Doom 3: id-Software spricht offen über ein mögliches Addon.

KOLUMNE

Teurer 3D-Baustoff

Der Hobby-Architekt in mir frohlockt: Mit Anno 3, Stronghold 2 und Siedler 5 wagen die Aufbauspiele endlich als letztes Genre gesammelt den längst überfälligen Schritt zur 3D-Grafik. In den Vorgängern durfte ich mein Bastelergebnis nur aus festgelegten Perspektiven bewundern. Das hatte für mich immer den Charme eines Reißbretts – da kann die Pixeloptik noch so detailliert sein. Wie viel schöner es doch ist, wenn man jeden Baustein quasi aus der Ego-Sicht bewundern kann, zeigt diesen Monat bereits Die Sims 2. Und seit ich bei meinem Besuch in London vom Turm aus auf eine Stronghold-2-Festung geschaut habe, zähle ich die Tage bis zum Release der Burgenbau-Simulation.

Allerdings birgt der Aufbautrend zur 3D-Grafik auch eine große Gefahr: Bisher waren keinen schnellen Rechner nötig, um die Genre-Highlights zu spielen – deshalb haben nur die wenigsten Bastelfans eine Höllenmaschine zu Hause. Wenn dann ein Aufbauspiel wie Die Sims 2 für volle Details höhere Hardware-Ansprüche stellt als Doom 3, haben die Programmierer schlichtweg versagt und an der Zielgruppe vorbei entwickelt! 3D-Grafik lässt uns Aufbauspiele viel intensiver erleben, und davon sollen alle etwas haben. Schließlich kann es nicht sein, dass neue Grafikkarten künftig am Siedler-Benchmark gemessen werden!

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

DOOM 3 ADDON IN PLANUNG?

In einem Interview mit CNN deutete id-Chef Todd Hollenshead an, dass man mit dem Gedanken an ein **Doom 3**-Addon spiele. Hollenshead wörtlich: »Wir müssen erst noch zu dem Punkt gelangen, an dem wir sagen, okay, wir machen es.« Das Addon solle jedoch von einem anderen Entwicklerteam kommen, da die Texaner selber bereits an einem neuen Titel mit der **Doom 3**-Engine arbeiten. »Wir würden nur die Arbeiten überwachen«, verriet Todd. Angesichts des offenen Endes von **Doom 3** bietet sich eine Erweiterung geradezu an. Und auch die Verkaufszahlen des Horror-Shooters sprechen dafür: Bereits in den ersten zehn Tagen nach Release hat Publisher Activison allein in den USA 300.000 Exemplare verkaufen können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H131

LUCASARTS SCHRUMPFT

Raue Zeiten bei LucasArts: Mitte August wurden 31 Mitarbeiter entlassen. Darunter angeblich auch das Team, das an den ersten Entwürfen zu **Knights of the Old Republic 3** gearbeitet hat (Teil 2 wurde schon ausgelagert und entsteht gerade bei Obsidian). Ob es jemals einen dritten Teil geben wird, steht jetzt in den Sternen. Zudem kündigte der neue Firmenchef Jim Ward in einem internen Memo an, dass die übrig gebliebenen Mitarbeiter in diesem Jahr auf die übliche Bonuszahlung verzichten müssen. Zugleich soll das südkalifornische Entwicklungsstudio The Collective (**Indiana Jones 5**) mit einem Spiel zum nächsten **Star Wars**-Film beauftragt worden sein. LucasArts konzentriert sich jetzt nach Aussage Jim Wards ausschließlich auf filmunabhängige **Star Wars**-Spiele und den Action-Titel **Mercenaries**. Mit ihrer glorreichen Geschichte als Adventure-Entwickler scheint die Firma endgültig abgeschlossen zu haben, die Arbeiten am verheißungsvollen Titel **Sam & Max 2** wurden bereits im März eingestellt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H123

Knights of the Old Republic 2 entsteht bereits nicht mehr bei LucasArts, sondern bei Obsidian.

XBOX 2 KOMMT 2005

In einer Investoren-Telefonkonferenz sorgte Microsofts CEO Steve Ballmer mit einer Ausage für Verwirrung: Seinen Worten zufolge kommt die Xbox 2 nicht, wie von vielen erwartet, im nächsten Jahr. Allerdings meint Ballmer damit wohl das das am 31. Mai 2005 endende Finanzjahr, an Weihnachten 2005 könnte die Konsole schon im Laden stehen. Gerüchten zufolge existierten sogar Pläne, die Xbox 2 bereits 2004 auf den Markt zu bringen. Der Plan scheint jedoch unrealistisch, sonst müsste der Software-Riese schon jetzt kräftig die Werbetrommel rühren. Sony und Nintendo wollen ihre neuen Konsolen auf der nächsten E3 der Öffentlichkeit vorstellen. Spätestens dann, so unsere Vermutung, wird es auch erste handfeste Infos zur Xbox 2 geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H124

SPIELVERBOT IM KNAST

Wer im Knast sitzt, hat für gewöhnlich nichts zu lachen. Bislang durften sich Schwedens Gefängnisinsassen die langen Tage zumindest mit aktuellen Videospielen versüßen. Ab sofort sind PlayStation & Co. jedoch verboten: Die Gefängnisbehörde sieht ein zu großes Sicherheitsrisiko in den Konsolen. So sorgt man sich darüber, dass manche Gefangene Informationen per Speicherkarte nach draußen schmuggeln könnten. Andere nutzten angeblich die Online-Fähigkeit von Xbox und Playstation2, um mit Komplizen zu kommunizieren. Grund für das Verbot sind zwei Ausbruchsversuche aus Hochsicherheitsgefängnissen, die mit Hilfe von Dritten außerhalb der Haftanstalten durchgeführt worden sind.

QUAKECON 2004

Jedes Jahr treffen sich id-Fans, um zu schießen: Die diesjährige QuakeCon fand vom 11. bis 15. August in Grapevine, Texas statt. Id-Softwares hauseigene Minimesse und LAN-Party wurde vom **Doom 3**-Deathmatch-Turnier dominiert. **Quake 3**-Profi Jonathan »Fatal1ty« Wendel bewies, dass er auch die für ids neuen Shooter nötigen Reflexe mitbringt und gewann. Er durfte sich über 25.000 US-Dollar Preisgeld freuen. Insgesamt 128 Spieler hatten sich im Horror-Shooter gemessen. In den beiden anderen Wettkämpfen (**Quake 3**-Deathmatch und -CTF) strichen die Erstplatzierten 25.000 und 20.000 Dollar ein. 3D-Guru John Carmack war aus familiären Gründen in diesem Jahr nicht vor Ort: Seine Frau Anna Kang brachte am Morgen des 14. August einen gesunden Jungen namens Ryan zur Welt. Wir gratulieren!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H126

Das LAN-Party-Areal der QuakeCon: Hier wurden die hochdotierten Turniere ausgetragen.

WERBUNG IN SPIELEN

Für immer mehr Entwickler ist Werbung in Spielen eine zusätzliche Einnahmequelle. Das Wall Street Journal veröffentlichte jetzt handfeste Zahlen: Electronic Arts nehme dieses Jahr beispielsweise rund sieben Millionen Dollar (etwa mit Bandenwerbung in **NHL** oder **Fifa**) ein, 60 Prozent mehr als im letzten Jahr. Activision komme immerhin auf eine Million US-Dollar. Auch Werbespiele boomen: Laut Joel Schlader von DaimlerChrysler, zuständig für interaktives Marketing und Games, sei die Effektivität von Werbung in Spielen »schockierend«. Ähnlich wie die US Army mit **America's Army** hat Daimler Chrysler ein reinrassiges Werbespiel namens **Jeep 4x4: Trail of Life** entwickeln lassen. Und zwar von den Offroad-Rennspiel-Profis Terminal Reality (**4x4 Evolution**). Mit Erfolg: 250.000 Downloads in einem halben Jahr – und Hunderte von verkauften Jeeps an registrierte Spieler des Titels.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H125

Dank des Werbespiels Jeep 4x4: Trail of Life stieg der Absatz von DaimlerChrysler.

BHV HILFT TALENTEN

Senkrechtstart ins Spielegeschäft: Publisher Bhv wird künftig Schülerprojekte der Berliner Games Academy veröffentlichen. An der Privatschule lernen Nachwuchsdesigner die Grundlagen des Spieldesigns und entwickeln im Rahmen ihrer Ausbildung eigene Programme. Durch den Vertrieb dieser Software will Bhv laut Pressemeldung »junge Talente bei ihrem Sprung in den Markt unterstützen«. Akademiegründer Thomas Dlugaiczyk freut sich: »Dieses Projekt bestätigt die Qualität unserer Ausbildung«. Vorerst hat sich Bhv die Rechte an drei Schülerspielen gesichert, das erste soll noch dieses Jahr erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINKS: H98, H99

DAS **RELAUNCH**-RÄTSEL

In der letzten Ausgabe 09/04 hatten wir in unseren über das ganze Heft verteilten Ankündigungen zum großen Relaunch ein Wort versteckt. »Kompetenz« war das aus den markierten Buchstaben zusammengesetzte Lösungswort.

Unser Leser André Haase (20) aus Villingen-Schwenningen hatte das Glück, bei der Auslosung gezogen zu werden. Er gewinnt ein hochwertiges **Enclave**-Breitschwert von Atari. Wir gratulieren! PET

GAMESTAR **NEWSTICKER**

★★★ SCARFACE: Entwickler Radical Games (The Hulk) plant ein Actionspiel zum kultigen Mafia-Blockbuster, das im Herbst 2005 erscheinen soll. ★★★ OPERATION FLASHPOINT 2: Der Taktik-Shooter erscheint erst im Frühling 2006. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK H128 ★★★ EIDOS: Um den englischen Publisher kursieren Übernahmegerüchte. Als mögliche Käufer gelten Electronic Arts, Atari und Activision. ★★★ MANHUNT: Ein 17-jähriger Fan des brutalen Spiels ist in England des Mordes angeklagt worden. Nicht das Spiel, sondern Geldgier soll sein Motiv gewesen sein. ★★★ CITY OF THE DEAD: American McGee arbeitet an einem Spiel zum Horror-Kinofilm. Es soll das »brutalste Spiel aller Zeiten« werden. H127 ★★★ ACCLAIM: Der traditionsreiche Publisher kämpft ums Überleben. Nun stehen Kreditverhandlungen mit Investoren an. ★★★ JOWOOD: Dem österreichischen Publisher geht's besser. Der Konzerngewinn stieg im ersten Halbjahr 2004 um 260 Prozent auf 527.000 Euro. ★★★ CDV: Der Karlsruher Publisher schreibt wieder schwarze Zahlen. Panzers erwies sich als Verkaufsschlager. ★★★ BLOODRAYNE: Im Kinofilm zum blutigen Spiel wirken Christina Loken und Ben Kingsley mit. ★★★ ADVENT RISING: Das Science-Fiction-Actionspiel verschiebt sich auf das erste Quartal 2005. H129 ★★★ DIE SIMPSONS: Die englische Zeitung »The Sun« verschenkte in einer Werbeaktion nach eigener Aussage ein »kostenloses Simpsons-Spiel«. Dieses erwies sich allerdings als magere Ein-Level-Demo – nun droht dem Blatt eine Klage.★★★

Brothers in Arms: Sie befehligen zwölf Mann in den ersten acht Tagen nach dem D-Day.

KOLUMNE

Vor-Ort-Tests adé!

In Amerika ist alles anders: Die Kühlschränke sind größer, die Menschen begeisterungsfähiger, die Autos langsamer. Was aber haben amerikanische Spielehefte mit US-Automobilen gemein? Die Geschwindigkeit! Während bei uns zwischen Redaktionsschluss und dem Hochklappen Ihres Briefkastens durch den Postboten gerade mal fünf Tage vergehen, dauert es bei den Amis rund 6 Wochen. Um zum Release eines Spiels trotzdem Tests in den Magazinen zu haben, haben die Hersteller den Vor-Ort-Test erfunden. Dabei werden Redakteure zu den Designern gekarrt, wo sie eine (hoffentlich!) fast fertige Vorversion »testen«. Oft übrigens nur einen halben Tag lang, meines Wissen aber nie länger als zwei Tage.

Soweit zu Amerika. Stört mich nicht, die Sitte, können die Amis ja so halten. Nur leider greift diese Idee (die mit Herstellerkontrolle und Zeitdruck einhergeht) auch in Deutschland immer mehr um sich. Ohne Grund – siehe unsere Vorlaufzeiten. Die aktuellste Idee: Activision England möchte, dass Rome vor Ort bei Activision Deutschland getestet wird. Rome! An ein oder zwei Tagen testen! Völlig unmöglich! Andere Beispiele für Vor-Ort-Tests aus der letzten Vergangenheit sind (T)raumschiff Surprise und Doom 3.

Auch wir haben früher solche Tests gemacht. Und sind damit auch mal auf die Nase gefallen. Zuletzt bei UT 2004: Im Dezember 2003 waren wir zwei Tage zu Besuch bei Epic in den USA, im Januar erschien unser weltexklusiver Test. Nur dumm, dass es bis zum Release noch mehr als zwei Monate dauerte, und Epic das Spiel weiter verbesserte. Darum hat das GameStar-Team beschlossen: Keine Vor-Ort-Tests mehr! Wir fahren zwar bei besonders spannenden Titeln hin, um Sie darüber zu informieren. Aber eine Gesamtwertung (und damit Kaufempfehlung) wird es nicht mehr geben!

Jörg Langer, Chefredakteur
joerg@gamestar.de

BROTHERS IN ARMS

In Paris hatten wir einen ganzen Tag lang Gelegenheit, den Taktik-Shooter **Brothers in Arms** Probe zu spielen. Als Soldat kämpfen wir uns darin an den ersten acht Tagen nach dem D-Day durch die Normandie. Ziel ist die Übernahme der strategisch wichtigen Stadt Carentan. An unserer Seite befinden sich stets bis zu zwölf KI-Kameraden, denen wir Befehle geben. Mit unserem Trupp sollen wir etwa in der Mission »Crack of Dawn« eine deutsche Stellung übernehmen. Dabei begleiten uns sechs Mitstreiter, aufgeteilt in zwei Gruppen. Während drei Mann vorrücken, geben die anderen Feuerschutz. Besonders gut gefällt uns die eingängige Steuerung: Ein paar einfache Klicks und Markierungen reichen aus, um die Kameraden geordnet angreifen zu lassen. Im ersten Quartal 2005 soll **Brothers in Arms** fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H90
➤ HOTLINE: (0211) 338 00 50 STANDARDGEBÜHREN

DAWN OF WAR

Bei einem Redaktionsbesuch der Entwickler von Relic konnten wir erstmals die Einzelspieler-Kampagne von **Dawn of War** ausführlich anspielen. Die besteht aus elf Missionen, in denen wir von den vier unterschiedlichen Völkern des Spiels allerdings nur die Space Marines übernehmen dürfen – Orks, Eldar und Chaostruppen stehen nur im Skirmish-Modus zur Auswahl. Zahlreiche geskriptete Ereignisse und Zwischensequenzen sorgen in den miteinander verknüpften Missionen der Kampagne für Atmosphäre. So plätten wir zuerst ein gegnerisches Orklager per Artillerie, um anschließend den gewonnenen Bauplatz für unser Basiscamp zu benutzen. Die Grünhäute wollen sich rächen, also verlangt das zweite Missionsziel, dieser Attacke zu widerstehen. **Dawn of War** soll Ende September 2004 in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H100
➤ HOTLINE: (01805) 605 511 0,12 €/MIN.

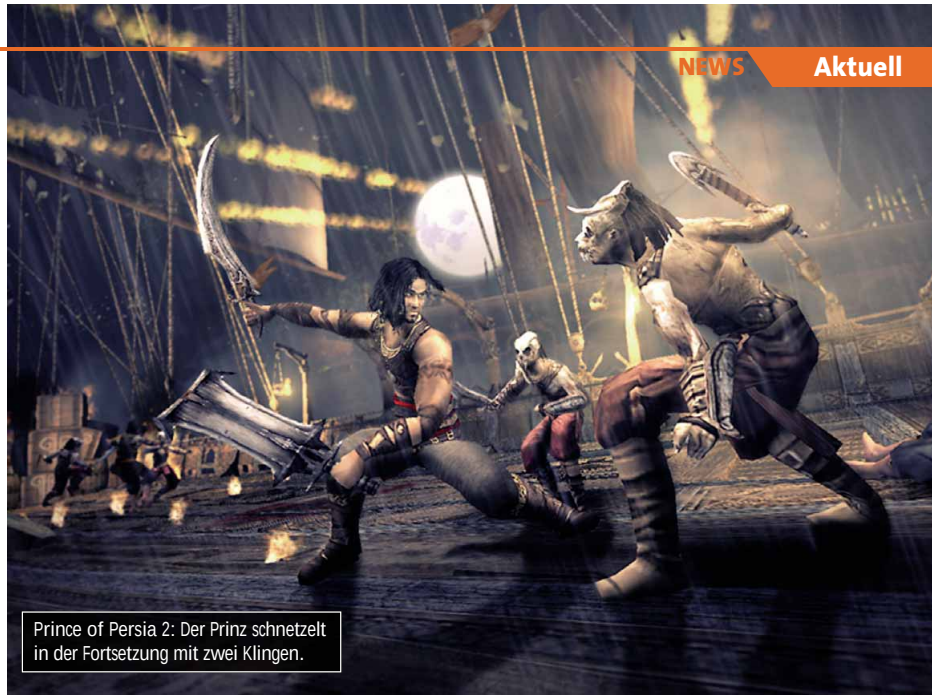
Dawn of War: Mit unserem Predator attackieren wir die Eldar-Basis.

PRINCE OF PERSIA 2

Furiose Kampfeinlagen gab es schon in Ubisofts **Prince of Persia: The Sands of Time**. Doch der Nachfolger **Prince of Persia 2** soll wesentlich action- und abwechslungsreicher werden. Zum Beweis zeigte uns Producer Yannis Mallat bei einer Präsentation in der Redaktion, wie der Prinz einen Gegner von hinten greift, ihm die Waffe entwendet und diese zusammen mit seinem eigenen Säbel nutzt. Der Nachteil der gemopsten Klinge: Sie geht nach einer Weile kaputt. Doch keine Sorge, die meisten gemeuchelten Gegner hinterlassen Nachschub. Im November 2004 soll **Prince of Persia 2** fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H88

➤ HOTLINE: (0211) 338 00 50 STANDARDGEBÜHREN



Prince of Persia 2: Der Prinz schnetzelt in der Fortsetzung mit zwei Klingen.

KOHAN 2

Der Bösewicht Ahriman droht, die beschauliche Fantasy-Welt Khaldun mit Schrecken und Leid zu überziehen. Das müssen Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Kohan 2** von Take 2 als guter Held verhindern. Wie der Vorgänger verzichtet der Titel in den pausierbaren Kämpfen auf das im Genre übliche Mikromanagement einzelner Figuren. Stattdessen agieren Sie mit kleinen Verbänden, die sich für große Schlachten zu einer riesigen Armee zusammenfassen lassen. Gut ausbalancierte Truppentypen und zahlreiche Formationen ermöglichen taktische Winkelzüge, ohne die sich einige der 25 knackigen Missionen kaum schaffen lassen. Neben der hübschen 3D-Grafik hat uns beim Spielen der Preview-Version vor allem die stimmungsvolle Musikuntermalung gefallen. Geplanter Termin: Oktober 2004.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H101

➤ HOTLINE: (089) 278 220 STANDARDGEBÜHREN

SHADOW OPS

Während andere Militär-Shooter Realismus und Taktik betonen, steht bei Ataris Ego-Shooter **Shadow Ops: Red Mercury** geradlinige Ballerei im Vordergrund. In der Rolle des Elite-Soldaten Frank Hayden sollen Sie die gestohlene Nuklearwaffe »Red Mercury« wiederbeschaffen. Also säubern Sie über 20 lineare Levels mit Sturmgewehr, Pistole und Granaten von Feindmassen. Zahlreiche geskriptete Ereignisse und eine erstklassige Soundkulisse verleihen **Shadow Ops** eine glaubwürdige Atmosphäre, die Feuergefechte verlaufen in unserer Preview-Version aufgrund leicht durchschaubarer KI allerdings noch zu gleichförmig. Dafür sorgen unterschiedliche Schauplätze für Abwechslung, unter anderem kämpfen Sie im Nahen Osten, im verschneiten Kasachstan sowie in Paris. Bereits im September 2004 soll das Spiel in den Läden stehen

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H102

➤ HOTLINE: (0190) 771 882 1,24 €/MIN.

Shadow Ops: Bombensuche im Nahen Osten.

RESTRICTED AREA

In einer fortgeschrittenen Preview-Version haben wir uns in die Cyperpunk-Welt des Action-Rollenspiels **Restricted Area** von Vidis gestürzt und mit unserem Helden ganze Heerscharen von Mutanten und Cyborgs von der Erdoberfläche vertrieben. Vier Charaktere mit unterschiedlichen Ausrichtungen stehen zur Auswahl, wobei die Recken ähnlich wie in **Diablo 2** immer mehr Spezialfähigkeiten ergattern. Das Monsterschnetzeln und die Jagd nach besseren Gegenständen macht zwar jede Menge Spaß, doch öde Schauplätze sowie die veraltete Iso-Grafik stören. Bis zum Release im September 2004 haben die Entwickler noch ein wenig Zeit für die nötige Kosmetik.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H103

➤ HOTLINE: (040) 514 84 00 STANDARDGEBÜHREN

Kohan 2: Unsere Truppen formieren sich für den Angriff auf die Siedlung.

Restricted Area: Monsterjagd per Flammenwerfer.

SUDDEN STRIKE 3

Entwickler Fireglow hat das Taktikspiel **Sudden Strike 3** überraschend noch für dieses Jahr angekündigt. Offensichtlichste Neuerung gegen über dem Vorgänger: Statt in pixeliger Iso-Grafik präsentiert **Sudden Strike 3** Schlachten auf Basis einer schicken 3D-Engine. Außerdem sollen Seekämpfe eine wichtige Rolle spielen: Flottenverbände aus Kriegsschiffen, U-Booten und Zerstörern wetteifern um die Wasserhoheit. Wer sie erobert, hat auch an Land die besten Karten, da Nachschub an Infanteristen, Panzern und Treibstoff auf dem Seeweg kommt. Ob CDV wieder als Publisher auftritt, steht bis dato noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H105

Sudden Strike 3: Jagdflieger attackieren einen feindlichen Geleitzug.

TRIBES VENGEANCE

Während ausgewählte Actionfans derzeit den Multiplayermodus von Vivendis Shooter **Tribes Vengeance** betatesten, haben wir uns anhand einer Preview-Version bereits ausführlich mit der Solo-Kampagne beschäftigt. Die ersten drei Missionen dienen als Tutorial, sind aber elegant in die erste von vielen Storylines eingebunden: Während wir in der Rolle der entführten Prinzessin Victoria schnelles Fortbewegen mit Jetpack und Gleitskiern, den Umgang mit Waffen und die Interaktion mit der Spielwelt lernen, erklären NPCs per Sprachübertragung das Szenario. Danach stellt das Spiel (verpackt als Sportevent) die Multiplayermodi vor, wobei unsere Teamkollegen sowie die Gegner von der sehr guten KI gesteuert werden. Im Oktober 2004 soll **Tribes Vengeance** in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H104

➤ HOTLINE: (01805) 053 76 36 0,12 €/MIN.

MORTYR 2

Widerstandskämpfer Gunnar hat Pech: Im zweiten Weltkrieg wird er von Nazis entführt, Sie müssen ihn im Ego-Shooter **Mortyr 2** in 14 Missionen wieder raushauen. Gut gefallen hat uns bei einer ersten Präsentation der Ballerei die KI: Die Soldaten schleppen verwundete Kameraden aus dem Feuer und ziehen sich auch mal zurück, um in Ruhe nachzuladen. Apropos Nachladen: Wer die Munition eines erledigten Gegners aufsammelt, bekommt genau so viel, wie der noch vorrätig hatte. Zwischendurch gibt's Schleicheinlagen oder geskriptete Lkw-Fahrten. Im Moment ist **Mortyr 2** noch recht brutal: Bei Treffern spritzt Blut von innen an die Monitorschreibe und sterbende Gegner zucken wild. Bis zum Deutschlandstart im Oktober 2004 wollen die Entwickler das Spiel noch etwas entschärfen. GV

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H94

➤ HOTLINE: (089) 454 57 80 STANDARDGEBÜHREN

Mortyr 2: Weltkriegs-Shooter für Hartgesottene.

EVIL GENIUS ELIXIR STUDIOS

Geheimtipp des Monats

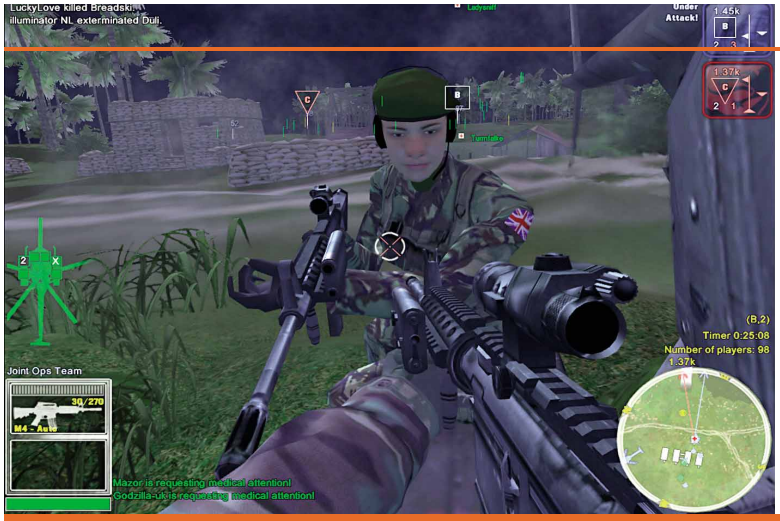
Egal ob Dr. No, Goldfinger oder Blofeld: Keiner der großen Schurken hat es geschafft, sich die Weltherrschaft unter den Nagel zu reißen. Im Strategiespiel Evil Genius von den Elixir Studios (Republic) dürfen Sie beweisen, dass Sie es besser können: Im Stile des Klassikers Dungeon Keeper errichten Sie eine unterirdische Basis und heuern Arbeiter sowie Kampfeinheiten an. Sobald Sie diese Vorbereitungen abgeschlossen haben, befehlen Sie Ihren Agenten Raubzüge und andere illegale Aktionen. Wenn sie erwischt werden, schicken Ihnen Geheimdienste Häscher auf den Hals, gegen die Sie Ihr Machtzentrum mit Fallen verteidigen müssen. Bis zur Veröffentlichung im September 2004 sollten die Entwickler vor allem die detailarme Comic-Grafik aufpolieren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H106

➤ HOTLINE: (01805) 053 76 36 0,12 €/MIN.

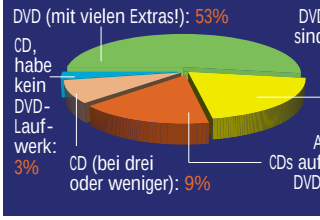
Evil Genius: Unser Leibwächter mit Afro-Frisur verteidigt die Basis gegen einen Agenten.

Tribes Vengeance: Erledigte Infanteristen hinterlassen stets Munition und Medipacks.



FRAGE DES MONATS AUGUST:

»Auf welchen Datenträgern sollen PC-Spiele künftig erscheinen?«



ERGEBNIS: Die große Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer will Spiele auf DVD, die meisten davon wünschen sich gleichzeitig mehr Extras.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2004

GAMESTAR-CHARTS AUGUST

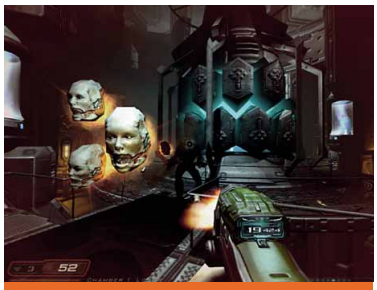
Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Joint Operations	Ego-Shooter	Electronic Arts	09/04	92	16	¤ 43,70	www.atelco.de
2	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	NEU	89	ohne Beschränkung	noch nicht erschienen	–
3	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	NEU	87	18	¤ 49,99	www.pcfun.de
4	Spellforce: Breath of Winter	Strategie-Addon	Jowood	08/04	86	12	¤ 26,99	www.froeschl.de
5	World Championship Snooker 2004	Snooker-Simulation	Codesmasters	09/04	85	ohne Beschränkung	¤ 43,99	www.froeschl.de
6	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04	84	16	¤ 44,95	www.softunity.de
7	Silent Storm: Sentinels	Rundentaktik-Addon	Jowood	09/04	81	16	noch nicht erschienen	–
8	Richard Burns Rally	Rallye-Simulation	Ubisoft	NEU	81	ohne Beschränkung	¤ 41,99	www.froeschl.de
9	D-Day	Echtzeit-Taktik	Pointsoft	09/04	79	16	¤ 44,98	www.games-and-fun.de
10	Arena Wars	Echtzeit-Strategie	Take 2	09/04	77	12	¤ 25,99	www.froeschl.de
11	City of Heroes	Online-Rollenspiel	Ncsoft	09/04	77	nicht geprüft	¤ 54,99	www.pcfun.de
12	Obscure	Action-Adventure	Atari	08/04	76	16	¤ 47,99	www.amazon.de
13	Kicker Manager 2004	Fußballmanager	Koch Media	08/04	76	ohne Beschränkung	¤ 33,99	www.froeschl.de
14	The Suffering	3D-Action	Midway Games	08/04	75	nicht geprüft	¤ 44,99	www.pcfun.de
15	Mashed	Action-Rennspiel	Empire	08/04	74	12	¤ 33,99	www.froeschl.de
16	Radsportmanager 2004/2005	Managerspiel	Dtp	08/04	72	ohne Beschränkung	¤ 33,99	www.froeschl.de
17	Chaos League	Fantasy-Sport	Pointsoft	09/04	71	16	¤ 28,99	www.froeschl.de
18	Warlords Battlecry	Echtzeit-Strategie	Vidis	09/04	70	12	¤ 37,99	www.froeschl.de
19	Virtual Skipper 3	Segel-Simulation	Walk On	08/04	70	ohne Beschränkung	¤ 33,99	www.froeschl.de
20	Lineage 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	08/04	70	nicht geprüft	¤ 54,99	www.pcfun.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 08/2004, 09/2004 und 10/2004. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H130

LESER-CHARTS AUGUST

Platz		Spiel
1	(1)	Far Cry (dt.)
2	(2)	WarCraft 3
3	(6)	Panzers
4	(10)	Battlefield Vietnam
5	(3)	Gothic 2
6	NEU	Joint Operations
7	(4)	Counterstrike
8	(7)	GTA Vice City
9	(8)	Diablo 2
10	(5)	Splinter Cell 2
11	(11)	Sacred
12	(14)	Unreal Tournament 2004 (dt.)
13	(20)	Need for Speed Underground
14	(12)	C&C Generäle
15	(17)	Battlefield 1942
16	(9)	Call of Duty
17	(13)	DTM Race Driver 2
18	(16)	Thief 3
19	(–)	Mafia
20	(15)	Knights of the Old Republic

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2004



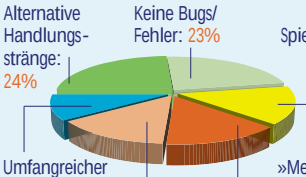
VERKAUFS-CHARTS AUGUST

Platz		Spiel
1	NEU	Doom 3
2	(1)	Panzers
3	(5)	Joint Operations
4	(11)	Die Sims (Super Deluxe XL)
5	(6)	DTM Race Driver 2
6	(10)	Counterstrike Condition Zero
7	(9)	Far Cry (dt.)
8	(7)	Spider-Man 2
9	NEU	Sommerspiele
10	(2)	Radsportmanager 2004/2005
11	(3)	Harry Potter 3
12	NEU	(T)Raumschiff Surprise Periode 1
13	(17)	Sacred
14	(4)	Spellforce: Breath of Winter
15	(18)	Battlefield Vietnam
16	(16)	Ground Control 2
17	(–)	Unreal Tournament 2004 (dt.)
18	(–)	Knights of the Old Republic
19	(20)	Die Sims (Deluxe)
20	(–)	Flight Simulator 2004

09/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

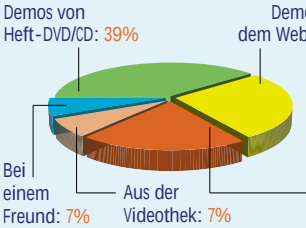
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Welcher technische Aspekt ist Ihnen bei Spielen am wichtigsten?«



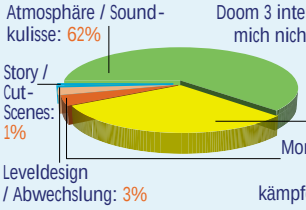
ERGEBNIS: Von wegen Grafik: Spielerische Freiheit ist den Umfrage-Teilnehmern am wichtigsten, dicht gefolgt von dem Wunsch nach fehlerfreien Produkten.

»Probieren Sie Spiele, wenn möglich, vor dem Kauf aus?«



ERGEBNIS: Die meisten Umfrage-Teilnehmer nutzen Demos von Magazin-Datenträgern und aus dem Internet, nur 20 Prozent kaufen Spiele ohne Demo-Test.

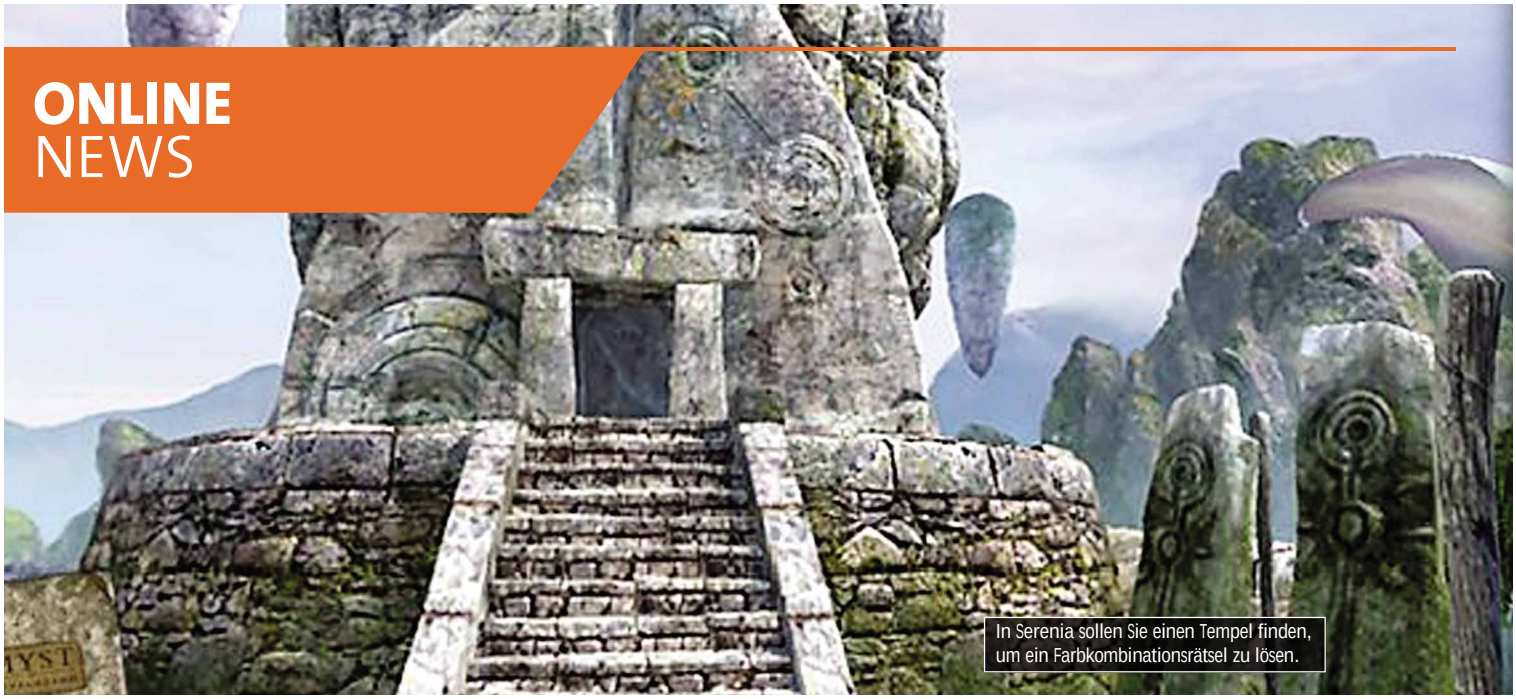
»Welcher Aspekt von Doom 3 gefällt Ihnen am besten?«



ERGEBNIS: Grusel-Atmosphäre und Soundkulisse machen für die große Mehrheit den Reiz von Doom 3 aus, Story und Leveldesign kommen schlecht weg.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de

ONLINE NEWS



In Serenia sollen Sie einen Tempel finden, um ein Farbkombinationsrätsel zu lösen.

MYST 4 REVELATION

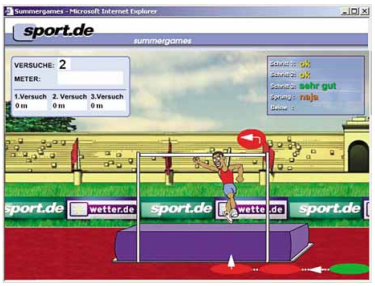
In Renderwelten umherirren, Hinweise aufspüren sowie seltsame Apparaturen enträsteln: Diese Spielelemente begeistern Fans der **Myst**-Adventure-Reihe seit Jahren. Die Website zum vierten Teil der Serie ködert Sie auf dieselbe Weise und zeigt damit, dass offizielle Spiele-Homepages nicht immer langweilige Infowüsten sein müssen: Die Designer der neuen Seite haben ein richtiges kleines **Myst**-Abenteuer in Flash abgeliefert. Darin reisen Sie durch vier unterschiedlich gestaltete Welten. Neben Rätseln warten in den Umgebungen Extras wie Screenshots und Hintergrundbilder aus **Myst 4 Revelation** auf ihre Entdeckung. Ein optionales Hilfe-System unterstützt Sie bei der Navigation und beim Lösen der mitunter kniffligen Aufgaben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H47

➤ UBISOFT, (0190) 884 12 10

SUMMERGAMES

Während sich die deutschen Leichtathletik-Asse bis Ende August im Athener Olympiastadion einen Sonnenbrand nach dem anderen holen, machen es sich PC-Spieler lieber mit **Summergames** vor dem Monitor gemütlich. Das kostenlose Flashspiel von Sport.de lässt Sie beim Zehnkampf antreten, die einzelnen Disziplinen sind alle sehr einfach gehalten.



Beim Hochsprung müssen Sie für Rekorde Tasten in der richtigen Reihenfolge drücken.

Es geht immer darum, bestimmte Tasten möglichst schnell oder präzise zum richtigen Zeitpunkt zu drücken. Die Besonderheit bei **Summergames** ist das Trainingssystem: Wenn Sie viel spielen, verbessert sich Ihr Athlet – ähnlich wie bei einem Rollenspiel. Trainieren Sie zum Beispiel in Rennwettbewerben Geschwindigkeit, werden die Beine muskulöser und Sie können schneller laufen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H46

➤ RTL NEW MEDIA, (0221) 780 0

NEUE VERSIONEN OPERA & FIREFOX

Bei den Programmierern der alternativen Internetbrowser war im Sommer der Kammerjäger unterwegs: Opera Software hat in der Version 7.54 des **Opera Browser** viele Fehler behoben. Darunter sind zwei sicherheitsrelevante Bugs. So war es bislang möglich, lokale Dateien auszulesen und eine falsche URL in der Adresszeile anzuzeigen. Auch für den **Mozilla Firefox** gibt es ein Update. Darin haben die Programmierer vier Sicherheitslücken geschlossen: Zwei Fehler verhinderten es, dass der Browser zu bestimmten Webseiten mit SSL gesicherte Verbindungen aufbauen konnte. Mit dem simplen Einfügen der Zeichenfolge »%00« in eine URL haben findige Hacker das Dateiendungs-Erkennungssystem von **Mozilla** lahm gelegt. Ein Angreifer hätte mit diesem Wissen böswilligen Code auf den Rechner des Nutzers schmuggeln können. Wegen eines Fehlers in der Bibliothek zum Darstellen von PNG-Bildern hatten fremde Programme ebenfalls Zutritt auf den heimischen PC. CM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H49 UND H50

Firefox ist einen Tag nach der englischen Version auch in deutscher Sprache erschienen.

FRAGESTUNDEN AUF GAMESTAR.DE PREMIUM

Jörg Langer, Michael Trier, Gunnar Lott und Petra Schmitz stehen Ihnen in den nächsten Wochen immer donnerstags von 17:00-18:00 Uhr Rede und Antwort. Jörg sogar bis 19.00 Uhr zwei Stunden, damit keine Frage zum GameStar-Relaunch unbeantwortet bleibt.

26. AUGUST
JÖRG LANGER

9. SEPTEMBER
GUNNAR LOTT

2. SEPTEMBER
MICHAEL TRIER

16. SEPTEMBER
PETRA SCHMITZ

GAMESTAR SURFTIPPS

★★★ WWW.IMMORTALCITIES.COM: Nachdem das Entwicklerstudio Tilted Mills mit Sega endlich einen Publisher in Europa gefunden hat, gibt es jetzt auch eine Website zum Strategiespiel Children of the Nile. Dort bekommen Sie Infos, Screenshots und Videos. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H52 ★★★ WWW.BUNDESLIGA.DE: Electronic Arts hat passend zur noch jungen Bundesliga-Saison ein Managerspiel gestartet. Das ganze Jahr hindurch können fußballbegeisterte Spieler im EA Sports Online Manager ihre Fußballkenntnisse unter Beweis stellen. H53 ★★★ WWW.LUCASARTS.COM: Die offizielle Website des Actiontitels Star Wars: Battlefront erstrahlt seit August im neuen (Flash-)Glanz. Neben einem Countdown-Timer finden Sie hier eine umfangreiche Screenshot-Galerie, eine Download-Sektion mit vielen Videos sowie zahlreiche Informationen über das Spiel. H54 ★★★

Nvidias Geforce 6600 GT unterstützt wie die 6800 Ultra das Shader Model 3.0 und soll nur rund 250 Euro kosten.

KOLUMNE

WinXP Service Pack 2 Fluch oder Segen?

Kaum ist das Service Pack 2 für Windows XP fertig, heulen die einen: »Unverschämte Download-Größe«. Andere meckern: »Programm XYZ lässt sich nicht mehr installieren, Sauerei«! Dabei hat Microsoft diesmal das Richtige getan – sich Zeit gelassen, ausgiebig getestet und zugunsten der PC-Sicherheit die heilige Kuh »Rückwärtskompatibilität« zwar nicht geschlachtet, aber ihr schon mal die Metzgerei gezeigt. Denn den Komfort der totalen Ahnungslosigkeit kann sich in Zeiten kompletter Vernetzung niemand mehr leisten. Wie war das noch mit dem prinzipiell lächerlichen Blaster-Wurm, der Tausende Windows-PCs in die Knie gezwungen hat? Endlich hat Microsoft begriffen: »User Leichtfuß« muss vor sich selbst geschützt werden, eine umfangreiche Renovierung ist also Pflicht.

Service Pack 2 ist weit mehr als ein einfaches Betriebssystem-Update; es ist ein wichtiger Zwischenschritt auf dem Weg zum nächsten Windows-Betriebssystem, Codename »Longhorn«. Auch die Software-Hersteller müssen sich der veränderten Sicherheitslage anpassen und entsprechende Updates für Service Pack 2 bereitstellen. Aber wo gehobelt wird, da fallen Späne: Einige alte Spiele bleiben mangels Produktpflege auf der Strecke.

Den entscheidenden Schritt ist Microsoft aber auch bei Service Pack 2 nicht gegangen: Weiterhin arbeitet so gut wie jeder Windows-Nutzer mit allen Rechten des Administrators. Und das macht Virenangriffe erst wirklich gefährlich, da ein eingeschleuster Virus buchstäblich alles an Ihrem PC verändern kann. Auch Firewalls und Virenscanner!

Für mich überwiegt das Positive. Trotzdem: Räumen Sie vor der Installation 500 MByte frei – für die Deinstallation von SP2, sollte sie nötig werden.

Daniel Visarius, Hardware-Redakteur
daniel@gamestar.de

GEFORCE 6600 GT FÜR DOOM 3

Passend zur Quakecon 2004 hat Nvidia seinen neuen Preis-Leistungs-Hammer **Geforce 6600** vorgestellt. Der NV43-Chip basiert auf dem NV40 aus der Geforce 6800 Ultra, hat aber ein von 256 auf 128 Bit halbiertes Speicher-Interface. Die Zahl der Pixel-Pipelines schrumpft von 16 auf acht, die der Vertex-Shader von sechs auf drei. Damit fällt die Transistorzahl von 222 auf 146 Millionen. In Kombination mit der weiter entwickelten 110-Nanometer-Fertigung kann Nvidia dadurch den NV43-Takt auf 500 MHz hochschrauben, der 128 MByte große GDDR3-Speicher läuft mit 1.000 MHz (500 MHz Realtakt). Das gilt allerdings nur für die 200 bis 270 Euro teure **Geforce 6600 GT**, die auf entsprechenden PCI-Express-Mainboards außerdem den »SLI«-Betrieb mit zwei Karten unterstützt. Eine einzelne **6600 GT** dürfte bereits Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT schlagen, zwei könnten selbst eine 6800 Ultra übertrumpfen.

Die »normale« **Geforce 6600** (rund 160 Euro) taktet den NV43 nur mit 300 MHz, die Wahl des Speichertakts bleibt Karten-Herstellern wie Asus, Gigabyte oder Gainward überlassen. Übrigens ist der NV43 Nvidias erster nativer PCI-Express-Chip – künftige AGP-Versionen nutzen den Wandlerchip HSI zur Übersetzung des PCI-Express- in einen AGP-Datenstrom. Einen ausführlichen Test der **Geforce 6600 GT** lesen Sie im nächsten Heft.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H112

XP SERVICE PACK 2

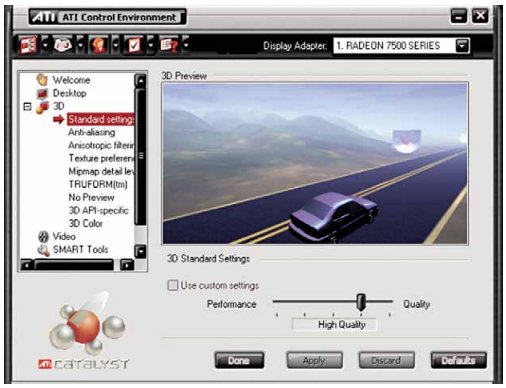
Das lang erwartete und oft verschobene **Service Pack 2** für Windows XP ist fertig. Anfang August hat Microsoft das 265 MByte schwere Aktualisierungspaket zum kostenlosen Download freigegeben. Alle wesentlichen Systemteile wurden für das **Service Pack 2** nach speziellen Sicherheitsrichtlinien neu übersetzt, um etwa Buffer Overflows zu verhindern. Die selbe Funktion hat das »NX-Bit«, dass auf entsprechenden Prozessoren Buffer Overflows in beliebigen Programmen unterdrücken kann. Außerdem enthält SP2 fast alle bisher erschienen Sicherheits-Patches und ein Sicherheits-Center, in dem Sie komfortabel Updates, Firewall und Virenscanner verwalten. Kritische Systemdienste wie etwa der Nachrichtendienst sind nach der Installation von **Service Pack 2** standardmäßig deaktiviert. Mit dem großen Windows-Update bekommt auch der Internet Explorer einen integrierten Popup-Blocker. Unter Sicherheitsaspekten sollte jeder **Service Pack 2** installieren, doch einige Programme wie Nero verweigern ohne Update den Start, manche lassen sich gar nicht installieren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H122

Das Service Pack 2 für Windows XP setzt den Sicherheitsstandard von Windows auf ein akzeptables Niveau.

ATI: TREIBER-REVOLUTION

ATI will seinen Grafikkarten-Treiber Catalyst revolutionieren. Nach aktuellem Stand soll die Version 4.11 im November 2004 unter neuem Namen als »ACE« erscheinen. Aus ATI-nahen Kreisen wurde GameStar bereits jetzt eine frühe Beta-Version zugespielt. Wesentlichste Neuerungen: eine komplett überarbeitete Benutzeroberfläche mit wechselbaren Themes und ein modulares Design. Dafür sollen vorerst nur ATI selbst und Board-Partner eigene Plug-Ins mit Erweiterungen wie etwa Übertaktungs-Funktionen entwickeln können. Später ist aber eine Offenlegung der entsprechenden Programmier-Schnittstelle angedacht. Dann könnte jeder seinen Treiber individuell ausbauen und die Verbesserungen an andere weitergeben.



ATIs neues Kontrollzentrum ACE zeigt gewählte Qualitätsstufen (FSAA, AF und Texturen) künftig in Echtzeit auf dem Windows-Desktop.

Damit nicht genug: Das neue Kontrollzentrum ACE (in unserer Version nicht lauffähig) soll unter dem Windows-Desktop in einem Extrafenster gewählte Anti-aliasing- oder Anisotropic-Filtering-Modi in Echtzeit anzeigen, so dass Sie den optischen Vorteil (oder Nachteil) sofort erkennen. Auch bei der Performance will ATI eine Schippe drauflegen: ACE enthält einen komplett überarbeiteten OpenGL-Treiber.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H113

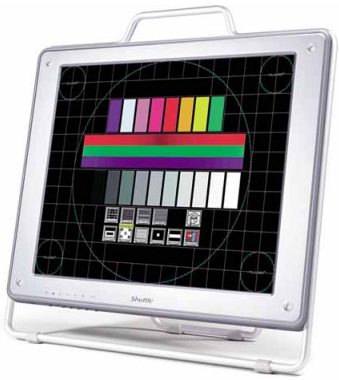
CENTRINO-NOTEBOOK

Mit dem **CL-3711** will Cybersystem einen mobilen Traum für Spieler verkaufen: Der Hersteller verlangt 1.360 Euro für das Notebook mit Pentium M/1,5 GHz, nur 256 MByte Hauptspeicher und einer Radeon 9700 mit 128 MByte. Das 15,4-Zoll-Breitbild-TFT hat eine Auflösung von 1280 mal 800 Pixeln; eine Webcam ist im TFT-Rahmen integriert. Besonderheit des **CL-3711**: Der Hersteller erfüllt auch Kundenwünsche wie spezielle Farblackierungen. Jedes Cybersystem-Notebook wird laut Hersteller vor dem Versand zwei Stunden unter Volllast getestet. Die Garantiezeit beträgt je nach Service-Paket bis zu drei Jahren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H95

SHUTTLE-TFT XP17

Shuttles 17-Zoll-TFT **XP17** arbeitet mit einer nativen Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln und hat eine Pivot-Funktion. Die Reaktionszeit gibt Shuttle mit 16 ms an, Bildsignale nimmt das **XP17** entweder per VGA- oder DVI-Eingang entgegen. Mit lediglich 4 cm Gehäusetiefe, 7 Kg Gewicht, einem Tragegriff und einer hochwertigen Sicherheitsglasplatte (Anti-Reflex-beschichtet) können Sie es



Das Shuttles XP17 ist für LAN-Spieler entwickelt.

entspannt zur nächsten LAN-Party tragen. Der Preis für das in schwarz oder silber erhältliche Schmuckstück: teure 700 Euro. Für 50 Euro zusätzlich gibt's eine passende Tragetasche.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H83

STEELPAD 4D

Das rund 20 Euro teure **Steelpad 4D** besteht aus einem stabilen Kunststoff. Anders als die meisten Mauspads hat es gleich zwei kratzfeste Oberflächen: eine glatte und eine raue. Im **Steelpad**-Paket liegt eine gleichgeformte Kunststoffunterlage, die ein Wegrutschen des Pads verhindert. Laut Hersteller arbeitet es problemlos mit Logitechs **MX**-Mäusen und Microsofts **Intellimouse Explorer 3.0**, **Wireless Intellimouse** und **Optical Mouse Blue**.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H97

WORTMANN MINI-PC MIT GEFORCE 6800 LE

Als einer der ersten Hersteller verkauft Wortmann mit dem 1.300 Euro teuren **Terra M NetPC K** einen Komplettrechner mit Nvidias Geforce 6800 LE. Die 128-MByte-Karte hat im Unterschied zur Geforce 6800 Ultra nur acht statt 16 Pixel-Pipelines und von 400/1.100 auf 300/700 MHz reduzierten Chip- und DDR1-Speichertaktraten. Die übrigen Komponenten des Mini-PCs: Pentium 4 HT/3,0 GHz, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und eine 160 GByte. In einem ersten Test erreicht der schnelle Winzling hörbar, aber nicht nervend, gute 60,6 fps in **Doom 3** (1024x768, High Detail). Mit 4x-FSAA und 8x-AF schafft er immer noch flotte 39,0 fps. DV

Im Terra M NetPC K von Wortmann werkelt Nvidias Geforce 6800 LE – Versionen für den Endkundenmarkt soll es angeblich nicht geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H135

BENCHMARKS GEFORCE 6800 LE

		6800 LE	6800 Ultra	
3DMark2003	(Default, 4x-FSAA, 8x-AF	6.781 / 3.976	11.712 / 7.074	fps
Doom 3	(1024x768 / 4x-FSAA, 8x-AF)	60,6 / 39,0	63,3 / 46,6	fps
Doom 3	(1280x1024 / 4x-FSAA, 8x-AF)	49,2 / 27,4	62,6 / 46,4	fps
Doom 3	(1600x1200 / 4x-FSAA, 8x-AF)	38,0 / 18,4	51,1 / 36,4	fps

HARDWARE NEWSTICKER

★★★ ATI: Der Beta-Treiber Catalyst 4.9 Beta macht primär X800-Karten in Doom 3 um bis zu 30 Prozent schneller. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK H85 ★★★ ID SOFTWARE: In einem Interview auf Beyond3D.com gewährt id's John Carmack tiefe technische Einblicke in die Funktionsweise der Doom-3-Engine. H89 ★★★ OPENGL: Das OpenGL Architecture Review Board hat die Grafikschnittstelle OpenGL 2.0 frei gegeben. In Spielen wird OpenGL primär von id Software eingesetzt. H92 ★★★ AMD: Lucas Arts rendert »Star Wars Episode 3 – Die Rache der Sith« mit AMDs 32/64-Bit-Opteron-Prozessoren, der Server- und Workstation-Version des Athlon 64. H110 ★★★ ABIT: Der taiwanesische Mainboard-Hersteller will künftig seine Flaggschiffe unter dem Label des bekannten Progamers Jonathan Wendel alias Fatality vermarkten. H93 ★★★ VIDEOSEVEN: Ab sofort bietet Videoseven beim Kauf eines TFT-Monitors drei Jahre Vor-Ort-Austausch-Service. Bisher wurden die Geräte nicht direkt umgetauscht. H91 ★★★ LEVICOM: Die Black-Power-Netzteile in der Revision 2.0 haben entweder 350 oder 420 Watt, ein 80-mm- und ein 90-mm-Lüfter kühlen das Gerät angenehm leise. H107 ★★★ SAITEK: Trotz eines 800 dpi präzisen Sensors kostet die neue Saitek Desktop Optical Mouse nur 10 Euro. H108 ★★★ SPEEDLINK: Das 4in1 Leather Force Feedback Steering Wheel hat ein Echtleder-Lenkrad sowie Pedalblock und Schalthebel. Der Preis steht noch nicht fest. H111 ★★★