

GTA San Andreas: Im nächsten Teil der GTA-Serie dürfen Sie den Helden selbst gestalten.

KOLUMNE

Fortsetzung folgt

Wir schreiben das Jahr 2042. Battlefield Sonnensystem wird allmählich durch Battlefield Milchstraße von den Servern verdrängt. Warcraft 19 ist nicht ganz so beliebt wie der Vorgänger. Eine einzige neue Einheit war wohl doch nicht genug Kaufanreiz. Gothic 26 ziert das Cover aller Magazine. Der Held kann jetzt jeden Morgen frische Socken anziehen. Und Harry Potter 38 hat zwar keine Buchvorlage im Rücken, aber immer noch die gleiche alte Engine von 2001. Da lacht das Herz des Spiele-Redakteurs! Denn so ist ein Test in ein paar Minuten zusammen geklopft, die Entwicklung der Programme dauert nur unwesentlich länger.



Naja, denkt sich der Redakteur: Damals, als nicht nur die Nummern hinter den Spieletiteln ausgetauscht wurden, war es doch spaßiger. Damals, als die Entwickler noch Ideen hatten. Damals, als sich kleine Teams noch was trauten. Als Titel wie Operation Flashpoint Akzente setzten.

Schweißgebadet werde ich wach. Puh, war alles nur ein böser Traum. Doch angesichts der Ankündigungen vieler Hersteller wie Eidos, in denen sich Sequel an Sequel reiht, brauche ich nicht mal Freud, um ihn zu deuten. Hallo, liebe Publisher! Es ist nett, alte Bekannte zu treffen. Doch ich sehne mich nach unverbrauchten Konzepten und neuen Geschichten. Meine Hoffnung: Vielleicht warten auf der E3 angenehme Überraschungen.

Petra Schmitz
Redakteurin

GTA SAN ANDREAS

Nach dem bunten Action-Ausflug in die 80er-Jahre in **GTA Vice City** ballern und rasen Sie im nächsten Teil der Serie wieder als Ganove in der Gegenwart. **GTA San Andreas** soll die Vorgänger im Umfang übertreffen: Das Stadtgebiet ist noch weitläufiger geplant als in der 80er-Jahre-Metropole des Vorgängers.

Besonderer Reiz: Anders als in den Vorgängern erstellen Sie diesmal beim Spielstart einen eigenen Helden. Ob Sie nur das Outfit bestimmen oder auch Charakterwerte ändern, ist noch unbekannt. Fest steht dagegen, dass die bunten Kulissen aus **GTA Vice City** ausgedient haben – **GTA San Andreas** soll wieder mehr aussehen wie **GTA 3**. Und auch die Musik im neuen Teil geht moderne Wege: Aus dem Radio donnern Songs von Justin Timberlake oder Rapper 50 Cent. Momentan gibt es nur einen Erscheinungstermin für die Playstation-2-Version am 22. Oktober 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D92**

USK-BILANZ

Pünktlich zum ersten Geburtstag des neuen Jugendschutzgesetzes hat die USK am 1. April 2004 eine Jahresbilanz vorgelegt. Danach wurden in den letzten zwölf Monaten 2.286 Spiele, Trailer und Demos geprüft. Ganze 1.156 davon sind ohne Altersbeschränkung freigegeben. Dabei handelte es sich vor allem um Sporttitel wie **Fifa 2004**. Gerade einmal 57 Programme bekamen den Aufkleber »Keine Jugendfreigabe« verpasst. Darunter vor allem Actionspiele wie **Max Payne 2**. Als besonders jugendgefährdend (»Keine Kennzeichnung«) sah das Prüfungsgremium nur 14 Titel an.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D95**

GOTHIC 3

Informationen zur Fortsetzung der erfolgreichen deutschen Rollenspiel-Serie sind bisher Mangelware. Jetzt verrieten Kai Rosenkranz und Mike Rüge vom Entwickler Piranha Bytes in einem Interview einige Fakten: **Gothic 3** wird nun doch eine größtenteils selbst entwickelte Grafik-Engine benutzen – die Anforderungen des Spiels sind zu speziell für Lizenz-Engines. Im Laufe der ereignisreichen Story (unter anderem gerät der Held mitten in eine Ork-Invasion) sollen vor allem die religiösen Hintergründe des **Gothic**-Universums beleuchtet werden. Darüber hinaus gibt's inzwischen erste Informationen zu Charakteren und Schauplätzen. Für Gothic ungewöhnlich: Etlliche Örtlichkeiten liegen in Wüstengebieten, der Held durchstreift arabisch angehauchte Städte und legt sich mit Krummschwert-schwingenden Feinden an. Wie wichtig die sandigen Gegenden im Spiel sein werden, ist allerdings noch unklar.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern startet der Charakter diesmal nicht als zerbrechliches Weichei, sondern verfügt bereits über Kampf- oder Zauberkennnisse. Außerdem steht fest, dass der Held in **Gothic 3** bekannte Charaktere wie Diego und Lee wieder trifft. Darüber hinaus verpasst Piranha Bytes dem Spiel ein vielschichtigeres Kampfsystem und zugänglichere Steuerung. Rollenspieler dürfen sich zudem auf ein konfigurierbares Interface sowie ein besser sortiertes Inventar freuen. Wir rechnen frühestens 2005 mit **Gothic 3**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D93**



BATTLEFIELD 2

Gerade ist **Battlefield Vietnam** erschienen, da brodeln die Gerüchte über einen echten zweiten Teil der **Battlefield**-Serie. Fest steht zumindest, dass ein weiterer Titel der Reihe kommt. Laut einer Pressemitteilung des schwedischen Entwicklers Digital Illusions soll das Spiel mit dem Arbeitstitel **Battlefield 2** Anfang 2005 erscheinen und auf einer neuen Technologie basieren, um für die Action-Konkurrenz gerüstet zu sein. Das soll sowohl für Grafik als auch für das Spielprinzip gelten, Details fehlen bislang. Fest steht jedoch, dass **Battlefield 2** den Spieler in die Gegenwart versetzt. Ähnlich wie in **C&C Generäle** stehen sich drei Parteien gegenüber: China, die USA und eine Koalition des Nahen Ostens. Das Waffenarsenal wird an die moderne Zeit angepasst: Die Arnis fahren den M1 Abrams-Panzer und Apache-Helikopter auf und schicken ihre GIs mit dem M4-Gewehr und dem M203-Granatwerfer ins Gefecht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D94](#)



Battlefield 2: Wie in Battlefield Vietnam (Bild) sind Sie mit Jets unterwegs.

EIDOS GEHT IN SERIE

Keine Experimente: Eidos will 2005 fast alle großen Serien der Firma fortsetzen. Unter den geplanten Titeln sind alte Bekannte wie Lara Croft, die in **Tomb Raider 7** ein Comeback feiert. Außerdem auf der Liste: **Hitman 4**, **Deus Ex 3** und **Deus Ex Clanwars**. Letzteres soll angeblich ein Multiplayer-Shooter werden. Außerdem kehren die **Commandos** zurück. Im vierten Teil der Reihe schwenkt Eidos auf das lukrative Action-Genre um und schickt den Green Beret und seine Mannschaft in einem Taktik-Shooter ins Feld.

TERMINKALENDER: NETZWERKPARTYS IM JUNI 2004

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer (MAX.)	Info-Adresse	WEBLINK	Termin
Northern LAN Conv.	Neumünster (1534)	www.northcon.de	D78	4.6. bis 6.6.04
Lan Pegnitz #3	Pegnitz (500)	http://lan-pegnitz.de	D79	4.6. bis 6.6.04
LANPLUGGED V. 6	Schnellendorf (200)	www.wildcards-online.de	D80	4.6. bis 6.6.04
LW-München I	München (260)	www.lan-werke.de	D81	4.6. bis 6.6.04
OrangelAN v.5	Leverkusen (250)	www.orangelan.de	D82	11.6. bis 13.6.04
XBox3000-LAN 2	Essen (200)	www.xbox3000.de	D87	11.6. bis 13.6.04
SandharLANden.P. III	Sandharlanden (106)	http://lan.sandharlanden.net	D88	18.6. bis 20.6.04
nB-A the 9th	Grimmen (200)	www.mv-arena.de/vu	D86	18.6. bis 20.6.04
LANCity-LE	Leipzig (350)	www.LANCity-LE.de	D85	18.6. bis 20.6.04
Ennsomnia 2004	A-Enns (350)	www.mclan.at/lan	D84	25.6. bis 27.6.04

KAUFT MICROSOFT JETZT BIOWARE?

Microsoft will zur E3 angeblich die Übernahme von Bioware (**Knights of the Old Republic**) bekannt geben. Das soll Mitarbeiter von Microsofts Spieleabteilung gegenüber der amerikanischen Konsolen-Zeitschrift Polygon verraten haben. Bisher hat Bioware das Gerücht weder dementiert noch bestätigt. Doch nachdem Microsoft bereits **Halo**-Entwickler Bungie oder die Konsolenprofis Rare gekauft hat, würde uns die Übernahme nicht wundern. Unbegründet dürfte die Angst sein, Bioware würde jetzt nur noch Xbox-Titel fabrizieren. Denn mit der neuen XNA-Technologie von Microsoft kann die Firma parallel für PC entwickeln. Kürzlich wechselten wichtige Mitarbeiter von Bioware zu Obsidian, um dort **Knights of the Old Republic 2** für LucasArts zu programmieren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D96](#)



Bioware: Übernimmt Microsoft die Macher von Knights of the Old Republic (Bild)?

DESIGNER-EXODUS BEI ION STORM

Randy und Harvey Smith haben Ion Storm verlassen. Randy war für das noch nicht fertige **Thief 3** verantwortlich, Harvey für **Deus Ex 2**. Während Harvey die Firma laut eigenen Aussagen verließ, um sich selbstständig zu machen, liegt der Fall bei Randy nicht so klar. Studio-Chef Warren Spector bleibt in seinen Aussagen vage, wünscht Randy aber alles Gute für die Zukunft. Das deutet nicht auf eine Trennung in Frieden hin. Wir mutmaßen, dass sich Randy, Ion Storm und Studioeigner Eidos überworfen haben. Grund: Unterschiedliche Ansichten über ein mögliches Erscheinungsdatum von **Thief 3**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D90](#)



Harvey Smith möchte sich selbstständig machen.

GAMESTAR-UMFRAGE



Ein Riesenerfolg war unsere Mega-Leserbefragung in der vorletzten Ausgabe (04/2004). Kistenweise Zuschriften erreichten die Redaktion und wurden in mühevoller Kleinarbeit ausgewertet, damit ja kein Kreuzchen verloren geht. Schließlich ist uns Ihre Meinung extrem wichtig! Den Hauptpreis der dazugehörigen Verlosung – einen Highend-Spiele-Laptop von Alienware – schnappte sich unser

Leser Andreas Biermann. Er kann sich jetzt auch unterwegs mit hardwarehungrigen Spielen vergnügen. Ihm sowie allen anderen Einsendern und Gewinnern danken und gratulieren wir herzlich!



GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ **TEAM-FORTRESS 2**: Laut Valve-Sprecher Doug Lombardi sollen neue Infos zum Taktik-Shooter erst nach dem Release von Half-Life 2 bekannt gegeben werden. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D97](#) ★★★ **AMERICA'S ARMY**: Ubi Soft sicherte sich alle Rechte am Militär-Shooter der US-Armee und will ihn auf Konsolen umsetzen. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D99](#) ★★★ **SPLINTER CELL X**: Bei einer Nvidia-Präsentation tauchte dieser Titel auf einer Liste mit Spielen auf, die die neueste Technologie der Firma benutzen. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D100](#) ★★★ **CRYTEK**: Die Polizei untersuchte erneut die Büros der Far Cry-Entwickler auf Raubkopien. Die Firma will dazu nichts sagen. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D101](#) ★★★ **PRINCE OF PERSIA 2**: Es wird eine Fortsetzung des Action-Abenteuers mit dem Zeitreise-Prinz geben. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D102](#) ★★★ **MYST 4**: Ubi Soft kündigte eine Fortsetzung der Adventure-Serie an. Musiker Peter Gabriel soll den Soundtrack dazu komponieren. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D103](#) ★★★ **KINGPIN 2**: Interplay hat bei einer Pressekonferenz laut über eine Fortsetzung des indizierten Ego-Shooters nachgedacht. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D104](#) ★★★ **DARK AGE OF CAMELOT**: Für den Herbst ist ein neues Addon geplant. Catacombs entführt Sie und Ihre Party in private Dungeons. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D105](#) ★★★ **SACRED**: Das Action-Rollenspiel von Ascaron wurde mit dem VUD-Award in Gold ausgezeichnet. Innerhalb von nur vier Wochen sicherten sich über 100.000 Action-Rollenspieler den Titel. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D107](#) ★★★ **AGATHA CHRISTIE**: Der Enkel der Krimi-Autorin hat die Rechte an einem Teil der Bücher für Spiele-Umsetzungen freigegeben. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D108](#) ★★★



Brothers in Arms: Als Sergeant führen Sie Ihre KI-Kameraden durch die umkämpfte Normandie.

KOLUMNE

Bitte keine Billig-Shooter!

The Stalin Subway, Hellforces, Operation Matriarchy – allein mit diesen kürzlich angekündigten Ego-Shootern des russischen Publishers Buka hätten wir einen guten Teil unserer Spiele-News füllen können. Warum wir es nicht getan haben? Weil wir jetzt schon wissen, dass all diese Titel billig produzierte Klone sein werden. Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich habe keine Vorurteile gegen Spiele aus Osteuropa – Mafia und Operation Flashpoint sind hervorragende Actionspiele, Stalker könnte sogar Doom 3 und Half-Life 2 übertrumpfen. In diesen Fällen haben aber große Publisher (Take 2, Codemasters, THQ) die Entwicklerteams vor allem finanziell unterstützt. Mit einem aufgestockten Etat steigt in den meisten Fällen auch die Qualität, und das ist natürlich im Sinne der Spieler.

Ich würde mir wünschen, dass große Publisher zukünftig osteuropäische Designer stärker unter ihre Fittiche nehmen und unterstützen – oder die Notbremse ziehen, wenn sie eine Gurke entwickeln. Schließlich wäre es zu schade, wenn Kreativität und gute Ideen aufgrund mangelnder Erfahrung oder Finanzkraft in einem mittelprechtigen Produkt enden.

Georg Valtin
Redakteur



BROTHERS IN ARMS

Zweiter Weltkrieg und kein Ende: **Brothers in Arms** von Publisher Ubi Soft versorgt Actionfans Ende des Jahres mit neuem Ballerstoff. Der Taktik-Shooter erinnert nicht nur vom Namen her an die preisgekrönte Fernsehserie Band of Brothers, sondern orientiert sich auch inhaltlich daran. Sie übernehmen die Rolle von Sergeant Matt Baker, der eine Gruppe Fallschirmspringer der 101st Air Borne Division anführt. Dabei greifen Sie selbst zur Waffe, müssen aber auch Ihre KI-Kameraden befehlen. Alle Missionen basieren auf tatsächlichen Begebenheiten; unter anderem erleben Sie die Landung in der Normandie und Straßenkämpfe in Städten. Entwickler Gearbox Software (**Halo**) kündigte an, dass **Brothers in Arms** Konkurrenten wie **Call of Duty** in Sachen Realismus und Atmosphäre übertreffen wird. Das überprüfen wir Ende 2004 – dann soll das Spiel in den Läden stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D60](#)

SIEDLER 5

Im fünften Teil der Aufbau-Reihe lassen die Siedler ihren Knuddel-Look hinter sich. Die neuen Screenshots von **Siedler 5** zeigen eindrucksvoll, in welch detaillierter 3D-Grafik Figuren, Gebäude und Landschaften erstrahlen. Inzwischen verriet Blue Byte interessante Informationen zur Technik: Die Designer optimierten die verwendete Renderware-Grafik-Engine so, dass schon aus der Vogelperspektive viele Details zu erkennen sind. »Spieler sollen den Drang verspüren, heranzuzoomen und einzelne Bereiche aus der Nähe zu betrachten«, sagt Chefprogrammierer Dietmar Eschede. Basis für die echt wirkende Siedler-Welt ist das sogenannte Multilayer-Terrain-System. Dabei liegen mehrere Bodentexturen übereinander, was die realistische Darstellung von Geländeübergängen oder schneebedecktem Boden ermöglicht. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft sollen die Siedler den Weg in die Verkaufregale finden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D61](#)



Siedler 5: Zu den grafischen Stärken gehört auch die Darstellung von Jahreszeitenwechseln, hier ist gerade Winter.

BRANDHEIßE VIDEOS UND NEWS VON DER E3



Vom 12. bis 14. Mai 2004 versammelt sich die Computerspiele-Fachwelt in Los Angeles zur Electronic Entertainment Expo, kurz E3. GameStar ist mit neun Redakteuren vor Ort, um Ihnen heute schon über die Hits von morgen zu berichten, viel versprechende Spiele aufzuspüren und zukünftige Trends direkt aus den Entwicklern zu quetschen. Ganz neu in diesem Jahr: Für die Premium-Abonnenten von GameStar.de übertragen wir jeden Abend vom Hotel aus brandaktuelle Videos der Spitzentitel, die wir tagsüber gesehen und gefilmt haben. Das heißt für Sie: Von Donnerstag, 13.5., bis Samstag, 15.5., können Sie jeden Morgen ab 9:00 Uhr die ersten bewegten Bilder oder neuesten Spielszenen zu kommenden Hits bewundern, die außer Ihnen lediglich E3-Fachbesucher kennen! Natürlich bleiben die Videos auch danach noch abrufbar.

Auch ohne Premium finden Sie wie gewohnt alle News, das E3-Tagebuch der Redakteure sowie die legendäre Galerie der schönsten Messe-Babes im großen Special auf www.gamestar.de.



Doom 3 zur E3 schon fertig! Auf GameStar.de Premium gibt's zu Highlights erstmals Messe-Videos.

WORLD OF WARCRAFT

Blizzards Online-Rollenspiel **World of Warcraft** macht große Fortschritte. Inzwischen dürfen Betatester auch mit Orks, Tauren, Trollen und Untoten spielen – zunächst enthielt die Beta nur die Völker der Allianz. Außerdem steht jetzt die Charakterklasse Druide zur Auswahl. Die Stärke des naturverbundenen Burschen ist, sich in Tiere zu verwandeln. Ab Level zehn mutiert er zu einem angriffsstarken Bären. Mit dem Aufstieg in die zwanzigste Stufe lernt er die Raubkatzen-Form und greift in wie ein Dieb aus dem Hinterhalt an. Darüber hinaus überarbeitete Blizzard das komplette Talent- und Fähigkeitensystem und ist nun dabei, die Charakterklassen auszutarieren. Um faire Verhältnisse zwischen den einzelnen Berufen sicherzustellen, will Blizzard für das Balancing im Laufe des Beta-Tests noch einen reinen PvP-Server (Player versus Player) bereitstellen. Geplanter Release ist weiterhin Herbst 2004.

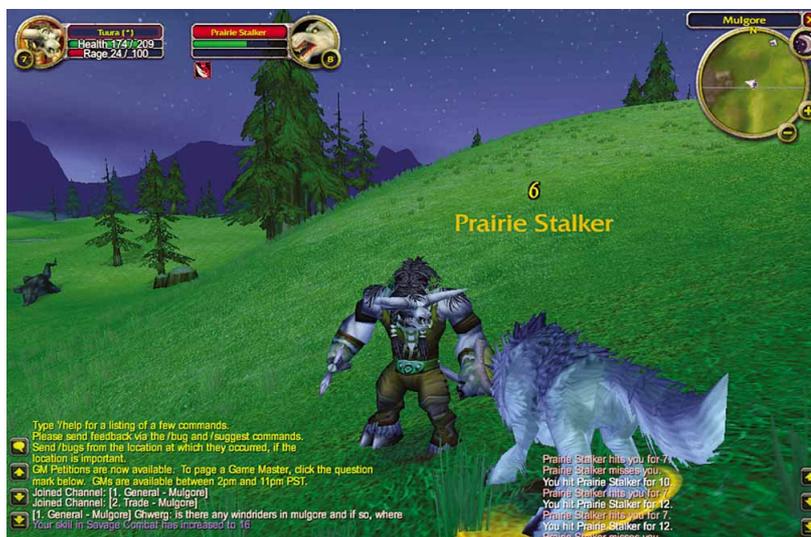
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D62](#)

DUNGEON SIEGE 2

Bereits seit Monaten geistern immer wieder Informationen zu **Dungeon Siege 2** durch das Internet. Jetzt veröffentlichte Entwickler Gas Powered Games die ers-



Dungeon Siege 2: Actionreiche Kämpfe gegen heftige Gegner stehen wieder im Vordergrund.



World of Warcraft: Im Beta-Test tummeln sich jetzt auch die Völker der »Horde« – wie dieser Tauren-Krieger.

ten Screenshots zum Action-Rollenspiel. Wie der Vorgänger macht auch die Fortsetzung optisch einen hervorragenden Eindruck. Spielerisch orientiert sich **Dungeon Siege 2** am ersten Teil und setzt voll auf actionreiche Kämpfe gegen allerlei Fantasy-Monster. Sie kontrollieren eine bis zu sechsköpfige Party, wobei die Helden angeblich über mächtige Spezialfähigkeiten verfügen sollen. Eine der Schwächen des Vorgängers war die banale »Rette die Welt«-Story. Das könnte jetzt besser werden: Filmreif inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik sollen eine wechselvolle Hintergrundgeschichte erzählen. Termin: Ende 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D64](#)

HARRY POTTER 3

Während alle Muggel gespannt auf den dritten Film über Harry Potter warten (Kinostart am 3. Juni 2004), haben wir schon mal die PC-Umsetzung von **Harry Potter und der Gefangene von Askaban**

angespielt. Diesmal starten Harry und seine Freunde ihr Action-Adventure bereits auf der Zugfahrt zur Zauberschule. Bei der als Tutorial verpackten Jagd durch die Abteile steuern Sie abwechselnd Harry, Ron und Hermine. Jeder der Knirpse kann bestimmte Zauber besonders gut: Ron öffnet zum Beispiel per »Lumos« Geheimtüren, während Hermine mithilfe ihres Zauberstabs schwere Kisten verschiebt. Electronic Arts will das Spiel zum Kinostart zu veröffentlichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D63](#)



Harry Potter 3: Neben Harry dürfen Sie erstmals auch mit Ron und Hermine zaubern.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

In **Rollercoaster Tycoon 3** laufen die Besucher als Polygonfiguren durch die 3D-Parks. Dabei erkennen Sie an Mimik und deutlichen Gesten, ob sie Spaß haben, sich langweilen oder ihnen nach einer Achterbahnfahrt gleich das Frühstück aus dem Gesicht fällt. Als Spielmodi plant das Team um Chris Saywer wieder Szenarien mit festen Missionszielen, in denen Sie etwa einen vorgegebenen Gewinn erwirtschaften oder eine bestimmte Anzahl von Besuchern in den Park locken müssen. Wer sich einfach drauflos amüsieren will, wählt den Endlosmodus. Baubeginn der Freizeitparks ist Weihnachten 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D65



Rollercoaster Tycoon 3: An den Gesichtern der Polygon-Gäste erkennen Sie, wie sie sich gerade fühlen.

JOINT OPERATIONS

Mit einer Preview-Version von Novalogics Taktik-Shooter haben wir im indonesischen Urwald aufgeräumt. Die angespielten Solo-Missionen von **Joint Operations** hinterlassen einen guten Eindruck, trotz kleiner Nervigkeiten. So ist der Weg zum Geschehen auf den riesigen Karten oft unnötig lang, ohne Vehikel geht nichts. Die steuern sich dafür recht ordentlich, bis auf Boote und Hubschrauber. Erstere erinnern mit ihrem Fahrverhalten an Autoscooter, letztere an einen Aufzug: Mit zwei Tasten (rauf, runter) bestimmen wir die Flughöhe – kein Vergleich zum realistischeren **Battlefield Vietnam**. Bis Juni 2004 haben die Entwickler Zeit, der Steuerung etwas mehr Echtheit einzuhauchen. Dafür funktioniert der Multiplayermodus Advance & Secure (Kartenpunkte erobern und halten) bereits sehr gut.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D66



Joint Operations: Helikopter und Boote steuern sich noch zu simpel.

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Activision schickt **Call of Duty**-Veteranen im Addon **United Offensive** zurück an die Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. In der neuen Kampagne des Ego-Shooters warten zehn actionreiche Missionen, darunter die Ardennen-Offensive, die Schlacht um Kursk an der Ostfront sowie die Landung der Alliierten auf Sizilien. Neben neuen Mehrspielerkarten wird es in **United Offensive** mit Tank Battle, Capture the Flag und Domination drei zusätzliche Multiplayer-Modi geben. Als Entwickler für das Addon verpflichtete Activision Gray Matter Studios, die sich als geistige Väter des hierzulande indizierten **Return to Castle Wolfenstein** sowohl mit dem Szenario als auch mit dem Genre bestens auskennen. Erscheinen soll das Spiel im vierten Quartal 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D67



United Offensive: Das Addon bietet zehn Missionen, die auf echten Schlachten basieren.

MASHED (SUPERSONIC)

Rüpelhafte Raser dürfen sich im Rennspiel **Mashed** so richtig austoben. Bis zu vier Spieler gleichzeitig rasen an einem PC auf 13 Hochgeschwindigkeitskursen um die Wette. Das Wichtigste dabei: an den Gegnern dran bleiben! Piloten fliegen nämlich aus dem Rennen, wenn Sie zu weit hinter den Konkurrenten zurückbleiben. Wer die Widersacher nicht mit fahrerischem Können abhängen kann, setzt auf brachiale Methoden: Mit Power-ups wie Maschinengewehren, Granatwerfern und zielsuchenden Raketen verwandeln Treffsichere die Konkurrenz in Schrotthaufen. Als Einzelspieler treten Sie im Karrieremodus gegen KI-Fahrer an. Allerdings machen die Duelle gegen menschliche Pistenrowdys deutlich mehr Spaß. Im Juni 2004 soll das Spektakel starten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D68



Mashed: Action-Rennspiel für Pistenrowdys.





GAMESTAR-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubi Soft	04/04	92%
2	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	NEU	91%
3	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	Electronic Arts	04/04	91%
4	WarCraft 3: Return of the Dragon	Echtzeit-Strat.-Mod	wc3sear.ch	04/04	91%
5	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubi Soft	05/04	90%
6	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	Codemasters	04/04	90%
7	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Ego-Shooter	Atari	05/04	90%
8	Neverwinter Nights: Horden	Rollenspiel-Addon	Atari	NEU	88%
9	Euro 2004	Fußballsimulation	Electronic Arts	NEU	87%
10	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	04/04	87%
11	DaoC: Trials of Atlantis (dt.)	Online-Rollen.-Addon	Wanadoo	05/04	87%
11	Port Royale 2	Aufbauspiel	Take 2	NEU	86%
12	Trackmania	Rennspiel	Koch Media	05/04	85%
13	Black Hawk Down: Team Sabre	Taktik-Shooter-Addon	Electronic Arts	04/04	85%
15	The Westerner	Adventure	Crimson Cow	04/04	85%
16	MVP Baseball 2004	Baseball-Simulation	Electronic Arts	NEU	84%
17	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	Eidos	04/04	84%
18	Raven Shield: Athena Sword	Taktik-Shooter-Addon	Ubi Soft	05/04	83%
18	Hitman Contracts	3D-Action	Eidos	NEU	81%
19	Black Mirror	Adventure	DTP	05/04	80%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2004, 05/2004 und 06/2004.



LESER-CHARTS APRIL

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

Quelle: GameStar Mitmachkarte 05/2004



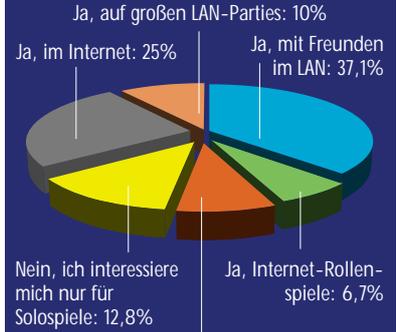
VERKAUFS-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1	(1) Battlefield Vietnam
2	NEU Counterstrike Coudition Zero
3	(2) Sacred
4	(4) Unreal Tournament 2004 (dt.)
5	NEU Colin McRae Rally 4
6	NEU Far Cry (dt.)
7	NEU Yu-Gi-Oh! Kaliba the Revenge
8	(7) Die Sims (Deluxe)
9	NEU Neverwinter Nights: Horden
10	NEU Blitzkrieg: Burning Horizon
11	(9) Fußball Manager 2004
12	(12) Gothic 2 (Gold)
13	(5) X 2
14	(13) Anno 1503
15	(10) Need for Speed Underground
16	(-) Die Sims (Super Deluxe)
17	(6) Singles
18	(-) Mafia
19	(-) Fifa 2004
20	(-) C&C Generäle (Deluxe)

04/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS:

In Ausgabe 05/2004 fragten wir: **»Spielen Sie Multiplayer-Titel?«**

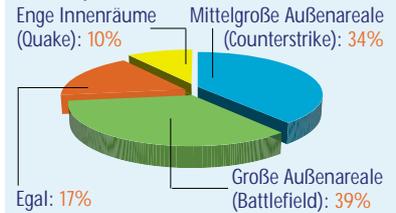


ERGBNIS: Fast 80 Prozent der Umfrage-Teilnehmer spielen mit oder gegen andere Menschen. Die meisten davon bevorzugen LAN-Partien, die wenigsten Internet-Rollenspiele.

Quelle: GameStar-Mitmachkarte 05/2004.

ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Welche Karten sind Ihnen in Actionspielen lieber?«



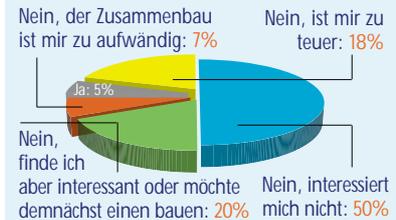
ERGBNIS: Über 70 Prozent der Umfrage-Teilnehmer brauchen reichlich Platz zum Ballern. Enge Innenlevels sind dagegen out.

»Adventures sind wieder im Kommen. Interessieren Sie diese Spiele noch?«



ERGBNIS: Über ein Drittel der Umfrage-Teilnehmer kann nichts mit Adventures anfangen. Knapp die Hälfte interessiert sich dafür, nur 15 Prozent haben schon eins der Spiele gekauft.

»Besitzen Sie einen Computer basierend auf einem Barebone (z.B. von Shuttle)?«



ERGBNIS: Klein ist out, für drei Viertel der Teilnehmer sind Barebone-PCs kein Thema.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



Psychotoxic: Mit dem Sturmge-
wehr geht's gegen SWAT-Polizisten.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK: **D59**

PSYCHOTOXIC

Im November 2003 stoppte Publisher CDV die Unterstützung für **Psychotoxic** des Braunschweiger Entwicklerteams Nuclearvision. Jetzt übernimmt die Hamburger Firma Vidis (**Korea**, **Ufo Aftermath**) den Vertrieb des Endzeit-Shooters. In **Psychotoxic** spielen Sie die Abenteurer der Himmelsbotin Angie, die in New York den wahnsinnigen Sektenführer Aaron Crowley stellen muss. Denn der Schurke möchte die gesamte Menschheit ins nukleare Verderben stürzen.

Gegner wie Sektenanhänger oder FBI-Agenten beseitigt Angie mit 19 Waffen, von der Plasmawumme bis zum Flammenwerfer. Eine nette Idee ist die »Pitbull Trap«, eine schlaue Bombe, die dem Geruch von Gegnern folgt. Außerdem soll Angie über vier Zauber verfügen, darunter ein Zeitlupen-Modus à la **Max Payne 2**. Insgesamt wird **Psychotoxic** 19 düstere Levels bieten – an größtenteils realen Schauplätzen wie der Freiheitsstatue. Zudem soll sich Angie in die Gedanken mancher Feinde versetzen können, um dort zu kämpfen. In den Hirnen warten abgedrehte Arenen wie ein Dorf voller Werwölfe oder eine kunterbunte Comic-Welt. Die detaillierte Grafik wirkt bereits jetzt sehr hübsch. **Psychotoxic** soll im dritten Quartal 2004 fertig werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D58**

THE MOMENT OF SILENCE

Im Adventure **The Moment of Silence** herrscht im Jahr 2044 eine friedliche Weltregierung und die globale Vernetzung schreitet rasant voran. Eigentlich eine tolle Sache, doch der Held Peter erlebt Merkwürdiges: Sein Nachbar wird grundlos verhaftet und verschwindet. Peter untersucht den Vorfall und stolpert

über eine Verschwörung. Diese Vorgeschichte soll nur der Auftakt zu einem Abenteuer sein, das Sie unter anderem auf eine Raumstation führt. Die Entwickler planen 75 Schauplätze mit 500 Einzelbildschirmen. Per Maus werden Sie Peter durch detaillierte Renderkulis- len lenken. Insgesamt acht Stunden Sprachaufnahmen sollen für Atmosphäre sorgen. Christopher Kellner, der Pressesprecher von Publisher DTP, verspricht für **The Moment of Silence** eine ähnlich hochwertige Vertonung wie bei **Black Mirror** und **The Westerner**. Das Werk des Hamburger Teams House of Tales soll am 1. Oktober 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D56**



The Moment of Silence: Eine geheime Bohrinsel.

TRANSPORTGIGANT

Das Jowood-eigene Entwicklerteam im österreichischen Ebensee programmierte bereits die Wirtschaftssimulation **Industriegigant 2** und werkelt nun am Nachfolger: In **Transportgigant** erreichen Sie in den Jahren zwischen 1850 und 2050 ein Handelsimperium. Wir haben eine Beta-Version angespielt. Bei der Planung von Transportrouten müssen wir auf die technische Entwicklung Rücksicht nehmen: Wo im 19. Jahrhundert Planwagen rumpeln, sausen 200 Jahre später Magnetschwebbahnen



Transportgigant: 2050 gibt's Schwebbahnen.

und Frachtflugzeuge. Die Warenkreisläufe sind simpel: Eine mit Wolle versorgte Textilfabrik etwa spuckt Kleider aus. Neben dem Endlosspiel gibt's Kampagnen, in denen wir spezielle Aufgaben erledigen und beispielsweise Forts im Wilden Westen der USA mit Bauholz beliefern. Die pixelige 2D-Engine wirkt trotz liebevoller Details wie grasender Kühe hoffnungslos veraltet. Geplanter Erscheinungstermin ist der 27. Mai 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D83**

FIRMEN-PORTRÄT: HOUSE OF TALES

Bereits 1999 gründeten Tobias Schachte und Martin Ganteföhr in Hamburg das



Entwicklerstudio House of Tales. Zuvor hatten die beiden Programmierer schon gemeinsam an Edutainment-Software zur ZDF-Reihe Terra X gearbeitet. Das Erstlingswerk ihrer neuen Firma war 2001 das klassische Adventure Das Geheimnis der Druiden (69%, Test in GameStar 04/01).

Derzeit werkeln die Designer sowie drei freie Mitarbeiter gemeinsam mit Publisher DTP am Adventure **The Moment of Silence**. Laut Martin Ganteföhr will House of Tales weiterhin Adventures entwickeln – eventuell auch Titel, die vom klassischen 2D-Konzept abweichen. Denn der Firmengründer sieht das Genre im Kommen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D52**



Leadteks A400 Ultra basiert auf der Geforce 6800 Ultra und richtet sich mit ihrem Top-Kühler an Übertakter.

KOLUMNE

Der Spieler – das unbekannte Wesen

Die Irren sterben nicht aus. Im Gegenteil, es werden immer mehr! Sie schleichen umher, halten sich Brotscheiben ans



Ohr und murmeln vor sich hin. Im vorübergehen meint man einen Wortfetzen zu erhaschen. Erklärung: Die vermeintlichen Stullenköpfe sind telefonierende N-Gage-Besitzer der ersten Generation. Käufer von Nokias Gameboy-Konkurrenten mit integriertem Fernsprecher. Schon nach gut einem halben Jahr erscheint nun ein runderneueres Update, das die größten Design-Schenkelklopfer wie die um 90 Grad verdrehte »Auf-Kante«-Telefonhaltung korrigiert. Oder das »Feature«, zum Spielwechsel erst den Akku entfernen zu müssen.

Auch mobile PC-Spieler fühlen sich angesichts mancher als Multimedia-Notebooks beworbener Laptops geradewegs nach Absurdistan versetzt: Entweder mutieren die Dinger angesichts Koffermäßiger Dimensionen zum »Schlepptop«. Oder die 3D-Leistung ist ein schlechterer Scherz als die vorangegangene Schlepptop-Wortspielerei. Akkulaufzeiten von unter einer Stunde? Standard!

Wie kann ein Konzern wie Nokia nur mit so wenig Wissen über die Bedürfnisse von Spielern ein so aufwändiges Produkt wie das mächtig gefloppte N-Gage auf den Markt werfen? Und wie können PC-Fabrikanten mit schöner Regelmäßigkeit die Möglichkeiten innovativer Technik ignorieren und versuchen, einen Mix aus ungeeigneten Komponenten als Notebook mit Entertainer-Fähigkeiten zu verramschen? Weil sie alle eines nicht gemacht haben: vorher echte Spieler zu fragen!

Michael Trier
Leitender Redakteur

ERSTE GEFORCE 6800 ULTRA

Als einer der ersten Hersteller hat Leadtek seine Geforce-6800-Ultra-Karte fertig. Die **A400 Ultra TDH My Vivo** nutzt einen neuen Vollkupfer-Kühler. Bei ähnlicher Geräuschkulisse soll er deutlich leistungsfähiger als Nvidias Referenzdesign sein – Übertakter wird's freuen. Die AGP8x-Karte hat 256 MByte RAM und läuft mit einer Chip- und DDR-Taktfrequenz von 400/1.100 MHz. Nach dem Release der Karte Ende Mai will Leadtek ein spezielles Übertakter-Bios zum Download anbieten. Doch ob die 550 Euro teure **A400 Ultra TDH My Vivo** wirklich zum geplanten Termin im Handel steht, ist fraglich. Denn ein Branchen-Insider verriet uns, dass es Lieferschwierigkeiten seitens Nvidia gäbe – eventuell könne man eine Geforce 6800 Ultra nicht vor Mitte bis Ende Juni kaufen.

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/40

WINDOWS XP SERVICE PACK 2

Microsoft hat eine Testversion von Windows XP **Service Pack 2** freigegeben. Der 260 MByte große Download behebt viele Bugs und soll die PC-Sicherheit erhöhen. Kernstück ist das neue Sicherheitscenter (siehe Bild). Service Pack 2 ermöglicht Athlon-64-CPU's Folgen eines Buffer Overflows zu verhindern, eine der Haupteinfallstüren für Viren. Auf drei Testsystemen lief Windows XP mit **Service Pack 2** sehr stabil, allerdings machten einige Installer Probleme. Durch das optimierte Sicherheitsmodell müssen Programmierer Teile Ihrer Software ändern. Vorsicht: Ältere Programme können den Dienst verweigern, Abhilfe schafft dann nur ein Patch! Experimentierfreudige starten bereits jetzt den kostenfreien Download, Support von Microsoft gibt's aber keinen.

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D47



Trutzburg? Das Service Pack 2 soll Windows XP sicherer machen.

ATI RADEON X800

Auch nach dem Release der neuen **Radeon X800 Pro** (Chip: R420/R423) wird Nvidias Geforce 6800 Ultra wohl die Feature-Referenz bleiben. Denn ATI will bei der nächsten Radeon-Generation auf die modernen Pixel- und Vertex-Shader 3.0 verzichten, bleibt also beim Shader Model 2.0. Doch die Performance des R420-Chips möchte ATI gegenüber dem Radeon 9800 XT alias R380 deutlich erhöhen: Statt acht Rendering-Pipelines sollen sich künftig zwölf Render-Pfade um Pixel-Berechnungen kümmern. Nach Information aus dem Umfeld von ATI arbeitet die Karte mit einem Chip- und GDDR-Speichertakt von schnellen 450/900 bis 475/900 MHz. Das Video-RAM ist weiter 256 MByte groß, die Speicher-Anbindung 256 Bit breit. Die offizielle Vorstellung ist für den 4.5.2004 geplant, ATIs Partner wollen fertige Karten bereits in den ersten zwei Wochen danach verkaufen – also noch vor dem Verkaufsstart der Geforce 6800 Ultra.

Ende Mai soll dann eine **Radeon X800 XT** mit 16 statt zwölf Pipelines folgen, die Taktraten steigen auf 500/1.000 MHz. Wir wagen eine Prognose: Trotz weniger Pipelines wird das Rennen zwischen **Radeon X800 Pro** und Geforce 6800 Ultra (Test in diesem Heft) äußerst knapp. Die **X800 XT** könnte bei der Spieleleistung sogar vorne liegen. Nivida wiederum hat angeblich bereits einen getunten NV40 in der Schublade.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D41](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D41)

N-GAGE QD GEHÖRIG AUFPOLIERT

Mit dem stark überarbeiteten N-Gage QD hat Nokia die größten Design-Mängel des Spiele-Handys ausgebügelt. Das neue Modell nutzt die selbe Hardware wie das erste N-Gage, alte Spiele laufen also weiterhin. Die wesentlichsten Verbesserungen: 300 statt 200 Euro, normale Haltung beim Telefonieren statt seitwärts, Spiele wechseln Sie nun auch im laufenden Betrieb und die Gehäuselänge schrumpft um 12 Prozent. Radio und MP3-Player wurden wegrationalisiert.

Künftig will Nokia stärker auf neu entwickelte Exklusiv-Titel setzen, ein erstes Online-Rollenspiel ist in der Mache. Aus Insider-Kreisen erfuhr GameStar, dass über eine schnelle UMTS-Variante nachgedacht wird. Man forsche an Konzepten, um Spiele zwischen N-Gage und PC zu ermöglichen. Doch das ist Zukunftsmusik – erst mal gibt's das N-Gage QD Anfang Mai für ca. 200 Euro ohne Vertrag. Weitere Informationen lesen Sie in der aktuellen Ausgabe 06/2004 unseres Schwestermagazins GamePro.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D43](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D43)



Das N-Gage QD behebt die größten Design-Mängel seines Vorgängers.



Extrem stark: Coolermasters Heatpipe-Kühler Hyper 6.

COOLERMATER HYPER 6

Gleich sechs Heatpipes sorgen bei Coolermasters **Hyper 6** für niedrige CPU-Temperaturen. Der neue Luxuskühler passt auf folgende Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Pentium 4, Pentium 4 Extreme und Celeron. Durch seinen Vollkupfer-Aufbau wiegt der **Hyper 6**

extreme 750 Gramm – beim PC-Transport sollten Sie sehr vorsichtig vorgehen, oder den Kühler ausbauen. Die Drehzahl des regelbaren 80-mm-Lüfters bestimmen Sie per beigelegtem Potentiometer, das Sie wahlweise in eine Floppy-Laufwerks- oder PCI-Blende einbauen können (beides im Paket enthalten). Der **Hyper 6** ist ab Mai für rund 55 Euro zu haben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D45](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D45)

RADEON 9800 MIT CRACK-GARANTIE

Etwa 100 Euro sparen Sie mit der **Radeon 9800 SE AiW Highspeed Gold Edition Enhanced** von Mad-Moxx. Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich eine Radeon 9800 SE mit 256 MByte und einer 256 Bit breiten Speicheranbindung. Mad-Moxx garantiert Ihnen, dass sich die Karte zu einer wesentlich schnelleren Radeon 9800 Pro frei schalten lässt. Zudem bietet der schnelle Speicher noch Übertaktungspotential. Die tolle Multimedia-Ausstattung macht das 250-Euro-Paket endgültig zum Schnäppchen. **DV**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D57](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D57)



Mad-Moxx' Radeon 9800 SE läuft mit Hersteller-Garantie auf dem Niveau einer Radeon 9800 Pro.

Trainee m/w

Hardware



Wir verstärken ab dem 1.6.2004 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 und Kaufberatung und schreiben Online-News. Innerhalb von ein bis zwei Jahren bilden wir Sie zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Ihr gemoddeter Tuning-PC begeistert Sie mehr als die Kurven von Britney Spears. Sie wissen wie Hardware funktioniert und schreiben flott und verständlich. 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. Sie arbeiten zuverlässig, schnell und präzise.

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? Dann schreiben Sie uns, oder rufen Sie uns an.

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

www.idgverlag.de

