Eine Sicherheitskopie ist jedoch immer nur eine einzelne Kopie, die nicht weitergegeben werden darf. So freizügig wie mit Filmen oder Musikdateien dürfen Sie mit Spielen oder Anwendungssoftware also nicht umgehen. Daher ist auch der Download von geknackten Computerprogrammen, beispielsweise aus Internet-Tauschbörsen, immer illegal.

Zweiter Korb

Seit April 2004 wird in Deutschland vom Bundesministerium der Justiz eine erneute Urheberrechtsreform (»Zweiter Korb«) vorbereitet, die die Rechte der Nutzer weiter einschränkt und die der Urheber und Rechteinhaber stärkt. Für Privatpersonen ist vor allem der geplante Wegfall der Bagatellklausel relevant, nach der nicht bestraft wird, wer urheberrechtlich geschützte Werke nur in geringer Zahl und ausschließlich zum privaten Gebrauch vervielfältigt. Das Kopieren von Musik-CDs und Filmen für Freunde würde dann vollständig illegal.

Johannes Richard / CS

- 5 -

Unterlassungserklärung

Hiermit verpflichtet sich [Name], [Adresse], [Telefonnummer], [E-Mail-Adresse] gegenüber den Unternehmen BMG Deutschland GmbH, BMG Berlin Musik GmbH, edel records GmbH, edel media & entertainment GmbH, EMI Music Germany GmbH & Co. KG, Sony Music Entertainment (Germany) GmbH & Co. KG, Universal Music GmbH und Warner Music Group Germany Holding GmbH,

- es bei Übernahme einer für jeden Fall der Zuwiderhandlung unter Ausschluss der Einrede des Fortsetzungsbeziehungs fälligen Vertragsstrafe in Höhe von EUR 10.000,00 (in Worten: Euro zehntausend) zu unterlassen, das Umgehungswerkzeug Clone CD zu verbreiten und/oder zu verkaufen, insbesondere über das Internet-Auktionshaus eBay.de zum Verkauf anzubieten und/oder zu verkaufen,
- den oben aufgeführten Unternehmen die durch die Einschaltung der Rechtsanwälte Waldorf und Kollegen, Beethovenstr. 12, 80336 München entstandenen Kosten auf Grundlage eines Gegenstandsvertrages von EUR 10.000,00 in Höhe einer 1,3 Regelleibgebühr gem. Nr. 2400 VV RVG zuzüglich einer Erhöhbungsgebühr von 2,0 gemäß Nr. 1008 VV RVG sowie Auslagenpauschale (insgesamt EUR 1.623,80) zu erstatten.

[Name] den [Name]

Unterlassungserklärung zu Az.: 015X/2004

Medienunternehmen fordern von ertappten Schwarzkopierern in der Regel **Unterlassungserklärungen** wie diese, die weitere Verstöße unter hohe Geldbußen stellen.



Die 12. Saison der Teufel GameStar Liga ist bereits in vollem Gang. Das große Offline-Finale ist für Anfang September geplant.



Saisonstart Teufel GSL

Seit dem 4. Juni geht es wieder rund in der Teufel GameStar Liga. In vier Premier Leagues mit **Counterstrike 1.6**, **Warcraft 3**, **Pro Evolution Soccer** und **Tactical Ops: Crossfire** werden bis Mitte August die Teilnehmer für die LAN-Finals ermittelt, die Anfang September stattfinden werden. Bis dahin gilt es, 15 Spieltage mit drei englischen Wochen erfolgreich hinter sich zu bringen. Englische Wochen bedeutet, dass gleich zwei Spiele in sieben Tagen absolviert werden.

Die Ballkünstler im **Pro Evolution Soccer**-Wettbewerb spielen zum ersten Mal um den Einzug ins Offline-Finale. In der letzten Saison gab es nur eine Vorbereitungs-Spielzeit, um die

Premier League mit entsprechend leistungsstarken Spielern auszustatten. Die letzten beiden Plätze wurden am Wochenende vor dem Ligastart vergeben. Im **GameStar PES Summercup** konnten sich Kingmax von den a-Losers und adoSTAR vom Team Speedlink gegen die restlichen 14 Teilnehmer durchsetzen und direkt in die Premier League springen.

Im **Counterstrike**-Wettbewerb ist der erste Spieltag noch nicht komplett beendet. Das Topspiel des Monats hat es deswegen nicht mehr als Video auf die Heft-DVD geschafft. Wir holen das aber in der nächsten Ausgabe mit der Begegnung zwischen den a-Losers und Alternate aTtaX nach.



Counterstrike Nicht im TV

Valve dreht am Ventil. Die exklusiven Senderechte für terrestrisches und satellitengestütztes Fernsehen in Europa und den USA für **Counterstrike** und **Counterstrike: Source** wurden an die Championship Gaming Series (CGS) verkauft. Übertragungen im Internet per HLTv oder IPTV sind davon zwar (noch) nicht betroffen, aber der Riegel für herkömmliche E-Sport-Fernsehsender wie GIGA ist damit vorgeschoben. Die weltweit operierende CGS-Liga setzt mit ihrem Geschäftsmodell auf ein ausgeklügeltes Lizenzsystem, bei dem praktisch jeder einzelne Spieler unter Vertrag steht und auch Einkommen über die CGS bezieht. Jede Lizenz ist einer Stadt zugeordnet, ähnlich wie beim Fußball. Die CGS vermarktet ihre Spiele über den Pay-TV-Sender DirecTV (USA) und über eine Kooperation mit dem englischen Sender Sky, der Europa via Satelliten-TV mit E-Sport versorgen soll.



Aequitas Der Juni-Schlag

Die ESL macht reinen Tisch. Nachdem erst im Mai mehr als 360 Spieler durch das Anticheat-Tool **Aequitas** als Schummeler in Ligaspielen entlarvt wurden, sperrte die Liga Anfang Juni weitere 100 Spieler für zwei Jahre. Wieder waren die sogenannten »Private Cheats« in hoher Anzahl enthalten, was darauf hindeutet, dass sich immer mehr **Counterstrike**-Spieler ihren »Skill« lieber kaufen als antrainieren. Selbst hochbezahlte Stars lassen sich Cheats quasi auf den Leib schneiden, wie die Enttarnung eines Spielers des russischen Clans Virtus Pro im Mai zeigte. Das Rennen zwischen den Programmierern individueller Cheats und denen der Anticheat-Tools wird immer enger. Die einzigen, die davon profitieren, sind die Cheatcoder, die ihre Kunden alle paar Monate mit neuen, vermeintlich sicheren Programmen versorgen – gegen bare Münze versteht sich. **WR**

WWCL-LAN-Termine

Datum	Name der Veranstaltung	Gäste	PLZ	Ort	Internetseite	Mindestalter
15.07.2007	GameCon - SommerCon 2007	224	25746	Heide/Holst. (DE)	www.gamecon.de	16
06.07.2007	Combat-Net-Lan XIX	400	39114	Magdeburg (DE)	www.combat-net-lan.de	18
06.07.2007	LANrena	528	72149	Stäbelle Neustetten (DE)	www.lanrena.de	16
27.07.2007	Convention-X-Treme 10: Generation Next!	336	76689	Karlsdorf-Neuthard, Altenbürggalerie (DE)	www.convention-x-treme.de	16
27.07.2007	GymnoSphere	128	3452	Heiligeneich (AT)	www.die-lega.org	16
27.07.2007	Days of Thunder 2k7	500	4910	Ried im Innkreis (AT)	www.dot-lan.at	18



HALL OF FAME

UFO: Enemy Unknown

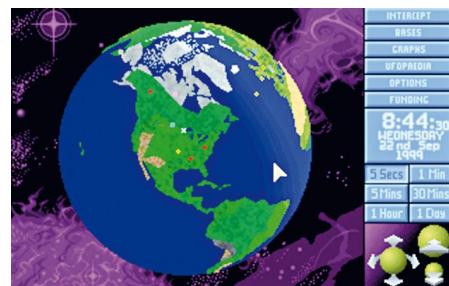
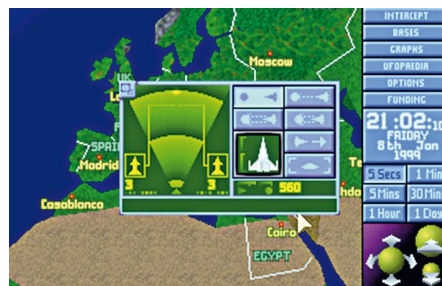
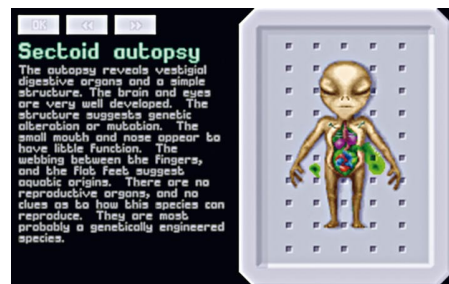
1994 war das Jahr, in dem die Aliens die Erde angriffen. Und sich für immer einen Platz in unseren Herzen eroberten.

Deswegen legendär

- Tolle Mischung aus Forschung und Taktik
- Dynamischer Spielverlauf
- Ausrüstbare Soldaten, die an Erfahrung gewinnen
- Intelligentes Interface
- Einzigartiges Spielprinzip

Die X-Com-Serie

Name	Jahr	Genre
UFO: Enemy Unknown	1993	Strategie
Terror from the Deep	1995	Strategie
X-Com: Apocalypse	1997	Strategie
X-Com: Interceptor	1998	Weltraumspiel
X-Com: E-Mail-Games	1999	E-Mail-Spiel
X-Com: Enforcer	2001	Ego-Shooter



Vier Bilder, die die Vielfalt von UFO verdeutlichen. Von links oben nach rechts unten: Taktischer Kampf, Forschung, Luftkampf und Weltkugel.

Im Heft
- Test: UFO: Extra-terrestrials
(Seite 96)

Als GameStar vor ein paar Monaten das Entwicklerstudio Irrational Games in Boston besuchte, um für die Titelgeschichte zu **Bioshock** zu recherchieren, fragten wir den Studio-Boss Ken Levine im Interview, welches Spiel er gerne machen würde, wenn es auf Geld nicht ankäme. Die überraschende Antwort: eine Neuauflage von **UFO: Enemy Unknown**! Viele Spiele-Veteranen wünschen sich das auch: **UFO** hat sich den Status eines Klassikers erworben, an den viele mit Wehmut zurück denken. Das liegt am einzigartigen Spielprinzip.

Sie kommen aus dem All

Die Aliens greifen an, mit UFOs natürlich. Die fliegenden Untertassen schwärmen über der Erde aus, entführen Menschen, verbreiten Chaos. Die multinationale Kampftruppe X-Com wird gegründet, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Sie sind natürlich der Kommandeur, aus Ihrer Sicht

sieht das so aus: Sie haben im Bild als Menü quasi die ganze Weltkugel und klicken irgendwo hin, um dort die erste Basis zu bauen. Die lässt sich erweitern, ausrüsten und kann auch Schauplatz von Kämpfen sein, wenn die Aliens herausfinden, wo sie liegt. Sobald ein außerirdisches Raumschiff auftaucht, schicken Sie Abfangjäger los. Gelingt es, das UFO abzuschießen, senden Sie ein Team zur Absturzstelle. Es folgt ein Rundenstrategieteil, in dem Sie, Mann für Mann, Ihre Truppe durch feindliches Terrain bewegen und versuchen, Außerirdische zu töten oder gefangen zu nehmen. Und Erkenntnisse über deren Technologie, Anatomie und Gesellschaftsstruktur zu erlangen. In Ihrer Basis betreiben Sie Forschung und erfinden so nach und nach bessere Waffen gegen die Invasoren. Finanziert werden Ihre Operationen von zehn Nationen, die allerdings auch eigene Interessen verfolgen – lassen Sie etwa zu, dass die Aliens einen Terror-

angriff auf Peking starten, entzieht China der X-Com eventuell die monetäre Unterstützung.

Das Spiel hat keine Kampagne, sondern ist dynamisch. Es gibt also keinen festen Ablauf, alles hängt von Ihren Aktionen ab. Es endet, wenn Sie durch Forschung herausfinden, wo die Hauptbasis der Feinde liegt, und deren Anführer besiegen.

Sie kommen immer wieder

Das erste **X-Com**-Spiel war ein großer Erfolg, und große Erfolge ziehen Serien nach sich. Leider. Keiner der folgenden Titel konnte

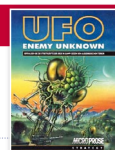
die Genialität des Originals erreichen, obskure Ausflüge in andere Genres trugen ihren Teil dazu bei, die Serie zu Grabe zu tragen. Treuer zu den Ursprüngen blieben die Spiele der **UFO**-Serie des russischen Entwicklers Altar Interactive (**Aftermath**, **Aftershock**, **Afterlight**), die frech das **X-Com**-Vorbild kopierten. Und ebenfalls nicht an das Ur-**UFO** herankamen. Julian Gallop, der Erfinder der Serie, war übrigens nach **Apocalypse** nicht mehr dabei und entwickelte die **Laser Squad**-Titel sowie das Game-Boy-Spiel **Rebelstar: Tactical Command** – in denen es auch um Aliens geht. **GUN**

UFO: ENEMY UNKNOWN

STRATEGIE

PUBLISHER	Microprose	ORIGINALRELEASE	1994
ENTWICKLER	Mythos Games	CA. PREIS	10 bis 20 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S 386 DX mit 33 MHz, 4 MB RAM
UFO: Enemy Unknown läuft mit Hilfe von DosBox
(» www.gamestar.de, Quicklink: 3156) auch unter Windows XP.



FAZIT Zeitlos gelungenes Spielprinzip mit viel taktischer Tiefe.



Daniel Visarius
will DirectX 10 für Windows XP, weil Vista Leistung frisst und viele Macken hat.



Florian Klein
überlegt, ob er die günstigen Festplattenpreise ausnutzt oder sich lieber einen 22-Zoll-TFT kauft.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Notebooks für Spieler 148

Die besten Notebooks 150

Test-Tabelle
und Benchmarks 152

Windows Vista

Windows Vista im Juli 156

Test des Monats

Neuer Chipsatz für Core 2:

P35 und MSI P35 Platinum 158

Tools

Photo Commander 4 159

Foxtorrent 159

Tests

Headset: Gembird AP-5.1 159

CPU-Kühler:

Xigmatek HDT-S963 160

Tastatur:

Microsoft Recluse 160

Tastatur:

Genius Ergomedia 500 160

Grafikkarte:

MSI RX2900 XT 162

19-Zoll-TFT:

Benq FP93GX+ 162

Maus:

Zykon Z1 Ladies Edition 162

Service

Techtelmechtel 164

Einkaufsführer 166

Unterwegs leichter spielen

Auch der Hardware-Teil profitiert von der neuen GameStar: Die typischen Hardware-News finden Sie ab sofort auf dieser Doppelseite, alles Weitere zu Technik-Trends nun in den News im vorderen Heftteil. Ansonsten haben wir deutlich mehr Platz für die Pros und Kontras im Wertungskasten freigeschaufelt. So erkennen Sie noch besser, wie die fünf Einzelnoten und somit letztlich auch die Gesamtnote zustande kommen.

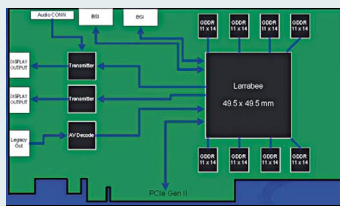
Unser Schwerpunktthema in diesem Heft sind Notebooks für Spieler. Einen ganzen Turm Notebooks von Herstellern wie Acer, Asus, Dell, HP oder Samsung haben wir wochenlang getestet – mit Spiele-Benchmarks in der Redaktion (siehe Bild), im Praxiseinsatz zu Hause und unterwegs. Drei Notebooks unterstützen vollständig DirectX 10, haben also Windows Vista vorinstalliert und eine GeForce-8-Grafikkarte. ATI glänzt in diesem Test durch Abwesenheit und dürfte



erst Ende Juli mit seinen neuen DirectX-10-Grafikchips für Notebooks zu Nvidia aufschließen.

Die Mobilität bleibt bei den spieletauglichen Notebooks etwas auf der Strecke: Kein Testgerät ist leichter als 2,7 Kilo, keines läuft länger als 82 Minuten – und das nur mit reduzierter Leistung. Trotzdem: Unterwegs flüssig spielen ist mit den Notebooks dieser Generation kein Problem mehr. **HW**

Intel macht ATI & Nvidia Dampf



Nach zehn Jahren will Intel mit **Larrabee** wieder ins 3D-Geschäft einsteigen.

Mit 16 Rechenkernen will Intel seinen Grafikchip Larrabee für Raytracing fit machen. Segment: obere Mittelklasse.

Wie GameStar schon in Ausgabe 05/2007 berichtete, arbeitet Intel an einem Grafikchip der gehobenen Leistungsklasse. Das bestätigt nun eine interne Intel-Präsentation, die GameStar vorliegt. Darin nennt Intel sein Geheimprojekt »Larrabee«, und spricht im gleichen Atemzug von 16 Kernen bei einer Taktfrequenz von

rund 2,0 GHz. Der Stromverbrauch soll bei knapp 150 Watt und damit deutlich unter dem aktueller DirectX-10-Grafikkarten von ATI oder Nvidia liegen. Laut der Präsentation von Intels Chefarchitekten Ed Davis unterstützt Larrabee JPEG-Texturen, Physik- und KI-Beschleunigung, Kantenglättung sowie Raytracing. Diese Grafiktechnologie profitiert besonders von massiver Parallelleistung, wie sie das Larrabee-Design bietet. Nach aktuellem Stand wird Larrabee aber nicht ausschließlich mit Raytracing arbeiten, sondern dieses bei Spiegelungen und ähnlichen Effekten unschlagbare Verfahren mit der von GeForce- und Radeon-Karten bekannten Vorgehensweise kombinieren (Shader und »Rasterisierung«). Auf diese Weise könnte Larrabee auch DirectX-10-Befehle verarbeiten. Larrabee soll im zweiten Quartal 2008 auf den Markt kommen und nach Informationen aus Taiwan rund 300 Euro kosten. Zumindest ein Grafikkartenhersteller, der aber ungenannt bleiben möchte, hat uns gegenüber zugegeben, den Intel-Chip verbauen zu wollen.

Steckt bei Ihnen schon DirectX-10-Technik im PC?

Ja, ich habe eine DirectX-10-fähige Grafikkarte und benutze Vista. **7,23 % (971)**

Ja, ich habe eine DirectX-10-fähige Grafikkarte, benutze aber meistens oder immer Windows XP. **11,18 % (1501)**

Nein, ich habe weder DirectX-10-Hardware noch Vista. **74,79 % (10044)**

Nein, ich benutze aber schon Windows Vista. **6,80 % (913)**

Laut einer Umfrage auf GameStar.de haben 75 % der Teilnehmer weder Windows Vista noch eine DirectX-10-Grafikkarte. 7 Prozent sind bereits fit für DirectX 10, insgesamt 25 % Prozent besitzen ganz oder teilweise DirectX-10-Technik.

Abgegebene Stimmen: 13.429 zum 14.06.2007

X-Fi-Sound für PCI Express

Optimaler Spiele-Sound ab August mit modernem Anschluss.

In Japan sind die ersten X-Fi-Soundkarten mit PCI-Express-Anschluss aufgetaucht. Dabei handelt es sich um die **X-Fi Xtreme Audio**. In Deutschland soll die Spieler-Soundkarte mit EAX-5.0-Unterstützung Ende August für rund 70 Euro auf den Markt kommen. Vorteil von PCI Express: PCI-Steckplätze werden auf neuen Mainboards allmählich rar.

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
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
Loki	1024x768, minimale Details	1280x1024, maximale 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 k.A. 6800 GT 100 €	6800 Ultra k.A.	
Radeon X100	X300 40 € X700 Pro k.A. X800 XL k.A.	X850 XT k.A.	
Geforce 7	7300 GS 60 € 7600 GS 100 €	7600 GT 110 € 7900 GS 130 € 7800 GT 240 € 7950 GT 240 €	7900 GTX k.A. 7950 GX2 180 €
Radeon X1000	X1300 70 €	X1650 Pro 100 € X1800 GT k.A. X1950 Pro 150 € X1900 XT 240 € X1950 XT 300 €	
Geforce 8		8500 GT 90 € 8600 GT 130 € 8600 GTS 200 €	8800 GTS 320 270 € 8800 GTS 640 350 € 8800 GTX 500 € 8800 Ultra 650 €
Radeon HD			HD 2900 XT 370 €
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+ 70 €	3800+ 80 € 4400+ 110 € 4600+ 110 € 5200+ 150 €	6000+ 170 €
Core 2		E4300 110 € E6300 165 €	E6600 210 € Q6600 490 € QX6800 960 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische Konfigurationen der Mehrzahl der Spiele-Detals wieder. Die **Spiele-Detals** verraten, in welcher Einstellung sie die angegebenen Titel flüssig spielen können.

Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikchips 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.

Radeon HD 2900 XT mit 1,0 GByte Speicher

Doppelter Videospeicher für ATIs DirectX-10-Flaggschiff.

Ab Mitte Juni 2007 will ATI eine **Radeon HD 2900 XT** mit satten 1,0 GByte Videospeicher an PC-Hersteller ausliefern – die bekannte 512-MByte-Version bleibt aber weiter im Handel. Die neue Platine unterstützt ebenfalls

DirectX 10, ob sie schneller taktet, steht bisher allerdings noch nicht fest. Auch der Preis blieb bis Redaktionsschluss noch im Dunkeln. Angesichts der hohen Speicherpreise erwarten wir aber Kosten von mindestens 500 Euro.

Allerdings könnten sich Gerüchte bestätigen, nach denen eine ursprünglich für das dritte Quartal geplante noch schnellere XTX-Version wegen zu hohen Strombedarfs nie erscheinen wird. Das Gleiche gilt möglicherweise für die 65-nm-Nachfolger mit dem Codenamen R650 – dann käme als nächster High-End-Grafikchip von ATI direkt der R700. Und der unterstützt wahrscheinlich bereits das weiterentwickelte DirectX 10.1. Wir halten Sie auf dem Laufenden.



Hauptsächlich für PC-Hersteller baut ATI ab Juni eine Radeon HD 2900 XT mit **1024 statt 512 MByte Speicher**.

Neuer Shuttle-Barebone

Zukunftssichere Mini-PC-Basis für Core-2-Chips und DirectX-10-Grafikkarten.

Zwischen normalen Spiele-PCs und Notebooks besetzen die Mini-PCs eine Nische: Obwohl kompakt und relativ leicht zu transportieren, lassen sie sich beinahe so umfangreich aufrüsten wie ausgewachsene Spiele-PCs. Auf der Messe »Computex« in Taiwan hat Shuttle nun seinen neuen Core-2-Duo-Barebone **SX38P3** gezeigt. Der basiert auf dem brandneuen

X38-Chipsatz von Intel und hat gleich zwei PCI-Express-16-Steckplätze für Grafikkarten. Mit einem maximalen Speicherausbau von bis zu 8,0 GByte DDR2-800 und Unterstützung aller Core-2-Prozessoren (inklusive solcher mit FSB1333) können Sie hier einen echten High-End-Rechner mit kompakten Ausmaßen bauen. Das eingebaute Netzteil stellt 400 Watt Leistung zur Verfügung. Ab Herbst soll der **SX38P3** erhältlich sein, der Preis steht noch nicht fest.

DDR3-Mainboard

Lautlose Intel-X38-Platine für Core-2-Prozessoren mit FSB1333.

Nachdem P35-Platinen bereits zu kaufen sind, folgt nun das Topmodell X38. Das **X38T-DQ6** von Gigabyte versteht sich mit DDR3-Speicher. Allerdings kostet ein 1,0-GByte-Modul vom Typ DDR3-1066 derzeit mindestens

210 Euro – die gleiche Menge DDR2-1066 gibt's für die Hälfte. Das **X38-DQ6** hat wie das **X38T-DQ6** zwei PCI-16x-Steckplätze, mag aber nur DDR2. Beide Platinen sind bereit für FSB1333-CPU's und haben umfangreiche Über-taktungsfunktionen.





Notebooks für Spieler

Ergänzend zum Spiele-PC oder als Alternative kaufen sich immer mehr Spieler ein Notebook. Den optimalen Kompromiss zwischen Spielefähigkeit und Mobilität verpassen jedoch viele Geräte. Wir haben zehn aktuelle Notebooks durch unseren Test-Parcours gehetzt – einige setzen bereits auf DirectX 10.

Spielen im Zug, auf der LAN, bei Freund oder Freundin: Moderne Notebooks mit Zweikernprozessor, reichlich Speicher und einer schnellen Grafikkarte machen's möglich. Wo früher PCs samt Tastatur und Monitor durch die Gegend geschleppt wurden, genügt heute ein Rucksack.

In diesem Schwerpunkt testen wir zehn aktuelle Spieler-Note-

books von 1.400 bis 2.000 Euro. Mit dabei sind Hersteller wie Dell, HP, Asus, Toshiba oder Samsung. Nur der auf Spieler spezialisierte Hersteller Alienware schaffte es nicht, uns rechtzeitig ein Produkt zur Verfügung zu stellen. Die meisten getesteten Notebooks basieren auf Intels Centrino-Plattform, einige haben schon eine DirectX-10-Grafikkarte.

Desktop oder Notebook?

Langfristig kann kein Notebook einen vollwertigen Spiele-PC ersetzen. Zwar gibt es mittlerweile äußerst leistungsfähige Geräte, aber auch 2007 können Sie bei keinem eigenhändig die Grafikkarte auswechseln. In kommenden Top-Titeln wie **Crysis** oder **Alan Wake** müssen Sie deshalb die Grafikdetails reduzieren, nach zwei Jahren wird ein komplett neues Notebook fällig. Wer nur selten oder primär grafisch anspruchslosere Titel spielt, der kommt natürlich deutlich länger über die Runden und kann den klobigen PC in Rente schicken.

Ambitionierten Spielern empfehlen wir Notebooks eher als Zusatzgeräte für unterwegs. Normale PCs sind bei gleichem Preis immer leistungsfähiger und vor allem komfortabel aufrüstbar. Um mit dem Leistungshunger kommandierender Top-Spiele mitzuhalten, müssten Sie also alle zwei Jahre

ein neues Notebook für mindestens 1.500 Euro kaufen – so viel sollten Sie in jedem Fall anlegen, um auch kommende Blockbuster wie **Bioshock** oder **Hellgate: London** mit akzeptablen Grafikdetails spielen zu können.

Grafikkarte kontra Display

Einer der wichtigsten Faktoren beim Notebook-Kauf ist das Verhältnis zwischen Grafikleistung und Auflösung. 1920x1200 bietet zwar viel Platz zum Arbeiten, aber selbst schnelle Notebook-Grafikchips stellen in dieser Einstellung technisch anspruchsvolle Titel wie **Company of Heroes** kaum flüssig dar. Bei im Spiel reduzierter Auflösung muss das Display jedoch entweder interpolieren (Pixel vermatschen, die Bildqualität leidet), oder Sie nehmen schwarze Balken in Kauf. Weil in den meisten Notebooks lediglich Mittelklasse-Grafikchips wie die GeForce 8600M GT zum Einsatz



Größenvergleich: Ultramobiles W6F-Notebook von Asus W6F (13 Zoll) mit lahmer On-board-Grafik gegen Acer Aspire 9525WMLi (17 Zoll) mit flotter GeForce 7900 GS.



Schwerpunkt-Inhalt

Die besten Notebooks.....	150
Test-Tabelle und Benchmarks.....	152

kommen, empfehlen wir Displays mit 1280x800, 1440x900 oder maximal 1680 mal 1050 Pixeln nativer Auflösung. Je niedriger die Auflösung, desto länger reichen die Kraftreserven Ihres Notebooks fürs Spielen mit der nativen Pixelzahl, allerdings sehen manche Spiele größer aus, und Sie haben weniger Platz auf dem Desktop.

Die meisten Testgeräte haben 15- oder 17-Zoll-Monitore, die mit 1440 mal 900 Pixeln auflösen. Nur Nexoc und Dell setzen auf die Kombination aus 1920x1200 und einer sehr schnellen GeForce Go 7950 GTX. 4:3-Displays hat kein Notebook – der neue Standard für unterwegs heißt 16:10. Aktuelle Spiele unterstützen das in der Regel, ältere Titel dagegen nicht, sodass Sie entweder hochskalieren oder schwarze Balken links und rechts akzeptieren müssen.

Ausstattung gegen Mobilität

Von modernen Spiele-Notebooks können Sie mindestens eine 160-GB-Byte-Festplatte und einen DVD-Brenner für Double-Layer-Rohlinge erwarten. Speicherkartenleser, Onboard-Sound, Headset-Anschluss, GBit-Netzwerk und Wireless LAN sind ohnehin Standard. Zwei Geräte im Testfeld verwenden bereits W-LAN-Chips nach 802.11n-Standard. Damit sollen die Datenraten von 21 MBit/s (etwa 2,5 MByte/s) bei 802.11g auf schnelle 70 MBit/s (knapp 9 MByte/s) steigen – eine entsprechende Gegenstelle vorausge-

setzt. Noch wurde 802.11n nicht endgültig spezifiziert, aber Intel verspricht, dass die Chips kompatibel zur finalen 802.11n-Norm sein werden. Besonderheiten bei der Ausstattung sind eine integrierte Kamera, die Logitech-Mäuse bei den Asus-Notebooks **G1S** und **G2S** sowie Taschen oder Rucksäcke. Beim Betriebssystem hat sich Windows Vista auf breiter Front durchgesetzt. Lediglich beim **Osiris E703 III** hat Nexoc noch XP vorinstalliert. Voll DirectX-10-kompatibel sind drei Notebooks, weil viele Hersteller ältere GeForce-7-Karten verbauen (nur DirectX 9). Kein einziges Testgerät hat eine Radeon-Grafikkarte.

Maximale Mobilität ist bei derart mit Technik vollgestopften Geräten unmöglich. Allein die Einzelkomponenten sowie die Kühlungselemente für CPU und Grafikchip hieven das Gewicht locker über 3 Kilo. Da spieletaugliche Hardware in Kombination mit dem Display zudem reichlich Strom zieht, macht das Testfeld im 3D-Betrieb abseits der Steckdose schon nach einer Stunde die Grätsche.

Notebooks bei GameStar

Jedes Notebook haben wir im Auslieferungszustand getestet – also so, wie auch Sie als Kunde es nach dem Auspacken vorfinden. Nach der Installation von **Company of Heroes** und **F.E.A.R.** starteten wir die Testläufe einmal in 1024x768 und einmal in der jeweiligen nativen Auflösung. Die

Akkulaufzeit im 3D-Betrieb ermittelt der **3DMark06** in einer Schleife, nachdem wir die Geräte voll aufgeladen hatten. Diese Benchmark-Ergebnisse bestimmen die Spieleleistung (40 Prozent der Gesamtnote), jeweils 20 Prozent

machen das Display und die Technik aus. Je 10 Prozent Anteil an der Gesamtnote haben Ausstattung und Erweiterbarkeit. **DV**



Das bei neuen Notebooks typische **16:10-Format** (oben) verbreitert das Blickfeld: An der Säule rechts im Bild zum Beispiel können Sie im schmalen 4:3-Format (unten) nicht vorbeischaun.

Die besten Notebooks

Notebooks überholen in den Verkaufszahlen mittlerweile Desktop-PCs – ein Grund, ihnen auf den Zahn zu fühlen. Die interessantesten drei finden Sie hier.

Notebooks sind leicht, klein und teuer. Dass diese Vorurteile so nicht mehr gelten, zeigen zehn Geräte in den unterschiedlichsten Klassen. Auf dieser Doppelseite stellen wir Ihnen die besten Notebooks aus unserem Schwerpunkt für Kompromisslose, Preisbewusste und Schnäppchenjäger vor. So wildert unser 2.500 Euro teurer Testsieger **XPS M1710** von Dell in ganz anderen Leistungsregionen als unser Preis-Leistungs-Sieger **G1S** von Asus oder der Preis-Tipp, das One **Notebook C6420** für gerade einmal 900 Euro.

Mal mehr, mal weniger

Aber auch abseits der reinen Leistungsdaten und des Kaufpreises unterscheiden sich die drei Pro-

banden deutlich voneinander. Während beim One-Notebook kaum Extras in der Schachtel liegen, trumpft Asus bei der Ausstattung auf. Neben einem Rucksack in Tarnfarben liegt noch die sehr gute zweite Edition der **G5-Maus** von Logitech in der Box. Zudem peppt Asus das **G1S** mit sinnvollen Extras wie der pfeilschnellen Schnittstelle eSATA für externe Festplatten, einer Webcam mit 1,3 Megapixeln und Windows Vista Ultimate auf. Apropos Windows: Acht unserer zehn Test-Notebooks nutzen bereits Windows Vista als Betriebssystem. Die Displays der Notebooks könnten unterschiedlicher nicht sein. Dell setzt auf ein hochauflösendes und extrem helles 17-Zoll-Display mit einer gigantischen

Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln. Asus und One verbauen hingegen kleinere 15,4-Zoll-Panels mit 1440 mal 900 beziehungsweise 1280 mal 800 Pixeln. Die Reaktionszeiten der Displays unterscheiden sich nicht groß voneinander – sie sind schnell genug für Spiele.

Dauerlauf oder Sprint

Zwar nutzen die meisten Spieler ihr Notebook als Desktop-Ersatz, aber die Akkulaufzeit ist dennoch ein wichtiges Kriterium. Um die Batterie zu schonen, drosseln einige Hersteller die Leistung – wir sagen Ihnen, wer.

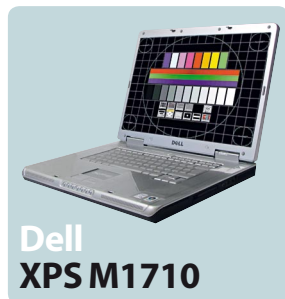
HW

Bezahlbar unterwegs

Hendrik Weins: Kleiner Ausflug in die Mathematik: Preis geteilt durch Performance-Rating ergibt Euro pro Frame. Bei unserem Testsieger zahlen Sie so knapp 48 Euro pro Bild, das G1S kostet immerhin noch 34 Euro pro Frame und unser Preistipp lediglich 24 Euro pro Frame. Klar, der Vergleich hinkt, denn Qualität, Bildschirm und vor allem die Ausstattung zählen dabei nicht mit. Aber ich freue mich, dass Spiele-Notebooks endlich bezahlbar sind – für mich muss es jedenfalls nicht immer der Porsche sein.



hendrik@gamestar.de



Dell
XPS M1710

Schnell und schick, aber teuer: Dell packt in das XPS M1710 alles, was gut und teuer ist.

Eine sarkastische Übersetzung von XPS könnte lauten: »eXtrem preiswertes System«. Für saftige 2.500 Euro liefert das **XPS M1710** von Dell in unserem Test zusammen mit Nexoc **Osiris**

E703III aber am meisten Bilder pro Sekunde – kein Wunder, denn in beiden Notebooks steckt annähernd die gleiche Hardware. Der Geforce Go 7950 GTX kann bei der Spieleleistung keine aktuelle DirectX-10-Karte Paroli bieten, und der 2,33 GHz schnelle Core 2 Duo T7600 ist das flinkste, was es derzeit auf dem mobilen Prozessormarkt gibt. Allerdings erreicht das **XPS M1710** seine Maximalleistung nur im Netzbetrieb – zieht man den Stecker, sinkt die Spieleleistung um knapp 50 Prozent. Trotzdem, mit Stecker in der Dose ist das Notebook rasend schnell: 50 Bilder pro Sekunde in **F.E.A.R.** und annähernd 30 fps in **Company of Heroes** in der nativen Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln können sich sehen

lassen. Das hochauflösende 17-Zoll-Display beeindruckte uns mit seiner brillanten Bildqualität. Für den Außeneinsatz eignet es sich aufgrund seiner spiegelnden Oberfläche jedoch nicht.

Perfekt verarbeitet

Zwar bietet das **XPS M1710** im Vergleich zum 650 Euro günstigeren Nexoc **Osiris** annähernd die gleiche Performance – bei Verarbeitung und Ausstattung rennt Dell aber davon. Bereits von außen wirkt das 4,0 Kilogramm schwere Notebook durch seinen strukturierten Deckel, die bunte Beleuchtung und das massive Gehäuse einfach potenter. Auch bei der Akkulaufzeit gibt es erhebliche Unterschiede. Zwar drosseln beide Notebooks ihre Leis-

tung bei gezogenem Stecker, das **M1710** hält mit knapp 80 Minuten aber fast 30 Minuten länger durch als das **Osiris** von Nexoc.

HW

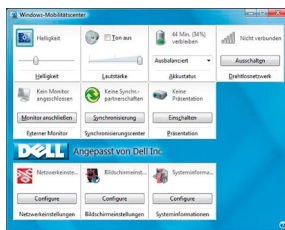
► gamestar.de-Quicklink: 3972



Den **Neidfaktor** gibt es beim XPS gratis.



DVI und VGA, aber **HDMI** fehlt.



Alles im Griff mit dem **Mobilitäts-Center**.

XPS M1710

Ca. Preis 2.500 Euro Hersteller Dell

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T7600	Display	17 Zoll (1920x1200)
RAM/HDD	2,0 GB / 200 GB	Maße	39,4 x 28,7 x 4,3 cm
3D-Chip	GF Go 7950 GTX	Gewicht	4,0 kg

BEWERTUNG

Spieleleistung	- sehr gute Spieleleistung - meist schnell in nativer Auflösung - verliert Leistung im Akkubetrieb	33/40
Display	- voll spielefähig - sehr hohe Auflösung - sehr gute Bildqualität - gute Interpolation - spiegelt	19/20
Technik	- leise - hochwertige Verarbeitung - gute Tastatur - lange Akkulaufzeit - schwer	18/20
Ausstattung	- sehr viele Anschlüsse - Fernbedienung - kein HDMI - keine Zusatz-Software	7/10
Erweiterbarkeit	- Expresscard - RAM/Festplatte aufrüstbar 3D-Karte nicht austauschbar - kein RAM-Slot mehr frei	7/10

Fazit Höchste Spieleleistung und eine hervorragende Verarbeitung – der Preis dürfte aber viele Käufer verschrecken.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

84



Asus G1S

Ausstattung satt – neben guter Spieleleistung überzeugen vor allem die vielen Extras des G1S.

Bereits in Ausgabe 06/2006 haben wir das Asus G1 getestet (76 Punkte), damals sorgte aber noch eine GeForce Go 7700 für Grafikleistung. Das aktuelle Modell G1S hat eine DirectX-10-Grafikkarte und basiert auf der brandneuen Santa-Rosa-Plattform – der vierten Centrino-Generation (mehr dazu unter ► gamestar.de-Quicklink: 3973). Für 1.600 Euro schnürt Asus mit dem G1S ein voll spieleaugliches Notebook-Paket mit aktueller Technik. Für genügend Rechenpower sorgt der Doppelkern-

prozessor Core 2 Duo T7500 mit schnellen 2,2 GHz Taktfrequenz. Wie in den meisten anderen Notebooks sorgen auch im G1S 2,0 GByte Arbeitsspeicher für kurze Ladezeiten. Spiele befeuert das aktuelle DirectX-10-Modell von Nvidia, die GeForce 8600M GT mit 256 MByte Videospeicher.

DirectX 10? (K)ein Problem!

Unser Spieleparcours stellt das G1S vor keine allzu große Hürde: In der nativen Auflösung von 1440x900 laufen sowohl F.E.A.R. (49,0 Bilder pro Sekunde) als auch Company of Heroes (32,9 fps) jederzeit flüssig. Mit gezogenem Stecker liefert das G1S immer noch genügend Leistung für anspruchsvolle Spiele, auch wenn dem Akku nach knapp einer Stunde der Strom ausgeht.

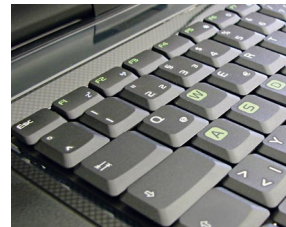
Maus? Frei Haus

Im Karton liegt nicht nur das Notebook im Karbon-Look an sich, sondern ebenfalls ein Rucksack in Tarnfarben zum sicheren Transport des G1S und die sehr gute zweite Edition der G5-Maus von Logitech (Test in Ausgabe

06/2007, 93 Punkte). Eine eingebaute Webcam ist zudem mit an Bord. Auch das helle 15,4-Zoll-Display mit 1440 mal 900 Bildpunkten Auflösung trägt zum positiven Gesamteindruck bei. Wie bei vielen anderen Geräten in unserem Test verhindert aber die spiegelnde Oberfläche den Einsatz in sehr heller Umgebung. Die



Novum im Test: Das G1S hat eine eSATA-Schnittstelle für externe Festplatten.



Grün hinterlegte Buchstaben heben die für Spieler wichtigen Tasten W, A, S und D hervor.

gute Spieleleistung, gepaart mit dem reichhaltigen Ausstattungspaket und einem klasse Display, sichern dem G1S auf jeden Fall den Preis-Leistungs-Sieg. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 3951

G1S

Ca. Preis 1.600 Euro

Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T7500	Display	15,4 Zoll (1440x900)
RAM/HDD	2,0 GB / 160 GB	Maße	32,4 x 28,4 x 3,9 cm
3D-Chip	GF 8600M GT	Gewicht	3,1 kg

BEWERTUNG

Spieleleistung	gute Spieleleistung + schnell genug für native Auflösung + gute Leistung im Akkubetrieb	31/40
Display	voll spieleauglich + gute Farbtreue und Bildqualität + gute Interpolation + spiegelt	18/20
Technik	voll DirectX-10-kompatibel + leise + gute Verarbeitung + schmutzanfällig + wird sehr heiß	17/20
Ausstattung	Rucksack / Maus + eSATA + HDMI + Vista Ultimate + schnelles WLAN + kein DVI	9/10
Erweiterbarkeit	Expresscard + RAM/Festplatte aufrüstbar + 3D-Karte nicht austauschbar + kein RAM-Slot mehr frei	7/10

Fazit Dezentere grüne Beleuchtung und schnelle Hardware – das G1S ist verdienter Preis-Leistungs-Sieger.

PREIS/LEISTUNG Gut

82



One Notebook C6420

Schnäppchen mit Schwächen. One bietet ein voll DirectX-10-fähiges Notebook zum Kampfpreis.

Unsere Tabelle führt das Notebook C6420 von One lediglich auf dem undankbaren achten Platz. Allerdings fließt in unsere Bewertungen der Preis nicht mit

ein, sondern er wird gesondert in der Preis-Leistungs-Note bewertet. Dabei ist genau das der größte Pluspunkt des One-Notebooks: Für 900 Euro liefert es meist genügend Spieleleistung, und auch die Technik ist mit einem 1,8 GHz flotten Core-2-Duo-Prozessor T7100 und der DirectX-10-Grafikkarte GeForce 8600M GT mit 512 MByte Videospeicher auf dem neuesten Stand. Lediglich beim Speicher knaust der Hersteller und packt nur einen Riegel mit 1,0 GByte in das Notebook. Wer mag, kann aber jederzeit einen weiteren RAM-Riegel einbauen – ein Steckplatz ist noch frei. Daten finden auf der 160-GByte-Festplatte ausreichend Platz, und die Tastatur klappert kaum.

Ausreichende Leistung

Im Schnitt lieferte das C6420 knapp 40 Bilder pro Sekunde, was reicht, um F.E.A.R. und Company of Heroes in 1024x768 flüssig zu spielen. Lediglich in der nativen Auflösung von 1280x800 kommt es bei Letzterem zu gelegentlichen Rucklern. Vor allem der knappe Hauptspeicher zwingt den Rechner sporadisch in Nachladezeiten, was die Leistung drückt. Unterwegs bleibt die Spieleleistung erfreulicherweise konstant – zumindest 52 Minuten lang, danach gehen die Lichter aus. Dafür macht der 15,4-Zoll-Bildschirm bei der Helligkeit und Schaltgeschwindigkeit einen guten Eindruck, auch wenn die native Auflösung mit 1280 mal 800 Pixeln nicht allzu hoch ist.

Bunter Deckel

Mit Erscheinen des Heftes soll das Notebook C6420 bei One erhältlich sein, in einem Punkt unterscheidet sich unser Testsampole aber noch von dem fertigen Produkt: Momentan zierte nur ein kleiner One-Aufkleber den Deckel. Wenn das Gerät zu kaufen ist, sol-

len Sie aus umfangreichen Motiven wählen können, um den Deckel individuell zu gestalten. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 3959

Notebook C6420

Ca. Preis 900 Euro

Hersteller One

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T7100	Display	15,4 Zoll (1280x900)
RAM/HDD	1,0 GB / 160 GB	Maße	35,5 x 25,7 x 3,8 cm
3D-Chip	GF 8600M GT	Gewicht	2,8 kg

BEWERTUNG

Spieleleistung	gute Spieleleistung + gute Leistung im Akkubetrieb + teils zu schwach für native Auflösung	26/40
Display	voll spieleauglich + gute Interpolation + spiegelt + niedrige Auflösung für 15-Zoll-Display	16/20
Technik	leise bis leicht hörbar + relativ leicht + wird sehr heiß + kein DirectX 10 + nur 1,0 GByte RAM	14/20
Ausstattung	viele Anschlüsse + schnelles WLAN + kaum Extras + kein HDMI + kein DVI + langsames Laufwerk	5/10
Erweiterbarkeit	Expresscard + RAM/Festplatte aufrüstbar + ein RAM-Slot frei + 3D-Karte nicht austauschbar	8/10

Fazit Für 900 Euro bietet das One C6420 eine Menge Notebook fürs Geld – klarer Preis-Tipp!

PREIS/LEISTUNG Gut

69

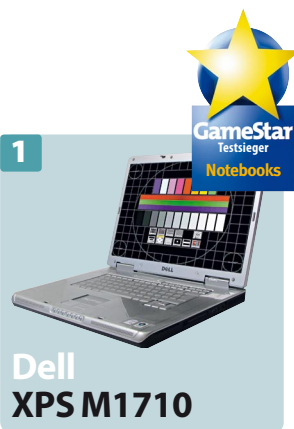


Out: Passwörter. In: Fingerabdrucksensoren.



Den Deckel können Sie individuell bedrucken lassen.

Spiele- Notebooks



**Dell
XPS M1710**



**Asus
G1S**



**Asus
G2S**

Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis
Hotline / www.gamestar.de Quicklink

Technische Angaben

Prozessor / Arbeitsspeicher
Grafikchip / Display-Größe
Festplatte / DVD-Brenner
Abmessungen / Gewicht

Spieleleistung 40%

F.E.A.R. 1024x768 / native Auflösung
Company of Heroes 1024x768 / native Auflösung
Performance-Rating (Benchmark-Resultate im Durchschnitt)
F.E.A.R. 1024x768 (Akkubetrieb)
Pro & Kontra

Display 20%

Spieleleutlichkeit
Größe / native Auflösung / entspiegelt
Helligkeit / Schärfe / Interpolation
Pro & Kontra

Technik 20%

Dual Core / RAM / DirectX-Version / Video-RAM
Laufzeit in 3D-Spielen / Gewicht / Verarbeitung
Tastatur
Lautstärke / Hitzeentwicklung
Pro & Kontra

Ausstattung

USB / Bluetooth / Firewire / Infrarot
LAN / Wireless LAN / Modem
Festplatte / DVD-Brenner
Betriebssystem / Software
Sound / VGA / DVI / TV-Ausgang / HDMI
Speicherkartenleser / Sonstiges
Pro & Kontra

Erweiterbarkeit

austauschbare Grafikkarte / Arbeitsspeicher
Expresscard-Slots / Festplatte
Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

Dell / 2.500 Euro
(0800) 335 56 61 (kostenlos) / 3960

Core 2 Duo T7600 (2,33 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7950 GTX (512 MB) / 17 Zoll
200 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
39,4 x 28,7 x 4,3 / 4,0 kg

33/40

77,0 / 54,0 fps
50,3 / 28,7 fps
52,5 fps
40,0 fps
+ sehr gute Leistung im Netzbetrieb
+ meist schnell in nativer Auflösung
- verliert Leistung im Akkubetrieb

19/20

voll spieleleutlich
17 Zoll / 1920x1200 / nein
sehr gut / sehr gut / sehr gut
+ voll spieleleutlich + sehr hohe
Auflösung + sehr gute Bildqualität
+ sehr gute Interpolation - spiegelt

18/20

ja / 2,0 GByte / 9,0c / 512 MByte
79 Minuten / 4,0 kg / hochwertig
sauberer Anschlag
leise / Unterseite warm
+ leise + hochwertige Verarbeitung
+ gute Tastatur + lange Akkulaufzeit
- schwer - kein DirectX 10

7/10

6 / ja / ja / ja
1 / ja, 802.11g / ja
200 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Home Premium / -
HD-Audio / ja / ja / ja / nein
ja / Fernbedienung
+ sehr viele Anschlüsse
+ Fernbedienung - kein HDMI
- keine Zusatzsoftware

7/10

nein / -
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar
- 3D-Karte nicht austauschbar
- kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Hochwertig verarbeitetes und sehr schnelles DirectX-9-Notebook mit voll spieleleutlichem Display und relativ langer Akkulaufzeit. Für neidische Blicke sorgt die auffällige Beleuchtung und der schicke Deckel. Unterm Strich: verdienter, wenn auch teurer Testsieger.

84

Ausreichend

Asus / 1.600 Euro
(02102) 959 90 (Standardgebühren) / 3951

Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz) / 2,0 GByte
Geforce 8600M GT (256 MB) / 15,4 Zoll
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
32,4 x 28,4 x 3,7 cm / 3,1 kg

31/40

63,0 / 49,0 fps
42,3 / 32,9 fps
46,8 fps
63,0 fps
+ gute Spieleleistung
+ schnell genug für native Auflösung
+ volle Leistung im Akkubetrieb

18/20

voll spieleleutlich
15,4 Zoll / 1440x900 / nein
sehr gut / sehr gut / gut
+ voll spieleleutlich + gute Farbtreue
+ gute Bildqualität + passende
Auflösung - spiegelt

17/20

ja / 2,0 GByte / 10,0 / 256 MByte
60 Minuten / 3,3 kg / gut
sauberes Tippgefühl, hoher Druckpunkt
leicht hörbar / heiß an der Unterseite
+ voll DirectX-10-kompatibel + gute
Verarbeitung + nur leicht hörbar
- schmutzanfällig - wird sehr heiß

9/10

4 / ja / ja / nein
1 / ja, 802.11n / ja
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Ultimate / Nero 7 Essentials
HD-Audio / ja / nein / ja / ja
ja / G5-Maus, Kamera, Rucksack
+ Rucksack & Maus + eSATA
+ HDMI + Vista Ultimate
+ schnelles WLAN - kein DVI

7/10

nein / -
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar
- 3D-Karte nicht austauschbar
- kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Toller Karbonlook und grüne LEDs an den Seiten machen das G1S zum Hingucker. Dank Windows Vista und Geforce 8600M GT ist das Asus-Notebook voll DirectX-10-kompatibel. Spieleleistung, Ausstattung und Verarbeitung können sich sehen lassen, die extreme Hitzeentwicklung nervt.

82

Gut

Asus / 1.800 Euro
(02102) 959 90 (Standardgebühren) / 3955

Core 2 Duo T7500 (2,20 GHz) / 2,0 GByte
Geforce 8600M GT (256 MB) / 17 Zoll
200 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
41,0 x 31,5 x 4,6 / 4,4 kg

31/40

62,0 / 48,0 fps
45,6 / 33,4 fps
47,3 fps
62,0 fps
+ gute Spieleleistung
+ schnell genug für native Auflösung
+ volle Leistung im Akkubetrieb

17/20

voll spieleleutlich
17 Zoll / 1440x900 / nein
sehr gut / sehr gut / gut
+ voll spieleleutlich + sehr gute
Bildqualität - spiegelt - niedrige
Auflösung für 17-Zoll-Display

16/20

ja / 2,0 GByte / 10,0 / 256 MByte
56 Minuten / 4,4 kg / gut
gut, etwas zu weicher Anschlag
leise / sehr warme Abluft hinten
+ voll DirectX-10-kompatibel
+ leise + gute Verarbeitung
- schmutzanfällig - sehr schwer

10/10

5 / ja / ja / ja
1 / ja, 802.11n / ja
200 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Home Premium / Nero 7 Essentials
HD-Audio / ja / nein / ja / ja
ja / TV-Tuner, G5-Maus, Tasche, Kamera
+ viele Anschlüsse + HDMI
+ Rucksack & Maus + TV-Tuner
+ schnelles WLAN - kein DVI

7/10

nein / -
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar
- 3D-Karte nicht austauschbar
- kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Solide Spielekombo aus schnellem Prozessor, DirectX-10-kompatibler Geforce 8600M GT und voll spieleleutlichem Display. Aber nicht nur das Gerät selbst überzeugt, auch die Ausstattungsliste platzt mit einer G5-Maus, Rucksack, TV-Tuner und weiteren Extras aus allen Nähten.

81

Befriedigend

4



Nexoc Osiris E703III

Nexoc / 1.850 Euro
(0180) 100 32 21 (Ortstarif) / 3949

Core 2 Duo T7600 (2,33 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7950 GTX (512 MB) / 17 Zoll
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
39,7 x 29,4 x 4,4 cm / 3,8 kg

33/40

77,0 / 54,0 fps

51,6 / 27,7 fps

52,6 fps

33,0 fps

➔ sehr gute Leistung im Netzbetrieb
➔ meist schnell in nativer Auflösung
➔ verliert Leistung im Akkubetrieb

16/20

voll spieletauglich

17 Zoll / 1920x1200 / nein

gut / gut / gut

➔ voll spieletauglich ➔ sehr hohe
Auflösung für 17-Zoll-Display
➔ spiegelt ➔ etwas zu dunkles Display

16/20

ja / 2,0 GByte / 9,0c / 512 MByte

55 Minuten / 3,8 kg / gut

angenehmes Tippgefühl, Nummernblock

leise - leicht hörbar / heiß an der Unterseite

➔ leise bis leicht hörbar ➔ angenehme
Tastatur mit Nummernblock ➔ wird
sehr heiß ➔ schwer ➔ kein DirectX 10

5/10

4 / ja / ja / ja

1 / ja, 802.11g / ja

160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R

XP Home / -

HD-Audio / ja / ja / ja / nein

ja / Notebook-Tasche dabei

➔ Notebooktasche ➔ Bluetooth
➔ viele Anschlüsse ➔ kaum Extras
➔ kein HDMI ➔ keine Software dabei

9/10

ja / -

ja / ja

➔ Expresscard ➔ RAM / Festplatte
aufrüstbar ➔ 3D-Karte über Nexoc aus-
tauschbar ➔ kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Im Netzbetrieb rennt das Nexoc Osiris E703III fast allen Konkurrenten davon, aber mit gezogenem Stecker bricht die Leistung stark ein. Im Vergleich zum Dell XPS ist das hochauflösende Display wesentlich dunkler – dafür liegt der Preis knapp 650 Euro unter dem des Testsiegers.

Befriedigend

79

5



Aspire 9525 WLMi

Acer / 1.900 Euro
(0800) 224 49 99 (kostenlos) / 3950

Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7900 GS (512 MB) / 17 Zoll
2x 160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
40,0 x 29,7 x 4,7 cm / 4,0 kg

30/40

72,0 / 42,0 fps

40,2 / 27,4 fps

45,4 fps

69,0 fps

➔ gute Spieleleistung ➔ volle Leistung
im Akkubetrieb ➔ teils zu schwach für
native Auflösung

17/20

voll spieletauglich

17 Zoll / 1440x900 / nein

sehr gut / sehr gut / gut

➔ voll spieletauglich ➔ gute
Bildqualität ➔ niedrige Auflösung für
17-Zoll-Display ➔ spiegelt

15/20

ja / 2,0 GByte / 9,0c / 512 MByte

57 Minuten / 4,0 kg / gut

gut, Nummernblock

leicht hörbar / sehr warme Abluft rechts

➔ viel Video-RAM ➔ Nummernblock
➔ ausreichende Akkulaufzeit ➔ wird
sehr heiß ➔ schwer ➔ kein DirectX 10

9/10

4 / ja / ja / ja

1 / ja, 802.11g / ja

2x 160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R

Vista Home Premium / -

HD-Audio / ja / ja / ja / ja

ja / Kamera

➔ zwei Festplatten ➔ HDMI
➔ alle Anschlüsse ➔ Kamera
➔ keine Zusatz-Software

7/10

nein / -

ja / ja

➔ Expresscard ➔ RAM / Festplatte au-
früstbar ➔ 3D-Karte nicht austauschbar
➔ kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Mit einer 320-GByte-Platte bietet das Aspire mit Abstand am meisten Platz für Daten. Die solide Spieleleistung und die zahlreichen Schnittstellen überzeugen. Im Gegenzug müssen Sie das hohe Gewicht von 4,0 Kilogramm und eine kurze Akkulaufzeit in Kauf nehmen.

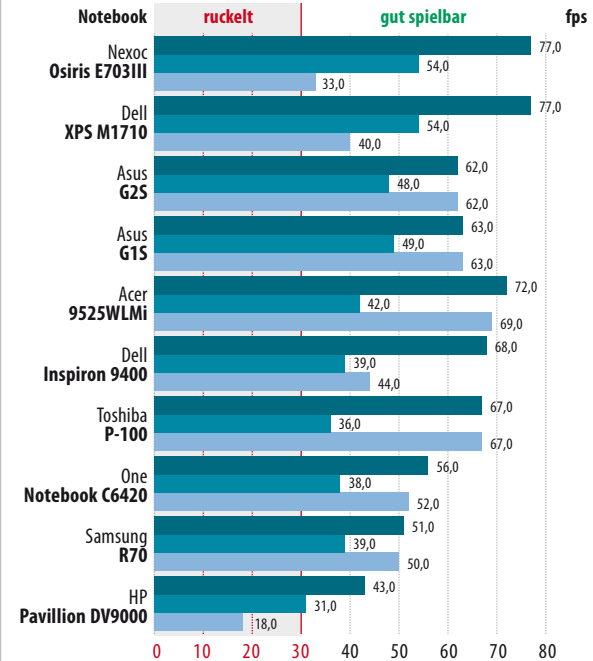
Ausreichend

78

F.E.A.R. Performance-Test

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

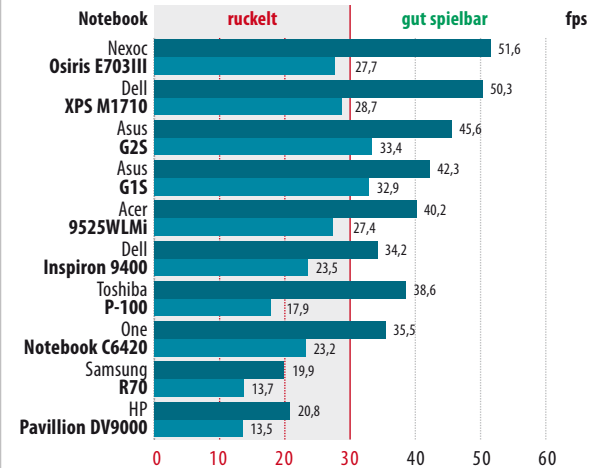
■ 1024x768 ■ native Auflösung ■ 1024x768 im Akkubetrieb



Company of Heroes Leistungstest

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

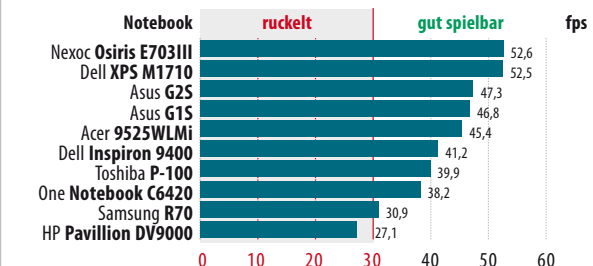
■ 1024x768 ■ native Auflösung



Performance-Rating

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ Durchschnitt aller Benchmarks im Netzbetrieb



Spiele-Notebooks



**Dell
Inspiron 9400**



**Toshiba
P-100 PSPAHE**



**One
Notebook C6420**

Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis
Hotline / www.gamestar.de Quicklink

Technische Angaben

Prozessor / Arbeitsspeicher
Grafikchip / Display-Größe
Festplatte / DVD-Brenner
Abmessungen / Gewicht

Spieleleistung 40%

F.E.A.R. 1024x768 / native Auflösung
Company of Heroes 1024x768 / native Auflösung
Performance-Rating (Benchmark-Resultate im Durchschnitt)
F.E.A.R. 1024x768 (Akkubetrieb)
Pro & Kontra

Display 20%

Spieletauglichkeit
Größe / native Auflösung / entspiegelt
Helligkeit / Schärfe / Interpolation
Pro & Kontra

Technik 20%

Dual Core / RAM / DirectX-Version / Video-RAM
Laufzeit in 3D-Spielen / Gewicht / Verarbeitung
Tastatur
Lautstärke / Hitzeentwicklung
Pro & Kontra

Ausstattung

USB / Bluetooth / Firewire / Infrarot
LAN / Wireless LAN / Modem
Festplatte / DVD-Brenner
Betriebssystem / Software
Sound / VGA / DVI / TV-Ausgang / HDMI
Speicherkartenleser / Sonstiges
Pro & Kontra

Erweiterbarkeit

austauschbare Grafikkarte / Arbeitsspeicher
Expresscard-Slots / Festplatte
Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

Dell / 1.700 Euro
(069) 979 273 50 (Standardgebühren) / 3953

Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7900 GS (256 MB) / 17 Zoll
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
39,3 x 28,9 x 4,8 / 3,8 kg

28/40

68,0 / 39,0 fps
34,2 / 23,5 fps
41,2 fps
44,0 fps
+ ordentliche Spieleleistung - teils zu schwach für native Auflösung
- verliert Leistung im Akkubetrieb

17/20

voll spieletauglich
17 Zoll / 1440x900 / ja
sehr gut / sehr gut / gut
+ voll spieletauglich + entspiegelt
+ gute Bildqualität - niedrige Auflösung für 17-Zoll-Display

16/20

ja / 2,0 GByte / 9.0c / 256 MByte
82 Minuten / 3,8 kg / sehr gut
angenehmes Tippgefühl
leicht hörbar / heiß an der Unterseite
+ längste Akkulaufzeit im Test
+ angenehmes Tippgefühl - wird sehr heiß - schwer - kein DirectX 10

6/10

6 / ja / ja / nein
1 / ja, 802.11g / ja
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Home Premium / -
HD-Audio / ja / ja / ja / nein
ja / TV-Tuner mit Fernbedienung, Tasche
+ sehr viele Anschlüsse + TV-Tuner mit Fernbedienung + Notebook-Tasche
- kein HDMI - keine Zusatzsoftware

7/10

nein / -
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar
- 3D-Karte nicht austauschbar
- kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Das Dell Inspiron 9400 beeindruckt weniger durch eine hohe Spieleleistung als durch die längste Akkulaufzeit im Test – allerdings mit vermindeter Leistung. Ausstattung, Verarbeitung und Display sind ohne Tadel, die Unterseite des Inspiron erhitzt sich jedoch zu stark.

74

Ausreichend

Toshiba / 2.000 Euro
(01805) 969 010 (14 Cent/Min.) / 3948

Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7900 GS (512 MB) / 17 Zoll
200 GByte / 2x DVD-DL, 8x DVD±R
39,4 x 27,5 x 4,2 cm / 3,2 kg

27/40

67,0 / 36,0 fps
38,6 / 17,9 fps
39,9 fps
67,0 fps
+ ordentliche Spieleleistung
+ volle Leistung im Akkubetrieb
- teils zu schwach für native Auflösung

18/20

voll spieletauglich
17 Zoll / 1680x1050 / nein
sehr gut / sehr gut / gut
+ voll spieletauglich + passende Auflösung + gute Bildqualität und Interpolation - spiegelt

16/20

ja / 2,0 GByte / 9.0c / 512 MByte
53 Minuten / 3,2 kg / sehr gut
sauberes Tippgefühl, Nummernblock
leise / wird sehr warm an der Unterseite
+ leise + gute Tastatur mit Nummernblock - wird sehr heiß - kurze Akkulaufzeit - kein DirectX 10

6/10

4 / ja / ja / ja
1 / ja, 802.11g / ja
200 GByte / 2x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Home Premium / -
HD-Audio / ja / ja / ja / nein
ja / Harman/Kardon-Lautsprecher
+ viele Anschlüsse + gute Lautsprecher + große Festplatte
- kein HDMI - lahmer Brenner

7/10

nein / -
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar
- 3D-Karte nicht austauschbar
- kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Mit 2.000 Euro zählt das Toshiba zu den teuersten Notebooks, ist allerdings auch am besten verarbeitet und hat zwei große Festplatten. Die Spieleleistung ist solide – auch im Akkubetrieb. Allerdings hält das P-100 nur 53 Minuten abseits der Steckdose durch, und der Brenner lahmt.

74

Mangelhaft

One / 900 Euro
(04465) 94 40 (Standardgebühren) / 3959

Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz) / 1,0 GByte
Geforce 8600M GT (512 MB) / 15,4 Zoll
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
35,5 x 25,7 x 3,8 / 2,8 kg

26/40

56,0 / 38,0 fps
35,5 / 23,2 fps
38,2 fps
52,0 fps
+ ordentliche Spieleleistung
+ volle Leistung im Akkubetrieb
- teils zu schwach für native Auflösung

16/20

voll spieletauglich
15,4 Zoll / 1280x800 / nein
sehr gut / sehr gut / gut
+ voll spieletauglich + gute Bildqualität - spiegelt - niedrige Auflösung für 15-Zoll-Display

14/20

ja / 1,0 GByte / 9.0c / 512 MByte
52 Minuten / 2,8 kg / ordentlich
angenehmes Tippgefühl, klappert nicht
leise - leicht hörbar / heiß an der Unterseite
+ leise bis leicht hörbar + relativ leicht - kein DirectX 10 - nur 1,0 GByte RAM - wird sehr heiß

5/10

4 / ja / ja / nein
1 / ja, 802.11n / ja
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
Vista Home Premium 64 Bit / -
HD-Audio / ja / nein / ja / nein
ja / Fingerabdruckscanner
+ viele Anschlüsse + schnelles WLAN
- kaum Extras - kein HDMI
- kein DVI - langsames Laufwerk

8/10

nein / 1
ja / ja
+ Expresscard + RAM / Festplatte aufrüstbar + ein RAM-Slot frei
- 3D-Karte nicht austauschbar

Gesamt

Der Preis ist heiß: Für 900 Euro liefert One ein Notebook ohne viele Extras, aber mit überzeugender Spieleleistung und solider Verarbeitung. Einzig die Speicherausstattung ist mit 1,0 GByte für Windows Vista und kommende Spiele-Hits etwas zu mickrig geraten.

69

Gut

9



Samsung R70-Aura-Devin

Samsung / 1.400 Euro
(01805) 121 213 (14 Cent/Min.) / 3946

Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz) / 2,0 GByte
Geforce 8600M GS (256 MB) / 15,4 Zoll
160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
35,8 x 26,4 x 3,6 cm / 2,7 kg

23/40

51,0 / 39,0 fps

19,9 / 13,7 fps

30,9 fps

50,0 fps

- ➔ meist schnell genug für Spiele
- ➔ volle Leistung im Akkubetrieb
- ➔ teils zu schwach für native Auflösung

16/20

voll spieletauglich

15,4 Zoll / 1280x800 / nein

sehr gut / sehr gut / gut

- ➔ voll spieletauglich ➔ gute Bildqualität ➔ niedrige Auflösung für 15-Zoll-Display ➔ spiegelt

18/20

ja / 2,0 GByte / 10,0 / 256 MByte

63 Minuten / 2,7 kg / sehr gut

guter Anschlag, kein Klappern

sehr leise / sehr warme Abluft links

- ➔ voll DirectX-10-kompatibel
- ➔ gute Akkulaufzeit ➔ relativ leicht
- ➔ wird sehr heiß

4/10

3 / nein / nein / nein

1 / ja, 802.11n / ja

160 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R

Vista Home Premium / -

HD-Audio / ja / nein / nein / ja

ja / -

- ➔ schlanke Installation ➔ HDMI
- ➔ schnelles WLAN ➔ kein Bluetooth
- ➔ kaum Extras ➔ kein DVI

7/10

nein / -

ja / ja

- ➔ Expresscard ➔ RAM / Festplatte aufrüstbar ➔ 3D-Karte nicht austauschbar ➔ kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Ganz in mattem Schwarz unterscheidet sich Samsungs R70 Aura schon optisch stark vom Rest des Testfeldes. Die hervorragende Verarbeitung und die extrem saubere Windows-Installation können die schwache Leistung in technisch anspruchsvollen Spielen aber nicht aufwiegen.

Ausreichend

68

10



HP Pavillion DV9000

HP / 1.400 Euro
(0800) 884 466 (kostenlos) / 3954

Turion 64 X2 TL-52 (1,6 GHz) / 2,0 GByte
Geforce Go 7600 (256 MB) / 17 Zoll
2x 120 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R
39,6 x 28,5 x 4,2 / 3,6 kg

21/40

43,0 / 31,0 fps

20,8 / 13,5 fps

27,1 fps

18,0 fps

- ➔ schnell genug in 1024x768
- ➔ zu schwach für native Auflösung
- ➔ verliert Leistung im Akkubetrieb

17/20

voll spieletauglich

17 Zoll / 1440x900 / nein

sehr gut / sehr gut / sehr gut

- ➔ voll spieletauglich ➔ sehr gute Bildqualität ➔ niedrige Auflösung für 17-Zoll-Display ➔ spiegelt

15/20

ja / 2,0 GByte / 9,0c / 256 MByte

47 Minuten / 3,6 kg / ordentlich

sauberes Tippgefühl, Nummernblock

leise - leicht hörbar / Handauflagen warm

- ➔ leise bis leicht hörbar ➔ gute Tastatur mit Nummernblock ➔ kurze Akkulaufzeit ➔ kein DirectX 10

7/10

4 / ja / ja / ja

1 / ja, 802.11g / ja

2x 120 GByte / 4x DVD-DL, 8x DVD±R

XP Home / -

HD-Audio / ja / nein / ja / nein

ja / Fernbedienung, Kamera

- ➔ Kamera ➔ zwei Festplatten
- ➔ Fernbedienung ➔ viele Anschlüsse
- ➔ kein HDMI ➔ kein DVI

7/10

nein / -

ja / ja

- ➔ Expresscard ➔ Festplatte aufrüstbar ➔ RAM kann nicht aufgerüstet werden ➔ kein RAM-Slot mehr frei

Gesamt

Umfangreich ausgestattetes Notebook mit viel Speicherplatz und gutem Display. Im Pavillion DV9000 sorgt ein AMD-Prozessor für Dampf. Zusammen mit der Geforce Go 7600 liegt die Spieleleistung aber dennoch unterhalb der Konkurrenz. Auch die Akkulaufzeit ist arg kurz.

Ausreichend

67

Benchmarks im Detail

Wir testen die Notebooks in unserem Schwerpunkt mit den integrierten Benchmarks von F.E.A.R. und Company of Heroes. Aber warum gerade diese beiden Spiele? Was haben sie, was andere nicht haben? In diesem Kasten liefern wir die Antwort.

Company of Heroes



Company of Heroes verlangt vor allem den Shadern einer Grafikkarte viel ab. So trennen die **realistischen Spiegelungen** im Wasser schnell die Spreu vom Weizen.



Nicht nur die Spiegelungen stressen die Hardware, auch volumetrische **Raucheffekte** zehren an der Leistung - das Spiel braucht eine schnelle Grafikkarte.

F.E.A.R.



Der **integrierte Benchmark** in F.E.A.R. profitiert nicht nur von einer Komponente - je nach eingestellten Details testet er die CPU, die Grafikkarte oder das ganze System.



Realistische **Feuereffekte**, **Rauch** und **Wasser** setzen jede Hardware unter Stress. Und die weichen Schatten sind auch für moderne Grafikkarten noch eine Herausforderung.

Mit Vista sollten Spiele-PC und Xbox 360 zueinanderfinden. Wir prüfen, was bisher daraus geworden ist. Und: Was steckt hinter dem Vista-Leistungsindex?

Windows Vista im Juli

DVD
- GeForce-Treiber
- Radeon-Treiber

Neben den schnelleren Grafikkarten-Treibern von ATI und Nvidia sowie einigen Sicherheitsaktualisierungen sorgt Windows Vista derzeit mit der Verbindung zur Xbox 360 für Aufsehen. Wir erklären, wie Sie per MSN und Xbox Live Kontakt zu Freunden an der Konsole herstellen. Darüber hinaus entschlüsseln wir den Leistungsindex von Windows Vista.

Spiele und chatten mit 360-Nutzern

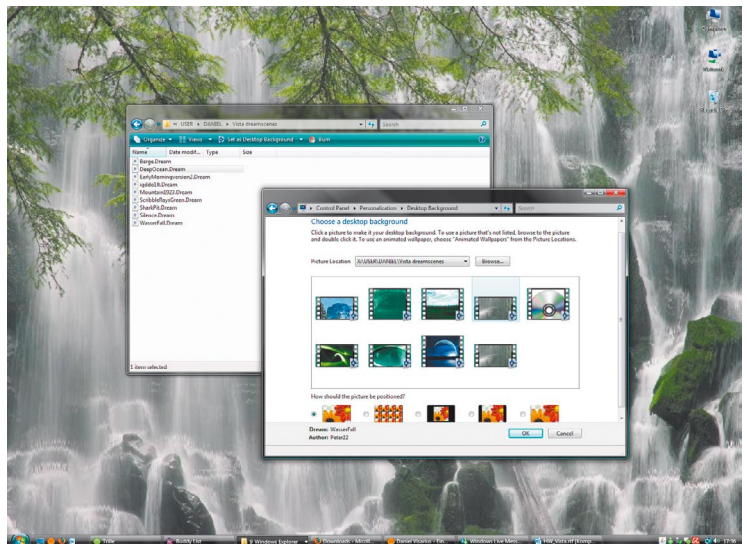
Im Zuge der »Games for Windows«-Initiative schließt Microsoft PC- und Xbox-360-Nutzer zusammen – zumindest teilweise. So können Sie das neue **Shadowrun** (Test in diesem Heft) gemeinsam mit Konsolennutzern spielen. Und auch außerhalb des Spiels mit Ihnen chatten, wenn Sie den Windows Live Messenger von [gamestar.de-Quicklink: 3947](#) benutzen. In der aktuellen Version 8.1 zeigt das Programm Xbox-Freunde an, die bisher aber nur über die Xbox 360 selbst oder über xbox.com hinzugefügt werden können. Umgekehrt kann die Xbox 360 seit der letzten Systemaktualisierung aus dem Frühjahr nicht

nur die Xbox-Freunde, sondern auch normale MSN-Nutzer anfunken. Weitere Spiele, die sich mit Xbox-Nutzern gemeinsam spielen lassen, sind bisher allerdings nicht in Sicht. Zu groß sind wohl die Unterschiede bei der Steuerung, zu schwierig das Balancing.

Unlogischer Leistungsindex

Mit dem Leistungsindex von Windows Vista hat Microsoft einen Kennwert eingeführt, der über die Leistung eines PCs Aufschluss geben soll. Spielehersteller sollten das ursprünglich nutzen, um im Rahmen der »Games for Windows«-Kampagne die minimalen Systemanforderungen auf der Packung einfach darzustellen. Bisher ist davon aber nichts zu sehen – auf aktuellen »Games for Windows«-Titeln wie **Halo 2** oder auch **Shadowrun** prangen nur die üblichen Systemangaben.

Der Leistungsindex basiert auf fünf Einzelwerten, der Geschwindigkeit von Prozessor, Arbeitsspeicher, Aero-Glass-Oberfläche, Spiele-Grafikleistung und erster Festplatte. Jeder Wert reicht von 1,0 bis 6,0, der Gesamtwert entspricht der niedrigsten Einzelwertung. Dass dieses System offenbar ungeeignet ist, Spiele-PCs korrekt einzuordnen, zeigt sich im Test schnell: Allein die Gewichtung nach dem niedrigsten Einzelwert führt zu unrealistischen Ergebnissen: Schon eine ältere Festplatte zieht den Systemwert unangemessen in den Keller, obwohl Grafikkarte und Prozessor mehr als genug Kraft haben. So hat ein Redaktionsrechner wegen einer zwei Jahre alten Festplatte einen Leistungsindex von 4,6, die Grafikleistung gibt Vista aber mit 5,9 an. Wenn man sich nun nach den Gesamtnoten orientiert, führt das bei einem PC mit schnellerer Platte aber langsamerer Grafikkarte zu einem ähnlichen Ergebnis – trotz in der Praxis erheblich niedrigerer Spieleleistung. Wenn immerhin die Einzelnote der Gra-



Dreamscene erweckt den Desktop mit animierten Szenen statt statischen Bildern zum Leben.

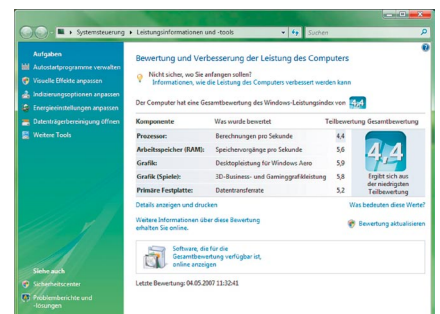
fik stimmen würde, wäre das Problem der unrepräsentativen Gesamteinschätzung auf Spielepackungen zu umgehen. In der Praxis hapert es jedoch auch hier gewaltig: Windows Vista vergibt 5,9 für eine GeForce 8800 GTS 640 MByte mit DirectX-10-Unterstützung, für eine langsamere Radeon X1950 XT (DirectX 9) immer noch 5,8. Eine nicht einmal halb so schnelle GeForce Go 7900 GS (DirectX 9) erreicht 5,6, eine ebenfalls angegraute Radeon X1800 GTO 5,7. Vielleicht liegt hier der Grund, warum bisher kein Publisher auf dieses System gesetzt hat – es funktioniert schlicht nicht. Laut Microsoft soll der Leistungsindex aber früher oder später seinen Weg auf die Packungen finden – dazu müsste er aber zu nächst einmal funktionieren.

Ultimative Hintergründe

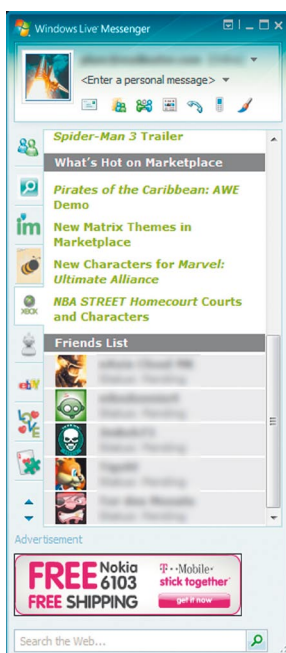
Mit **Dreamscene** ist ein weiteres kostenloses Extra für die Ultimate-Version von Vista erschienen. Das Programm bringt Ihren Bildschirmhintergrund mit Wasserfällen oder wogenden Gräsern in Bewegung. Um **Dreamscene** zu installieren, müssen Sie allerdings erst das englische Sprachpaket

über Windows Update herunterladen und aktivieren, sonst taucht **Dreamscene** unter den Vista Ultimate Extras gar nicht erst auf.

Microsoft liefert lediglich einen sogenannten »Dream« mit, der zudem recht langweilig ist. Deutlich mehr Auswahl bekommen Sie auf der Internet-Seite [wincustomize.com](#) unter dem [gamestar.de-Quicklink: 3945](#). Damit Sie die dort angebotenen, zahlreichen Dreams nutzen können, installieren Sie zunächst das Programm **DeskScapes** von der gleichen Website. Viele der angebotenen Dreams stören die Konzentration massiv, andere begeistern durch dezente Bewegungen, die auch nach längerer Zeit nicht lästig werden. **DV**



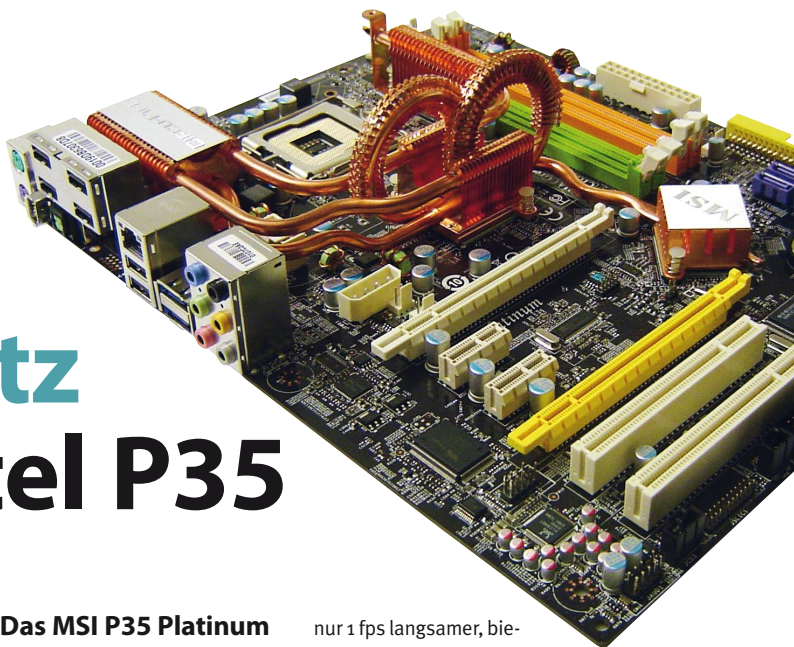
Der **Leistungsindex** soll helfen, passende Software zu finden. Bei der Grafikleistung versagt das Konzept aber.



Mit dem aktuellen Windows Live Messenger chatten Sie auch mit Xbox-360-Besitzern.

Mit dem P35-Chipsatz ersetzt Intel die 975X- und P965-Modelle. Wir geben Einblick in die technischen Neuerungen und testen eine erste Serienplatine.

Neuer Chipsatz für Core 2: Intel P35



Mit dem **P35** bringt Intel den ersten Nachfolger der verbreiteten **P965**- und **975X**-Chipsätze und die erste Variante der kommenden 3er-Serie: Zur 3er-Reihe gehören neben der hier getesteten Mittelklasse-Version **P35** noch der **G33** (mit integrierter DX-9-Grafik) sowie **G35** (DX-10-Grafik) und das High-End-Modell **X38** mit bis zu vier PCIe-16x-Slots sowie ausgefeilten Übertaktungsfunktionen. **Q33** und **Q35** richten sich mit ihren Fernwartungsfunktionen an Geschäftskunden. Bisher sind nur Mainboards mit **P35**- und **G33**-Chipsatz erhältlich, Modelle mit **X38**, **G35** sowie **Q33** und **Q35** folgen im Herbst.

Wir testen MSIs bereits erhältliches **P35 Platinum** und verraten, wie sich der Neuling gegen die etablierte Konkurrenz schlägt.

Bereit für neue Prozessoren

Im Gegensatz zu den Vorgängern kann der **P35**-Chipsatz mit den in Kürze erscheinenden Core-2-Prozessoren mit beschleunigtem Frontside Bus umgehen. Die tragen eine »50« am Ende der Modellbezeichnung, also etwa Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz, FSB1333) gegenüber Core 2 Duo E6700

(2,66 GHz, FSB1066), und unterscheiden sich nur durch den schnelleren FSB-Takt. Ob und wie viel Leistungsvorsprung der schnellere FSB bringt, muss sich noch zeigen – Intel konnte uns bisher kein Testmuster eines FSB1333-Prozessors liefern.

Außer zu den 50er-Modellen sind **P35**-Platinen auch kompatibel zu den Ende des Jahres erscheinenden Core-2-Nachfolgern mit Codenamen Penryn. Laut Intel soll ein Penryn bis zu 40 Prozent schneller rechnen als aktuelle Core-2-CPUs und dabei nicht mehr Strom verbrauchen.

Bereit für neuen Arbeitsspeicher

Nicht nur auf die kommenden Intel-Prozessoren sind der **P35** und seine Verwandten vorbereitet, auch mit dem bereits erhältlichen DDR3-RAM kommen Sie im Gegensatz zu den Vorgängern zu recht. DDR3 startet taktmäßig dort, wo DDR2 aufhört, also mit DDR3-1066. Neben dem höheren Takt verbraucht DDR3 weniger Strom, bietet einen integrierten Temperatursensor und erlaubt Speicherriegel mit Kapazitäten jenseits der 2,0 GByte. Allerdings steigt auch die Latenzzeit, also die Zeit, die der Speicher benötigt, um auf Anfragen zu reagieren, so stark, dass derzeit ein Geschwindigkeitsvorteil von DDR3 ausbleibt. Das haben auch die Mainboard-Hersteller erkannt und bieten fast ausschließlich **P35**-Platinen für DDR2 an, einige wenige Untersätze haben sowohl DDR2- als auch DDR3-Steckplätze. Wir empfehlen Ihnen, mindestens noch ein Jahr auf DDR2 zu setzen, da entsprechende Module bei gleicher Leistung wesentlich günstiger als DDR3 zu haben sind.

Das MSI P35 Platinum

Als erste Serienplatine mit **P35**-Chipsatz testen wir das 145 Euro teure **P35 Platinum** von MSI. In dessen Sockel 775 passen alle Prozessoren ab FSB800. Die vier Speicherbänke bestücken Sie mit DDR2-RAM. Grafikkarten finden in zwei PCIe-16x-Slots Platz, wovon einer mit vollen 16 Leitungen angebunden ist, der andere nur mit vier. Als Grafikgespann können Sie zwei Radeon-Karten im Crossfire-Modus einsetzen, SLI funktioniert nicht. Zusätzlich gibt's zwei PCIe-1x- sowie zwei PCI-Steckplätze für Erweiterungen und insgesamt sieben SATA2-Ports für Laufwerke.

Mit einem Core 2 X6800, einer GeForce 8800 Ultra und 2,0 GByte DDR2-800 ist das **P35 Platinum** in etwa so schnell wie unser Referenz-Board Asus **P5W DH Deluxe** mit 975X-Chipsatz: In **F.E.A.R.** (1280x1024) ist das MSI-Board

nur 1 fps langsamer, bietet mit Unterstützung für die kommenden FSB1333- sowie die Penryn-Prozessoren aber mehr Zukunftssicherheit. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 3978

Zukunftssicher

Florian Klein: Mit dem P35-Chipsatz schickt Intel einen würdigen Nachfolger für die P965-Platinen ins Rennen. Außer der Unterstützung für die kommenden FSB1333- und 45-Nanometer-Core-Prozessoren bietet der P35 zwar kaum Neues, liefert aber hohe Leistung gepaart mit modernen Features zu einem vernünftigen Preis. Wenn ich mir jetzt eine Core-2-Platine mit fairem Preis-Leistungs-Verhältnis kaufen wollte, würde ich auf jeden Fall zu einem Mainboard mit P35-Chipsatz (wie dem MSI P35 Platinum) greifen, um für künftige CPU-Updates gerüstet zu sein.



florian@gamestar.de

P35 Platinum

Ca. Preis 145 Euro

Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	Intel P35	CPUs	alle Sockel 775 ab FSB800
Bios-Version	1.0	Grafik	2x PCI Express 16x (PEG)
FSB	1.333	RAM	8,0 GByte DDR2-800

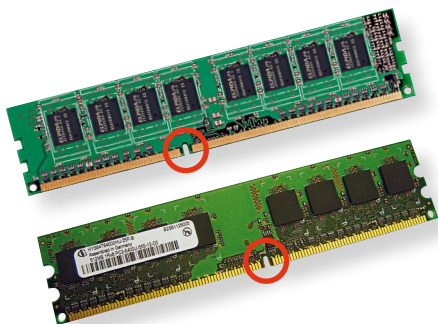
BEWERTUNG

Technik	+ stabil + guter Chipsatz + Crossfire - nur 4x-Crossfire - Heatpipe kann sehr große Prozessor-Lüfter blockieren	36/40
Spielleistung	+ sehr schnell - nicht schneller als Vorgänger-Chipsätze P965 / 975X	18/20
Ausstattung	+ 2x externes SATA + Reset-Schalter + Diagnose-LED + 2x PCIe-1x-Slots + HD-Audio - nur 1 IDE-Port	17/20
Kühlsystem	+ lautlos + aufwändige Heatpipe-Konstruktion mit hoher Kühlleistung + Lüfterregelung - Heatpipe relativ hoch	10/10
Bios	+ gute Übertaktungsfunktionen für Prozessor, FSB und RAM - nicht so umfangreich wie Referenz - nur Englisch	8/10

Fazit Sehr schnelles Mainboard mit aufwändiger Heatpipe-Kühlung für faire 145 Euro. Suchen Sie eine Core-2-Platine, können Sie dank der guten Aufrüstmöglichkeiten bedenkenlos zugreifen.

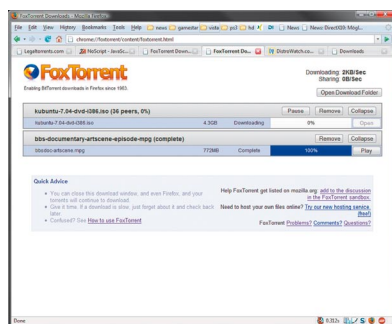
PREIS/LEISTUNG Befriedigend

89

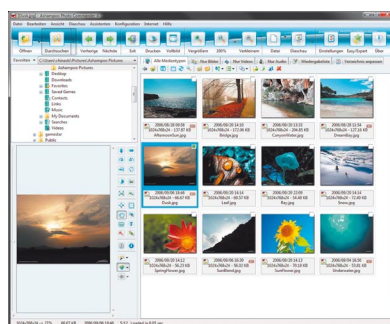


DDR3-RAM (oben) unterscheidet sich äußerlich nur durch die anders positionierte Kerbe von **DDR2-Speicher** (unten).

Tool des Monats Foxtorrent



Vollversion Photo Commander 4



Headset Gembird



DVD
- Foxtorrent

Win Vista
- läuft

DVD-XL
- Vollversion Photo
Commander 4

Win Vista
- läuft

Bisher unterstützte nur **Opera** Bittorrent-Downloads direkt im Browser. Mit der kostenlosen **Firefox**-Erweiterung Foxtorrent brauchen nun auch **Firefox**-Nutzer kein zusätzliches Programm mehr – insofern sie auf fortgeschrittene Funktionen und umfangreiche Einstellungen verzichten können. Denn **Foxtorrent** richtet sich in erster Linie an Einsteiger, die schnell mal eine große Datei herunterladen möchten. Etwa Demos, frei lizenzierte Dokumentationen oder Linux-Distributionen. Die Geschwindigkeit ist dabei deutlich höher als bei einem direkten Download von einem einzelnen Server oder über das eDonkey-Netzwerk: Je schneller Sie hochladen, desto mehr Bandbreite bekommen Sie zurück. DSL-Nutzer mit hohen Upload-Raten sind also im Vorteil. Legale Torrent-Dateien finden Sie unter anderem auf bittorrent.com, legaltorrents.com, publicdomaintorrents.com, legittorrents.com, torrentfreak.com oder linuxtracker.org. Torrent-Dateien sind kleine Meta-Datensätze, die Informationen über die eigentlich herunterzuladende Datei enthalten, also zum Beispiel deren Ort im Internet. Wenn Sie ein sogenanntes Torrent herunterladen, erkennt es **Foxtorrent** automatisch und startet anschließend den Download.

Um **Foxtorrent** zu installieren, besuchen Sie die gleichnamige .com-Adresse und klicken dann auf »Install Foxtorrent«. Alternativ nutzen Sie die Datei »foxtorrent.xpi« von unserem Datenträger, die Sie einfach mit der Maus per Drag & Drop in Ihren **Firefox** schieben. In dem sich nun öffnenden Fenster klicken Sie auf »Installieren«.

DV

► gamestar.de-Quicklink: 3923

Anders als der Name vermuten lässt, verwalteten Sie mit unserer DVD-XL-Vollversion **Photo Commander 4** von Ashampoo nicht nur Bilder, sondern auch Videos und Musik. Die Liste der unterstützten Formate ist zwar nicht allumfassend, aber erfreulich lang, sodass Sie problemlos mit den gängigsten Dateieinstellungen hantieren können – unter anderem DivX-Filme spielt **Photo Commander 4** problemlos ab. Ashampoo teilt das Programmfenster in drei Bereiche: Links oben durchstöbern Sie Ihre Festplatte in einer Explorertypischen Baumansicht, und darunter sehen Sie die im rechten Bereich markierte Mediendatei. Auf einen Doppelklick hin wechselt **Photo Commander 4** in die Vollbildansicht. Wer seine Mediendateien nicht strukturiert speichert, dem hilft unsere Vollversion sehr. Fortgeschrittene verzweifeln bei MP3-Dateien aber ob der unausgereiften Wiedergabeliste – hier hilft nur ein zusätzliches Programm wie beispielsweise **Winamp**. Wer umfassendere Einstellungsmöglichkeiten bevorzugt, sollte über die Hauptnavigation des Programms in den »Expertenmodus« umschalten.

Um **Photo Commander 4** zu installieren, starten Sie die Setup-Datei von unserer XL-DVD und folgen den Anweisungen auf Ihrem Monitor. Beim ersten Programmstart klicken Sie auf »Vollversioncode anfordern«. Dort geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse an und erhalten innerhalb kurzer Zeit eine Antwort, in der Sie die Echtheit Ihrer Adresse mit einem Klick auf den angegebenen Internet-Link bestätigen müssen. Unmittelbar danach schickt Ihnen Ashampoo den Freischaltcode.

DV

► gamestar.de-Quicklink: 3934

Für sehr günstige 20 Euro bietet Gembird das **AP-5.1**-Headset an. Obwohl es der Name suggeriert, handelt es sich beim **AP-5.1** nicht um ein Surround-Headset mit mehreren Lautsprechern pro Hörer, sondern um ein Stereo-Headset. Die eingebaute USB-Soundkarte beherrscht eine Raumklangsimitation auf dem Niveau von Onboard-Soundchips, doch bringt das in Spielen keine Vorteile. An der Kabelfernbedienung regeln Sie Lautstärke, Mikrofonstummelschaltung sowie eine Vibrationsfunktion, die das **AP-5.1** auf Wunsch bei Spielen oder Musik mitschwingen lässt.

Im Test liefert das **AP-5.1** zwar ordentlich Druck im Tieftonbereich, allerdings wummern selbst knackige Bässe dumpf und zu wenig differenziert, die Höhen sind etwas überbetont. Die Sprachverständlichkeit stimmt, das Mikrofon verrichtet seine Arbeit ordentlich. Der Tragekomfort ist annehmbar, allerdings heizen sich die Ohren schnell auf. Die Verarbeitung geht in Ordnung, doch erschwert die zu grob abgestufte Lautstärkeregelung das Finden der richtigen Einstellung enorm.

FK

► gamestar.de-Quicklink: 3922

Foxtorrent

Ca. Preis kostenlos Entwickler Red Swoosh

TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.11 Größe 210 KByte
Lizenz MIT Lizenz Sprachen Englisch

PRO & CONTRA

- ✓ kinderleichte Bedienung ohne Schnörkel
- ✓ abgesehen vom Download-Verzeichnis praktisch keine Einstellungsmöglichkeiten
- ✗ noch nicht eingedeutscht

Fazit Foxtorrent ermöglicht unkomplizierte Bittorrent-Downloads direkt im Firefox. Fortgeschrittene Nutzer vermissen allerdings weitergehende Einstellungen.

EINSCHÄTZUNG Gut

Photo Commander 4

Ca. Preis GS-Vollversion Entwickler Ashampoo

TECHNISCHE ANGABEN

Version 4.2.0 Größe 16,8 MByte Setup
Lizenz Vollversion Sprachen u.a. Deutsch

PRO & CONTRA

- ✓ organisiert Mediendateien übersichtlich
- ✓ unterstützt die wichtigsten Formate
- ✓ gute Funktionen zum Anpassen von Bildern
- ✗ MP3-Wiedergabeliste unhandlich

Fazit Praktisches Organisationsprogramm für Bilder, Videos und Musik – Schluss mit Chaos auf der Festplatte. Die Funktionen genügen auch Fortgeschrittenen.

EINSCHÄTZUNG –

AP-5.1

Ca. Preis 20 Euro

Hersteller Gembird

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 20 Hz - 20 kHz
Surround nein
Klangregler Lautst., Mikro
Übertragung Kabel
Kabellänge 2,0 m
Anschluss USB

BEWERTUNG

Klang	+	druckvoll		
Spiele	-	dumpe Bässe		
	-	zu wenig differenziert		
				21/30
Sprach-	+	gute Sprachverständlichkeit		
qualität	+	ordentliche Sprachübertragung		
	-	Übertragung teils kratzig		
				22/30
Klang	+	dynamisch		
Musik	-	Bässe teils verzerrt		
	-	Höhen überbetont		
				11/20
Ergonomie	+	gepolstert	+	verstellbar
	+	heizt die Ohren auf		
	-	hohes Gewicht		
				6/10
Aus-	+	Kabelfernbedienung	+	USB
stattung	-	kein separater Klinkeanschluss		
	-	grobe Lautstärkeregelung		
				7/10

Fazit Für 20 Euro gut ausgestattetes Stereo-Headset mit kleinen Mängeln bei Verarbeitung und Klang. Vor einem eventuellen Kauf nach Möglichkeit antesten.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

67

Prozessorkühler Xigmatek



Trotz des niedrigen Gewichts von 410 Gramm hat der 80-mm-Lüfter **HDT-S963** von Xigmatek eine sehr gute Kühlleistung. Unseren Core 2 Duo E6300 hält der **HDT-S963** beim Standardtakt von 1,86 GHz und ohne Last bei kühlen 35° Celsius. Unter Volllast erhitzt sich der Prozessor auf 53° C. Damit liegt die Kühlleistung des 25 Euro günstigen Aggregats auf Augenhöhe wesentlich teurerer Modelle wie dem Asus **Silent Square Pro** für 50 Euro. Nachdem wir den Takt des E6300 auf 3,5 GHz anhaben, sprang die Temperatur auf etwa 74° C. Weil das für den Dauerbetrieb eindeutig zu heiß ist, sollten engagierte Übertakter besser zum starten **CNPS 9700** von Zalman greifen.

Der Xigmatek **HDT-S963** glänzt nicht nur mit seinen guten Kühlleistungen, sondern auch bei der Lautstärke – selbst unter Volllast dreht er nicht übermäßig laut auf. Dafür schwächelt der Prozessorlüfter bei der Ausstattung: Abgesehen von den benötigten Adaptern für eine Montage auf Sockel-775- und -AM2-Mainboards sowie einer kleinen Tüte Wärmeleitpaste liegt nichts in der Verpackung. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 3936

Tastatur Microsoft



Wie bereits bei der **Habu-Maus** (Test in 02/2007, 91 Punkte) arbeitete Microsoft bei der 50 Euro teuren **Reclusa**-Tastatur wieder mit Razer zusammen. Im Vergleich zu unserer Referenz, der Logitech **G15**, steht das **Reclusa**-Brett wesentlich stabiler auf dem Tisch – kein Wunder bei einem Gewicht von über 1,5 Kilogramm. Auch die kräftige blaue Hintergrundbeleuchtung überzeugt. Beim Komfort punktet die **Reclusa** mit einer bequemen Handballenauflage. Vielschreiber freuen sich über ein Standard-Tastenlayout sowie den präzisen Anschlag der einzelnen Tasten.

Viele Ideen sind aber nur halbgar umgesetzt. So müssen Sie die Makrofunktionen erst umständlich im Treiber einstellen, und die wenigen Sondertasten liegen jeweils am äußeren Rand der Tastatur – also viel zu weit voneinander entfernt. Die beiden programmierbaren Drehregler haben zwar eine deutliche Rasterung, wackeln aber stark. Die zwei integrierten USB-Ports sind zudem meistens unnütz, weil beispielsweise Joysticks oder Gamepads mehr Strom als vorhanden benötigen. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 3942

Tastatur Genius



Wenn Platzprobleme plagen, spart mit der Mini-Tastatur **ErgoMedia 500** von Genius wichtige Quadratzentimeter auf dem Tisch. Die Hand ruht bequem auf einer geschwungenen Auflage, und die Finger erreichen zumindest die oberen sieben der elf beleuchteten Tasten gut. Per »Switch-Schalter« können Sie insgesamt drei Tastaturbelegungen speichern. In der Theorie ist das sinnvoll, praktisch limitiert aber die viel zu geringe Anzahl von nur elf Tasten. Selbst in **Counterstrike** kommen Sie damit nicht über die Runden, zumal die Sprungtaste zu weit weg vom Daumen liegt.

Mit der beigelegten Software legen Sie für jedes Spiel Tastenkonfigurationen an und laden sie per Knopfdruck. Den Komfort einer Logitech **G15**, mit der Sie direkt im Spiel Makros oder Tastenbelegungen aufzeichnen können, verfehlt die Genius-Tastatur aber deutlich. An der Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen: Zwar besteht die **ErgoMedia 500** komplett aus Plastik, dennoch fühlt sie sich hochwertig und angenehm an. Einziges Extra: der Mikrofon- und Kopfhöreranschluss. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 3935

HDT-S963

Ca. Preis 25 Euro Hersteller Xigmatek

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer / Alu	Lüftersteuerung	ja
Gewicht	410 Gramm	Befestigung	geschraubt
Kühlung	aktiv	Maße	92x50x134 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	gute Kühlleistung ausreichend für mittlere Übertaktung zu schwach für extreme Übertaktung	28/40
Lautstärke	in jeder Situation leise auch bei voller Drehzahl nicht übermäßig laut	18/20
Technik	passt auf alle Sockel mit 410 Gramm relativ leicht fummelige Montage auf Sockel-AM2-Boards	18/20
Verarbeitung	sauber verarbeitet entkoppelte Lüfteraufhängung Bodenplatte uneben	7/10
Ausstattung	alle Adapter dabei kein Drehzahlmesser nur ein Tütchen Wärmeleitpaste	5/10

Fazit Leiser Kühler mit genügend Reserven für moderate Übertaktungsversuche; extreme MHz-Steigerungen machen ihm jedoch zu schaffen. Der Preis ist mit 25 Euro fair.

PREIS / LEISTUNG Befriedigend

76

Reclusa

Ca. Preis 50 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Standardtasten	105	Anschluss	USB
Multimedia-tasten	4	Übertragung	Kabel
Spezialtasten	12	Kabellänge	2,2 m

BEWERTUNG

Präzision	sehr guter Tastenanschlag präziser Druckpunkt guter Tastenabstand	36/40
Technik	programmierbare Tasten... ...aber nur sechs Stück umständliche Software	14/20
Ausstattung	Hintergrundbeleuchtung wenige Sondertasten relativ unbrauchbare USB-Ports	11/20
Ergonomie	Standard-Tastenlayout angenehmer Neigungswinkel gepolsterte Handballenauflage	9/10
Verarbeitung	gute Materialien teils zu hohe Spaltmaße wacklige Drehregler	6/10

Fazit Die Reclusa ist insgesamt eine gute Tastatur, zu einer höheren Wertung fehlen ihr detailliertere Makrofunktionen und auch weine bessere Verarbeitung.

PREIS / LEISTUNG Ausreichend

76

ErgoMedia 500

Ca. Preis 25 Euro Hersteller Genius

TECHNISCHE ANGABEN

Standardtasten	11	Anschluss	USB
Multimedia-tasten	0	Übertragung	Kabel
Spezialtasten	6	Kabellänge	1,0 m

BEWERTUNG

Präzision	guter Tastenanschlag ...aber viel zu weich sehr langer Tastenhub	32/40
Technik	teilweise beleuchtete Tasten programmierbare Tasten umständlicher Treiber	12/20
Ausstattung	Headset-Anschluss alle Tasten programmierbar nur elf Tasten umständliche Makrofunktionen	6/20
Ergonomie	bequeme Handauflage rutscht leicht zu enger Tastenblock vier Tasten schwer erreichbar	5/10
Verarbeitung	gute Verarbeitung liegt gut in der Hand teilweise hohe Spaltmaße	7/10

Fazit Die Hand ruht bequem auf der ErgoMedia 500, aber die wenigen Tasten, der umständliche Treiber und das enge Tastenfeld machen das Tastenbrett überflüssig.

PREIS / LEISTUNG Ausreichend

62

Grafikkarte MSI

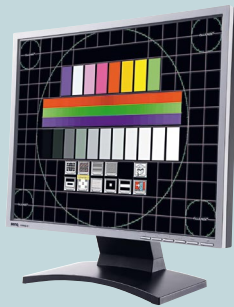


Die Radeon **RX2900XT** von MSI mit 512 MByte RAM ist dank des R600-Grafikchips voll DirectX-10-kompatibel und kostet 380 Euro. Die beiden Stromanschlüsse verbinden Sie über die beiliegenden Adapter mit dem Netzteil – auch der 2x4-Stromanschluss der **RX2900 XT** lässt sich per Adapter unabhängig vom Netzteil voll belegen, sodass Ihnen alle Übertaktungsfunktionen zur Verfügung stehen. Zudem gibt's Gutscheine für Valves **Half-Life 2: Episode 2**, **Team Fortress 2** und **Portal**, die Sie nach Veröffentlichung herunterladen und spielen dürfen; bis dahin tröstet Sie **Day of Defeat: Source**.

Unter Windows XP und DirectX 9 schafft die **RX2900 XT** locker Auflösungen bis 1680x1050 flüssig (Core 2 Duo X6800, 2,0 GByte RAM): **Company of Heroes** liefert hier sehr gute 119,3 Frames. Unter Windows Vista und DX 9 sinkt die Leistung etwas auf 109,1 fps. Aktivieren Sie aber DX 10, bricht die Leistung auf mager 30,5 fps ein. Abhilfe schaffen eventuell kommende Treiber-Updates, bis dahin spielen Sie unter DirectX 9 erheblich schneller. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 3944

19-Zoll-TFT Benq



Wie viele andere Hersteller stellt auch Benq seinen 19-Zoll-Flachbildschirm **FP93GX+** ab Werk miserabel ein: Kontrast und Helligkeit sind derart überzeichnet, dass Details und Schriften nur sehr schwer zu erkennen sind. Konservativere Einstellungen bringen zwar Besserung, unterm Strich ist die Bildqualität im 2D-Betrieb unter Windows aber nicht gerade die Stärke des **FP93GX+**.

In Spielen fühlt sich das Display hingegen pudelwohl. Die vom Hersteller angegebene theoretische Reaktionszeit von 2 ms bringt in der Praxis eine absolut schlierenfreie Darstellung. Selbst in schnellsten Ego-Shootern wie **UT 2004** bleiben die Kanten optisch stabil. Da die Mängel bei der 2D-Bildqualität im 3D-Betrieb kaum auffallen, können wir den **FP93GX+** als reinen Spielemonitor empfehlen. Wer allerdings viel schreibt oder gar mit Grafikanwendungen arbeitet, sollte ein anderes Gerät wie etwa den **90GX2** von NEC ins Auge fassen. Beiden Displays fehlt allerdings der HDCP-Kopierschutz für die Wiedergabe von HD-DVD- oder Blu-ray-Filmen. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 3940

Kabelmaus Zykon



Gleichberechtigung sieht anders aus. Während die schwarz-orangene **Z1**-Maus von Zykon noch einen schicken Eindruck macht, wirkt die »Ladies Edition« im grellen Pink vergleichsweise billig. Wer Gefallen an der Farbwahl findet, der wird sich auch über die mitgelieferte Tasche im gleichen Farbton freuen.

Präzision und Ausstattung gehen in Ordnung. Beide Maustasten klicken leise und exakt, dafür hakt die Daumentaste sporadisch. Im guten Treiber können Sie fünf der sieben Tasten frei belegen. Die dreistufige, einstellbare Abtastrate des 2.000-dpi-Lasers gehört mittlerweile zum Standard. Trotz Laser funktionierte die **Z1** auf allen unseren Test-Mauspads einwandfrei – auch auf den oft kritischen Glaspads. Bei der Materialwahl und der Verarbeitung haben die Entwickler der **Z1** allerdings danebengegriffen. Das speckig glänzende Vollplastik weckt keine Neidgefühle. Zudem wackelt das Mausextruder etwas nach links und rechts. Wer um jeden Preis auffallen will, der kann bei der **Z1** für 40 Euro zugreifen – alle anderen kaufen die etwas teurere Logitech **MX518**. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 3968

RX2900 XT

Ca. Preis 380 Euro Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip HD2900 XT (R600) RAM-Anbindung 512 Bit
GPU/DDR-Takt 745 / 1.650 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 512 MB GDDR3 Steckplatz PCI Express

BEWERTUNG

Spielleistung	- sehr schnell in 1680x1050 - auch mit 4xAA/8xAF - langsam in noch höheren Auflösungen mit AA/AF	36/40
Bildqualität	- perfektes AA - HDR und AA gleichzeitig - fast perfektes AF, nur selten leichtes Texturflimmern	19/20
Technik	- DirectX 10 mit Windows Vista - Crossfire - viel Shader-Power - verbraucht extrem viel Strom	16/20
Kühlsystem	- leise im 2D-Betrieb - deutlich hörbar in Spielen - Platine wird sehr warm - schwer	5/10
Ausstattung	- dickes Spielepaket - HDCP - viele sinnvolle Adapter - weniger Speicher als Konkurrenz	9/10

Fazit DirectX-10-Radeon, die unter DirectX 9 bis 1680x1050 samt Bildverbesserungen alles flüssig beschleunigt. Der Lüfter rotiert in Spielen hörbar, bleibt sonst aber ruhig.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

85

FP93GX+

Ca. Preis 250 Euro Hersteller Benq

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 19 Zoll Helligkeit 300 cd/m²
Ang. Reaktionszeit 2 ms Kontrast 800:1
Native Auflösung 1280x1024 Max. Blickwinkel 170/170°

BEWERTUNG

Spielleistung	- voll spieleaugenreich - auch in schnellsten Titeln keine Schlieren - gute Interpolation bis zu 1024x768	38/40
Bildqualität	- insgesamt befriedigend - Helligkeitsverteilung - kleine Schriften schlecht lesbar - Blickwinkel	14/20
Technik	- schmaler Rahmen - schnelles Panel - gut verarbeitet	18/20
Ausstattung	- kippt - DVI und VGA sowie passende Kabel - nicht höhenverstellbar - kein HDCP-Kopierschutz	6/10
Bedienung	- gut strukturiertes und flinkes Menü - Menü unter anderem in deutscher Sprache	8/10

Fazit Voll spieleaugenreich und gut verarbeiteter 19-Zoll-Monitor. Die 2D-Bildqualität ist trotz guter Helligkeitsverteilung insgesamt aber nur zufriedenstellend.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

84

Z1 Ladies Edition

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Zykon

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Anschluss USB
Abtastung Laser (2.000 dpi) Tasten 6+1
Pixel keine Angabe Mausextruder 2-Wege

BEWERTUNG

Präzision	- gute Präzision - sehr schnell 2.000 dpi - leise und exakte Tasten - teils Tastenaussetzer	34/40
Technik	- variable Abtastrate - alle Tasten frei belegbar - funktioniert auf allen Mauspads	17/20
Ausstattung	7 Tasten - hochkonfigurierbarer Treiber - langes Kabel - Tasche - festes Gewicht	16/20
Ergonomie	- zu lang für kleine Hände - rutschige Oberfläche - nur für Rechtshänder	3/10
Verarbeitung	- präzise Feuertasten - sporadische Fehlfunktionen der Daumentasten - wackliges Mausextruder	4/10

Fazit Unter dem gewöhnungsbedürftigen Plastikkleid verbirgt sich eine präzise Spielmaus mit guter Präzision und Kompatibilität. Verarbeitung und Ergonomie enttäuschen.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

74

Techtelmechtel

DirectX-Update für Lost Planet / Geforce 7 oder 8 / Falscher Prozessorakt / Stalker mag kein Vista / Lahmendes Notebook / Schwingschleifer vs. CPU

DVD

- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de

- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Lost Planet: Demo läuft nicht

→ Die DirectX-10-Demo zu Lost Planet startet auf meinem Rechner nicht. Woran liegt das?

Ralf Moehren

← Damit die DirectX-10-Demo funktioniert, brauchen Sie Windows Vista. Zudem muss Ihre Grafikkarte zwingend DirectX 10 unterstützen, was ATIs HD-2000-Modelle oder Nvidias Geforce-8-Serie erfordert. Aber auch die DirectX-Version Ihres Betriebssystems muss auf dem neuesten Stand sein. Das Web-Update laden Sie am einfachsten hier herunter: ► gamestar.de-Quicklink: 3920



Die DirectX-10-Demo von Lost Planet braucht die aktuellste DirectX-Version für Windows Vista.

Geforce 7950 GX2 oder 8800 GTS

→ Ich schwanke zwischen zwei Grafikkarten, der Geforce 7950 GX2 und der Geforce 8800 GTS mit 640 MByte. Zu welcher würden Sie mir raten?

Leon Schuster

Wir raten Ihnen ganz klar zur Geforce 8800 GTS mit 640 MB Video-RAM. Die bringt etwa zehn Prozent mehr Spieleleistung als eine Geforce 7950 GX2 und unterstützt zudem DirectX 10. Gerade in Hinblick auf zukünftige Spiele wie Crysis, Alan Wake, Bioshock oder Age of Conan sollten Sie beim Kauf einer neuen Grafikkarte auf diese Funktion achten.

Core 2 Duo zu langsam

→ Mein Core 2 Duo E6400 läuft nicht mit 2,13 GHz, sondern nur mit 1,6 GHz – laut dem Programm CPU-Z. Zeigt mir das Tool die Geschwindigkeit nur falsch an oder liegt der Fehler woanders?

Manuel Reiser

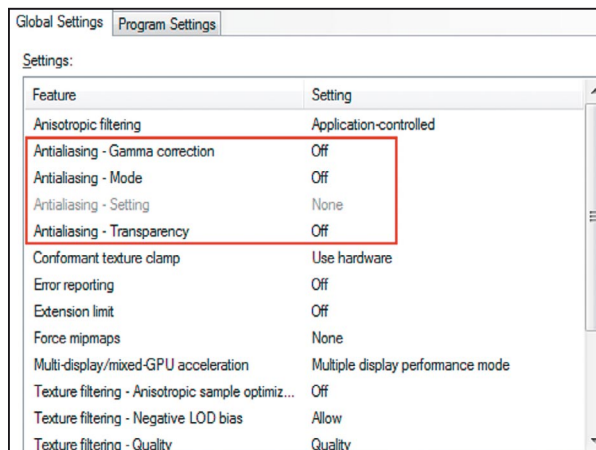
← Wenn Sie einen Komplettrechner haben, kann es sein, dass Intels Stromsparmechanismus Speedstep aktiv ist. Wenn Ihr Prozessor nichts zu tun hat, verringert er damit automatisch die Geschwindigkeit, um Strom zu sparen. Um herauszufinden, ob Ihre CPU unter Volllast mit dem richtigen Takt arbeitet, sollten Sie sie mit dem Tool Orthos unter Last setzen ► gamestar.de-Quicklink: 3921. Nun dürfte der Core 2 Duo E6400 mit den vollen 2,13 GHz takten. Wenn nicht, wechseln Sie ins Bios und überprüfen oder korrigieren Sie gegebenenfalls die Werte für den Multiplikator (sollte »8« betragen) und den Systemtakt (266 MHz).

Grafikfehler in Stalker

→ Bei voller dynamischer Beleuchtung sehe ich bei meinem PC mit Windows Vista und Geforce 8800 GTS nur den Himmel und das Fadenkreuz von Stalker. Mit statischer Beleuchtung hingegen funktioniert alles tadellos, warum?

Kevin Eickhoff

← In Stalker funktioniert Kantenglättung nicht zusammen mit der dynamischen Beleuchtung. Aber selbst wenn Sie in den Grafikoptionen des Spiels Kantenglättung deaktivieren, versucht Stalker dennoch, die störenden Pixelkanten zu entfernen – dadurch kommt es zu Grafikfehlern. Erst wenn Sie im Grafikkartentreiber unter »3D-Einstellungen/Verwalten« alle Kantenglättungsopti-



Erst wenn alle **Kantenglättungsmodi** im Grafikkarten-Treiber deaktiviert sind, läuft Stalker mit einer Geforce 8800 einwandfrei unter Windows Vista.

onen deaktivieren, verschwinden die Bildfehler, und die dynamische Beleuchtung funktioniert wieder einwandfrei.

Notebook-Grafik zu langsam

→ Ich habe mir ein Acer Aspire 567WMLi mit einer Radeon Mobility X1600 gekauft. Nach einigen Benchmarks habe ich aber festgestellt, dass die Spieleleistung nur auf dem Niveau einer X1400 liegt. Wurde ich getäuscht?

Oliver Stadler

← Laut offiziellem Datenblatt arbeitet in Ihrem Notebook lediglich eine Radeon Mobility X1400. Mit einer Speicheranbindung von nur 64 Bit und moderater Chip- sowie Speichergeschwindigkeit leistet dieser Grafikchip wesentlich weniger als eine Radeon X1600. Wenn Ihr Händler das Notebook mit einer X1600 beworben hat, wurden Sie getäuscht und Sie haben das Recht, das Notebook zurückzugeben.

Prozessor abschleifen

→ Von Freunden habe ich gehört, dass man die Kühlleistung eines CPU-Kühlers deutlich erhö-

hen kann, wenn man die Metallhaube des Prozessors abschleift. Lohnt sich dieser Aufwand?

Thomas Obwurzer

← Vom Abschleifen eines Prozessors raten wir dringend ab. In der Theorie bringt eine glattere Oberfläche zwar bessere Kühlwerte und damit auch bessere Übertakungsergebnisse, da die Wärme schneller abtransportiert werden kann. Das Risiko, die CPU zu beschädigen, ist den Aufwand aber nicht wert. Zudem verlieren Sie jegliche Garantieansprüche, ob Ihre Hardware die Modifikation übersteht oder nicht. **HW**

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

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

08/2007

Wie gewohnt bringt auch diesmal der Schwerpunkt die größten Änderungen des Einkaufsführers mit sich. So haben gleich acht Notebooks unsere Top-Listen umgekrempelt. Dazu steigen zwei MSI-Produkte neu ein: Die Radeon RX2900 XT bei den Grafikkarten ab 200 Euro und das moderne Core-2-Mainboard P35 Platinum. Ebenfalls neu mit dabei: Microsofts Recluse-Tastatur.

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. Deshalb werten wir alle 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	
Athlon 64 X2/4600+ Boxed	110 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NF6G-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Edel 8600 GT Scorp	150 €
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	500 €
Schnellere Grafikkarte UPDATE +190 €	
Xpervision GF 8800 GTS / 320 MB	340 €
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 UPDATE	
MSI P965 Neo-F	90 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	85 €
Grafikkarte PCI Express UPDATE	
Xpervision GT 8800 GTS / 640 MB	340 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte UPDATE	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	65 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 2 inkl. 450 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.025 €
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	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Abit Fatal1ty FP-IN9 SLI	110 €
Arbeitsspeicher NEU	
MDT DDR2-800 4,0 GByte	170 €
Grafikkarte PCI Express UPDATE	
MSI NX8800GTX / 768 MB	550 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	65 €
Festplatte UPDATE	
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	1.450 €
Zweite Grafikkarte (SLI) UPDATE +550 €	
MSI NX8800GTX / 768 MB	550 €
Günstigeres RAM UPDATE -95 €	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	85 €

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 **edel-grafikkarten.de 8600 GT Scorp**
► 70 ► 150 € ► 07/07 ► -

flott, überaktet, leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

2 **HIS X1950 Pro IceQ Turbo**
► 70 ► 180 € ► 07/07 ► -

schnellste Karte im Segment, leise, DX 9 / Radeon X1950 Pro / 256 MB

3 **Xpervision 8600 GT Sonic** PREISTIPP
► 69 ► 135 € ► 07/07 ► (02154) 498 860

flott und leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

4 **Club 3D 8600 GTS** UPDATE
► 67 ► 190 € ► 06/07 ► -

flott, relativ leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GTS / 256 MByte

5 **Point of View Geforce 8600 GTS** UPDATE
► 67 ► 190 € ► 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 **Xpervision Geforce 8800 GTS** UPDATE
► 85 ► 340 € ► 03/07 ► (02154) 498 888

schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MByte

3 **MSI Radeon RX2900 XT** NEU
► 85 ► 380 € ► 08/07 ► (01805) 251 521

schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

4 **XFX Geforce 8800 GTS XXX** UPDATE
► 83 ► 320 € ► 04/07 ► -

schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 GTS / 320 MByte

5 **BFG Geforce 8800 GTS OC** PREISTIPP
► 82 ► 250 € ► 04/07 ► -

schnell, überaktet, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 320 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 **EVGA 8800 Ultra Superclocked** UPDATE
► 90 ► 700 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11

schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

2 **MSI NX8800GTX** UPDATE
► 88 ► 550 € ► 01/07 ► (01805) 251 521

sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

3 **Asus 8800 GTX Aquatank**
► 88 ► 600 € ► 07/07 ► (02102) 959 90

extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

4 **EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3** UPDATE
► 86 ► 540 € ► 04/07 ► -

sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

5 **Asus EN8800GTS** PREISTIPP
► 85 ► 400 € ► 01/07 ► (02102) 959 90

sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MB

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 **Gecube Radeon X1950 XT** UPDATE
► 69 ► 220 € ► 05/07 ► -

schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

2 **Gainward Bliss 7800GS+ 512MB** UPDATE
► 69 ► 260 € ► 01/07 ► (089) 898 990

sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

3 **Gecube Radeon X1950 Pro** PREISTIPP
► 67 ► 170 € ► 01/07 ► -

sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

4 **EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock**
► 62 ► 240 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11

sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MByte

5 **Palit Radeon X850 XT** UPDATE
► 54 ► 110 € ► 01/07 ► -

flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MByte

Monitore

17-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 70GX2 UPDATE► 90 ► 285 € ► 08/06 ► (089) 996 990
voll spieletauglich, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI**2 NEC Multisync LCD1770NX** PREISTIPP► 89 ► 230 € ► 03/05 ► (089) 996 990
voll spieletauglich, höhenverstellbar**3 Hyundai Q70U** UPDATE► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (06146) 90 40
voll spieletauglich, höhenverstellbar, gute Interpolation**4 Samsung Syncmaster 730BF** UPDATE► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (01805) 121 213
voll spieletauglich, kräftige Farben**5 Viewsonic VG730M** UPDATE► 82 ► 210 € ► 05/07 ► (02154) 918 80
voll spieletauglich, 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** UPDATE► 91 ► 350 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer**3 Samsung Syncmaster 930BF** PREISTIPP► 87 ► 250 € ► 09/05 ► (01805) 121 213
extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung**4 Benq FP93GX+** NEU► 84 ► 250 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung**5 Viewsonic VX922** UPDATE► 83 ► 310 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
voll spieletauglich, DVI, gute Verarbeitung

TFTs 20 & 21 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2 UPDATE► 93 ► 440 € ► 11/06 ► (089) 996 990
voll spieletauglich, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll**2 Samsung Syncmaster 205BW** PREISTIPP► 81 ► 230 € ► 10/06 ► (01805) 121 213
voll spieletauglich, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll**3 NEC LCD 2170NX** UPDATE► 81 ► 690 € ► 01/06 ► (089) 996 990
spieletauglich, sehr gute Farben, USB-Ports / 21 Zoll**4 Samsung Syncmaster 204TS** UPDATE► 77 ► 370 € ► 01/06 ► (01805) 121 213
spieletauglich, sehr scharf, tolle Farben / 20 Zoll**5 Belinea 102035W** UPDATE► 75 ► 400 € ► 02/06 ► (02365) 952 10 08
spieletauglich, 16:10-Breitbild, gute Farben / 20,1 Zoll

TFTs > 21-ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Dell Ultrasharp 2407WFP► 88 ► 880 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
voll spieletauglich, 16:10-Breitbild, HDCP / 24 Zoll**2 Samsung 225BW** PREISTIPP► 86 ► 320 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spieletauglich, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll**3 Dell Ultrasharp 3007WFP**► 85 ► 1.440 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
spieletauglich, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll**4 Acer AL2423W**► 82 ► 900 € ► 12/06 ► (04102) 48 80
voll spieletauglich, 16:10-Breitbild / 24 Zoll**5 Benq FP241W**► 76 ► 850 € ► 05/07 ► (0800) 114 65 88
spieletauglich, 16:10-Breitbild, HDCP / 24 Zoll

Mainboards

SOCKEL AM2
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless► 95 ► 150 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express**2 Foxconn C51XEM2AA** UPDATE► 93 ► 130 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express**3 MSI K9N SLI-2F** PREISTIPP► 83 ► 80 € ► 09/06 ► (01805) 251 512
lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express**4 Abit KN9 SLI** UPDATE► 83 ► 100 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428
lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express**5 Foxconn Winfast 6100M2MA** UPDATE► 69 ► 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 Expert► 86 ► 200 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express**2 MSI K8N Diamond Plus** UPDATE► 85 ► 190 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express**3 Asus A8R32-MVP Deluxe** UPDATE► 84 ► 150 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express**4 Asus A8N-SLI Premium** PREISTIPP► 83 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express**5 Asus A8N-SLI Deluxe** UPDATE► 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 Asus P5W DH Deluxe UPDATE► 96 ► 170 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express**2 EVGA nForce 680i SLI A1**► 95 ► 250 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express**3 Asus Commando** UPDATE► 93 ► 190 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / PCI Express**4 MSI P35 Platinum** NEU PREISTIPP► 89 ► 145 € ► 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** PREISTIPP► 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 UPDATE► 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** PREISTIPP► 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** UPDATE► 91 ► 250 € ► 01/05 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen**3 Teufel Concept E Magnum** PREISTIPP► 90 ► 130 € ► 11/05 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig**4 Creative Gigaworks S750**► 87 ► 360 € ► 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► 88 ► 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** PREISTIPP► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung**4 Logitech Z-2200 THX**► 74 ► 120 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung**5 Logitech Z-10** UPDATE► 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 UPDATE► 90 ► 120 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität**2 Sennheiser PC 160** PREISTIPP► 87 ► 90 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon**3 Raptor-Gaming H1** UPDATE► 87 ► 110 € ► 10/06 ► (01907) 064 000
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB**4 Plantronics Gamecom Pro 1** UPDATE► 85 ► 110 € ► 06/05 ► (0800) 932 34 00
guter Klang, rauscharmes Mikrofon, USB**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



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 Kryptek 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



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



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft 360 Wireless Controller

► 82 ► 35 € ► 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
gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

4 Thrustmaster Wireless Dual Trigger

► 77 ► 40 € ► 03/06 ► (09123) 965 80
Funkübertragung, Force Feedback, präzise

5 Saitek P2600 Rumble

► 76 ► 20 € ► 03/06 ► (089) 546 757 0
Force Feedback, sehr präzise, gummierte Griffe



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



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 ► 1.500 € ► 06/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7200, GeForce Go 7700, 2,0 GB RAM, 15,4 Zoll

2 One Notebook C6420

► 69 ► 900 € ► 08/07 ► (04465) 94 40
Core 2 Duo T7100, GeForce 8600M GT, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

3 Acer Aspire 5683WLMi

► 69 ► 1.100 € ► 03/07 ► (0800) 224 49 99
Core 2 Duo T5500, GeForce 7600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

4 Samsung R70 Devin

► 68 ► 1.400 € ► 08/07 ► (01805) 121 213
Core 2 Duo T7100, GeForce 8600M GS, 2,0 GB RAM, 15,4 Zoll

5 HP Pavillion DV9000

► 67 ► 1.400 € ► 08/07 ► (0800) 884 466
AMD Turion X2 TL-52, GeForce Go 7600, 2,0 GB RAM, 17 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 ► 1.900 € ► 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
764 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise und leistungsstark

2 Scythe Ninja

► 87 ► 40 € ► 12/06 ► (040) 711 890 36
815 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, gute Kühlleistung

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

► 80 ► 70 € ► 12/06 ► (04392) 916 10
510 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F/2GLL

4 Coolermaster Hyper UC

► 78 ► 30 € ► 12/06 ► (0821) 588 640
578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Vollast

5 Asus Silent Square Pro

► 78 ► 50 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
820 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, solide Kühlleistung



GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman VF900-Cu LED

► 91 ► 35 € ► 10/06 ► (01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Accelero X2

► 85 ► 20 € ► 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

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

5 Plextor PX-716A

► 79 ► 115 € ► 01/05 ► (032) 272 555 22
schneller Dual-Layer-Brenner



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

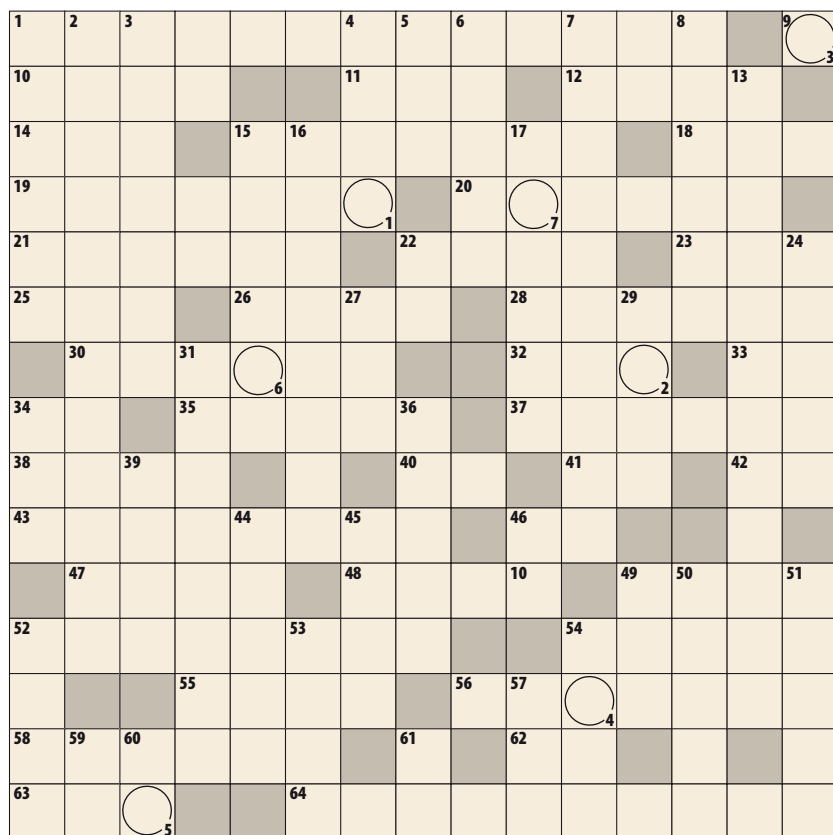
5 MSI MS-8216

► 83 ► 25 € ► - ► (069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit



Rätselstunde

Wer das Lösungswort an micha@gamestar.de schickt, gewinnt irgendwas und steigt zudem im Level auf.



Lösungswort



Senkrecht

- 1 ▶ Lang lebe unser Chefredakteur! (Vorname)
- 2 ▶ Im Adventure von 1995 retten Sie den blauen Planeten. Das wäre nix Besonderes, wenn Sie nicht einen Fuchs spielen würden. Einen aufrecht gehenden, sprechenden FUCHS.
- 3 ▶ In diesem Abschnitt der Scherbenwelt kämpfen sich **Burning Crusade**-Spieler durch Arena-Quests. Wer **World of Warcraft** nicht kennt, setzt einfach die Befehlsform von »nagen« (ohne »e«) vor die südafrikanische Währung.
- 4 ▶ Seltsam, dass die knallharten Elitesoldaten der US-Marine übersetzt »Robben« heißen. Oder »Siegel«. Tragen Sie hier die englische Einzahl ein.
- 5 ▶ In diesem Online-Rollenspiel konnte man eine Million Dollar gewinnen. Die wurde aber nie vergeben, weil die Spieler betrogen. Sagt zumindest der Entwickler. Böse Zungen behaupten, die Million habe es nie gegeben.
- 6 ▶ Dieser Schauspieler mimte Sulu in **Raumschiff Enterprise** und sprach diese Rolle auch in fast allen **Star Trek**-Spielen. Zudem lieb er dem zwielichtigen **Freelancer**-Lord Hakker in seine Stimme. (Nachname, rückwärts)
- 7 ▶ Die Macher von **Freedom Force** und **System Shock 2** arbeiten momentan an **Bioshock** und heißen ... Games. Welches unvernünftige Wort fehlt hier?
- 8 ▶ Der dritte Teil dieser Rollenspiel-Serie erschien letztes Jahr und war böse verbügelt.
- 13 ▶ Dieser englische Titel bedeutet »Die Herbeirufung«. So hieß 1992 ein Rollenspiel.
- 15 ▶ **Medieval, Rome, Medieval 2**. Welcher Teil der **Total War**-Strategieserie fehlt hier?

- 16 ▶ Ehrlichkeit, Mitleid, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Aufopferung, Ehre, Spiritualität und Bescheidenheit: Ab dem vierten Teil der **Ultima**-Serie verkörperte der Avatar diese acht ...
- 17 ▶ ESC (rückwärts)
- 22 ▶ Diese beiden Buchstaben stehen meistens vor »47«.
- 24 ▶ Der GameStar-Leserpreis ist für Spiele das, was dieser Preis für Filme ist (so ungefähr).
- 27 ▶ Koseform von 30 waagerecht.
- 29 ▶ Der Vizepräsident von Epic Games, dem Entwicklerstudio der **Unreal Tournament**-Serie. (Nachname)
- 31 ▶ Die Heimatstadt von GameStar.
- 34 ▶ Weltweit wird **Warhammer Online** von Electronic Arts vertrieben. Außer in Europa, wo diese französische Firma dafür zuständig ist.
- 36 ▶ Dieser lateinische Begriff bedeutet »rückwärts«. So umschreibt man auch Spiele, die angenehm altmodisch sind. **Darwinia** zum Beispiel.
- 39 ▶ Aus dieser englischen Tiefe kam der Terror im zweiten Teil der **X-Com**-Reihe.
- 44 ▶ Dieser Anime-Film von 1988 war erstmals auch in der westlichen Welt erfolgreich. Zweimal wurde er als Spiel umgesetzt, 1988 für Nintendos NES und 1994 für den Amiga.
- 45 ▶ In diesem Puzzlespiel rennt der Held blind durch bunte Levels. Um ihn hüpfen zu lassen, füttern Sie ihn mit Marshmallows. Auf Dauer ist das aber zu lahm.
- 46 ▶ 41 waagerecht

- 49 ▶ 1,0 Gigabyte hiervon sind heute Pflicht, mit 2,0 Gigabyte läuft sogar **Stalker** flüssig.
- 50 ▶ Die Hauptstadt von Afghanistan heißt Kabul. Richard Garriotts neues Spiel heißt hingegen **Taibul**. ... Aber was fehlt hier?
- 51 ▶ 1992 veröffentlichte Westwood das erste moderne Echtzeit-Strategiespiel. Das trug eine »2« im Titel, weil es schon vorher ein gleichnamiges Adventure gegeben hatte. Übersetzen Sie dessen Titel ins Deutsche.
- 52 ▶ 1994 ermittelte der Detektiv Tex Murphy im Adventure **Under a Killing ...**
- 53 ▶ Das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 hieß ... **Lake 2002**.
- 54 ▶ Zu diesem Volk gehören in der **Warcraft**-Serie die großen Dicken mit den Keulen. (bitte rückwärts eintragen)
- 57 ▶ Dieser Schmuggler war gar nicht Solo, schließlich hatte er immer Chewbacca dabei und durfte sogar mit Leia flirten. (Vorname)
- 59 ▶ Abkürzung für »Page Impression«. So nennt man es, wenn jemand einmal auf eine Webseite klickt.
- 60 ▶ Namens-Vorsilbe des mexikanischen Bösewichts Cortador in **Helladorado**.
- 61 ▶ Als die »Unterstadt« noch »Undercity« hieß, kürzten sie **World of Warcraft**-Spieler so ab.

GR

Waagerecht

- 1 ▶ Das Taktikspiel mit den Fleisch-Raumschiffen.
- 9 ▶ Der Anfangsbuchstabe des neuen Microsoft-Betriebssystems. Oder des Online-Rollenspiels von Sigil.
- 10 ▶ Das braucht man, um in **Civilization 3** Atombomben zu bauen – ganz wie im echten Leben auch.
- 11 ▶ Das Addon zum ersten **Guild Wars** erscheint Ende des Jahres und heißt ... **of the North**. Einst gab's auch eine Rollenspiel-Serie namens ... **of the Beholder**. Nennen Sie das fehlende Organ.
- 12 ▶ Aufstand auf Englisch. Zudem der Name einer 3D-Engine, die etwa in der Drachenhaut **Drakan** zum Einsatz kam.
- 14 ▶ Deutscher Spielevertrieb mit drei Buchstaben, der unter anderem Titel von Activision im Programm hat.
- 15 ▶ Das Spiel mit dem Reaktor. Brauchen Sie noch mehr Tipps?! Mutanten! Zone! Anomalien! Jetzt aber!
- 18 ▶ Das Sound-Qualitätssiegel der neuen **Star Wars**-Trilogie. Alternativ ein kurzes »Thanks« in Online-Rollenspielen.
- 19 ▶ Der Lich-König aus **Warcraft 3**. Und **World of Warcraft**. Und überhaupt.
- 20 ▶ Der **Comanche**? Nein, ein anderer indianischer Kampfhubschrauber, der 1995 seine eigene Flugsimulation bekam. Schmückt sich gerne mit dem Beinamen »Longbow«.
- 21 ▶ Das Gegenteil von digital.
- 22 ▶ Der kleine heißt AT-ST. Wie heißt der große **Star Wars**-Stamper? Tipp: @.@.
- 23 ▶ Kurzwort für das Speicherabbild einer CD oder DVD.
- 25 ▶ Das »Ressource Discovery Network«, abgekürzt.
- 26 ▶ Dieser englische Ausdruck leitet sich vom angelsächsischen Wort »Geck« ab. So nannte man im frühen Mittelalter Menschen, die auf Jahrmärkten lebenden Tieren den Kopf abhissen. Heute nennt man so Menschen, die zu viel Zeit vor dem Computer verbringen.
- 28 ▶ Wurde 1990 als Spiel umgesetzt: der **Monty Python's Flying ...**
- 30 ▶ Kann sich wie sein Innenminister ebenfalls nicht so recht mit »Killerspielen« anfreunden: der bayerische Noch-Ministerpräsident. (Vorname)
- 32 ▶ Der Publisher von **Vanguard** und **Everquest 2** und **Star Wars Galaxies** und **Matrix Online** und **Planetside**. (abgekürzt)
- 33 ▶ Hier bitte die römische Zahl 1.100 eintragen. Oder das offizielle englische Kürzel der Musikkassette.
- 34 ▶ Das Kürzel des Kreuzworträtsel-Redakteurs bei GameStar.
- 38 ▶ Die Ultima-Rollenspielreihe gebar 1992 und 1993 zwei 3D-Sprösslinge namens **Ultima ...world**.
- 37 ▶ Dieser altgriechische Begriff bedeutet »Rätsel« und ist zugleich der Name einer Marinesimulation von 2002.
- 38 ▶ Fast jedes **Tycoon**-Spiel ist so. Anderes Wort für »langweilig«.
- 40 ▶ Das Spiel über diesen Außerirdischen gilt als eines der schlechtesten Programme aller Zeiten und ruinierte 1982 Atari. Es geht die Legende, der Publisher habe die 2,5 Millionen unverkauften Exemplare in der Wüste verscharrt.
- 41 ▶ Mit Werbung finanziertes Online-Rollenspiel: ... **archy Online**.
- 42 ▶ Was fehlt dem sechsten Teil der **Leisure Suit Larry**-Serie: **Shape Up ... Slip Out**.
- 43 ▶ Die haben **Guild Wars** gemacht. Und machen's immer noch.
- 46 ▶ Der Vater der **Larry**-Serie. (Vorname)
- 47 ▶ Die **Ankh**-Entwickler heißen ... 13. eine Karte in einem indizierten Shooter von 1999 heißt ... 16. Was fehlt?
- 48 ▶ Der Bruder des **Wing Commander**-Schöpfers Chris Roberts, der unter anderem an **Starlancer** mitwirkte und zuletzt **Richard Burns Rally** für die erfolglose Gizmondo-Konsole umsetzte. (Vorname)
- 49 ▶ Wenn in **World of Warcraft** 40 Spieler auf einen Drachen einprügeln, nennt man das einen ...
- 52 ▶ Teuflicher PC-Schachtrainer sowie dritter Bossgegner in **Diablo 2**.
- 54 ▶ Wenn man eine Zip-Datei entpackt, umschreibt man diesen Vorgang mit »unzip«. Wie heißt es dann, wenn man eine rar-Datei entpackt? (bitte rückwärts eintragen)
- 55 ▶ Alle Spiele der **Total War**-Serie liegen in einer Sammlung. Wie heißt sie?
- 56 ▶ **The Lady, ... and the Knight**. Welcher Held fehlt zum **Das schwarze Auge**-Rollenspiel, das 2000 eingestellt wurde?
- 58 ▶ Offene Schnittstelle für Surround-Sound. Alternativ das englische »Open« plus 46 waagerecht.
- 62 ▶ Abgekürzte Aktiengesellschaft.
- 63 ▶ In einem Aufbauspiel hat dieser Fluss Kinder. Zu kompliziert? Na gut, **Ankh** spielt in seiner Näre.
- 64 ▶ Retten Sie die Fantasy-Welt Gotho! Und zwar in diesem deutschen Action-Rollenspiel von 2001. Tipp: Die Einwohner von Gotho glauben entweder an Magie oder Technik, der Spieletitel verschmilzt beides zur Heldenklasse.

Gamestar-Fotoroman Folge 93: KALAUER, DIE ZWEITE (BILDERRÄTSEL: ERRATEN SIE DIE SPIELETITEL?)



► Auflösung: 5 bspuul . £ 626A 6lud6T . £ 910q2 . £



Am
Kiosk erscheint
GameStar 9/2007
am **25. Juli!**

Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!

www.gamestar.de/abo

Die neue E3

Die E3 ist tot, es lebe die E3! Die **wichtigste Spielemesse der Welt** wird dieses Jahr erstmals in neuer Form abgehalten – kein groß angelegtes Medienspektakel mehr, sondern ein dichter, persönlicher Austausch hinter verschlossenen Türen. GameStar hat mit einem Team aus Redakteuren und Kameralenten Zugang und berichtet in einem großen Special über die kommenden Spiele-Knaller.



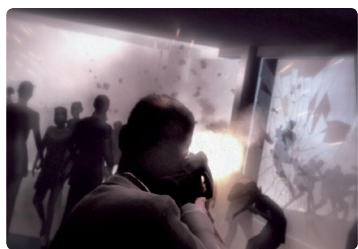
Preview: Fallout 3

Für viele gehört die **Fallout**-Serie zu den besten Rollenspielen aller Zeiten. Seit über einem Jahr schrauben die **Oblivion**-Macher am Nachfolger. Die Fans in der Redaktion lecken sich die Finger – und klären auf, wie treu **Fallout 3** den Vorgängern bleibt.



Test: Driver Parallel Lines

Auf den Konsolen erschien der vierte Teil des Action-Rennspiels **Driver** vor über einem Jahr. Der clevere Dreh: Das Spiel findet sowohl im New York von 1978 als auch dem von 2006 statt. Ob die PC-Umsetzung dem Stand von 2007 entspricht, klären wir im Test.



Preview: Kane & Lynch

Die **Hitman**-Entwickler von IO Interactive haben mit dem Killer-Abenteuer **Kane & Lynch** ein neues Action-Eisen im Feuer. Der Schwerpunkt soll auf der Handlung liegen. GameStar spielt sich in einer Vorab-Version durch bislang noch nicht gezeigte Levels.

Hardware-Test: Flachbildschirme

Praktisch jeder Flachbildschirm ist heutzutage voll spieletauglich. Die Unterschiede liegen nur bei der Bildqualität, beim Komfort und bei der Ausstattung. Im kommenden Schwerpunkt testen wir die besten Spieler-TFTs von 17 bis 24 Zoll.



Report: Spielbalance und Schwierigkeit

Warum ist es so schwierig, dafür zu sorgen, dass PC-Spiele nicht zu schwierig werden? Warum patzen **nach wie vor** so viele Hersteller bei der Spielbalance? Wir befragen Designer, künden die schwersten PC-Titel und beschreiben, welche Fehler himmlische Spiele zur Hölle machen.

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 Uwe Kiemann
Verlagsleitung Uwe Kiemann

Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications 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 Clanlga

Redaktionsassistenten Walter Reindl
Freie Mitarbeiter Isa Stamp, Anita Thiel, Annie Weißenberger, Toni Schwaiger, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Johannes Richard, Marion Schneider, Benedikt Platt

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

Jahresbezugpreise 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 Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Anschrift der Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Gesamtvertriebsleitung: Melanie Stahl (-738)
Vertriebsassistenten Matthias Weber (Ltd.) (-154), Stefanie Kusseler (-451), Ines Pariente (-506)
Vertriebsmarketing

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 1/2007): 250.213 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 4/2007) 26.813.849 Page Impressions
4.613.494 Visits

ACTA AWA



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion

Anzeigenleitung Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
Stellv. Anzeigenleitung Klaus Maurer (-673)
Mediaberatung Vasili Tsialis (-321), Christoph Knittel (-629)
Assistenz Anzeigen/Marketing Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Leitung Anzeigendisposition Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax: -619
Digitale Anzeigenannahme Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen:
Tina Olschläger (Ltd.) (-116)

Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1.10.2006.

Anzeigenpreise HypoVerleinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Zahlungsmöglichkeiten Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
Erfüllungsort, Gerichtsstand München

Produktion, Rechtliches

Produktionsleitung Heinz Zimmermann
Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, kdg mediatec AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH
Layout-Entwurf und 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 benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.