



FAR CRY ZEIGT'S DEM REST

ZUM FREUEN! Wer auch nur fünf Minuten lang **Far Cry** spielt, sieht dessen Klasse. Ich finde es klasse, dass ein kleines Entwickler-team aus Deutschland es tatsächlich geschafft hat, den derzeit besten Ego-Shooter abzuliefern. Und **Far Cry** siegt auf praktisch allen Gebieten: Wahnsinnsgrafik mit schicken Außen- und Innenlevels (Hallo id!), tollen Skripten (Gruß an Valve) und einer lebendigen Spielwelt (Na, Epic?). Ganz nebenbei hat Crytek das auch noch innerhalb einer überschaubaren Entwicklungszeit (Howdy, 3D-Realms) hingekriegt.

ZUM HEULEN! Wer irgendwann das »Große Buch zum Spieledesign im 21. Jahrhundert« schreibt, findet ein perfektes »So lieber nicht«-Beispiel in dieser Ausgabe: Der Online-Shooter schlechthin, **Counterstrike**, endet als neuartige, aber letztlich uninteressante Solo-Umsetzung. Bemerkenswert, wie da einige Herrschaften lieber eine ruhige Kugel schieben als mit einem Spitzenspiel eine Menge Dollars zu verdienen. **Condition Zero** hätte soviel besser werden müssen! Ganz anders **UT 2004**: Die drei Monate seit unserem Exklusiv-Test hat Epic darauf verwandt, unseren einzigen großen Kritikpunkt auszuräumen – und noch Spielmodi hinzuzufügen. Die Belohnung: 90 % im Nachtest.

INHALT

TITELSTORY: FAR CRY

Mega-Test	62
Durchgespielt	70
Tuning & Technik	72
KI-Analyse	74
Multiplayer-Vergleich	76

TESTS

Counterstrike: Condition Zero	84
UT 2004	88
Knights of the Temple	92
Raven Shield: Athena Sword	93
Kill Switch	93
Bad Boys 2 • Klar Chef!	94
Gütertrennung • Raumschiff Rucola	94

GAMESTAR-ACTION-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Splinter Cell 2	Actionspiel	03/03	92%
2	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	05/04	91%
3	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
4	Far Cry	Ego-Shooter	NEU	90%
5	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	NEU	90%
6	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
7	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
8	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
9	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
10	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
11	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
12	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
13	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
14	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
15	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
16	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
17	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
18	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
19	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
20	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
21	IL-2 Forgotten Battles	Flugsimulation	03/03	86%
22	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
23	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
24	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
25	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
26	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
27	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	05/04	84%
28	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
29	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	03/04	83%
30	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%

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

GAMESTAR-MOD-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	BF 1942: Desert Combat 0.38d	Taktik-Shooter-Mod	10/03	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	HL: Natural Selection 2.0	Taktik-Shooter-Mod	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur zusammen mit dem Hauptprogramm, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.





Völlig umgekrempelt

COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO

Nach unserem Verriss des Spiels in Ausgabe 09/03 überarbeitete Valve den Ego-Shooter monatelang – und machte daraus einen Taktik-Shooter.

Machen Sie mit uns eine Zeitreise: Am 23. Juli 2003 erhalten wir die Testversion von **Counterstrike: Condition Zero**. Im heißerwarteten Taktik-Shooter sollten clevere Bots für echtes **Counterstrike**-Feeling auch ohne Internetanbindung sorgen. Das Ergebnis entpuppte sich als lieblos zusammengekloppter Ego-Shooter. Unsere Strafe: eine Wertung von 59 Prozent (GS 09/03). Kurz darauf zog Valve die Notbremse und gab bekannt, das Spiel werde erneut überarbeitet.

Sieben Monate später ist der Ego-Shooter verschwunden (er taucht als »Gelöschte Szenen« auf). Stattdessen gibt es einen

Taktik-Shooter für Solisten. Der versucht durchaus trickreich, die typische **CS**-Faszination für Solisten zu konvertieren – leistet sich jedoch wiederum etliche Designschneider.

Nur Counter-Terrorist

Condition Zero ist die Singleplayer-Variante von **Counterstrike**. Es gibt eine Art Rahmenhandlung (die »Dienstzeiten«), doch das Spielprinzip bleibt fast identisch: Sie erwerben zuerst Waffen und ziehen dann auf 18 Karten los, um als Polizist die Terroristen auszuschalten. Bots fungieren dabei als Ihre Teamkollegen und Schurken. Wer gerne Bösewicht sein möchte,

muss online das integrierte **Counterstrike 1.6** spielen.

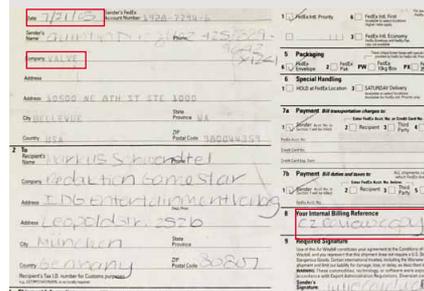
Während Sie sich in im Original zu Spielbeginn mit 800 Dollar begnügen müssen, starten Sie in **Condition Zero** mit satten

UNSER ERSTER CS-ZERO-TEST



Valve hat CS Zero seit unserem Test in GameStar 09/03 komplett umgekrempelt. Pressesprecher Doug Lombardi: »Die ersten Tests sagten uns, dass wir noch nicht fertig waren mit der Arbeit. Deswegen haben die Dienstzeit-Kampagne entworfen, die exzellenten Bots von Turtle Rock mehr zu Geltung zu bringen.« Die erwähnten ersten Tests fanden sich in GameStar (Wertung: 59 % in der 09/03), im britischen PC Gamer (65 %) und in der ebenfalls britischen Computer and Video Games (freundliche 70 %). Wohlgermerkt: Die Tests waren regulär und mit Billigung von Valve erfolgt – wie der unten abgebildete FedEx-Lieferschein zeigt.

Der von uns beanstandete Ego-Shooter ist nicht mehr Teil von Condition Zero. Er taucht teilweise in den so genannten »Gelöschten Szenen« auf, die man über eine extra angelegte Verknüpfung starten kann. Von 18 Missionen sind nur noch zehn übrig.



Schon im letzten Juli hatte uns Valve die Testversion CS Zero geschickt. Hier der FedEx-Schein.



Auf »cs_Italy« treffen wir mit den KI-Kollegen auf eine Horde Terroristen. Granaten werden gezückt, es kracht an allen Ecken.

DIE NEUE »DE_AZTEC«



① In Counterstrike ist zwischen Steinquadern und Decke noch ein kleiner Spalt – ideal, um Granaten durchzuwerfen. In Condition Zero schließen die Kisten mit der Decke ab – mies für anrückende Terroristen.



⑥ In Counterstrike mussten Sie in der ersten Flügeltür stehen, um Gegner zu sehen. Jetzt ist die Sicht frei. Das erleichtert das Leben der Counter-Terroristen zu sehr.



② Kein Durchblick: Die Bretter der Brücke haben weniger Löcher. So kann die Antiterror-Einheit durchs Wasser kommende Gegner schlechter sehen.



⑤ Das Nadelöhr auf Aztec, die große Flügeltür, ist in Condition Zero so weit geöffnet, dass Hannibal samt Elefanten durchpassen würde. Beide Parteien können sich so besser sehen – und viel leichter treffen.



③ Unter der Brücke ist es wieder dunkel: Die Lampen wurden entfernt, die Ecken sind schlechter einzusehen. Gut für Camper...



④ Neue Ecke plus neue Säule: Prächtiger Ort für Terroristen-Scharfschützen, die anrückende Polizisten aufs Korn nehmen wollen.



10.000 Credits. Sie können sich so schon zu Beginn die dicksten Knarren, Kevlar-Weste und Granaten leisten. Gut für Einstei-

ger, die das Waffen-Menü noch nicht auswendig beherrschen: Das Spiel pausiert, sobald Sie die Kaufen-Taste drücken.

Dienst ist Dienst

In sechs so genannten Dienstzeiten müssen Sie jeweils drei Maps gewinnen. Erst dann haben Sie Zugriff auf die nächsten drei. In den Missionen befreien Sie ausnahmslos Geiseln oder entschärfen Bomben. Eine Karte gilt als gewonnen, wenn Sie zwei Siege mehr als die Terroristen haben und alle zusätzlichen Spezial-Aufträge (gibt es nicht im Originalspiel) erfüllt sind. Die Bonusziele unterscheiden sich in den vier Schwierigkeitsgraden deutlich. So sollen Sie im einfachsten Modus zwei Gegner mit einer Pistole ausschalten und eine Runde in unter 90 Sekunden gewinnen. Im schwersten müssen Sie erstens 16 Feinde töten, zweitens davon fünf mit der Arctic Warfare Magnum (Scharfschützengewehr)

und drittens eine Runde in unter 45 Sekunden für sich entscheiden – und dabei außerdem überleben.

Problematisch werden die Spezial-Aufträge auf den Geiseln-Karten. Einzig und allein der Spieler darf die Geiseln befreien, um die Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Macht das ein Bot nach Ihrem Ableben, gilt die Runde zwar als gewonnen, der Auftrag aber als nicht erfüllt. Im Test passierte es uns häufig, dass alle Terroristen bereits ausgeschaltet waren, bevor wir auch nur in die Nähe der Gefangenen gekommen sind. Sprich: Die Bot-Kameraden lassen Ihnen keine Chance, Ihre Pflicht zu tun. Mitunter führt das dazu, dass Sie eine Karte Dutzende Male spielen müssen, um die nächste Dienstzeit frei zu schalten. Das frustriert.



Schön: Auf »de_Piranesi« deckt uns ein Bot, während wir unsere Waffe nachladen.



Auf »de_Torn« treffen wir an den Flügeltüren auf vorrückende Terroristen, die zum Bombenplatz A unterwegs sind.

Bots zum Liebhaben

Ihre KI-Kollegen sind käuflich, und zwar durch so genannte »Rufpunkte«. Pro gewonnener Karte gibt es einen. Feige Luschenbots mit geringer Trefferquote und quasi nicht vorhandener Loyalität (reagieren nicht auf Ihre Befehle) kosten nur einen Rufpunkt. Für Superbots mit Mut, Loyalität und Geschick auf »Hoch« müssen Sie fünf Punkte investieren. Wollen Sie ein Spitzen-Team haben, ist Sparen angesagt.

Bereits die simplen KI-Mitstreiter verblüffen gelegentlich durch beachtliche Denkleistungen. So bemerken die Burschen, dass die Bombe gerade an Punkt A gelegt wurde. Auch wenn Ihr KI-Kamerad sich bei Punkt B aufhält, sprintet er sofort zur entsprechenden Stelle. Die Bots melden sich außerdem per Sprachausgabe: »Die Bombe liegt bei A!«, »Küchel!« oder »Ich

hab' was gehört!« sind nur ein paar der Meldungen, die permanent aus Ihren Boxen schallen. Die Terroristen gehen ähnlich schlau vor: Sie sichern die Geiseln, teilen sich auf und campen an schwer einsehbaren Stellen. So weit, so gut.

Bots zum Hassen

Doch häufig ist die Bot-KI auch Grund für herzhaftes Flüchen: So beobachteten wir nach unserem Bildschirmtod drei Antiterror-Soldaten, die sich nicht darauf einigen konnten, wer die Bombe entschärfen soll – bis sie explodierte. Und noch ein Beispiel: Drei Mitstreiter versammeln sich um uns, während wir die tickende Bombe bearbeiten. Doch keiner reagiert auf den Terroristen, der uns mit einer Ladung Schrot aus aller nächster Nähe umpustet.

Außerdem rühren die Bots die Geiseln und die Bombe nicht an, solange Sie noch im

Spiel sind. So kann es vorkommen, dass alle Gegner ausgeschaltet sind, vier Polizisten um den aktivierten Sprengstoff stehen und nichts unternehmen. Ein schwacher Trost: Die Kollegen informieren Sie über Funk, dass es knapp wird. Das ist zwar nett, aber die Zeit reicht trotzdem nicht, wenn Sie gerade am anderen Kartenende sind.

Karten-Murks

Die 18 Levels in **Condition Zero** sind alte **Counterstrike**-Bekanntes, deren Texturen aufpoliert wurden. Die beliebte Karte »cs_Italy« erstrahlt in völlig neuer Optik. An manchen Stellen haben die Designer gar orientalische Baldachine aufgestellt. Ein solcher überspannt jetzt den Balkon über dem Tunnel auf »de_Dust«. Doch der Stoff lässt Granaten durch, als sei er gar nicht vorhanden.

Neben der Optik hat Valve teilweise am Karten-Aufbau ge-

4 SCHWIERIGKEITSSTUFEN

[02_GEWÄHLTER CRT]

COBBLESTONE



In diesem Match treten Sie gegen 7 Feinde an: Nails, Crank, Cutter, Fanatic, Hyena, Wolfhound, Panther

- Herausforderungen:
- Sie müssen 16 Feinde ausschalten
 - Sie müssen 3 Feinde mit einem taktischen Schild ausschalten, ohne zu sterben
 - Sie müssen eine Runde in weniger als 45 Sekunden gewinnen und die Runde überleben
 - Vorsicht! Bei diesem Match können Ihre Waffen FREUNDE VERLETZEN!

Die Anforderungen an Sie steigen in den vier Schwierigkeitsgraden. Gibt es auf Einfach und Normal noch kein »Friendly Fire«, können Sie auf Schwer und Experte auch Team-Mitglieder verletzen. Zudem müssen Sie mehr Gegner töten und die Runden in immer kürzerer Zeit gewinnen. Im Bild sehen Sie die Experten-Aufgaben auf »de_Cobblestone«.

schraubt. Und das nicht immer sinnvoll: Zwar gefällt uns, dass man nun dank riesiger Felsbarrieren auf »cs_Militia« als Polizist nicht sofort dem Scharfschützen auf dem Dach zum Opfer fällt. Doch die neue Rampe, die am Tunnelleingang über den Maschendrahtzaun führt, ist unnötiger Schnickschnack. Besonders hart hat es auch die in Clan-Turnieren beliebte Karte »de_Aztec« getroffen. Die Anpassungen dort zerstören das Spielgefühl. Die meisten Änderungen sind eher misslungen.

Counterstrike 1.6

Condition Zero können Sie auch ohne Bots als echten Multiplayer-Shooter spielen. Dann unterscheidet sich das Programm bis auf die angepassten Karten nicht von **Counterstrike 1.6**. Das liegt auch in der Schachtel, wurde von uns aber schon im August 2003 ausführlich getestet (Wertung: 88%). Um es spielen



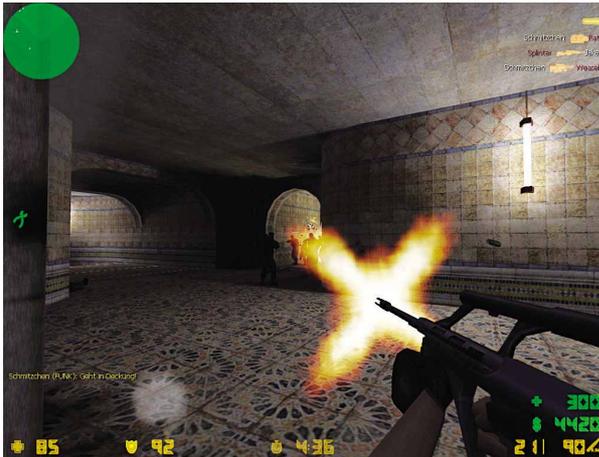
Gemeingefährlich: Dieser Terrorist hat sich schlau neben der letzten Geisel in einer Ecke versteckt.

TECHNIK-CHECK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (MAX. DETAILS, ANTIALIASING, ANISOTROPIC FILTERING, 256 MB RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



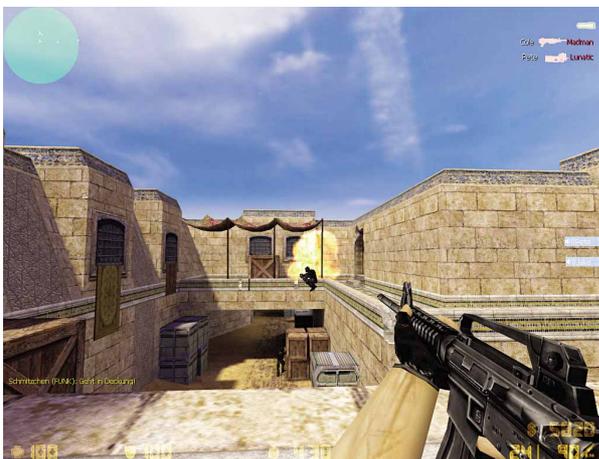
Keine gute Idee von den Terroristen-Bots: Die Jungs laufen blind in unser Sperrfeuer auf »de_Dust2«. Das ist einer der nervenden KI-Aussetzer.



»de_Torn« ist die letzte Karte der sechsten Dienstzeit. Haben Sie die geknackt, ist das Spiel zuende – viel zu schnell für ein Vollpreis-Spiel.

zu können, brauchen Sie immer noch eine leistungsstarke Internetanbindung, denn es lässt sich nur über die Valve-Vertriebsplattform Steam starten. Angeblich arbeitet man jedoch gerade an der Option, **Counterstrike** auch wieder offline spielbar zu machen. Für LANs wäre das ein Segen. Inhaltlich ist

Counterstrike 1.6 mit der von uns getesteten Version identisch, die Wertung bleibt ebenfalls gleich. Laut Valve-Presseprecher Doug Lombardi sind **Condition Zero** und **Counterstrike** über Steam sogar kompatibel. Das bedeutet, das Besitzer von **CZ** zusammen mit **Counterstrike** spielen können. **PET**



Der neue Baldachin auf »de_Dust« lässt Granaten einfach durch.

WALTER REINDL

Seit drei Jahren leite ich die GameStar-Liga, Counterstrike ist mir längst ans Herz gewachsen. Condition Zero dagegen ist nur ein billiges Anhängsel, mit dem ich mich in langweiligen Stunden ein Bisschen mit den ganz ordentlichen, aber längst nicht perfekten Bots vergnügen kann.

Wer zu spät kommt...

Als Valve im Sommer 2000 Counterstrike in die Hand nahm, wäre der richtige Zeitpunkt für Condition Zero gewesen. Heute, nach fast fünf Jahren, macht dieses Solo-Gezappel einfach keinen Spaß mehr. Jeder Kenner vergleicht es mit seinen zahllosen Erfahrungen von LANs oder Online-Spielen – und weint.



»Verfallsdatum überschritten«

PETRA SCHMITZ

Der Ego-Shooter Condition Zero war schon eine Enttäuschung. Daran ändert sich auch nach der Total-Umkrempelung zum Taktik-Shooter wenig – man vergleiche unsere 88% für CS 1.6! Warum kann ich zum Beispiel nicht auf Seiten der Terroristen spielen? Denn die Ak-47 ist und bleibt meine Lieblingswaffe in Counterstrike! Und wieso darf nur ich die Geiseln befreien, wenn die netten Bot-Kollegen alles tun, um mich daran zu hindern?

Es gibt Besseres

Für Einsteiger mag Condition Zero durchaus einen Blick wert sein. Aber der Blick ist ebenso kurz wie unbefriedigend. Wer mit Bots Spaß haben will, greift zu UT 2004. Wer mit Bots in Taktik-Shootern Spaß haben will, greift zu Raven Shield oder Battlefield Vietnam. Und ob sich die veränderten Karten durchsetzen, werden die Clans dieser Welt entscheiden. Ich finde die Anpassungen jedenfalls misslungen. So langsam muss Valve aufpassen, dass ihr Ruf nicht in den Keller sinkt – ich sag' nur »Alpha-Versionen-Fiasko« bei Half-Life 2.



»Kurz und unbefriedigend«

CS: CONDITION ZERO SOLO-MODUS

PUBLISHER:	Vivendi Universal, (06103) 994 040		
SPRACHE:	Deutsch	RELEASE (D):	26.3.2004
AUSSTATTUNG:	DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten	CA. PREIS:	ca. 35 Euro
MULTIPLAYER:	1 Spieler pro Original	USK:	nicht unter 18
<input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC			
MULTIPLAYER-MODI: – (enthält aber Counterstrike 1.6)			
3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	600 MHz CPU	800 MHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	Geforce FX 5800/5900	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti
			Geforce 4 Ti
LAUTSPRECHER:		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1	
EINGEWÖHNUNG:		SOLO-SPASS:	MULTIPLAYER-SPASS:
30 Minuten		5 Stunden	0 Stunden*
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
ALTERNATIVEN: Battlefield Vietnam (91%, GS 04/04) Multiplayer-Shooter. Riesige Karten, Fahrzeuge. Raven Shield (83%, GS 04/03) Umfangreiche Planungsphase, nur für Experten.			
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:			
+ vier Schwierigkeitsgrade		- unzeitgemäße Grafik	
+ brauchbare Bot-KI		- Design-Schnitzer	
+ einsteigerfreundlich		- nervende KI-Aussetzer	
+ gute Lernkurve		- verschlimmbesserte Levels	
GRAFIK:	Ausreichend		
SOUND:	Befriedigend		
BEDIENUNG:	Sehr gut		
MULTIPLAYER:	– *		
PREISLEISTUNG:	Ungenügend		
FAZIT: ÜBERFLÜSSIGE OFFLINE-VARIANTE DES HIT-SPIELS.			

* Enthält Counterstrike 1.6 (Test in GS 09/03, 88%)



Fahrprüfung bestanden

UT 2004



Erst drei Monate nach unserem Exklusiv-Test steht die fertige Version im Laden: Epic hat nicht nur unseren größten Kritikpunkt beseitigt (Vehikel-KI), sondern noch zwei Spielmodi hinzugefügt.

Kleine KI-Macken können viel Zeit kosten. Als wir im Januar-Heft eine von Epic freigegebene, nach ihrer Aussage »quasi fertigen« Version von **UT 2004** testeten, hatten die Bots noch arge Probleme mit der Fahrzeug-Steuerung im Onslaught-Modus. Da wir auf Versprechungen der Entwickler

nicht vertrauen wollten, gaben wir dem Spiel angesichts der Mängel 88 %. Der letzte Feinschliff dauerte länger als erwartet, sodass **UT 2004** erst Mitte März im Laden steht.

Wir haben die Verkaufsversion unter die Lupe genommen und festgestellt: Die Maps sind größtenteils brillant, die vielen

Spielmodi sowie die Fahrzeuge sind schlichtweg klasse. Was jetzt auf DVD erschienen ist, unterscheidet sich also prak-

tisch nicht von dem, was wir damals spielen konnten. Mit einem großen Unterschied: Die Bots überzeugen uns jetzt auch



Verbissen verteidigt ein Skaarj-Bot im Onslaught-Modus seinen Energieknoten – die KI-Krieger agieren auch taktisch ausreichend clever.



Im Bombing Run-Modus kämpft sich der Gegner durch eine makabre Schlachthaus-Map.

im Onslaught-Modus mit ihrem fahrerischen Können.

Gkublok am Steuer

Drei – Zwei – Eins: Die Partie beginnt. Mit schnellen Schritten sprintet Skaarj-Kollege Gkublok zum Scorpion-Buggy, hüpfert hinter Lenker und saust zum er-

sten Onslaught-Kontrollknoten. Und siehe da: In der Verkaufsversion von **Unreal Tournament 2004** kommt der Bot dort auch an, übernimmt das Energie-Relais und macht sich dann gleich auf den Weg zum nächsten. Epic hat es geschafft, die computer-gesteuerten Krieger so zu pro-



Den Panzer muss in der Mini Assault-Mission einer Ihrer Kollegen sicher Kutschieren.

grammieren, dass sie als vollwertige Sparringspartner in Offline-Partien taugen und sogar in Online-Matches mitmischen können. Die Bots kommen mit den Fahrzeugen zurecht, finden das nächste Ziel und wählen die richtige Taktik. Der größte Kritikpunkt unseres Tests in Heft

2/04 ist somit beseitigt, wir nehmen deshalb die in Aussicht gestellte Aufwertung tatsächlich vor: plus 2 Prozentpunkte.

Zu echten Aussetzern kommt es nur ganz selten. So fällt es den Computer-Kämpfern vor allem schwer, aus engen Lücken herauszufahren – ein zwei-



Wir verstärken ab 1.5.2004 das Redaktionsteam von GameStar, dem großen PC-Spiele-Magazin.



Spieler-Tester-Trainee/ Redakteur m/w

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: Als Spieler-Tester bei GameStar gehören Sie zu den weltweit ersten, die neue Titel sehen, spielen und für unsere Leser einschätzen. Sie recherchieren News, vertonen Videos, besuchen Hersteller sowie nationale und internationale Messen.

Beste Voraussetzungen: Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur (Trainee) beziehungsweise zwei bis vier Jahre Berufserfahrung als Redakteur. Sie gehen auf Menschen zu und entlocken Spieldesignern Infos, die sie Ihnen gar nicht verraten wollten. Ganz wichtig ist ein solides PC-Spielewissen (mindestens zehn Jahre Erfahrung), insbesondere in den Bereichen Action und Multiplayer. Ebenfalls wichtig ist uns eine sehr gute Schreibe. Außerdem bringen Sie Stress-Resistenz, überdurchschnittliches Engagement und sehr gute Englischkenntnisse mit.

Unser Angebot: Wir bieten Ihnen ein anspruchsvolles, entwicklungsfähiges Aufgabengebiet in einem der innovativsten, erfolgreichsten Verlage. Sie arbeiten in einer engagierten, leistungsfähigen Redaktion, die sich über Erfolg und Teamgeist definiert.

Wachstum durch Qualität – das ist unsere Strategie. Wenn Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen wollen, dann überzeugen Sie uns mit aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen: Lebenslauf mit Foto, relevante Zeugnisse und zwei Probetexte (je 2.000 Zeichen) zu Spiele-Themen.

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

www.idgverlag.de



Per Raptor sausen wir besonders schnell über die Maps – und freuen uns über die Aussicht.

PETER STEINLECHNER

Kompliment an Epic Games: Ich hätte nicht gedacht, dass die künstliche Intelligenz der Bots im Onslaught-Modus so gut funktioniert. Die KI-Krieger verhalten sich verdammt schlau – insbesondere mit dem fliegenden Raptor kommen die Jungs und Mädels prima klar und sind eine Gefahr für jeden menschlichen Spieler. KI-Aussetzer gibt es so selten, dass ich damit leben kann. Wer sich als Solist vor allem wegen des Fahrzeug-Modus Onslaught für Unreal Tournament 2004 interessiert, kann bedenkenlos zugreifen.

Fast alles klasse!

Das Spiel an sich ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Tolle Grafik, über hundert, größtenteils sehr gut bis exzellent designte, Maps, erstklassige Waffen und, und, und... Wer sich dieses Multiplayer-Fest entgehen lässt, ist selbst schuld! Mäkeln könnte ich nur über die deutsche Sprachausgabe. Mache ich aber nicht, sondern installiere einfach die englische Fassung – ist schließlich mit drauf auf der DVD.

»Erstklassige KI in allen Modi«



schen zwei Vehikeln eingeklemmter Bot steckt meist dauerhaft fest. Derartige Probleme hatten wir in unseren zahllosen Test-Partien aber so selten, dass sie nicht ins Gewicht fallen.

Das Netz kämpft

Zum Testzeitpunkt im März war im Internet bei UT 2004 deutlich mehr los als zuletzt mit dem Vorgänger-Programm. Kein Wunder, bietet doch die aktuelle Version mit ihren 106

Maps deutlich mehr als die 2003er-Version. Auch die Mini-Missionen (Assault) und der Fahrzeug-Modus Onslaught haben dem Titel offensichtlich neue Fans beschert. Die Online-Partien funktionieren reibungslos. Ab einer ISDN-Verbindung läuft der Datenaustausch mit den Servern so flott, dass PC-Athleten in der internationalen Szene problemlos mitmischen können. Dank des mitgelieferten Editors UnrealEd sind bereits zahlreiche kostenlose Fan-Maps erhältlich.

Seit unserem Test in Heft 2/04 hat Epic noch zwei zusätzliche Spielmodi fertiggestellt: In »Invasion« stellt sich eine Gruppe menschlicher Soldaten immer stärker werdenden Angriffswellen von Monstern aus Unreal. Als »Mutant« besitzt ein Spieler im gleichnamigen Modus mehr Geschwindigkeit als seine Gegner. Doch er verliert ständig Lebenspunkte, die er nur durch Frags auffrischt.

Premiere auf DVD

Hierzulande erscheint UT 2004 in einer ab 16 Jahren freigegeben Version. Es fließt kein Blut, außerdem gibt's keine abtrennbaren Gliedmaßen. Auf der Spiel-DVD finden Sie sowohl die englische als auch die deutsche Sprachfassung. Letztere ist durchwachsen: Die meisten Sprecher wirken ähnlich überzeugend wie im Original, doch



Die deutsche Version ist gut, aber vor allem die Sprache wirkt im Original atmosphärischer.

für die Bildschirmtexte wurde ein Übersetzer engagiert, der von Spielen keine Ahnung hat: »Leiter« für »Ladder« verzeihen wir nicht so schnell.

Wer bereits den Vorgänger besitzt, kann sich in einer Rabattaktion nach dem Kauf 10 Euro gutschreiben lassen – die Details finden Sie in der Packung. Für rund 55 Euro bietet Atari außerdem eine Special Edition an. Die enthält in einer

silbernen Hülle ein Headset von Logitech, eine Bonus-DVD mit 60 Stunden englischsprachigen Video-Tutorials und Einstiegs-hilfen für den Unreal-Editor.

Die Athlon-64-Fassung will Epic bei Release des entsprechenden Windows nachreichen. UT 2004 läuft übrigens auch unter Linux: Die Datei »linux-installer.sh« liegt im DVD-Hauptverzeichnis.

ORIGINALTEST IN GAMESTAR 02/04 (88%)

UT 2004 EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 16.3.2004
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Onslaught, Assault, Deathmatch, CTF, Invasion, Mutant & 4 weitere

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU	1,5 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Radeon 9000	5,8 GB Festpl.	5,8 GB Festpl.	5,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	Geforce 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 80 Stunden

ALTERNATIVEN: Splinter Cell 2 (91%, GS 4/04) Überrasgender Solomodus, neuartiges im Multiplayer. Battlefield Vietnam (91%, GS 4/04) Mehr Taktik, Fahrzeuge und Teamplay.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- spektakuläre Grafik
- tolle Fahrzeuge, aufwändige Levels
- hervorragender Onslaught-Modus
- herausragende KI,
- verbesserter Solo-Modus

GRAFIK: Sehr gut
 SOUND: Sehr gut
 BEDienung: Sehr gut
 MULTIPLAYER: Sehr gut
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: MULTIPLAYER-KOMPLETTPAKET MIT EXZELLENTEN MAPS.

90

AUF-WERTUNG UM 2%



Teufelsaustreibung

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Tempelritter Paul wird zum Hackepeter: Um eine Jungfrau in Not zu retten, schnetzelt er sich mit Schwert, Axt und himmlischer Hilfe durch Bösewichter aus der Hölle.

Ein von allen guten Geistern verlassener Bischof will Adelle, ein Mädchen mit göttlichen Kräften, dem Teufel opfern. Das müssen Sie im 3D-Actionspiel **Knights of the Temple** verhindern. Deshalb ziehen Sie als Tempelritter im Dienst der Kirche aus, um die Schergen des Bösen in Schwert-

duellen in die Hölle zu befördern und die holde Maid zu retten. Wegen allzu berechenbaren Gegnern und teils unübersichtlicher Kameraführung erreicht das mittelalterliche Hack-and-Slay-Spektakel trotz unterhaltsamer Kämpfe und schmucker Optik aber längst nicht die Klasse von **Rückkehr des Königs**.

Erhörte Gebete

Während Sie anfangs nur mit zwei Schlägen auf die Gegner eindreschen, lernen Sie im Spielverlauf Kombos und Spezialattacken. Letztere verursachen mehr Schaden als normale Angriffe und helfen in bestimmten Situationen. So trifft der 360-Grad-Schlag alle Gegner im Umkreis des Helden, während der Blockbrecher die Schilddeckung öffnet. Zusätzlich lernt der Recke vier Gebete, die ihn beispielsweise heilen oder Monster mit Lichtblitzen zerschmettern.

Die Gegnertypen kämpfen zwar mit verschiedenen Taktiken, doch erkennen selbst Action-Einsteiger schnell, wie sie Widersacher nach Schema F be-



Das Gebet Salutaris heilt den verletzten Helden.



Entfernte Gegner erledigen Sie mit dem Bogen.



Sein Kreuzzug führt Paul bis in die Hölle, wo er an Lavabecken gegen fiese Dämonen kämpft.

GEORG VALTIN

Ein Actionspiel ohne Maussteuerung? Ja, aber keine Angst: Tempelritter Paul gehorcht brav den Tastatureingaben. Nur die unübersichtlichen Kameraschwenks bringen den Waffen schwingenden Helden in die Bredouille: Wenn ich nicht mehr sehe, wo die Gegner sind, kann ich schlecht koordiniert kämpfen. Davon abgesehen gefällt mir das geradlinige Hack-and-Slay-Spiel, nur ist es viel zu schnell vorbei. Da bleibe ich lieber bei Rückkehr des Königs, das neben der unerreichten Atmosphäre auch einen kooperativen Modus hat.



»Spaß mit Übersichtsproblemen«

zwingen können: Blocken Sie einfach den Angriff des Feindes, und setzen Sie sofort mit einer Konterattacke nach.

Kampf um die Übersicht

Ihr Kreuzzug führt Sie durch Trutzburgen, nach Jerusalem und sogar in die Hölle. Dank

hoch aufgelöster Texturen sehen Umgebung und Gegner sehr schick aus. **Knights of the Temple** verwendet feste Kamera-Perspektiven, setzt die aber schlecht in Szene. Regelmäßig wechselt das Bild beim Kämpfen so ungünstig, dass die Übersicht verloren geht.

GV

KNIGHTS OF THE TEMPLE 3D-ACTION

PUBLISHER: TDK Mediactive, (01805) 835 426 37

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 18.3.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten CA. PREIS: 50 Euro

MULTIPLAYER: — USK: ab 16 Jahre

Internet Netzwerk Modem an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,5 GHz
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	192 MByte RAM	256 MByte RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,2 GByte Festpl.	2,2 GByte Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Geforce 4 Ti

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Rückkehr des Königs (87%, GS 12/03) Filmreifes 3D-Actionspiel zum Leinwand-Epos. Enclave (83%, 04/03) Motivierender Fantasy-Prügler in stilvoller Edel-Optik.									

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C112

ATHENA SWORD

Offizielle Missions-CD für Rainbow Six 3.



Mit einem Kameraden schleichen Sie ins Museum.

Besuch im Museum – aber ein Elitesoldat im Einsatz hat keinen Sinn für Kunst. Stattdessen schaltet er in **Athena Sword** Terroristen aus, die Diplomaten gefangen halten. Die Männer des Spezialkommandos Rainbow Six bekämpfen in den acht neuen, klasse designten Missionen des Addons wieder die Schergen des Altnazis aus dem Hauptpro-

gramm **Raven Shield**. Diesmal sind Sie rund ums Mittelmeer unterwegs. Besagtes Kunstmuseum steht in Italien, außerdem kommen Sie auch nach Athen, Monte Carlo und ins kroatische Dubrovnik. Damit Sie die Terroristen möglichst effektiv ausschalten, gibt's sieben neue Waffen, darunter zwei Sturmgewehre und eine Schrotflinte. Außerdem liefert Ubi Soft acht neue Levels und fünf zusätzliche Spielmodi für Multiplayer-Partien mit. 

RAINBOW SIX 3: ATHENA S.

GENRE: Taktik-Shooter-Addon
PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 493 8
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 16
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
800 MHz, 256 MB,
Geforce 2/4 MX



KILL.SWITCH

Auf Dauer eintönige Ballerorgie.



Aus der Deckung heraus feuern Sie auf Gegner.

Das ist wörtlich gemeint: In **Kill.Switch** steuern Sie einen Soldaten. Die Figur, die Sie da aus der Außenperspektive sehen, hängt an einer Art neuronalen Fernsteuerung. Er und sein anonym Herr kämpfen sich durch 18 Einsätze im Mittleren Osten, am Kaspischen Meer und in Nord-Korea. Dabei ist vor allem Ballern angesagt. Zwar tut das Programm so, als würden Sie

Generäle suchen oder Bomben legen – aber letztlich putzen Sie in linearen Levels Gegner weg.

Hinter Mauern oder Säulen kann Ihr Alter Ego in Deckung gehen. Per Pfeiltaste lehnt sich der Elite-Krieger zur Seite oder späht über das Hindernis – so kann er Feinde ausschalten, ohne selbst Kugeln zu fangen. Trotz gelungener Story und dem gut umgesetzten Deckungsmodus: Die Levels sind zu langweilig, die Grafik zu veraltet und viele Animationen zu lächerlich. 

KILL.SWITCH

GENRE: 3D-Action
PUBLISHER: Flashpoint
CA. PREIS: 40 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
800 MHz, 256 MB,
3D-Karte



BAD BOYS 2

Simple Spiel zu simplem Film.

Will Smith und Martin Lawrence mischen im Film **Bad Boys 2** als Cops Miami auf. Im offiziellen Spiel zur Action-Komödie steuern Sie abwechselnd einen der beiden aus der Schulterperspektive durch 13 grob texturierte Levels. Die schwache Story um einen Polizistenmord können Sie ignorieren: **Bad Boys 2** setzt auf an-

spruchsloses Dauer-Ballern. Mit diversen Schießsprügel (Pistole, AK-47 etc.) erledigen Sie ganze Heerscharen von Schurken.

Die Feinde gehen bei Beschuss in Deckung, bewegen sich allerdings selten weit vom Fleck. Neben den Standard-Ganoven gibt's fünf fordernde Endgegner, darunter einen Hubschrauber. Welche Waffe Sie gegen die Bosse einsetzen ist unwichtig: Den Heli etwa holten wir im Test per Pistole vom Himmel. Originell: An vorgegebenen Stellen dürfen Sie auf Tastendruck Schutz suchen, etwa hinter Mülltonnen oder an Türrahmen. Wenn Sie sich aus der Deckung lehnen, schaltet das Spiel in die Ego-Perspektive und erleichtert Ihnen so das Zielen. Die schwammige Maus- und Tastatur-Steuerung trübt den Spaß jedoch. **GR**



Der Türrahmen dient als vorgegebene Deckung.

MICHAEL GRAF

»Lizenz-Pausenfüller«

Rätsel? Fehlanzeige. Story? Dünn. Action? Reichlich. Ein flinker Finger genügt für **Bad Boys 2**, den Kopf kann ich abschalten. Die anspruchslöse Ballerei taugt daher lediglich zum Abreagieren in der Mittagspause.

Mehr Tiefgang wäre Pflicht gewesen. Nach fünf Stunden habe ich vom Dauerfeuer genug und spiele wieder den Story-Primus **Max Payne 2**.

BAD BOYS 2 3D-ACTION

PUBLISHER: Empire, (0180) 558 57 95
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: —

RELEASE (D): 24.3.2004
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 18 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[Progress bars for each level]									

GRAFIK: Befriedigend
 SOUND: Befriedigend
 BEDienung: Befriedigend
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Ungenügend

FAZIT: KURZZEITIG SPABIGER SIMPEL-SHOOTER.

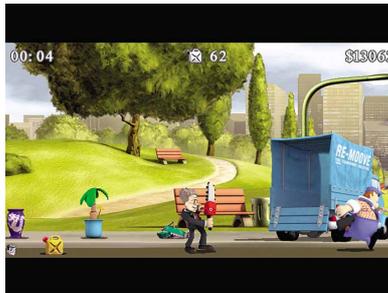
KLAR CHEF!



Der einzige Tisch ist eine langweilige Baustelle.

Aus der Rubrik »Spiele, die die Welt nicht braucht«: **Klar Chef!** ist ein Flipper der billigsten Machart mit nur einem Tisch. Der stellt eine Baustelle nach und ist genau so hohl wie ein Erdloch. Haben Sie mit der Kugel den Kran erwischt, erscheint in einem Fenster links unten eines von sieben miesen Minispielen. **PET**

GÜTERTRENNUNG RAUMSCHIFF RUCOLA



Mit der Kettensäge vertreiben wir Umzugshelfer.

Die **Moorhuhn**-Macher klauen bei **Doom** und lassen den Held von Gütertrennung mit einer Kettensäge auf seine Widersacher losgehen: die Möbel der Ex-Frau. Unter Zeitdruck zerstört Mr. Smith Einrichtungsgegenstände, verscheucht Umzugshelfer und tankt Benzin nach. Für eine Stunde ganz witzig, dann wird's öde. **HK**



Mit dem Raumschiff ballern wir auf Maiskolben.

Aus allen Richtungen taumeln in **Raumschiff Rucola** Kartoffeln, Möhren, Kohlrabi und anderes Gemüse ins Bildschirm-Weltall. Sie müssen die Fluten der angriffslustigen Vitaminbomben mit den Lasergeschützen und Lenkraketen Ihres Raumschiffs pulverisieren. Nett trashig, aber nur für 30 Minuten erträglich. **GV**



CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett

KLAR CHEF!

GENRE: Flipper
 PUBLISHER: Topos, (02131) 795 49 11
 PREIS: 13 Euro
 ANSPRUCH: Einsteiger
 SPIELER: 1
 SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: 800 MHz, 64 MB

8

GÜTERTRENNUNG

GENRE: Action
 PUBLISHER: Phenomedia, (02327) 997 550
 PREIS: ca. 10 Euro
 ANSPRUCH: Einsteiger
 SPIELER: 1
 SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: 800 MHz, 128 MB

31

RAUMSCHIFF RUCOLA

GENRE: Action
 PUBLISHER: Topos, (02131) 795 49 11
 PREIS: 10 Euro
 ANSPRUCH: Einsteiger
 SPIELER: 1
 SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: 166 MHz, 16 MB

25



CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett