

Gerüchte, Szene



C&C Tiberium Twilight nutzt die 3D-Engine von Generals (Bild). Renegade 2 wurde eingestellt.

Kolumne



Dann macht mal

Egal, ob Dungeon Siege, Morrowind oder Neverwinter Nights: Jedes neuere Rollenspiel fordert einen zur Arbeit auf. Denn inzwischen ist auch dieses Genre der grassierenden Toolset-Seuche zum Opfer gefallen, die bei faulen Gesellen wie mir fast schon ein schlechtes Gewissen auslöst: Ich will mich nun mal nicht in die Level-Werkzeuge einarbeiten!

Diese Editoren-Berieselung durch die sonst so geizigen Spielehersteller ist verdächtig. Es steckt mehr dahinter als »Wir haben unsere User so lieb«-Uneigennützigkeit. Die Firmen sind scharf auf kostenlose, von der Kundschaft entwickelte Erweiterungen. Denn hochwertige Mods und Addons sorgen langfristig für stabile Verkaufszahlen des Hauptprogramms.

Vereinzelt wird's fast schon grotesk: Ein Blizzard-Sprecher begründete den (in Nordamerika) hohen Verkaufspreis von Warcraft 3 unter anderem damit, dass ja ein aufwendiger Editor mitgeliefert werde! Wo bleibt dann bitte die zehn Dollar billigere Werkzeug-freie Version für uns schlichte Gemüter, die eigentlich nur spielen wollen? Bioware hatte vor lauter Toolset-Aufwand sogar vergessen, Neverwinter Nights serienmäßig mit spaßigen Multiplayer-Modulen auszuliefern – die Community wird's ja schon richten.

Letztendlich nervt mich die Editoren-Hysterie wegen ihrer Förderung der Spiele-Monokultur: Wer sich nur alle Jubeljahre ein Spiel kauft und sich an kostenfreiem Zusatz-Futter mäset, darf sich nicht wundern, wenn in seinem Lieblingsgenre immer weniger neue Titel erscheinen.

Heinrich Lenhardt
Nordamerika-Korrespondent

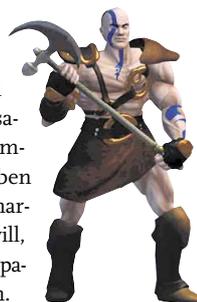
C&C Tiberium Twilight

EA Pacific (ehemals Westwood Pacific) arbeitet wirklich fleißig: Noch ist **C&C Generals** nicht fertig, da werkelt ein zweites Team schon am nächsten Spiel im **C&C**-Universum – Arbeitstitel **Tiberium Twilight**. Gerüchten nach geht es zurück in die Zukunft: GDI, NOD und das gefährliche Tiberium sollen wieder eine Rolle spielen. Mit dem neuen Spiel wird sich EA Pacific endgültig von der 2D-Optik verabschieden. Schließlich haben die Entwickler mit der Engine von **C&C Generals** einen leistungsfähigen Grafikmotor im Haus. Zur Hintergrundgeschichte oder gar dem Erscheinungsdatum gibt es noch keine Informationen. Allerdings trübt ein Wermutstropfen vor allem für Actionfans die Vorfreude: Die Arbeit an **C&C Renegade 2** wurde zu Gunsten von **Tiberium Twilight** eingestellt.

Diablo 2 für Unicef

Lobenswert: Eine Gruppe von **Diablo 2**-Fans will in Rekordzeit einen Battlenet-Barbaren auf Level 99 hochpäppeln und dann im Internet versteigern. Eigentlich alltäglich, wäre die Zockerei nicht für einen guten Zweck. Der Erlös aus dem Barbarenverkauf soll der Kinderhilfsorganisation Unicef zugute kommen. Wer das Vorhaben mit einem Support-Charakter unterstützen will, kann sich auf der Homepage des Teams anmelden.

→ www.gamestar.de Quicklink: 53



Kinderhilfswerk gegen America's Army

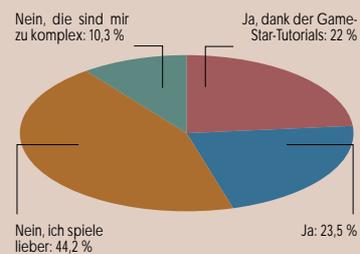
Das deutsche Kinderhilfswerk kritisiert den von der US-Armee vertriebenen 3D-Shooter **America's Army**. In einer Pressemitteilung wirft die Organisation dem Spiel vor, dass es Krieg und seine Folgen auf nahezu zynische Art und Weise verharmlose. Das Hilfswerk beschuldigt die US-Armee weiter, Kinder anderer Länder zu einer kritiklosen Haltung gegenüber amerikanischen Kampfeinsätzen zu bewegen. Kriegsspiele jeglicher Art gehören nach Ansicht des Kinderhilfswerks ohnehin nicht ins Kinderzimmer. Die Organisation wünscht sich daher eine Altersbeschränkung für die Server. Eine Reaktion aus den USA ist nicht zu erwarten. Die US-Armee gibt offen zu, dass das Spiel als Propaganda gedacht ist.

→ www.gamestar.de Quicklink: 54

Frage des Monats

In Ausgabe 9/2002 fragten wir:

»Nutzen Sie Editoren für Warcraft 3 und/oder Neverwinter Nights für eigene Levels?«



Ergebnis: Fast die Hälfte unserer Leser baut an eigenen Karten und Missionen, oft mit Hilfe der Tutorials aus unserem Tipps-Teil. 55 Prozent spielen lieber oder scheuen den Aufwand.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (9/2002)

Designer-Glückwünsche zum GameStar-Jubiläum



Bill Roper
(Blizzard)

»Gratulation zum fünften Geburtstag! Wir haben die Hingabe und den Sachverstand der deutschen Spielerszene über die Jahre schätzen gelernt und liefern immer wieder gerne neuen Stoff. GameStar wird sicher auch über unsere kommenden Titel gewohnter kompetent und umfassend berichten.«

den wachsenden Softwaremarkt in Deutschland immer schon mit Interesse beobachtet. Ich behaupte, ohne die kompetente GameStar-Berichterstattung wären PC-Spiele und ganz besonders Strategiespiele dort nie so erfolgreich geworden.«



Ray Muzyka
(Bioware)

»Wir schätzen unsere Fans in Deutschland, der Markt ist für uns sehr wichtig und GameStar dort das führende Magazin. Umso mehr freuen wir uns, dass ihr Jubiläum feiert. Wir alle hier sind große GameStar-Fans. Deshalb: Alles Gute zum Geburtstag von mir und der gesamten Bioware-Belegschaft!«

designer, und die Spieler in Deutschland sind besonders kritisch. Es ist toll, dass eine Zeitschrift wie GameStar mit dem Markt gewachsen ist. Die Qualität ist erstklassig – Druck, DVD und natürlich der Inhalt. Auf viele, viele weitere Jahre, GameStar!«



Sid Meier
(Firaxis)

»Viele Grüße zum fünften Geburtstag an GameStar! Ich bin ein sehr großer Deutschland-Fan und freue mich, dort immer wieder auf begeisterte Fans und kompetente Journalisten zu treffen. Vielen Dank für eure Begeisterung und die Unterstützung. Macht weiter so, für eine strahlende PC-Spiele-Zukunft!«

andere – irgendwie fällt mir gerade Jörg Langer ein), aber sehr professioneller Verrückter. Die Leute dort nehmen fast alles auf sich, damit sie umfassend über neue Spiele berichten können. Drum alles Gute zum Jubiläum, GameStar! Auf weitere fantastische fünf Jahre!«



Bob Bates
(Legend)

»Hallo GameStar, alles Gute zum fünften Geburtstag! In eurem Startjahr 1997 haben wir unser letztes Adventure entwickelt. Inzwischen arbeiten wir an Unreal 2 – wie sich die Zeiten ändern. Wir sind froh, dass uns GameStar mit seinen Lesern die ganze Zeit begleitet hat. Viel Glück für die nächsten fünf Jahre!«

Rang und Namen bejubelt, sondern auch berechtigte Kritik an etablierten Titeln geübt – stärker als sonst üblich. Mittlerweile ist GameStar zum erfolgreichsten PC-Spielmagazin geworden und das nicht ohne Grund. Auch für die nächsten 5 Jahre alles Gute.«



Bruce Shelley
(Ensemble)

»Meine Kollegen und ich gratulieren euch herzlich. Seit fünf Jahren macht ihr – in unseren Augen – eines der weltweit besten PC-Spielmagazine. Wir haben

den wachsenden Softwaremarkt in Deutschland immer schon mit Interesse beobachtet. Ich behaupte, ohne die kompetente GameStar-Berichterstattung wären PC-Spiele und ganz besonders Strategiespiele dort nie so erfolgreich geworden.«



Cliff Bleszinski
(Epic)

»Die Explosion des deutschen Spielmarktes war für die gesamte Branche sehr aufregend zu beobachten. Internationaler Erfolg bedeutet viel für einen Designer, und die Spieler in Deutschland sind besonders kritisch. Es ist toll, dass eine Zeitschrift wie GameStar mit dem Markt gewachsen ist. Die Qualität ist erstklassig – Druck, DVD und natürlich der Inhalt. Auf viele, viele weitere Jahre, GameStar!«

andere – irgendwie fällt mir gerade Jörg Langer ein), aber sehr professioneller Verrückter. Die Leute dort nehmen fast alles auf sich, damit sie umfassend über neue Spiele berichten können. Drum alles Gute zum Jubiläum, GameStar! Auf weitere fantastische fünf Jahre!«



Chris Taylor
(Gas Powered Games)

»Ich habe viel Erfahrung mit Spiele-Redakteuren, aber die Jungs bei GameStar sind einmalig. Eine irre Gruppe wilder (manche wilder als

andere – irgendwie fällt mir gerade Jörg Langer ein), aber sehr professioneller Verrückter. Die Leute dort nehmen fast alles auf sich, damit sie umfassend über neue Spiele berichten können. Drum alles Gute zum Jubiläum, GameStar! Auf weitere fantastische fünf Jahre!«



Volker Wertich
(Phenomic)

»Vor allem durch kritische und gründliche Tests hat sich die GameStar seit der Anfangszeit von anderen Magazinen abgehoben. Hier wird nicht alles mit

Rang und Namen bejubelt, sondern auch berechtigte Kritik an etablierten Titeln geübt – stärker als sonst üblich. Mittlerweile ist GameStar zum erfolgreichsten PC-Spielmagazin geworden und das nicht ohne Grund. Auch für die nächsten 5 Jahre alles Gute.«

Zweiter Film mit Lara Croft

Anfang September beginnen in London die Dreharbeiten zum zweiten **Tomb Raider**-Film. Der trägt den Untertitel **The Cradle of Life** (Die Wiege des Lebens) und führt die Archäologin, wieder gespielt von Angelina Jolie, nach Afrika. Dort liefert sie sich mit dem Boss eines chinesischen Verbrechersyndikats einen Kampf um die sagenumwobene Büchse der Pandora. Apropos Kampf: Angeblich soll **The Cradle of Life** wesentlich actionreicher werden als der erste Teil. Ins Kino kommt der Streifen im Herbst 2003.



Angelina Jolie sucht die Büchse der Pandora.

Bioware-Rollenspiel

Kaum ist **Neverwinter Nights** fertig, da setzt Bioware-Chef Greg Zeschuk seine Mannen gleich an das nächste Projekt. Wieder soll es ein Rollenspiel werden, allerdings abseits

der D&D-Regeln. Zeschuk und seine Entwickler planen ein völlig neues Szenario, ohne mehr verraten zu wollen. Fest steht bisher nur die Plattform: Das noch namenlose Spiel soll in jedem Fall für den PC erscheinen.

GTA 3: Mehrspieler-Fake

GTA 3-Fans in Aufregung: Französische Programmierer behaupteten, eine Mehrspieler-Mod auf der Pfanne zu haben. Als »Beweis« gab's vier Screenshots. Inzwischen ist klar: Das Projekt ist nur ein Gag. Selbst die gewieftesten Modder können keine so tiefgreifenden Änderungen an einem Spiel vor-



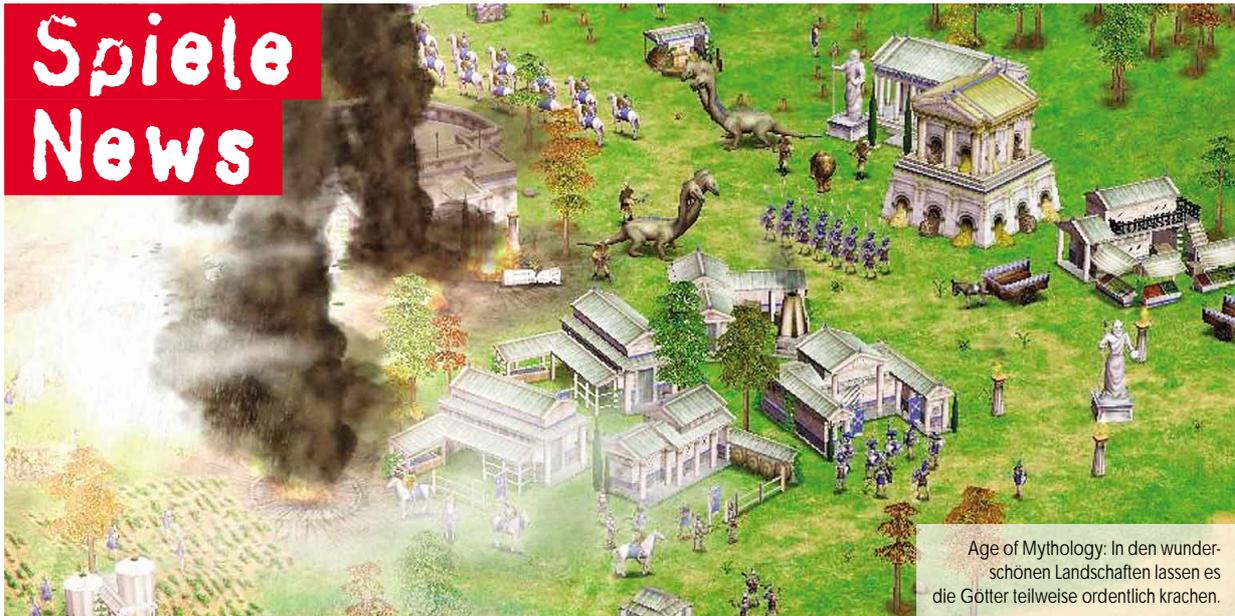
Gefälschtes Bootsrennen: Die französische **Multiplayer-Mod** für **GTA 3** ist eine Internet-Ente.

nehmen. Hoffentlich lässt sich wenigstens Rockstar davon inspirieren und baut in **GTA 4** einen Multiplayer-Modus ein. **MS**

GameStar-Newsticker

★★★ **UNREAL 2**: Im Rahmen eines Wettbewerbs der französischen XIII-Entwickler können Sie schon jetzt an eine Version des neuen UnrealEd für Unreal 2 kommen. (www.gamestar.de Quicklink: [82](#)) ★★★ **PHENOMEDIA**: Das Insolvenzverfahren ist nach den finanziellen Schwierigkeiten der Moorhuhnzüchter eröffnet, die Entwicklung von Gothic 2 geht aber trotzdem weiter. Im Moment trennt sich die Firma von unrentablen Unternehmensteilen. ★★★ **QUAKE 4**: Erst im nächsten Jahr soll es auf der Ballermesse Quakecon handfeste Informationen zum derzeit von Raven entwickelten Shooter geben. ★★★ **BARKING DOG**: Die Entwickler (Homeworld Cataclysm, Global Operations) programmieren in Zukunft für Take 2. ★★★ **SAM & MAX 2**: Die Hoffnung auf eine Fortsetzung des Comic-Adventures ist vorerst gestorben. Entwickler Justin Chin musste mit seiner Firma Infinite Machine Konkurs anmelden. ★★★ **WORMS**: Activision hat sich die Rechte an den spaßigen Ballerspielen von Team 17 gesichert. Bisher krochen die Würmer für Ubi Soft und THQ. ★★★ **TARGET FOR TONIGHT**: Unter diesem martialischen Titel arbeiten englische Fans an einer Bombersimulation im Zweiten Weltkrieg. [61](#) ★★★ **PLAYSTATION 3**: Sony will in die nächste Konsolengeneration den Superchip »Cell« von IBM einbauen, der die Netzwerk- und Multimediafähigkeiten des Geräts aufpeppen soll. ★★★ **JOWOOD**: Dem Herstellersterben zum Trotz schreibt der österreichische Publisher Gewinne: 1,1 Millionen Euro vor Steuern im letzten Halbjahr. ★★★ **GURPS**: Das universelle Rollenspielsystem wird demnächst die Grundlage für die Online-Abenteuer der Firma Worlds Apart bilden. ★★★ **IMAX**: Durch ein neues technisches Verfahren sollen normale Kinofilme in Imax-Kinos laufen können. Wir freuen uns schon auf Star Wars und Herr der Ringe im Rundum-Format. ★★★

Spiele News



Age of Mythology: In den wunderschönen Landschaften lassen es die Götter teilweise ordentlich krachen.

Kolumne



Foul im Internet

Klingt irgendwie logisch: Ein zünftiger Bodycheck macht nur Spaß, wenn sich auch jemand checken lässt. Ebenfalls nachvollziehbar, dass Kollege Florian »NHL-Gott« Stangl lieber mich an die Bande klatscht als den Computergegner. Gut, dass wir Büronachbarn sind und NHL 2003 im Netzwerk spielen können. Multiplayer-Fans, die online dem Puck nachjagen wollen, werden nämlich künftig von EA Sports kräftig zur Kasse gebeten. Nach 60 Tagen Probezeit verlangen die geschäftstüchtigen Kanadier satte sechs Dollar für die Nutzung ihrer Internet-Plattform EA Sports Online.

Als Gegenleistung gibt's Ranglisten, Klubs und Online-only-Sammelkarten – na, großartig! Hallo, ich will Eishockey und nicht einem Klub beitreten! Internet-Dienste anderer Hersteller, wie Battlenet oder Microsoft Zone, bieten Ähnliches und kosten nichts. Wäre ja auch noch schöner – schließlich haben wir schon 45 Euro fürs eigentliche Spiel gezahlt.

Der Gipfel der Frechheit: Nach Ende der NHL Saison 02/03 zieht EA Sports seinen Kunden die Eisfläche unter den Kufen weg und schaltet die laufende Multiplayer-Plattform wieder ab. Logisch, es muss ja auch einen Anreiz geben, NHL 2004 zu kaufen, dessen größte Innovation dann wahrscheinlich die optionale Puck-Kamera ist. Liebe Leute von EA Sports: Wer seine Kunden für dumm verkaufen will, landet ganz schnell auf der Strafbank!

Heiko Klinge
Redakteur

Age of Mythology

Das zweite wichtige Echtzeit-Strategiespiel 2002 – nach **WarCraft 3** – nähert sich: **Age of Mythology**. Derzeit basteln die Entwickler bei Ensemble Studios an der Spielbalance. Vor allem die Spezialfähigkeiten der Götter bereiten den Designern noch Kopfzerbrechen. Was tun etwa mit einem herbeibeschworenen Wirbelwind, der übermäßig viele feindliche Einheiten wegpustet? In diesem Fall bauen die Programmierer beispielsweise eine Schadensbegrenzung ein, um allzu große Ungerechtigkeiten zu vermeiden. In **Age of Mythology** lenken Sie die Schicksale von neun Kulturen, darunter Ägypter und Griechen. Dabei folgen Sie den Spuren alter Mythologien; die Belagerung von Troja sowie ein Abstieg ins griechische Totenreich jenseits des Hades gehören dazu. Nach aktueller Planung erscheint das Programm im Oktober 2002. Ein halböffentlicher Alphatest läuft allerdings erst im September an. Wir sind deshalb gespannt, ob Ensemble den Veröffentlichungstermin auch halten kann.

→ www.gamestar.de Quicklink: [62](#)

Tomb Raider 6

Mit neuer Grafik und aufgepeppten Spielinhalten will **Tomb Raider 6** alte Fans reaktivieren. Entwickler Core Design bleiben gut zwei Monate, um **Angel of Darkness** – so der Untertitel – bis Ende November fertig zu stellen. Laras durchtrainierten Körper scheuchen Sie durch drei Kapitel. Das erste setzt auf Dialoge und Adventure-Elemente. Körperlicher geht's im zweiten zu: In Nahkämpfen erledigt die Archäologin Feinde



Tomb Raider 6: Nur in den ersten beiden Kapiteln treten Sie mit der hübschen Grabräuberin an.

und baut wie in einem Rollenspiel eine Reihe von Fähigkeiten aus. Wenn Sie etwa oft schleichen, funktioniert das mit der Zeit immer besser. Im letzten Kapitel müssen Sie sich von Lara verabschieden und den männlichen Protagonisten Kurtis Trent steuern. Der greift hauptsächlich mit einem stählernten Todes-Frisbee an, außerdem verfügt er über mächtige Angriffszauber.

→ www.gamestar.de Quicklink: [63](#)

Platoon

Regisseur Oliver Stone freut sich bestimmt, dass da noch jemand für seinen 16 Jahre alten Film **Platoon** eine Stange Geld abdrückt. Monte Christo hat sich die Lizenz für ein Strategiespiel gesichert. Darin robben Sie als Sergeant in 15 Missionen für Uncle Sam durchs vietnamesische Tropenholz. Maximal 30 Kameraden begleiten Sie, darunter Spezialisten wie MG-Schützen, Funker und Aufklärer. Spielerisch erinnert das Programm mit einem starken taktischen Einschlag an **Commandos 2**, läuft aber komplett in recht schicker 3D-Grafik ab.

→ www.gamestar.de Quicklink: [65](#)

GTA Vice City

Himmelblaue Hosen oder rosa Sakkos mit hochgekrempelten Ärmeln – heutzutage sieht man so was nur noch an Gebrauchtwagenhändlern. In den 80er-Jahren waren solche Klamotten das hippe Markenzeichen der Krimiserie **Miami Vice**. Im Action-Rennspiel **GTA Vice City** feiert der Bonbon-Look Wiederauferstehung. In dem Vollpreistitel rasen Sie durch eine an Miami angelehnte Sonnenstadt. Die soll doppelt so groß wie Liberty City in **GTA 3**, aber vom Start weg voll zugänglich sein. Außerdem können Sie ein paar Hotels und Diskotheken betreten. Die Zahl der Fahrzeuge soll sich fast verdoppeln. Nette Neuerung: Erstmals dürfen Sie Motorräder klauen. Aus den Autoradios erschallen rund zehn Stunden an Musik, bestätigt sind 80er-Jahre-Heuler wie **I Just Died in Your Arms Tonight** von Cutting Crew, **Atomic** von Blondie und **You've Got Another Thing Coming** von Judas Priest. Start: Voraussichtlich Anfang 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [64](#)

Dark Age of Camelot: Addon

Die Welt von **Dark Age of Camelot** wird schöner: Im Herbst soll das Addon **Shrouded Isles** einiges an neuen Effekten und hochaufgelösten Texturen in das Online-Rollenspiel bringen. Es gibt drei zusätzliche Kontinente, die voll auf die neuen 3D-Engine-Fähigkeiten zugeschnitten sind – aber auch alte Gebiete sollen deutlich hübscher aussehen. Internet-Rollenspieler freuen sich außerdem über drei frische Rassen und sechs neue Klassen – gerecht verteilt auf die drei Parteien. Darunter sind auch Nekromanten, die Untote befehligen. Die Benutzerführung soll komplett überarbeitet werden und deutlich schnelleren Zugriff auf wichtige Funktionen erlauben. Außerdem gibt's mit dem Addon jede Menge Quests, Waffen und Rüstungen sowie ein paar frische Monster.

→ www.gamestar.de Quicklink: [67](#)



Shrouded Isles: Die Sylvan sind eine der drei neuen Rassen.



GTA Vice City: Künftig kapern Sie auch die heißen Hobel von sonnenverwöhnten Motorradfahrern.

New World Order

Manche können von Taktik-Shootern im Militär-Szenario nicht genug kriegen – vor allem deren Entwickler. Dazu gehören auch die schwedischen Termite Games, die derzeit an **New World Order** arbeiten. In dessen Solo-Kampagne kämpfen Sie als Elitesoldat gegen die Mitglieder einer Söldnerarmee. Für Online-Gefechte sind die üblichen Team-Modi wie Capture-the-Flag geplant. Besonderheit des Spiels ist, dass die Protagonisten noch stärker als sonst unter Erschöpfung leiden, unterschiedlich gut Seile erklimmen oder mit viel Gepäck langsamer laufen. Außerdem sollen auch in Online-Maps zu jedem Missionsziel mindestens



New World Order: Die Soldaten im Spiel sollen nicht stärker als im echten Leben sein und schnell ermüden.

zwei Wege führen: ein eher versteckter und ruhiger, einer für flotte Gefechte. Der Taktik-Shooter soll Ende 2002 fertig sein.

→ www.gamestar.de Quicklink: [66](#)

Leser-Charts

Platz		Spiegel	Spiegel
1	(3)	WarCraft 3	
2	(1)	GTA 3	
3	(2)	Counterstrike (dt.)	
4	(5)	Diablo 2	
5	(4)	Star Wars: Jedi Knight 2	
6	(10)	Neverwinter Nights	
7	(8)	Gothic	
8	(13)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)	
9	(6)	Morrowind	
10	(9)	Age of Empires 2	
11	(7)	Dungeon Siege	
12	(-)	Operation Flashpoint	
13	(-)	Stronghold	
14	(11)	Fifa WM 2002	
15	(16)	Civilization 3	
16	(12)	Soldier of Fortune 2 (dt.)	
17	(15)	Baldur's Gate 2	
18	(18)	StarCraft	
19	(20)	Empire Earth	
20	(-)	Return to Castle Wolfenstein (dt.)	

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 9/2002.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiegel	Spiegel
1	(1)	WarCraft 3	
2	(2)	Neverwinter Nights	
3	(4)	GTA 3	
4	(5)	Port Royale	
5	NEU	Divine Divinity	
6	(13)	Die Sims	
7	(3)	Grand Prix 4	
8	(-)	Zoo Tycoon	
9	NEU	Die Sims: Urlaub total	
10	(11)	Dungeon Siege	
11	NEU	Der Anschlag	
12	(9)	Sudden Strike 2	
13	(6)	Industriegigant 2	
14	(-)	Stronghold	
15	(7)	Flashpoint: Resistance	
16	(8)	Fifa WM 2002	
17	(-)	Train Simulator 1.0	
18	(12)	Morrowind	
19	(17)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)	
20	NEU	Syberia	

Aug. 2002; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Enclave

Das Szenario erinnert an **Der Herr der Ringe**: Böse Orks, Goblins und Trolle unter einem dunklen Dämon gegen heldenhafte Menschen, Elfen und Zwerge. Sie stehen in **Enclave** zunächst auf der Seite der Guten. Sind Sie einmal durch, wechseln Sie auf Wunsch die Fronten. Das 3D-Actionspiel setzt ganz auf wilde Gefechte in spektakulär schönen Fantasy-Umgebungen. Wahlweise aus Ego- oder Rückenansicht verprügeln Sie Monster mit Nahkampfwaffen wie Schwertern oder Äxten. Aus der Distanz greifen Sie mit der Armbrust oder per Pfeil und Bogen an. Das im Spielverlauf gesammelte Gold tauschen Sie ein gegen bessere Waffen und Rüstungen. Zwischendurch befreien Sie bis zu sechs andere Krieger – Bogenschützin, Magier –, die Sie anstelle des Allround-Helden verwenden können. Das Programm erschien bereits für die Xbox und wurde da zum Verkaufsschlager. In der PC-Version können wir hoffentlich jederzeit den Spielstand sichern – anders als in der Konsolenvariante. Auch die etwas ungenaue Steuerung sollten die Entwickler noch verbessern. Geplante Veröffentlichung: etwa zeitgleich mit dem Kinofilm **Die zwei Türme** – kurz vor Jahresende.

→ www.gamestar.de Quicklink: [68](#)

3 Fragen an Mark Skaggs

Mark Skaggs (37) ist General Manager von EA Pacific, dem Entwicklungsstudio von Alarmstufe Rot 2 und dem neuen Echtzeit-Strategiespiel C&C Generals.



Die Story von Generals ist fast schon beängstigend nahe an weltpolitischen Krisenszenarien dran. Wo zieht ihr die Grenzen? Die Ereignisse im Spiel sollen sich relevant anfühlen, ohne aktuelle Ereignisse zu kopieren.

Wir wollen einen Bogen um die grausamen Details des Krieges machen und streben eher den Charakter einer Hollywood-Actionfilm-Version an. Schließlich bieten wir den Spielern Entertainment, aber keine politischen Kommentare.

Apropos Hollywood: In letzter Zeit wurden Filmrechte für alle möglichen Spiele verhöbert. Wann ist Command & Conquer reif für die Leinwand?

So alle ein, zwei Jahre kommt dieses Thema wieder hoch. Wir wollen aber auf keinen Fall, dass das Ansehen von Command & Conquer durch einen schlechten Film beschädigt wird. Tomb Raider war bisher vielleicht die erfolgreichste Spielverfilmung, aber ich würde es nicht gerade als einen großartigen Film bezeichnen.

Werden die anderen C&C-Zweige wie die Tiborium-Serie oder Alarmstufe Rot fortgesetzt?

Ja, da wird es weitere Projekte geben, über die ich aber noch nicht reden kann. Wir haben bei EA Pacific einfach nicht genug Leute, um mehr C&C-Titel gleichzeitig zu entwickeln.



Enclave: In den wunderschönen Fantasy-Landschaften kämpfen Sie entweder per Schwert oder mit Pfeil und Bogen.

Aquanox Revelation

Auf dem Meeresboden ist es duster – in **Aquanox Revelation** auch. In dem U-Boot-Spiel übernehmen Sie die Geschicke von William Drake und suchen nach einem Schatz. Grafisch tut sich einiges gegenüber dem Vorgänger: Die Unterwasser-Welt sieht düsterer und beklemmender aus. Fünf »Farb-Sets« sind geplant, unter anderem das dunkelbraune des Screenshots. Die Spezialeffekte bei den Waffen werden kleiner und realistischer – wirken aber immer noch imposant. Die geplanten 30 Missionen sollen sich anders spielen als in **Aquanox**: Es gibt mehr taktische Herausforderungen. Sogar Scharfschützen lauern auf dem Mee-

resgrund. Bonus-Missionsziele verschaffen fleißigen Kapitänen gelegentlich Vorteile in Form kräftigerer Waffen oder Raketen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [70](#)



Aquanox Revelation: Es gibt deutlich mehr unterschiedliche Explosionen als im Vorgänger.



Auf CD/DVD:
Video-Special

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	8/02	93%
2	Mafia	3D-Actionspiel	Take 2	NEU	91%
3	NHL 2003	Sportspiel	EA Sports	NEU	89%
4	Battlefield 1942	Online-Taktik-Shooter	Electronic Arts	NEU	88%
5	Flashpoint: Resistance	Taktik-Shooter	Codemasters	9/02	88%
6	Madden 2003	Sportspiel	EA Sports	NEU	87%
7	Tactical Ops	Taktik-Shooter	Microprose	8/02	87%
8	Operation Icebreaker	Flugsimulation	Alltainment	8/02	87%
9	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Infogrames	8/02	85%
10	America's Army	Taktik-Shooter	US Army	9/02	85%
11	Pro Train 2	Simulations-Addon	NBG	9/02	85%
12	Medieval	Strategiespiel	Activision	NEU	84%
13	Port Royale	Wirtschaftsspiel	Ascaron	9/02	84%
14	Arx Fatalis	Rollenspiel	Jowood	8/02	84%
15	Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter	DoD-Team	9/02	84%
16	Der Industriegigant 2	Wirtschaftsspiel	Jowood	8/02	82%
17	Der Anschlag	Taktik-Shooter	Ubi Soft	8/02	81%
18	MotoGP	Rennspiel	THQ	8/02	81%
19	Age of Wonders 2	Strategiespiel	Take 2	8/02	77%
20	Beach Life	Aufbauspiel	Eidos	NEU	77%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 8/2002 bis 10/2002.

DTM Race Driver

Sie interessieren sich ernsthaft für Rennspiele und liebäugeln wegen **DTM Race Driver** gar mit der Playstation 2? Warten Sie lieber – denn die bereits veröffentlichte PS2-Version bietet deutlich weniger als die PC-Variante. Die wird 20 statt 14 Autos enthalten und ein Qualifikationstraining. Daten, Vehikel und Fahrer stammen aus dem Jahr 2002, nicht aus 2001, und die Strecken – darunter der Hockenheimring – werden nochmals auf den allerneuesten Stand gebracht. Auch das detaillierte Schadensmodell soll etwas mehr Auswirkungen haben, und selbst die (schon auf der PS2 ansehnliche) Grafik wird nochmals kräftig aufpoliert. Geplanter Release der PC-Fassung: Oktober 2002.

→ www.gamestar.de Quicklink: [71](#)



DTM Race Driver: Das Mega-Rennspiel wird auf PCs deutlich besser als auf Konsolen. So gibt's etwa ein besseres Schadensmodell.

XIII

Wer kann sich vorstellen, in ein Comic-Universum einzutauchen? Wir schon – jedenfalls seit wir **XIII** (sprich: Thirteen) bei einer Präsentation angespielt haben. In der Ich-Perspektive sind Sie als Hauptfigur namens **XIII**



XIII: Dunkle Umrisse sorgen für den Comic-Look und lassen die Grafik sehr plastisch aussehen.

in 13 Kapiteln auf der Flucht, weil die Gegenseite Sie für den Mörder des US-Präsidenten hält. Die frühe Version hat uns prima gefallen. Die Levels sehen dank dem neuesten Code der **Unreal-Engine** extrem gut aus. Etwa eine riesige, rostrote Hafenanlage, die einen mit kleinen Details fast schon erschlägt. Makaber: Sie können Gegner sogar von hinten in den Würgegriff nehmen und als menschliche Schutzschilde missbrauchen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [72](#)

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Keine Missions-CD, sondern ein eigenständiges Vollpreisspiel soll **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory** werden. Das enthält eine – voraussichtlich eher kurze – Solokampagne. In der treten Sie wieder als US-Agent B.J. Blazkowicz an, diesmal begleitet von einem sechsköpfigen Trupp

computergesteuerter Soldaten. Vor allem aber enthält es einen kräftig aufgemöbelten Mehrspieler-Modus mit rund 15 Karten. Größte Neuerung: Die Soldaten sammeln



Enemy Territory: Vollpreistitel mit Solokampagne, Multiplayer-Bots und rund 15 Mehrspieler-Maps.

im Spielverlauf Erfahrungspunkte. Ein Scharfschütze zielt nach vielen Treffern noch besser, ein Infanterist kann mehr Munition transportieren. Solisten treten gegen Bots an, die angeblich auch komplexe Teammanöver beherrschen. Besitzer von **Return to Castle Wolfenstein** sollen die neuen Multiplayer-Komponenten und -Levels kostenlos aus dem Internet saugen können.

→ www.gamestar.de Quicklink: [75](#)

Deus Ex 2

Immer schöner sieht derzeit **Deus Ex 2** aus. Das Actionspiel, derzeit unter Aufsicht von Warren Spector in der Mache, verwendet die neuste Version der **Unreal-Engine**. Aktuelle Bilder zeigen eine glaubwürdig wirkende, recht düstere Welt. Die Bedienoberfläche soll sich deutlich von Teil 1 unterscheiden und viel weniger Platz auf dem Bildschirm beanspruchen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [87](#)



Deus Ex 2: Die Umgebung wirkt viel organischer als im Vorgänger.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als **Betatester**. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Andromeda 9	Weltraumspiel	Northbridge	→ www.gamestar.de Quicklink: 74
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	→ www.gamestar.de Quicklink: 77
Iron Squad	Echtzeit-Strategie	Gigantic Games	→ www.gamestar.de Quicklink: 78
Neocron	Online-Rollenspiel	Reaktor	→ www.gamestar.de Quicklink: 79
Project Entropia	Online-Rollenspiel	Mindark	→ www.gamestar.de Quicklink: 80
Ragnarok Online	Online-Rollenspiel	Gravity Corp.	→ www.gamestar.de Quicklink: 81

Deutsche News



Anstoss 4: Dank der neu gestalteten 3D-Engine sehen Sie die Vereinsstadionen besonders prachtvoll aus.

Anstoss 4

Deutschlands meistverkaufter Fußballmanager geht in die vierte Saison. Nach einer Kaperfahrt in der Karibik mit **Port Royale** widmen sich die Entwickler von Ascaron jetzt der Fertigstellung von **Anstoss 4**. Bei einem Besuch in der Redaktion zeigten uns die Gütersloher die vielen Neuerungen ihres Fußballmanagers. Menüdesign und 3D-Engine sind komplett umgekrempelt. Nun finden sich auch Einsteiger dank zahlreicher Tooltips schnell zurecht. In der schicken neuen Grafik erleben Sie neben den Spielen auch Stadionausbau, Halbzeitanreden, Pressekonferenzen und Vertragsverhandlungen. Wir sahen bei der Präsentation von **Anstoss 4** einige Animationsstudien von Dribbelkünstlern, die mit denen der EA-Sports-Titel mithalten können. Neben der Optik gibt es auch spielerische Fortschritte: Trainer dürfen ab sofort selbst Strategien für Standardsituationen entwerfen. Außerdem legt die komplett überarbeitete Transferlogik deutlich mehr Gewicht auf die Spielerbeobachtung. Im November können Nachwuchs-Manager auf den Platz gehen. Schon im September will Ascaron den Editor des Programms veröffentlichen. → www.gamestar.de Quicklink: [85]

Robin Hood

Neues aus den Wäldern von Sherwood: Die fröhlichen Mannen in den engen grünen Strumpfhosen sind mittlerweile fast einsatzbereit. Im Echtzeit-Taktikspiel **Robin Hood** steuern Sie – ähnlich wie in **Desperados** und **Commandos 2** – ein Team von bis zu sechs Untergebenen über vorgeordnete Karten.



Robin Hood rächt ab November die Geknechteten.

Dabei kämpfen Sie gegen die Häscher des fiesigen Sheriffs und die normannischen Gefolgsleute von Prinz John. Die »Merry Men« haben unterschiedliche Eigenschaften, um in den Missionen ihr Ziel zu erreichen. Bruder Tuck etwa wirft ein Wespennest nach übereifrigen Wachen, und Little John hilft seinen Kameraden per Räuberleiter über Hindernisse hinweg. Nach Angaben von Spellbound soll **Robin Hood** bereits im November dem Sheriff von Nottingham Kopfschmerzen und leere Kassen bereiten.

→ www.gamestar.de Quicklink: [84]

Westka gibt nicht auf

Eine Vielzahl deutscher Firmen muss für ihre Jahresberichte zum Bunt- statt zum Bleistift greifen: Die Unternehmen schreiben immer öfter rote Zahlen. Nach den Pleiten bei Innonics, Funatics, Trinode und Fish-tank stellte jetzt auch Westka (**Pulleralarm**, **Elvis – Live on Stage**) Insolvenzantrag beim Amtsgericht Köln. Und das, obwohl laut der Firma bereits ein Vertrag über die weltweite Vermarktung ihrer aktuellen Spieleentwicklung **The Y-Project** vorlag. Das Unternehmen gehört seit kurzem zur TV-Produktionsfirma Brainpool, Teil des Musikersenders Viva. Westka erklärte, dass **The Y-Project** – für das eigens die neueste **Unreal**-Technologie lizenziert wurde – trotzdem noch erscheint. Außerdem wollen die Kölner auf der GC in Leipzig einen neuen Aufbautitel mit eigener 3D-Engine enthüllen. PH



The Y-Project: Das Spiel kommt trotz Westka-Insolvenz.

→ www.gamestar.de Quicklink: [86]

Firmen-Porträt: Silver Style



Die deutschen Spiele-Entwickler gründeten ihr Unternehmen 1993 in Berlin. Dort basteln gegenwärtig etwa 20 Beschäftigte unter der Silver-Style-Fahne an Unterhaltungssoftware. In der Vergangenheit lieferten die Designer bekannte Titel wie **MAD-TV** oder **Gorasul** ab. Zur Zeit arbeitet das Team fieberhaft am 3D-Taktikspiel **Soldier of Anarchy**. Ähnlich wie in **Fallout Tactics** kämpft sich darin ein Söldnertrupp rundenweise durch eine Endzeitwelt. Auf ihrer Webseite suchen die Berliner im Moment noch fleißige Beta-Tester für das Projekt, das in diesem Herbst erscheinen soll.

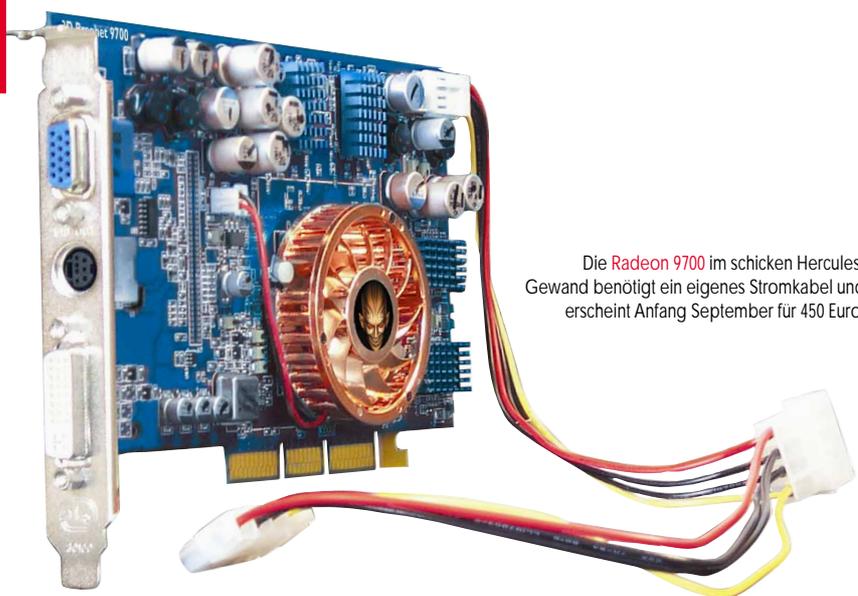
→ www.gamestar.de Quicklink: [83]

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Die **Radeon 9700** im schicken Hercules-Gewand benötigt ein eigenes Stromkabel und erscheint Anfang September für 450 Euro.

Kolumne



Intel vor Gericht

In den USA wird man auf zwei Wegen Millionär: Teller waschen oder Konzerne verklagen. Weil Letzteres gemeinhin effektiver ist, zerrt gerade eine Gruppe US-Bürger den CPU-Hersteller Intel vor den Kadi. Und zwar, weil ihre Pentium-4-PCs zu langsam seien. Intel habe den P4 als Hochleistungs-Chip beworben, dabei sei sogar ein Pentium 3 schneller, und auch die AMD-Konkurrenz ziehe davon. Irreführend sei vor allem die Modellbezeichnung in MHz. Die Forderung: Prozessoren sollten nach ihren Benchmark-Ergebnissen benannt werden! Als Schadenersatz winken jedem Kläger nach kalifornischem Recht bis zu 75.000 Dollar. Bei etwa 50 Millionen verkaufter P4s und der Sogwirkung solcher Sammelklagen ein ernst zu nehmendes Volumen.

Weniger ernst zu nehmen sind die Verbesserungsvorschläge der P4-Geschädigten. Welcher Benchmark und welches Messsystem (Grafikkarte, Speicher, Mainboard) sollte für alle Hersteller verbindlich sein? Eine hanebüchene Aktion, die nur das eigene Säckel füllen soll. Und dabei noch den Verbraucherschutz untergräbt: Mehr Rechtsmittel gegen überzogene Werbeversprechungen oder tatsächlich fehlerhafte Produkte wären auch in Deutschland durchaus sinnvoll. Nur dürfen solche Mechanismen nicht überstrapaziert werden, sonst verlieren sie an Glaubwürdigkeit und Durchschlagskraft. Also, liebe Amerikaner: Bewahrt die Tradition, geht Teller waschen!

Michael Trier
Leitender Redakteur

Radeon 9700 Pro von Hercules

Anfang September bringt Hercules seine Radeon-9700-Grafikkarten auf dem Markt. Die **3D Prophet 9700** hat 128 MByte DDR-Speicher, im November folgt ein 256-MByte-Modell. Beide Karten arbeiten mit einem Chip- und DDR-Speichertakt von 325/620 MHz. Die Zugriffszeit des RAMs beträgt flotte 3,3 ns. Übertakter quälen die Bausteine mit dem beiliegenden Tool **Hercules-Tweaker**. Damit kann man sich schrittweise an die Stabilitätsgrenze des Boards herantasten. Das Bildsignal wandert über einen VGA- oder DVI-Ausgang zum Monitor oder digitalen TFT-Eingang; eine S-VHS-Buchse verbindet die Karte mit dem Fernseher. Das Zubehörpaket beschränkt sich auf Kabel und den Software-DVD-Player **PowerDVD** in der Version 4.0. Hercules verlangt für die 128-MByte-Version etwa 450 Euro, für die Karte mit 256 MByte knapp 500 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [48](#)

P4: drastisch verbilligt

Intel senkt mit der Veröffentlichung seiner 2,8-GHz-CPU die Pentium-4-Preise um bis zu 71 Prozent. Das bisherige Topmodell mit 2,53 GHz fällt von 850 auf 250 Euro, das neue 2,8-GHz-Monster (Test in dieser Ausgabe) kostet 520 Euro. Für einen 2,66-GHz-P4 mit FSB533 verlangt Intel nun 410 Euro, ebenso für die langsamere FSB400-Version mit 2,6 GHz. Alle Northwood-CPU's zwischen 2,0 und 2,4 GHz gibt es für 195 Euro. Der Übertakter-Chip Pentium 4/1,8 GHz mit FSB400 fällt von 220 auf 143 Euro. Mit den neuen Preisen will die

Chipschmiede FSB533 pushen, aber auch AMD angreifen. Deren schnellster, der Athlon XP/2600+ (Test in dieser Ausgabe), kostet derzeit 300 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [47](#)

Athlon-Board mit KT400

MSI präsentiert ein Mainboard mit VIA's KT400-Chipsatz. Das **KT4 Ultra** unterstützt alle AMD-Prozessoren für den Socket A und schluckt bis zu 3 GByte PC2700-Arbeitspeicher (DDR333). Das namensgebende PC3200-RAM (DDR400) soll laut MSI auch funktionieren, eine Garantie dafür gibt es nicht. Gründe hierfür sind Instabilitäten des raren Speichers. Auf dem Board fehlen die so genannten Mounting Holes zur Befestigung großer Kühler. Die MSI-Platine hat einen AGP-Steckplatz und sechs PCI-Slots. Onboard-LAN und -Sound sparen Erweiterungskarten, das schnelle USB 2.0 und Bluetooth runden die Ausstattung ab. Die neue Schnittstelle Serial-ATA bringt speziellen Laufwerken (ab Anfang 2003) höhere Übertragungsraten von zunächst 150 MByte/s (IDE: maximal 133 MByte/s) und hat deutlich schmalere Kabel.

→ www.gamestar.de Quicklink: [50](#)



Das **MSI KT4 Ultra** ist dank Serial-ATA derzeit eines der modernsten Socket-A-Mainboards.

Neue Mäuse von Logitech

Logitech bietet ab September neue optische Mäuse an. Die **MX 700 Cordless Optical Mouse** kontaktiert den PC per Funk, ihr optischer Sensor hat eine extrem genaue Abtastrate von 800 dpi. Zum Aufladen der Akkus stellen Sie den Mäuserich in eine Ladeschale mit integriertem Funkempfänger. Zwei Daumentasten und zwei Feuerknöpfe sind Standard. Mit der neuen Quick-Switch-Taste, platziert direkt vor dem Mausrad, können Sie schnell zwischen geöffneten Anwendungen wechseln. Als **MX 500** bezeichnet Logitech eine verkabelte **MX 700**, beide Nager eignen sich nur für Rechtshänder. Die **MX 300** hingegen ist symmetrisch geformt, hier können auch Linkshänder zugreifen. Logitech verkauft das neue Spitzenmodell **MX 700** für 90 Euro, für die **MX 500** sind 60 Euro zu berappen. Die **MX 300** wandert für 50 Euro über die Ladentheke.

→ www.gamestar.de Quicklink: [51](#)



Maus-Elite: Die neue **MX 700** von Logitech kommt kabel- und kugellos, aber mit Ladestation.

Geforce 5

Gerüchten zufolge hatte Nvidias DirectX-9-Grafikprozessor **Geforce 5** erst Ende August sein so genanntes Tape-Out – die Fertigstellung des Chiplayouts und erste Siliziumproduktion. Von diesem Moment dauert es erfahrungsgemäß noch etwa drei Monate bis zur Serienreife. In dieser Zeit beheben

die Entwickler Bugs wie defekte Transistoren und bestimmen Platinenlayout sowie Taktfrequenzen. Die taiwanische Halbleiterfirma TSMC fertigt für Nvidia den **Geforce 5** im Strom sparenden, aber aufwändigen 0,13-Mikrometer-Prozess. ATIs Radeon 9700 braucht durch den einfachen 0,15er-Prozess zwar eine eigene Stromversorgung, erscheint aber schon im Oktober. Von der Geforce 5 sollen im November erste Referenzboards laufen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [58](#)

Mobiler MP3-Spieler



Mit 20 GByte Speicher fasst der **Thomson Lyra PDP 2820** bis zu 60 Stunden MP3-Files im MP3Pro-Format.

Lyra PDP 2820 heißt der neue MP3-Player von Thomson. Eine Festplatte mit 20 Giga-byte Kapazität speichert im Thomson-MP3Pro-Format bis zu 60 Stunden Musik (30 im normalen Format). Bei der Wiedergabe werden die Daten von der Harddisk in einen 8 MByte großen Zwischenspeicher ausgelagert. Kontakt zum PC findet das 290 Gramm schwere Gerät über den USB-Anschluss. Der Akku ermöglicht zwölf Stunden netzunabhängigen Betrieb. Der **Lyra PDP 2820** ist ab Oktober für 499 Euro erhältlich.

→ www.gamestar.de Quicklink: [55](#)

Elsa lebt

Die Firma Devolo, gegründet von 25 ehemaligen Elsa-Mitarbeitern, produziert unter dem bekannten Markennamen Mikrolink

eine Palette von Modems und Netzwerkprodukten. Dabei setzt Devolo vor allem auf alte Elsa-Tugenden wie gute Treiber und Handbücher, ergänzt durch einen umfangreichen Kunden-Support. Zu den ersten Artikeln gehören ein Router und ein Switch für den Einsatz im LAN. Eine eingebaute Firewall sorgt bei beiden Produkten für Schutz vor unerwünschten Zugriffen von außen. Der Mikrolink **LAN Switch** kostet 80 Euro, für den Router verlangt Devolo 150 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [57](#)

Ferrari-Lenkrad

Das neue **360 Spider Racing Wheel** von Thrustmaster soll dem Volant des Ferrari Spider nachempfunden sein. Das edle Aussehen des Originals lässt die Plastikbauweise des kompakten Gerätes allerdings vermissen. Ein Acht-Wege-Steuercross und elf Aktionstasten können Sie mit Programmfunktionen belegen. Der Gangwechsel erfolgt mittels seitlich angebrachter Schaltwippen. Stabile Pedale erleichtern punktgenaues Beschleunigen und Bremsen. Anschluss findet das Eingabegerät über die USB-Schnittstelle. Force-Feedback-Unterstützung suchen Sie vergebens. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 59 Euro rundet das **360 Spider Racing Wheel** die Lenkradpalette von Thrustmaster nach unten ab.

MT

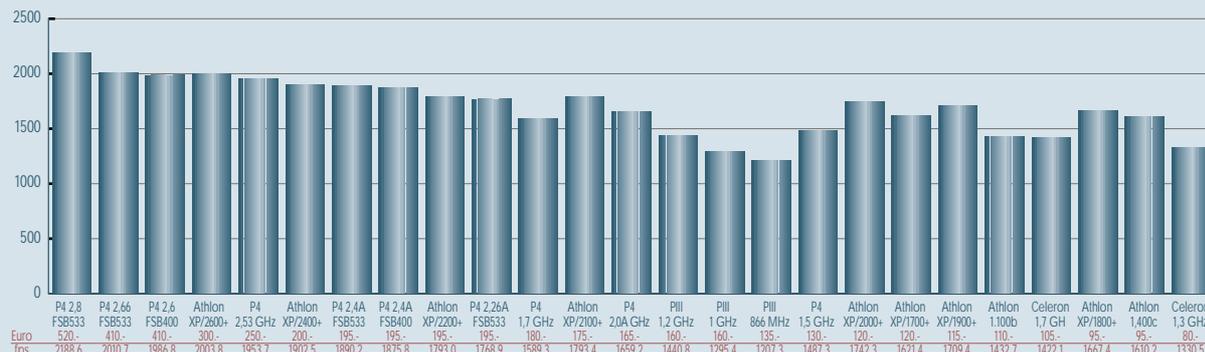
→ www.gamestar.de Quicklink: [59](#)



Plastik-Ferrari: Das neueste **Thrustmaster-Lenkrad** mit springendem Pferd soll besonders Einsteiger anlocken.

GameStar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 26.08.2002