

Im Addon von Doom 3 jagen die Höllenkreaturen einmal mehr den namenlosen Marine.

KOLUMNE

Fehlbesetzung

Ich mag Oliver Kalkofe ganz gern, auch Oliver Pocher schau ich mir hin und wieder im Fernsehen an – die Flimmerkiste ist das Stamm-Medium der beiden Comedymacher, da gehören sie hin. Aber nun hat sie irgendwer in Computerspiele gezerrt, als Synchronsprecher. Ausgerechnet das Lästermaul Kalkofe spricht in Siedler 5 den weisen Ratgeber – entsprechend hämisch rotzt er Ihnen Kommentare wie »Ein Haus brennt!« entgegen. Und der gute Pocher hat alles, nur keine Sprechstimme. Trotzdem darf er in Larry 8 den schmierigen Aufreißer quäken, klingt aber über weite Strecken wie jemand, der Anmachsprüche vom Blatt abliest. Warum? Damit Vivendi auf die Larry-Packung schreiben kann: »Kult-Comedy von Oliver Pocher«?



Da also liegt der Hund begraben: Computerspieler sind junge Leute, junge Leute mögen Comedy-Stars, also müssen die Fernsehgrößen in Computerspielen auftauchen. Falsch gedacht! Wir wollen in erster Linie stimmige Spiele – wenn da ein Sprecher nicht zur Rolle passt, kann das die ganze Atmosphäre zerstören, Promi hin oder her. Das Talent ist wichtiger als der Name. Es gibt genügend Spiele, die zeigen, wie's funktioniert: Outcast zum Beispiel mit der deutschen Stimme von Bruce Willis (gesprochen vom Schauspieler Manfred Lehmann). Oder Indiana Jones, synchronisiert vom deutschen Harrison Ford (Wolfgang Pampel). Das sind Promis, die sprechen können und perfekt zum Charakter passen – so soll's sein.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

Wenn man schon mal in der Hölle ist, sollte man die auch nicht ohne Souvenir verlassen. Im mittlerweile offiziell angekündigten **Doom 3**-Addon **Resurrection of Evil**, das unmittelbar an die Ereignisse in **Doom 3** anschließt, fällt Ihnen ein mächtiges Artefakt der Unterwelt in die Hände. Das gehört nach Ansicht von deren Bewohnern aber nur dorthin. Die höllischen Heerscharen sind hinter Ihnen her, um das geheimnisvolle Ding heim ins Dämonenreich zu holen. Auf der Flucht vor den Monstern dringen Sie tiefer in den UAC-Komplex ein und treffen dort nicht nur auf neue Charaktere, sondern finden auch taufrische Waffen. So feiert die aus den Vorgängern bekannte doppel-läufige Schrotflinte ihr Comeback. Das Addon erweitert auch den Mehrspieler-Modus: **Resurrection of Evil** liefert brandneue Multiplayer-Karten und erhöht die maximale Spielerzahl auf acht.

Einem Activision-Mitarbeiter zufolge soll **Resurrection of Evil** schon im März 2005 in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L101

WORLD OF WARCRRAFT WAS KOSTET ES?

Blizzard hat sich erstmals zu den monatlichen Gebühren des Online-Rollenspiels geäußert. Mit der US-Verkaufsversion von **World of Warcraft** können Sie zunächst einen Monat umsonst spielen. Danach will Blizzard drei Abo-Varianten anbieten: Das Einmonats-Abo kostet 13,99 Dollar (rund 11,66 Euro). Wer einen Vertrag für mindestens drei Monate abschließt, zahlt 13,99 Dollar. Wenn Sie sich gleich für sechs Monate binden, kostet **World of Warcraft** 12,99 Dollar. Laut

einem Mitarbeiter von Vivendi Deutschland werden die Preise hierzulande auf einem ähnlichen Niveau liegen.

Auch der Inhalt der amerikanischen Special Edition von **World of Warcraft** steht mittlerweile fest: Für stolze 79,99 Dollar erhält der Käufer das Spiel auf CD und DVD, einen Frei-Monat, eine »Behind the Scenes«-DVD, ein exklusives Ingame-Haustier, eine Stoffkarte von **World of Warcraft** sowie eine Soundtrack-CD.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L106



World of Warcraft: Das Online-Rollenspiel erscheint auch in einer aufwändigen Special Edition.

TEURER PATENTSTREIT

Verletzen sämtliche 3D-Spiele ein bestehendes Patent? Das US-Patentamt schützte vor 16 Jahren eine »Methode zur sphärischen Planung«. Hinter dem sperrigen Titel verbergen sich Matrizenrechnungen, die aus binären Daten 3D-Ansichten erstellen. Nach diesem Muster arbeiten auch moderne 3D-Engines. Nun hat eine texanische Anwaltskanzlei das Patent ausgegraben und zwölf namhafte Spielehersteller verklagt – darunter Electronic Arts, Vivendi, Atari und Ubisoft. Sollte die Klage Erfolg haben, drohen den Firmen Schadenersatz-Zahlungen in Millionenhöhe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L102

DARWINIA

Wenn Computerfreaks in den Himmel kommen, könnte der so aussehen wie auf dem Screenshot unten. Bunte Polygonflächen, flache Sprites – die abgefahrene Retro-Welt ist Schauplatz des Götterspiels **Darwinia**. Als Technoherrscher lassen Sie ein Volk von Sprites Polygone abbauen und Viren abwehren, gesteuert werden die Bitfiguren über Programme. Die entwerfen Sie selbst, um den Sprites Aufgaben auf den 2D-Leib zu schneiden. Genial oder bekloppt? Hinter **Darwinia** steckt Introversion, ein Vier-Mann-Team, das mit dem unkonventionellen Hacker-Thriller **Uplink** debütierte. Die Jungs sehen sich als Avantgarde der Independent-Entwickler, die ohne die kreativen Zwänge der Industrie arbeiten. Ob die Szene ähnliche Meisterwerke hervorbringt wie der Independent-Film, wird sich im Frühjahr 2005 zeigen – dann soll **Darwinia** erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L99



Darwinia: Independent-Spiel mit Retro-Charme in einem kantigen Polygon-Universum.

WARREN SPECTOR VERLÄSST ION STORM

Weiterer Aderlass bei Ion Storm (**Thief 3**, **Deus Ex 2**): Nachdem mit Harvey Smith, Randy Smith und Mike McShaffry bereits wichtige Team-Mitglieder das Eidos-Entwicklungsstudio verlassen haben, sucht sich jetzt auch Studiochef und Designer-Altmeister Warren Spector (**System Shock**) eine neue Aufgabe. Laut Online-Berichten bleibt er Eidos aber zumindest als Berater erhalten. So soll Spector unter anderem die Programmierer von Crystal Dynamics (**Legacy of Kain Defiance**) bei der Entwicklung von

Tomb Raider 7 unterstützen. Über die persönlichen Beweggründe für seinen Abschied von Ion Storm schweigt sich Warren Spector bislang aus. Gerüchten zufolge will Publisher Midway (**Mortal Combat**) ihn als Chef eines neuen Entwicklerstudios verpflichten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L107



Warren Spector: Der Erfinder von System Shock will sich neuen Aufgaben widmen.

SPIELE IN DIE SCHULE!

Nach der Deutschstunde an die Playstation – das wünschen sich Erziehungswissenschaftler der Universität London. »Computerspiele sind eine legitime Kulturform und verdienen, dass sich die Schule mit ihnen auseinandersetzt, genau wie mit Film, Fernsehen und Literatur«, fordert der Forscher Andrew Burn. Spiele würden nicht nur unterhalten, sondern die soziale Entwicklung von Kindern unterstützen; sie seien inzwischen ein wichtiger Teil im Leben junger Menschen. Burns Kollegin Caroline Pelletier geht noch weiter: Die Schüler sollten im Unterricht sogar eigene Konzepte entwickeln. »Spiele sind ein Ausdrucksmittel, genau wie Schreiben



WarCraft 3-Editor: Englische Forscher fordern Levelbasteln als Unterrichtsthema.

und Zeichnen.« Was in England schon in Pilotstudien ausprobiert wird, dürfte in deutschen Kultusministerien höchstens für Augenrollen sorgen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L108

HITMAN BLOOD MONEY

Eine Lizenz zum Töten braucht Nr. 47 nicht. Er ist kein Geheimgent, sondern Auftragsmörder. Eidos hat nun den vierten Teil des Killerspiels angekündigt. Im Frühjahr 2005 geht der Mann mit der Glatze in **Hitman: Blood Money** erneut auf die Jagd. Im Gegensatz zu **Hitman: Contracts** soll es dieses Mal wieder eine durchgängige Story geben: 47 wird selbst zum Gejagten, als Unbekannte nach und nach die Agenten seines Geldgebers töten. Fortan muss er auf eigene Faust für seinen Unterhalt sorgen, Waffen und Ausrüstung selbst einkaufen und das Komplott aufdecken. Mit neuer Grafik-Engine und verbesserter KI will Entwickler Io-Interactive dem bewährten Spielprinzip neuen Schwung verschaffen. **HK CS FAB**

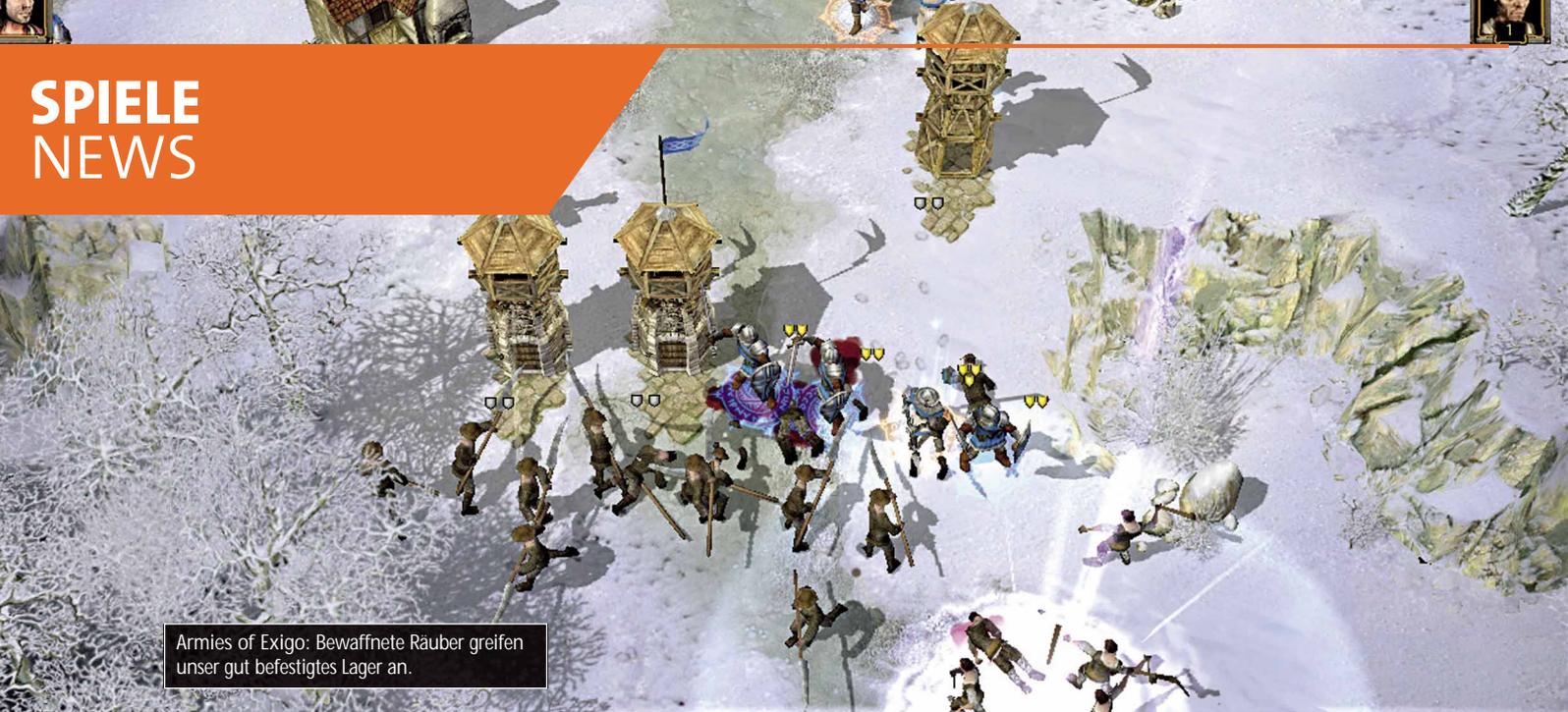
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L104



Killer 47 ist Glatzen- und Strichcode-Träger aus Überzeugung.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ DOOM-FILM: Der Horror-Schocker wird am 11.8.2005 in die deutschen Kinos kommen. Dies bestätigte United International Pictures gegenüber GameStar. **L10**
 ★★★ NEVERWINTER NIGHTS 2: Laut einem Atari-internen Dokument soll das Rollenspiel von Obsidian und Bioware im Frühjahr 2006 erscheinen. Für den Vorgänger hat Bioware unterdessen einen Internetladen eröffnet, in dem Sie neue Module der Spieldesigner kaufen können. **L11** ★★★ BLIZZARD: Die Kult-Entwickler suchen in ihren Stellenausschreibungen einen Detektiv, der Kreditkartenbetrüger entlarven soll. **L13** ★★★ BC: Lionhead, das Entwicklerstudio von Peter Molyneux, hat die Arbeiten am Urzeit-Actionspiel vorerst eingestellt. Laut Molyneux hofft man jedoch, das Projekt in unbestimmter Zeit fortsetzen zu können. **L14** ★★★ ELDER SCROLLS 4: OBLIVION: Bethesda hat die offizielle Homepage zum Rollenspiel eröffnet. Zum Start gibt's viele Bilder, ein ausführliches FAQ und schicke Wallpaper. **L15** ★★★ ARGONAUT: Die Entwickler von Catwoman sind pleite, rund 100 Programmierer verloren ihren Job. Argonaut hat sich in der 20-jährigen Firmengeschichte vor allem mit Konsolenhits wie Starfox, Starglider und Kung Fu Chaos einen Namen gemacht. **L16** ★★★ FULL SPECTRUM WARRIOR: Gerade mal zwei Monate nach Release hat THQ den Verkaufspreis des Echtzeit-Taktikspiels auf 20 Euro gesenkt. **L17** ★★★ LUCASARTS: Präsident Jim Ward hat bestätigt, dass seine Firma an einem neuen Echtzeit-Strategiespiel im Star-Wars-Universum arbeitet. **L20** ★★★



Armies of Exigo: Bewaffnete Räuber greifen unser gut befestigtes Lager an.

KOLUMNE

Ich Kriege zu wenig



Unter meinen Kollegen macht sich Kriegsmüdigkeit breit: »Ein Weltkriegs-Shooter? Ich kann die nicht mehr sehen! Das testet unser Redaktions-Militarist.« Es ist aber nicht das Setting, was viele Weltkriegs-Shooter langweilig macht. Immerhin hat der amerikanische TV-Weltkriegs-Mehrteiler Band of Brothers innerhalb der Redaktion einige Fans. Es ist das einfallslose Spiel-Design, was so manchen Tester verzweifeln lässt: Wir springen ohne Sinn und Verstand von einer nichts sagenden Schlacht zur nächsten, schießen jede Menge deutsche Soldaten um, und irgendwann kommt der Abspann. Ob wir dabei in der Normandie, vor Pearl Harbor oder auf dem Mars kämpfen, macht fürs Spielgefühl kaum einen Unterschied.

Der Taktik-Shooter Brothers in Arms macht es richtig: Hier dient der Krieg nicht nur als Aufhängen, um zu unterscheiden, wer die Guten und wer die Bösen sind. Durch eine zusammenhängende Story mit starkem historischem Bezug merkt der Spieler, wie seine Aktionen den Ausgang des Feldzuges beeinflussen. Wo die fehlt, verkommt ein Shooter zum sprichwörtlich sinnlosen Krieg. Und das wird langweilig. Im großen Finale von MoH: Allied Assault etwa sprengt ich einen Bunker irgendwo in der Pampa... und das war's?! Wofür habe ich Hunderte von Soldaten geplättet? Wie geht der Krieg weiter? Da bin ich lieber nur acht Tage in der Normandie unterwegs, weiß nachher aber, dass ich damit die alliierte Invasion ermöglicht habe. MoH: Pacific Assault lässt mich im Spiel über den Ablauf des Pazifik-Feldzuges zwar auch im Dunkeln, dafür gibt's aber in der Director's Edition interessante Dokumentationen. Sehr vorbildlich, denn scheinbar setzen die meisten Entwickler als bekannt voraus, wie der Zweite Weltkrieg genau verlief. Oder sie wissen es selber nicht.

Fabian Siegismund, Redakteur (Trainee)
fabian@gamestar.de

ARMIES OF EXIGO

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine fast finale Fassung des viel versprechenden Echtzeit-Strategiespiels **Armies of Exigo**. Dann kam in letzter Minute die Nachricht von Publisher Electronic Arts: Der bisherige Release (2. Dezember) wird auf den Februar 2005 verschoben, um den Entwicklern Zeit für den Feinschliff zu geben. Gut so! Denn der Schwierigkeitsgrad war in unserer Version stellenweise extrem happig, die dumme KI schummelte an allen Ecken. Sehr gut gelungen ist dafür die Kampagne. Die ungarischen Entwickler Black Hole Entertainment greifen tief in die Story-Trickkiste; die insgesamt 36 Missionen erzählen eine packende Geschichte um die gefährlichen Gefallen, die die stimmige Fantasywelt Noran auslöschen wollen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L67

> HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN

NEVERWINTER NIGHTS 2

Bislang wusste man nicht viel mehr, als dass es existiert: **Neverwinter Nights 2** wird gerade vom Team Obsidian entwickelt. Chefdesigner Ferret Baudoin hat jetzt in einem Interview Details ausgeplaudert: Die Handlung, die wesentlich Solospieler-fixerter ausfallen soll, spielt wie gewohnt um die Stadt Niewinter und beginnt mit der Entdeckung eines mysteriösen Artefakts. Im Spielverlauf sollen Sie's vor allem mit Untoten zu tun bekommen – wohl dem, der Knoblauch und Kruxifix in der Tasche hat. Rollenspiel-Veteranen werden wohlige Schauer durchfahren: Als Vorbilder nennt Baudoin Klassiker wie **Ultima 4** und **Planescape Torment**. Aufpolieren will Obsidian auch die Grafik, zum Einsatz kommen unter anderem Nor-

mal Maps und Pixel-Shader. Zu sehen ist davon noch nichts – erste Screenshots hält das Team bislang unter Verschluss.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L95

> HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

Scharfschütze – das ist in **Joint Operations** eine der meistgespielten und meistgehassten Klassen. Wer schon mal nach 45 Sekunden Wartezeit wieder ins Spielgeschehen gespawnt ist, um sofort eine Kugel von einem weit entfernten Hügel zu kassieren, weiß, wovon wir reden. Das wird in **Escalation**, dem Addon des Taktik-Shooters, der Vergangenheit angehören: Die Wiedereintrittspunkte der neuen Karten sind allesamt durch Gebäude, Kisten oder Vegetation geschützt. Zudem sind die Maps deutlich nebeliger. Dank überarbeiteter Trefferzonen sterben Sie nicht mehr durch einen Schuss in die Hand. Neue Verteidigungsanlagen, Apache-Helikopter, zwei Panzer, Motorräder und neue Waffen komplettieren das Angebot von **Escalation**. Ab dem 25. November soll das Addon zu haben sein.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L103



Joint Operations Addon: Der Apache-Helikopter im Einsatz.

MORTYR 2

Gunnar in Not! Keine Angst, unserem Chefredakteur geht's gut, doch der gleichnamige Widerstands-Anführer im Weltkriegs-Shooter **Mortyr 2** braucht Ihre Hilfe. Beim Anspielen der fast fertigen Version haben uns vor allem die Levels gefallen. So laufen Sie in einer Mission nicht wie gewohnt von A nach B, sondern müssen eine Hütte auf einer (grafisch sehr gelungenen) Blumenwiese nach allen Seiten verteidigen. Zum Glück steht in der Baracke ein Geschütz, mit dem wir anstürmende Panzer zerlegen. Ständige Munitionsknappheit und Anschlagversuche deutscher Landser sorgen für Spannung. **Mortyr 2** erscheint noch in diesem Jahr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L53](#)



STRANGER

Entwickler Fireglow (**Sudden Strike 3**) werkelte derzeit an einem neuen Echtzeit-Strategietitel mit einigen Rollenspiel-Elementen. Die in einer Fantasywelt angesiedelte Story erzählt von zwei Völkern, von denen eines in der Unterwelt lebt und Krieg mit den Oberflächenbewohnern führt. Mehr noch als in **WarCraft 3** sollen Helden eine entscheidende Rolle spielen. Denn neben wenigen groß angelegten Massenschlachten sind Sie in den Missionen meist in kleinen Gruppen unterwegs und müssen deren Spezialfähigkeiten geschickt gegen den Gegneransturm einsetzen. Dabei sammeln die Figuren Erfahrung, durch die sie ihre Kampfkraft und magischen Sprüche verbessern. Der Publisher sowie ein Releasetermin für **Stranger** stehen derzeit noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L119](#)

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24€/MIN



Stranger: Mit unserem erfahrenen Heldentrupp stürmen wir die gegnerische Burg.

EVERQUEST 2

Seit dem 11. November, pünktlich zum Beginn der närrischen Jahreszeit, steht **Everquest 2** in den Läden. Seitdem ziehen wir verkleidet als Helden durch die Welt des Online-Rollenspiels und klopfen es auf die in der Beta beanstandeten Mängel ab. Sind die Ladezeiten kürzer? Sind die fehlerhaften Quests repariert? Und wie ist die Lokalisierung? Immerhin sollen die 120 Stunden Sprachausgabe der englischen Version komplett ins Deutsche übertragen sein. Apropos Sprachausgabe: Wir verlosen zusammen mit Ubisoft zwei besonderen Preise. Ein Leser und eine Leserin dürfen für einen Tag in ein Tonstudio nach Frankfurt reisen und dort eine kleine Rolle für das deutsche **Everquest 2** sprechen. Interesse? Dann schreiben Sie uns bis zum 17. Dezember eine E-Mail mit Altersangabe an brief@gamestar.de, Stichwort: »Everquest-Sprechrolle«.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [U152](#)



Everquest 2: Wir verlosen zwei Sprechrollen für die deutsche Version.

MTX MOTOTRAX

Helm aufsetzen und ab in den Matsch! Im Rennspiel **MTX Mototrax** von Activision setzen Sie sich ans Steuer PS-starker Motocross-Bikes und treten gegen sieben Kontrahenten auf 20 schlammigen Pisten rund um die Welt an. Während in »Supercross«-Turnieren sandige Pisten in nordamerikanischen Stadien warten, heizen Sie in der »Motocross«-Variante über weitläufige Außenareale Australiens oder Hawaiis. Wie in **Motocross Madness** führen Sie dabei während eines gewagten Sprunges über eine Schanze oder den nächsten Hügel auf Tastendruck spektakuläre Stunts in luftigen Höhen aus. So sammeln Sie wertvolle Punkte und gehen als Erster vom Platz. Ganze 111 Sprungvarianten stehen zur Auswahl. Slipknot, Zakk Wylde oder James Hetfield sorgen für eine superbe musikalische »Staubfresser«-Atmosphäre. Zudem dürfen Sie in einem einfachen Editor Strecken selber basteln und im lokalen Netzwerk oder online mit bis zu acht Spielern fahren. Mitte Dezember soll das Spiel laut Activision erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K84](#)

THE FALL

Mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version haben wir uns in die düstere Zukunft des Rollenspiels **The Fall** gewagt. Der Titel entsteht derzeit bei Silver Style und lässt Sie mit einer fünfköpfigen Truppe spannende und verschachtelte Abenteuer im Endzeit-Ambiente à la **Mad Max** erleben. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, doch per Leertaste pausieren Sie und erteilen Ihrer Truppe Befehle. Auf der Suche nach dem Mörder Ihrer Familie düsen Sie auch mit verschiedenen Fahrzeugen durch die Lande. Bereits zur nächsten Ausgabe soll **The Fall** testfertig auf unseren Schreibtischen liegen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L93

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN



The Fall: Im düsteren Endzeit-Szenario finden Sie und Ihre Party grausame Dinge vor.

RUNAWAY 2



Brian und Gina, das sexy Paar aus dem Adventure-Erfolg **Runaway**, jettet zum Ausspannen nach Hawaii. Aber wo die beiden auftauchen, folgt der Ärger auf die Fersen – und Brian muss mal wieder das Leben seiner Süßen retten. Dazu geht's in **Runaway 2** vom sonnigen Inselstrand über verschneite Bergänge bis zu den Ruinen einer vergessenen Zivilisation. Insgesamt soll das Spiel sechs Kapitel und mehr als 25 skurrile umfassen. Das Spiel erscheint jedoch erst Mitte 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L100

► HOTLINE: (0900) 138 77 87 0,24 €/MIN



Runaway 2: Unser Held Brian trifft auf verpeilte Hawaii-Aussteiger und Trockensurfer.

PSI-OPS

Wie so oft müssen PC-Besitzer auch beim Actionspiel **Psi-Ops** etwas länger auf den Release des Spiels warten als die Fans im Konsolenlager. Doch der 3D-Actioner von Midway Games (**The Suffering**) lohnt die Wartezeit: Held Nick Scryer sitzt in der nahen Zukunft ohne Erinnerungsvermögen in Einzelhaft. Nach seinem Ausbruch macht er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit und stößt dabei auf Terroristen und eine riesige Verschwörung. Neben acht futuristischen Waffen greift Nick zu Psi-Kräften: Per Telekinese etwa schleudert er wie in **Half-Life 2** Gegenstände und Feinde quer durch den Raum. Später im Spiel dürfen Sie sogar per Gedankenkontrolle in andere Körper schlüpfen. Zahlreiche Rätsel sorgen in den streng linearen Levels für spielerische Abwechslung. Am 26. November soll das Spiel erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L82



Psi-Ops: Gegen die Flammenwerfer haben wir mit einer Pistole keine Chance.

GameStar 01/2005 Geheimtipp des Monats NIBIRU (DTP)

In Tschechien stoßen Autobahnarbeiter auf einen verschütteten Tunnel: Offenbar haben die Deutschen hier im Zweiten Weltkrieg gebohrt. Der Archäologiestudent Martin Holan soll die Grube inspizieren, doch schon am Hinweg findet er seine Kontaktperson tot im Hotelzimmer. Wird hier ein Geheimnis vertuscht? Für Martin beginnt ein turbulentes Abenteuer, das ihn über Prag und eine untergegangene Maya-Zivilisation auf die Spur eines uralten Sternenvolks führt. Das epische Adventure Nibiru stammt vom tschechischen Team Future Games, den Machern der GameStar-Referenz **Black Mirror** – entsprechend detailliert sollen die 80 Schauplätze ausfallen und entsprechend anspruchsvoll die Rätsel sein. Im Februar werden Sie auf Forschungsreise gehen dürfen.

► HOTLINE: (0900) 138 77 87 0,24 €/MIN

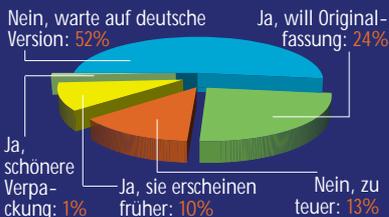


Nibiru: klassisches Edel-Adventure.



FRAGE DES MONATS OKTOBER:

»Kaufen Sie Import-Spiele (zum Beispiel US-Versionen)?«



ERGEBNIS: Mehr als ein Drittel der Leser geben an, Importe zu bevorzugen. Verblüffend, denn im Handel spielen Import-Verkäufe dagegen kaum eine Rolle.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2004

GAMESTAR-CHARTS NOVEMBER

| Platz | Spiel | Genre | Hersteller | Test in | Wertung | USK-Freigabe | Bester Preis | Anbieter |
|-------|---------------------------------|--------------------|-----------------|---------|---------|-------------------|-----------------------|--------------------------|
| 1 | Half-Life 2 | Ego-Shooter | Vivendi | NEU | 93 | 18 | ≈ 49,99 | www.gameworld.de |
| 2 | GTR | Rennspiel | 10tacle | 12/04 | 91 | ohne Beschränkung | ≈ 43,99 | www.ble-computer.com |
| 3 | NHL 2005 | Sportspiel | EA Sports | 11/04 | 91 | ohne Beschränkung | ≈ 44,95 | www.softunity.de |
| 4 | Medal of Honor: Pacific Assault | Ego-Shooter | Electronic Arts | NEU | 90 | 18 | noch nicht erschienen | — |
| 5 | Pro Evolution Soccer 4 | Sportspiel | Konami | NEU | 90 | ohne Beschränkung | ≈ 41,00 | www.computeruniverse.net |
| 6 | Siedler 5 | Aufbau-Spiel | Ubisoft | NEU | 89 | 6 | ≈ 46,99 | www.softunity.de |
| 7 | Rome | Echtzeit-Strategie | Activision | 11/04 | 89 | 12 | ≈ 39,99 | www.gameworld.de |
| 8 | Madden 2005 | Sportspiel | EA Sports | 12/04 | 88 | ohne Beschränkung | ≈ 51,49 | www.ble-computer.com |
| 9 | Vampire 2 | Rollenspiel | Activision | NEU | 87 | 16 | ≈ 39,99 | www.computeruniverse.net |
| 10 | Fußball Manager 2005 | Fußballmanager | EA Sports | 11/04 | 87 | ohne Beschränkung | ≈ 44,99 | www.softunity.de |
| 11 | Colin McRae Rally 2005 | Rally-Simulation | Codemasters | 11/04 | 87 | ohne Beschränkung | ≈ 43,95 | www.softunity.de |
| 12 | Schlacht um Mittelmeer | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | NEU | 86 | 12 | noch nicht erschienen | — |
| 13 | Star Wars Battlefront | Ego-Shooter | Lucas Arts | 12/04 | 86 | 16 | ≈ 37,99 | www.game-and-fun.de |
| 14 | Flatout | Rennspiel | Empire | NEU | 85 | 12 | ≈ 44,99 | www.gameworld.de |
| 15 | NBA Live 2005 | Sportspiel | EA Sports | NEU | 85 | ohne Beschränkung | ≈ 49,99 | www.computeruniverse.net |
| 16 | Tony Hawk's Underground 2 | Sportspiel | Activision | NEU | 85 | 12 | ≈ 40,49 | www.ble-computer.com |
| 17 | Top Spin | Sportspiel | Atari | 12/04 | 85 | ohne Beschränkung | ≈ 45,99 | www.game-and-fun.de |
| 18 | Fifa 2005 | Sportspiel | EA Sports | 11/04 | 85 | ohne Beschränkung | ≈ 44,95 | www.softunity.de |
| 19 | Tiger Woods 2005 | Sportspiel | EA Sports | 11/04 | 85 | ohne Beschränkung | ≈ 44,95 | www.softunity.de |
| 20 | Need for Speed Underground 2 | Rennspiel | Electronic Arts | NEU | 84 | ohne Beschränkung | ≈ 45,99 | www.ble-computer.com |

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 11/2004, 12/2004 und 01/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K129



LESER-CHARTS NOVEMBER

| Platz | Spiel |
|---------|------------------------------|
| 1 (1) | Doom 3 |
| 2 (2) | Far Cry (dt.) |
| 3 (8) | Rome: Total War |
| 4 (3) | Die Sims 2 |
| 5 (4) | WarCraft 3 |
| 6 (11) | Dawn of War |
| 7 (9) | Call of Duty |
| 8 (5) | Gothic 2 |
| 9 (6) | Counterstrike |
| 10 (7) | Diablo 2 |
| 11 (14) | Unreal Tournament 2004 (dt.) |
| 12 (12) | Sacred |
| 13 (16) | Need for Speed Underground |
| 14 NEU | Morrowind |
| 15 (15) | Battlefield 1942 |
| 16 (13) | Joint Operations |
| 17 NEU | Star Wars Battlefront |
| 18 (10) | GTA Vice City |
| 19 (18) | Knights of the Old Republic |
| 20 (15) | Battlefield 1942 |

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2004



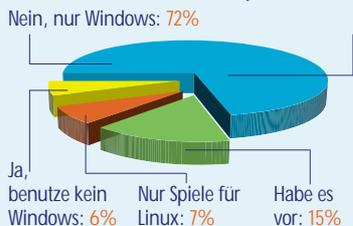
VERKAUFS-CHARTS NOVEMBER

| Platz | Spiel |
|---------|--------------------------------------|
| 1 (1) | Die Sims 2 |
| 2 NEU | Rollercoaster Tycoon 3 |
| 3 NEU | Fussball Manager 2005 |
| 4 NEU | GTR |
| 5 NEU | Fifa 2005 |
| 6 (2) | Rome: Total War |
| 7 NEU | Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude |
| 8 NEU | Sacred (Neue Auflage) |
| 9 (4) | Call of Duty: United Offensive |
| 10 (3) | Star Wars Battlefront |
| 11 (5) | Dawn of War |
| 12 (12) | Flatout |
| 13 (10) | Need for Speed Underground Classic |
| 14 NEU | Nexus |
| 15 NEU | Anno 1503 Königs Edition |
| 16 (12) | Counterstrike: Condition Zero |
| 17 (9) | Doom 3 |
| 18 (6) | Myst 4 – Revelation |
| 19 NEU | Tony Hawk's Underground 2 |
| 20 (18) | WarCraft 3 Battlechest |

12/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

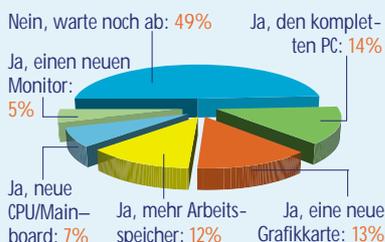
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Benutzen Sie Linux zum Spielen?«



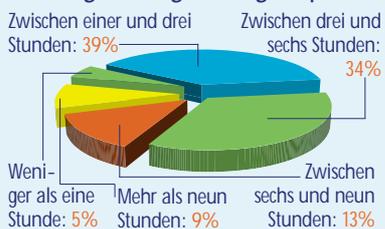
ERGEBNIS: An Windows führt zum Spielen nach wie vor kein Weg vorbei – drei Viertel der Leser benutzen Microsofts Betriebssystem. Immerhin: eine wachsende Gruppe spielt ausschließlich unter Linux.

»Planen Sie für dieses Jahr noch ein Hardware-Update?«



ERGEBNIS: Die Hälfte der Leser wartet das tosende Weihnachtsgeschäft ab, um im neuen Jahr Schnäppchen abzugreifen – oder hat kein Geld in der Börse. Die andere Hälfte schlägt im Dezember noch zu.

»Wie lange verbringen Sie täglich spielend und surfend vor dem PC?«



ERGEBNIS: Die GameStar-Leser sind Vielzocker. 95 Prozent spielen und surfen täglich mehr als eine Stunde. Wahnsinn: Davon spielt ein Drittel sogar mehr als sechs Stunden – jeden einzelnen Tag.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



KOLUMNE

Freie Software gibt Vollgas

Eigentlich bin ich ja gegen die inflationäre Verwendung des Wörtchens »Kult«. Vor allem wenn damit alter Mist, den schon beim ersten Erscheinen niemand haben wollte, als hip und trendy recycelt werden soll. Wenn jedoch ein Programm durch den Enthusiasmus seiner Entwickler und Anwender zum Quasi-Standard wird, wenn Kreativität und Durchhalte-wille hochqualitative Alternativen zu rein kommerziell getriebenen Standards schaffen – dann kann man das Ganze auch mal kürzer fassen und melden: Der Kult-Browser Firefox ist fertig! Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit erscheint nun die erste offizielle Version 1.0 des smarten Internet-Browsers. Unterstützt von einer ganzseitigen Anzeige in der New York Times – finanziert durch Spenden! Für gute Software geben Leute also sogar freiwillig Geld aus, aber eben nicht für verbuggte oder überbeuerte Programme. Firefox ist gratis, einfach zu bedienen, schnell und sicher. All das unterscheidet ihn vom Microsoft Internet Explorer. Denn der kostet als Teil von Windows Geld, ist schwerfällig und anfällig für Sicherheitslücken und Spyware.

Freie Software gibt Vollgas: Das gilt nicht nur für Firefox, sondern auch für Linux. Das quelloffene Betriebssystem wird immer beliebter, auch ein Ergebnis von Kreativität und Begeisterungsfähigkeit. Um die für Einsteiger sperrige Thematik besser nutzbar zu machen, schnüren wir zur Zeit ein Linux-für-Spieler-Paket aus detaillierten Anleitungen und der kompletten Software, um Linux sofort nutzen und »bespielen« zu können. Ab 8.12. am Kiosk Ihres Vertrauens. Bis dahin laden Sie sich doch unter WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L123 schon mal Firefox herunter und genießen die freie Fahrt.

Michael Trier
Stellvertretender Chefredakteur



FAR CRY 1.3 VOLLE LEUCHTKRAFT VORAUSS

Endlich: Crytek hat den **Far Cry Patch 1.3** fertig gestellt und Performance-Optimierungen für die Shader Model 3.0 und 2.0b eingebaut. Zusätzlich unterstützt das über 70 MByte schwere Update erstmals Nvidias »High Dynamic Range Rendering« (HDR) – eine Technik zum Darstellen realistischer Farb- und Helligkeitsunterschiede. Mit HDR überstrahlen gleißende Lichteffekte Konturen, Szenen mit starken Kontrasten wirken deutlich lebensechter. Allerdings können nur Geforce-6-Besitzer die Edel-Optik genießen, und zwar mit dem Konsolenbefehl »r_hdrrendering 7«. Wegen technischer Grenzen des NV40-Chips funktioniert HDR nur ohne Kantenglättung. Die dadurch frei werdende Rechenleistung brauchen Sie ohnehin dringend, denn das wunderschöne HDR schluckt extrem viel Power. Übrigens hat Crytek auch die Kompressionstechnik »3Dc« eingebaut, die ATI-Karten bei praktischer gleicher Bildqualität um ein paar Prozent beschleunigt. Mehr Infos zum **Far Cry Patch 1.3** lesen Sie in den Patch-Tests dieser Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L59

PENTIUM 4 SPART STROM

Intel will den hohen Strombedarf aktueller Pentium-4-Prozessoren in den Griff kriegen. Der neue **Pentium 4 HT/570** mit 3,8 GHz Taktfrequenz, 1 MByte L2-Cache und FSB800 basiert bereits auf der überarbeiteten E0-Revision des Prescott-Kern. Wesentliche Verbesserungen: Eine »Enhanced Halt State« genannte Technik senkt im Leerlauf sowohl Taktfrequenz als auch Kernspannung und



Far Cry mit High Dynamic Range Rendering: Geforce-6-Chips simulieren dynamisch die Gewöhnung des menschlichen Auges an unterschiedliche Lichtverhältnisse.

damit die Stromaufnahme. »Thermal Monitoring 2« dreht an den gleichen Parametern, optimiert jedoch das Laufverhalten bei einem Lüfterausfall.

Mit dem neuen Prescott-Stepping zieht das clevere Sicherheits-Feature NX-Bit in den Pentium 4 ein: Wie beim Athlon 64 verhindert es in Kombination mit dem Service Pack 2 für Windows XP lästige Buffer Overflows, Einfallstore für Viren und Würmer. Bei Chips mit gleichem Takt bekommt die neuere E0-Version das offizielle Namensanhängsel »J«. Alle neuen Funktionen bleiben Sockel-775-Prozessoren vorbehalten und sind Vorboten der 2005 kommenden Dual-Core-Prozessoren. Wahrscheinlich basieren die nämlich nun doch auf der energiezehrenden Pentium-4-Architektur – eine niedrigere Stromaufnahme ist bei zwei Kernen auf einem Chip jedenfalls Pflicht. Sonst wird der Spiele-PC nämlich zur Standheizung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L96



Mit einer neuen Revision soll Intels Pentium 4 weniger Strom schlucken.

RADEON X800 BALD MIT SHADER 3.0?

ATIs nächste Grafikgeneration steht in den Startlöchern: Noch dieses Jahr erscheint der R480, ein überarbeiteter Radeon X800 XT. Er entsteht höchstwahrscheinlich im 110-Nanometer-Prozess und taktet 500 bis 520 MHz schnell. Das Branchengremium PCI-SIG hat den Neuling bereits auf PCI-Express-Kompatibilität getestet (siehe Quicklink).

Noch interessanter für Spieler ist der R480-Nachfolger R520. Als sicheres Feature gilt das Shader Model 3.0, wahrscheinlich gleich mit saftigem Performance-Tuning im Vergleich zu Nvidias Geforce 6. Halbleiterhersteller TSMC fertigt angeblich schon die ersten Chips, eventuell sogar schon im modernen 90-nm-Prozess. Der spart Platz und könnte, insofern er problemlos funktioniert, Chips mit 300 Millionen Transistoren billiger machen als beispielsweise Nvidias Geforce 6800 Ultra mit 222 Millionen Transistoren im 130-nm-Prozess.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L98

FEUERROTE MX510

Des Kaisers neue Kleider: Logitech verpasst unserer Referenzmaus **MX510**

(GameStar-Wertung: 93 Punkte) ein rotes Outfit.

Die metallisch reflektierende, holografische Beschichtung

Unsere Mausreferenz MX510 von Logitech sieht rot.



auf der Oberseite macht den optischen USB-Nager zwar nicht schneller, hebt ihn aber stilvoll vom **MX510**-Einerlei ab. Die hervorragenden technischen Daten sind mit der blauen Vorgängerversion identisch: sehr präzise 800-dpi-Abtastung per 5,8-Megapixel-Sensor und acht Tasten plus Scrollrad. Die rote **MX510** flitzt ab sofort für 40 Euro über Ihren Schreibstisch – garantiert drei Jahre.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L85

SOUNDBLASTER AUDIGY 4 PRO

Heimlich, still und leise hat Creative die **Soundblaster Audigy 4 Pro** vorgestellt. Auf dem Papier hat sich gegenüber der **Audigy 2 ZS Platinum Pro** wenig geändert. Laut Creative besitzt die Karte einen besseren Rauschabstand von 113 statt bisher 108 db; der Treiber unterstützt nur noch Windows 2000 ab SP2 und XP. Sonst bleibt alles beim alten: 7.1-Line-Out, Digital-Analoge-Audioverarbeitung mit 24 Bit/192 KHz, Firewire, EAX HD, Decoding von Dolby Digital EX und DTS ES sowie DVD Audio. Gratis dazu gibt's das Schleichabenteuer **Thief3** – der Preis steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L95

ARTIC COOLING SILENCER

Arctic Cooling verkauft mit seiner **Silencer**-Serie flüsterleise Grafikkarten-Lüfter. Ähnlich dem Prinzip der Staubsauger, hatten die Geforce 5800 Ultra schafft der 2-Slot-Kühler die Wärme direkt aus dem Gehäuse und senkt so gleichzeitig Grafikkartentemperatur und PC-Temperatur – nur eben praktisch unhörbar. Die **Silencer** gibt's für alle rele-



Der NV Silencer 5 von Arctic Cooling kühlt Geforce-6800-Karten zuverlässig und praktisch lautlos.

vanten ATI- und Nvidia-Grafikkarten inklusive den High-End-Modellen Radeon X800 XT und Geforce 6800 Ultra. Auf der Hersteller-Webseite können Sie prüfen, ob der Silencer problemlos auf Ihre Karte passt. Je nach Grafikkartentyp kostet der **Silencer** zwischen 15 und 30 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L97

CREATIVE T7900

Sound-Spezialist Creative frischt seine **Inspire**-Serie auf. Für 130 Euro bietet das neue 7.1-Top-Modell **T7900** Zweiteiligkeit und Kabelfernbedienung (Bass- und Lautstärkereger). Die sechs Satelliten leisten je 8 Watt, der Center 20 Watt, und der Subwoofer pumpt mit 24 Watt die Bässe in den Raum. Eine CMSS-Upmix genannte Technik erlaubt den Betrieb an 5.1- und 6.1-Soundkarten. Einen Test des **Inspire T7900** lesen Sie in einem der kommenden GameStar-Hefte.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L86



Viele Boxen für wenig Geld: Nur 130 Euro verlangt Creative für sein 7.1-Lautsprecher-Set Inspire T7900.

Redakteur / Trainee m/w

Hardware

IDG
ENTERTAINMENT
VERLAG GMBH

Wir verstärken das
Hardware-Redaktionsteam von GameStar!

Die Nr. 1 für IT-Information.

IDG ist der weltweit führende IT-Medien-Verlag mit Präsenz in rund 80 Ländern und einem Umsatz von über 2,5 Mrd. US-Dollar. Seit 40 Jahren steht unser Name für Top-Qualität in der Technologie-Information. Und das in ihrer gesamten Breite.



Die IDG Communications Verlag AG, München, ist die größte internationale IDG-Gesellschaft. Zur deutschen Firmengruppe zählen u. a. IDG Business Verlag GmbH, IDG Magazine Verlag GmbH, IDG Entertainment Verlag GmbH, IDG Interactive GmbH.

Mit unseren Titeln erreichen wir praktisch alle IT-Zielgruppen – vom Computer-Anwender über PC- und Konsolen-Spieler bis zum IT-Entscheider.

Beste Aussichten: Sie testen die neueste Hardware für Spieler und recherchieren spannende Technik-Themen. Sie verfassen Artikel in den Bereichen Test, Report sowie Kaufberatung und schreiben Online-News. Als Trainee bilden wir Sie innerhalb von ein bis zwei Jahren zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Sie wissen, wie Hardware funktioniert und bringen auch komplizierte Sachverhalte klar verständlich und gut strukturiert zu Papier. Neue Trends erkennen Sie als Erster. Dabei fragen Sie kritisch nach Hintergründen und enttarnen Sprechblasen sofort. Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur sowie gute Englischkenntnisse. Als Redakteur haben Sie idealerweise zwei bis vier Jahre Berufserfahrung. Sie sind flexibel, arbeiten zuverlässig, schnell und präzise. Dabei lassen Sie sich auch unter Stress nicht aus der Ruhe bringen.

Unser Angebot: Wir bieten ein reizvolles und entwicklungsfähiges Aufgabengebiet in einem innovativen und erfolgreichen Verlag. Sie arbeiten in einem engagierten, leistungsfähigen, erfolgsorientierten Team.

Wachstum durch Qualität – das ist unsere Strategie. Wollen Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen? Schicken Sie uns Ihre Bewerbungsunterlagen inklusive Probetext über ein aktuelles Hardware-Thema (ca. 6.000 Zeichen).

IDG Entertainment Verlag GmbH · Kerstin Krockauer, Personalreferentin
Brabanter Straße 4 · 80805 München · Telefon 089/3 60 86 - 587

www.idgverlag.de

