



GAMESTART

NUR BEI UNS. GameStar fand im abgelaufenen Quartal pro Ausgabe durchschnittlich 304.324 Käufer – weltweit ist keine andere Zeitschrift, die sich ausschließlich mit PC-Spielen beschäftigt, erfolgreicher. Diese starke Position hat für Sie handfeste Vorteile, denn bei vielen Themen werden hochauflagige Hefte von Publishern bevorzugt. Nur bei uns lesen Sie daher in diesem Monat die Enthüllung von **Crysis**, dem neuen Projekt der Macher von **Far Cry**. Auch die Berichte über **Guild Wars Factions**, das Rennspiel **GTR 2** sowie den Test zu **DTM Race Driver 3** bekommen GameStar-Leser vor allen anderen.

Zudem sorgt unsere Marktposition für Unabhängigkeit – wer viele Leser hat, kann sich leichter kritische Töne gegenüber den Herstellern der Spiele erlauben. Das ist für ein Magazin wie unseres, das sich in erster Linie als Anwalt der Spieler versteht, immens wichtig. Vielen Dank also an Sie, liebe Leser und Abonnenten.

IN LETZTER SEKUNDE. Die Aufteilung dieses Heftes ist ein klein wenig verändert, am Ende des News-Teils finden Sie einen brandaktuellen Hardware-Test, und zwar von der Grafikkarte **Radeon X1900 XXT** (auch im Crossfire-Modus). Die trudelte knapp vor dem Redaktionsschluss ein, als der reguläre Hardware-Teil bereits auf dem Weg in die Druckerei war – Hefte wie GameStar werden über mehrere Tage hinweg gedruckt und zu diesem Zweck in 24-Seiten-Häppchen aufgeteilt. Der vordere Teil des Heftes (News, Previews, Titelstory) kommt dabei aus Aktualitätsgründen zuletzt an die Reihe...

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR-VERSIONEN

Achtung! Seit einigen Ausgaben erscheinen alle Versionen von GameStar (DVD, CD, Abo, Magazin) mit blau-weißem Logo!



CD-Version
4,99 €

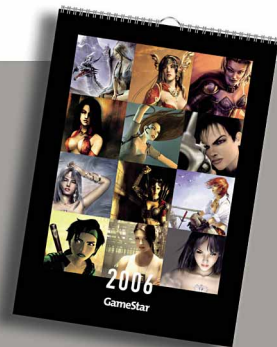
DVD-Version
4,99 €

DVD-Abo (16/18)
ab 4,58 €

Magazin-Version
2,50 €

ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel bringen wir diesmal – neben aktuellen Spielen und signierten Heften – nicht weniger als 500 GameStar-Kalender 2006 unter die Leute. Achtung: Als Abonnent von GameStar oder GameStar.de Premium nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil. Falls Sie nicht gewonnen haben, können Sie den Kalender auch unter gamestar.de/shop bestellen.



SONDERHEFT RAGNAROK ONLINE

Seit dem 20.1.2006 im Handel: unser brandneues Sonderheft zu dem Online-Rollenspiel Ragnarok. Darin: ein detaillierter Berufsberater, die Geschichte der Welt, zahllose Karten u.v.m. Auf der beiliegenden DVD finden Sie den aktuellen Client mit 21 Spieltagen Gratisspielzeit, Skins, Trailer, Wallpapers u.a. Das Heft kostet 5,99 Euro und kann unter gamestar.de/shop bestellt werden.





Titelstory

CRYSIS



28 Ungemütlich: Aliens wollen im inoffiziellen **Far Cry**-Nachfolger **Crysis** die Erde einfrieren. Sie müssen die Tiefkühl-Invasion aufhalten. Mit dabei: abgefahrene Waffen, superschlaue KI-Gegner sowie die derzeit leistungsfähigste 3D-Engine. Wir waren exklusiv vor Ort bei den Entwicklern Crytek und liefern Details zur Shooter-Hoffnung.

AKTUELL

SZENE-NEWS

World of Warcraft	10
Star Trek: Legacy	11
Der Herr der Ringe: Der weiße Rat	11

SPIELE-NEWS

Medieval 2	12
Half-Life 2: Aftermath	13
Rogue Trooper	13
Tony Hawk's American Wasteland	14
Auto Assault	14
The Regiment	15
Huxley	15
Hitparade und Umfragen	16
Übersoldier	17
Anstoss 2006	17

MULTIPLAYER-NEWS

Werbung in Counterstrike	18
Ocrana baut um	18
MMO6-Awards	19
XG1-Betatest	19

HARDWARE-NEWS

Dell-PC mit vier Geforce 7800 GTX	20
Neue Namen bei Intel	20
3DMark 2006	21
Centrino Duo von Asus	21
ATI X1900 Crossfire	22

KOLUMNEN

Unsichere Online-Spiele	10
Der Korridorblick	12
Du bist Pro Evo	18
Babelhafte Sprachverwirrung	20

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	36
Spellforce 2	38
Guild Wars Factions	TITEL 44
Heroes of Might & Magic 5	48
Elder Scrolls 4: Oblivion	TITEL 54



GTR 2	58
Enemy Territory: Quake Wars	TITEL 62
Hearts of Iron 2: Doomsday	66
Schlacht um Mitteleuropa 2	68
Der Pate	72
War Front	74
Condemned	76
Faces of War	78
Runaway 2	80

TITELSTORY

CRYSIS

Mega-Preview	TITEL 28
Die Entwicklung der Cry-Engine	31
Cry-Engine 2	34

TESTS

TESTS

Das Team	84
Der Spiele-Wertungskasten	85

ACTION

Action-Hitliste	87
Vivisector	88
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	90
Psychonauts	92
Pac Man World 3	93
Death Strike	93
World War Zero	94
Taito Legends	95
T-72 Balkans on Fire	96
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	97

STRATEGIE

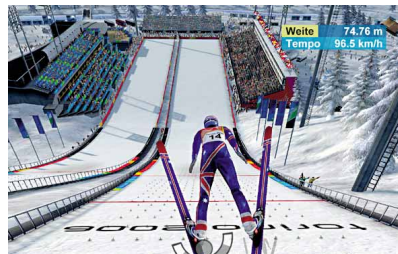
Strategie-Hitliste	99
Empire Earth 2: The Art of Supremacy	100
Demokratie	102
Wildfire	103
Down in Flames	103
Kreuzfahrt Tycoon	103
Prison Tycoon	103

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	105
World of Qin	106
Coffee Break	107

SPORT

Sport-Hitliste	109
DTM Race Driver 3	TITEL 110
Torino 2006	116



18 Wheels of Steel Convoy	118
Big Mutha Truckers 2	118
Sportfischen Professional	119

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	120
Ultimate Racing Collection	121
Second Sight	122
The Longest Journey SE	122

HARDWARE

HARDWARE	
Hardware-Referenzklassen	125
SCHWERPUNKT	
Eingabegeräte:	
Perfekt spielen	126
Vergleichstest Mäuse	128
Testsieger:	
Razer Copperhead	128
Vergleichstest Mauspads	130
Testsieger: Gamers	
Wear Stainless	130
Vergleichstest Gamepads	132
Testsieger: Microsoft	
Xbox 360 Controller	132
Vergleichstest Lenkräder	134
Testsieger: Thrustmaster	
Rallye GT PRO FF	134

TEST DES MONATS

Athlon 64 FX-60 vs.	
Pentium Extreme Edition 955	138

TOOL DES MONATS

Regcleaner Standard	140
---------------------	-----

EINZELTESTS

Notebook mit 19-Zoll-TFT:	
Samsung M70-2130 Bemus	140
17-Zoll-TFT: Benq FP71V	142
3D-Karte: MSI NX6800 GS	142
3D-Karte: ATI All-in-Wonder	
Radeon X800 GT	142
Headset: Logitech	
Premium USB 350	143
19-Zoll-TFT: LG L1932P	143

SERVICE

TECHtelmechtel	144
Einkaufsführer	146

RUBRIKEN

Editorial	3
Verlosung	24
Impressum	165
Vorschau	186

EXTRALEBEN

Weiterspielen	150
MOD-NEWS	
Mercenaries • Fairglen • F1 2005	152
Dungeon Doom	153
REPORT	
Counterstrike Source –	
Die reifere Community?	154
E-SPORT	
GameStar Clanliga	156
PATCH-TESTS	
Serious Sam 2 2.066	157
Starship Troopers 5.24	157
X3: Reunion 1.3	157

TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index	159
Agatha Christie	159
Chaos League: Sudden Death	159
Civilization 4 • Dynasty Warriors 4	159
Fussball Manager 06 • Guild Wars	160
Gun • Half-Life 2 • NFS Most Wanted	160
Prince of Persia 3 • Rome	161
Schlacht um Mittelamerika	162
Shrek Super Slam	163
Battlefront 2 • Star Wars Galaxies	163
Star Wolves • Stubbs the Zombie	164
The Movies • Verliebt in Berlin	164

MAGAZIN

Leserbriefe	166
Fehler!	167
GameStar Interaktiv:	
Anzeigen-Wettbewerb	170
Report: Servicewüste Deutschland	
Die Abrechnung	172
Report: So war 2005	176
Report: Zu Besuch bei...	
Telltale Games	180
Report: The Cheat Report	182
Hall of Fame: Winter Games	183
Die Vorletzte	185



ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

54 Kämpfen Sie sich mit uns durch die fast fertige Version des Riesen-Rollenspiels Oblivion. Was steckt hinter der Edeloit?



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

62 Hilfe, Strogg! Im Team-Shooter Quake Wars schicken Sie die Körperkauer auf dynamischen Schlachtfeldern zurück ins All.



DTM RACE DRIVER 3

110 Mehr Motorsport geht nicht: Das Umfangsmonster DTM Race Driver 3 simuliert neben der DTM 59 weitere Rennserien.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

18 Wheels of Steel Convoy	Test	118	Eulenberg-Experiment	News	14	Pac Man World 3	Test	93	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Test	90
Agatha Christie: Und dann gabs...	Tipps	159	Eve Online	News	10	Prince of Persia	News	11	System Shock 3	News	11
Anstoss 2006	News	17	Everquest 2: Kingdom of Sky	News	12	Prince of Persia 3	Tipps	161	T-72 Balkans on Fire	Test	96
Auto Assault	News	14	Faces of War	Preview	78	Prison Tycoon	Test	103	Taito Legends	Test	95
Battlefront 2	Tipps	163	Ford Street Racing	News	17	Psychonauts	Test	92	The Longest Journey SE	Budget	122
Big Mutha Truckers 2	Test	118	Fussball Manager 06	Tipps	160	Rebel Raiders: Op. Nighthawk	Test	97	The Movies	Tipps	164
Bioshock	News	11	Grotesque	News	13	Rogue Trooper	News	13	The Regiment	News	15
Chaos League: Sudden Death	Tipps	159	GTR 2	Preview	58	Rome	Tipps	161	Tony Hawk's Am. Wasteland	News	14
Civilization 4	Tipps	159	Guild Wars	Tipps	160	Runaway 2	Preview	80	Torino 2006	Test	116
Coffee Break	Test	107	Guild Wars Factions	Preview	44	Schlacht um Mittelamerika	Tipps	162	Ubersoldier	News	17
Condemned	Preview	74	Gun	Tipps	160	Schlacht um Mittelamerika 2	Preview	68	Ultimate Racing Collection	Budget	121
Death Strike	Test	93	Half-Life 2	Tipps	160	Second Sight	Budget	122	Verliebt in Berlin	Tipps	164
Demokratie	Test	102	Half-Life 2: Aftermath	News	13	Serious Sam 2 2.066	Patch	157	Vivisector	Test	88
Der Pate	Preview	72	Hearts of Iron 2: Doomsday	Preview	66	Shrek Super Slam	Tipps	163	War Front	Preview	76
Down in Flames	Test	103	Heroes of Might & Magic 5	Preview	48	Spellforce 2	Preview	38	Wildfire	Test	103
DTM Race Driver 3	Test	110	Herr der Ringe: Der weiße Rat	News	11	Sports Fishing Professional	Test	119	Wildlife Park 2	News	14
Dynasty Warriors 4: Hyper	Tipps	159	Huxley	News	15	Star Trek Legacy	News	10	Wintersport Pro 2006	News	15
Elder Scrolls 4: Oblivion	Preview	54	Kreuzfahrt Tycoon	Test	103	Star Wars Galaxies	Tipps	163	World of Qin	Test	106
Emergency 4	News	13	Medal of Honor: Airborne	News	11	Star Wolves	Tipps	164	World of Warcraft	News	10
Empire Earth 2: Art of Supremacy	Test	100	Medieval 2	News	12	Starship Troopers 5.24	Patch	157	World War Zero	Test	94
Enemy Territory: Quake Wars	Preview	62	NFS Most Wanted	Tipps	160	Stubbs the Zombie	Tipps	164	X3: Reunion 1.3	Patch	157



World of Warcraft: Durch Server-Umstrukturierungen sollen Lags und Verbindungsabbrüche besonders bei World Events reduziert werden.

KOLUMNE

Unsichere Online-Spiele?

Du liebe Zeit, Eve Online wurde gehackt. Ein Glück, mein Account zählt nicht zu den betroffenen. Lässt mich der Vorfall daher kalt? Denkste! Ich mache mir Sorgen um die Sicherheit des Spiels. Wie kann Entwickler CCP zulassen, dass Dritte meine Daten einsehen? Und ich rede nicht davon, dass die Hacker meine Raumschiffe löschen oder sich meine teure Superwaffe greifen – sondern dass sie meine Adresse klauen, meine Kontodaten, meine Kreditkarten-Nummer. Denn all diese Informationen habe ich den Entwicklern bei der Eve-Anmeldung mitgeteilt. Und ich erwarte, dass die Daten sicher sind.

Der Eve-Vorfall zeigt, wie sorglos ich mit meinen Kontodaten umgegangen bin. Jedes kostenpflichtige Online-Spiel fordert diese – ohne mir hundertprozentige Sicherheit vor Kriminellen zu bieten. Und ich wette, dass zahllose Hacker versuchen, an die Daten zu kommen. Online-Anbieter müssen ihre Kunden daher schützen – das sollte die Lektion aus dem Eve-Vorfall sein. Und was kann ich selbst tun? Meine Daten nicht einfach weitergeben, sondern Lizenzvereinbarungen lesen: Der Anbieter haftet nicht für Diebstahl? Ohne mich. Meine Kontodaten sind mir zu wertvoll, als dass ich sie mir wegkauen ließe. Da will ich nicht erst warten, bis mein Account zu den betroffenen zählt.

Michael Graf, Redakteur
micha@gamestar.de



ZITAT DES MONATS

»Unser Ziel ist es, Spiele so realistisch zu machen, dass Sie in zwei, drei Jahren nicht mehr zwischen Wirklichkeit und Fiktion unterscheiden können.«

Ubisoft-Chef Yves Guillemot
(Zitat aus einem Interview mit der BBC)

WORLD OF WARCRAFT

Entwickler Blizzard in der Kritik: Immer mehr Spieler beklagen die auf stark bevölkerten Servern häufig auftretenden Lags, Verbindungsabbrüche und Probleme beim Einloggen. Da die Patches auf Version 1.8.4 und 1.9 die Fehler nicht beheben konnten, setzte Blizzard die Bevölkerungszahl vieler Server kurzzeitig herunter – sehr zum Ärger der Fans, denn dadurch entstanden besonders zu Stoßzeiten Warteschleifen von über einer Stunde. Zudem durften die Spieler auf manchen Servern keine neuen Charaktere erstellen. Als weitere Maßnahme lagerte Blizzard mehrere Realms in andere Datenzentren um und bringt bis Februar die teils veraltete Hardware auf den neuesten Stand. Zum Ausgleich für die Offline-Zeit bekommen Benutzer der betroffenen Server bis zu vier kostenlose Spieltage gut geschrieben. Ob die neue Technik auch bei den regelmäßig stattfindenden World Events standhält, bleibt allerdings abzuwarten. Bei den bisherigen Großereignissen (etwa der Schließung der Tore von Ahn'Qiraj am 10. Januar) kam es immer wieder zu kompletten Serverausfällen. Was Blizzards Schritte und das Update auf die Version 1.9.x wirklich bewirken, lesen Sie in einem umfangreichen Patch-Test in der nächsten GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A103

STAR TREK: LEGACY

Bethesda Softworks (**Morrowind**) und Entwickler Mad Doc (**Empire Earth 2**) arbeiten derzeit an einem neuen **Star Trek**-Spiel für den PC und die Xbox 360. Nach Angaben mehrerer Fanseiten soll der Titel eine Mischung aus Action- und Strategiespiel werden und die gesamte **Star Trek**-Zeitli-

nie umfassen – von der Original-Enterprise bis zur Voyager. Rechteinhaber Paramount registrierte kürzlich die gleichnamige Domain und kündigte das Spiel für September 2006 an. Mad Doc hatte bereits 2001 das Strategiespiel **Star Trek: Armada 2** für Activision entwickelt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A170

EVE ONLINE GEHACKT

Das Online-Rollenspiel **Eve Online** ist nach Informationen des IT-Magazins Golem.de Mitte Januar von einem Hackangriff heimgesucht worden. 57 Spielerkonten seien ausgelesen worden. Aus Sicherheitsgründen hat Entwickler CCP daraufhin mehreren Tausend Kunden neue Passwörter zukommen lassen und die betroffenen Personen über den Vorfall informiert. Laut CCP sind bei dem Hackversuch allerdings keine relevanten Daten wie zum Beispiel Kreditkarteninformationen in die Hände des noch anonymen Angreifers gelangt. Wann die Entwickler das Schlupfloch stopfen werden, ist bislang nicht bekannt. **Eve Online** verzeichnet weltweit über 100.000 Spieler.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A128



Eve Online wurde von einem Hacker angegriffen.

BIOSHOCK VS. SYSTEM SHOCK 3

Nachdem Take 2 in den letzten Monaten bereits die Entwicklerstudios Firaxis (**Civilization 4**) und Firefly (**Stronghold 2**) gekauft hat, schlug der Publisher nun



System Shock 2 bekommt gleich zwei Nachfolger.

auch bei Irrational Games zu. Zu den wichtigsten Spielen des Studios zählt das von der Kritik hochgelobte **System Shock 2**. Derzeit arbeitet Irrational Games an dessen inoffizieller Fortsetzung **BioShock**. Inoffiziell deshalb, weil die Urheberrechte der Originalserie bei Electronic Arts liegen. Der Softwaregigant scheint die Reihe indes ebenfalls fortführen zu wollen. Gegenüber dem Internet-Magazin Shacknews bestätigte ein Industrie-Insider, dass der Publisher **System Shock 3** in Auftrag gegeben hat. Eine offizielle Stellungnahme steht bisher noch aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A137**

HERR DER RINGE DER WEISSE RAT

Electronic Arts arbeitet angeblich an einem **Herr der Ringe**-Rollenspiel. Das geht aus einem Interview mit dem EA-Entwickler Jim Norwood hervor, der dies in einer Fragestunde mit seinem ehemaligen Arbeitgeber 3D Realms – wohl etwas vorschnell – verlauten ließ. Die betreffende Passage wurde kurz darauf gelöscht. Allerdings zu spät, denn mehrere amerikanische Webseiten hatten das

Interview bereits im kompletten Wortlaut verbreitet. Nach Norwoods Aussagen wird das Spiel **Der Herr der Ringe: Der Weiße Rat** heißen. Der Weiße Rat wurde im dritten Zeitalter von Elben und Zauberern wie Elrond und Gandalf gegründet. EA hatte bereits 2004 ein **Herr der Ringe**-Rollenspiel mit dem Titel **Das dritte Zeitalter** für Konsolen veröffentlicht, das in Sachen Spielmechanik stark an **Final Fantasy** erinnerte.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A168**

PRINCE OF PERSIA-FILM

Filmproduzent Jerry Bruckheimer (**Bad Boys**) hat in einem Interview mit der Webseite Comingsoon.net bestätigt, demnächst mit der Leinwandumsetzung des Action-Adventures **Prince of Persia** zu beginnen. Zwar ist Bruckheimer derzeit noch mit den Dreharbeiten des dritten **Fluch der Karibik**-Films und der Planung von **Das Vermächtnis der Tempelritter 2** beschäftigt, erste Gespräche mit möglichen Darstellern laufen aber bereits. Angeblich soll sich Prinz-Erfinder Jordan Mechner um das Drehbuch kümmern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A171**



Prince of Persia wird von Bruckheimer verfilmt.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Anders als bisher angekündigt wird der neueste Teil der **Medal of Honor**-Reihe mit dem Namen **Airborne** nun doch auch für PC und die Xbox 360 entwickelt. Electronic Arts hatte den Ego-Shooter zu Beginn ausschließlich für die PlayStation 3 geplant. **Medal of Honor Airborne** verwendet die Grafikengine RenderWare, die bereits in **The Movies** zum Einsatz kam. Wie die Vorgänger **Allied Assault** und **Pacific Assault** spielt **Airborne** im Zweiten Weltkrieg, in dem Sie in pompös inszenierte Fallschirmeinsätze geschickt werden. Nettes Detail: Bei den Sprüngen sollen Sie den Landepunkt selbst wählen können, so spielt sich dieselbe Mission jedes Mal anders. Im November dieses Jahres soll der Titel fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A174**

DM



Neben Schlacht um Mittelamerika 2 ist ein Rollenspiel in der Mache.

KURZMELDUNGEN

ID SOFTWARE KÜNDIGT NEUES SPIEL AN

Id Software-Chef John Carmack hat in einem Interview bestätigt, dass seine Firma bereits an einem neuen Spiel arbeitet. Dabei handle es sich nicht um eine Doom- oder Quake-Fortsetzung. Viele Fans hoffen daher auf das rollenspielartige Multiplayer-Projekt The Quest, das bereits seit dem Jahr 2000 durch die Gerüchteküche geleistert.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A122**

EARTH 2160-GRATISAKTION GEHT WEITER

Publisher Zuxxez verlängert die zwischen dem 24. November und 31. Dezember 2005 ins Leben gerufene Gratisaktion zu Earth 2160. Wer bis zum 15. Februar ein Exemplar des Echtzeit-Strategiespiels kauft und online registriert, bekommt kostenlos eine zweite Seriennummer per E-Mail zugeschickt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A123**

COLLECTOR'S EDITION VON EMPIRE AT WAR

Am 16. Februar veröffentlicht Activision eine Spezial-Edition des Echtzeit-Strategiespiels Star Wars: Empire at War in limitierter Auflage. Neben einer aufwändigeren Verpackung gibt's fünf zusätzliche Karten sowie einen Datenträger mit Bonusmaterial. Die normale Verkaufsversion soll erst später in den Regalen stehen, jedoch zum selben Preis von etwa 50 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A119**

WER SPIELT MIT IM DRITTEN RESIDENT EVIL-FILM?

Regisseur Paul Anderson (Alien vs. Predator) hat die Hauptdarstellerin der ersten beiden Resident Evil-Filme, Milla Jovovich, für Resident Evil 3: Afterlife verpflichten können. Auch Sienna Guillory wird wieder die Rolle der Jill Valentine übernehmen. Zudem sollen die bekannten Charaktere Leon Kennedy und Albert Wesker einen Gastauftritt bekommen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A124**

US-GERICHT STOPPT JUGENDSCHUTZGESETZ

Ein Gericht hat der Klage des US-Verbandes ESA (Entertainment Software Association) gegen das verschärfte Jugendschutzgesetz in Kalifornien stattgegeben. Der Richter sprach Computerspielen einen schützenswerten Status zu, vergleichbar mit Büchern oder Filmen. Das geplante Gesetz verstoße gegen die amerikanische Verfassung, wonach Videospiele von der Meinungsfreiheit gedeckt sind, begründete das Gericht seine Entscheidung.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A125**

SPIEL ZUR FUSSBALL-WM

Keine Eintrittskarte bekommen? Dann können Sie zumindest mit FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006 von Electronic Arts etwas WM-Atmosphäre schnuppern. Bereits ab dem 28. April, also über einen Monat vor dem Eröffnungsspiel am 9. Juni in München (Gastgeber Deutschland gegen Costa Rica), können Sie Ihr Team von den Gruppenspielen über die Vorrundenspiele bis hin zum Titel führen. Das Spiel erscheint auch für alle Konsolen und Handhelds wie Sonys PSP oder den Nintendo DS.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A132**

METAL GEAR SOLID ALS ONLINE-ABLEGER?

Der japanische Star-Designer Hideo Kojima denkt laut einem Bericht von Eurogamer darüber nach, die Metal Gear Solid-Serie durch einen reinen Online-Ableger zu ergänzen – auch auf dem PC. Grund sei das positive Feedback von Fans und Presse auf Metal Gear Solid 3: Subsistence (ein Remake des dritten Teils inklusive Online-Modi).

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A175**



Medieval 2: Die 3D-Schlachten des Strategiespiels sollen grafisch wesentlich detaillierter werden.

KOLUMNE

Der Korridorblick

»Vor uns ein leerer Korridor, genau wie jeder andere auf dem Schiff. Nach einem Knick Richtung Steuerbord eine Rampe...« So beginnt das Textadventure Planetfall von 1983. Okay, eine Frage nun: Wie sieht der Korridor vor Ihnen aus? Ist der irgendwie wie in Doom 3? Wie in Quake 4? Wie jeder verfluchte Raumschiffkorridor in jedem »Held im All«-Spiel? Tja, sehen Sie? So ergeht es unserer Fantasie. Die hat nach ungezählten stereotypen Raumschiffkorridoren nun quasi einen eingebauten Tunnelblick. Oder deutlicher: Würden wir heute Planetfall spielen, sähe es in unserem Kopf vermutlich wirklich wie Doom und Co. aus.



Ich mag diese ewig gleichen Metallkonstrukte, die ewig gleichen Gänge, die ewig gleichen schlecht ausgeleuchteten Winkel (aber mit fettem dynamischen Schatten) nicht mehr sehen. Deswegen freue ich mich so diebisch über mutige Spiele wie ein Guild Wars Factions, das meine Augen mit Ungewohntem reizen wird, das mich zur Ruhe kommen lassen wird an Orten, wo ich mich umschauchen möchte. Das mich eben nicht durch die immer gleichen Szenarios hetzt, wo es sich gar nicht lohnt, zu verweilen. »Hey, Frau Schmitz, sie vergleichen hier aber Apfel mit Birnen! Guild Wars ist ein Fantasy-Abenteuer, Quake 4 Science-Fiction-Action«, höre ich Sie sagen. Na und? Ist die Genre-Einteilung Science-Fiction-Action der Persilschein, um mir und Ihnen immer den gleichen Kram auf den Monitor zu klatschen? In diesem Sinne: Schärfen Sie Ihre wieder! Für das Besondere abseits der Tunnel und Korridore.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

MEDIEVAL 2

Strategen mit einem Faible für Geschichte wissen: Wer einen Titel der **Total War**-Reihe kauft, bekommt Spieltiefe, historische Genauigkeit und spektakuläre 3D-Schlachten. Bisher ging die Reise nach Japan (**Shogun**, seinerzeit 80 Punkte im Test), ins Mittelalter (**Medieval**, 88) und ins alte Rom (**Rome**, 89). Jetzt hat Entwickler Creative Assembly den nächsten Teil angekündigt: **Medieval 2** nimmt sich nochmals das Mittelalter vor und entwickelt die Stärken der Serie behutsam weiter. Die hübsche 3D-Grafik der Massenschlachten wird detaillierter, außerdem werden die Landschaften, bislang flache Steppen, mit realistischeren Hügel- und Berggebieten aufgewertet.

Im brettspielartigen Strategiemodus, der die Jahre von 1080 bis 1530 umspannt, geht es in Zukunft mehr um Religion. Und wer bislang den Multiplayer-Modus der **Total War**-Spiele nicht mochte, darf sich freuen: Die Mehrspieler-Gefechte werden neu aufgesetzt, Creative Assembly hat sich die Kritik daran zu Herzen genommen. Ob auch der Strategiepart gegen menschliche Gegner gespielt werden kann, ist allerdings noch nicht bekannt. **Medieval 2** wird im Herbst 2006 in die Läden kommen.

Wer mehr über **Medieval 2** wissen will, sollte die nächste Ausgabe von GameStar nicht verpassen: In unserer exklusiven Titelstory stellen wir das Spiel vor.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A183](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A183)

EVERQUEST 2 KINGDOM OF SKY

Da haben sich viele **Everquest 2**-Spieler kaum an das neue Kampfsystem und die vielen Detailverbesserungen des Online-Rollenspiels gewöhnt, kündigt Sony

Online Entertainment auch schon das zweite Addon an. In **Kingdom of Sky** heben die Recken aus Qeynos und Freeport in himmlische Gefilde ab. In dieser luftigen Welt ohne Namen regieren Drachwesen mit feurigem Atem. Nicht viel besser sind die adlerartigen Bewohner, die mit religiösem Fanatismus einen tückischen Plan aushecken: Norrath muss weg. Als verantwortungsbewusster Level-60-Held nimmt man sich Aufgaben epischer Ausmaße an und erfährt in den neuartigen Geschichts-Quests historische Details über die zerrüttete Welt von **Everquest**. Insgesamt sind 25 neue Gegnertypen mit von der Partie, begleitet von zusätzlichen PvP-Arenen und dazu passenden Champions. Mit dem Addon will SOE auch gleich ein paar neue Server aufsetzen, die das lang geforderte Spieler-PvP außerhalb der Arenen einführen sollen. Für das Auge ist auch ordentlich was geboten – klassenspezifische Kleidungsstücke verleihen den Figuren einen individuelleren Look.

Kingdom of Sky erscheint bereits am 21. Februar sowohl in elektronischer Download-Form als auch auf DVD-ROM inklusive des Hauptprogramms für 30 Euro. In GameStar 4/06 widmen wir uns dem Addon dann ausführlich.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A104](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A104)



Kingdom of Sky: Aus der Luft droht Gefahr für ganz Norrath und seine Völker. Drachen! Hilfe!

HALF-LIFE 2 AFTERMATH

Nachdem das Internet mal wieder mit Gerüchten überspült wurde und in mancherlei Foren das eine oder andere Datum fiel, hat sich Doug Lombardi, Pressesprecher bei Valve, zum Thema Erscheinungstermin für das ewig erwartete **Half-Life 2-Addon Aftermath** geäußert. So soll die Erweiterung endlich am 24. April 2006 via Steam erhältlich sein. Gleichzeitig soll auch die Platin-Version des Hauptspiels erscheinen. Darin wird enthalten sein: **Half-Life 2** im Singleplayer- und im Deathmatch-Modus, **Counterstrike Source**, **Day of Defeat Source** und **Aftermath**. Übrigens soll nicht Gordon, sondern Alyx die Hauptrolle spielen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A182](#)



Aftermath: Im April soll die Half-Life 2-Erweiterung um die taffe Alyx endlich erhältlich sein.

ROGUE TROOPER

Eidos hat das Actionspiel **Rogue Trooper** für den Sommer 2006 angekündigt. Der Titel basiert auf der gleichnamigen Comicreihe aus dem Hause 2000 AD (**Judge Dredd**) und versetzt Sie in die Rolle des Elitesoldaten Rogue. Neben modernen Waffen verfügt der Held über codierte Biochips, die mit den Fähigkeiten gefallener Kollegen gespeist wurden. Somit steht ihm bei seinem Feldzug gegen die feindliche Nort-Armee ein gigantisches Arsenal an unterschiedlichen Kampftechniken zur Verfügung. Wer nicht alleine unterwegs sein will, nimmt bis zu drei Freunde in die Schlachten mit – einem Koop-Modus sei Dank.

Rebellion hatte sich 2001 die Rechte an den Comics von 2000 AD gesichert. **Judge Dredd: Dredd vs. Death** war das erste Spiel, das daraus hervorging.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A126](#)



Rogue Trooper: 3D-Action aus England auf Basis der gleichnamigen Comic-Serie von 2000 AD.

GROTESQUE

Fantasy ist eine ernste Angelegenheit. Bei Zauberern und Drachen hat man gefälligst nicht zu lachen! Nix da, denkt sich das deutsche Team von Silent Dreams und will uns mit **Grotesque** zum Kichern bringen. Das Rollenspiel hat zwar auch die klassischen Mechanismen wie Helden-Hochleveln und Quests, doch das war es auch schon mit der Ernsthaftigkeit. Ansonsten setzt das Spiel ganz auf Parodie oder abgedrehte Querverweise auf die Echt-Welt. Held Roger Sun meckert etwa einen Auftraggeber an, weil ihn die Aufgaben der Marke »Hole er mir zehn XYZs« anöden. Auf der Flucht vor einem Vampir-Pärchen trifft Roger seltsamste Gestalten, beispielsweise Metal-Merlin, Verfechter der Stromgitarren-Musik, der mit den Ork-Shamanen im Clinch liegt. Immerhin haben die den verachtenswerten Hip Hop in die



Grotesque: Ein Rollenspiel aus Deutschland will die Fantasy (Bücher, Filme, Spiele) parodieren.

Welt getragen. Genre-Größen wie **Diablo**, **Gothic** und bekannte Filme sowie Bücher sollen ihr Fett wegkriegen. Schön: Roger soll angeblich Damen den Hof machen und sogar Liebschaften eingehen dürfen. Im zweiten Quartal 2006 erfahren wir, ob Silent Dreams genug Humor auf der Pfanne hat.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A173](#)

EMERGENCY 4

Im März heulen wieder die Sirenen: Take 2 hat in einer Pressemitteilung den vierten Teil der Echtzeit-Strategiereihe **Emergency** angekündigt. Anders als im Vorgänger laufen die Rettungsmissionen nicht mehr streng linear und unabhängig von einander ab. Stattdessen absolvieren Sie in einer großen Stadt zufallsgenerierte Einsätze, um sich nach und nach das Budget für die 20 Story-Missionen zu erarbeiten. Ständig wechselndes Wetter und ein fließender Tag-Nacht-Zyklus sollen für Realismus sorgen. Zudem stockt Entwickler Sixteen Tons die Einsatzkräfte auf: So dürfen Sie zum Beispiel einen Bergungshelikopter vom THW oder den TransAid, ein Großraumflugzeug für Auslandseinsätze, zum Unglücksort schicken.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A172](#)

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Der Traum vom Glück in der großen Stadt – im Funsport-Abenteuer **Tony Hawk's American Wasteland** wird er vielleicht wahr. Im mittlerweile siebten Spiel mit der Skaterlegende Tony Hawk kommen Sie als Junge vom Land nach Los Angeles und müssen gegen die Lokalmatadore bestehen. Im storylastigen Solomodus schalten Sie mit gelösten Aufgaben (Kombos nachahmen, Filmstars ärgern, Hippies jagen etc.) nach und nach weitere Stadtteile frei. Manchmal klettert der Held sogar auf ein BMX-Rad und muss spezielle Tricks ausführen. Obwohl in nur einer Stadt angesiedelt, werden die Levels nicht so schnell langweilig. Serientypisch gibt's jede Menge versteckte Passagen und Kniffe, manche Gebiete lassen sich wie in den **Underground**-Vorgängern nur zu Fuß oder kletternd erreichen. Die Steuerung klappt in unserer Vorabversion bereits sehr gut, komplizierte Kombos und Sprünge sind problemlos möglich – Spaß macht's allerdings nur mit dem Gamepad. Technisch hat die Konsolen-Umsetzung **American Wasteland** trotz hübscher Animationen den Anschluss an PC-Titel endgültig verloren, die Charaktere wirken eckig. Dafür ist der Soundtrack von gewohnter Qualität. Eine Testversion hat Publisher Dtp für die nächste Ausgabe angekündigt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A179](#)

DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

In Italien, England und Frankreich bereits seit dem letzten Jahr auf dem Markt, kommt das Adventure **Das Eulemberg-Experiment** im April auch hier in die Händlerregale. Darin rätseln Sie in der Rolle des Wissenschaftlers und Abenteurers Adam Quinn zusammen mit Freund Iashi und Ihrer Verlobten Laura dem größtenwahnsinnigen Doktor Faustus hinterher. Dabei machen Sie in herrschaftlichen Häusern oder dem peruanischen Dschungel halt – alles strahlt vor Detailreichtum. Gesteuert wird der Held durch einfaches Point & Click.

Adam Quinn ist in Italien eine bekannte Comic-Figur (trägt dort aber den Namen Martin Mystere) und wird von seinen Fans gerne mit Indiana Jones verglichen. Wer eine Kopie vermutet, könnte richtig liegen. Der Held wurde genau ein Jahr nach dem ersten Kino-Abenteuer des Archäologen mit dem Hut und der Peitsche, nämlich 1982, vom Autoren Alfredo Castelli ersonnen.



Tony Hawk's American Wasteland: Unser skatendes Landei erkundet die Dächer von Los Angeles.



Wildlife Park 2: Exotische Antilopen gehören auch zu Ihren Schützlingen im Park.

WILDLIFE PARK 2

Was eine Viecherei! In **Wildlife Park 2** managen Sie wie im Vorgänger einen Zoo, achten auf die artgerechte Haltung von Elefant, Nashorn und Zebra und sorgen für ausreichend Futter sowie Spielkame-raden. 50 exotische Lebewesen und 30 Pflanzenarten sollen Sie in Ihren Wild-gehegen rund um den Globus unterbringen – in 20 Missionen. Gelingt Ihnen das und locken Sie viele Besucher in den Park, dürfen Sie sich gar an die Rückzüchtung längst ausgestorbener Tierarten wie den Entelodon wagen. Tiger und Co. stehen bereits im kommenden April im Regal.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A184](#)

AUTO ASSAULT

Was bleibt nach der Apokalypse von unserer Zivilisation übrig? Jede Menge Autos, zumindest wenn man den Entwicklern von Netdevil glauben darf, die für NCSoft das Online-Rollenspiel **Auto Assault** entwickeln. Menschen, Mutanten und die so genannten Biomeks traktieren sich gegenseitig in **Mad Max**-Manier, wir sind in einer Beta-Version mitgefahren. Die Quests unterscheiden sich

kaum von denen anderer Genre-Vertreter (»Sammle acht Mutantenhände!«, »Pump giftigen Schleim aus vier Pfützen!« oder »Bring Sekretproben von A nach B!«), wohl aber das Kampfsystem. Denn fast immer sind wir im Auto unterwegs, die Gefechte werden dadurch extrem actionreich. Auf die Anfangskiste passt neben zwei fest montierten MGs oder Raketenwerfern noch ein bewegliches Geschütz. Eine Markierung zeigt den Feuerradius an, durch Fahrmanöver sollen wir die Gegner möglichst im behackbaren Bereich halten. Klingt aufregend, wird aber mitunter sehr hektisch. Beim Händler motzen wir das Vehikel – genau wie in anderen Spielen den Helden – mit Zusatzteilen wie stärkeren Motoren, Waffen und Rüstung auf. Dabei gelten wie etwa in **World of Warcraft** Beschränkungen für manche Level- und Klassen, vier gibt es von letzteren für jede der drei Parteien. Obwohl noch von Rucklern und Bugs geplagt, macht die Betaversion dank Sammel-Suchteffekt schon jetzt viel Spaß. Die Raserie soll im Frühjahr 2006 starten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A180](#)



Auto Assault: Das Interface ähnelt dem bekannter MMORPGs.



Wintersport Pro 2006: Zwar nicht die Olympiade, aber Schnee, Schnee, Schnee!

WINTERSPORT PRO 2006

Cyanide, die Macher des **Radsport Managers**, haben sich des Wintersports angenommen – passend zur Olympiade. Ab Ende Januar steht **Wintersport Pro 2006** in den Läden. Darin kämpfen mehr als 900 Athleten aus 29 Ländern in 20 Disziplinen. Unter anderem dürfen Sie mit Ihren Sportlern im Biathlon, Skispringen, Ski Alpin und Bobfahren gewinnen. Das Spiel klammert sich allerdings nicht an Turin, den Austragungsort der Olympiade, sondern schickt Sie einmal über den Globus. So brausen Sie auch in Kanada den Steilhang hinunter.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A196](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A196)

THE REGIMENT

Bereits am 16. Februar soll der Taktik-Shooter **The Regiment** in den Händlerregalen stehen. Trotzdem gibt's in dieser Ausgabe keinen Test zu Konamis Antwort auf **SWAT 4**. Grund: In unserer Testversion waren die 16 Missionen aufgrund unfairer Zeitlimits kaum zu schaffen. Angeblich war es der Plan der Desig-

ner, das blitzschnelle Vorgehen der britischen Spezialeinheit SAS realitätsnah zu simulieren. Stattdessen mussten wir beim Spielen sämtliche Gegnerpositionen auswendig lernen, um möglichst schnell durch die Levels rennen zu können – frustrierend! Als wir Konami auf die derben Balancing-Probleme aufmerksam machten, verpasste der Publisher den Programmierern kurzerhand Extra-Arbeitsschichten. Ob das Feintuning geholfen hat, lesen Sie dann in der nächsten Ausgabe im Test des Spiels.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A127](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A127)

HUXLEY

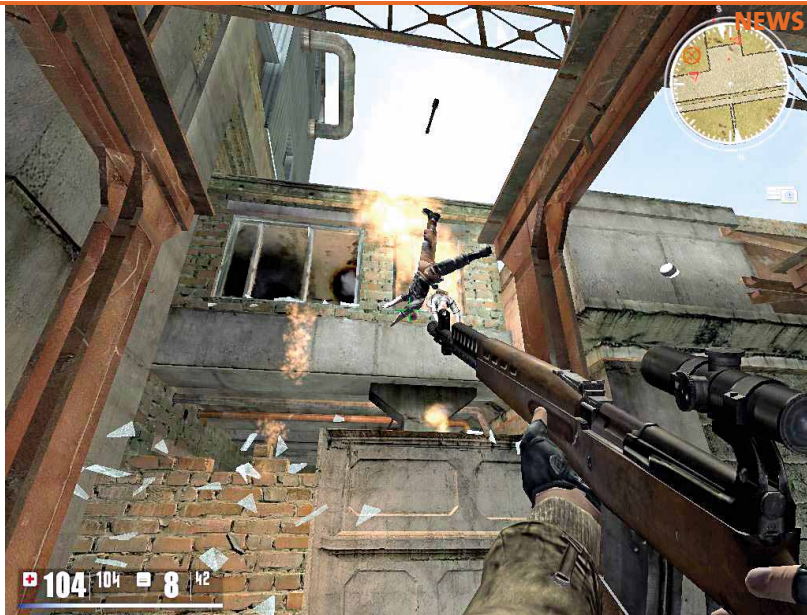
Webzen, ein hierzulande eher unbekannter Entwickler und Publisher aus Korea, will ab dem dritten Quartal 2006 das schaffen, was Sony Online mit **Planetside** bereits probierte: Echtzeit-Action erfolgreich in ein Online-Rollenspiel pressen. **Huxley** basiert auf der Unreal Engine 3 und spielt in einem post-apokalyptischen Szenario. Dort kämpfen zwei Rassen, die Sapiens und die Alternatives, um die begrenzten Ressourcen. Auf speziellen Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfeldern sollen Gefechte mit bis zu 100 Teilnehmern stattfinden (zur Erinnerung: **Joint Ops** meistert 150). Abseits davon gibt es die üblichen Quests, in denen etwa in Dungeons Mutanten ausgeräuchert werden müssen. Genretypisch entwickeln sich die Helden weiter und können bessere Waffen einsetzen. **Huxley** wird nicht das einzige Online-Rollenspiel aus Korea mit Epics Monster-Engine im Rücken bleiben. Auch **Lineage 3** von NCsoft soll darauf bauen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A177](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A177)



Huxley: Echtzeit-Ballerei in einem Online-Rollenspiel auf Basis der Unreal Engine 3.





ÜberSoldier: Per Psi-Kraft wirbelt Held Karl Stolz Feinde durch die Luft.

ÜBERSOLDIER

Ein skrupelloser Nazi-General führt im Ego-Shooter **ÜberSoldier** abscheuliche Hirnexperimente durch, unter den Versuchskaninchen ist offenbar auch die Marketing-Abteilung von CDV. Wie sonst kommt man auf einen Spielnamen wie **ÜberSoldier** und auf Formulierungen wie »Head Shot Driven Gameplay«, noch dazu in einer deutschsprachigen Pressemitteilung? Dabei machte die Ballerei einen anständigen Eindruck, als wir sie zuletzt ausprobieren konnten. Held Karl Stolz wird durch die Nazi-Experimente zum Supersoldaten und ballert sich durch zwölf Levels. Ihm zur Seite stehen 16 realistische Waffen sowie seine Psi-Kräfte. Damit errichtet er zum Beispiel einen Schutzschild, verlangsamt die Zeit oder wirft Gegenstände durch die Luft – **Second Sight** lässt grüßen. Technisch bietet das Spiel gehobenen Durchschnitt, die Physik-effekte wirken realistisch. Burut (**Kreed**) will **ÜberSoldier** bis März fertig stellen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A181](#)

ANSTOSS 2006

Bereits Mitte März soll **Anstoss 2006** in den Läden stehen. Wir haben vorab schon mal einen Blick auf das Spielermenü erhascht. Wichtig ist Ascarons Entwickler-



Anstoss 2006: alle Spielerinfos auf einen Blick.

team, dass die Ballkünstler mehr Persönlichkeit als zuvor haben. Dabei wird es Superstars geben, die außerhalb der Norm agieren. Faktoren wie Instinkt und Kreativität verbessern die Grundstärke und machen Sie zu wertvollen Teamstützen. Doch Vorsicht, diese Herren wollen gut bezahlt werden und legen gern ein äußerst divenhaftes Verhalten an den Tag.

DM DS MS HK PET GUN

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A195](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

03/06

FORD STREET RACING

Nichts ist unmöglich, Ford! Zumindest wagt sich Entwickler Razorworks (Total Immersion Racing) an eine sehr gewagte Kombination: Rennspiel und Taktik. In Ford Street Racing brettern Sie nämlich nicht als Einzelkämpfer über den Asphalt, sondern gemeinsam mit zwei Teamkameraden. Denen erteilen Sie während des Rennens taktische Anweisungen. Falls Sie das riskante Überholmanöver nicht der KI überlassen wollen, können Sie auch selbst das Lenkrad übernehmen und in jedes Ihrer drei Autos springen. Unter den 18 lizenzierten Ford-Autos befinden sich sowohl Oldtimer vom Schlage eines 68er Mustang GT als auch Zukunftsmusik wie der für 2007 angekündigte Shelby GT 500. Gefahren wird auf den originalgetreu nachgebauten Straßen von Los Angeles. Voraussichtlich schon im nächsten Heft rollt Ford Street Racing in die GameStar-Testgarage.

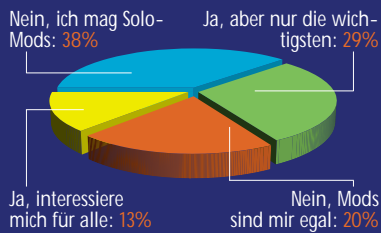


Ford Street Racing: taktische Team-Rennen mit Ford-Autos in den Straßen von Los Angeles.



FRAGE DES MONATS DEZEMBER:

»Nutzen Sie Multiplayer-Mods?«



ERGEBNIS: Wenn sich unsere Leser für kostenloses Material interessieren, greifen sie hauptsächlich zu Singleplayer-Mods. Mehrspieler-Erweiterungen haben nur mit großem Namen eine Chance.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2006

GAMESTAR-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Beste Preis	Anbieter
1	Battlefield 2: Special Forces	Multiplayer-Shooter-Addon	Electronic Arts / Dice	01/06	93	16	26,95	www.spielwaren-guenstig.de
2	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters / Codemasters	NEU	87	ohne Beschr.	44,49	www.spiegelgrotte.de
3	Need for Speed Most Wanted	Rennspiel	EA / EA Canada	01/06	87	12	42,89	www.froeschl.de
4	Fritz 9	Schachspiel	NBG / Chessbase	01/06	86	ohne Beschr.	37,91	www.shop.el-computer.de
5	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision / Infinity Ward	01/06	85	18	42,90	www.atelco.de
6	The Movies	Aufbauspiel	Activision / Lionhead	01/06	85	12	40,89	www.froeschl.de
7	Prince of Persia: The Two Thrones	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	02/06	84	16	39,77	www.spielwaren-guenstig.de
8	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision / Sony Online	02/06	84	12	19,23	www.shop.el-computer.de
9	King Kong	Ego-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	01/06	83	12	35,94	www.mindfactory.de
10	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL / 49 Games	01/06	82	ohne Beschr.	26,95	www.shop.el-computer.de
11	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Taktik-Shooter-Addon	Vivendi / Irrational Games	NEU	81	16	17,99	www.amazon.de
12	Quake 4	Ego-Shooter	Activision / Raven Software	01/06	81	16	31,99	www.ble-computer.com
13	Gun	Ego-Shooter	Activision / Neversoft	01/06	80	16	41,53	www.mindfactory.de
14	Rollercoaster Tycoon 3: Wild!	Aufbauspiel-Addon	Atari / Frontier	01/06	80	6	23,81	www.mindfactory.de
15	Star Wars Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	LucasArts / Pandemic	01/06	79	16	36,35	www.mindfactory.de
16	Keepsake	Adventure	Frogster / Wicked Studios	01/06	78	6	35,90	www.mindfactory.de
17	City of Villains	Online-Rollenspiel	Flashpoint / Cryptic Studios	01/06	78	12	38,24	www.shop.el-computer.de
18	Starship Troopers	Ego-Shooter	Frogster / Strangelite	01/06	77	16	35,89	www.froeschl.de
19	Empire Earth 2: The Art of Supremacy	Echtzeit-Strategie-Addon	Vivendi / Mad Doc	NEU	76	12	17,99	www.amazon.de
20	Torino 2006	Sportspiel	Take 2 / 49 Games	NEU	74	ohne Beschr.	36,49	www.spiegelgrotte.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2006, 02/2006 und 03/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: AT



LESERCHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (4)	Need for Speed Most Wanted
2 (1)	Battlefield 2
3 (2)	Call of Duty 2
4 (3)	F.E.A.R.
5 (6)	Age of Empires 3
6 (8)	Gothic 2
7 (5)	Half-Life 2
8 (7)	World of Warcraft
9 (10)	GTA San Andreas
10 (9)	WarCraft 3
11 (14)	Civilization 4
12 (15)	Rome: Total War
13 (12)	Far Cry (dt.)
14 (18)	The Movies
15 (11)	Counterstrike Source
16 (13)	Diablo 2
17 (20)	Pro Evolution Soccer 5
18 NEU	Schlacht um Mitteleuropa
19 (17)	Guild Wars
20 (16)	Quake 4

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2006



VERKAUFCHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Need for Speed Most Wanted
2 (2)	Age of Empires 3
3 (4)	Die Sims 2
4 (3)	Call of Duty 2
5 (6)	Fifa 06
6 (9)	World of Warcraft
7 (10)	Civilization 4
8 (5)	Harry Potter und der Feuerkelch
9 (8)	Die Sims 2: Nightlife
10 (11)	Fussball Manager 06
11 (7)	Battlefield 2: Special Forces
12 (14)	F.E.A.R.
13 (13)	Star Wars Battlefront 2
14 (12)	Die Sims 2 Weihnachtspaket
15 (17)	Guild Wars
16 (16)	Battlefield 2
17 (18)	The Movies
18 (15)	X3: Reunion
19 (19)	Counterstrike Source
20 NEU	Prince of Persia: The Two Thrones

02/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

ES GEHT BERGAUF

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH. Diesen Monat fährt *Nfs Most Wanted* einen Doppelsieg nach Hause: EAs Edelraserei gilt für die meisten GameStar-Leser im Januar als bestes Spiel. Außerdem verkauft sich der Titel (wie im Vormonat) besser als andere Programme. Letzteres mag an fehlenden Alternativen liegen – *DTM Race Driver 3* kommt erst Ende Februar.



SCHWACHE KONJUNKTUR. Nur einen Neuzugang (*Prince of Persia 3*) in den Verkaufscharts, das gab es zuletzt in der Ausgabe 03/2004! Wo letztes Jahr selbst nach Weihnachten noch einige Hits tröpfelten (*Chronicles of Riddick*, *GTR* oder die *Sacred*-Neuaufgabe), müssen sich Spieler momentan in Geduld üben. Immerhin: Demnächst kommen *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, *Empire at War* und *Darkstar One*.

FEHLER? EGAL. *Battlefield 2* ist verbüggt, *World of Warcraft* nervt mit Lags, und *Call of Duty 2* hat keinen Cheatschutz. Trotzdem halten sich alle drei Spiele beharrlich in der Leser-Top 10. Scheint so, als ob solche Detailprobleme eine untergeordnete Rolle spielen – wenn der Titel an sich ein perfektes Spielerlebnis bietet.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Werbung in Counterstrike?
Mit Spray-Tags kein Problem.

KOLUMNE

Du bist Pro Evo

Ich bin ein Außenseiter. Ich mag weder Fußball noch Autorennen, nicht einmal auf dem PC. E-Sport kreist für mich um Ego-Shooter. Entsprechend verblüfft war ich, als Ocrana verkündete, alle Teams außer denen von Live for Speed und Pro Evolution Soccer dichtzumachen. So wollte man den E-Sport einer breiteren Bevölkerung zugänglich machen. Wie das denn? Wer will denn schon Fußball und Rennsport am PC beobachten? Das gucken sich doch schon Millionen vom Menschen zuhause im Fernsehen an ... äh, Moment. Genau darum geht's ja auch.



Wer außer uns Spielern versteht schon die Taktiken eines Counterstrike oder WarCraft 3? Kaum jemand. Aber jeder kennt Michael Ballack, jeder kennt Oliver Kahn, jeder weiß: Das Runde muss in das Eckige. Und wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, muss der Prophet eben zum Berg gehen. Insbesondere im Jahre 2006, mit der WM im eigenen Land, ist ein Fußball sicherlich interessanter als jede Railgun. Angenommen, Ocrana würde in einem Elektromarkt antreten: Da würde sogar Otto Normalverbraucher stehen bleiben und zuschauen, vielleicht sogar mitspielen wollen.

So könnten die Jungs von Ocrana E-Sport wirklich unters Volk bringen. Wenn das erstmal nur mit Fußball und Rennsport funktioniert, ist das wohl mein Pech. Ich bin halt ein Außenseiter.

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Die goldene Zeit der Mod-Teams ist vorbei. Die besten Leute wurden bereits von Studios engagiert.«

Robert Duffy, id Software

WERBUNG IN COUNTERSTRIKE

Alteingesessene Medien wie Fernsehen oder Radio verlieren für junge Menschen an Bedeutung. Die kaufkräftige Bevölkerungsschicht der 18- bis 34-jährigen Männer schaute 2004 in den USA zwölf Prozent weniger fern als im Vorjahr und verbrachte dafür 20 Prozent mehr Zeit vor dem Computer. Der Werbeindustrie ging damit bares Geld verloren, denn nur wenige PC- und Videospiele wie zum Beispiel **SWAT 4** oder **Anarchy Online** bieten zahlenden Kunden Werbeflächen an. In diese Lücke will nun die amerikanische Firma Engage stoßen. Sie hat für die Fast-Food-Kette Subway virtuelle Werbeplakate aufgehängt, und zwar im ihrer Aussage nach »beliebtesten Online-Actionspiel«. Subway zeigte sich entzückt – die Umsätze stiegen spürbar. Valve hingegen war nicht begeistert. Denn wie sich herausstellte, handelte es sich bei besagtem Spiel um **Counterstrike**. Diesbezügliche Absprachen zwischen Engage und Valve hatte es jedoch nie gegeben. Doug Lombardi, Pressesprecher von Valve: »Wir haben solche Werbemaßnahmen weder besprochen noch erlaubt. Das ist nun ein Fall für unsere Rechtsabteilung.« Wie genau Engage die Banner ins Spiel gebracht hat, ob durch modifizierte Karten, mit unlauteren Mitteln oder durch simple Spray-Tags, ist derzeit noch unklar. Das dürfte für den Ausgang des Streits maßgeblich sein.

7JÄHRIGER WIRD VIZEMEISTER

Früh übt sich, was ein E-Sportler werden will. Victor de Leon aus den Vereinigten Staaten legte mit zwei Jahren zum ersten mal Hand an einen Spiele-Controller.

Jetzt, fünf Jahre später, holte sich der Knirps den 2. Platz der amerikanischen US Major League. Bei der von 550 Mitstreitern besuchten **Halo**-Meisterschaft wurde Victor, der sich »LilPoison« nennt, nur von seinem Onkel »Poison« besiegt. Der jüngste E-Sportler der Welt wird in Amerika mittlerweile wie ein kleiner Held gefeiert – hierzulande wegen strenger Jugendschutzgesetze sicherlich undenkbar.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A189

OCRANA BAUT UM

Der deutsche Clan Ocrana feiert seit knapp zehn Jahren Erfolge in den Disziplinen **Counterstrike**, **Call of Duty**, **Live for Speed**, **GTR**, **Halo 2**, **Pro Evolution Soccer 4** oder **Fifa 2005**. Damit ist jetzt Schluss: Anfang des Jahres gab Ocrana bekannt, fortan nur noch Teams für **Live for Speed** und **Pro Evolution Soccer** zu unterhalten. Außerdem wird der Clan in eine Firma mit teilweise neuen Sponsoren umgerüstet. Das ehemalige **CS**-Team, das bei der letzten GameStar-Liga den zweiten Platz belegte, behält seinen ESL-Account, wird aber in veränderter Zusammensetzung und unter neuer Flagge spielen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A190



Großer Sprung für Ocrana: nur noch Sportspiele.

GAMESERVER-BETATEST



Mit der neuesten Version des Mod-Tools für Battlefield 2 bauen Sie eigene Karten für Special Forces.

BF2 MOD-TOOLS

Nachschub für Hobby-Programmierer: Publisher Electronic Arts hat zusammen mit Digital Illusions eine neue Version des Modding-Tools für **Battlefield 2** veröffentlicht. Mit der können Sie Karten für den Einzelspielermodus des Basisspiels und das Addon **Special Forces** erstellen. Außerdem wurden einige Bugs aus der Welt geschafft. Zum Download des 52 MByte großen Programms folgen Sie einfach dem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A192](#)

MMOG-AWARDS

Sie halten **World of Warcraft** für überbewertet? **Everquest 2**, **Guild Wars** oder **Ragnarok Online** sind Ihre Favoriten? Dann lassen Sie das die Welt wissen: Bei den deutschen MMOG-Awards stimmen Sie bis zum 28. Februar für das beste Online-Spiel, insbesondere in den Bereichen Grafik, Sound, Gameplay und PvP. Zu gewinnen gibt's auch etwas: Reisen zur E3 nach Los Angeles oder zur Games Convention nach Leipzig.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A193](#)

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MÄRZ 2006

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte 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. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M80](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK	
04564	Böhlen b. Leipzig	03.03.2006 - 05.03.2006	Böhlen LAN X	425	18	A147
31036	Eime	03.03.2006 - 05.03.2006	f4t4l.error 2006	101	18	A146
33154	Paderborn – Salzkotten	10.03.2006 - 12.03.2006	NullSaftNetz V. 8.0	500	18	A150
46395	Bocholt	24.03.2006 - 26.03.2006	LANStrike V	58	18	A163
48739	Legden	03.03.2006 - 05.03.2006	CS_Doctors	536	16	A148
49406	Barnstorf (bei Diepholz)	24.03.2006 - 26.03.2006	LANabuse XII	250	16	A164
49716	Meppen	17.03.2006 - 17.03.2006	Maxlan 9	200	16	A156
50170	Kerpen-Sindorf	17.03.2006 - 19.03.2006	Alliance-Lan V4	100	18	A152
67659	Kaiserslautern	03.03.2006 - 05.03.2006	LANoDrom	800	16	A149
71292	Friolzheim	17.03.2006 - 19.03.2006	Feeling-Games 5	120	16	A160
72336	Balingen	17.03.2006 - 19.03.2006	Virility #1	100	16	A158
77871	Renchen	10.03.2006 - 12.03.2006	Medusa-LAN vol. 2	120	18	A151
77978	Schuttertal	17.03.2006 - 19.03.2006	Flying Monkeys LAN #4	196	16	A166
89073	Ulm	17.03.2006 - 19.03.2006	JamLan V	112	16	A154
91541	Rothenburg o.d.T.	17.03.2006 - 19.03.2006	fedde-fe.de V	200	18	A157
93349	Mindelstetten	03.03.2006 - 05.03.2006	SoBe-LAN	70	18	A145
CH-4415	Lausen	17.03.2006 - 19.03.2006	time2wonder 2k6	400	16	A159
CH-8274	Tägerwilen (TG)	31.03.2006 - 02.04.2006	illuzionLAN #2	90	16	A165

BETATEST-GEWINNSPIEL BEI XG1.DE

GameStar bietet in Zusammenarbeit mit XG1.de 250 Lesern die einmalige Gelegenheit, sich an einem kostenlosen Betatest für Spieleserver zu beteiligen. Sie bekommen für die Zeit vom 30. Januar bis zum 26. Februar eine so genannte Game-Box mit 50 Euro Guthaben zur Verfügung gestellt. Auf dieser Box können Sie Ihren Wunschserver nach Belieben konfigurieren und mit dem Spiel ausstatten, das Ihnen am meisten Spaß macht. Selbst der Wechsel von einem Multiplayer-Titel zum anderen geschieht bequem über ein einfach zu bedienendes Web-interface und ist innerhalb weniger Minuten vollzogen.

Egal, was Sie spielen wollen, Ihr Server stellt sich auf Ihre speziellen Wünsche ein. Sie haben die Wahl zwischen Battlefield 2 und 1942, Counterstrike 1.6 und Source, Quake 3 und 4, Call of Duty 2, Unreal Tournament 2004, F.E.A.R., Day of Defeat Source, Star Wars Jedi Academy und Half-Life 2 DM. Dazu kommen noch die wichtigsten populären Mods der jeweiligen Spiele und die passenden Admin-Werkzeuge.

SPIELPLATZ NACH MASS

Nachmittags Counterstrike spielen und abends ein paar Freunde auf ein Battlefield-Match einladen? Kein Problem. Zwischen den Titeln können Sie frei wählen, auch die Anzahl der Slots und andere wichtige Parameter sind jederzeit änderbar. Abgerechnet wird immer tagesgenau. Der monatliche Grundpreis für einen Server liegt bei rund acht Euro, für einen 16-Slot CS:S-Server fallen noch mal etwa 70 Cent pro Tag an. Wenn Sie Ihre Box offline schalten, entfällt die Tagesgebühr. So sparen Sie Geld, wenn der Server mal nicht gebraucht wird. Die Preise gelten sowohl für öffentliche als auch für passwortgesperrte Server, Datenverkehr inklusive. Ebenso ist es möglich, mehrere Server gleichzeitig zu starten. Dann wird wieder der Monatsgrundpreis für den jeweiligen Titel fällig. In jedem Paket ist ein Ftp-Zugang enthalten, außerdem TeamSpeak-2-Server, automatische Updates, editierbare Startzeilen und eine Backup-Box, um Konfigurationen dauerhaft zu sichern. Nach dem Betatest soll auch ein Clan-Management dazu kommen, das die Serverkosten auf mehrere Mitglieder verteilt.

Die Anmeldung für den Betatest beginnt am 20. Januar 2006. Der Weblink unten bringt Sie zur entsprechenden Webseite. 250 Glückliche dürfen sich dann einen Monat lang mit Freunden auf dem eigenen, frei konfigurierbaren Server tummeln.

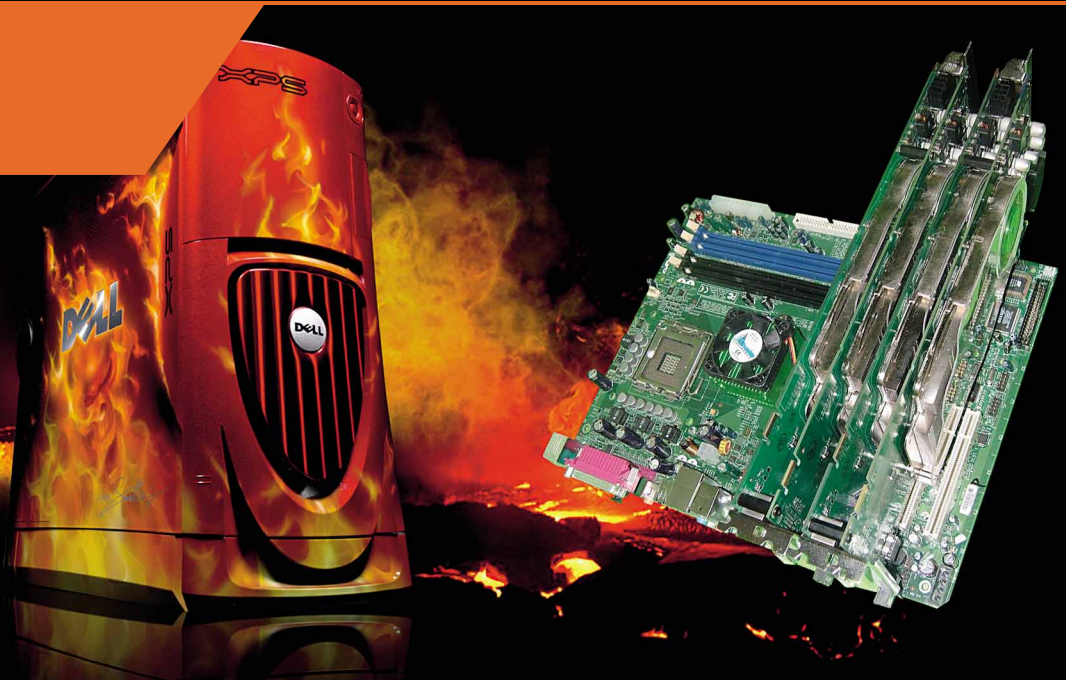
www.gamestar.de/multiplayer/XG1betatest

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A194](#)



250 GameStar-Leser dürfen XG1.de-Server testen.

Der Dell Dimension 600 Renegade LE mit vier GeForce-7800-GTX-GPUs mit insgesamt gigantischen zwei GByte Grafikspeicher



KOLUMNE

Babelhafte Sprachverwirrung

Schlimmer geht's immer. Zumindest bei den Produktbezeichnungen von Prozessoren. Intel zum Beispiel hatte in den vergangenen Jahren höchst erfolgreich jede Gefahr von Eindeutigkeit bei Aufrüst- und PC-Selbstbau-Projekten im Keim erstickt. Einfach durch identische Produktbezeichnungen von CPUs mit unterschiedlichen Kernen. Wenigstens die Taktrate schrieb man bis etwa Mitte 2004 noch dazu. Praktischerweise hatte man als Kunde damit gleich eine ungefähre Leistungseinschätzung zur Hand. Mitte 2004 verschwanden die Taktangaben der Intel-Prozessoren. Heutige CPUs mit Prescott-Kern heißen etwa Pentium 4/640 — das sagt sogar vielen Technikinteressierten nichts. Und jetzt geht's richtig rund: Offiziell seit der CES im Januar lautet Intel das »Core«-Zeitalter ein: Hinter jeder CPU steht bald eine fünfstellige Chiffre, die alle Informationen geben soll (siehe News »Neue Namen bei Intel«). Den Schlüssel dazu aber haben nur wenige. Dem Einzelnen wird es schwerer gemacht, sich im PC-Komponenten-Dschungel zurechtzufinden. Natürlich ist auch die Technik komplexer geworden: Mehr Takt heißt schon lange nicht automatisch mehr Leistung. Aber die Kommunikation dieses Sachverhaltes muss nicht mit einer Quasi-Entmündigung der Kundschaft einhergehen. Denn durch immer mehr Fachchinesisch abgeschreckt steigen mittlerweile auch die Hobby-schrauber von gestern aus und greifen zum Fertig-PC oder gleich zur Konsole. Und das hat Methode: Die Industrie ist einfach viel mehr am Verkauf von hochspezialisierten Komplett-Geräten, als dem von Einzelkomponenten interessiert. Ein gefährlicher Weg, denn die Systemoffenheit ist eines der stärksten Argumente für den PC.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamstar.de



DELL-PC MIT VIER GEFORCE 7800 GTX

Im Rahmen der CES in Las Vegas enthielt Michael Dell die, nach seinen Worten, ultimative Antwort auf Xbox 360 und PlayStation 3. Eingeladen waren 12 Journalisten aus aller Welt, darunter GameStars Michael Trier. Im zur Zeit schnellsten Spiele-PC Dell Dimension 600 Renegade Limited Edition kommt als Prozessor ein Pentium Extrem Edition 955 zum Einsatz, der auf 4,26 GHz übertaktet ist. Doch der eigentliche Hammer: Gleich vier GeForce 7800 GTX-GPUs beschleunigen die 3D-Grafik von Spielen! Dabei werkelt ein SLI-Verbund aus zwei speziellen GeForce 7800 GTX-Karten mit jeweils zwei 7800 GTX-GPUs mit 512 MByte pro Stück. Das macht zwei Gigabyte Framebuffer plus zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Bei einem Blick unter die Haube, die Überraschung: Die vier GPUs mit allein 1,3 Milliarden Transistoren temperiert keine Wasserkühlung, sondern eine Dell-Standardlösung mit Propeller, die im 3D-Betrieb aber ordentlich Radau macht. Für das Design des Über-PCs zeichnet der amerikanische Airbrush-Künstler Mike Lavalley verantwortlich. Zu exaktem Preis und Termin wollte Michael Dell sich nicht äußern. Einziger Kommentar »It will cost a lot.«

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A187](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A187)

GEFORCE 7800 GS FÜR AGP

Aufrüstwillige Spieler mit AGP-System haben derzeit ein Problem: Leistungsfähige 3D-Karten wie etwa die GeForce 6800 GT gibt's kaum mehr zu kaufen, und ATIs noch erhältliche X800-Serie unterstützt kein Shader 3.0. Das soll sich in Zukunft vielleicht ändern: Angeblich

plant Nvidia eine GeForce 7800 GS für den AG-Port. Die Eckdaten der Platine: 375/1.200 MHz Chip- und Speichertakt, 16 Pixel sowie sechs Vertex Shader. Den Gerüchten zufolge soll die 7800 GS bereits im Februar erscheinen. Spieler mit leistungsstarkem AGP-System hätten so wieder die Möglichkeit, ihren Rechner mit einer Grafikkarte der neuesten Generation auszurüsten. Über den voraussichtlichen Preis ist noch nichts bekannt.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A155](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A155)

NEUE NAMEN BEI INTEL

Wie Intel auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas mitteilte, soll künftig das altbekannte »Intel inside« dem Motto »Leap ahead« (engl. für »Sprung nach vorn«) weichen. Passend zur neuen Kampagne ändert der Chippigant auch die Bezeichnung des in Kürze erscheinenden Nachfolgers der Notebook-CPU Pentium M. Der Neue heißt nicht mehr Pentium, sondern Core, wobei Prozessoren mit nur einem Kern unter Core Solo in den Handel kommen, Dual-Core-CPU als Core Duo. Das Bundle aus Mobil-Prozessor, Chipsatz und W-LAN-Karte wird auch in Zukunft Centrino heißen, Dual-Core-Notebooks erhalten zusätzlich den Zusatz Duo. Aller Voraussicht nach lautet die Namensänderung auch das Ende der Pentium-Ära ein — die Mitte 2006 erscheinenden Desktop-CPU (Codename Conroe) werden wohl kein Pentium mehr im Namen tragen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A121](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A121)



Das »e« rutscht hoch und »Leap ahead« kommt.



Der 3DMark 2006 von Futuremark zeigt beeindruckende HDR-Effekte und soll demnächst veröffentlicht werden.

3DMARK 2006 BALD?

Ein Teaser auf der Homepage des Benchmark-Spezialisten Futuremark kündigt die nächste Generation des Hardware-Testprogramms **3DMark** an. Außer dem vagen Veröffentlichungstermin »irgendwann in den nächsten Wochen« zeigt der Trailer beeindruckende Szenen aus dem kommenden **3DMark 2006**: Eislandschaften, schwebende Städte, Mars-Wüsten sowie eine antike Fantasiestadt mit massivem Einsatz der Lichtsimulation HDR. Wie schon bei früheren **3DMark**-Versionen dürfte die Grafikorgie selbst aktuelle High-End-Systeme ins Schwitzen bringen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A135**

DREIMAL CENTRINO DUO VON ASUS

Asus stellt drei Notebooks mit Centrino Duo vor. Allen gemeinsam ist eine



Asus stellt mit dem V6J-8001P ein Notebook mit Centrino-Duo-Technik und GeForce Go 7400 vor.

Doppelkern-CPU sowie 1,0 GByte RAM. Das 1.600 Euro teure **A6JA-Q001H** besitzt einen Intel **Core Duo T2300** mit zweimal 1,66 GHz, ein 15,4-Zoll-Breitbilddisplay, eine 80 GByte Festplatte sowie eine ATI **Radeon Mobility X1600** mit 256 MByte. Ein wahres Leichtgewicht ist das 1,6 kg leichte **ASUS W5F** mit gleicher CPU für 2.200 Euro. Mit 12,1-Zoll-TFT und integrierter Grafik ist es für Spieler aber eher ungeeignet. Mehr Power für mehr Geld und mehr Gewicht bietet das 2.500 Euro teure **V6J-8001P** mit einem **Core Duo T2400**-Prozessor (zweimal 1,83 GHz), einer **GeForce Go 7400**, 15-Zoll-Display und 100-GByte-Festplatte. Alle drei Geräte sollen kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe erhältlich sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A153**

NEUE VGA-KÜHLER VON ARCTIC COOLING

Arctic Cooling stellt mit dem **Accelero X1** und **X2** die Nachfolger der beliebten und in der Modding-Szene weit verbreiteten **Silencer**-Kühler für Grafikkarten vor. Der **X1** passt auf alle Nvidia GeForce-Grafikkarten der 6800- und 7800-Serie, der **X2** ist für ATIs Radeon X1800- und X1900-Platinen entwickelt. Bedingt durch die reibungsarme flüssigkeitsgedämpfte Lagerung soll die Geräuschentwicklung der **Accelero**-Kühler nur flüsterleise 0,4 Sone betragen. Inklusiv satten sechs Jahren Herstellergarantie kosten beide Modelle jeweils 28 Euro, Verkaufsstart ist Ende Februar. Sobald wir ein Testmuster zur Verfügung haben, werden wir Sie über die tatsächliche Leistungsfähigkeit der neuen GPU-Kühler-Generation informieren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A186**

MT FK HW

KURZMELDUNGEN

FORCEWARE 81.98 ERSCHIENEN

Nvidia stellt den neuen Treiber Forceware 81.98 zum Download. Vor allem Besitzer einer GeForce-7800-Grafikkarte profitieren von zahlreichen Bugfixes in Spielen wie F.E.A.R., Battlefield 2 oder Need for Speed Most Wanted.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A133**

CATALYST 5.13 ZUM DOWNLOAD

Der neue Catalyst 5.13 behebt einen Bug bei Crossfire-Systemen. Außerdem soll die Leistung in OpenGL-Spielen wie Quake 4 spürbar steigen, und einige Fehler der graphischen Oberfläche »Catalyst Control Center« wurden behoben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A134**

OPTIMUS KEYBOARD

Die innovative Optimus-Tastatur mit anwendungsspezifisch beleuchteten LED-Tasten soll laut Ankündigung des russischen Herstellers bereits im Februar in den Handel kommen. Laut den Entwicklern wird sich der Preis auf dem Niveau eines modernen Mobiltelefons bewegen, wir schätzen ihn auf 200 bis 300 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A136**

AMD LIVE

Als Antwort auf Intels Multimedia-Zertifikat »Viiv« stellt AMD seine Vision digitaler Unterhaltung im Wohnzimmer vor. Die Marke »AMD Live!« soll in Zukunft Desktop-PCs und Notebooks als wohnzimmertauglich kennzeichnen. Voraussetzung ist ein 64-Bit-Prozessor von AMD und Windows als Betriebssystem.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A138**

ABIT IN SCHWIERIGKEITEN

Der taiwanische Hersteller Abit soll weiter in finanziellen Schwierigkeiten stecken. Grund für die schwache Finanzlage seien Unregelmäßigkeiten im Finanzbericht von 2005. Daraufhin wurde die Aktie des Unternehmens vom Handel in Taiwan ausgesetzt. Wie es mit Abit weitergeht, ist noch unbekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A140**

MAINBOARD MIT RÖHRENVERSTÄRKER

MSI will eine Sonderversion des Sockel-939-Mainboards K8N Diamond Plus mit Nforce-4-SLI-X16-Chipsatz herausbringen. Ungewöhnlich an der Systemplatine ist der mitgelieferte Audio-Röhrenverstärker, der in einem 5,25-Zoll-Einschub Platz nimmt und besonders warmen, analogen Klang garantieren soll. Der Preis der neuen Hauptplatine ist noch unbekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A141**

NEUE MOBILE GRAFIKCHIPS

ATI und Nvidia haben neue Grafiklösungen für Notebooks vorgestellt. Die ATI-Chips Radeon Mobility X1300 und X1400 sind ebenso wie Nvidias GeForce Go 7400 und 7600 für den Mittelklasse-Markt konzipiert. Der schnellste mobile High-End-Grafikchip bleibt vorerst die GeForce Go 7800.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A142**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A143**

WASCHBARE BLUETOOTH-TASTATUR

Auf der CES hat der britische Hersteller Eleksen eine aufrollbare und waschbare Bluetooth-Tastatur vorgestellt. Das Tastenbrett lässt sich über die drahtlose Technik mit PCs, PDAs oder auch Smartphones verbinden, wiegt leichte 70 Gramm und benötigt zwei Batterien. Ob die weiche Buchstabenrolle auch in Deutschland erscheint, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M144**

In letzter Minute

ATI RADEON X1900 XTX & CROSSFIRE

Kurz vor Redaktionsschluss: ATI bläst mit Radeon X1900 XTX und XT zum Angriff auf die Geforce 7800 GTX 512.

GameStar-Ausgabe 12/05: Unentschieden zwischen Radeon X1800 XT und Geforce 7800 GTX 512. 01/06: Geforce 7800 GTX 512 vor Radeon X1800 XT. Drei Monate später, kurz vor Redaktionsschluss dieses Heftes, legt ATI neue 512-MByte-Spitzenmodelle nach: eine **Radeon X1900 XT**, eine höher getaktete **Radeon X1900 XTX** und eine **Radeon X1900 Crossfire**. GameStar vergleicht die neuen Shader-Monster mit Nvidias Spitzenathlet Geforce 7800 GTX 512.

Shader-Power

Grundsätzlich entsprechen **Radeon X1900 XT** und **XTX** der drei Monate alten Radeon X1800 XT. Die überarbeitete Chipversion R580 unterstützt die gleichen Features wie der R520 der X1800, darunter das Shader Model 3.0. Anders als Nvidias Flaggschiff Geforce 7800 GTX 512 können die ATI-Chips die hoch qualitative Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering mit Kantenglättung veredeln. Hauptvorteil des R580 gegenüber dem R520 ist die erheblich gesteigerte Shader-Leistung. Statt wie bisher 16 kümmern sich nun 48 Pixel Shader um realistische Oberflächen und raffinierte Effekte; eine Geforce 7800 GTX hat lediglich 24. Die stark verbesserte Shader-Performance soll besonders Spiele wie **F.E.A.R.** beschleunigen.

Bei den Taktfrequenzen tut sich wenig: Die **Radeon X1900 XT** taktet mit 625/1.450 MHz ähnlich schnell wie eine X1800 XT mit 625/1.500 MHz. Der Herzschlag des Flaggschiffs **XTX** liegt bei 650/1.550 MHz. Für Frischluft sorgt bei allen **X1900**-Platinen der bereits von der X1800 XT bekannte Lüfter, der in Spielen deutlich hörbar dreht, unter Windows jedoch leise bleibt.

SLI im Kreuzfeuer

Wie bei den X1800-Karten funktioniert das Koppeln zweier Radeons auch bei der **X1900**-Serie umständlich über eine so genannte Master-Karte. Die knapp 600 Euro teure **Radeon X1900 Crossfire** hat 512 MByte Speicher und läuft mit einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von 625/1.450 MHz, entspricht leistungsmäßig also der **X1900 XT**. Ein spezieller »Compositing«-Chip auf der Platine setzt die Bilder beider Karten zusammen. Durch den Takt der **Crossfire**-Karte ist der Radeon-Doppelschlag einzig in Kombination mit einer gleich schnellen **X1900 XT** sinnvoll. Denn die höher getaktete, aber auch teurere **X1900 XTX** reduziert ihre Taktfrequenz im **Crossfire**-Betrieb auf **XT**-Niveau.

Wie bereits bei X800, X850 und X1800 verspricht ATI auch bei X1900, dass die passende **Crossfire**-Version gut verfü-

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Mit der stark ausgebauten Shader-Leistung setzt ATI auf die Zukunft: Kommende Titel wie Crysis oder UT 2007 sollten massiv von den zusätzlichen Pixel Shadern profitieren. Bis dahin spiele ich mit Radeon X1900 XTX oder XT alle aktuellen Titel wunderschön aufgelöst mit aktivierten Bildverbessern wie High Dynamic Range oder Kantenglättung. Mich persönlich nervt der etwas zu laute Lüfter und ATIs Catalyst Control Center: Die Treiber-Oberfläche ist schlicht elend lahm – immer noch.

Crossfire-Interessierten empfehle ich als Slave-Karte ausschließlich die Radeon X1900 XT, die 100 Euro teurere XTX ist hier reine Geldverschwendung, weil sie hier ihren Takt absenkt.

»Zukunftsinvestition«



bar sein soll. Ob das diesmal klappt, werden die kommenden Wochen zeigen.

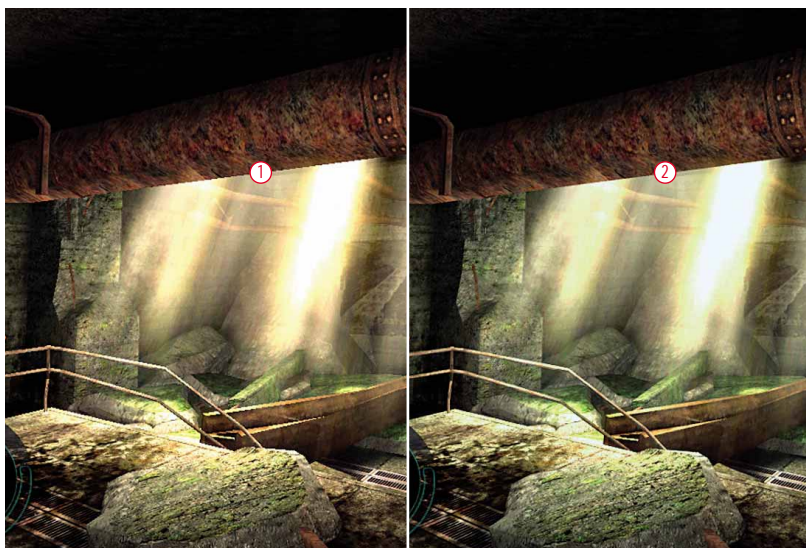
Benchmark-Sieg

In fast allen Benchmark-Durchläufen rennen **Radeon X1900 XTX** und **X1900 XT** der Geforce 7800 GTX 512 davon. Besonders stark schlägt die deutlich erhöhte Shader-Leistung bei der minimalen Bildwiederholrate in **F.E.A.R.** durch, wo die **X1900 XTX** mit 18 zu 10 fps um 80 Prozent schneller rechnet (1600x1200, 4xAA und 4xAF). Geforce-Karten mögen **Quake 4**, Radeons weniger – im nicht so sehr shader-lastigen id-Shooter bleibt Nvidia weiter an der Spitze.

Im Vergleich zwischen Crossfire und SLI fallen die Resultate etwas gemischter aus. Auch das Geforce-Doppelpack dominiert in **Quake 4**, gewinnt aber auch bei der minimalen Framerate in **F.E.A.R.**. Bei **Splinter Cell 3** mit HDR wiederum siegt erneut ATI.

FACTS

	CPU	GPU-/GDDR3-Takt (MHz)	Speicher (MByte)	Pixel / Vertex Shader	Textur-einheiten	Preis
➤ Radeon X1900 XTX	R580	650 / 1.550	512	48 / 8	16	650 €
➤ Radeon X1900 XT	R580	625 / 1.450	512	48 / 8	16	550 €
➤ Geforce 7800 GTX 512	G70	550 / 1.700	512	24 / 8	24	650 €



Durch die stärkeren Kontraste von High Dynamic Range Rendering fallen Pixelkanten ① stärker auf als bei herkömmlicher Beleuchtung. Erst mit zusätzlicher Kantenglättung ② wirkt die Grafik wie aus einem Guss.

Alle Karten oder Kartenkonfigurationen haben wir mit einem Athlon 64 FX-60 und 2,0 GByte Arbeitsspeicher durch unseren Benchmark-Parcours gejagt. Radeons stecken im Asus-Mainboard **A8R-MVP** mit ATIs RD480-Chipsatz und **Crossfire**-Unterstützung, als Basis für GeForce-Karten diente das **A8N-SLI** des gleichen Herstellers.

ATI wieder Spitze

Mit **Radeon X1900 XTX** und **XT** setzt sich ATI erneut an die Leistungsspitze. Die Performance stimmt, die Treiber laufen stabil, nur der Lüfter rotiert in Spielen speziell im Vergleich zur 7800 GTX 512 etwas zu laut. Wer sich vor kurzem eine X1800 XT gekauft hat, steht sowieso im Regen: Der Performance-Gewinn der X1800-Updates ist zwar nicht gigantisch, aber doch beträchtlich – angesichts der anrollenden grafischen Wucht eines **Crysis** zählt jedes Frame. In aktuellen Titeln lohnen die neuen ATI-Karten, wenn Sie in hohen Auflösungen über 1280x1024 spielen und das Bild zusätzlich mit anisotroper Texturfilterung, Kantenglättung und/oder HDR verschönern. In niedrigeren Einstellungen rechnet die **X1900** weder schneller als eine X1800 noch als eine GeForce 7800 GTX.

Mit dem High-End-Kampf zwischen ATI und Nvidia geht's wahrscheinlich im nächsten GameStar-Heft 04/2006 weiter. Dann heißt es: GeForce 7900 GTX kontra **Radeon X1900 XTX**. Aber sündhaft teure High-End-Grafikkarten haben immer etwas Gutes: Die Preise der Vorgängerinnen fallen auf das Niveau der oberen Mittelklasse, dieselbe wird ebenfalls billiger und kurz drauf bringen die Hersteller leistungsfähigere, aber bezahlbare neue Mittelklasseplatinen.

- HOTLINE: (089) 665 150 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: [A130](#)
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A129](#)

RADEON X1900 XTX

CA. PREIS	650 Euro	HERSTELLER	ATI
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X1900 XTX (R580)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	650/1.550 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	➤ schnellste 3D-Karte oder AA bis 1600x1200 flüssig	40/40
BILDQUALITÄT	➤ Transparenz-Kantenglättung ➤ hoch qualitatives AF	18/20
TECHNIK	➤ Shader 3.0 ➤ 256-Bit-Interface ➤ 512 MByte ➤ Crossfire	18/20
KÜHLSYSTEM	➤ im 2D-Betrieb leise ➤ in Spielen deutlich hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	durchschnittliche Wertung, da Referenzkarte	5/10

FAZIT Derzeit schnellste 3D-Karte mit reichlich Shader-Reserven für die kommende Spielegeneration. Lautstärke und Stromverbrauch sind hoch.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

87

RADEON X1900 XT

CA. PREIS	550 Euro	HERSTELLER	ATI
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X1900 XT (R580)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	625/1.450 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

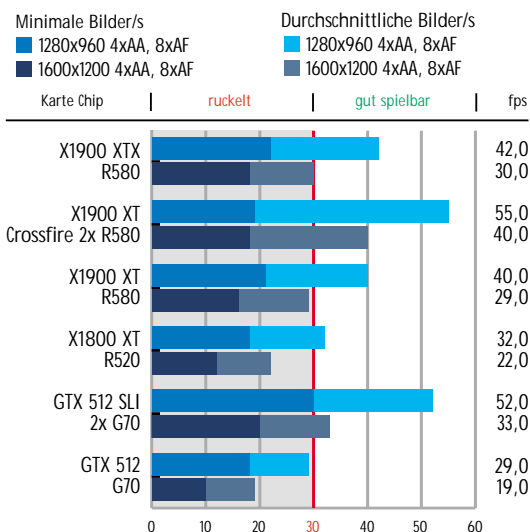
SPIELE-LEISTUNG	➤ extrem schnell ➤ HDR oder AA bis 1600x1200 flüssig	39/40
BILDQUALITÄT	➤ Transparenz-Kantenglättung ➤ hoch qualitatives AF	18/20
TECHNIK	➤ Shader 3.0 ➤ 256-Bit-Interface ➤ 512 MByte ➤ Crossfire	18/20
KÜHLSYSTEM	➤ im 2D-Betrieb leise ➤ in Spielen deutlich hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	durchschnittliche Wertung, da Referenzkarte	5/10

FAZIT Gleiche Features und beinahe gleiche Spieleleistung wie die XTX, aber 100 Euro günstiger. Auch die X1900 XT hält eine GeForce 7800 GTX 512 in Schach.

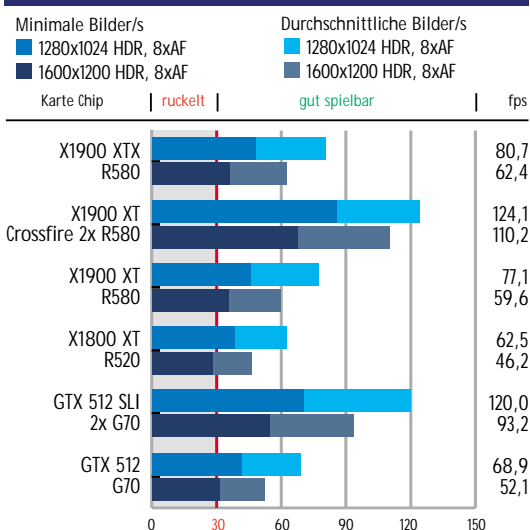
PREIS/LEIST. AUSREICHEND

86

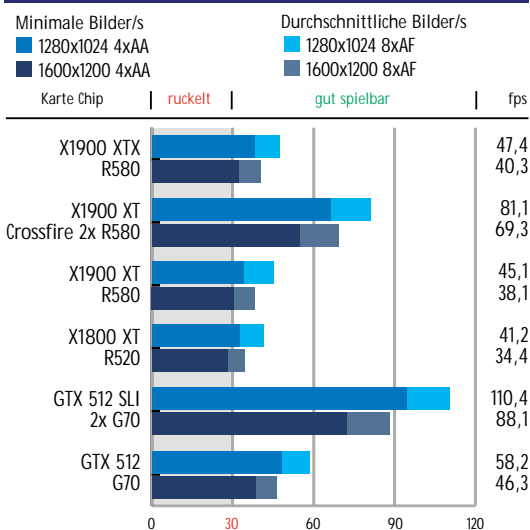
F.E.A.R. PERFORMANCE TEST



SPLINTER CELL 3 LIGHTHOUSE



QUAKE 4 ULTRA QUALITY GAMESTAR-TIMEDEMO



Mit der Karte ins Glück!

MITMACHEN UND GEWINNEN

Wie jeden Monat loben wir Preise im Wert von über 5.000 Euro aus. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil. Für Leser der Magazin-Ausgabe genügt eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 21.2.2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DEEP SILVER

Deep Silver und GameStar verschenken das All! Denn wir loben **sieben** Exemplare der **X3 Collector's Edition** samt **T-Shirt** aus. Im Weltraumspiel erforschen Sie eine lebendige Galaxie, kämpfen gegen Piraten und handeln mit Waren. Der Clou: Sie dürfen sogar eigene Flotten aufstellen und Raumstationen bauen. Ein Gewinner bekommt zusätzlich die ersten drei **DVD-Staffeln** der Science-Fiction-Serie **Farscape**; allen anderen Paketen legen wir die erste Staffel bei. Gesamtwert: rund **1.400 Euro**.



VIVENDI

Worauf warten Sie noch?! Erobern Sie die Welt – und zwar mit **Empire Earth 2** samt dem brandneuen Addon **The Art of Supremacy**. Gemeinsam mit Vivendi vergeben wir gleich **25** Exemplare des Echtzeit-Titels inklusive der Erweiterung. Im Addon kämpfen Sie sich wie gewohnt durch die Epochen der Menschheitsgeschichte, heben frische Einheiten aus und schlagen spannende Schlachten – diesmal auch in der Zeit der Pharaonen, im napoleonischen Zeitalter und im Afrika der Gegenwart. Wert der Preise: rund **1.250 Euro**.

EA GAMES

Auf zum fröhlichen Rasen: In Zusammenarbeit mit EA Games vergeben wir **acht Need for Speed-Fanpakete**. Darin liegt je ein Exemplar des technisch erstklassigen, coolen Rennspiel-Hits **Need for Speed: Most Wanted**, in dem Sie sich illegale Straßenrennen liefern – inklusive Polizei-Verfolgungsjagden. Dazu gibt's je zwei **T-Shirts** sowie eine **Jacke**. Als besonderes Schmankerl vergeben wir zudem eine **Playstation 2** im schicken **Need for Speed-Design** samt der **PS2-Fassung** von **Most Wanted**.

Wert der Preise: rund **1.500 Euro**.



FROGSTER

Fanpakete für alle: Frogster und GameStar verlosen **dreimal** den Ego-Shooter **Starship Troopers** samt hochwertiger **Jacke** und **Sweatshirt**. Als Trostpreise gibt's **fünf** (von den Entwicklern signierte) **Artbooks** sowie **zehn Taschen**. Zudem vergeben wir **dreimal** den Shooter **Vivisektor**, in dem Sie auf einer geheimnisvollen Insel Tiermutanten jagen. Ein weiterer Gewinner darf sich über ein **Vivisektor-Fanpaket** freuen: Neben dem Spiel liegen darin eine **Tastatur** samt **Maus** von Saittek, ein **Mauspad**, eine **Tasche** sowie eine **Gummihand**. Wert der Preise: rund **1.200 Euro**.



GEWINNER 01/06

A. Achabek, Schwäbisch-Hall • H. Arendt, Nienburg • A. Baumann, Bielefeld • A. Behr, Schwanstetten • P. Bertelmann, Otterndorf • J. Bierende, Leipzig • S. Birk, Lenting • S. Böcker, Aldenhoven • R. Boeckmann, Wilhelmshaven • D. Böhner, Karlsruhe • O. Boldt, Würzburg • B. Bosel, Frankfurt • S. Brysch, Rastatt • C. Burger, Norvenich • S. Eichler, Leipzig • S. Eilert, Lautenthal • A. Eisenach, Schwalbach • D. Emmert, Bottrop • L. Engelhardt, Mannheim • K. Fleischmann, Pfaffenberg • O. Fomenko, Ludwigshafen • M. Frei, Stockach • J. Fricke, Bochum • M. Gehrmann, Hannover • F. Geilert, Aylernissen • B. Gerdes, Westerholt • A. Gischler, Walsheim • T. Glitz, Wolfsburg • S. Göttlich, Coburg • H. Grezla, Mülhausen • M. Grimm, Wuppertal • D. Grimm, Neumünster • T. Groß, Wolftratshausen • A. Halder, Hüttlingen • A. Hanisch, Horstmar • H. Heykes, Wiesmoor • D. Hofmann, Ummerstadt • R. Hoppe, Geldern • M. Hovemann, Krefeld • N. Husung, Berlin • T. Janny, Offenbach • F. Jüptner, Sassnitz • M. Kanert, Gernaringen • C. Karl, Unterschleißheim • J. Kastenbein, Weill/Rhein • C. Keppler, Sternfels • L. Klonowski, München • H. Knieling, Selbitz • J. Knop, Neumünster • J. Koch, Bergkamen • C. König, Bad Dürkheim • S. Königsberg, Haar • R. Körner, Frankfurt • S. Kriskhe, Hameln • A. Latendorf, Dinslaken • M. Laux, Backnang • M. Lidl, Schrobhausen • A. Lindner, Lenggries • P. Linke, Heidelberg • M. Lutz, Wertheim • B. Marquard, Nordheim • D. Mönch, Pforzheim • C. Moore, Innsbruck • S. Müller, Bielefeld • S. Musal, Quickborn • G. Narloch, Hörstel • R. Oegl, Peutling • T. Oesterling, Weismain • J. Oppermann, Quakenbrück • C. Orning, Bonn • M. Paetzke, Emmerich • N. Paulsen, Berlin • W. Perscheid, Elz • M. Petras, Hildesheim • P. Petrich, Kenn • T. Pfeifer, Berlin • A. Platzmüller, Viersen • M. Pozor, Dreieich • R. Preuß Rostock • T. Rauff, Wuppertal • M. Reiser, Karlsruhe • K. Remmers, Osterode • N. Richter, Falkensee • A. Rieckmann, Winsen/Luhe • D. Sachs, Frankfurt • U. Salzbrunn, Mainz • C. Sanders, Leverkusen • J. Saynisch, Potsdam • T. Schachtsiek, Gütersloh • P. Schäfer, Weingarten • T. Schäfer, Langen • T. Scheler, Wolftratshausen • B. Scherer, Eichenried • M. Schimm, Frankfurt • H. Schinke, Langenfeld • M. Schmidt, Lüdenscheid • C. Schottler, Gilhorn • P. Schrapers, Berlin • A. Schreiner, Olching • T. Schroeder, Magdeburg • F. Schwandt, Forchheim • A. Seidel, Mannheim • S. Seipp, Offenbach • F. Silber, Freiburg • F. Silber, Herne • S. Simic, Alleshhausen • S. Simon, Haar • A. Spieckermann, Flensburg • O. Steigerwald, Bad Schönborn • K. Stengel, Nürnberg • M. Sternbeck, Berlin • H. Tamoschat, Kaarst • V. Titze, Oppersdorf • O. Tonnies, Elsfleth • C. Tusch, Herscheid • T. Vierhaus, Velen • M. Voltmann, Herne • K. Vu, Saarbrücken • J. Wagner, Weiden • O. Wagner, Lichtenfels • B. Wehner, Welle • T. Weinbuch, Gellendorf • V. Weinmann, Bruchsal • B. Weiß, Feldkirchen-Westerham • U. Weiß, Neuried • U. Wend, Hamburg • A. Werd, Lübeck • K. N. Wernecke, Bad Oldesloe • R. Westewick, Bochum • D. Wiedigen, Kassel • J. Willner, Salzburg

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 03/06

M. Bruns, Filsum • J. Jelschen, Bad Zwischenahn • T. Hilscher, Brake • A. Wiedemann, Pirna • D. Kloster, Westoverledingen • B. Barg, Delmenhorst • A. Boehmer, Berlin • J. H. Schmidt, Algermissen • T. Stolpmann, Glinde • D. Leyk, Berlin

Wir gratulieren!

FACTS

- riesige Levels ohne Ladepausen
- High-Tech-Grafik und -Physik
- Luftfahrzeuge
- variable Nebenhandlungen
- rund 10 Stunden Spielzeit

Like ice in the sunshine

CRYSIS

Bislang hat es bei uns nur ein Shooter auf zehn Punkte in der Grafikwertung gebracht: Far Cry. Sein inoffizieller Nachfolger stellt die Konkurrenz in den dynamischen, hoch aufgelösten Schatten.

INHALT

Mega-Preview	28
Die Entwicklung der Cry-Engine	31
Cry-Engine 2	34

VIDEOS AUF DVD

Auf unserer DVD finden Sie eine Engine-Demo sowie ein Video-Interview mit den Crysis-Machern.

Achtung: Beide Videos liegen ausnahmsweise im Datenteil der DVD und sind daher nicht per Stand-alone-DVD-Player abspielbar!



Die Vereisungskanone der Außerirdischen (im Hintergrund) hat die Insel eingefroren. Einen unserer Kameraden ereilt das gleiche Schicksal: Er fällt fliegenden Aliens zum Opfer.

Egal wie gesund Wechselbäder auch sein mögen: Sie machen einfach keinen Spaß. Raus aus dem warmen Bett und rein in die kalte Münchner Morgenluft, am Bahnhof rein in den wohligen warmen ICE, in Nürnberg raus auf den kalten Bahnsteig, rein in den total überheizten Regionalexpress, in Coburg wieder raus in den Winter und anschließend rein in die Büros von Crytek – als wir uns im Präsentationsraum niederlassen, sind unsere Gefäße schon ganz ausgeleiert, wir sehnen uns nach Szenen warmer, tropischer Inselparadiese. Denn wie schon **Far Cry** spielt auch **Crysis**, das neueste Werk der deutschen Spiele-schmiede, in der Südsee. Doch diesmal gibt's nicht nur eitel Sonnenschein: Eine außerirdische Rasse will die Welt in eine neue Eiszeit stürzen und versucht, den Pazifik einzufrieren. Wir fangen fast schon wieder das Schlottern an – doch die Bilder sehen einfach zu heiß aus.

Bauchlandung

Ähnlich aufgeregt wie wir zeigt sich auch die nordkoreanische Regie-

ung in **Crysis**, als in naher Zukunft ein unbekanntes Flugobjekt auf eine Insel im Pazifik kracht. Das Ding scheint kein Asteroid zu sein, dafür hat der Aufprall zu wenig Schaden verursacht. Die Nordkoreaner entsenden ihre Flotte, um dem Ereignis auf den Grund zu gehen. Als sich schließlich auch die Chinesen aufmachen, die Region zu erforschen, werden die Vereinigten Staaten nervös. Sie beordern zwei Flugzeugträger ins Krisengebiet, um die Lage auszukundschaften und Stärke zu zeigen. Und Stärke zeigen, das kann ein Mann besonders gut: Jake Dunn. Der ist Mitglied einer amerikanischen Spezialeinheit und soll die umlagerte Insel infiltrieren. Denn aus dem vermeintlichen Asteroiden dringen merkwürdige Signale – im Dschungel ist etwas im Busch.

Open Air Festival

Zwei Supermächte am Rand einer militärischen Auseinandersetzung – Weltkrieg, ick hör dir trapsen. Um eine Eskalation zu vermeiden, müssen Jake und seine Männer daher heimlich ins Zielgebiet vordringen. Panzer, Artillerie und Bomber als Unterstützung? Fehlanzeige, das Team ist auf sich allein ge-

stellt. Die Soldaten springen in einer Nacht- und Nebelaktion über der Inselgruppe ab, und sofort zeigt die neue Cry-Engine, wozu sie in der Lage ist. Wir steuern Jake schon in der Luft und rasen durch volumetrische Wolken auf den Boden zu. Doch im Gegensatz zur Fallschirmsequenz in **No One Lives Forever** stürzen wir nicht durch einen eigens dafür generierten Level: Vom scheinbar endlosen Himmel bis hinab zum Urwalddickicht und korallenbesetzten Meeresgrund stellt **Crysis** einen einzigen, riesigen Level dar – ohne störende Ladepausen. Trotz der atemberaubenden Größe quillt die Insel über vor liebevoller Details: weiße Strände, moosbewachsene Bäume, unzählige Pflanzen aller Größen, malerische Felsformationen. Die Sonne, die ihre Bahn langsam über die Insel zieht, erzeugt dynamische, hoch aufgelöste Schatten auf jedem einzelnen Objekt – fantastisch!

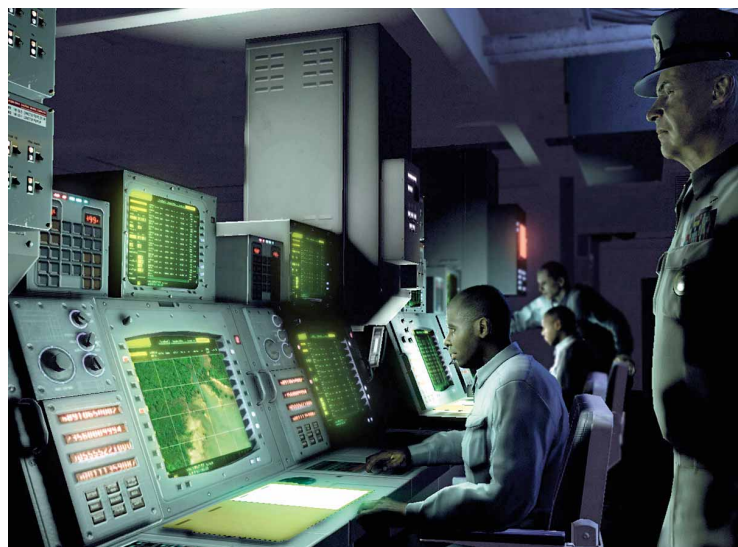
Schleich dich, Ami!

Aber was hat man von der tollsten Grafik, wenn man vor lauter Action keine Zeit hat, sie zu bewundern? Nicht viel. Nur gut, dass

sich Dunn und seine Männer nicht wie die Axt im Walde auf-führen können: Die angespannte Situation schreit vorerst nach lautlosen Spezialisten, nicht nach raketenwerferschwingenden Supersoldaten. So schleichen wir zunächst durchs Unterholz, belauschen die patrouillierenden Koreaner und versuchen, Details über das außerirdische Objekt zu erfahren. Hie und da finden wir selbst Spuren des vermeintlichen Asteroiden. Die untersuchen wir ähnlich wie in **Condemned** mit einem tragbaren Scanner und übermitteln die Daten an die Einsatzzentrale auf dem Flugzeugträger. Die belohnt uns dafür mit neuen Waffen oder Ausrüstungsgegenstän-



Identische Szene zu unterschiedlichen Tageszeiten: Durch den dynamischen Sonnenverlauf fallen abends lange Schatten auf den Waldboden, mittags wird der Dschungel lichtdurchflutet.



Keine Zwischensequenz, sondern Spielegrafik: US-Truppen überwachen die feindliche Flotte.

den. Denn trotz aller Heimlichkeiterei wird in **Crysis** natürlich auch ordentlich geballert. Dunn schleppt alles ins Feld, was der Soldat der nahen Zukunft so braucht: Pistolen, Maschinenge-

wehre, Scharfschützenflinten. Die kleineren Knarren kann Jake sogar beidhändig abfeuern. Allerdings sind sowohl Dunn als auch die Waffen 3D-Objekte, die mit den übrigen Gegenständen

im Spiel kollidieren können. Mit einer sperrigen Flinte können wir also im Dickicht hängen bleiben – wenn wir uns um ein Hindernis herumlehnen, können wir erst schießen, wenn die Waffe vorbeilugt.

Kein Durchblick

Der physikalische Realismus in **Crysis** endet nicht mit den Bäumen und Ballermännern: Jeder Gegenstand, der so aussieht, als könnten wir ihn bewegen, bewegt sich auch. Darauf ist Leveldesigner Sten Hübler besonders stolz: »Die Zeiten, in denen man mit einem bulligen Jeep an einem mickrigen Ast hängen blieb, sind mit **Crysis** vorbei.« Tatsächlich ist nahezu jedes Objekt im Spiel zerstörbar: Wir lassen Bäume auf Zäune krachen, sprengen Wellblechhütten in Stücke und verkniicken sogar Pflanzen, wenn wir durchs Unterholz streifen. Als wir uns im dichten Dschungelgras auf die Lauer legen, fühlen wir uns sicher, denn die Gegner-KI kann im Gegensatz zu der aus **Far Cry** nicht durch das Grünzeug hindurchgucken. Dafür sehen die Burschen mittlerweile verräterische Bewegungen in der Vegetation und spüren uns so auf.

Pimp my Soldier

Nahezu jeder Schießsprügel in **Crysis** ist aufrüstbar: Je nach Bedarf montieren wir über ein einfaches Menü Schalldämpfer, Zielfernrohre oder Laserpointer. Sogar Jake selbst ist eine Art feinjustierbare Waffe, denn er trägt einen »Nano Muscle Suit«. Dieses hochmoderne Exoskelett, an dem das Pentagon derzeit tatsächlich forscht, bietet nicht nur Panzerung, sondern steigert auch seine Körperkraft und Geschwindigkeit. Ähnlich wie im Klassiker **Syndicate** entscheiden wir uns je nach Situation, ob Jake schnell rennen, schwer tragen oder Kugeln einstecken soll. Über Hotkeys wechseln wir blitzschnell in vorprogrammierte Einstellungen, etwa für die Flucht oder den Nahkampf. Doch der Nano Suit kann noch mehr: Im Heilungsmodus stellt er unsere Gesundheit wieder her. Dabei verbraucht der Anzug zwar Energie, die regeneriert sich aber langsam wieder. Der Nano



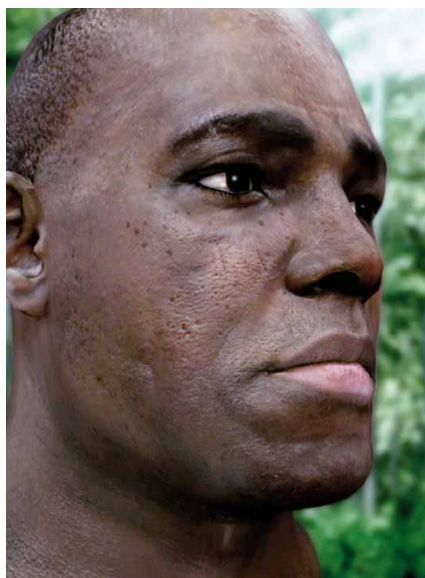
Der Nano Muscle Suit ist praktisch und sieht fesch aus.



Teamkameraden können wir nicht herumkommandieren.



Die KI-Koreaner arbeiten geschickt als Team zusammen. Sie sammeln sich vor der Hütte, um gemeinsam anzugreifen.



Die neue Cry-Engine erschafft detaillierte Gesichter.

Suit hilft Jake außerdem beim Schleichen, denn er dämpft Geräusche in seinem direkten Umfeld. Je lauter der Krach, desto höher der Energieverbrauch: Ein paar Schüsse mit großkalibrigen Waffen fegen die Batterie leer.

Holiday on Ice

Heutzutage noch ein teures Extra beim Autokauf, in naher Zukunft voraussichtlich Soldaten-Serienausstattung: die Klimaanlage. Der Nano Suit beheizt und kühlt seinen Träger. Was zuerst wie angenehmer Luxus-Schnickschnack wirkt, rettet Jake bald das Leben. Denn in dem Brocken aus dem All steckt weit mehr, als Koreaner und Amerikaner vermuten: Zum einen jede Menge Außerirdische (das Ding ist kein Asteroid, sondern ein Raumschiff!), zum anderen die größte Eismaschine, die die Welt je gesehen hat. Denn die Aliens wollen sich auf der Erde ganz wie zuhause fühlen – und dafür brauchen sie Temperaturen unter Null. Mit großem Getöse schießt ein bläulich-weißer Strahl aus der Schneekanone und verwandelt das tropische Badeparadies in eine bizarre Winterlandschaft. Wir erleben mit, wie innerhalb von Minuten alles Leben im Umkreis erstartet – und zwar nicht in einer Zwischensequenz, sondern direkt in der spektakulären Spielgrafik. »Wir wollen den Spieler nicht aus dem Erlebnis reißen, indem wir die Story durch eingefügte Videoclips erzählen. Er soll alles selbst miterleben, deshalb wird's keine Zwischen-

sequenzen geben«, erklärt uns Spieldesigner Bernd Diemer.

Wenn zwei sich streiten

Mit dem Überraschungsauftritt der Außerirdischen ändert sich für die amerikanischen und koreanischen Truppen die Lage schlagartig: Die Menschheit hat nun einen gemeinsamen, unbittlichen Feind, der sich nicht um Staatsgrenzen schert. Daher beschließen die Militärs, fortan zusammen zu kämpfen. Moment, hegen die ehemals feindlichen Soldaten denn keinen Groll gegen Jake? Doch, das tun sie. Denn in **Crysis** vergessen die Spielfiguren nicht, was wir bislang getan haben. Ein koreanischer General etwa weiß genau, wie wir bislang mit seinen Untergebenen umgesprungen sind. Haben wir beispielsweise ein paar Spielstunden zuvor wehrlose Koreaner niedergemetzelt, kooperiert der Offizier nur widerwillig, verschweigt mitunter wichtige Informationen oder hält Ausrüstung zurück. Ein derartiges Gedächtnis haben alle Hauptpersonen in **Crysis**. Mit den richtigen Aktionen schlittert Jake daher sogar in eine Romanze mit einer hübschen Soldatin. Die eigentliche Handlung können wir zwar nicht beeinflussen, trotzdem sorgen die vielen variablen Nebengeschichten für eine hohe Wiederspielbarkeit.

DIE ENTWICKLUNG DER CRY-ENGINE

X-Isle Tech-Demo (2001)



Far Cry (2004)



Crysis (2006)





Für den Nachteinsatz haben wir einen Schalldämpfer montiert. Unser Kompass scheint aber kaputt zu sein: Die Sonne geht gerade im Norden unter.

Nehmt Abschied, Brüder

Crysis merkt sich sogar unsere spektakulärsten Gefechte. Blasen wir etwa mit einer gut platzierten Granate mehrere Aliens gleichzeitig zurück ins All, gratuliert uns etwas später ein junger Rekrut zu unserem Wagemut. So bekommen wir das Gefühl, die Spielwelt tatsächlich zu beeinflussen und die Figuren kennen zu lernen. Umso ergreifender sind entsprechend die Momente, in denen wir Kameraden verlieren. Die können nämlich, wenn wir nicht aufpassen, sterben. Die KI-Kollegen

haben ihr Leben allerdings weitestgehend selbst in der Hand: Teambefehle gibt's in **Crysis** nicht, der Spieler soll sich ausschließlich auf Jake Dunn konzentrieren. Sollten wir im Gefecht einen Freund verlieren, beeinflusst das die Haupthandlung ohnehin nicht, die Burschen stehen uns lediglich in den nächsten Einsätzen nicht mehr bei. Mit ein bisschen Pech müssen wir also am Ende des Spiels alleine auf die große Siegesfeier gehen. Den begeisterungsfähigen Rekruten etwa treffen wir noch ein zweites Mal – dann steckt er stocksteif in einem dicken Eisblock.

Kalter Krieg

Wenn Luftfeuchtigkeit beim Sprechen in winzige Eiskristalle erstarrt und leise zu Boden rieselt, nennen die Sibirer das »Sternengeflüster«. Wenn Luftfeuchtigkeit zu messerscharfen Eissplittern geformt und auf hohe Ge-

schwindigkeiten beschleunigt wird, nennen die Aliens das »Molecular Accelerator«. Die außerirdischen Eroberer haben nicht nur die haushohe Schneekanone, sondern auch tragbare Waffen auf die Erde gebracht. Der Molecular Accelerator kommt ohne Munition aus und verschießt spitze Pflöcke aus Eis. Weit aus spektakulärer schlägt der »Molecular Arrester« zu: Damit frieren wir unsere Gegner ein und zerbröseln sie anschließend zu Eiswürfeln – und zwar in Echtzeit! Wenn wir selbst schockgefrostet werden, muss die Klimaanlage im Nano Suit zeigen, was sie kann, und Jake schleunigst wieder auftauen. Im Kampf gegen die Aliens verschafft uns der Anzug einen weiteren Vorteil: Die Außerirdischen sehen Wärmespektren – kühlen wir den Nano Suit auf Außentemperatur ab, werden wir praktisch unsichtbar. Jake hält das freilich nur kurze Zeit aus, denn er erleidet dabei Erfrierungen. Wenn al-

le Stricke reißen, hämmern wir auf den Notfallknopf des Anzugs: Der löst eine Schockwelle aus, die alle Aliens im Umkreis von rund 50 Metern kurzzeitig kampfunfähig macht. Bei der Gelegenheit brennen dem Nano Suit allerdings auch alle Sicherungen durch – wir verstecken uns lieber, bis die Batterien wieder voll aufgeladen sind.

Freigehege

Bossgegner wird es in **Crysis** nicht geben, dafür sind manche Feinde aber so groß, dass wir sie erklimmen müssen, um sie zu besiegen. Dabei helfen uns Stiefel mit magnetischer Sohle, denn die Aliens sind teilweise mit Metall beschlagen. Jake wird allerdings nicht ständig an Wänden und Decken herumlaufen wie etwa der Held in **Prey**, dafür be-



Die Cry-Engine legt Wert auf Details wie zum Beispiel die Beschriftung der Raketen oder die Weste des Deckoffiziers. Den Senkrechtstarter im Hintergrund kann Jake übrigens selbst steuern.

wegt er sich später an Bord des Raumschiffes in völliger Schwerelosigkeit. Hier können wir uns frei in alle erdenklichen Richtungen drehen – nichts für schwache Mägen. Ebenso turbulent fallen die Luftschlachten über der Inselregion aus, denn Jake steuert in **Crysis** neben Jeeps und Kleinfahrzeugen auch Helikopter und High-Tech-Jets. Spürbare Levelbegrenzungen gibt es dabei nicht. Wie schon in **Far Cry** werden wir vom Spiel gestoppt, wenn wir Reißaus nehmen wollen. **Crysis** bietet hier allerdings mehr Abwechslung: Mal halten uns eigene Truppen auf, mal die Außerirdischen, mal geraten wir in einen tropischen Sturm.

Kurzurlaub

So intensiv sich das **Crysis**-Erlebnis anfühlt, so kurz ist es auch: Rund zehn Stunden Spielzeit peilen die Entwickler an. Frustsequenzen wie in **Far Cry** soll es nicht geben – in **Crysis** dürfen wir von Anfang an frei speichern. Der Multiplayer-Teil soll ebenfalls gehaltvoller werden.

Neben normalem Deathmatch und Team-Deathmatch treten hier zwei Mannschaften in einem taktikbasierten Modus gegeneinander an. Beide Parteien versuchen, außerirdische Artefakte aus der Mitte der Karte in ihre Basis zu retten. Hier werden die Fundstücke erforscht und anschließend in neue Waffen, Upgrades oder Fahrzeuge investiert. Raubt das gegnerische Team ein Artefakt aus dem Labor, verliert die Mannschaft die betreffende Fertigkeit wieder. Im Multiplayer-Modus marschieren ausschließlich menschliche Figuren auf – die Aliens suchen wir hier vergebens. Einen Koop-Modus, in dem Sie gemeinsam mit Freunden die Welt retten, wird es wohl auch nicht geben.

Reisedatum unbekannt

Von einem offiziellen Erscheinungsdatum sind die Jungs von Crytek zwar noch weit entfernt, Geschäftsführer Cevat Yerli zeigt sich aber optimistisch: »Wir kommen mit den Arbeiten an Crysis gut voran und peilen

mit dem Release das vierte Quartal 2006 an.« Da dürfte es dann wieder ordentlich kalt sein in Deutschland. Bleibt zu

hoffen, dass das Pentagon bis zu unserer nächsten Fahrt nach Coburg endlich den Klimaschutzanzug erfunden hat. **FAB**



Ebenso wie die Sonne erzeugen auch Explosionen und Flammen dynamische Schatten.

CRYSIS

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Crytek / EA
Status: zu 60% fertig

Fabian Siegmund: »Wer sagt, dass sich Ego-Shooter immer nur in grafischer Hinsicht weiterentwickeln können? Crytek jedenfalls nicht. Endlich erinnern sich die Protagonisten, dass ich ihnen erst vor zehn Minuten Raketen um die Ohren geschossen habe, endlich gibt's mal wieder interessantere Waffen als nur die immer gleichen Maschinengewehre. Ha! Das haben Sie wohl nicht gedacht, dass ich hier über etwas anderes schreibe als über die Grafik, was? Nun gut, weil Sie's sind: Oh mein Gott, sieht Crysis fantastisch aus!«



Die Technik hinter Crysis

CRY-ENGINE 2

Noch heute gehört Far Cry mit dem neusten Patch zu den schönsten Ego-Shootern. Wie die Cry-Engine 2 alle zukünftigen Grafikmonster alt aussehen lassen will, erfahren Sie in unserem Technik-Special.

Far Cry Reloaded



Jedes Blatt modelliert Crytek aus Polygonen. Sonnenverlauf, Schatten und die sich bewegende Flora erwecken den **Urwald zum Leben**. Später gefriert der Dschungel zur bizarren Eiswelt.



Anders als in Far Cry sind die Wolken keine Grenze der Skybox. So ragen besonders **hohe Berggipfel** durch die unglaublich realistischen volumetrischen Wolken.

In **Crysis** kommt hochmoderne Grafiktechnologie zum Einsatz, mit der Crytek den Maßstab für die gesamte Konkurrenz setzen will. Die Cry-Engine 2 unterstützt Dual-Core-Prozessoren sowie das Shader Model 3.0, beleuchtet die Spielwelt mit High Dy-

namic Range Rendering und nutzt – laut Entwickler Crytek – mehr Effekte für einen einzelnen Baum als andere Engines für komplette Spiele.

Dynamische Welt

Die Marschrichtung bei der Cry-Engine 2 lautet: Alles in Echtzeit dynamisch beleuchtet, interaktiv bitte und noch dazu zer-

störbar. So geht die Sonne im Osten auf und später im Westen unter, Wolken und gigantische Felsformationen werfen ihre Schatten genauso wie jedes Blatt im Dschungel. Crytek kombiniert das elegant mit hochauflösten Texturen und beeindruckenden Shader-Effekten. Ein Beispiel für die Flexibilität der Engine: Die unterschiedlichen Charaktere im Kasten »Interaktive Umgebung« erschaffen Designer mit wenigen Mausklicks auf Basis eines bestehenden Modells.

Kinoreife Effekte

Um die Geschichte kinoreif zu präsentieren, nutzt Crytek Bewegungs- und Tiefenunschärfe. Ersteres erzeugt bei schnellen Manövern einen Geschwindigkeitseffekt – Objekte verlieren ihre Konturen. Tiefenunschärfe fokussiert die zentralen Elemente im Bild, weiter entfernte Objekte werden unscharf.

Mehr Power muss her

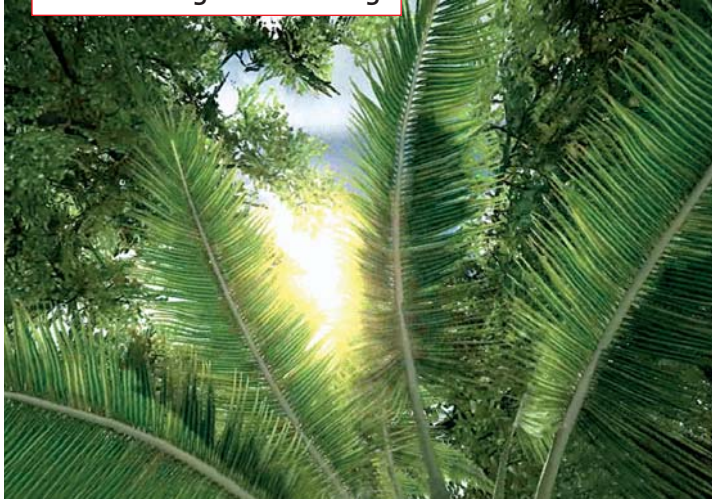
Zu den Hardware-Anforderungen von **Crysis** ist bis-



DVD:
Technologie-
video im
Datenteil



Glaubwürdige Beleuchtung



Per **High Dynamic Range Rendering** überstrahlt die Sonne die Konturen der Palmwedel, zusätzlich lassen die Blätter einen Teil des Sonnenlichts durchscheinen.

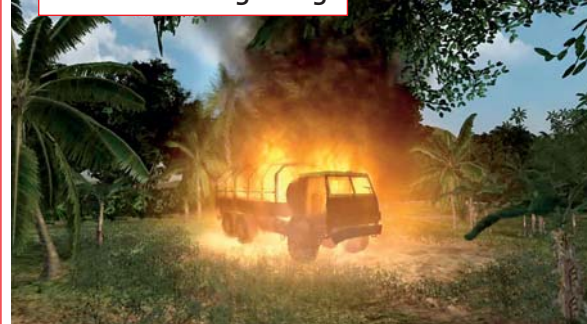


Absurd hoch aufgelöste **Soft Shadows** sind eine der Stärken der CryEngine 2 – hässliche Artefakte an den Rändern der Schatten haben wir in Crysis bisher keine gesehen.

her wenig bekannt. Mindestvoraussetzung ist laut Cevat Yerli, dem Chef von Crytek, eine Shader-2.0-Grafikkarte. Wir vermuten, dass Sie darüber hinaus mindestens eine 2,0-GHz-CPU und 512 MByte RAM haben sollten, um den Titel einigermaßen spielen zu können. Für maximale Details brauchen Sie höchstwahrscheinlich deutlich mehr Power – CPUs mit

zwei Kernen dürften bei **Crysis** im Vorteil sein. Die Programmierer verwenden ein raffiniertes Lastverteilungssystem, von dem Hyperthreading-Chips, Dual-Core-CPU's, aber auch Mischlinge wie Pentium Extreme Edition 840 und 955 oder für 2007 geplante Prozessoren mit vier Kernen profitieren. Möglicherweise ist **Crysis** zudem einer der ersten Titel, die das kommende DirectX 10 und das Shader Model 4.0 unterstützen. Passende Karten sollen im zweiten Halbjahr erscheinen. **DV**

Interaktive Umgebung



Das Hitzeflimmern verzerrt die dahinter liegenden Objekte, detaillierter **Partikelrauch** verdunkelt die Szene.



In **Crysis zerlegen** Sie mit schwerem Gerät ganze Gebäude, schießen Tausende Pflanzen oder Bäume um. Je nach PC bleiben die Objekte liegen.



Während der Charakter an der Palme vorbei schleicht, schmiegt sich das Blatt um seinen Körper und **schwingt dann langsam aus**.



Auch bei den Gesichtern hat Crytek mächtig aufgerüstet – Poren, Bartstoppel und Narben. Rechts: die **Tiefenunschärfe** der Engine.

PREVIEW TERMIN-UPDATE

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben. Eine Potenzial-Einstufung gibt's nur bei »Angespielt«-Previews, die wir wirklich selbst spielen konnten! Der Rest bekommt als »Angeschaut«-Artikel keine Wertung.

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	—	4. Quartal 2006
	Alan Wake	3D-Action	Remedy	07/05	—	4. Quartal 2006
	Anno 1701	Aufbauspiel	Related Designs	10/04	—	3. Quartal 2006
	Armed Assault	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	02/06	—	2. Quartal 2006
	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	Relic	07/05, 10/05	—	3. Quartal 2006
UPDATE	Condemned	Action-Adventure	Monolith	07/05, 03/06	Sehr gut	Ende März 2006
	Crashday	Rennspiel	Moonbyte	02/06	Gut	23. Februar 2006
NEU	Crysis	Ego-Shooter	Crytek	03/06	—	4. Quartal 2006
	Dark Messiah of Might & Magic	Actionspiel	Arkane	10/05, 02/06	—	2. Quartal 2006
	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	11/05, 02/06	—	1. Quartal 2006
UPDATE	Der Pate	Actionspiel	EA Redwood Shores	04/05, 01/06, 03/06	Gut	16. März 2006
UPDATE	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	01/06	—	30. März 2006
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	—	—
UPDATE	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04, 04/05, 11/05, 03/06	Ausgezeichnet	24. März 2006
NEU	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06	—	4. Quartal 2006
NEU	Faces of War	Echtzeit-Taktik	Best Way	03/06	Gut	März 2006
	Geheimakte Tunguska	Adventure	Fusionsphere	01/06	—	1. Quartal 2006
	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	10/05, 12/05	—	März 2006
NEU	GTR 2	Rennspiel	Simbin	03/06	Ausgezeichnet	Juni 2006
	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	07/05, 10/05	—	1. Quartal 2006
NEU	Guild Wars: Factions	Online-Rollenspiel	ArenaNet	03/06	Ausgezeichnet	31. März 2006
NEU	Hearts of Iron 2: Doomsday	Globalstrategie	Paradox	03/06	Sehr gut	31. März 2006
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05	Sehr gut	3. Quartal 2006
UPDATE	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Nival	06/05, 09/05, 10/05, 03/06	Ausgezeichnet	März 2006
	Hitman: Blood Money	3D-Action	IO Interactive	08/05, 02/06	Sehr gut	1. Quartal 2006
	Joint Task Force	Echtzeit-Strategie	Mithis	02/06	—	2. Quartal 2006
	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian	01/06	—	2. Quartal 2006
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03, 05/05, 01/06	Gut	1. Quartal 2006
	Prey	Ego-Shooter	Human Head	08/05	—	2. Quartal 2006
UPDATE	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	07/05, 09/05	Sehr gut	Juni 2006
UPDATE	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/05	—	Mai 2006
UPDATE	Runaway 2	Adventure	Pendulo Studios	07/05, 03/06	Gut	Ende März 2006
UPDATE	Rush for Berlin	Echtzeit-Taktik	Stormregion	10/05, 02/06	Sehr gut	Mai 2006
UPDATE	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	09/05, 03/06	Sehr gut	2. März 2006
UPDATE	Spellforce 2	Strategie-Rollenspiel	Phenomic	07/05, 03/06	Sehr gut	Anfang April 2006
	Splinter Cell 4: Double Agent	3D-Action	Ubisoft Montreal	02/06	—	2. Quartal 2006
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	4. Quartal 2006
	Stalker	Ego-Shooter	GSC GameWorld	03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	2006
	Stargate SG-1: The Alliance	Ego-Shooter	Perception	08/05	—	1. Quartal 2006
UPDATE	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	08/05, 02/06	Sehr gut	16. Februar 2006
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	—	Mai 2006
	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	09/05	—	2006
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	1. Quartal 2006
UPDATE	Timeshift	Ego-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	24. März 2006
	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	07/05, 12/05	—	3. Quartal 2006
UPDATE	Tomb Raider Legend	Action-Adventure	Crystal Dynamics	06/05, 01/06	Sehr gut	2. Quartal 2006
	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	—	2. Quartal 2006
	Tortuga: Two Treasures	Action-Adventure	Ascaron	02/06	—	April 2006
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05	—	2. Quartal 2006
NEU	War Front	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	03/06	Sehr gut	Juni 2006
	WoW: Burning Crusade	Online-RPG-Addon	Blizzard	12/05, 01/06	—	2006
	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Blackhole	12/05	—	4. Quartal 2006

NEU In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.
UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in vier Stufen: Mäßig, Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er- oder gar 90er-Wertung.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr viel versprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Release sogar noch mehr drin.

DESPERADOS 2



Sattelt die Pferde, spannt die Revolverhähne, näht die Lederfransen an die Stiefel: Atari hat mittlerweile den 30. März als Erscheinungstermin für Desperados 2 festgelegt. Das Echtzeit-Taktikspiel von Spellbound wird die große Bewährungsprobe für die Vision-3D-Engine, die vom deutschen Entwickler Trinigy stammt.

RISE & FALL



Die unendliche Verschiebungsgeschichte von Rise & Fall geht weiter: Das Echtzeit-Strategiespiel, das uns schon im Herbst letzten Jahres praktisch fertig vorkam, ist nach der Schließung von Stainless Steel in der Obhut des Midway-Studios in San Diego gelandet. Erste Amtshandlung: Terminverlegung von Februar auf Juni.

STALKER



Heißa, potztausend! Es gibt ein neues Stückchen Infocfilter von unser aller Lieblings-Spielephantom Stalker! Angeblich ist GSC Gameworld inzwischen mit der Arbeit fertig und hat eine vollständige Version an THQ zum Betatest übergeben. Nun geht's also an das Balancing des 3D-Shooters. Erscheinungstermin? Tjaja, lala...

TIMESHIFT



Ende Januar soll der offene Betatest für Ataris futuristischen 3D-Shooter Timeshift beginnen. Es folgen laut Plan der Feinschliff des Multiplayer-Parts und schließlich die Veröffentlichung am 24. März. Zumindest, falls sich kein Zeitloch auftut und das Projekt in eine bremsende, aber sehr cool anzusehende Zeitlupe versetzt.

DAS KOMMT IM FEBRUAR

Name	Publisher	Datum
Advent Rising	Majesco	10.02.2006
Amiga Classix 5	Magnussoft	03.02.2006
Bloodrayne 2	Majesco	10.02.2006
C64 Classix 2	Magnussoft	03.02.2006
C&C: Die ersten 10 Jahre	Electronic Arts	16.02.2006
Crashday	Atari	23.02.2006
DTM Race Driver 3	Codemasters	24.02.2006
Dark Age of Camelot: Darkness Rising	Flashpoint	01.02.2006
Earth Universe Edition	Deep Silver	03.02.2006
Empire Earth 2: The Art of Supremacy	Vivendi	24.02.2006
Gettysburgh	Global Star	17.02.2006
Hammer und Sichel	CDV	24.02.2006
Heimlich & Co.	Koch Media	03.02.2006
L.A. Rush	Midway	15.02.2006
Mall Tycoon 3	Take 2	17.02.2006
Marc Ecko's Getting Up	Atari	09.02.2006
Pathologic	Frogster	09.02.2006
Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	09.02.2006
Star Wars: Empire at War	Activision	16.02.2006
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi	24.02.2006
The Regiment	Konami	16.02.2006
Tony Hawk's American Wasteland	Dtp	28.02.2006
Tycoon City: New York	Atari	23.02.2006
Virtual Skipper 4	Frogster	23.02.2006

AKTUALISIERTE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A142

Herstellerangaben, ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	●	1
2	Gothic 3	●	2
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	●	3
4	World of Warcraft: Burning Crusade	▲	5
5	Star Wars: Empire at War	▲	9
6	Schlacht um Mittelamerika 2	▲	15
7	Splinter Cell 4: Double Agent	▲	27
8	Der Pate	●	8
9	Diablo 3	▲	11
10	Unreal Tournament 2007	▼	7
11	Duke Nukem Forever	▲	13
12	Hellgate: London	▲	19
13	Operation Flashpoint 2	▲	22
14	Tomb Raider Legend	▼	4
15	Crashday	▲	-
16	Hitman: Blood Money	▲	17
17	Neverwinter Night 2	▲	23
18	Runaway 2	▲	24
19	Stargate SG-1: The Alliance	▲	14
20	The Witcher	▲	-
21	Titan Quest	▼	6
22	Anno 1701	▼	18
23	Armed Assault	▲	-
24	Command & Conquer 4	▲	-
25	D&D Online	▲	-
26	Ghost Recon 3	▼	12
27	Guild Wars: Factions	▲	30
28	Half-Life 2: Aftermath	▼	25
29	Dark Messiah of Might & Magic	▲	-
30	Company of Heroes	▲	-

Quelle: Online-Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/06

Fantasy vor dem Frühstück

SPELLFORCE 2

Phenomics epische Fantasy-Gefechte setzen auf optische Opulenz und eine durchdachte Steuerung. Wir haben uns in eine erste Schlacht gewagt.

Früh morgens in München: Wenn Redakteure zu nachtschlafener Zeit (also so etwa um 9 Uhr) freiwillig früher ins Büro wanken, hat das immer einen guten Grund. Der heißt in diesem Fall Volker Wertich, ist der Chef von Phenomic und stellt die erste spielbare Version von **Spellforce 2: Shadow Wars** vor. Dann ist alle Müdigkeit plötzlich verschwunden. Denn das optische Fantasy-Feuerwerk, das Meister Wertich in spannenden Gefechten mit Menschen, Monstern und Magie auf den Monitor zaubert, lässt unseren Redakteur selbst seine übliche Frühstücks-Aufwach-Cola vergessen. Schnell krallt er sich die Maus, schubst den Chefentwickler weg vom Schreibtisch und spielt und spielt und spielt. Und das tut er auch noch, als diese Zeilen entstehen.

Weniger Wirtschaft

Die spielbare Karte, auf die wir uns wagen, ist im Prinzip eine riesengroße Schlacht. Doch das weiß man noch nicht, wenn man mit seinem Avatar, so heißt der Hauptheld, durch ein Dimensionstor die Welt betritt. Wir erfahren nur, dass wir schnellstmöglich eine Siedlung aufbauen sollen. Von Volker Wertichs hilfreichen Kommen-



Die 3D-Ansicht wirkt in größeren Gefechten unübersichtlich. Allerdings hat man dank der Icon-Steuerung alle Einheiten im Griff.

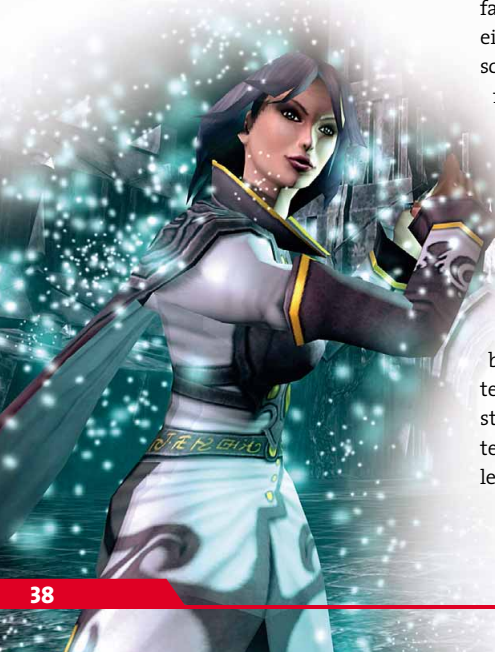
taren begleitet, arbeiten wir uns fix in die Grundlagen des Basisbaus von **Spellforce 2** ein. Es gibt jetzt, ganz egal welche der drei Fraktionen (Bund, Clans und Pakt) man spielt, nur noch drei Rohstoffe – statt der sechs aus dem Vorgänger. Stein dient allein zum Aufbau von Gebäuden. Mit Silber bezahlen Sie einfachere Kampfeinheiten. Lenya, ein Zauberkräut, dient zur Erschaffung höherwertiger Kämpfer und Magier. »Wir wollten das System einfacher und logischer halten«, erklärt Volker Wertich. Gegründet wird die Basis nach wie vor mit einem Haupthaus. Dort bilden wir Arbeiter aus, die Rohstoffe abbauen. Sehr praktisch dabei: Man kann gleich Spezialisten erschaffen, die sofort losstürmen und einen bestimmten Rohstoff selbstständig holen. Das probieren wir natürlich

gleich aus und sehen kurz danach schon zu, wie ein spitzhackenbewehrter Gesell sich vollautomatisch in Richtung Steinbruch bewegt. Ist der Vorrat erschöpft, sucht er innerhalb eines gewissen Radius sogar nach neuen Vorkommen. Bald schon errichten wir die erste Kaserne, in der simplere Einheiten wie Schwertkämpfer rekrutiert werden. Das Limit für alle Truppen und Arbeiter liegt bei 100. Doch zu Beginn kann man nur einen Bruchteil davon anheuern. Damit die Armee wächst, müssen wir Bauernhöfe errichten, die jeweils nochmal aufgewertet werden können. Komplexe Nahrungsmittelkreisläufe wie im alten **Spellforce** gibt es allerdings nicht mehr. »Der Aufbau soll deutlich entschlackt und beschleunigt ablaufen«, so Volker Wertich. Außerdem, das stellen wir schnell fest, bleibt das Baumenu dadurch viel übersicht-

licher, gibt es doch dank der Straffung deutlich weniger Gebäude zur Auswahl.

Das Helden-Quintett

Während unsere Arbeiter fleißig Rohstoffe sammeln, widmen wir uns dem Heldentrupp. Im Laufe des Spiels trifft der Avatar auf fünf Mitstreiter (siehe Extrakasten). Das klingt nach wenig, waren es im ersten **Spellforce** doch viel mehr. Allerdings begleitet diese Truppe den Avatar durch das ganze Spiel. »Früher konnte man sich mit seiner Gruppe nur wenig identifizieren, weil man seine Leute meist gar nicht richtig kennen lernte«, erzählt uns Volker Wertich. Prima, denken wir uns, dann muss man sich auch weniger Namen merken. Als hätte er unsere Gedanken erraten, fügt der Phenomic-Chef hinzu: »Aber es gibt auch eine ganze Reihe Charaktere, die sich nur zeitwillig der





So spielt man Spellforce 2 die meiste Zeit: Aus der Von-Oben-Perspektive haben Sie die beste Übersicht, wenn der Titan des Bundes seinen mächtigen Blitzzauber auf die Gegner schleudert.

Truppe anschließen.« Hmmm, wenn die alle so knackig wie die nabelfrei gekleidete fesche Elfe sind, soll es uns recht sein. Außerdem heißt die Gute »Schattenlied« – ein unkomplizierter Name. Nicht ganz so hübsch, dafür sehr übersichtlich ist das Fertigkeitenmenü. Das sieht für Avatar und Helden gleich aus. Unterteilt nach den Hauptgebieten Kampf und Magie kann man hier für jeden Bereich 19 Fähigkeiten freischalten, alle dreifach aufwertbar. Beim Avatar und Held Jared hat man völlig freie Hand, ob die beiden lieber schwarze Kampfzauber und weißmagische Heilssprüche erlernen. Oder man investiert die Erfahrung stattdessen in die hohe Kunst des Nahkampf-Waffentrainings. Bei allen anderen dürfen wir nur die Hälfte der Werte aufwerten. Den Rest übernimmt die KI. »Dadurch wollen wir die Hel-

den in eine bestimmte Richtung dirigieren, die durch die Story vorgegeben ist«, erklärt Volker Wertich. Wer mag, kann auch seinen Avatar komplett von der KI aufrüsten lassen.

Greifen im Griff

Es kann der Frömmste nicht in Frieden siedeln, wenn es der bösen KI nicht gefällt. Sorry fürs Ausleihen, Herr Schiller, aber Ihr leicht entfremdetes Zitat passt einfach zu gut zum weiteren Spielverlauf. Denn kaum haben wir die ersten Einheiten rekrutiert, greift der Gegner auch schon an. Ein Trupp magiegebakter Greifen nähert sich. Der rechte Zeitpunkt, um uns die Kampfsteuerung genauer anzusehen. Wie beim Vorgänger werden alle Helden plus Avatar von einem eigenen Icon am oberen linken Bildschirmrand repräsentiert. Per Klick darauf öffnet sich eine Liste der verfügba-

ren Aktionen. Ist etwa ein Held verletzt und kann sich nicht selbst heilen, aber ein anderer ist dazu in der Lage, wird dessen Heilspruch-Symbol angezeigt. Das wählen wir an, und schon geht es dem verletzten Recken wieder besser. Markierte Gruppen erscheinen ebenfalls am oberen Bildrand als eigenes Icon. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Einheiten man zusammenfasst. Nähern sich Feinde, in unserem Fall die aggressiven Greifen, kann man die ganz konventionell angreifen, indem man die eigenen Truppen per Maus markiert und per Rechtsklick ins Gefecht schickt. Oder Sie wählen die betreffende Gegnereinheit direkt an. Dann öffnet sich ein Menü mit allen verfügbaren Kampfzaubern der Helden in Reichweite inklusive Avatar. Wählen Sie einen oder mehrere der Sprüche an, werden die sofort auf den betreffenden Feind



Im Fertigkeitenmenü verbessern Sie die dreifach aufwertbaren Fähigkeiten von Helden und Avatar.



Zauber landen in der Leiste für schnellen Zugriff.



Jawoll, der kernige Blitzzauber entzieht den Gegnern gleich tonnenweise Hitpoints.



Die schöne Zwergenwelt könnte direkt aus Peter Jacksons Herr der Ringe-Filmen stammen.

gewirkt. Doch das gab's auch schon im ersten **Spellforce**. Neu ist, dass man per Druck auf die Tab-Taste die jeweils gefährlichste Einheit des Feindes direkt als Ziel anwählt und auf oben beschriebene Art und Weise attackieren kann. Stirbt dieser Gegner, springt die Zielerfassung per Tab zum nächstgefährlicheren Feind. In unserem Gefecht wurde zuerst nicht einer der Greifen, sondern ein eher unscheinbar wirkender Magier von der Automatik erfasst. Denn der Bursche heilte die Flatterviecher immer wieder. Nach seinem Ableben hatten wir die Greifen im Griff; ohne Zaubererverstärkung machten unsere Fernkämpfer kurzen Prozess mit den fliegenden Hackschnäbeln.

Der richtige Dreh

Je näher man an die Gefechte ranzoomt, desto schöner ist **Spellforce 2**. Was aus der Von-Oben-Ansicht nett wirkt, wird nah dran spektakulär. Die Gesichter der Helden zeigen verschiedene Minen, die Lippen bewegen sich in Zwischensequenzen fast synchron zum Ton. Spiegelungen im Wasser lassen die Welt plastisch wirken, genauso wie die todschick texturierten Uniformen und Rüstungen der Soldaten. Einen guten Teil des märchenhaften Flairs verdankt die Grafik einer sehr geschickten Beleuchtung mit bewusst eingesetzten Überstrahleffekten. Alles wirkt ein wenig überirdisch-

ätherisch, ohne dabei kitschig zu werden. Am spektakulärsten sind natürlich die Effekte der Zaubersprüche. Was da an Blitzen, Funken sprühenden Energieentladungen und Explosionen über den Bildschirm blinkt, donnert und kracht, sucht derzeit seinesgleichen. Allerdings, das sei nicht verschwiegen, werden die Gefechte dadurch gern mal unübersichtlich. Dazu kommt, dass sich oft etliche Einheiten auf dem Bildschirm tummeln. Allein die durchdachte Steuerung mit ihren Automatikfunktionen rettet **Spellforce 2** vor dem Bildschirmchaos. Das ist auch einer der Bereiche, an dem das Phenomic-Team derzeit neben der Spielbalance am eifrigsten werkelt. Denn in unserer Version wechselt die Ansicht beim Heranzoomen via Mausrad irgendwann automatisch in die 3D-Perspektive. Die ist zwar wunderschön und eignet sich sehr gut für Fotos. Doch übersichtlich sind die Gefechte nur aus der klassischen Oben-Drauf-Sicht. Uns ist es mehrfach passiert, dass wir durch einen Dreh zuviel urplötzlich direkt hinter dem Avatar standen, wo wir gerade noch die Feindarmee im Blick hatten. Phenomic hat uns versprochen, dass der Wechsel in der Verkaufsversion nur per Druck auf die Mausekntaste stattfindet. Das sollte dieses Problem lösen. Wir sind gespannt.

Tod und Titanen

Nach dem ersten Gefecht lies uns der Gegner ein wenig Ruhe. Wir nutzten die Zeit, um einen der Titanen zu bauen. Davon gibt es drei Stück (für jede Fraktion einen). Nachdem wir die dazu benötigten Gebäudeupgrades ausgeführt hatten, konnten wir endlich den Titan des Bundes herbeirufen. Das ist ein riesiger geflügelter Krieger, der mit seinem Schwert für mächtig Schaden sorgt. »Die Titanen sind in dieser Version noch deutlich zu schwach«, erklärt uns Volker Wertich. Na, immerhin räumte er mit einer Horde von Riesen binnen weniger Sekunden auf, zu sehen im Titanen-Video auf der DVD. Außerdem beherrscht er einen



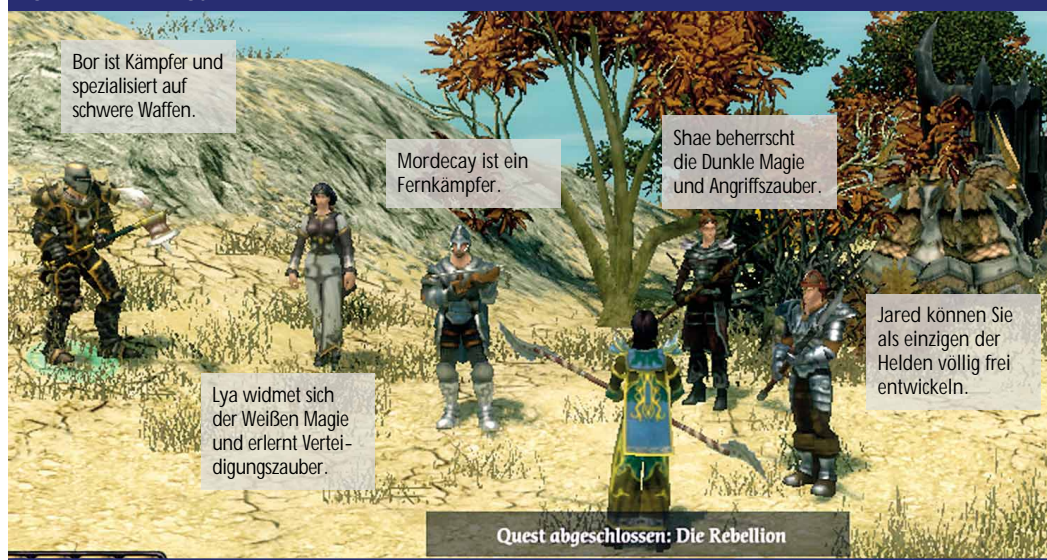
Der Titan des Paktes
...brennt von innen heraus. Im Kampf benutzt er sein Schwert und Feuerbälle.

Der Titan der Clans
...hat messerscharfe Klauen. Mit seinem Zauberspruch verbreitet er Qual.

Der Titan des Bundes
...schlägt mit seinem Schwert zu. Daneben beherrscht er einen Blitzzauber.



FÜNF HELDEN PLUS AVATAR



Die beiden Feldherren kämpfen auf Befehl völlig automatisch.



Volker Wertich erklärt Mick Schnelle die Spellforce-2-Steuerung.

Blitzzauber, der den Gegnern den Rest gibt. Die Titanen steuern sich wie eine ganz normale Einheit. Ist Ihr Riese tot, können Sie gegen massig Ressourcen einen neuen erschaffen.

Apropos Tod: In **Spellforce 2** kann der Avatar genauso wie die Helden sterben. Doch keine Panik: Nur weil Ihrem Recken die Lebenspunkte ausgehen, haben Sie noch nicht gleich verloren. Allerdings tickt ab dann ein

Zähler gnadenlos gegen Null. Sie haben exakt drei Minuten Zeit, während der Sie die Umgebung des gefallenen Helden feindfrei bekommen müssen. Dann schicken Sie einen lebenden Kämpfer oder den Avatar in seine Nähe. Erst danach lässt sich der Tod besiegen, der Held wieder beleben. Schaffen Sie das nicht, ist das Spiel vorbei, und Sie haben hoffentlich einen Spielstand parat. In der Praxis

neigt man trotz akustischem Signal und Iconblinken gern mal dazu, den Tod eines Helden glatt zu übersehen – was bei fünf Helden plus Avatar in der Hitze des Gefechts kein Wunder ist. Auch das optimiert Phenomic im heimischen Ingelheim derzeit noch. Volker Wertich versprach uns zudem felsenfest, über dieses System noch mal gründlich nachzudenken und es vielleicht zu entschärfen.

Lass den General mal machen

Schon fest eingebaut sind die KI-Feldherren, die Sie auf einigen Karten im Gefecht unterstützen. Sie sprechen einen der Burschen einfach an. Über ein Auswahlmenü bietet der Ihnen mehrere Ziele an. Ab dann schickt der General so lange Truppen los, bis der jeweilige Punkt von Gegnern befreit ist. Wir haben das mal in einer Schlacht beobachtet und einfach zwei Generäle aufs gleiche Ziel angesetzt. Und siehe da, nach drei Anläufen, in denen Reiter, Katapulte und Bogenschützen brav zusammenarbeiteten, nahmen die beiden KI-Helfer tatsächlich ein komplettes Lager ein. Natürlich steht es Ihnen frei, diese Truppen durch eigene zu unterstützen. Brauchen Sie mal keine militärische Hilfe, liefern die Verbündeten auf Wunsch auch Rohstoffe. Allerdings sind die CPU-Generäle nicht unsterblich. Sie ziehen zwar nicht selbst in die Schlacht, aber wenn das Basislager angegriffen wird, sind sie in Gefahr.

Spellforce 2 befindet sich gerade in der allerletzten Betaphase. Sprich: Die Spielbalance wird derzeit noch optimiert. Das ist auch dringend nötig, denn unsere Version war noch heftig schwer. »Die Schwierigkeitsgrade werden viel weiter auseinander liegen als noch im ersten **Spellforce**«, so Volker Wertich. Ein hehres Ziel, waren doch vor allem die beiden Addons mörderisch schwer. Ob die Balance diesmal klappt, werden wir spätestens Anfang April sehen, wenn das Fantasy-Spektakel in der vollständigen Version auf unserer Festplatte landet. **MIC**

ENTWICKLER-CHECK PHENOMIC

Phenomic wurde 2003 von Volker Wertich gegründet. Wertich entwickelt seit 1983 Spiele. 1993 erschien mit *Die Siedler* sein bis heute bekanntestes Werk. 1998 folgte das spielerisch sehr anspruchsvolle *Die Siedler 3*. Im Jahr der Gründung von Phenomic erschien *Spellforce*. Derzeit arbeiten rund 40 Mitarbeiter bei der Firma, die im rheinland-pfälzischen Ingelheim angesiedelt ist. Bisher veröffentlichte Spiele: *Time Raiders*, *Emerald Mine*, *Die Siedler*, *Die Siedler 3* plus zwei Addons, *Spellforce* plus 2 Addons. Derzeit in der Mache: *Spellforce 2*. Eingestellte Projekte: namenloses Piratenspiel (1996).

Phenomic
GAME DEVELOPMENT

SPELLFORCE 2

mick@gamestar.de

Genre: Rollenspiel-Strategie-Mix
Termin: April 2006

Entwickler: Phenomic / Jowood
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Optisch ist *Spellforce 2* ein Anwärter auf das Spiel des Jahres. Das gilt nicht nur für die technische Seite, sondern auch für den märchenhaften Gesamteindruck. In Sachen Spielbarkeit bin ich nach den grausam schweren Addons vorsichtig geworden. Die Steuerung ist durchdacht, die KI-Generäle halte ich für eine tolle Idee. Nur sollte das Ganze auch für Feierabend-Strategen gut lösbar sein. Herr Wertich, Sie haben es versprochen!«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD:
Mega-Preview



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK A169



Dieser Drache ist ein besonders harter Gegner gegen Ende der Story-Missionen. Sie müssen ihn erst verfolgen, bis er Ihnen dann im Zentrum eines Tempels in der Jade-See gegenüber tritt.

Stand-Alone-Völkerzwist

GUILD WARS FACTIONS

Knapp ein Jahr nach Erscheinen erweitert das derzeit originellste Online-Rollenspiel seine fantastische Welt um einen riesigen Kontinent, zwei Völker im Clinch und massenhaft wundervolle Ideen.

Bundesstaat Washington, genauer Seattle. Noch genauer: gar nicht weit weg von Valve (einmal über den Hügel in Bellevue) arbeitet

ArenaNet in einem unscheinbaren Bürogebäude. So gewöhnlich der Bau sein mag, so ungewöhnlich sind die Menschen darin. Die wagten es, ein

Online-Rollenspiel («Massively Multiplayer Online Role Playing Game», MMORPG) zu ersinnen, das a) keine monatlichen Gebühren verlangt und b) den Schwerpunkt nicht aufs Hochleveln der Charaktere legt, sondern auf deren Wettkampf. Resultat: Allein in Deutschland haben Schätzungen nach über 150.000 Spieler **Guild Wars** gekauft.

Für die (und natürlich auch für alle anderen Leser) haben wir auf dem Weg nach Seattle Flüge verpasst, Reisetaschen verloren – und schließlich bei ArenaNet jede Info zu **Guild Wars Factions** aufgesogen. Die eigenständige Erweiterung macht alles so wie das Hauptprogramm. Und dann macht sie alles anders. Dafür sorgen: zwei neue Klassen, 300 zusätzliche Fertigkeiten, ein neues Land mit frischer Optik, eine neue Geschichte rund um zwei Völker und ein zusätzliches PvP-System mit Allianzen.

Kleines Erinner-Mich

Von den Spielern wird **Factions** als Addon erwartet. Und wirklich: Man kann das Spiel als sol-

ches sehen, wenn man möchte. In Wahrheit wird es jedoch ein eigenständiges Programm, das weder **Guild Wars** auf Ihrem PC noch Wissen über den Vorgänger voraussetzt. Dennoch als Erinnerung: **Guild Wars** ist das erste Online-Rollenspiel, das komplett auf so genannte Instanzen setzt, also auf Karten-Kopien, die extra für Sie und Ihre Party erstellt werden. Man schickt Sie über eisige Gipfel, durch liebliche Täler, Sumpfland, Wüsten und auf Vulkaninseln, um das fantastische Reich Tyria vor einer finsternen Bedrohung zu retten. Dabei sammeln Sie wie in anderen MMORPGs Fertigkeiten für Ihren Mischcharakter. Der setzt sich aus zwei der Klassen Krieger, Waldläufer, Illusionist (Mesmer), Nekromant, Mönch oder Elementarmagier zusammen. Mit genug Einsatz haben Sie am Ende über 150 Angriffs- und Verteidigungsarten, dürfen aber nur acht davon mit in den Kampf nehmen. Kampf ist in **Guild Wars** nicht nur PvE (Player versus Environment, Gefechte gegen computergesteuerte Monster), sondern vor allem PvP (Player versus Player, Gerangel mit menschlichen





Im Player-versus-Player-Kampf beamt sich die neue Assassinen-Klasse zu den Gegnern und attackiert unter anderem mit Kombo-Angriffen: rechter Dolch, Fußtritt, beide Dolche.

Gegnern): Die namensgebenden Gildenkriege, eine mit 100.000 Dollar dotierte Weltmeisterschaft, die Turniere und die kleinen Arena-Scharmützel sollen Spieler bei der Stange halten, die der Story längst bis zum Ende gefolgt sind.

In Stein gemeißelt

Südöstlich der bekannten **Guild Wars**-Welt Tyria liegt Cantha. Als vor 200 Jahren zuerst der Herrscher des Landes bei einem Attentat und dann der Attentäter selber ums Leben kamen, erstarrten ein riesiger Wald und ein gigantischer Ozean zu Stein, so groß war die frei gesetzte Magie. Im versteinerten Wald leben nun die Kurzicks, die eine Vorliebe für Gothic-Fummel und Wasserspeier haben. Kathedralenartig ragen ihre in Bäume gemeißelten Siedlungen in den Himmel. Östlich davon, in der so genannten Jade-See, hausen die Luxons: ein Volk, das optisch an Piraten er-

innert. Kurzicks und Luxons mögen sich nicht sonderlich und beäugen die Lebensart der jeweils anderen mit Skepsis. Im Laufe der Story müssen Sie sich entscheiden, zu welcher Fraktion (Faction) Sie gehören wollen. Das passiert nicht über den Klick auf einen Button, sondern durch Sammeln so genannter Faction Points, die Sie erhalten, wenn Sie bestimmte Missionen im Auftrag der einen oder anderen Seite erledigen. Am Ende der Geschichte jedoch bedarf es beider Völker, um den Sieg über den wiedergekehrten Mörder des Herrschers zu erringen. Dann muss ein Team von 16 Charakteren (acht von jeder Seite) ran, um die **Factions**-Ausgabe von Voldemort zu besiegen.

Hauptsache Allianz!

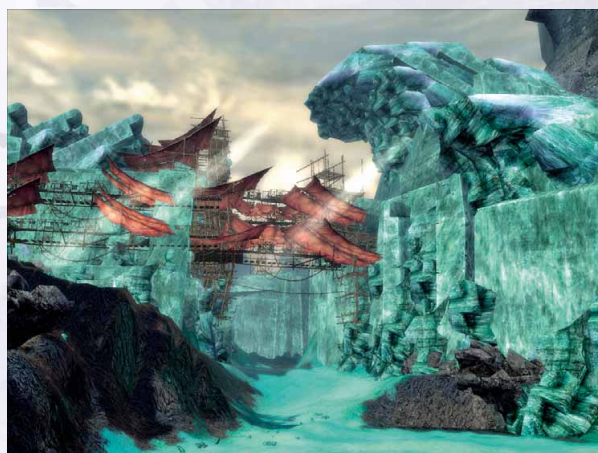
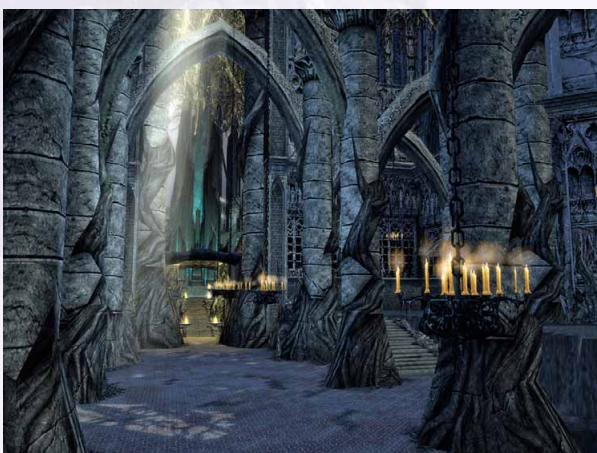
Wozu diese Aufteilung, wenn am Ende sowieso alle zusammen kämpfen? Zum einen natürlich, um die Story voranzutreiben, zum anderen, um die

Spieler zu unterstützen, die Welt von Cantha aufzuteilen und um Ihnen und Ihrer Truppe Ruhm und Ehre zu verschaffen. Denn waren im Vorgänger noch die Gilden die größten Vereinigungen, werden es in **Factions** die Allianzen sein. Eine Allianz (maximal zehn Gilden) kämpft entweder für die Luxons oder für die Kurzicks. Allianzen, die sich besonders gut

schlagen, also besonders viele der besagten Faction-Points sammeln, bekommen Instanzen zugeteilt. Stellen Sie sich folgendes vor: Sie laden mit Ihrem Team in eine Story-Map, und es erscheint der Schriftzug »Diese Karte ist Teil des Luxon-Reichs und gehört der XYZ-Allianz«. Das ist ein bisschen cool, oder? Und noch cooler: Sollten Sie Mitglied der XYZ-Allianz sein,



Im versteinerten Wald lauern die so genannten Stone Reaper.



Zuerst geht es durch die lieblichen Landschaften, dann werden Sie die Stadt erkunden. Im Anschluss warten der versteinerte Wald und die Jade-See.

werden Sie von den auf der Karte befindlichen Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs) Hilfe erhalten. Magier versorgen Sie mit Buffs (Unterstützungsaubern), Händler machen Ihnen bessere Preise. Die Allianz, die sich am allerbesten schlägt, wird gar über die jeweilige Hauptstadt herrschen und Zugang zu speziellen Orten erhalten. Sie dürfen etwa auf Balkonen stehen, auf die andere nicht gelangen,

und von dort hoheitsvoll in die Menge winken. Wir gehen davon aus, dass die Rivalität der Nationalitäten Korea, USA und Europa, die schon im normalen **Guild Wars** für eine Machtbalance sorgt, die Dominanz einer Super-Allianz verhindern wird.

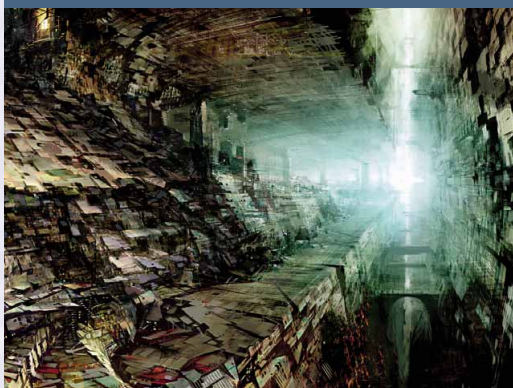
Luxon vs. Kurzick

Wie gelangen Sie an Faction Points? Das passiert in den Story-Missionen, in denen Sie bei-

spielsweise Beutegegenstände zum NPC Ihrer bevorzugten Gruppierung tragen, oder auf speziell für den Völkerzwist entworfenen PvP-Karten (teilweise im Modus »16 gegen 16«). Auf diesen Karten geht es selten nur um das Auslöschen des anderen Teams, sondern zumeist um das Erringen der höchsten Punktzahl nach Ablauf der festgelegten Spielzeit. Wir hatten die Chance, eine Art Capture-

the-Flag-Map zu spielen: Zwei Teams müssen mehrere Altäre verteidigen. Je mehr Altäre dauerhaft im Besitz einer Mannschaft sind, desto mehr Punkte wandern auf das jeweilige Konto. Eine weitere Besonderheit dieser **Factions**-Karten: Es gibt keinerlei Sterbemalus (Reduzierung der Gesundheits- und Energiewerte nach einem Tod), und die Respawn-Zeit für einen getöteten Charakter liegt zwischen fünf und zehn Sekunden.

VOM KONZEPT ZUR STADT



So sieht der Entwurf der Slums der Stadt auf Cantha aus, den Art Director Daniel Docu mit Tusche auf Papier zauberte.



Und so sieht ein kleiner Teil des von Spielern zu erforschenden Molochs im fertigen Guild Wars Factions aus.

Dolche und Geister

In **Factions** starten Sie auf der Cantha vorgelagerten Insel Shing Jea. Dort erstellen Sie wie gehabt einen Misch-Helden und erfüllen zahlreiche Aufgaben. Wenn Sie schließlich aufs Festland übersetzen, sind Sie bereits zwischen Level 15 und 20. Ein Großteil des Programms besteht folglich aus High-Level-Arealen. Der Hauptgrund dafür kommt via Schiff ins Spiel, in Form von Charakteren aus Tyria. Denn sollten Sie **Guild Wars** besitzen und darin einen Re-

cken ausreichend ausgebaut haben, dürfen Sie den nach der Installation von **Factions** in Löwenstein in ein Boot und in die neue Geschichte verfrachten.

Spieler, die sich für einen neuen Charakter entscheiden, haben neben den sechs bereits bekannten Klassen noch den Assassinen und den Ritualisten zur Auswahl. Ersterer ist ein Nahkampf-Held, der mit zwei Messern attackiert und ähnlich wie der Krieger Angriffe aufeinander aufbauen kann. Diese Klasse teilt gewaltig aus, verkräftet dafür aber nur ein paar Hiebe oder Zauber. Ihre Spezialität: Teleportation. In einem bestimmten Radius kann sich der Dolchakrobat von Gegner zu Gegner »beamen«. Wir hatten zum Beispiel viel Freude mit dem »Sicherheits-Teleport«: Der bringt Sie rasch zum anvisierten Feind, beamt Sie aber nach zirka 20 Sekunden wieder an den Ausgangspunkt zurück. So ist die Chance, dass der kaum gepanzerte Assassine dem Widersacher zum Opfer fällt, geringer. Ritualisten, die perfekten Unterstützer, versorgen das Team mit Buffs und setzen Geister aus, die Heilung schenken, Schaden absorbieren oder nahe Feinde selbstständig angreifen. Geister sind vor allem auf PvP-Karten hilfreich, auf denen es gilt, ein Areal zu verteidigen. Denn die Spektralwesen können sich nicht bewegen.

Für die beiden Klassen ersann ArenaNet insgesamt über 150 Fertigkeiten. Die restlichen 150 neuen entfallen auf die bekannten Klassen, darunter auch zahlreiche frische Elite-Skills.

DIE NEUEN KLASSEN

Zwar wird es in **Factions** nur zwei neue Klassen geben, die fügen sich aber nach erster Einschätzung perfekt zu den bekannten sechs.



Der Assassine ist neben dem Krieger der zweite reine Nahkämpfer. Er teilt hohen Schaden in Kombo-Attacken aus, kann sich von Gegner zu Gegner teleportieren, verkräftet aber nicht viel.



Der Ritualist ist der perfekte Unterstützer. Er setzt unter anderem (ähnlich wie der Waldläufer) Geister ein, die das Team heilen, Feinde attackieren oder Schaden absorbieren.

Asiatisches Leckerli

Erinnert die Startinsel grafisch noch sehr an die ersten Stunden des Hauptprogramms, in denen Sie auf Blumenwiesen und in lauschigen Wäldchen Monster lustmeuchelten, wird es auf dem Kontinent regelrecht schräg. Dort wartet die Jade-See mit ihren seltsamen, in den Stein gehauenen Siedlungen, in denen rote und orange Lampons Farbtupfer ins Grünblau setzen. Dort wartet der versteuerte Wald, in dem Sie, stets von finsternen Statuen beäugt, Ihrer Wege ziehen. Ein Großteil von Cantha jedoch besteht aus einer einzigen Stadt. Nahezu der gesamte nordwestliche Teil des Reichs ist damit bedeckt. Dieser Moloch, in den Jahrhunderten um mehrere Stockwerke

gewachsen, teilt sich auf in Katakomben, gigantische Slums, Bereiche für Gutbetuchte und in normale Straßen. Auf allem liegt asiatischer Touch. In Chapter 3, dem Nachfolger des Nachfolgers, wird alles wieder ganz, ganz anders. ArenaNet gewährte uns einen Blick auf Konzeptzeichnungen und Levels, aber verraten dürfen wir nichts.

Was noch?

Wenn Sie das hier lesen, haben Sie die neue PvP-Insel vielleicht selber schon gesehen. Denn noch vor Erscheinen von **Factions** will ArenaNet das aus **Guild Wars** bekannte »Grab der altherwürdigen Könige« (das Turnier) und andere Arenen auf einem Eiland zusammenführen. Ganz besonders begeistert haben uns die Trainingskarten, auf denen Sie sich mit den Fähigkeiten Ihres Charakters vertraut machen können. Anhand

von Dummys dürfen Sie testen, welchen Schaden welche Waffe anrichtet, wie groß der Radius der Zauber ist und was Ihre Rüstung eigentlich verkräftet.

In Sachen Weltmeisterschaft gibt es auch Neues zu vermelden: Die dauert zukünftig fast ein Jahr (Start im kommenden März) und soll in Saisons aufgeteilt werden. Je weiter die Weltmeisterschaft fortschreitet, desto mehr Punkte können pro Saison gewonnen werden. So haben auch jüngere Gilden eine Chance auf Teilnahme am Finale. Am Ende treten dann nicht die jeweils besten zwei Teams aus einer Region (Europa, Korea und USA) gegeneinander an, sondern schlicht die sechs Mannschaften mit dem höchsten Punktekonto. Hausgemachter Spielerkult: Vor jeder Saison sollen sich die Gilden neu anmelden müssen – inklusive Passbilder. **PET**



GameStar bei ArenaNet, eingerahmt von massig Konzeptzeichnungen und Art Director Daniel Docu (links) sowie World Designer Jess Lebow (rechts).

GUILD WARS FACTIONS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 31. März 2006

Entwickler: ArenaNet / NCSoft
Status: zu 90% fertig

Petra Schmitz: »Im Nachhinein betrachtet wäre ich wahrscheinlich sogar mit einem Paddelboot nach Seattle übersetzt für diesen Tag bei ArenaNet. Das Team hat sich für **Factions** jede Menge einfallen lassen. Die Allianzen werden den Spielerzusammenhalt fördern, das Reich Cantha wird sich laufend verändern, die Optik ist eine ganz andere. Und wie clever das alte **Guild Wars** eingebaut wurde – ich bin hin und weg! Wann ist denn endlich März?«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET



Auch in 3D-Grafik sind die Karten in Heroes-Tradition vollgestopft mit Gebäuden, Schätzen und Monstern. Im Hintergrund ragt eine Ritter-Zitadelle, rechts reitet ein Held (rote Fahne).

Wo die Helden sind, da bin auch ich

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Sie haben Glück, dass Sie das lesen. Wir könnten noch in Paris sitzen und Heroes 5 spielen. Obwohl wir uns dort an die Maus klammerten, zerrte man uns zurück, um Ihnen zu sagen: Das Spiel wird superb!

FACTS

- > 6 Fraktionen
- > 6 Kampagnen
- > 30 Missionen
- > 40 Zauber
- > rund 200 Talente
- > rund 100 Gebäude

Der Weg ins Märchenland führt durch einen Lieferanteneingang im Pariser Vorort Montreuil, eine zugige Hinterhofstreppe hinauf, vorbei an kahlen Betonwänden und einer leuchtenden Schatztruhe; es ist ziemlich kalt. Der Weg endet an einer Festungsmauer. Nun gut, die Mauer ist nur auf Pappe gemalt, und der Raum dahinter sieht verdächtig nach einem Ubisoft-Präsentationsraum aus, in den

jemand **Heroes of Might & Magic 5**-Poster gehängt hat. Vor allem aber hat jemand Rechner aufgestellt, auf denen eine Version des Runden-Strategiespiels läuft. Als wir uns Mission für Mission in die erste Kampagne vertiefen, wird klar: Wir sind im Märchenland angekommen.

Tschüss, Barbaren!

Für alle Serienneulinge: In **Heroes of Might & Magic** schicken Sie Helden auf Entdeckungsrunden in schatzschweren Fantasy-Karten, erobern Städte und

sammeln Artefakte. Stellen sich Widersacher in den Weg, führen Sie sorgfältig aufgebaute Kreaturen-Armeen in Taktikschlachten. Kenner der Serie wissen bereits, dass der fünfte Teil einen Salto rückwärts macht und spielmechanisch an **Heroes 3** anknüpft; zudem hat Ubisoft die bisherige Spielwelt Erathia samt aller Protagonisten auf dem Sperrmüll entsorgt. »Wir haben das Might-&Magic-Universum gründlich unter die Lupe genommen«, zuckt Story-Chef Erwan Le Breton mit

den Schultern: »Das einzige, was wir übernommen haben, sind die Fraktionen.« Derer gibt's sechs; die Zwingfesten der Barbaren aus **Heroes 4** werden auf Nimmerwiedersehen abgebaut, dafür kehren die Inferno-Städte der Dämonen zurück, bekannt aus **Heroes 3**. Erhalten bleiben die Feste der Ritter, die Akademie der Magier, das Reservat des Waldvolks, das Dungeon der Dunklelfen und die Nekropole der Untoten.

Wie gewohnt erzählt die sechsteilige Kampagne die Ge-



Die Akademie-Stadt der Magier auf der Abenteuerkarte (links) und auf dem Stadtbildschirm (rechts). In der 3D-Stadtansicht wächst die Metropole mit jedem neu errichteten Gebäude.

schichte je fünf Missionen lang aus der Sicht jedes der Völker. Es beginnt mit der menschlichen Fast-Königin Isabell, die von der Kunde eines Angriffs der Dämonen aus der Trauungszeremonie mit Prinz Nicolai gerissen wird. Der Bräutigam eilt an die Front, die Braut wird im Hinterland versteckt – und macht sich von dort auf die Reise, um ihrem Verlobten beizustehen. In Kapitel zwei geht's dann mit einem Dämonen-Rebellen weiter, der sich gegen die eigene höllische Sippschaft auflehnt.

Kreatur wechsele dich

Alles neu also? Ach wo, das Spiel wirkt sofort vertraut. Denn am Kernprinzip haben Ubisoft und das Entwicklerstudio Nival wenig verändert. Ein entschlacktes Interface liegt über der Abenteuerkarte, die wichtigsten Elemente (Minikarte, Befehlsmenü, sechs Rohstoffe) sind auf die Ecken verteilt; die 3D-Grafik füllt darunter den ganzen Bildschirm. Beim Probespiel ent-

deckten wir auf einem halben Dutzend Karten kein neues Gebäude, auch **Heroes**-Producer Fabrice Cambounet runzelt die Stirn: »Ich glaube, wir haben da nichts angetastet.« Ein ähnliches Bild in den Städten: Zwar heben sich die Quartiere nun in eindrucksvoll schöner 3D-Grafik aus dem Boden, das Reservat ist etwa ein gewaltiger Baum, der in sanft gewelltem Seewasser wurzelt und dessen Äste Hütten tragen. Die Gebäude, die Sie mit Rohstoffen und Gold kaufen, sind allerdings zum größten Teil die gleichen wie in den Vorgängerspielen. Dafür würfelt **Heroes 5** manche Kreaturen neu durch. Während Fraktionen wie die Menschen vom Bauern bis zum Erzengel das bewährte Personal behalten, verabschiedet sich etwa das Waldvolk von Feendrace und Phoenix und erhält dafür grüne und goldene Drachen. Noch wilder ausgemistet wird im Dungeon: Troglodyten, Medusen und Nachtmahre ziehen aus, dafür



Die Schlachtfelder wurden auf 10x8 Felder verkleinert. Neu ist der Initiative-Balken am unteren Bildrand – er zeigt, welche Einheit als nächste zieht.

FÜR SERIENKENNER: SCHNELLINFOS

finden wir gut sehen wir skeptisch

DAS IST NEU

3D-Grafik	Durchschnittliche Technik und grobe Figuren, aber angenehm farbenfroher Look und in Kämpfen spektakuläre Effekte. In unseren Partien ging's nicht ohne manuelles Drehen und Zoomen der Karte.
Berge und Täler	Dank 3D-Grafik sind die Karten plastischer, haben Schluchten und Hügel. Das macht die Landschaft abwechslungsreicher, die Übersicht dafür allerdings etwas komplizierter.
Initiative-System	Die Zugreihenfolge im Kampf hängt nun vom Geschwindigkeitswert einer Einheit ab. Das wertet schnelle Kreaturen deutlich auf, ihr Einsatz wird wichtiger. Der Moral-Bonus verliert an Bedeutung, weil er lediglich die Zeit bis zum nächsten Zug verkürzt. Das System ist für Veteranen gewöhnungsbedürftig.
Rassen-Spezialfähigkeit	Jede Fraktion hat eine neue Spezialfähigkeit, die erst erlernt werden muss – das ist fair und stärkt den Rollenspiel-Part.
Neue Talente für Helden	Mehr Auswahl bedeutet flexiblere Helden. Manche Talente sind hochspannend – etwa solche, die schwache Kreaturen stärken.
Szenen in Spielgrafik	Zwischensequenzen ersetzen die alten Texttafeln. Prinzipiell eine gute Idee, die Umsetzung ist aber unter Warcraft-3-Niveau.
Gebäude-Bauplan	Eine Baumgrafik im Stadtbildschirm zeigt, in welcher Reihenfolge die Gebäude errichtet werden können. Endlich sind die Voraussetzungen und Zusammenhänge auf einen Blick sichtbar.
Ghost Mode	Während ein Spieler zieht, schicken die anderen Geister über die Karte. Geniale Idee, um Mehrspieler-Partien flüssig zu halten!

DAS WIRD ABGESCHAFFT

Hexfelder	Schlachtfelder bestehen jetzt wie ein Schachbrett aus quadratischen Feldern statt aus Sechsecken. Das ist klar und übersichtlich. Weil auch diagonal angegriffen wird, sind Einheiten nun von neun Seiten bedroht statt nur von sechs.
Helden kämpfen mit	Helden stehen nicht mehr auf dem Schlachtfeld, sondern am Spielfeldrand und sind unverwundbar. Trotzdem tauchen sie in der Zugreihenfolge auf und können nur dann zaubern oder Angriffe reiten, wenn sie an der Reihe sind.
Karawanen	Die schnelle Verschiebung von Einheiten von einer Stadt zur anderen durch Karawanen gibt's nicht mehr. Schade – die sinnvolle Neuerung aus Heroes 4 war gut fürs Spieltempo.
Einheiten ohne Held	Normale Kreaturen können nicht mehr allein über die Karte ziehen, sondern müssen sich einem Helden anschließen. Strategische Handhabung der Helden wird wieder wichtiger.
Kreaturenauswahl	Der Bau einer Kreaturenwohnung in einer Stadt schließt nicht mehr (wie in Heroes 4) einen anderen Kreaturentyp aus. Geschmackssache – die Entscheidung für bestimmte Truppen war strategischer, dafür ist jetzt die Auswahl größer.
Zwingfeste	Die Barbarenstadt (engl.: Stronghold) samt ihren Zyklopen, Zentauren & Co. verschwindet aus dem Spiel. Dafür kehren die Inferno-Städte der Dämonen aus Heroes 3 zurück.



Im Heldenfenster legen Sie die Ausrüstung an.

werden Attentäter, Hexen und dunkle Reiter aufgenommen. Auch wenn sich Namen und Aussehen ändern, in Punkto Stärke und Fähigkeiten entsprechen die Neuzugänge weitgehend den ersetzten Einheiten.

Kriegshandwerk

Jede der Kreaturen trägt mindestens eine Spezialfähigkeit in den Kampf, manche nun auch Spezialattacken – Greife können zum Beispiel auf Befehl in den Himmel entschwinden, setzen dort eine Runde aus und schießen anschließend mit gewaltiger Zerstörungskraft auf ihr Ziel nieder. Die eleganten War Dancer des Waldvolks treffen mit ihren schwirrenden Klingen alle Feinde auf angrenzenden Feldern; durch die körperlosen Geister gehen Angriffsschläge mit einer 50%-Chance folgenlos hindurch. Der Held, der die Armee führt, steht nicht mehr auf dem Schlachtfeld, sondern unverwundbar am Spielfeldrand. In **Heroes 3** durfte er von dort nur mit Zaubern ins Geschehen eingreifen. Nun reitet er wahlweise auch einen direkten Angriff auf einen beliebigen Gegner, wenn er am Zug ist – funktioniert also ähnlich wie die Balista, die aus dem Hintergrund Lanzen ins Getümmel feuert. Interessanterweise dürfen Sie nicht nur den Helden aus der Hitze des Gefechts raushalten, sondern auch Teile Ihrer Armee. In der Aufstellungsphase vor Kampfbeginn bestimmen Sie, welche Einheiten überhaupt teilnehmen sollen – eventuell werden zum Beispiel die verwundbaren Schützen gar nicht gebraucht.

Die wichtigste Neuerung ist das Initiative-System: Je höher der Tempowert einer Einheit,

DER GHOST MODE



Damit die Spieler in Multiplayer-Partien nicht Däumchen drehen, während der Kollege seinen Zug macht, dürfen sie währenddessen im Ghost Mode mit Geisterhelden die Karte erforschen und Schabernack treiben. Je länger der aktive Spieler für seinen Zug braucht, desto mehr Energie erhalten die Geister seiner Gegner.

Ghost Info

Der Energiebalken des Geists steigt, je länger der Gegner zieht. Die Energie fließt in die sechs Talente.

Guard

Wachsamkeit: Der Geist attackiert automatisch gegnerische Geister, die an ihm vorüber wollen.

Haunt

Spuk: Der Geist besetzt eine Mine, um Runde für Runde Ressourcen daraus abziehen.

Curse

Fluch: Der Geist hängt sich an einen Gegnerhelden, verlangsamt ihn und senkt seine Kampfwerte.



Devour

Verschlingen: Die Kampfstärke des Geists in einem Gefecht gegen einen Geist des gegnerischen Spielers.

Possess

Besessenheit: Der Geist übernimmt die Kontrolle über neutrale Kreaturen auf der Abenteuerkarte.

Vision

Sicht: Je höher der Wert, desto mehr Details der Welt erkennt der Geist auf der Karte – z.B. Gebäude.

desto öfter ist sie im Kampf an der Reihe. Waren früher einfach alle Kreaturen nacheinander dran – die schnellen zuerst, die langsamen zuletzt – darf nun ein flinker Elfenschütze zweimal den Bogen spannen, bevor der Eisengolem überhaupt erst losstapft. Ein Initiativebalken am unteren Bildrand zeigt die Zugreihenfolge.

Stärkt die Kleinen

Die Helden, Kernstück Ihrer Armee, lernen dazu. Jeder Recke darf nach und nach sechs Haupttalente trainieren, die mehrstufig ausbaubar sind; jedes davon schaltet den Zugang

zu drei erlernbaren Fertigkeiten frei. Ein Beispiel: Nur wer das Talent »Beweglichkeit« beherrscht, kann sich auch die Fertigkeiten »Pfadfinden«, »Navigation« und »Spähen« aneignen. Unter den mehr als 200 Fähigkeiten befinden sich viele neue. »Trainer« rekrutieren Kreaturen zu niedrigeren Kosten, mit »Raserei« richten alle eigenen Kreaturen einen Schadenspunkt mehr an, »Zähigkeit« gibt allen zwei Lebenspunkte zusätzlich. Ein Schadenspunkt, zwei Lebenspunkte? Klingt schwach – aber bei 100 Bauern summiert sich das. Nicht zuletzt durch solche Fertigkeiten will

Heroes 5 die günstigen Einstiegs-einheiten so aufwerten, dass sie durch schiere Masse auch im Endspiel mithalten können. Auch das neue Initiative-System schlägt in diese Kerbe: Es sind vor allem die schwachen Kreaturen, die schnell über das Schlachtfeld huschen.

Das Team um Fabrice Cambounet hat noch eine weitere Ungerechtigkeit entdeckt, die beseitigt werden soll: »Der Totenbeschwörer kann in den Heroes-Spielen einen Teil der gefallenen Kreaturen als Skelette wieder auferstehen lassen. Er hat also eine Spezialfähigkeit – als einziger Held. Wir fanden



Minen

Um die Erzmine in Besitz zu nehmen, muss erst die Truppe Skelettschützen vor dem Tor im Kampf besiegt werden.

Schatztruhe

Eine Horde Zombies bewacht gleich drei Schatztruhen. Das Gold darin landet entweder auf dem Konto oder wird in Erfahrungspunkte umgewandelt.

Held

Einhorn, Hirschgeweih, Blätterumhang – dieser Held gehört zum Waldvolk. Jede Fraktion hat klar erkennbare Helden.

Kliff

Dank 3D-Grafik haben die Karten Kliffs, Hänge und Plateaus. Das Gelände wirkt natürlicher als in den Vorgängern.



Jede Fraktion hat eine passende Landschaft – hier reiten wir in den dorrenden Dusterwald der Untoten ein. Alle Gegenstände und Gebäude auf der Karte sind Heroes-Veteranen vertraut.

das unfair.« Deshalb haben nun alle Fraktionen eine Besonderheit. Die Dämonen etwa dürfen per »Portal« Kreaturen direkt aufs Schlachtfeld holen. Die Ritter können jede Einheit zur nächstbesseren aufrüsten – gegen viel Geld. Das Waldvolk darf sich auf einen Gegnertyp spezialisieren, gegen den es be-

sonders effektiv kämpft. Bei allen Neuerungen wird dafür an anderer Stelle beschnitten: Von den 150 Zaubersprüchen aus **Heroes 4** bleiben nur 40 übrig.

Geniale Geister

Der ominöse Ghost Mode, der als Revolution des Multiplayer-Parts angekündigt war, ent-

puppt sich bei unserem Probe-spielen als – genau das! Weil wegen des rundenbasierten Ablaufs immer nur ein Spieler am Zug ist, mussten die anderen in den bisherigen **Heroes**-Spielen Däumchen drehen. Nun wechseln sie in eine Art Parallelwelt: eine tiefblaue Schattenversion der Karte, in der sie mit Geisterhelden agieren. Die dürfen die Karte erforschen, sehen aber anfangs nur wenige Details. Je

erfahrener der Geist, desto mehr Gebäude, Einheiten und Schätze entdeckt er. Die Sehfähigkeit genau wie die anderen fünf Geistermächte (siehe Kästen »Der Ghost Mode«) stärken Sie, indem Sie Energie verteilen. Die wiederum steigt, je länger der aktive Spieler für seinen Zug braucht. Das bringt nicht nur Tempo in die Partie, sondern überbrückt auch geschickt die Wartephase – geniale Idee. **CS**



Das entschlackte Interface: Karte links, Befehle rechts, Rohstoffe oben.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

christian@gamestar.de

Genre: Runden-Strategiespiel
Termin: März 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Kettet mich am Stuhl fest! Lasst mich nicht in die Nähe von Heroes 5! Kaum eine Minute hatte ich gespielt, schon war ich dem Kleinod hoffnungslos verfallen. Heroes 5 spielt sich fast genau wie der legendäre dritte Serienteil – nämlich fantastisch eingängig. Nival modernisiert das Spiel grafisch stark, inhaltlich nur zaghaft. Mir soll's recht sein, auch wenn ich mir doch ein paar neue Gebäude und Ereignisse für die Abenteuerkarten gewünscht hätte.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK A49



Durch wabernde Tore strömen Dämonen in die Elder-Scrolls-Welt.

Ein Riese mit Geschichte

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Ein gutes Rollenspiel muss auch eine gute Handlung erzählen. Bethesda hat's erkannt und setzt im Morrowind-Nachfolger auf mehr Story – ohne die spielerische Freiheit zu beschneiden.



Es ist wie in der Werbung: Am Anfang steht der Kaiser vor der Tür. Der will uns aber keine Versicherung andrehen – schließlich ist es Uriel Septim, Herrscher des Fantasy-Reiches Tamriel, der da plötzlich unsere Gefängniszelle besucht. Denn der Kaiser muss aus dem Palast fliehen, weil dort Attentäter lauern. Und der Fluchtweg führt just durch unser Verließ. Also drängen uns Gardisten zur Seite (»Bleibt, wo ihr seid, Gefangener!«), und der Kaiser tritt ein. Dann hält er inne, spricht uns an. Er habe uns im Traum gesehen, meint er – und rät uns, ihm zu folgen. Eine Wand enthüllt den Fluchttunnel. Die Wachen geleiten den Kaiser hinein, wir laufen hinterher. So beginnt **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Wir haben das Rollenspiel angespielt.

Mittendrin statt nur der Held

Der Beginn von **Oblivion** beweist, dass Entwickler Bethesda

aus den eigenen Fehlern gelernt hat. Denn im Vorgänger **Morrowind** ließen uns die Designer anfangs in der riesigen Spielwelt alleine. Die Begegnung mit dem Imperator verwickelt uns hingegen sofort in die Haupthandlung von **Oblivion**: Der Herrscher wird gejagt, Dämonen bedrohen das Reich, und ausgerechnet wir sind der schicksalhafte Held, der diesen Schlamassel beenden soll. Davon sind wir zu Beginn frei-

lich noch weit entfernt. Unser Charakter trägt weder Waffe noch Rüstung; und mit bloßen Fäusten lassen sich die Attentäter nicht aufhalten. Also laufen wir dem Kaiser und seinen Wachen zunächst nur hinterher. Wir sehen, wie rot gewandete Kuttenträger aus dem Nichts erscheinen und die Oberwächterin töten. Wir sehen, wie der Kaiser sein kleines Schwert zieht, um sich zu verteidigen. Dann wer-



Oblivion spielen Sie in der Ich-Ansicht oder der Schulterperspektive (Bild).

SCHÖNE, NEUE WELT

Die Schauplätze von Oblivion sind teils atemberaubend schön. In der Ferne wirkt die Landschaft allerdings matschig und detailarm.



Die Hauptstadt mit Palast (links) und Magierakademie (rechts) liegt am See.



In der Wildnis stoßen Sie auf lauschige Orte wie diesen Wasserfall.



In der Hafenkneipe (links) von Anvil stellen wir Nachforschungen an.



Das idyllische Dorf Cheydinhal schmiegt sich an bewaldete Hügel.

den wir vom Herrscher und seinen Begleitern getrennt und laufen durch finstere Seitentunnel. Willkommen im Tutorial.

Auf Umweg zum Erfolg

Auf dem Weg durch die Tunnel finden wir unsere erste Ausrüstung: Schwerter, Schilde, Äxte, Rüstungen. Damit erlernen wir die Spielmechanik: Nahkampf, Bogenschießen, Schleichen, Zauberei und Schlösserknacken. Insbesondere das Schleichen ist nützlicher als in **Morrowind**, weil Überfälle aus dem Hinterhalt mehr Schaden anrichten als normale Angriffe. So kriechen wir an

einen Goblin heran und knocken ihn mit nur einem Hieb aus. Außerdem erfahren wir, dass wir (der Physikengine sei Dank) Fallen auslösen können. Einen Stapel Baumstämme etwa bringen wir durch Pfeilbeschuss ins Rollen, woraufhin die Stämme einen weiteren Goblin umwalzen.

Nahkämpfe fühlen sich dynamischer an als in **Morrowind**. Zwar hauen wir wie gewohnt per Linksklick mit dem Schwert zu und wehren per Rechtsklick Schläge ab; doch es gibt nun mehr Varianten. Mal klirrt unser Schwert gegen das unseres Kontrahenten und wir taumeln

zurück, mal haut der Gegner so stark gegen unser Schild, dass wir kurz benommen sind. Angriffe klappen nur, wenn unser Held ausgeruht ist. Denn Prügeleien kosten Ausdauer, die sich nur langsam auflädt; wenn wir keine mehr haben, richten unsere Angriffe kaum Schaden an.

Tod und Neubeginn

Nach unserem lehrreichen Umweg treffen wir erneut auf den Kaiser – und viele Attentäter. Zwar wissen wir nun, wie man die Bösewichter bekämpft; doch sie sind in der Überzahl und verwunden den Herrscher tödlich. Mit letzter Kraft drückt er uns ein Amulett in die Hand, das wir zu einem seiner Vertrauten bringen sollen. »Ihr müsst den Rachen von Oblivion schließen«, haucht Uriel Septim – und stirbt. Was er mit »Oblivion« meint? Das erfahren wir später. Die Wächter wollen den Leichnam des Kaisers bewachen, also machen wir uns alleine auf den Weg ins Freie. So kämpfen wir uns durch eine Kanalisation voller Riesenratten zum letzten Tor. Erst hier wählen wir unsere Charakterklasse. Richtig gelesen: Zu Beginn legen wir

MINI-FAQ

Oblivion wird parallel für PC und Xbox 360 entwickelt. Wirkt sich das negativ auf das Spiel aus? Nein, Computerspieler müssen keine Abstriche machen. Die Steuerung klappt dank Maus und Tastatur sogar besser als auf der Xbox 360.

Gibt es in Oblivion immer noch »Zoning« wie in Morrowind – also Nachladepausen, wenn man ein Haus betritt oder durch das Land reist? Wenn man ein Haus betritt, gibt's in Oblivion immer noch eine kurze Ladepause. Beim Wandern durch die Landschaft ist der Übergang allerdings fließend; lediglich auf Rechnern mit weniger als 1,0 GByte RAM dürfte das Spiel ins Stocken geraten.

Warum sind die Bilder auf diesen Seiten im Breitformat? Läuft das Spiel etwa ausschließlich in 16:9 mit schwarzen Balken?

Alle Bilder stammen von der Xbox-360-Version des Spiels, die grafisch identisch zur PC-Version, aber für Breitbild-Fernseher angepasst ist. Auf dem PC wird das Spiel den gesamten Monitor füllen.

nur das Aussehen unseres Helden fest. Im Tutorial gibt uns **Oblivion** dann einen Vorgeschmack auf alles, was uns später erwartet: Schnetzeln, Prügeln, Schleichen, Bogenschießen, Zaubern. So können wir erst entscheiden, was Spaß macht und dann die Klasse wählen. Ein kluger Kniff.

Oh, wie schön

Dann treten wir durch die Tür – und stehen in einer atemberau-

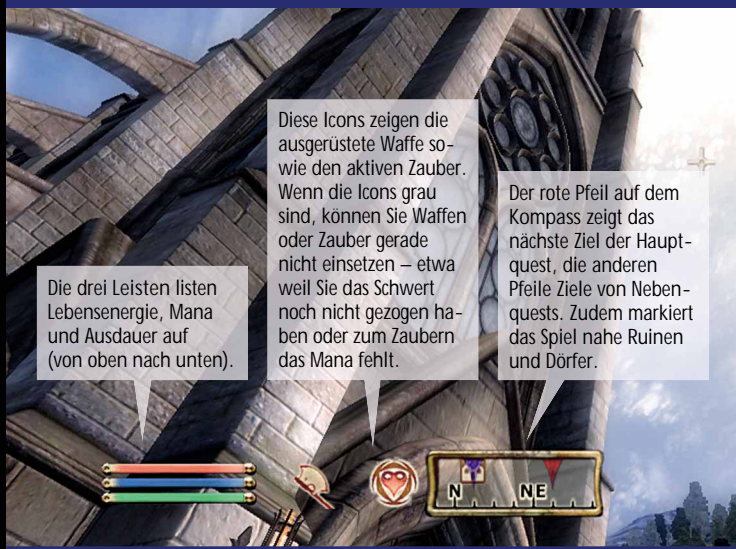


Wenn der Wächter absteigt, können Sie sein Pferd stehlen. Das könnte Sie dabei aber treten.



Ob das Hachebeilchen gegen den Riesen hilft? Und ob in der Ruine (hinten) Schätze lagern?

DAS INTERFACE



Die drei Leisten listen Lebensenergie, Mana und Ausdauer auf (von oben nach unten).

Diese Icons zeigen die ausgerüstete Waffe so wie den aktiven Zauber. Wenn die Icons grau sind, können Sie Waffen oder Zauber gerade nicht einsetzen – etwa weil Sie das Schwert noch nicht gezogen haben oder zum Zaubern das Mana fehlt.

Der rote Pfeil auf dem Kompass zeigt das nächste Ziel der Hauptquest, die anderen Pfeile Ziele von Nebenquests. Zudem markiert das Spiel nahe Ruinen und Dörfer.



benden Landschaft: Schmetterlinge flattern durch wogendes Gras, Bäume rauschen sacht im Wind. Ein See glitzert im Licht der Abendsonne, am anderen Ufer ragen Tempelruinen wie bleiche Knochen in den Himmel. Die Sichtweite ist überwältigend, wir können sogar ferne Gipfel ausmachen. Wermutstropfen: Weit entfernte Landschaften wirken wie Voxelgebilde nach Vorbild des Helikopter-Klassikers **Comanche**, samt matschiger Texturen und flacher Bitmap-Bäumchen. Das steht erst einmal im krassen Gegensatz zur direkten, lebendigen Umgebung, stört nach einiger Zeit aber nicht mehr allzu sehr.

Und was nun? Folgen wir der Hauptquest, oder erkunden wir die Welt? Wir entscheiden uns für Ersteres. Am unteren Bildschirmrand weist ein Kompass den Weg zum Vertrauten des Kaisers, dem wir das Amulett bringen sollen: Bruder Jauffre

wohnt in einer Abtei. Auf dem Weg dorthin finden wir immer wieder Ruinen und Höhlen, die wir plündern können. Doch zunächst zählt die Mission; nach einigen Geplänckeln mit Wölfen stehen wir vor der Abtei.

Oha, Oblivion!

Jauffre hat vom Tod des Kaisers gehört – und schickt uns in die Stadt Kvatch. Die liegt weit weg, also leiht uns der Abt des Klosters sein Pferd. Denn lange Strecken legen wir reitend schneller zurück. Wenn wir uns auf den Gaul setzen, dürfen wir jedoch nicht kämpfen. Macht aber auch nix, weil das Ross auf Straßen allen Gegnern flugs davon galoppiert. So sausen wir nach Kvatch.

Als wir uns der Stadt nähern, wandelt sich die Farbe des Himmels – von Blau zu Blutrot. Das Umland der Siedlung ist verbrannt, Flammen lodern hinter der Stadtmauer. Ein Wächter hält uns auf. Die Stadt sei von Feinden überrannt worden, von Dämonen aus der Unterwelt »Oblivion«. Davon hat der Kaiser also geredet. Die Dämonen strömen durch ein flammendes Tor, das vor dem Eingang zur Siedlung wabert. Dieses Tor müssen wir schließen, was aber nur von der anderen Seite des Durchgangs aus geht. So kämpfen wir uns zum Portal durch und erledigen die geflügelten Biester, die drumherum schwirren. Doch als wir die Feuerpforte passieren wollen, warnt uns eine Stimme: »Halt, da dürft ihr nicht durch.« Die Stimme gehört aber keinem Monster, sondern Peter Hines. Der ist »Vice President for Marketing and PR« von Bethesda und möchte nicht, dass wir die Dämonenwelt sehen: »Die wollen wir als Überraschung aufheben.« Na gut.

Prügel im Tempel

Wenn wir nicht in die Dämonenwelt dürfen, was machen wir dann? Andere Sachen! Schließlich müssen wir in **Oblivion** nicht der Haupthandlung folgen, sondern dürfen die Welt auf eigene Faust erkunden. Also reiten wir zu einem Tempel, der von Banditen besetzt ist. Dort kämpfen wir uns in die Tiefe, treffen auf Skelette und Fallen wie Hachebeil-Pendel. Schließlich stoßen wir im Allerheiligsten des Tempels auf einen Nekromanten. Der Kerl liefert uns einen harten Schwertkampf, doch wir landen den finalen Stoß. Der Nekromant kracht mit dem Rücken gegen eine Säule und sackt zu Boden. Neben einem Brief (»Sie haben mich mit einem Sack voller Leichenteile auf dem Friedhof erwischt«) hat er diverse Schätze dabei – unser Ausflug hat sich gelohnt. Jeder Tempel und jede Höhle der **Oblivion**-Welt soll solche Belohnungen bieten. Schatzsucher kommen also voll auf ihre Kosten.

So viel zu tun...

Nach dem Nekromanten-Abenteuer reiten wir in die Hauptstadt, wo wir als Arena-Gladia-tor gegen andere Krieger kämpfen – die Zuschauer jubeln jedes Mal, wenn wir den Gegner treffen. Dann verspricht es uns ins Hafendorf Anvil, wo wir ein Verbrechen aufklären: Weibliche Kriminelle locken Männer in eine Hütte, um die Herren auszu-plündern. Wir stellen in der Kneipe Nachforschungen an, finden die Hütte und legen den Damen das Handwerk. Letztlich aber wird unser Weg wieder in die Dämonenwelt führen. Und zwar im März, wenn **Elder Scrolls 4: Oblivion** erscheint. **GR**

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

micha@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: März 2006

Entwickler: Bethesda / Take 2
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Was Morrowind falsch gemacht hat, macht Oblivion richtig: Das Riesen-Rollenspiel lässt mich nicht alleine in der Welt stehen, sondern führt mich von Anfang an – dank tollem Tutorial. Und wenn ich will, kann ich nebenher ja immer noch Gilden beitreten, Tempel plündern, Skelette jagen und, und, und... Der Spagat zwischen Handlung und offener Welt gelingt Oblivion bestens. Wenn jetzt nicht noch die Bugs in Tamriel einfallen, wird das Rollenspiel ein Hit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **A120**

Perfektes perfektionieren

GTR 2

Wir dachten: Viel besser als GTR geht es nicht. Dann spielten wir als erstes deutsches Magazin eine Preview-Version des Nachfolgers. Jetzt wissen wir: Es geht viel besser!

Einer der modernsten Formel-1-Kurse, faszinierendes Wüstenpanorama, das Weltfinale der Formel BMW: Interessiert uns alles nicht die Bohne! Klar könnten wir jetzt auch auf dem Bahrain International Circuit, an den wir eingeladen wurden, durch die Boxengasse schlendern, ein Autogramm von Nigel Mansell ergattern oder intellektuelle Konversationen mit den Grid-Girls führen. Aber wir bleiben viel lieber in unserem mausgrauen Betonwürfel im Infield. Denn nur hier dürfen wir eine frühe Version von **GTR 2** spielen, mit dem die Rennspielhelden von Simbin (**GTR**, **GT Legends**) im Sommer erneut die Pole Position erobern wollen.

Kampf der Supersportwagen

GTR 2 simuliert ebenso wie der Vorgänger die FIA-GT-Serie, quasi eine Weltmeisterschaft der Supersportwagen: Ferrari 550, Maserati MC12, Porsche 996 und Lister Storm rasen über berühmte Rennstrecken wie Monza, Silverstone, Istanbul und natürlich Bahrain. Doch Simbin will nicht nur die Saison 2005 mit sämtlichen Autos und Strecken originalgetreu simulieren, sondern liefert obendrauf noch die Meisterschaft von 2004 – insgesamt 21 Kurse und mehr als 140 Autos. Anders als im Vorgänger können Sie sämtliche lizenzierten Meisterschaften schon beim ersten Spielstart fahren, auch in den unteren Schwierigkeitsgraden. Freischalten müssen Sie nur die so genannten Challenges – kurzweilige Missionen, die Sie ähnlich wie in **GT Legends** mit besonders kniffligen Rennsituationen konfrontieren. So sollen Sie etwa zwei Runden lang die Führung vor einem deutlich schnelleren Auto verteidigen; da helfen nur perfekte Streckenkenntnis und eine kompromisslose Kampflinie. Als Belohnung winken Bonusstrecken,



Sämtliche Auto-Cockpits hat Simbin originalgetreu und komplett in 3D nachgebaut.

zum Beispiel der herrlich altmodische und ungepflegte Kurs von Emma Pergusa auf Sizilien. Wer's etwas epischer mag, bekommt ebenfalls was geboten: eine komplette Simulation des Proximus-24-Stunden-Rennen, das Jahr für Jahr mehr als 100.000 Zuschauer an die legendäre Rennstrecke von Spa lockt. Geduldige Piloten absolvieren den Langstrecken-Event in Echtzeit, dürfen aber jederzeit speichern. Hektischere Naturen können die Renndauer auf bis zu 30 Minuten runterregeln, Reifen- und Benzinverbrauch werden auf Wunsch dementsprechend skaliert.

Flutlicht und Sintflut

Moment mal: 24 Stunden? Jawohl, **GTR 2** soll wie **GT Legends** den kompletten Tag-Nacht-Zyklus simulieren, vom Sonnenaufgang bis zur Fahrt im Mondschein inklusive realistischer Wolkenbewegungen. Und falls die Wolken immer dicker werden, soll-

ten Sie schnellstmöglich Richtung Boxengasse brettern. Denn **GTR 2** wird ein dynamisches Wettersystem spendiert bekommen. Leichter Niesel, überraschender Wolkenbruch, Nebelschwaden, Gewitter mit Extrawumms und Blitzen – all dies soll sich realistisch aufs Rennen auswirken. So wird die Ideallinie bei Regen noch wichtiger: Dort fahren die meisten Autos und schieben das Wasser beiseite, die Bodenhaftung ist folglich besser als auf dem übrigen Asphalt. Wie sich das spielt, konnten wir noch nicht herausfinden – die Wetter-Eskapaden fehlten in unserer Preview-Version.

Kontrollfreak

Das neue Wettersystem erhöht natürlich die Anforderungen

FACTS

- 140 Autos
- 21 Strecken
- 15.000 Polygone pro Wagen
- 2 FIA-GT-Meisterschaften
- 50 Fahrstundstunden



Bis zu 36 Autos drängeln beim Massenstart.



Die Bremsscheiben glühen je nach Belastung.





Ein fotorealistischer Porsche 996 brettet durch die legendären Kurven von Monza. Der Pilot lehnt sich realistisch animiert zur Kurveninnenseite, um der Fliehkraft gegenzuwirken.

ans Fahrverhalten, zumal das im Vorgänger schon an der Perfektion kratzte. Simbin programmiert vieles neu, unter anderem die komplette Reifenphysik. Die Auswirkungen merken wir erst nach längerem Probespielen: Vor allem bei niedriger Geschwindigkeit lassen sich die Autos noch besser kontrollieren, Dreher beim Herausbeschleunigen aus einer Kurve passieren uns deshalb seltener als im Vorgänger. Dank knackigeren Force-Feedback-Effekten können wir zudem Streckenunebenheiten und Bodenhaftung einen Tick genauer erfüllen. Auch Tastatur-Puristen sollen dank der neuen Reifenphysik Bestzeiten erzielen können. Das alles jedoch ohne Realismus-Kompromisse, jede Kleinigkeit wirkt sich spürbar aus –

von der Benzinmenge im Tank über den Gummiabrieb bis zur zunehmenden Verschmutzung der Strecke. Wir hatten schlichtweg das Gefühl, in einem echten Rennauto zu sitzen. Jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen wie ABS, Traktionskontrolle und Bremsassistent senken den Simulationsfaktor bis auf **Need for Speed**-Niveau und ermöglichen auch Führerschein-Anfängern schnelle Erfolge.

Ideal, die Linie

Apropos Führerschein: Den können Sie bald auch in **GTR 2** erwerben. In mehr als 50 Lektionen sollen Sie alles lernen, was Sie auf dem Weg zum GT-Champion benötigen. Der Theorieteil erläutert mit Illustrationen die Flaggenregeln, Bremspunkte oder das richtige Überholen.

Deutlich mehr Spaß haben uns die Praxisübungen gemacht: Hier folgen Sie einem Fahrlehrer durch knifflige Schikanen oder lernen die Geheimnisse eines perfekten Starts. Der Clou: die intelligente Ideallinie. Sie zeigt nicht nur den Weg des Fahrlehrer-Autos, sondern auch Brems- und Beschleunigungspunkte. Je intensiver die Farbe, desto kräftiger tritt Ihr Mentor aufs Gas (blau) oder aufs Bremspedal (rot).

Diese Fahrlinie können Sie auch bei Trainingsrunden einsetzen. Dann illustriert ein Geisterauto Ihre Bestzeit. So erkennen Sie spielerisch, wo Sie sich verbremst oder zu früh Gas gegeben haben. Der Effekt: In keiner anderen Rennsimulation haben wir Strecken so schnell gelernt wie bei unserer Probefahrt mit **GTR 2**. Übers Internet

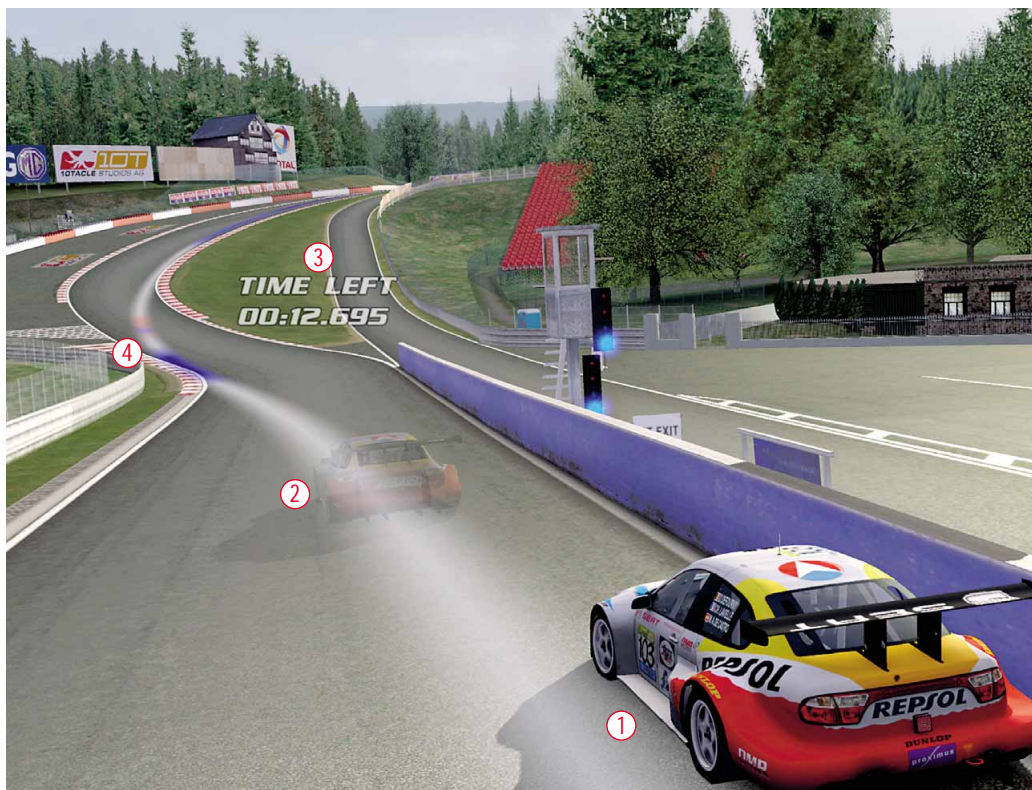
laden Sie sich das Geisterauto des Kumpels runter oder stellen Neulingen Ihre eigene Bestzeitfahrt zur Verfügung.

KI zum Gewöhnen

Nicht nur Sie lernen dazu, sondern auch die Computergegner – und zwar menschliches Verhalten. Wie jeder Rennfahrer aus Fleisch und Blut sollen die Kontrahenten in **GTR 2** zwei bis drei Runden benötigen, um sich an Strecken sowie Wetterverhältnisse zu gewöhnen, und fahren entsprechend vorsichtiger. Auch Reifen- und Bremsentemperatur ändern sich im Wagen der KI-Piloten genau wie bei Ihnen. Weitere wichtige Verbesserung: die Fairness. KI-Konkurrenten erkennen die Blaue Flagge, machen bei Überholungen dementsprechend



Das optische Schadensmodell war einer der wenigen Schwachpunkte des Vorgängers. In **GTR 2** fliegen Reifen, Motorhauben und Blech nun umso spektakulärer durch die Luft.



Die neue Fahrschule: Mit unserem Auto ① folgen wir dem Fahrlehrer ② durch die Eau-Rouge-Schikane von Spa. Jede Lektion müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits ③ absolvieren. Die Ideallinie ④ zeigt, wie stark der Fahrlehrer auf Gas (blau) oder Bremse (rot) tritt.

Platz und gehen vom Gas. Bei Überholversuchen müssen Sie sich dagegen auf noch härtere Zweikämpfe gefasst machen. Ihre Gegner bremsen vor Kurven deutlich später als im Vorgänger und wechseln auf Kampflinie, sobald Sie sich dem Heck nähern. Beim Probespiel gelangen uns Überholmanöver des-

halb nur durch geschicktes Windschatten-Nutzen und riskantes Ausbremsen – bei kurzen Rennen manchmal fast schon frustrierend. Im fertigen Spiel sollen Sie die KI-Stärke jedoch stufenlos regeln können, so dass jeder die passende Herausforderung findet.

In Schönheit schrotten

Geht das Überholmanöver in die Mauer, müssen Sie mit deutlich heftigeren Konsequenzen rechnen als im Vorgänger. Dort wirkten sich Unfälle zwar fahrerisch, aber kaum optisch aus, frei nach dem Motto: »Wer den Schaden hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen!« Können Sie vergessen – jetzt fliegt Ihnen das Blech nach einem Crash ebenso spektakulär wie realistisch um die Ohren, von der Motorhaube über die Felge bis zum Spoiler. Aber auch während des friedlichen Rennverlaufs sieht **GTR 2** bereits atemberaubend aus: fast schon fotorealistische Autos und Strecken, dynamische Licht- und Schatteneffekte, unglaublich echt wirkender Rauch. Es sind jedoch weniger die technischen als vielmehr die atmosphärischen Details, die **GTR 2**

zum bislang schönsten Rennspiel machen: Bremscheiben glühen je nach Belastung unterschiedlich stark, jedes Auto-Cockpit haben die Entwickler originalgetreu und in 3D nachgebaut. Außerdem verspricht Simbin eine voll animierte Boxencrew, die in unserer Preview-Version allerdings noch fehlt.

Logisch, dass man sich da ausgiebig umschauen will: **GTR 2** wird wie der Vorgänger das **TrackIR**-System unterstützen, das mit einem Infrarot-Gerät Ihre Kopfbewegungen ins Spiel überträgt. Dies soll sogar erstmals in drei Dimensionen möglich sein, so dass Sie sich im virtuellen Auto auch vor- und zurücklehnen können. Übrigens hat sich



Beim 24-Stunden-Rennen müssen Sie Ihre fahrerische Fähigkeit auch bei Dunkelheit auf der Piste beweisen.



Der Maserati MC12 ist eins der neuen Autos aus der Saison 2005, die in GTR 2 authentisch nachgestellt wird.

ENTWICKLER-CHECK

Bislang zwei Rennspiele veröffentlicht, GameStar-Wertungen von 91 (GTR) und 92 (GT Legends) – da kennt sich jemand aus mit Motorsport. Kein Wunder: Der Schwede Henrik Roos startete mehrere Jahre lang als Rennfahrer und Team-Eigentümer in der FIA-GT-Serie, bis er 2003 Simbin gründet. Überall auf der Welt heuert er Rennspiel-Begeisterte an, ein Großteil stammt aus der sehr aktiven Modding-Community zum Klassiker F1 Challenge 99-02. Deshalb arbeiten auch 30 der 70 Simbin-Angestellten verstreut auf der ganzen Welt, das Firmen-Hauptquartier liegt in Vara (Schweden). Einziges aktuelles Projekt ist GTR 2.



ein deutscher Vertrieb für die innovative Hardware gefunden. Das Gerät können Sie endlich ohne Importhürden im Internet bestellen – allerdings zum Preis von mindestens 120 Euro. **HK**



Für die Schönheiten des Bahrain International Circuit hatte Heiko kaum Augen, er musste GTR 2 spielen.

GTR 2

heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: Juni 2006

Entwickler: Simbin
Status: zu 70% fertig

Heiko Klinge: »GTR 2 verknüpft geschickt die Stärken des Vorgängers (Lizenz, Meisterschaften) mit denen von GT Legends (Einstiegerfreundlichkeit, Missionen). Obendrauf gibt's geniale Ideen wie die intelligente Fahrlinie und die schönste Grafik der Rennspielgeschichte. Nur ein verkorkster Multiplayer-Modus kann den Sprung an die Genrespitze noch verhindern. Ich halte das für unwahrscheinlich und prophezeie deshalb: Simbin wird auch ein drittes Mal Maßstäbe setzen!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Trailer



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A167



Der Bumblebee-Transporter bringt GDF-Verstärkung, rechts hinten naht ein Strogg-Goliath.



Die Ikarus-Gleiter der Strogg sind ziemlich laut und bieten ihren Piloten nur wenig Schutz.

Stroggotastic!

ENEMY TERRITORY **QUAKE WARS**

Space Marines vs. Strogg-Mutanten: Entwickler Splash Damage schickt Sie zurück in die Zeit der großen Invasion. Auf dynamischen Schlachtfeldern kämpft die Global Defence Force gegen die Aliens.

FACTS

- 2 Parteien
- 5 Klassen pro Seite
- 12 Karten

Die sollen ruhig verrecken. Die sind böse!« Paul »Locki« Wedgwood lacht und rotzt drei Raketen in einen Truppentransporter. Spar dir die Rechtfertigung, Locki. Schließlich weiß jeder Actionspieler, welche Ziele die Strogg in der **Quake**-Reihe seit jeher

verfolgen: Erde unterjochen, die Menschheit stroggifizieren. Doch dank Paul – oberster Spieldesigner und Firmenchef von Splash Damage – werden Sie diesen Plan in **Enemy Territory: Quake Wars** vereiteln. Wir waren in London, um uns die aktuellste Version des Multiplayer-Shooters anzusehen.

Blutsauger vs. Hacker

In **Quake Wars** kämpfen wilde Gestalten: Der Strogg-Meditek schlürft mit seinem im Arm integrierten Sauger Lebenssaft aus Besiegten, um ihn seinen Kameraden zu injizieren. Denn Gesundheit und Munitionsvorrat speisen sich bei den Strogg



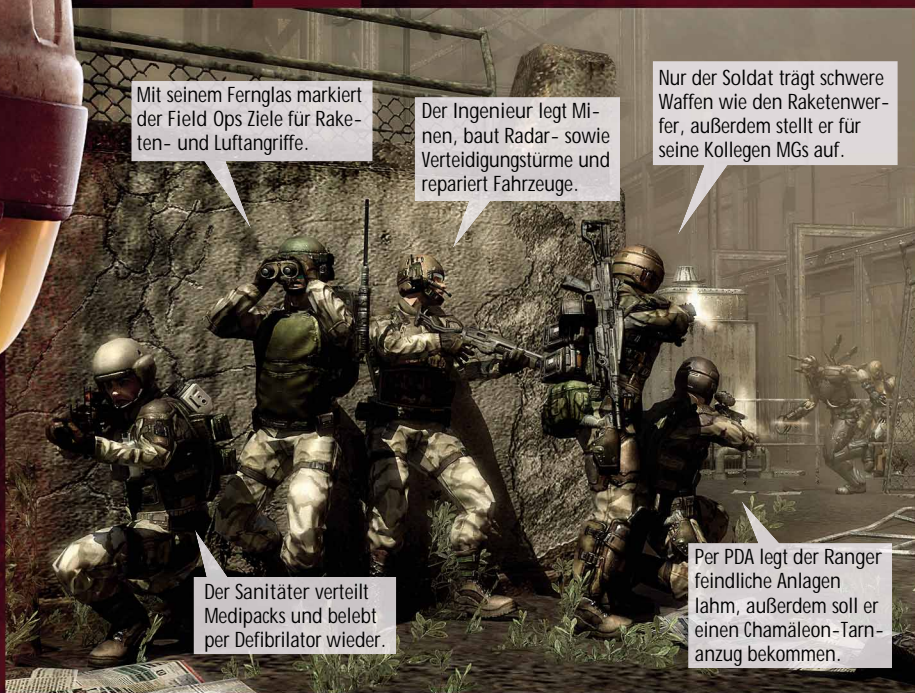
Mit seinem Fernglas markiert der Field Ops Ziele für Raketen- und Luftangriffe.

Der Ingenieur legt Minen, baut Radar- sowie Verteidigungstürme und repariert Fahrzeuge.

Nur der Soldat trägt schwere Waffen wie den Raketenwerfer, außerdem stellt er für seine Kollegen MGs auf.

Der Sanitäter verteilt Medipacks und belebt per Defibrillator wieder.

Per PDA legt der Ranger feindliche Anlagen lahm, außerdem soll er einen Chamäleon-Tarnanzug bekommen.

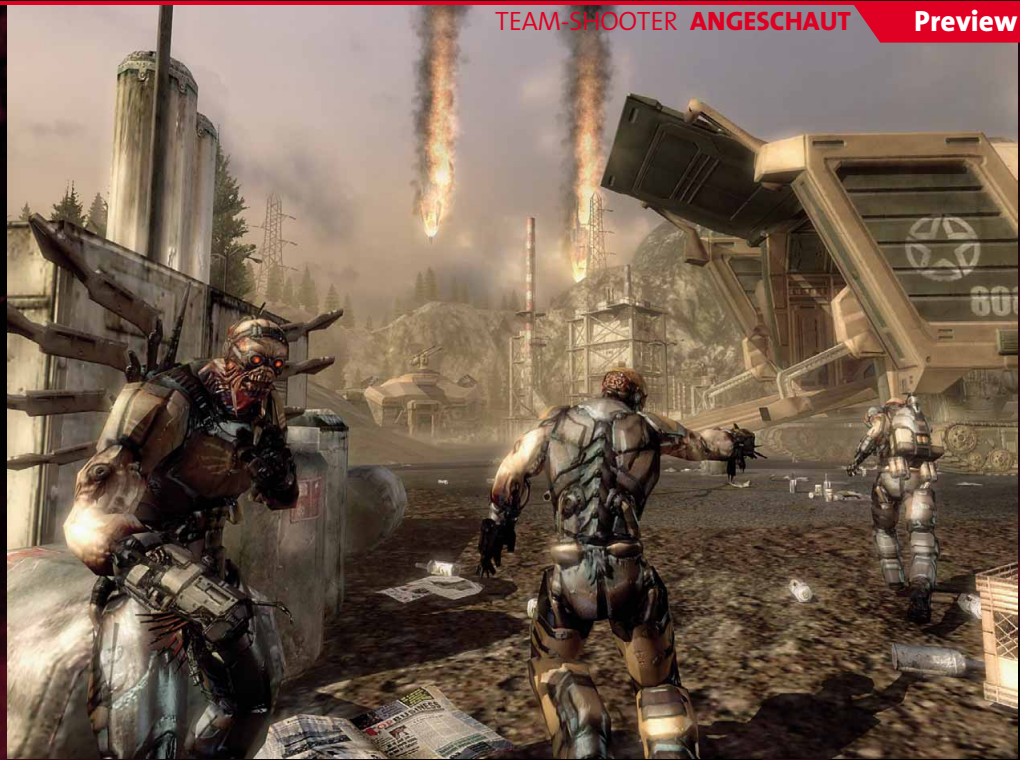




Schützengräben können Sie auch mit dem Quad erkunden.



Blick aus dem Cockpit eines wendigen Anansi-Helikopters.



Die Strogg stürmen eine GDF-Basis, im Hintergrund Unterstützungsfuer aus dem Plasma-Mörser.

aus demselben Energiereservoir. Den Constructor begleitet dagegen eine kleine Drohne, die auf Befehl Fahrzeuge oder Gebäude repariert. Süß: Wenn Sie das Helferlein im Stich lassen, piepst es beleidigt und gehorcht erst nach einer Schmollphase wieder. Der Infiltrator übernimmt Gegner und schlendert mit ihnen in die feindliche Basis. Vorsicht: Die bleiche Gesichtsfarbe des Besessenen lässt den Betrug vielleicht auffliegen.

Etwas ziviler geht's bei den Menschen zu, die unter dem

Banner der GDF (Global Defence Force) kämpfen. Munition zum Beispiel verteilt der Field Ops, der Sanitäter hat Pflästerchen dabei. Und der Ranger hackt mit seinem PDA gegnerische Verteidigungsanlagen. Generell gilt: Während die Menschen auf Tarnung und überlegtes Erobern bedacht sind, gehen die Strogg aggressiver ans Werk.

Folgen Sie der Front!

Die meisten der zwölf bisher geplanten Karten von **Quake Wars** sind auf der Erde zur Zeit der

ersten Strogg-Invasion um 2060 angesiedelt – noch vor den Ereignissen in **Quake 2**. Wie im Vorgänger müssen beide Parteien Aufgaben erfüllen, etwa einen Schild deaktivieren, Brücken reparieren oder Dokumente stehlen. Jede Karte ist in bis zu vier Sektoren unterteilt, die Sie mit diesen Missionen nacheinander erobern. Der Frontverlauf ist dadurch ständig in Bewegung, die Mitspieler müssen koordiniert vorgehen. »Jeder Level wird völlig anders aus-

sehen und erzählt eine Geschichte«, verspricht Paul. So erfahren Sie, wie die GDF den Hyperblaster erfindet oder woher die Slippgate-Technologie stammt.



Den Constructor begleitet eine Drohne, die Gebäude und Fahrzeuge repariert.

Per Laservisier dirigiert der Oppressor Artillerieschläge, die Gegner können jedoch den Strahl sehen.

Nicht nur seine Railgun macht den Infiltrator gefährlich, er kann sich zudem als GDF-Kämpfer tarnen.

Als Waffenspezialist trägt der Tank schwere Maschinengewehre und Granaten.

Mit seinem Sauger entzieht der Meditek Leichen Lebenssaft, den er seinen Kameraden spritzt.

Sektor C: In der weitläufigen Basis gibt es viele Verstecke und Geschütze. Wenn die GDF siegreich ist, bringt sie ihr wuchtiges Kommandofahrzeug ins Lager.



SEKTOREN-EROBERUNG

Die zwölf geplanten Karten sind jeweils in mehrere Sektoren unterteilt. Die müssen die Parteien nacheinander einnehmen bzw. verteidigen. Unser Beispiel stammt direkt von den Festplatten der Mapdesigner, wundern Sie sich also nicht über unverständliche Markierungen und Zahlen. Für uns sind nur die Sektorenbezeichnungen A bis D wichtig.



Sektor B: Plötzlicher Szenenwechsel, statt auf Straßen kämpfen Sie jetzt im Dschungel. Der Trojan-Transporter bringt GDF-Ranger an die Front, die sich tarnen können.



Sektor D: Mit den amphibischen Trojans setzen die Menschen über, am Ufer wartet schon ein Oppressor der Stroggs, der Artillerie- und Plasmamörser befehligt.



Sektor A: Der einzige Weg aus dem Startgebiet der GDF führt über eine bewachte Brücke. Der menschliche Soldat holt die Strogg-Hornets per Raketenwerfer vom Himmel.



Damit Sie nach dem Ableben nicht so weit laufen müssen, zieht nach einer Sektorerobung die Basis mit um an die Front. Basis? Ja, denn beide Parteien besitzen ein Kommandofahrzeug, in dessen Umkreis der

Ingenieur oder Constructor Radartürme (sonst gibt's keine Minimap), Verteidigungsanlagen oder Geschütze (für den Infiltrator/Field Ops) anfordern kann. Die plumpsen dann von einem Hubschrauber zu Boden.

Panzer on Demand

»In anderen Multiplayer-Shootern sind Fahrzeuge selten mehr als Geschwindigkeits- oder Feuerkraft-Upgrades«, erklärt Paul Wedgwood, Vehikel

sollen in **Quake Wars** taktische Bedeutung bekommen. Ein GDF-Trojan etwa kann bis zu fünf Kämpfer transportieren. Schießen ihm die Strogg jedoch (physikalisch korrekt) seine sechs Räder ab, bleibt der APC



Der Ingenieur fordert eine Artilleriekanone an und bestimmt Bauplatz und Ausrichtung, dann heißt es warten.



Der schwere Lastenhelikopter bringt das Gerät, zusammengeklappt stürzt es dann an einem Fallschirm zu Boden.



Fertig aufgestellt wartet das Geschütz auf die Zielangaben und Feuerbefehle eines Field-Ops-Kollegen.



GDF-Gruppenbild mit Explosion. Die wegfiegenden Räder kann der Ingenieur nachher wieder anschrauben, solange das Auto nicht komplett zerstört wird.

liegen. Deshalb ist er noch lange nicht nutzlos, dank seiner Panzerung dient das Gefährt als Deckung und Geschützstellung. Und wenn ein Ingenieur vorbeikommt, montiert er einfach neue Reifen. Jeder Soldat darf Fahrzeuge anfordern, die per

Dropship geliefert werden. Von festen Spawnpunkten wie in **Battlefield 2** hält Paul wenig: »Das ist doch Nonsens!« Noch steht nicht endgültig fest, ob man feindliches Gerät kapern kann. »Diese Woche geht es noch«, grinst der Designer.

Kaum noch Doom

Riesige Außenlevels, bis zu 32 Spieler gleichzeitig, Schatten-spiele – schafft das die **Doom 3**-Engine überhaupt? »Nein«, sagt Robert Duffy von id Software, der Splash Damage als technischer Leiter unterstützt. »Fast nichts mehr im Code von Quake Wars stammt deshalb noch aus der alten Engine.« Der Clou ist die so genannte Megatexture: Diese unkomprimiert sechs Gigabyte große Textur wird über den gesamten Level gelegt und bestimmt Aussehen sowie Physik-Eigenheiten. »Schlamm, Eis, Graslänge, Asphaltgriffig-

ENTWICKLER-CHECK

Splash Damage wurde 2001 von den Mitgliedern mehrerer Mod-Teams gegründet (etwa Quake 3 Fortress). Zunächst baute die Truppe Levels für Counterstrike und Quake 3. Danach arbeitete man an über 150 Folgen von Gamer.TV mit, einer englischen Fernsehsendung. 2002 beauftragten Activision und id Software das Team mit Wolfenstein: Enemy Territory. Das war als Vollpreisspiel gedacht, erschien 2003 jedoch kostenlos. Seit über zwei Jahren entsteht Enemy Territory: Quake Wars im Büro im Süden Londons.



keit oder Wassertiefe – die Megatexture kümmert sich um alles«, begeistert sich Wedgwood. Auch wir können es kaum erwarten, auf die Strogg zu balern. Die sind doch böse! **MS**



Der mobile Kommandoposten der GDF hat ein Luftabwehr-Geschütz gegen die Hornets.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Genre: Team-Shooter
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Splash Damage / Activision
Status: zu 60% fertig

Markus Schwerdtel: »Endlich mal wieder ein Shooter ohne Realkrieg-Hintergrund. Das Szenario um die Strogg-Invasion lässt viel Spielraum für coole Klassen und Fahrzeuge oder Ideen wie die bleichen GDF-Zombies. In Sachen Balance mache ich mir wenig Sorgen. Das hat Splash Damage dank über 11.000 Teststunden schon beim ersten Enemy Territory gut hinbekommen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **A99**

Stalin, Sowjets und Spione

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY

Spionage in Stalins Reich: Als kalter Krieger ringen Sie mit Amerikanern oder Russen um die Weltmacht.

Wie wurde eigentlich aus dem Zweiten Weltkrieg der Kalte Krieg? Diese Frage klärt das schwedische Paradox-Team auf eigenwillige Art und Weise: Als 1945 Deutschland und Japan kapitulierten, fehlten Russen und Amerikanern die Gegner. Also bekämpften sie sich einfach gegenseitig. Zugegeben, mit der echten Historie hat das nur wenig zu tun, doch so beginnt das **Doomsday**-Szenario, um das komplexe Globalstrategiespiel **Hearts of Iron 2** demnächst erweitert wird.

Politik mit anderen Mitteln

Eine statische Landkarte und Hunderte Menüs mit ein paar Fälschbildchen – kann sich dahinter ein gutes Spiel verbergen? Ja, das bewies im letzten Jahr **Hearts of Iron 2**. Denn nirgendwo wurde der Zweite Weltkrieg mit all seinen strategischen, wirtschaftlichen und politischen Möglichkeiten derart genau simuliert. Einzig Spionage kam immer zu kurz. Das ändert sich nun. Denn was wäre der Kalte Krieg ohne ein paar verdeckte Operationen? Deshalb können Sie in **Doomsday** Spione anheuern, die Attentate



Gekämpft wird nach wie vor in Echtzeit auf dieser schmucklosen, dafür umso übersichtlicheren Weltkarte.

auf gegnerische Minister durchführen. Die betroffene Nation verliert dadurch sämtliche Boni, zu denen ihr dieser Politiker verholfen hat. Sehr praktisch ist auch die Sabotage von Forschungseinrichtungen. Oder Sie mopsen fortschrittliche Technologien. Apropos: Der Technologiebaum wurde auch noch mal kräftig aufgestockt. So können

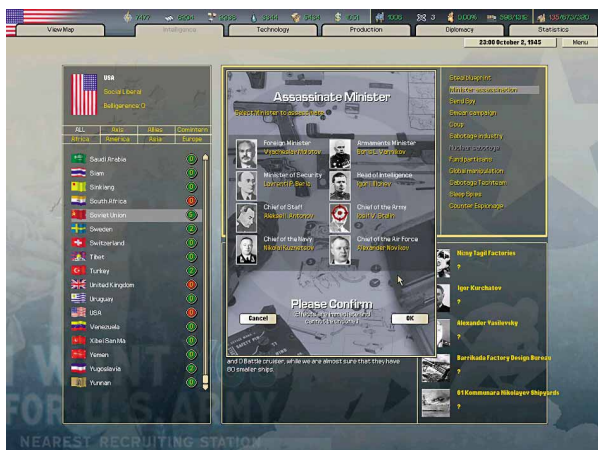
Sie nun sogar Atom-U-Boote entwickeln lassen.

Ende ohne Stalin

Am eigentlichen Spiel hat sich nur wenig verändert. Nach wie vor verschieben Sie als US- oder Sowjetführer in (regulierbarer) Echtzeit Truppen über die Karte, bauen parallel eine funktionierende Wirtschaft auf und suchen sich Verbündete. 1953 endet das Spiel mit dem Tod Stalins. Wer nicht Amerikaner oder

Russe sein will, kann auch einen der zahllosen anderen Staaten der Welt übernehmen.

Freunde von großen epischen Kampagnen können auch das komplette Spiel, das 1936 beginnt, bis 1953 an einem Stück spielen. Wem das noch nicht reicht, der versucht sich am hochkomplexen Szenario-Editor. Allerdings braucht man für den mindestens so viel Einarbeitungszeit wie für das komplette restliche Spiel.



Ganz neu: Attentate auf verdiente Minister der Gegner (hier Josef Stalin).

HEARTS OF IRON 2: DOOMSDAY

mick@gamestar.de

Genre: Globalstrategie
Termin: 1. März 2006

Entwickler: Paradox / Paradox
Status: zu 95% fertig

Mick Schnelle: »Auch Doomsday wird wie Hearts of Iron 2 garantiert ein Fall für Profistrategen, denen es nichts ausmacht, sich tagelang in die hochgradig komplexe Spielmechanik einzuarbeiten. Dafür ist das Kalte-Krieg-Szenario sehr reizvoll, weil es bei Strategiespielen völlig unbraucht ist. Allerdings sollte das Paradox-Team Besitzern des Hauptprogramms eine kostengünstige Upgrade-Möglichkeit für das Szenario anbieten.«

POTENZIAL SEHR GUT



Ein Fall für Zwei

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Die Solo-Kampagne des zweiten Strategie-Ausflugs nach Mitteleerde versteckt EA noch so gut wie Frodo den Ring. Doch die Mehrspielerschlacht tobt bereits quer über Redaktionsgänge.

Der Eine Ring ist gefunden, Sauron besiegt, und Aragorn hat tatsächlich Liv Tyler geheiratet. Trotzdem ist die letzte **Schlacht um Mitteleerde** noch nicht geschlagen. Zumindest wenn es nach Electronic

Arts geht, müssen Sie im zweiten Teil des Echtzeit-Strategiespiels die freien Völker von Eriador noch einmal gegen den dunklen Herrscher ins Feld führen. Oder die Welt als finsterner Fürst unterjochen. Über den

Ausgang berichtet der Test in der nächsten Ausgabe. Wir haben uns vorab schon mal in die Mehrspieler-Gefechte gewagt.

Gimli gegen Gunnar

Im ersten Teil wurden sie ausschließlich durch Gimli repräsentiert, diesmal sind die Zwerge als komplette Rasse mit im Gefecht. Wir haben die bärtigen Axtkämpfer für unser erstes Mehrspieler-Schirmmützel ausgewählt. Auf der gegnerischen Seite lauern die Goblins, ebenfalls ein neues Volk. Sie werden vom Leibhaftigen kontrolliert, also vom Chefredakteur Gunnar Lott persönlich. Doch noch ist von dem leitenden Angestellten und seinen finsternen Horden nichts zu sehen. Die Zeit nutzen wir, um erstmal einen Grundstock an Ressourcen anzulegen. Es gibt nur einen Rohstoff, und der stammt im Fall der Zwerge aus Minen. Einmal errichtet (anders als im ersten Teil kann man jetzt überall frei bauen) produzieren die Gruben automatisch Rohstoffe und werden dabei im Laufe der Zeit durch Levelaufstieg immer effektiver. Jetzt noch flugs eine Kaserne für Nah- und eine für Fernkämpfer gebaut, und der Feind kann kommen. Tut er aber noch nicht. Weshalb wir die beiden Rekrutierungsgebäude noch um zwei Level aufwerten. Anders als bei den Minen geht das allerdings nicht automatisch. Dadurch werden weitere Upgrades freigeschaltet; so verstärken nützliche Bannerträger die Nahkämpfer, Feuerpfeile machen unsere Bodenschützen deutlich effektiver.

Radau mit Trollen

Ha, die ersten Goblins nähern sich unserer Basis. Doch die sind nicht sonderlich stark. Vor allem den Wurfäxten unserer Krieger haben sie wenig entgegenzusetzen. Doch was ist das: Meister Lott hat Höhlentrolle mitgeschickt, die Felsen aus der Erde reißen und damit dicke Lücken in unsere Verteidigungslinien schlagen! Immerhin: Ein paar kleinere Siege haben unseren Vorrat an Punkten für Spezialfähigkeiten ansteigen lassen. Wie schon im ersten Teil schalten Sie über diese Punkte immer neue Sonderattacken frei. Dadurch können wir in einem begrenzten Gebiet Einheiten heilen oder uns für eine gewisse Zeit Angriffs- und Verteidigungsboni verschaffen. Geklickt, getan, und schon rücken unsere frisch geheilten Kämpfer dem Höhlentroll zu Leibe. Mit vereinten Kräften holen sie den Koloss von den Beinen. Damit wir nicht nochmal eine böse Überraschung erleben, sollten wir mehr für die Verteidigung tun. **Schlacht um Mitteleerde 2** bietet dafür ausreichend Möglichkeiten. Über das noch vom Vorgänger wohlbekannte Kreismenü ziehen Sie ausgehend vom Hauptgebäude in sekundenschnelle Mauern, die dann automatisch nach und nach errichtet werden. Extraarbeiter braucht man dafür nicht. Stehen die Wälle, errichten Sie (wiederum über das Kreismenü) Axtwerfertürme oder Katapulte, um die Anlagen zu verteidigen.

Hilfreiche Hobbitse

Und dann nähern sich doch noch Cheffes Goblinshorden unserem Lager. Oh weh, seine Goblins können über die Mauern klettern! Zum Glück sind seine Bogenschützen dazu nicht in der Lage. Ganz im Gegenteil: Das Fluchen aus dem Nachbarbüro lässt erahnen, dass einige größere Einheiten nicht mal durch die mit Felsblöcken gerissene Bresche in der Mauer stürmen können. Ein Bug? Absicht? Wir wissen es nicht, nutzen das aber trotzdem zum eigenen Vorteil. Mittlerweile haben wir neue Spezialfähigkeiten frei ge-



Das Feuer einer flammenwerfenden Echse ist auf Freund und Feind übergesprungen.



Gunnars Höhlentrolle haben eine dicke Bresche in unsere Verteidigungsanlagen gerissen.



Mit Wucht stößt der gegnerische Drache auf unsere Kämpfer herab. Der Turm (unten rechts) feuert unterdessen fleißig Äxte auf den Tatzelwurm.

schaltet. Per Mausklick platzieren wir so einen Verteidigungsturm und rufen gleich danach Verbündete Hobbits herbei. Man mag es nicht glauben, aber unter Führung von Sam sind die kleinen Kerle (man kann sie direkt steuern) ziemlich effektiv, vor allem weil man den Hauptangriff von Frodos Gärtner auf Steinwurf umstellen kann. Aber warum nur sind unsere eigenen Einheiten so schwach? Ach so, eine der Masken vom ersten Teil ist erhalten geblieben: Auch wenn Sie

Upgrades in Gebäuden produzieren, müssen Sie die bei den einzelnen Einheiten immer erst noch per Hand aktivieren. Ist das erledigt, sind unsere Truppen dank Bannerträger-Update und Feuerpfeil-Verbesserung deutlich stärker.

Drache im Anflug

Inzwischen hat der Herr Chefredakteur seine beste Fähigkeit eingesetzt: das Sparen! Die fleißig angesammelten Ressourcen hat er in die Rekrutierung von teuren Helden gesteckt. Das sind im Fall der Goblins die Spinne Kankra, die sich als nicht sonderlich kampfstark erweist. Doch der Drache, der seine Kreise über unseren Mauern zieht, wirkt sich verheerend auf die Truppen aus. Schluck, jetzt schickt er auch noch einen vierbeinigen Feuerspeier in die Schlacht! Mit einem Angriff löscht die Feuerattacke ganze Trupps auf einmal aus. Immerhin können auch die gegneri-

schen Einheiten von der Flammenhölle erfasst werden. Es sieht nicht gut aus. Wenig später wird das Haupthaus attackiert. Wir können dank Öl-Upgrade zwar noch einigen Schaden anrichten, aber die Schlacht ist verloren. Bis zum Erscheinen der Testversion im nächsten Monat werden wir noch ein wenig üben müssen. Obwohl: Wenn der Chef gewinnt, hat er gute Laune – vielleicht sollten wir das für ein Gehaltsgespräch nutzen, um die etwas peinliche



Powerpunkte verhelfen zu neuen Sonderzaubern.

Niederlage doch noch in einen Sieg zu verwandeln. **MIC**



Die Burg der Zwerge wird vom Drachen belagert.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

mick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. März 2006

Entwickler: EA Pacific / Electronic Arts
Status: zu 95% fertig

Redakteursname: »In Sachen Animation kann derzeit niemand der Schlacht um Mittelerde das Wasser reichen. Vor allem die größeren Einheiten wie Trolle haben mir ausgezeichnet gefallen. Und endlich darf ich bauen, wo ich will. Dass man alle Trupps mühsam per Hand mit Upgrades ausrüsten muss, nervt aber nach wie vor. Trotzdem, ich bin gespannt auf die hoffentlich spannende Kampagne und den versprochenen Strategiemodus à la Rome.«

POTENZIAL SEHR GUT



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **A178**



Mit Baseballschläger und Kanonen

DER PATE

Das erste Spiel mit der Lizenz zum Mafia-Kult geht in die nächste Runde: Wir konnten eine frühe Alpha-Version ausführlich Probe spielen. Und sind beeindruckt – zum Teil jedenfalls.

Yippie-ya-yeah, Schweinebacke! Das war der letzte. Ich sehe zu, wie der erschlaffende Körper auf den Boden des ärmlichen Hinterhofs sinkt. In einer fließenden Bewegung lasse ich meinen besten Freund Stupsnase (Kaliber 38) unter meinem Jackett verschwinden, biege um die Ecke und reihe mich schnell in den dichten Strom der Passanten ein. Bloß kein Aufsehen erregen. Schließlich habe ich grad die Luna Bar platt gemacht – und damit einige Mitglieder der Tataglia-Familie. Die werden sauer

sein, echt sauer. Aber warum mussten die auch Luca Brasi umlegen? So ein feiger Hinterhalt, typisch Solozzo. Nageln ihm mit dem Messer die Hand auf die Theke, und dann von hinten mit der Garotte den Hals zugeedrückt, wie bei einem Suppenhuhn. Mir schwant Böses, das war mit Sicherheit nur der Auftakt von etwas ganz Großem, Fiesem. Schnell zum sicheren Haus ...

Respekt und harte Dollar

Das ist der Stand der Dinge nach den ersten fünf einführenden Missionen von **Der Pate**,

dem Spiel zum Roman von Mario Puzo und vor allem zur Kultfilmreihe von Francis Ford Coppola. Dabei sind diese Kapitel keine öden Tutorials, sondern vollwertige Aufträge, in denen Sie sich die ersten Sporen in der brutalen Welt der Mafiosi verdienen. Sie erhalten Ihre ersten Dollar und Respektpunkte, die härteste Währung in **Der Pate**. Die gibt's für Schutzgelderpressungen, handfeste Einschüchterungsaktionen oder die Übernahme illegaler Casinos. Dabei ergeben sich aus zunächst simplen Aufträgen miteinander ver-

bundene Missionsketten. Schütteln Sie zum Beispiel den zahlungsunwilligen Metzger aus Little Italy so lange durch seinen Laden, bis er die geforderte Summe ausspuckt und höflich zukünftigen Zahlungen im Wochenrhythmus zustimmt. Damit spielen Sie sich gleichzeitig den Zugang zum Hinterzimmer-Casino frei, das Sie nun mit Sprach- und Faustgewalt übernehmen können. Jedes Casino unter Ihrer Kontrolle garantiert Ihnen ein regelmäßiges Einkommen. Von dem Geld kaufen Sie Ausrüstung und peppen mit Edeldzwirn und Accessoires Ihr Erscheinungsbild auf; Gangster in C&A-Tapete kommt einfach nicht gut. Noch wichtiger: Mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Auftrag wächst Ihre Respektanzeige. Wenn der Balken voll ist, erhalten Sie jedes Mal einen Erfahrungspunkt, mit dem Sie eine von fünf Fähigkeiten (Nahkampf, Schießen, Verteidigung, Geschwindigkeit, Intelligenz) stärken können. Mit wachsendem Respekt verändert sich das Verhalten der Spielcharaktere: Aus Unhöflichkeit wird Unterwürfigkeit, Verachtung wandelt sich zu Anerkennung. Innerhalb der Familie Corleone steigen Sie vom Außenseiter zum Unterführer auf. Dabei erledigen Sie neben den genannten Aufträgen Geleitmissionen (zu Fuß und in

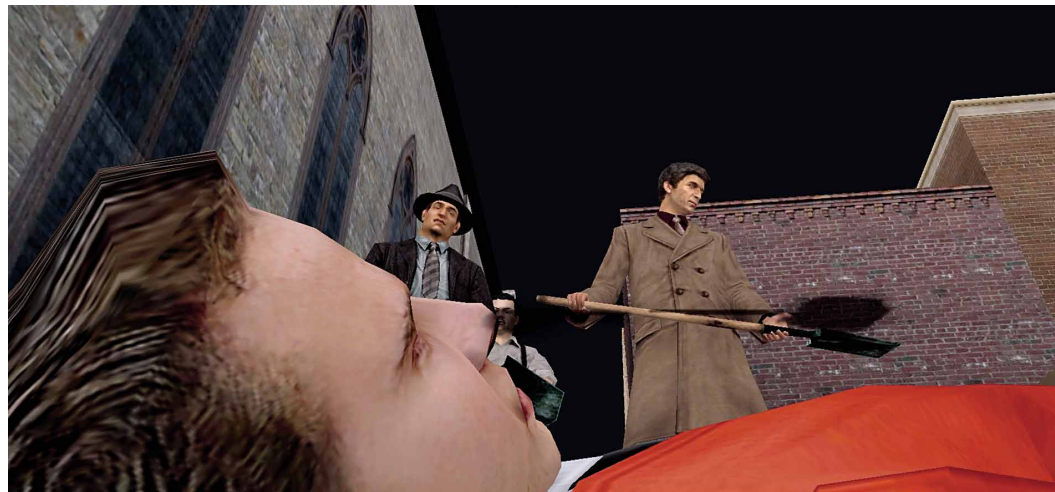


Bei den wilden Verfolgungsjagden zwischen Ihnen, der Polizei und rivalisierenden Clans, gibt es oft mehr als nur Blechschaden.

selbst zu steuernden Fahrzeugen), Sprengstoffanschläge auf Gebäude und Tresore sowie Kileraufträge. Ziel des Spiels ist es, die konkurrierenden Familien auszuschalten und so alle Stadtviertel zu beherrschen. Dann sind Sie am Ziel: Sie sind der Boss der Bosse, der Godfather (englisch für Pate).

Mausakrobatik

Sehr gespannt waren wir auf die so genannte Blackhand-Steuerung. Im Prinzip funktioniert das wie der True Swing in Golfspielen: Das Spiel misst die Geschwindigkeit und Länge Ihrer Mausmanöver und setzt sie in Bewegungen auf dem Monitor um. Nur geht es hier nicht darum, kleine Bälle über den Rasen zu treiben, sondern mit Fäusten oder Baseballschläger auszuteilen. Die Variationsbreite reicht dabei vom sachten Griff zum Kragen bis hin zu Faustschlägen, Kopfstößen und Fußtritten. Denn je nach Missionsziel dürfen Sie manche Personen nicht verletzen, sondern lediglich mit sanfter Gewalt und Drohungen überzeugen. Dabei hilft Ihnen eine Balkenanzeige, die den Gemütszustand des Opfers anzeigt. Sind härtere Bandagen erlaubt, kön-



Die Zwischensequenzen sind dramaturgisch glänzend inszeniert. Hier wird ein Aufmüpfiger lebendig begraben.

nen Sie Ihren Gesprächspartner auch zu einem kleinen Spaziergang einladen: Per beidhändigem Kragengriff dirigieren Sie ihn zu einem heißen Ofen oder an den Rand eines Hausdaches – das wirkt Wunder. Im Spielverlauf rüsten Sie mit Revolvern, Flinten, Garotten, Dynamit und anderen Waffen auf.

In der jetzigen Version polarisiert die Steuerung: Manche der Probe spielenden Redakteure konnten sich gar nicht damit anfreunden, andere kamen nach kurzer Eingewöhnung relativ gut zurecht. Tipp: Eine gute Maus und ein geeignetes Pad

sind entscheidend für das Gelingen schneller Kombinationen.

Alternativ zur Maus können Sie ein Gamepad verwenden; hier schlagen die Konsolen-Genes des Titels durch. Apropos: Speichern können Sie nur in so genannten sicheren Häusern. Ein Stadtplan von New York hilft Ihnen beim Auffinden solcher und anderer wichtiger Orte. Misslingt ein Auftrag, beginnen Sie erneut an meist fair gesetzten Kontrollpunkten.

Licht & Schatten

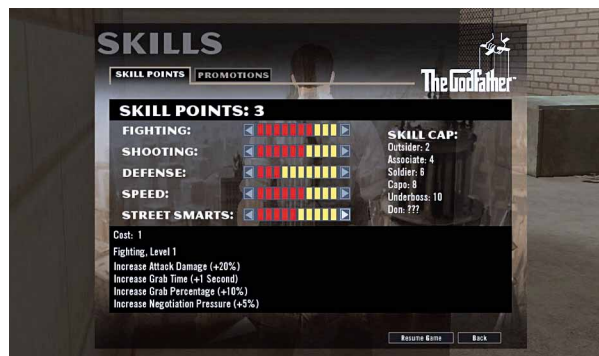
Hin und her gerissen sind wir von der Grafik der Alpha-Version: Der Titel ist nicht zu vergleichen mit High-Tech-Shootern wie **F.E.A.R.** oder **Quake 4**. Der ganze Stil ist anders, die Texturen etwa von Gesichtern oder Schaufensterauslagen wirken wie Aquarellzeichnungen; hier herrscht nicht Hyperrealismus, sondern eine organische, warme Farbgebung. Die Zwischensequenzen sind atmosphärisch dicht, erzählen die Geschichte detailverliebt und mitreißend. Dazu wollen die teils

staksigen Bewegungsabläufe der Charaktere nicht so recht passen, genauso wenig wie die seltsam leeren Schauplätze. Die oft spärlich möblierten Räume wirken teils steril. Auch die Ausleuchtung der Szenarien sollte noch verbessert werden. Doch eins ist klar: Das Spiel macht Spaß – jetzt schon. Auch wenn die versprochene freie Welt von linear ablaufenden Missionen eingeschränkt wird. Hier muss das Spieldesign der prominenten Vorlage Tribut zollen. Denn schließlich bewegen Sie sich innerhalb einer Romanvorlage und können am Ablauf von Story-entscheidenden Fixpunkten wie dem Anschlag auf Don Corleone nichts ändern. Aber alles, was innerhalb dieses Rahmens passiert ist, faszinierend – und Sie wissen immer, wo es lang geht. Und das Gefühl dabei zu sein, ist vor allem für Fans der Vorlage gigantisch: Die originale Musik, die klar wieder zu erkennenden Charaktere und die Stimmen der Originalschauspieler lassen Gänsehautstimmung aufkommen.

MT



Nicht doof: Manch gefährlichen Gegner locken Sie nicht aus der Deckung.



In diesem Menü pöppeln Sie Ihren Charakter mit Erfahrungspunkten auf.

DER PATE

michael@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: 16. März 2006

Entwickler: EA Redwood Shores / EA
Status: zu 80% fertig

Michael Trier: »Schwierig, das Spiel zu diesem Zeitpunkt klar einzuschätzen. Da sind auf der einen Seite die abwechslungsreichen Missionen, die man so ähnlich zwar schon mal gespielt hat, die durch die Atmosphäre aber enorm gewinnen. Andererseits müssen die Entwickler bis zum Erscheinungstermin im März noch einiges tun: Grafisch ist Feintuning vonnöten, und mit der ungewohnten Steuerung konnten sich in der vorliegenden Version auch nicht alle Redakteure anfreunden.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A158



Bleiben Sie ruhig! Dies ist nicht der Zweite Weltkrieg!

WAR FRONT

Digital Reality verdreht die Geschichte und führt Mech-Stampfer sowie Riesenpanzer in den Echtzeit-Weltkrieg. Was bringt's? Na, Actionschlachten à la C&C Generäle.

Prufen wir nochmal nach: Deutsche, Sowjets, Alliierte – alle da. Panzer, Flieger, Fußsoldaten – mit von der Partie. Und was ist mit Kugeln, Bomben und Granaten? Davon gibt's eh reichlich. Kein Zweifel also, das muss der Zweite Weltkrieg sein.



Die Deutschen nutzen Jetpack-Soldaten und Mechs.

Aber was machen diese Mech-Krieger hier? Diese Jetpack-Soldaten und Erdbeben-Bomben? Diese Megapanzer mit fünf Kanonen? Ganz einfach: **War Front** spielt nicht im »normalen« Weltkrieg, sondern in einem Paralleluniversum – wo Deutschland, die Alliierten und Russland spektakuläre Echtzeit-Gefechte mit futuristischen Truppen schlagen. Wir haben den Titel angespielt.

Ziele für Helden

Mal schweben Jetpack-Soldaten der deutschen Luftwaffe über London, mal untergraben sowjetische Tunnelpanzer Berlin – die Solo-Kampagne von **War Front** erzählt in 22 Missionen (elf für Deutschland, elf für die

Alliierten) die Geschichte des Alternativ-Weltkriegs. Die Russen, dritte Fraktion im Bunde, bekommen hingegen keinen eigenen Feldzug und tauchen ausschließlich als Bösewichter auf. Dafür soll jeder Einsatz mehrere Ziele bieten: Als Deutscher müssen wir zunächst britische Luftabwehr-Geschütze sprengen, dann Nachschublinien unterbrechen und schließlich einen General an der Flucht hindern – während wir gleichzeitig einen verbündeten Befehlshaber befreien. Im Verlauf der Kampagne treffen wir außerdem auf Helden mit besonderen Talenten. Der deutsche Obermoltz etwa kämpft besonders effektiv gegen Panzer.



Bombiges Spektakel

Viele Einsatzziele und Helden – schön und gut. Doch die wahre Stärke von **War Front** liegt in der Präsentation: Grafisch muss sich das Programm vor keinem Konkurrenten verstecken. Das liegt nicht nur an den detaillierten Panzern und Landschaften, sondern vor allem an den spektakulären Effekten. Bei Luftangriffen zerplatzen Häuser mit grellen Explosionen. Dank Physikengine wirbeln Trümmer in den Himmel, bevor sie wieder



Detaillierte Panzer, bombastische Explosionen, schöne Landschaften – grafisch muss sich War Front nicht vor der Konkurrenz verstecken.

INTERESSANTE IDEEN



Während der Schlachten gibt's Tag-Nacht-Wechsel. Im Dunkeln sinkt die Sichtweite.



Jede der drei Parteien darf Brücken bauen – das soll Dynamik in die Schlachten bringen.



Mit jedem Geschütz dürfen Sie in der Ego-Sicht ballern. Das erhöht die Feuerkraft.



Überall gibt's nette Details zu entdecken; in der russischen Fabrik brodelte flüssiges Metall.

zu Boden krachen. Nach Atomschlägen zittern Schockwellen übers Terrain. Zudem gibt's viele Details: In russischen Fabriken etwa brodelte flüssiges Eisen aus einem Kessel in die Öfen; drumherum wabert Hitzeflimmern. Von dieser überzeichneten Darstellung lebt **War Front** ebenso wie sein Vorbild: Der Grafikstil erinnert extrem an **C&C Generäle**. Und auch spielerisch sollen sich die Titel ähneln.

Generell wie Generäle

Wie **C&C Generäle** setzt auch **War Front** auf vielfältige Mehrspieler-Schlachten. Die meisten Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, US-Helis etwa setzen Soldaten im feindlichen Hinterland ab. Jede der drei Parteien hat zudem Vor- und Nachteile. Russland führt starke Bodentruppen ins Feld; die Alliierten kontern mit ihrer schlagkräftigen Luftwaffe und schützen ihre schwachen Panzer mit Schutzschild-Generatoren. Die Deutschen setzen auf einen ausgewogenen Truppenmix sowie coole Spezialeinheiten wie Jetpack-Truppen. Zudem gibt's massenhaft Upgrades, deutsche Geschütztürme beispielsweise

spezialisieren wir auf Luft- oder Bodenabwehr. Und apropos Geschütze: Per Iconklick schlüpfen wir

in einen beliebigen Bunker und ballern aus der Ego-Perspektive – das erhöht die Feuerkraft. Die Mischung aus vielfältigen Truppentypen, Upgrades und Ego-Ballerei sorgt bereits in unseren Probepartien für taktische Tiefe. Einige Einheiten erschienen indes überflüssig: Wer braucht drei US-Panzer, die sich kaum unterscheiden? Hier sollte Entwickler Digital Reality (**D-Day**) noch den Rotstift ansetzen.

Mehr Dynamik!

Und was macht man mit Panzern? Na, Sachen kaputt, zum Beispiel Brücken. Das wäre taktisch klug – wenn nicht jede Fraktion per Bautrupp eigene Übergänge errichten dürfte. Es bringt also nix, sich hinter befestigten Brücken einzugeln; der Gegner kann ja an anderer Stelle übersetzen. So kommt Dynamik ins Gefecht, die durch Tag-Nacht- und Wetter-Wechsel während der Schlacht sogar noch verstärkt wird. Denn Dunkelheit und Regen verringern die Sichtweite. Um wieder besser zu sehen, rüsten wir Infanteristen mit Leuchtraketen aus, die gleißend empor zischen und die Umgebung erhellen. Zudem planen die Entwickler verformbares Terrain: Explosionen erzeugen Krater, die Kettenfahrzeuge verlang-



Amerikanische Panzer und Raketenwerfer überrollen eine deutsche Basis.



Ein deutscher Bomber sprengt eine russische Fahrzeugfabrik.

samen. Dank solcher Details kann der Mehrspieler-Modus taktisch extrem vielseitig werden. **War Front** ist folglich mehr als ein simpler

C&C Generäle-Klon im Zweiten Weltkrieg. Äh, das heißt: eben gerade NICHT im Zweiten Weltkrieg. **GR**

WAR FRONT

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Digital Reality / CDV

Entwickler: Juni 2006
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »War Front verleugnet sein Vorbild nicht: Genau wie C&C Generäle verbindet der Alternativ-Weltkrieg Action mit taktischer Vielfalt. Die Stärke von War Front liegt daher nicht im Solo-Spiel (die Kampagne ist eher eine nette Dreingabe), sondern in Mehrspieler-Schlachten. Also muss die Balance stimmen: Digital Reality sollte viel Zeit ins Feintuning stecken und nutzlose Einheiten entfernen. Wenn's klappt, hat War Front das Zeug zum Multiplayer-Hit.«



DVD-Video-Special



GameStar.de Screenshot-Galerie
QUICKLINK **ATI**



Traum oder Wirklichkeit? Ihr Held vermisst den Zeigefinger seiner linken Hand.



Wo kommen all die verstümmelten Menschen her – und warum greifen sie an?

CSI war gestern

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Ein Serienkiller versetzt die Stadt in Angst und Schrecken – und schiebt Ihnen die Schuld in die Schuhe. Wer steckt hinter den Morden?

Kennen Sie Roger Rabbit? Den Zeichentrickhasen? Müssen Sie aber gar nicht. Es reicht, wenn Sie den Filmtitel **Falsches Spiel mit Roger Rabbit** im Hinterkopf behalten. FBI-Agent Ethan Thomas ist zwar keine Zeichentrickfigur, sein Name besitzt allerdings genauso viele Silben wie der von Meister Lampe. Und: Er wird von seinen Kollegen für einen Serienkiller gehalten. Wenn das mal kein falsches Spiel ist!

Auf der Suche

Unser erster Einsatz mit Agent Thomas geht im Action-Thriller **Condemned: Criminal Origins** von Monolith schon gut los. Wir folgen dem Polizei-Detective Dickenson in ein abbruchreifes, verlassenes Lagerhaus. Dort gibt ein morbider Verbrechensschauplatz den Kriminalbeamten

Rätsel auf: Eine Frau wurde auf grausige Weise getötet und mit Schaufensterpuppen zu einem makabren Stilleben arrangiert – David Finchers Thriller **Sieben** lässt grüßen. Wir beratschlagen uns per Handy mit Kollegin Rosa im FBI-Labor, fotografieren den Tatort und finden unter dem grünen Laser-Licht unserer Speziallampe weitere Spuren auf den Schaufensterpuppen. Während wir die Informationen an Rosa leiten, hören wir seltsame Geräusche aus dem dunklen Gebäude. Dickenson, seine Kollegen und wir schwärmen aus und beginnen, die Umgebung zu erkunden – vielleicht ist der Killer noch in der Nähe?

Auf der Flucht

Condemned: Criminal Origins, das für die Xbox 360 bereits erschienen ist und im März für den PC folgen soll, besticht vom ersten Moment durch seine düster-dichte, unheilvolle Atmo-

sphäre. Die Kriminalitätsrate der namenlosen Stadt, in der Agent Thomas ermittelt, steigt enorm, dazu treibt ein Serienkiller nahezu ungestört sein Unwesen. Und am Ende des ersten von insgesamt zehn Kapiteln kommt es für unseren Helden doppelt dicke: Er stellt zwar den Mörder, doch dieser überrumpelt ihn, schnappt sich Thomas' Waffe und erschießt damit zwei von dessen Kollegen, bevor er verschwindet – ab jetzt sind Sie nicht nur Jäger, sondern auch Gejagter. Zum Glück ist Rosa von Ihrer Unschuld überzeugt und hilft Ihnen bei der Spurensuche, die nach dem Willen von Lead Designer Frank Rooke etwa ein Drittel des Spiels ausmachen soll. Über die Ergebnisse ihrer Untersuchungen unterrichtet Sie Rosa regelmäßig per Telefon. »Das Spiel merkt dabei, ob ihr gerade Zeit für ein Gespräch habt oder nicht«, erklärt Rooke.



Auch die Gegner setzen Gegenstände als Waffe ein.



Alle Hinweise und Untertitel werden eingedeutscht.



Der gesuchte Serienkiller kombiniert Schaufensterpuppen und Mordopfer zu bizarren Szenen. Kollegin Rosa hilft übers Handy.

Auf der Lauer

Mehr Verbrechen = mehr Verbrecher. Nach ein paar eher harmlosen Burschen im Lagerhaus warten schon im zweiten Kapitel in einer U-Bahn-Anlage ein paar hartgesottene Gauner auf uns. Ohne Pistole müssen wir sie im Kampf Mann gegen Mann überwinden – mit

Röhren, Regalbrettern, Schaukeln und Brechstangen, die wir bei unserer Suche finden. Zwar besitzen wir immer noch einen Taser-Elektroschocker, der einen Angreifer für eine Weile lähmt und entwapfnet, doch müssen wir den Schergen danach schleunigst ausschalten. Ansonsten findet er nach kurzer Ruhepause womöglich noch ei-

ne bessere Waffe, mit der er Ihnen erneut zu Leibe rückt – der cleveren KI sei Dank. »Wir drehen den Spieß um«, ergänzt Frank Rooke. »In unserem Spiel gibt es zwar auch Schusswaffen mit begrenzten Munitionsvorräten, doch Nahkämpfe erlauben uns viel intensivere Auseinandersetzungen.«

Auf der Fähre

Neben der Laser- besitzen Sie noch eine UV-Lampe, ein Gasspektrometer, einen Molekülsampler, einen 3D-Scanner und eine Kamera, mit der Sie die Spur des Killers verfolgen. Ist ein Raum für eine genauere Untersuchung zu hell, müssen Sie erst die Lichter löschen – zum Beispiel per Schalter oder mit einem langen Metallrohr,

mit dem Sie die Glühbirnen zerbrechen. In jedem Fall lockt die Dunkelheit noch mehr lichtscheues Gesindel an. Manche Holztüren öffnen Sie nur mit einer Feueraxt, verrostete Vorhängeschlösser lassen sich durch einen beherzten Schlag mit dem Vorschlaghammer knacken. Ein weiteres »Hilfsmittel« bei den Ermittlungen sind gespenstische Visionen, die gelegentlich vor Ihrem inneren Auge ablaufen und in die Sie manchmal sogar eingreifen müssen, um zu überleben. Haben Sie eine gute Soundanlage daheim? Bestens, die hilft Ihnen mit 5.1-Raumklang, im Halbdunkel heranschurfende Gegner zu orten. Anders als in der Xbox-360-Fassung soll es frei wählbare Speicherpunkte geben. **RA**



Auf dem Weg durch die Unterwelt gibt's so manche Überraschungen – etwa diese Wesen, die aus einem Luftschacht unter der Decke springen.

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

roland@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Ende März 2006

Entwickler: Monolith / Sega
Status: zu 75 % fertig

Roland Austinat: »Auch beim zweiten Anspielen macht Condemned einen hervorragenden Eindruck. Sicher, die Geschichte und die Levels sind höchst linear und bieten damit keinen großen Wiederspielwert. Doch die dunkle Atmosphäre schlägt alle halbherzig umgesetzten Japano-Konsolenthriller Marke Silent Hill mit links. Auch die Mischung aus Spurensuche und derber Nahkampf-Aktion wirkt rund und nicht aufgesetzt. Ich schaudere schon – vor Vorfreude.«

POTENZIAL SEHR GUT



Krieg zum Zuschauen

FACES OF WAR

Kein anderes Strategiespiel hat den zweiten Weltkrieg bislang so packend inszeniert, wie es Faces of War tut. Die Dramatik erkaufte das Spiel, indem es Ihnen die Kontrolle abnimmt.

Wir landeten gegen sieben Uhr morgens bei einem französischen Dorf, dessen Namen ich vergessen habe; die Deutschen waren schon da. Sie steckten in Schützengräben und Bunkern hinter Panzersperren und Strandhindernissen und Stacheldraht, ihre Verteidigung praktisch unversehrt. Unsere Schlachtschiffe hatten den Strand 40 Minuten lang beschossen, viel zu kurz. Nun waren die Deutschen dran; als mein Team aus unserem LCVP ins kniehoch Wasser sprang, zerriss eine Artilleriegranate das Landungsboot neben uns mit seinen 30 Mann. Wir waten gegen das MG-Feuer zu den Strandsperren, einzige Deckung vor den Kugeln, die um uns herum Soldaten in die See knickten wie dürres Holz. Es war der 6. Juni 1944 an dem Abschnitt des Normandiestrands, den sie Omaha nannten.

Glut und Tränen

Die dramatische Landung in der Normandie ist eine der Schlachten des Zweiten Weltkriegs, die das Echtzeit-Taktikspiel **Faces of War** wiedergeben will – mög-



In der zerstörten Innenstadt treffen deutsche Soldaten, unterstützt von Tiger-Panzern, auf eine Stellung der Russen.

lich authentisch in seiner Dramatik. Der Nachfolger zum ordentlichen **Soldiers** setzt auf eine Ameisenkrieg-Atmosphäre, als sei ein Museums-Diorama

voller Zinnsoldaten zum Leben erwacht und würde vor den Augen der staunenden Betrachter im Staub der Explosionen und Gewirr der rennenden, schreienden und sterbenden Soldaten ertrinken. »Das hier ist Call of Duty 2, von oben betrachtet«, sagt Pressesprecher Anatoly Subbotin nicht ohne Stolz. Auf dem Bildschirm stieben GIs auseinander, als ein Panzerfaust-Geschoss in ihre Sandsackbarriere torkelt und mit dumpfem Knall Säcke meterweit in die Luft schleudert. Im Schützengraben nebenan verglimmen Dutzende von Verteidigern im Feuerstrahl eines Flammenwerfers; die lodernen Zungen lecken an Bäumen, stecken Häuser an, wandern über die Wiese vor der Hausru-

ne. Unter dem Trommelfeuer von Geschützgranaten fallen deren letzte Wände auseinander; die Einschläge tasten suchend nach einem Mörsertrupp, der aus der Deckung des toten Gebäudes steile Volleys in Richtung Strand geschleudert hatte. Über allem mischen sich die gellenden Befehle der Truppenführer mit den Schreien der Getroffenen und dem Stakkato der Gewehrsalven zum infernalischen Tosen der Schlacht.

Lauft, Kameraden!

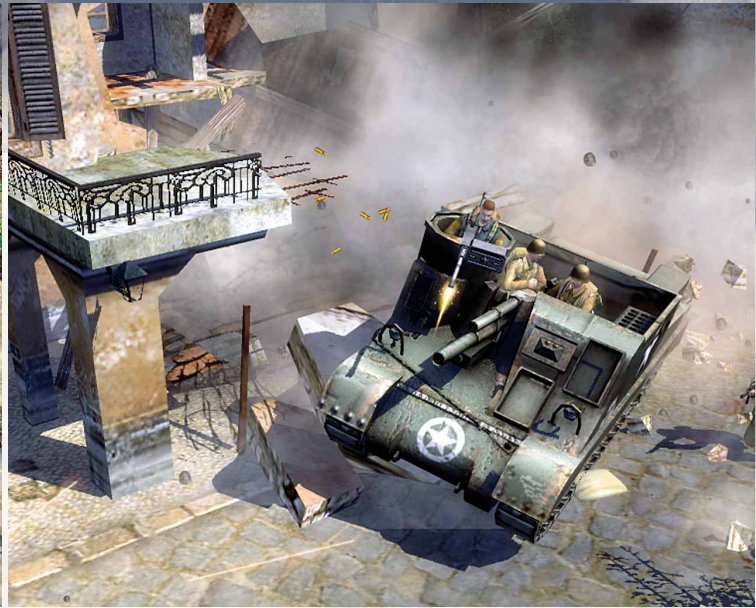
Drei Kampagnen lang soll **Faces of War** den Krieg vom Sommer 1944 bis zum März 1945 tragen. Ein Großteil der Schlachten entspricht historischen Vorbildern: Die Alliierten landen unter anderem in der Normandie und



Die meisten Fahrzeuge wie dieses deutsche Sonder-Kfz mit Panzerabwehrkanone benötigen zum vollen Einsatz mehrere Soldaten als Besatzung.



Taktische Zerstörung: US-Panzer und -Kampfwagen zerschießen ein Haus, in dem Gegner verschanzt waren. Schweres Gerät wie die Haubitze rollt durch Mauerwerk und Hausteile hindurch.



erobern Pointe du Hoc, die Russen marschieren auf Berlin zu. Mutiger ist die dritte Fraktion: Auch das Geschick der Deutschen dürfen Sie lenken, um zum Beispiel die Ardennenoffensive zu gewinnen. Am Kriegsausgang dreht das ukrainische Entwicklerteam Best Way aber nicht. Wie in **Soldiers** führen Sie authentisches Material in die Schlacht, Panther-Panzer, Calliope-Raketenrampe, M1-Karabiner, nun auch erweitert um Flammenwerfer und amphibische Panzer wie den vor Frankreich haufenweise abgesoffenen Sherman DD. Wie in **Soldiers** dürfen Sie im »Direct Control«-Modus das Fadenkreuz eines Soldaten selbst steuern, um als Scharfschütze Einfallschneisen freizuschießen oder mit dem Flam-

menwerfer Tod in Gassen und Bunker zu spritzen. Auch das Rohr besetzter Panzer steuern Sie auf diese Weise selbst – auf Wunsch. Denn anders als in **Soldiers** agiert Ihr Team hochgradig eigenständig. Dem Chaos der gewaltigen Schlachten angemessen, kommandieren Sie lediglich den Truppenführer. Das siebenköpfige Team folgt automatisch. »Die Soldaten sehen, was ihr Anführer tut, und versuchen, sich entsprechend zu verhalten«, erklärt Anatoly Subbotin. Tatsächlich ducken sich die Kameraden hinter jede Deckung, auch Wrackteile oder gerade abgesprengte Trümmer; sie eröffnen automatisch das Feuer, suchen sich Gegner, kämpfen im Handgemenge, fliehen vor Granaten. Wenn sie in aussichtslose Situationen ge-

führt werden, dann sterben sie. Wenn sie Gefechte überleben, dann lernen sie dazu und werden immer besser.

Die Trümmer nutzen

Wie unser Soldatentrupp auf neue Situationen reagiert, war bei unseren Probespielen beeindruckend anzusehen. So vertrauensvoll, wie wir sie ins Gewirr der Schlacht schickten, so ratlos sahen wir zu, wie sie einer nach dem anderen starben – denn die Eigeninitiative ist Fluch und Segen zugleich. Todesmutig laufen Kollegen durch den Kugelhagel, obwohl wir nichts dergleichen befohlen haben; kein Wunder, schließlich agieren die Jungs autonom. So fühlten wir uns bald eher wie ein Kindergärtner, der seine Schar nach Möglichkeit aus Scherereien raus hält und wartet, bis die KI-gesteuerten Teams rundum die schlimmsten Gegnerspitzen abgeschliffen

haben. Denn in den Großgefechten sind immer auch computergesteuerte Schwadronen unterwegs, bahnen sich als Verstärkung eingetroffene Panzer den Weg und kreisen Flugzeuge über den zertrümmerten Regionen. Wenn ein Teammitglied im Kampf sein Leben lässt, wird es aus dem Fundus der herum-schwirrenden Kameraden ersetzt; stirbt der Anführer, befördert das Spiel einen Kollegen zum Gruppenleiter. Erst in ruhigeren, mit klaren Feindstellungen angelegten Kämpfen entfaltet **Faces of War** seinen taktischen Reiz. Dann kommen Kniffe wie die Physik zum Tragen, die jedes Objekt auf der Karte in Stücke reißt, gefrorene Flüsse unter Panzerketten einbrechen lässt und glücklose Soldaten unter abgesprengten Mauertrümmern begräbt. »Du kannst alles einreißen«, sagt Anatoly Subbotin. Wir haben's ausprobiert, es stimmt.

CS



Jeder Einsatz im Spiel besteht aus zahlreichen Teilaufgaben. Hier greifen wir eine Lagerhalle an, in der die Feinde Kriegsmaterial horten.

FACES OF WAR

christian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: März 2006

Entwickler: Best Way / Ubisoft
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Die KI verhält sich so geschickt, im leichten Modus kannst du dem Spiel fast wie einem interaktiven Film zusehen«, sagt Anatoly Subbotin. Das stimmt. Dieses Zusehen hat mich sehr beeindruckt, aber reicht das für ein Spiel? Im Moment fehlen mir im grafisch großartigen Weltkriegs-Getümmel die Übersicht und das Gefühl, die Kontrolle zu behalten. Beides will Best Way noch verbessern, hat man mir bezeugt. Ich hoffe es sehr – das Spiel wäre es wert.«

POTENZIAL GUT



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
CLICKLINK A139

Sie ist weg, weg!

RUNAWAY 2

Gina ist verschollen. Sechs Kapitel lang dauert die Suche nach ihr in Runaway 2, dem Nachfolger zum Adventure-Hit von 2003. Wir haben uns mit Held Brian durch das dritte Kapitel gerätselt.

Natürlich könnte Joshua die Sternenwesen vom Planeten Trantor telepathisch nach dem Code zum Herrenhaus von Professor Simon fragen, aber jetzt möchte er erstmal eine Platte Sushi. Kurz verschwimmt die Welt vor den Augen des Helden Brian: Er und dieser verrückte Kauz, den es irgendwie aus dem Grafikadventure **Runaway** in den Nachfolger **Runaway 2** verschlagen hat, stehen in Alaska. Es gibt hier Schnee, okay, auch Eis und ein paar Bäume. Aber Sushi? Kunstvoll filetierter Rohfisch, eingerollt in Seetang? Wie Sie Joshuas Wunsch trotzdem erfüllen, erzählt das dritte Kapitel von **Runaway 2**.

Alle verrückt

Dass der Nachfolger zum kultigen **Runaway** moderner geworden ist, erkennen wir beim Probieren an mehreren Dingen. Zum einen ist da die Rätselführung, die weniger umständlich ausfällt als zuvor; Brian steckt Gegenstände auch dann ein, wenn er sie noch nicht braucht. Zum anderen strahlt die Comicgrafik nun im kühl-glattem Look gerenderter Figuren, die den Zeichenlook nachträglich übergezogen bekommen haben. Dadurch



Brrr, kalt hier! Brian sucht in Alaska nach Sushi, findet aber (vorerst) nur Eis, Schnee und Eisschnee.

bieten Brian & Co. butterweiche Animationen auf, büßen aber einen Teil des Zeichentrick-Charmes von **Runaway** ein. Das will die Fortsetzung mit gewohnt skurrilem Witz wettmachen. Eigenbrötler Joshua ist nur einer von vielen Komparsen, die eines gemeinsam haben: eine mehr oder weniger große Macke. Im schneekalten Alaska trifft Brian

zum Beispiel den Naturfreak Wacowski, der im Eisbärenkostüm seine tierischen Freunde ausspäht, und den Einsiedler Archibald, der sich und sein größtes Geheimnis im Eiswald verbirgt: das Rezept für Sushi!

Bärenliebe

Sie ahnen schon: Auf der Hatz nach Fischröllchen müssen wir den menschen-scheuen Waldkauz erst einmal aus seiner Klau-

sur locken. Wie das geht, sehen Sie im Video auf der DVD. Dann folgt die Zutatensuche, bei der unter anderem eine Motorsäge, ein Elchkopf und Bleichmittel eine Rolle spielen. Und bei der ein männlicher Eisbär glücklich wird, freilich auf eine Weise, die Wacowski in seinem Fellkostüm nicht so lustig findet. Aber wie Brian lässig kommentiert: »Das Wichtigste ist, dass am Ende die Liebe gesiegt hat.«

CS



Naturmann Wacowski beobachtet Eisbären. Leider fehlt ihm ein Kopf für sein Kostüm.

RUNAWAY 2

christian@gamestar.de

Genre: Adventure
Termin: März 2006

Entwickler: Pendulo Studios / Dtp
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Hm, ich würde den flüssig animierten Plastik-Look ja gern wieder gegen den hübschen Zeichenstil des ersten Runaway eintauschen. Sei's drum: Ich freue mich auf die abgedrehte, sympathisch skurrile Geschichte mit viel Witz, von der das Probekapitel schon einen feinen Vorgeschmack gegeben hat. Ob das Rätseldesign auch stimmt, wird sich zeigen – im Alaska-Abschnitt reichte das Spektrum jedenfalls von bemüht bis genial.«

POTENZIAL GUT



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 1.62



DAS TEAM

MARKUS SCHWERDTL

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade das neue Tony Hawk, Ridge Racer 6 (360)
Zuletzt gesehen »King Kong«, Jack Black finde ich klasse!
Zuletzt gehört Jamie Cullum: »Catching Tales«
Zuletzt gelesen N. Chomsky: »What Uncle Sam really wants«
Persönlicher Aberglaube Ich glaube wenig, außer vielleicht, dass ein Pfund Leberkäs eine gute Brotzeit ergibt.
Lieblings-Schokolade Weiße mit ganzen Nüssen

markus@gamestar.de



CHRISTIAN SCHMIDT

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade The Movies, Black Mirror
Zuletzt gesehen »King Kong«
Zuletzt gehört Xavier Naidoo: »Telegramm für X«
Zuletzt gelesen John Irving: »Das Hotel New Hampshire«
Persönlicher Aberglaube Es bringt Unglück, vor 10 Uhr aufzustehen.
Lieblings-Schokolade Nougat

christian@gamestar.de



HEIKO KLINGE

REDAKTEUR

Spielt gerade DTM Race Driver 3, Civilization 4
Zuletzt gesehen viele Eisplatten auf den Fahrradwegen
Zuletzt gehört Thrive: »Vheissu«
Zuletzt gelesen Sven Regener: »Neue Vahr Süd«
Persönlicher Aberglaube Vor jedem Tischtennis-Match reinige ich meinen Schläger, und sei er noch so sauber.
Lieblings-Schokolade Männlich, herb, hochprozentig!

heiko@gamestar.de



MICHAEL SCHINELLE

REDAKTEUR

Spielt gerade Star Wars Galaxies, Everquest 2, World of Warcraft
Zuletzt gesehen »Kylie Minogue: Showgirl«
Zuletzt gehört Melanie C: »Beautiful Intentions«
Zuletzt gelesen Karl May: »Der Schatz im Silbersee«
Persönlicher Aberglaube Die Welt ist böse.
Lieblings-Schokolade Vollmilch von Moser Roth (Aldi)

mick@gamestar.de



DANIEL MATSCHIJEWSKY

REDAKTEUR

Spielt gerade World of Warcraft, Pro Evo 5
Zuletzt gesehen lustige Fun-Clips aus dem Internet
Zuletzt gehört Subway to Sally: »Nord Nord Ost«
Zuletzt gelesen Mietvertrag meiner neuen Wohnung
Persönlicher Aberglaube Déjà-vus sind Fehler in der Matrix.
Lieblings-Schokolade mit möglichst viel Kakao-Anteil

danielm@gamestar.de



GUNNAR LOTT

CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Schlacht um Mittelamerika 2 (Beta), PES 5
Zuletzt gesehen »Sommer am Balkon«
Zuletzt gehört Die neue von Thrive
Zuletzt gelesen Frank Miller: »Sin City«
Persönlicher Aberglaube Wenn man's sich zu genau ausmalt, kommt es auf jeden Fall anders.
Lieblings-Schokolade egal, Hauptsache weiß

gunnar@gamestar.de



MICHAEL TRIER

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Call of Duty 2, GT Legends
Zuletzt gesehen Kurt Krömer Show (TV)
Zuletzt gehört Sonic Youth »Daydream Nation«
Zuletzt gelesen Motorrad-Katalog 2006
Persönlicher Aberglaube Beim Bücherlesen immer auf einer Seite mit einer »7« aufhören.
Lieblings-Schokolade Lindt, mit Zeugs drin

michael@gamestar.de



PETRA SCHMITZ

REDAKTEURIN

Spielt gerade in Gedanken schon Guild Wars Factions
Zuletzt gesehen »War Of The Worlds« – was ein...ach!
Zuletzt gehört Annie, über unsere Unordnung motzend
Zuletzt gelesen »Harry 6«. Lila US-Ausgabe. Urks...
Persönlicher Aberglaube Aber, aber!
Lieblings-Schokolade Sprüngli Grand Cru Criollo de Maracaibo

petra@gamestar.de



MICHAEL GRAF

REDAKTEUR

Spielt gerade: World of Warcraft, Zelda 2: The Adventure of Link (GBA)
Zuletzt gesehen »King Kong« (Gruß an Simon & Simon)
Zuletzt gehört Diverses von Hans Zimmer
Zuletzt gelesen Orson Scott Card: »Ender's Game«
Persönlicher Aberglaube Dummheit bringt Unglück.
Lieblings-Schokolade alle

micha@gamestar.de



FABIAN SIEGISMUND

REDAKTEUR

Spielt gerade Verrückt! Internet ist kaputt!
Zuletzt gesehen »Highlander« Juhuu! Geschnitten. Buh!
Zuletzt gehört Foo Fighters: »In Your Honor«
Zuletzt gelesen Brian Herbert: »The Machine Crusade«
Persönlicher Aberglaube Dass man sich krank denken kann. Daher bin ich lieber fröhlich und gesund.
Lieblings-Schokolade Ganze Nüsse. Für echte Kerle.

fabian@gamestar.de



UWE MIETHE

CHEF VOM DIENST

Spielt gerade an meinen Fotoapparaten rum
Zuletzt gesehen »Madagascar« (DVD, meiner Tochter zuliebe)
Zuletzt gehört Die neue Rammstein-CD: »Rosenrot«
Zuletzt gelesen Arne Dahl: »Böses Blut«
Persönlicher Aberglaube Dass den, der so blöde Fragen stellt, der Schlag trifft!
Lieblings-Schokolade alles mit Nüssen/Rosinen

uwe@gamestar.de



Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester zerpfücken ein Spiel in zehn Kategorien, um jeden wichtigen Aspekt zu beleuchten. Das macht GameStar-Wertungen nachvollziehbar – optimaler Durchblick für Sie! Mehr Details: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K50

Wertungs-konferenz:
Hier werden die
endgültigen
Wertungen für
alle getesteten
Spiele festgelegt.



DIE GAMESTAR-AWARDS



Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten.
Für besondere Leistungen gibt's Special-Awards.

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

Geforce FX 5200/Ultra	➤	Radeon 9000
Geforce 3 Ti	➤	Radeon 9000
Geforce FX 5600/Ultra	➤	Geforce 4 Ti
Geforce FX 5700/Ultra	➤	Radeon 9500 Pro

Wird Ihre Karte **grün** dargestellt, läuft das Spiel auch in der Auflösung 1280x1024 tadellos. Ist die Farbe **gelb**, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung (teils deutlich) verringern. Mit **rot** läuft das Spiel mit Minimaleinstellungen gerade noch auf Ihrer Karte.

MULTIPLAYER-MODUS

Hier lesen Sie, wie viele Spieler pro Original möglich sind, welche Modi enthalten sind und nicht zuletzt unser Fazit und die Bewertung des Multiplayer-Modus.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir mit sechs generellen Kategorien (blau) und vier Genre-spezifischen (schwarz). Neben Pro- & Kontrapunkten gibt's jeweils eine Punktzahl.

PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistung-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

Preis in Euro

$\text{Solo-Spaßzeit} + (\text{Multiplayer-Spaßzeit} : 2)$

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
ab 5,01 Euro	Ungenügend

CALL OF DUTY 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Infinity Ward / Activision	RELEASE (D)	31.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Medal of Honor: Pacific Assault (GS 1/05, 90) Schlauere KI, dafür nur ein Szenario.
Call of Duty Deluxe (GS 8/05, 83) Den Vorgänger gibt's mit Addon zum Budget-Preis.

TECHNISCHE ANGABEN

ID-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1
--------------	--------	-------------------	-----	-----

LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1
--------------	--------	-------------------	-----	-----

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Mal schnell, mal taktisch, immer spannend.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Suchen und Zerstören, Hauptquartier

BEWERTUNG

GRAFIK	tolle Effekte	fade Bodentexturen	9 / 10
SOUND	realistische Waffensounds	toller Soundtrack	10 / 10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade für Anfänger und Profis		9 / 10
ATMOSPHERE	Skriptsequenzen	realistische Klangkulisse	10 / 10
BEDIENUNG	Missionen separat anwählbar	kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	drei Singleplayer-Kampagnen	fünf Mehrspieler-Modi	9 / 10
LEVELDESIGN	abwechslungsreiche Umgebungen	glaubwürdige Grenzen	9 / 10
KI	Battle-Chatter	dumme Soldaten	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	großes Arsenal	keine Besonderheiten	8 / 10
HANDLUNG	quasi nicht vorhanden	gesichtslose Helden	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten – SOLO-SPASS: 15 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden

FAZIT: DIE PACKENDSTE SCHLACHTFELDATMOSPHERE DES GENRES.



DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der 10 Einzelwertungen

90 bis 100	Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.
60 bis 69	Keine Massentitel, aber teilweise noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.
Unter 10	Definitiv eines der grauenhaftesten Spiele der PC-Geschichte.

ALLGEMEINES

Hier steht unter anderem der Publisher und Erscheinungstermin. Und was in der Packung liegt, ob das Spiel auf Deutsch ist und welche USK-Altersfreigabe es hat.

GEEIGNET FÜR

Der blaue Balken zeigt, für welche Spielertypen das Spiel besonders gut geeignet ist. Eine »1« ist geeignet für jemanden, der nur »Moorhuhn« kennt, eine »10« spricht Leute an, die schon im Grundschul-Alter Doom im Nightmare-Modus gelöst haben. Außerdem finden Sie Alternativen zum getesteten Spiel, die ein ähnliches Spielprinzip oder Szenario haben.

PC-KONFIGURATION

Hier erfahren Sie, welche Rechnerkonfiguration wir empfehlen. **Minimum** (siedeln wir häufig über dem Hersteller-Minimum an!) heißt, das Spiel läuft mit minimalen Details so auf Ihrem PC, dass sich Spielspaß einstellt. In der **Standard**-Konfiguration läuft es völlig normal, wenn auch nicht mit allen Details. Und wenn Ihr PC ungefähr dem des **Optimum**-PCs für dieses Spiel entspricht, müssen Sie keinerlei Abstriche machen.

3D-SOUND

Wenn das Spiel 3D-Sound bietet, erfahren Sie hier, wie viele Lautsprecher es tatsächlich unterstützt. Achtung: Fast alle 5.1-, 6.1- und 7.1-Systeme klingen selbst dann aus allen Boxen, wenn ein Spiel in Wahrheit nur zwei Boxen vorn und zwei hinten (4.1) anspricht: Der Treiber rechnet die Signale entsprechend um. Wir achten hingegen darauf, dass wirklich eigene Tonsignale aus jedem Lautsprecher kommen.

Wir geben deswegen nicht Sound-Standards wie EAX 2.0, EAX Advanced, Dolby Surround oder Dolby Digital an, weil sich diese meist nicht unterscheiden lassen und oft miteinander vermischt werden (etwa Dolby Digital für ein vorab gemischtes Hintergrundgeräusch, dazu Echtzeit-Effekte in EAX 3.0). Die Güte des 3D-Sounds und ob er die Spielatmosphäre unterstützt, fließt natürlich in die Sound-Wertung ein.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

DIE MACHT DER GEDANKEN

SPASS IM HIRN. Is ja so, liebe Leser: Ich liebe **Psychonauts**. Der Markus liebt es auch. Und der Gunnar. Und der Michael – wir alle lieben **Psychonauts**. Aber nur, weil man sich das Zwerchfell bei den Dialogen kaputt lachen kann. Doch der Tim-Schafer-Humor allein reicht nicht für eine Wertung über 80. Dafür ist es ein zu konventionelles Jump&Run mit einigen Designschnitzern. Wenn Sie das aber nicht weiter stört (es gibt ja auch kaum nennenswerte Genre-Konkurrenz auf dem PC), sollten Sie zuschlagen. Denn (Gepriesen sei THQ!) die deutsche Version ist nicht minder lustig als die US-Variante.

SCHMERZ AM HIRN. Aus der Ukraine kommen nach einer alten und gerade von mir erfundenen Indianersage zwei Sorten von Spielen: keine (**Stalker**) und solche, um die man einen großen Bogen machen sollte (**Vivisector**). Letzteres ist wie ein Stromstoß ins Hirn. Wenn Sie den Film **Einer flog über das Kuckucksnest** kennen, ahnen Sie, was ich meine: Am Ende bleibt man zurück – mit Sabberfaden im Mundwinkel, grenzdebilem Lächeln und leerem Blick. Ich weiß, wovon ich rede. Ich muss mir das nach dem Test jeden Morgen im Spiegel anschauen. Also Finger weg! Von **Vivisector**!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

Vivisector	88
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	90
Psychonauts	92
Pac Man World 3	93
Death Strike	93
World War Zero	94
Taito Legends	95
T-72 Balkans on Fire	96
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	97

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	10	9	9	8	9	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9	9	02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	9	6	Version 1.1
5	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	90	8	9	9	8	10	10	10	8	8	10	10	Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	90	7	10	8	10	9	10	10	6	10	10	10	
7	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	8	
8	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10	10	
9	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	8	
10	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9	9	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	8	
14	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	6	
15	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	10	
16	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	7	
18	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	9	
19	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	10	
20	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	7	
21	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	8	
22	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	82	5	8	8	9	10	10	8	7	9	8	8	
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	9	
24	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8	8	
25	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05 (82)	81	6	8	10	10	8	9	6	7	8	9	9	

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 (Flug-)Simulationen.

Operation am offenen Spieler-Hirn

VIVISECTOR

Tierschutz ist wichtig! Ein Spiel rund um Nasenhörner auf Rädern und Granaten schleudernde Gorillas bringt diesen Grundsatz ins Wanken.

Nach Jahrzehnten des Wimmerns, des Winselns, des Bittens und Flehens hat uns ein Entwickler-Team endlich erhört und schenkt uns den GST, den Gut Sichtbaren Trigger. Kein nerviges Gesuche mehr nach der Stelle im Level, über die man laufen muss, damit endlich die Monsterhorden kommen. Grüne, himmelhohe Lichtsäulen weisen Ihnen im Ego-Shooter **Vivisector** den Weg zum nächsten Kampfschauplatz. Damit es nicht gar zu ein-

tönig wird, hat Action Forms aus Kiev zwischen den zahlreichen GSTs auch einige UTs (Unsichtbare Trigger) platziert – und mächtig viel Landschaft. Darin ist zwar so gut wie nix los, aber keine Sorge, Sie werden nicht vom rechten Pfad abkommen. Es gibt ja die GSTs.

Logik-Absturz

Wenn Sie im ersten Absatz tiefende Ironie vermuten, liegen Sie absolut richtig. **Vivisector** ist ein in Sachen Spieldesign und Optik größtenteils missglücktes Programm. Es beginnt schon bei der banalen Story: Sie sind ein Soldat, der mit seiner Truppe ein Eiland irgendwo in den Weiten des Ozeans aufsucht, um dort nach weiteren bereits verschollenen Soldaten zu fahn-

den. Kurz nach der Ankunft wird ihr Team jedoch von technisch aufgerüsteten Hyänen und Löwen zu Haschee verarbeitet – und Sie müssen sich fortan alleine durchschlagen und das Geheimnis der Kreaturen und den Verbleib der vermissten Einheit aufklären. Dass hinter dem ganzen Jux ein größt-wahnsinniger Wissenschaftler steckt, versteht sich von selbst.

Der Forscher ist auch für die gut sichtbaren Trigger verantwortlich, hat er doch die Insel zu einer Art Hindernis-Parcours umfunktioniert. An manchen dieser Lichtsäulen warten Prüfungen: Sie berühren die Säule, ein Käfig schließt Sie ein und Monster werden Ihnen ins Kreuz teleportiert. Haben Sie alle Bestien erledigt, verschwindet der Käfig wieder und Sie dürfen zur nächsten Lichtsäule weiterziehen. Irgendwie ist das ja noch nachvollziehbar. Albern wird es aber, wenn Sie eine dieser grünen Lichtsäulen berühren und in der dadurch ausgelösten Zwischensequenz ein Flugzeug vom Himmel kracht. Eine Wahl haben Sie nicht: Sie müssen den Jet vom Himmel holen, sonst geht das Spiel nicht weiter. Weiter geht es auch nicht, wenn Sie wenig später

SCHLIMME SCHNITZER

- Pistole als Superknarre (200 Schuss)
- Flugzeugabsturz wird per Schalter am Boden ausgelöst
- Schleudersitz lässt Held zurück
- Applaus aus dem Off bei gelungenen Aktionen



Stellen Sie sich auf dem Schleudersitz genau in die Mitte.



In drei Schritten lassen sich die Fähigkeiten aufrüsten.



Mit Raketenwerfer bestückte **Bären** schlucken massig Raketen, sterben aber nach ein paar Salven aus dem Maschinengewehr.



So sehen die Prüfungen an den Leuchtsäulen aus: Mal müssen Sie in einem Ring aus Feuer Leoparden abknallen, dann in einem Käfig Löwen – beides ist gleich langweilig.

im abgestürzten Flugzeug nicht genau auf dem Pilotensitz stehen, der Sie per Schleuderkfunktion in den nächsten Level katapultieren soll. Blöd: Bei den ersten paar Versuchen flog der Sitz ohne uns los – gut, wenn man vorher gespeichert hat.

Applaus, Applaus!

Wie es der Zufall will, ist der Held von **Vivisector** schon mal auf dem Inselchen gewesen. Als Baby verschlug es ihn nach einem Schiffsunglück an die Gesteade von Monsterland, man fand ihn dort und verpasste ihm heimlich eine Injektion. Die hat nun zur Folge, dass der Mann nach und nach seine Fähigkeiten verbessern kann. Irre, aber wahr: Töten Sie möglichst viele Hyänen oder Löwen in kürzester Zeit, bekommen Sie Fertigungspunkte. Die gibt es auch, wenn Sie per Scharfschützengewehr den Hebel eines Krans umlegen (mit Applaus unterlegt!) oder hinter einem Baum Munition finden. Die Punkte dürfen Sie gegen höhere Geschwindigkeit, mehr Gesundheit oder besseres Zielvermögen eintauschen. Letzteres ist jedoch überflüssig, da Sie sogar auf entfernten Bergen

stehende Gorillas mit einem Schuss aus dem Scharfschützengewehr erlegen können. Höhere Geschwindigkeit braucht der Held auch nicht, flitzt er doch ohnehin schon wie ein Sprinter auf Doping – und ist springend gar noch schneller. Einzig mehr Gesundheit ist wichtig, wenn Ihnen die Entwickler massiv Bestien auf den Hals schicken.

Nashorn auf Rädern

Ihre Gegner sind zumeist technisch aufgemotzte Tiere. Hyänen, Löwen, Tiger, Gorillas oder Nashörner attackieren mit Krallen, Zähnen, Feuer oder Bomben. Später im Spiel kommen aufrecht gehende Varianten mit Gewehren hinzu. Die Viecher sind allesamt nicht die hellsten. Wenn Sie beispielsweise einen Bosskampf gegen ein auf Rädern rollendes Nashorn absolvieren müssen, reicht es, sich hinter einen Baum zu stellen. Das Vieh kommt dann nicht an Sie ran und Sie können es aus der Deckung erledigen.

Gelegentlich treffen Sie auch auf feindliche Menschen, ebenso Helfer des Wissenschaftlers. Die sind absurderweise noch einfacher zu knacken als ihre tierischen Mitstreiter. Mit der Pistole besiegen Sie die Burschen selbst auf größte Distanzen mit wenigen Treffern.

Eine Insel mit gar nix...

Grafisch hinkt **Vivisector** den meisten anderen Programmen hinterher. Das Spiel will Ihnen ähnlich wie **Far Cry** eine tropische Insel vorgaukeln, scheitert dabei aber kläglich. Die paar Sträucher und Bäume wirken



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich sag es mal so: **Vivisector** fällt in die Kategorie »Es genügt nicht, keine Ideen zu haben, man muss auch unfähig sein, sie umzusetzen«. Das Programm schreit an jeder Ecke »halbgar« oder »Mumpitz«. Wer Insel-Kampf will, kauft sich **Far Cry**. Andererseits ist **Vivisector** natürlich brillant, wenn man sich mal wieder richtig amüsieren will. Das Programm ist blöderweise aber nur unfreiwillig komisch. Schon beim per Schalter verursachten Flugzeugabsturz droht ein Zwerchfelldurchbruch. Wenn Ihnen das 40 Euro wert ist, schlagen Sie jetzt zu. Ich rate aber: Warten Sie lieber auf die Budget-Variante. Oder besser auf den **Far-Cry**-Nachfolger.

»Zum Schießen!«



VIVISECTOR EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Action Forms / Frogster
 SPRACHE: Englisch (dt. Untertitel)
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten Handbuch

RELEASE (D): 5.1.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: keine Jugendfreigabe

GEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

VERGLEICHBAR MIT: **Far Cry** (91, GS 05/04) Beste Insel-Action, clevere KI, tolle Grafik, hoher Anspruch. **Quake 4** (81, GS 01/06) Linearer Shooter, super Waffen, Action ohne Pause.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6600/GT			
Radeon X800/X850			
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo, 2 vorne, 2 hinten, 5.1, 6.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ Weitsicht - hässliche Insel	5 / 10
SOUND	- blecherner Ton - kaum Musik	4 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - manchmal zu viele Gegner	6 / 10
ATMOSPHERE	+ große Komik... - ...komplett unfreiwillig	2 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Actionsteuerung - Sackgassen (Schleudersitz)	8 / 10
UMFANG	+ viel Insel, viele Levels... - ...die sehr leer sind	6 / 10
LEVELDESIGN	- Design-Schnitzer - unlogischer Aufbau	4 / 10
KI	- Gegner tierisch dumm	3 / 10
WAFFEN	+ nettes Arsenal aus 15 Knarren... - ...die man kaum braucht	8 / 10
HANDLUNG	- völlig bekloppte, obendrein abgedroschene Story	3 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: MIESER SHOOTER MIT (UNFREIWILLIGER) KOMIK.

49

SPIELSPASS



Auch in den eigentlich ganz gelungenen Innenlevels stören die Trigger-Säulen die Atmosphäre.

Keine Macht den Drogen

SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

Spannende Einsätze, realistische Levels, grandiose Atmosphäre – das erste Addon führt die großen Stärken des Taktik-Shooters gelungen fort.

Das mit der neuen Drogierkette hat das russische Verbrechersyndikat Stetchkov wohl etwas falsch verstanden. Denn statt Spülmittel und



So umzingelt gibt der Entführer schnell klein bei.

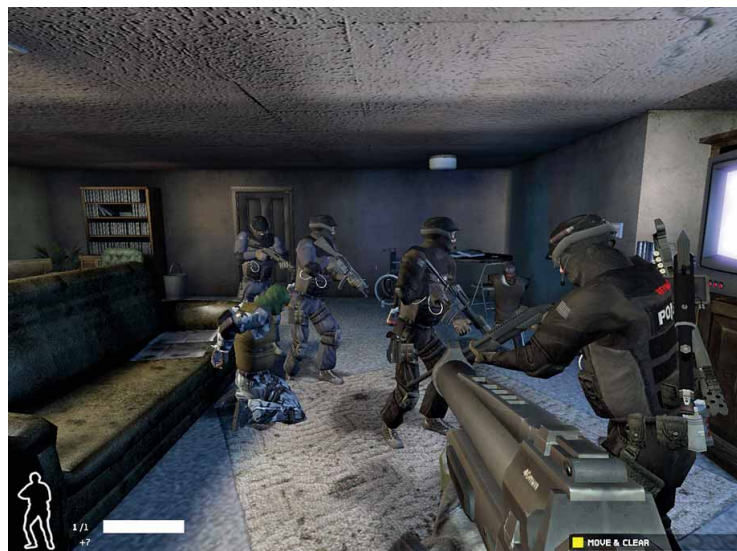


Per Faustschlag zwingen Sie Verdächtige auf die Knie.

Rasierwasser verkaufen die bösen Jungs Crack und Heroin an zahlungskräftige Amerikaner. Wer nicht nach den Regeln spielt, wird kurzerhand entführt. Um dem Treiben ein Ende zu setzen, schickt Sie das erste **SWAT 4-Addon The Stetchkov Syndicate** in sieben neue, gewohnt spannende Missionen. Neu dabei: Eine etwas dünne Hintergrundgeschichte, die die Missionen zusammenhält.

Ich nehm' die alte!

Wie schon im Hauptprogramm steht vor jedem Einsatz die Planungs- und Ausrüstungsphase. Das Waffenarsenal wurde von Entwickler Irrational Games gewaltig aufgestockt. So können Sie je nach Mission etwa einen mit Reizgas bestückten Granatwerfer, nützliche Knicklichter oder ein Nachtsichtgerät mitnehmen. Viele der frischen Waffen benötigen Sie allerdings nicht: Die alte Elektroschock-Pistole zum Beispiel betäubt den Gegner genauso effektiv wie die neue. Dafür dürfen Sie



Den Granatwerfer müssen Sie kaum einsetzen. Oft geben die Gangster auf, wenn sie ihn sehen.

nun wahlweise auf Schutzwesten verzichten. Dann sind Sie zwar schneller unterwegs, beißen aber auch früher ins virtuelle Gras. Wo es in **SWAT 4** noch ein Problem war, zwei Mannschaften gleichzeitig zu koordinieren, arbeitet das kontextsensitive Befehlsmenü im Addon deutlich einfacher. So können Sie Aktionen des einen Teams nun so lange zurückhalten, bis das andere in Stellung

gegangen ist. Wie im Hauptprogramm lassen sich Ihre Kollegen aufgrund diverser KI-Aussetzer hin und wieder abschießen – frustrierend, zumal Sie auch im Addon während der Aufträge nicht speichern dürfen. In Koop-Einsätzen gehen bis zu zehn Spieler in zwei Fünfer-Teams auf Verbrecherjagd, neuerdings auch mit Funkgeräten – Teamspeak sei Dank. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AT15

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE SHOOTER-ADDON			
PUBLISHER	Irrational Games / Vivendi	RELEASE (D)	24.2.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 24 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

VERGLEICH MIT			
Counterstrike Source	(85, GS 12/04)	Terroristen gegen Polizisten als MP-Variante.	
SWAT 4	(80, GS 05/05)	Das Hauptprogramm bietet ebenso spannende Missionen.	

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER SEHR GUT	
FAZIT	Extrem spannende Koop-Einsätze, nun auch für bis zu zehn Teilnehmer.
MODI	Koop, VIP, Bombenentschärfung, Smash & Grab

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK AT15

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Im Test des Hauptprogramms kritisierte Kollege Siegmund die fehlende Story. Die zählt im Addon zwar nicht gerade zu den Highlights, hält aber die Missionen deutlich besser zusammen. Die neuen Waffen hätten sich die Entwickler allerdings sparen können, denn keine bringt Innovationen ins Spiel. Macht aber nix. Erstens kam ich mit den alten Schießprügeln ohnehin besser zurecht, und zweitens kann ich mich so auf die eigentliche Stärke des SWAT 4-Addons konzentrieren: die neuen, extrem spannenden Einsätze und den coolen Koop-Modus.



»Cooles Cop-Comeback«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, lebendige Levels - Animationen	7 / 10
SOUND	+ Waffensounds + dynamische Musik + Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - schneller Tod	7 / 10
ATMOSPHERE	+ extrem spannende Einsätze	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Befehlsmenü + Team-Koordination verbessert	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + sieben lange Einsätze	9 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr realistisch - oft zu dunkel	9 / 10
KI	+ Kollegen denken gut mit - gelegentliche Aussetzer	6 / 10
WAFFEN	+ großes Arsenal - neue Waffen nur teilweise nützlich	9 / 10
HANDLUNG	- Missionen kaum verknüpft - keine Zwischensequenzen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SO SPANNEND UND FORDERND WIE DAS HAUPTPROGRAMM.



Nur in deinem Kopf

PSYCHONAUTS DT.

Endlich da: die perfekt synchronisierte deutsche Version von Tim Schafer's irrer und doch konventioneller Psycho-Hüpferei.

Gedankenmüll sammeln, Partys betanzen, Gehirn infiltrieren – Psycho-Pfadfinder Raz hält sich streng an das Motto »jeden Tag eine gute Tat«. Im Hüpfspiel **Psychonauts** besuchen Sie mit Raz das Sommerlager am Flüsterfelsen, wo künftige Psychonauten ausgebildet

werden. Kaum angekommen wird er in eine monströse Geschichte um Hirndiebstahl und Alpträume verwickelt und muss sich den Geistern seines Unterbewusstseins stellen. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Bereits in der Ausgabe 08/2005 testeten wir die US-Version von **Psychonauts**. Damals begeisterte uns Tim Schafer's (**Day of the Tentacle**, **Grim Fandango**) Hopseerei mit obskuren Charakteren und viel Psycho-Atmosphäre. Gerade Letztere war zu einem Großteil den Sprechern zu verdanken. Ein Glück: Publisher THQ bringt das Spiel grandios übersetzt nach Deutschland.

Bart Simpson spricht

Anders als viele Genre-Kollegen ist Raz äußerst mitteilbar: Er kommentiert das Geschehen und palavert mit Psi-Lehrern und Mitschülern. Dabei könnte Ihnen seine Stimme bekannt vorkommen: Raz wird hervorragend von Sandra Schwittau gesprochen, die auch Bart Simpson synchronisiert. Doch auch die

anderen Charaktere passen erstklassig: Der Psychologe Sascha Nain spricht mit einem passenden Wiener Dialekt, Partymaus Milla mit einem bezaubernden südländischen Akzent. Und die Untergrundbahn des Geheimagenten Cruller klingt genauso sexy wie im Original.

Plattform-Klau

So abgedreht und hip **Psychonauts** auch wirkt, spielerisch hüpft der Titel nicht auf den Innovations-Olymp. Fast jedes Element hat man bereits woanders gesehen, vor allem Kenner von Konsolenserien wie **Jak & Daxter** oder **Ratchet & Clank** stolpern von einem Déjà-vu-Erlebnis ins nächste. Dafür geben sich die Entwickler bei der Bedienung alle Mühe: Blitzschnell wechselt



Im Gehirn von Sascha Nain stehen Hüpfereien an.



Im Lungenfisch-Kampf nervt die Kamera.

Raz dank U-Bahn die Schauplätze – damit werden die für Upgrades nötigen Besuche im Geheimlabor zur Freude. Auch die Kamera – oft ein Schwachpunkt bei 3D-Hopserien – haben Sie dank guter Maussteuerung stets im Griff. Lediglich beim ansonsten grandios inszenierten Kampf gegen den Lungenfisch ist uns Raz wegen ungünstiger Perspektive öfter als nötig gestorben. Macht aber nix, war ja nur ein Traum.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AS2

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Ein kleiner Schritt für das Genre, ein großer für den Humor! Die vielen Gags, Wortspiele und Dialoge zünden auch in der deutschen Version. Und wer es lieber Englisch mag: Auf der DVD liegt auch die Originalfassung. Sie wählen einfach bei der Installation die Sprache. Ich frage mich allerdings: Wieso musste Tim Schafer mit all seinen tollen Ideen ausgerechnet ein Hüpfspiel programmieren? Wieso ist er nicht bei seinem Adventure-Leisten geblieben? Hätte er sonst kein Geld für die Entwicklung bekommen? Gerade in den recht linearen Hirn-Levels wird nämlich deutlich, dass hinter der schrägen Fassade eine konventionelle Hopseerei steckt. Das ist – bei aller Liebe zum auf dem PC schwach vertretenen Genre – schade um die verschenkten Einfälle.

»Hüpfen und Lachen«



Die Gespräche mit Agent Cruller profitieren besonders von der guten Synchronisation.

PSYCHONAUTS 3D-ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Double Fine / THQ	RELEASE (D)	15.12.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT	Beyond Good & Evil (83, GS 12/04) Bunt, spaßig, trotzdem kein Kinderspiel.
	Prince of Persia 3 (84, 02/06) Bester Teil der Orient-Hüpferei.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800		
LAUTSPRECHER		<input type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 5.1
		<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schräge, stimmige Optik + polygonarm + körnige Filme	7 / 10
SOUND	+ perfekte deutsche Sprachausgabe + klasse Musik	9 / 10
BALANCE	+ langsame Lernkurve + teils knifflige Hüpfereien	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Psycho-Pfadfinder! + nervige Ladepausen	9 / 10
BEDIENUNG	+ Maus und Tastatur gut + mit Gamepad besser	9 / 10
UMFANG	+ Sammlerparadies + unzählige Aufgaben	9 / 10
LEVELDESIGN	+ komplexe Oberwelten + lineare Hirn-Levels	7 / 10
KI	+ ausschließlich dumme Gegner	3 / 10
WAFFEN	+ PSI-Fähigkeiten + Upgrades + abgefahrene Items	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgeknallte Charaktere... + ...in bekloppter Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten – SOLO-SPASS 20 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ABGEDREHTES HÜPF-SPEKTAKEL, PERFEKT ÜBERSETZT.



PAC-MAN WORLD 3

Pillen mit kleinen Nebenwirkungen.



Ab und zu kämpft Pac-Man wie in alten Zeiten gegen fiese Geister – jetzt in 3D.

Wer ist gelb, rund und seit 25 Jahren tablettenabhängig? Pac-Man, der in **Pac-Man World 3** zusammen mit dem gutmütigen Geist Orson einmal mehr die Pläne des irren Wissenschaftlers Erwin stoppen muss. Der bugsiiert mit einer Geister-Absaug-Maschine Monster aus dem Schattenreich in die »normale« Welt, wo sie Unheil anrichten. In 15 Leveln steuern Sie nicht nur den Pillenfresser, sondern auch Orsons Roboter Toc-Man sowie die Geister Clyde und Pinky.

Pac-Man hüpfte über breite Abgründe, schwingt sich an Stangen empor, klettert an Vorsprüngen entlang, rast flink

steile Wege entlang und gibt mit einem Faustschlag oder einem Sprung seinen Gegnern Saures. Gegen hartnäckigere Geister und Tiere helfen fünf mit Power-Ups versehene Spezialpillen, die etwa Stromschläge verteilen oder einen Snack aus den Feinden machen.

Nach kurzer Eingewöhnung läuft die Steuerung per Tastatur ganz passabel. Manche Sprungpassagen sind jedoch wegen der Kameraführung etwas schwerer, als sie sein müssten. Da lacht der Gamepad-Benutzer, er hat es etwas einfacher. Über spärlich verteilte Speicherpunkte lacht dagegen niemand mehr. Netter Bonus auf der CD: das Originalspiel von 1980, ein Interview mit Erfinder Toru Iwatani. Wir haben die US-Version getestet, wer **Pac-Man World 3** in Deutschland veröffentlicht, steht nicht fest. **RA**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A95

PAC-MAN WORLD 3

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Blitz Games / Namco
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MByte
PREIS/LEISTUNG	GUT

67

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Pac-Man World 3? Ich weiß, was Sie jetzt denken: Abzocke mit einer alten Marke. Ging mir auch so, gebe ich ohne Umschweife zu. Doch die 3D-Abenteuer der Grinsepille sind nicht nur jugendfrei, sondern erfreuen auch Veteranen und Fans von Jump & Runs. Die sind auf dem PC ja nicht so dicht gesät. Wenn möglich mit Gamepad spielen!

»Abgefahrenes Fressvergnügen«



DEATH STRIKE

Fliegerfrust und Totschlag.



Trotz Zoomfunktion sind Treffer in der menschenleeren Wüste reine Glückssache.

Achtung, Atomgefahr«, prangt in leuchtendem Schwarz-gelb auf der Packung von **Death Strike**. Komisch, dabei bringt die Action-Flugsimulation vom Entwickler mit dem bezeichnenden Namen »Mission Failed« garantiert nichts und niemanden zum Strahlen. Eher sucht man in der Ödnis der unbelebten Fluggebiete nach Gegnern. Und vor allem einem guten Grund, freiwillig mehr als eine der zehn frustigen Missionen zu spielen. Die sind eine Mischung aus langweiligem Wegpunkte abfliegen und unfairer Geballer auf die wenigen Feinde. Denn die spärlich verteilten Panzer und Soldaten schießen massig Raketen auf Ihren Jet, denen Sie wenig mehr als per Leertaste abgeworfene Tauschkörper entgegensetzen können. Ehe Sie auch nur »Düpek« buchstabiert haben, ist Ihr Flugzeug Polygonschrott.

Falls Sie die Angriffe dennoch überleben, droht das Aus durch einen leeren Tank. Und wer trotzdem noch in der Luft bleibt, kämpft gegen die merkwürdige Zoomfunktion. Dummerweise bleibt die Vergrößerung nicht auf das Ziel zentriert, wodurch

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Irgendetwas Gutes muss es doch auch an Death Strike geben. Nur fällt mir partout nichts ein. Grafik? Hässlich! Steuerung? Unlogisch! Realismus? Nicht vorhanden! Schwierigkeitsgrad? Verkorkst! Death Strike taugt höchstens als fast schon perfektes Lehrbeispiel, für jede Menge eklatante Designfehler. Ist Ihnen dieses Wissen tatsächlich 15 Euro wert?

»Mission Failed«



Sie bewegliche Objekte ganz schnell aus den Augen verlieren und einen Gutteil der knappen MG-Munition verballern. Raketen sind stets Mangelware an Bord. Eine Joysticksteuerung fehlt genauso wie die Unterstützung für Pads. Und die unlogische Tastaturbelegung können Sie (welch Wunder) natürlich auch nicht ändern. **MIC**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A45

DEATH STRIKE

GENRE	Action-Flugsimulation
PUBLISHER	Mission Failed / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

33



Krieg der Dummen

WORLD WAR ZERO

Ein Ego-Shooter ohne Story. Mit Gegnern ohne Hirn. Und Macken, die eigentlich vors Kriegsgericht gehören. War das schon alles? Von wegen!

Was wäre, wenn der Erste Weltkrieg nie aufgehört hätte? Diese Frage beantwortet **World War Zero**. In dem



Hin und wieder sind Sie mit Kollegen unterwegs. Befehle erteilen dürfen Sie allerdings nicht.



Mindestens einmal pro Mission strecken Sie an stationären MGs ganze Soldatenhorden nieder.



Die dummen Gegner ballern stets wild in Ihre Richtung und suchen keine Deckung.

Ego-Shooter ballern Sie sich in den 60er Jahren durch das zerstörte Europa, um den wahn sinnigen Baron Ugenberg aufzuhalten, der ein russisch-mongolisches Reich errichten will. Bei der Story wünscht man sich tatsächlich schon fast, dass der Erste Weltkrieg nie aufgehört hätte. Dann gäbe es nämlich dieses miese Machwerk nicht.

Standhafte Soldaten

Ohne Intro, Briefing oder Tutorial versetzt Sie das Spiel schlagartig in einen von Baron Ugenberg bombardierten Schützengraben. Nachdem Sie ein paar shootertypische Waffen wie Maschinenpistole und Schrotflinte aufgesammelt haben, ballern Sie sich durch ewig gleiche Tunneln und über detailarme Schlachtfelder, um Panzertüren zu sprengen, einen gegnerischen Bunker zu erobern oder an stationären MGs langweilige Moorhuhneinlagen zu absolvieren. Ihre Gegner stellen keine Herausforderung dar: Feindsoldaten bleiben bei Beschuss

stets wie angewurzelt stehen und kennen keinerlei Ausweichmanöver. Zudem ist es völlig egal, welchen Schießprügel Sie verwenden. Selbst mit der schallgedämpften Pistole fallen die Gegner nach zwei Treffern tot um. Schwierig wird das Spiel nur dann, wenn Sie sich durch aberhunderte Soldaten kämpfen müssen, um die nächste, meist unfair hinter Kisten versteckte Funkstation zu erreichen, an der Sie speichern dürfen. Ebenfalls nervig: Immer wieder bleibt der Held an kleinsten Kanten hängen oder steht plötzlich vor unlogischen Levelbegrenzungen. Den gelungenen Wettereffekten und aufwändigen Hintergrundgeräuschen stehen schwammige Texturen und öde Waffensounds gegenüber –

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Meine Güte, dümmere KI-Gegner als in World War Zero sind mir noch in keinem Ego-Shooter über den Weg gelaufen, äh... im Weg gestanden. Gut, da sich die Feinde nicht bewegen, fällt es ohnehin kaum auf, dass alle Waffen viel zu stark sind und ich die Soldaten selbst mit der Pistole nach zwei Treffern ins Jenseits schicke. Dazu nervt das Spiel mit uralten Macken der Marke unfaire Speicherpunkte, ewig gleiche Levels und stinklangweilige Moorhuhn-Einlagen. Ziehen Sie lieber mit Call of Duty 2 ins Gefecht.

»Shooter-Nullnummer«



LEERE VERSPRECHUNGEN



Auf der Rückseite der Packung von World War Zero wird mit einem Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler und komplett zerstörbaren Levels geworben. Im Spiel konnten wir allerdings weder einen Multiplayer-Teil finden, noch per Waffengewalt Löcher in Böden und Wände sprengen. Auch im (nur als PDF beigelegten) Handbuch fehlt die Erklärung der angeblich vorhandenen Features.

World War Zero bleibt deshalb weit hinter der aktuellen Shooter-Konkurrenz. Zudem sind Sie nach etwa sechs Stunden Spielzeit durch, wenn Sie es überhaupt so lange aushalten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A101

WORLD WAR ZERO EGO-SHOOTER			
PUBLISHER	Rebellion / Flashpoint	RELEASE (D)	3.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	keine Freigabe

GEEIGNET FÜR	
EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

VERGLEICHBAR MIT	
Medal of Honor: Pacific Assault (88, GS 01/05)	Grandiose Missionen, bessere KI.
Call of Duty 2 (85, GS 01/06)	Packende, hübsche Schlachten im Zweiten Weltkrieg.

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	128 RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		Stereo		
		2 vorne, 2 hinten		
		5.1		
		6.1		

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ nette Wettereffekte - wenig Details - Texturen	6 / 10
SOUND	+ passende Schlachtenklänge - lächerliche Waffensounds	6 / 10
BALANCE	+ wird stetiger schwieriger - teils unfaire Speicherpunkte	5 / 10
ATMOSPHÄRE	- schwache Zwischensequenzen - lachhaftes Szenario	3 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung - Figur bleibt oft an Kanten hängen	7 / 10
UMFANG	- sehr kurze Kampagne - keinerlei Wiederspielwert	3 / 10
LEVELDESIGN	- fehlende Abwechslung - unlogische Begrenzungen	3 / 10
KI	- kennt keinerlei Manöver - ballert stupide	1 / 10
WAFFEN	+ zahlreiche Waffen - allesamt viel zu stark	4 / 10
HANDLUNG	- schwache Story - keine Identifikationsfiguren	2 / 10

PREIS/LEISTUNG UNGENÜGENDE	
EINGEWÖHNUNG	10 Minuten
SOLO-SPASS	4 Stunden
MULTIPLAYER-SPASS	-

FAZIT: ODER SHOOTER, KEINE STORY, DUMME KI – WEG DAMIT!

40

SPIELSPASS

TAITO LEGENDS

27 Spielhallen-Klassiker auf einer CD.

Blicken Sie der Wahrheit ins Auge: Die Spielhallen-Hits von damals waren Mist. **Space Invaders**? Monoton. **Jungle Hunt**? Unfair. **Rainbow Is-**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Stimmt schon, bei Spielhallen-Veteranen weckt Taito Legends wohlige Erinnerungen. Doch wollen Sie dafür wirklich 20 Euro ausgeben? Die meisten Titel der Sammlung gibt's nämlich schon tausendfach geklont im Internet – und zwar kostenlos. Außerdem bekommen Sie fürs gleiche Geld spielerisch deutlich bessere Budgetware. Taito Legends ist somit lediglich ein Fall für historisch interessierte Spieler und für Nostalgiker, die gerne in Erinnerungen schwelgen.

»Vergangen, aber nicht vergessen«



lands? Sempel. Heute locken die Titel keinen Schulbuben mehr hinter **Half-Life 2** hervor, zumal inzwischen selbst Browser-Spiele grafisch ansprechender sind. Aber halt, die Erinnerungen... **Space Invaders**? Highscore-Jagd bis zur letzten Münze. **Jungle Hunt**? Hundertmal vom Krokodil gefressen, aber letztlich doch gewonnen. **Rainbow Island**? Knotige Finger nach stundenlanger Hüpferei. Erinnern Sie sich, wie lange Sie damals in der Spielhalle gehockt sind? Wie toll alles war? Dann – nur dann – gefällt Ihnen auch **Taito Legends**: eine Sammlung von 27 Spielhallen-Klassikern. Neben **Space Invaders**, **Jungle Hunt**, **Rainbow Islands** finden Sie darin auch **New Zealand Story**, **Bubble Bobble**



Rainbow Islands: Mit Regenbögen überbrücken Sie Abgründe.

und **Gladiator**. Alle Titel stammen von Hersteller Taito, über den die CD einige Infos liefert: Wussten Sie, dass die Firma vor ihrer Spielhallen-Blüte Wodka- und Erdnuss-Automaten aufstellte? Zudem gibt's Interviews mit den Vätern von **Space Invaders** und **Bubble Bobble**. Die Spiele selbst sind im Original belassen – und somit technisch veraltet. Blicken Sie der Wahrheit al-

so ins Auge. Aber nur, falls Ihr Blick nicht hinter Wiedersehens-Tränen verschwimmt. **GR**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: AT16](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AT16)

TAITO LEGENDS

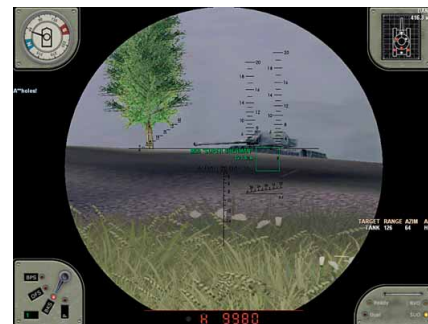
GENRE	Compilation
PUBLISHER	Xplosiv / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Nostalgiker
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



Führerschein fürs Schlachtfeld

T-72 BALKANS ON FIRE

Als russischer Kommandeur zeigen Sie dummen Panzern den Weg zur Front.



Mit dem Laser visieren Sie diesen M50-Panzer an.

Fahren Sie defensiv«, rät das bayerische Innenministerium auf seiner Webseite. Ganz besonders gilt diese Faustregel aber für die Besatzungen von Panzern. Denn trotz dickem Rohr und MG sind die Kampfpakete ein beliebtes Ziel von allem, was Schießen kann. Das bekommen auch Sie als Kommandeur eines russischen Tanks zu spüren. In **T-72 Balkans on Fire** haben Sie alle Hände voll zu tun, um Ihre Crew am Leben zu halten – gegen einen Feind, den Sie fast nie zu Gesicht bekommen.

Russen in Lummerland

Das Szenario ist genauso fragwürdig wie unwichtig für das Spiel: Als Russe unterstützen Sie die Serben im Jugoslawien-Krieg zwischen 1991 und 1993. Doch die 18 Missionen der Kampagne könnten genauso gut in Lummerland spielen. Denn weder Landschaft noch Einsatzziele bieten irgendeinen Realitätsbezug. Stets fahren Sie einen von drei Panzern (T-34, T-55, T-72) durch hübsch modellierte hügelige Gebiete, während Sie Wegpunkte abklappern, an de-

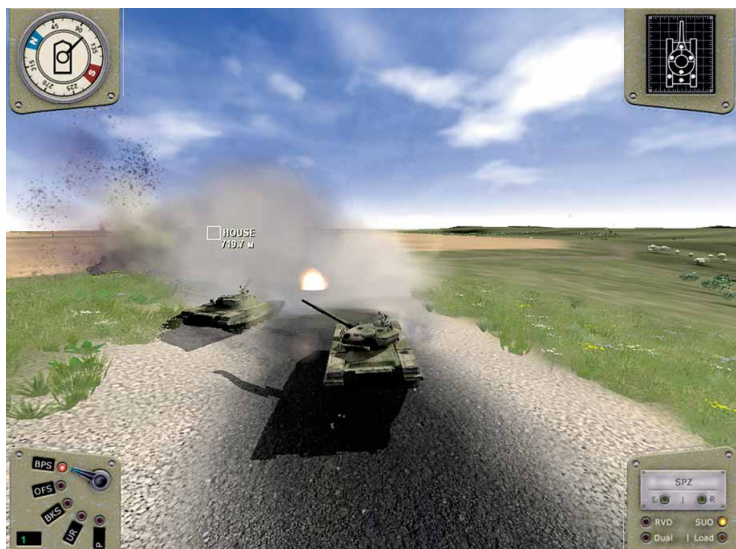
nen eine Hand voll Gegner lauert. Wer's komfortabel mag, überlässt die umständliche belegte Tastatur-Maus-Steuerung der KI und wählt auf der Übersichtskarte lediglich die Fahrtrichtung. Gefeuert wird vollautomatisch. Verwegene Kommandanten können sich auch selbst hinter das Kanonenrohr oder MG setzen und Gegner per Hand suchen. Allerdings haben Sie dann schon fast verloren. Denn die KI ist immer deutlich schneller, was vor allem auch für die sehr treffsicheren Kontrahenten gilt. Außerdem müssen Sie die Gegend dann pixelgenau absuchen, damit Ihnen kein Ziel entgeht. Meist haben Sie ein paar verbündete Einheiten dabei. Denen geben Sie über die Karte Wegpunkte vor. Ansonsten nehmen die KI-

Kameraden aber keinerlei Befehle an und kämpfen dabei völlig automatisch.

Gefährlicher Kreisverkehr

Doch nicht in allen Bereichen spielt der Computer besser. Wenn's ums Fahren geht, ist ein Mensch der CPU deutlich überlegen. Das liegt vor allem an der miesen Wegfindung. Gern dreht sich der Tank erst umständlich im Kreis, bevor er auf Kurs geht. Dabei macht das Herumbrettern eine Menge Spaß, weil die Fahrphysik gut umgesetzt ist: Wer zu schnell über eine Hügelkuppe donnert, muss mit einem rasanten Überschlag rechnen. **T-72 Balkans on Fire** wird nur über www.battlefront.com vertrieben und kostet 35 Dollar (rund 29 Euro).

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A57



Aus der Kommandeursposition von außen befehlen Sie Ihren Panzer am komfortabelsten.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Balkans on Fire ist ein typischer Vertreter der Kategorie »Spiele, die offensichtlich programmiert, aber kein Funkchen designt wurden.« Denn technisch gibt's wenig zu meckern. Gut, die Grafik reit keine Bume aus, da fur wirkt die Landschaft sehr realistisch. Und die Fahrphysik ist klasse. Doch die Missionen sind lieblos und damit steril. Sie steuern nur den Panzer in Position, den Rest ubernimmt die KI. Ware die automatische Wegfindung etwas besser, brauchten Sie gleich gar nicht mitzuspielen. Und ehrlich gesagt, fallt mir auch gar kein Grund ein, warum ich das nach dem Test eigentlich noch tun sollte.



»Missionen ohne Inhalt«

T-72 BALKANS ON FIRE PANZER-SIMULATION

PUBLISHER	IDDK / Battlefront	RELEASE (D)	16.12.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	29 Euro
AUSSTATTUNG	2 CDs, 76 Seiten Handbuch	USK	nicht gepruft

GEIGNET FUR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

VERGLEICHBAR MIT Panzers Phase 2 (85, GS 09/05) Auch taktisch, keine direkte Panzersteuerung, WW2 Tank Commander (39, GS 12/05) Langweilige Action-Panzerballerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ realistisch gebaute Landschaften - kaum Effekte	7 / 10
SOUND	+ kernige Soundeffekte + passende Orchestermusik	7 / 10
BALANCE	+ Gegner treffen viel zu gut	4 / 10
ATMOSPHERE	+ exzellentes Panzergefuhl - Schlachtfelder sind zu leer	6 / 10
BEDIENUNG	- sehr umstandliche Tastatur-Maus-Kombination	5 / 10
UMFANG	+ 18 Kampagnenmissionen - kaum Abwechslung	7 / 10
MISSIONSDSIGN	- Missionsziele wechseln nie - keine Artillerie einsetzbar	4 / 10
KI	- KI verfahrt sich oft auf engem Raum	5 / 10
REALISMUS	+ gutes Fahrmodell + nachvollziehbare Ballistik	7 / 10
KAMPAGNE	- kein dynamischer Feldzug - keine Beforderungen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWOHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SIMULATION OKAY, SCHLACHTEN NICHT FEURIG GENUG.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: A58



REBEL RAIDERS

Flotter Freiheitskampf im Japano-Jet.



Die Rakete am Heck kann man nur mit einem gut getimten Schlenker abhängen.

Rebellen ohne böses Imperium sind wie Action-Flugis ohne Raketen. Alle vier Zutaten finden Sie daher im Actionspiel **Rebel Raiders**. Als Anführer eines Geschwaders von Freiheitskämpfern attackieren Sie 16 Einsätze lang fiese Regierungsflieger. Dazu schwingen Sie sich in einen futuristischen Jet, der aussieht wie einer japanischen Zeichentrickserie aus der 60ern entsprungen. Per Maus, Tastatur oder Joystick nehmen Sie es mit Dutzenden Gegnerpiloten gleichzeitig auf. Denn Ihren treffsicheren zielsuchenden Raketen haben die

meisten Feinde nicht viel entgegenzusetzen. Manche Ziele sind allerdings doch etwas schwerer zu knacken. So müssen Sie den gut gepanzerten Bombern erst mal ihre zwei Geschütze wegschießen, bevor Sie die fliegenden Festungen durch einen Treffer ins Cockpit endgültig vom Himmel holen. Praktischerweise können Sie den Vorrat an Knallkörpern jederzeit per Tastendruck wieder auffüllen. Komplett unrealistisch, aber nützlich: Die Luftbremse verlangsamt den Flug für kurze Zeit und verschafft Ihnen so mehr Zeit zum Zielen. Ebenfalls nett: Abgeschossene Gegner füllen den durch Treffer lädierten Schutzschild wieder auf. Ab und an setzen sich gegnerische Raketen ans Heck. Färbt sich deren Abgasstrahl grün, müssen Sie per Tastendruck ausweichen.

MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ATO2

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Zugegeben, Rebel Raiders sieht nicht wirklich toll aus. Besonders originell oder gar realistisch ist es auch nicht. Trotzdem habe ich mich mit sehr viel Freude durch die 16 recht umfangreichen Levels geballert. Denn der Schwierigkeitsgrad ist stets fair, die Steuerung immer sehr präzise.

Schade nur, dass sich die Missionen allesamt viel zu ähnlich spielen. Doch für ein wenig unkomplizierten Rumms am Feierabend reicht's allemal.

»Faire Rebellion«



REBEL RAIDERS

GENRE	Action-Flugsimulation
PUBLISHER	Kando / Flashpoint
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1.0 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT





Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de


ZWERGE UND STORMTROOPER

FANTASY. Zu den besonders schönen Momenten des Berufs gehört es, wenn Päckchen mit Vorabversionen von Spielen eintreffen, die man zwar schon eine Weile auf dem Radar hat, aber noch nicht richtig spielen konnte. Diesen Monat nahm GameStar mit drei Redakteuren am geschlossenen Beta-Test von **Schlacht um Mitteleuropa 2** teil – erstmal nur für den Multiplayer-Teil, aber natürlich sehr spannend.

Mick, René und ich haben mit Goblins und Zwergen (derzeit noch die einzigen spielbaren Rassen) lange Abende in der Redaktion zugebracht. Ein weiteres Highlight: **Spellforce 2**. Mick schnappte sich unsere Beta-Version, aber natürlich wollten auch Michael, Markus und selbstverständlich ich selbst unbedingt ein paar Partien wagen. Besonders beeindruckt waren unsere Experten von der Grafik, aber auch spielerisch macht der Titel von Phenomic bereits jetzt einen guten Eindruck.

SCIENCE-FICTION. Die andere große Strategiehoffnung des Frühjahrs konnten wir schon im letzten Monat probieren: **Star Wars: Empire at War**. Jetzt dürfen Sie sich selber ein Bild machen – auf unserer DVD finden Sie die umfangreiche spielbare Demo.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 

INHALT

TESTS

Empire Earth 2: The Art of Supremacy	100
Demokratie	102
Wildfire	103
Down in Flames	103
Kreuzfahrt Tycoon	103
Prison Tycoon	103

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
5	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
6	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
7	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
8	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
9	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
10	Schlacht um Mitteleerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (86)	85	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
12	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
15	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
20	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
21	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
22	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
23	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
24	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Atari	Liquid	12/05	80	8	7	7	9	7	9	8	7	10	8	
25	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Es sind noch so viele Schlachten zu schlagen

EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

Ein episches Spiel verdient ein episches Addon: Die Erweiterung zu Empire Earth 2 verdoppelt die Kampagnenzahl und befördert besonders erfolgreiche Soldaten zu Helden.

Wie spricht man das aus: Supremacy? Das Wörterbuch sagt »Suprämässi«, mit Betonung auf »prä«. Das Wörterbuch erklärt auch, wie man den Begriff übersetzt: Vormachtstellung. **The Art of Supremacy**, das erste Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2**, bedeutet also soviel wie »Die Kunst der Überlegenheit«. Ein treffender Titel – in den

knackig schweren Neumissionen die Überlegenheit zu erringen, ist wirklich eine Kunst.

Rache für Austerlitz

Ende April 2005 war das sechs Jahrtausende umfassende **Empire Earth 2** erschienen, ein gewaltiger Brocken Echtzeit-Strategie, der Profispielern eine Flut von Aufgaben, Einheiten und Spieloptionen erschloss. In Deutschland schuf sich das Epos (GameStar-Wertung: 76) mit mehr als 100.000 verkauften Exemplaren eine breite Spielerbasis. Die bekommt nun mit



Als Zar Alexander stehen Sie in der russischen Kampagne der französischen Armee Napoleons gegenüber.

dem Addon **The Art of Supremacy** für 20 Euro einen kräftigen Schwung Neuerungen. Drei zusätzliche Kampagnen fährt die Erweiterung auf, jede mit fünf

Missionen etwas kürzer als die acht Missionen starken Originalfeldzüge. Ab 2183 vor Christus begleiten Sie den Helden Kamsa dreißig Jahre lang durch die turbulente Krisenzeit nach dem Zerfall des ersten ägyptischen Reichs. In Kampagne 2 (1805-1813) flieht Zar Alexander nach der Niederlage von Austerlitz vor Napoleons Heer und sammelt seine Kräfte für eine Verteidigungsschlacht. Schließlich landen Sie mit Kampagne 3 im Afrika der nahen Zukunft, wo die Massai gegen den skrupellosen Weltkonzern GloboCorp antreten. Der schwarze Kontinent kommt als neues Landschaftsset zu den bestehenden dazu, in ihm dominieren sandige Savannen, die im Sonnenlicht blendend gleißen.

Russen und Rafale

Mit den Franzosen, Russen, Massai und Zulu bringt **The Art of Supremacy** vier neue Nationen mit, die gemeinsam auf zehn frische Einheiten kommen – allesamt Spezialtruppen der Völker, neue Standardsoldaten gibt es nicht. Beispiel Zulus: Der Kriegerstamm bildet Infanterie mit 10 Prozent mehr Lebenspunkten aus; in der »Beast Horn«-Formation richten die Bodenkämpfer außerdem 25% höheren Schaden an. Dazu passen die starken Iklawa- und Inyanga-Kämpfer, neben dem »Horn of the Impi«-Panzer die Spezialeinheiten der Zulus. Die Russen bekommen Artillerie-Boni und fahren eigene Geschütze auf, die Franzosen verlassen sich unter anderem



Im Dämmerlicht attackieren die Ägypter ein Lager des Feinds. Dessen Arbeiter laufen in Reih und Glied mitten in unsere Armee – ein KI-Patzer.

FACTS

- 3 Kampagnen
- 15 Missionen
- 4 Völker
- 10 Einheiten
- 2 Schlachten
- Neue Region: Afrika
- Heldensystem



Krieg im dürrereschüttelten Afrika: Die Stämme greifen zu schwerem Gerät, wenn's um Nahrung geht. Die Explosionseffekte wurden verbessert.

auf ihr hochmodernes Rafale-Jagdflugzeug. Bei den Gebäuden und Technologien bleibt dagegen alles beim Alten, lediglich drei afrikanische Weltwunder ergänzen den Fundus.

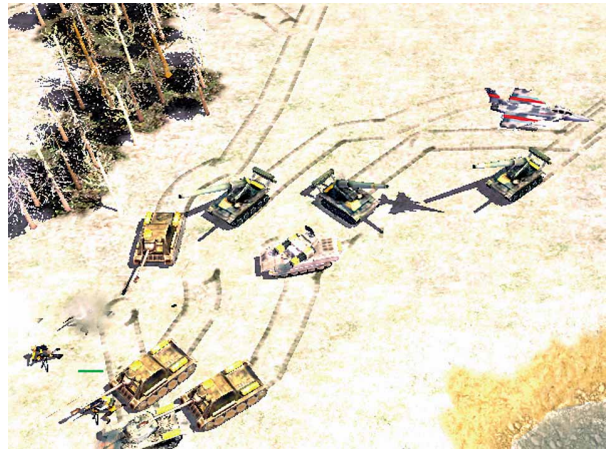
Um eine neue Epoche erweitert das Addon die Zeitrechnung nicht, das war aber auch nicht zu erwarten. Dafür knüpfen die Kampagnenmissionen nahtlos an das Hauptprogramm an – im gehobenen Anspruch ebenso wie in ihrer oft schwer zu überschauenden Aufgabenvielfalt. Die Ägypter müssen zum Beispiel in ihrer zweiten Mission ein Grabmal des Pharaos vor Plünderern schützen, eine neue Siedlung gründen, vier Artefakte aufstöbern und ihre eigene Stadt verteidigen. Dazu kommen optionale Nebenaufgaben: Die aufständischen Lybier niederschlagen, 4.000 Einheiten Nahrung sammeln. Jede der kreativ ersonnenen Mission

bringt spannende Aufgaben, die das Schlachteneinerlei auflockern. Die Massai müssen etwa eine Rinderherde möglichst heil durch feindliches Gebiet treiben. Wer das schafft, ohne ein einziges Stück Vieh zu verlieren, bekommt einen Rohstoffbonus.

Heldenmacher

Die größte inhaltliche Neuerung ist das Heldensystem. Besiegt eine Einheitenklasse (etwa die leichte Infanterie) 100 Feinde, wird einer ihrer Soldaten zum Helden. Alternativ klappt die Beförderung auch, wenn eine einzelne Einheit im Alleingang 20 Feinde schnetzelt. Die Helden sind ausdauernde und stärkere Varianten der Grundeinheit, sozusagen ein Rang über dem Elite-Status. Zudem können sie mit anderen Truppen zur Armee gruppiert werden, die dann leicht erhöhte Schlagkraft besitzt. Wenn Sie eine Krone erspielen, dürfen Sie einen Helden sogar zum Obersten Heeresführer ernennen. Stecken Sie den in eine Festung, bekommt die gesamte Armee einen Bonus, beispielsweise 5 Prozent höheren Schaden. Innerhalb der Kampagne werden alle Helden, die Sie erspielen, von Mission zu Mission übernommen.

Im Multiplayer-Modus reißt der neue »Tauziehen«-Modus Zufallskarten als Schlachtenserie aneinander, die zwei Spieler langfristig ausfechten. Zudem lassen sich nun neutrale Stämme einstellen, die als Bündnispartner in Frage kommen oder assimiliert werden können –



Durch die afrikanische Savanne kurvt der neue Panzer »Horn of the Impi« (Mitte), Spezialeinheit der Zulus. Drüber düst der französische Rafale-Jäger.



Siegreiche Einheiten werden zu Helden (durch ein Banner markiert) befördert.

das bringt lukrative Boni. Mit einigen neuen Effekten und überstrahlendem Licht poliert

das Addon zudem die Grafik des Hauptprogramms auf.

CS WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AT18

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ein gelungenes Addon, das zudem die Grafik effektiv aufhübscht – dafür erhöhen wir die Wertung in dieser Kategorie um einen Punkt. Mit dem Heldensystem und den damit möglichen Armeen kommen neue taktische Überlegungen ins Spiel – gut gemacht! Die Mankos des Hauptprogramms hat Mad Doc dagegen nicht abgefeilt. Vor allem die teils dubiose KI verwundert – eigene Einheiten verheddern sich im Marschgedränge, der Gegner bekommt auf manchen Karten unendlich oft Nachschubtruppen. Wer das harte Hauptprogramm gemeistert hat, kommt am genauso knackigen Addon trotzdem nicht vorbei.

»Noch mehr Arbeit«



EE 2: THE ART OF SUPREMACY ECHTZEIT-STRATEGIE-ADD. **EMPIRE EARTH**

PUBLISHER: Mad Doc Software / Vivendi RELEASE (D): 24.2.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 36 Seiten Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Age of Empires 3 (89, GS 12/05) Echtzeit-Referenz: Amerika-Epos mit Spitzengrafik: Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefeilt, episches Strategie-Abenteuer.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Spannende Riesenschlachten mit massenhaft Optionen. Anspruchsvoll!
 MODI: Neuer Tauziehen-Modus, neutrale Völker als Bündnispartner.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ neue Überstrahleffekte	+ verbesserte Grafik	- polygonarm	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Soundkulisse	- zu viele Wiederholungen		7 / 10
BALANCE	+ extrem steile Lernkurve	- KI bekommt unendlich Nachschub		5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ historischer Rahmen	- keine Identifikationsfiguren		7 / 10
BEDIENUNG	+ Arbeiter-Manager	- Überblick im Addon nicht verbessert		6 / 10
UMFANG	+ verdoppelt die Kampagnenzahl	+ neue Spielmodi		10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Haupt- und Nebenaufgaben	+ abwechslungsreich		9 / 10
KI	+ anspruchsvoll	- Wegfindung	- teils seltsames KI-Verhalten	7 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ neue Völker	+ Helden	- wenige neue Einheiten	9 / 10
KAMPAGNEN	+ spannender Aufgaben-Mix	- keine Rahmenhandlung		9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 60 Minuten • SOLO-SPASS: 20 Stunden • MULTIPLAYER-SPASS: 40 Stunden

FAZIT: DICKES ADDON-PAKET, FÜR FANS EIN PFLICHTKAUF.



DU bist Deutschland!

DEMOKRATIE

Deutschland ist schuldenfrei, durchs Land fahren Magnetbahnen statt Autos, Raucher gibt es nicht mehr, und die Deutschen wählen mit 92% ihrer Stimmen den Mann zurück ins Kanzleramt, dem sie das verdanken – mich. Freilich qualmen in Wirklichkeit immer noch Leute in ihren Karren, die Jahrhundertleistung kann also nur einem Spiel entstammen. Das nennt sich schlicht **Demokratie** und stammt aus der britischen Independent-Spieleszene.

Todesstrafe? Na?

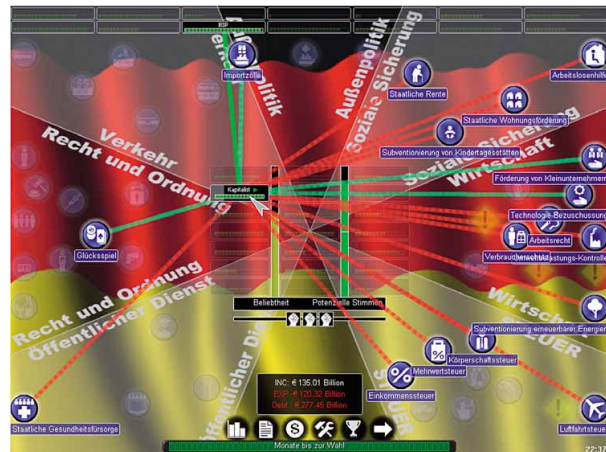
Die Demokratie, die das schnörkellose Strategiespiel auf nur einem Bildschirm simuliert, ist stark vereinfacht. Gewaltenteilung, Parteienlandschaft, Ministerkabinett – alles, was zur Hürde für Gesetze werden könnte, lässt **Demokratie** außen vor. Stattdessen agieren Sie als Alleinherrscher, dessen Entscheidungen immer ausgeführt werden. Sie steuern das Land über 75 Programme, die Sie wahl-

weise neu einführen (etwa ein Mautsystem für Pkws), abschaffen (etwa die Todesstrafe) oder verändern (etwa die Höhe der Mehrwertsteuer). Das war's – mit nur drei Entscheidungsoptionen steuern Staatschefs das gesamte Land. Und das durchaus effektiv. Denn jede Veränderung hat Auswirkungen auf einige der 14 Rahmendaten (wie Wirtschaftsleistung, soziale Gerechtigkeit oder Kriminalität) und die 21 Wählergruppen (von Patrioten bis zu Umweltschützern). Zusammenhänge stellt das Programm durch farbige Verbindungslinien dar. Kapitalisten freuen sich beispielsweise über Subventionsabbau, dafür sinkt die Unterstützung bei Sozialisten. Zudem müssen Sie das Staatsbudget im Auge behalten, auf Notsituationen wie Straßenschlachten reagieren und jede Runde eine Grundsatz-Entscheidung treffen – etwa Kinderarbeit erlauben oder verbieten. Nach zwölf bis 15 Runden stehen Sie zur Wiederwahl – dann muss die Hälfte der Bevölkerung auf Ihrer Seite sein.

Wir sind 99,1%

Theoretisch könnten Sie aus Deutschland einen Überwachungsstaat oder aus den USA ein Sozialistenparadies machen. In der Praxis scheitern Sie am Volkswillen, sobald Sie Rente, Krankenversicherung oder Wohnungsgeld antasten. Subventionen sind die Antwort auf

Politik ist dröge, das Volk undankbar: Na also, schon alles gelernt, was man über Demokratie wissen muss!



Farbige Linien zeigen an, wie die Programme (blaue Kreise) und Rahmenfaktoren (oberer Bildrand) auf die Wählergruppe der Kapitalisten (Mitte) wirkt.

fast alle Probleme. Und während auf die Kapitalisten über ein Dutzend Einflüsse wirken, reagiert die größte Wählergruppe, der Mittelstand, nur auf die Höhe der Einkommensteuer – unsinnig! Die elf Länder sind gleichförmig: alle hochverschuldet, alle umweltverseucht. Wahlen entscheiden sich nicht sel-

ten über den zu großen Einfluss der (überwiegend negativen) Zufallsereignisse. Dazu kommen ärgerliche Fehler: In unserem Spiel brach die Lebenserwartung steil ein, nachdem wir die Tabaksteuer abgeschafft hatten – obwohl es im Land keine Raucher mehr gab.

CS

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A69



In den USA dominieren Gläubige und Autofahrer.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Lächelnd trete ich ans Kanzlerpult und verkünde dem Volk meine größte Entscheidung: das Verbot mäßiger Computerspiele! Zwar vermittelt Demokratie durchaus Verständnis für Politikfelder und macht die Spannungen zwischen Interessengruppen sichtbar. Mit echter Demokratie hat das aber wenig zu tun, der Lerneffekt ist begrenzt. Der Unterhaltungswert läuft sich schnell tot, denn im Lauf Ihrer Amtszeit werden keine neuen Optionen freigeschaltet.



»Herrschaft des Mittelmaßes«

DEMOKRATIE STRATEGIESPIEL			
PUBLISHER	Positech / Frogster	RELEASE (D)	12.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	15 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, kein Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

VERGLEICHBAR MIT	
Hearts of Iron 2 (79, 03/05)	Politik mit Panzern machen. Für gewiefte Taktiker.
Republic (63, 05/10/03)	Revolution als Machtspielen in 3D-Gratik. Naja.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	500 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	32 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
Rad. 9500/9600	40 MB Festpl.	40 MB Festpl.	40 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ übersichtlich + sehr, sehr unspektakulär	2 / 10
SOUND	- Dudelmusik - kaum Effekte - keine Sprache	4 / 10
BALANCE	- linkslastig - Ereignisse zu stark - unnahbarer Mittelstand	2 / 10
ATMOSPHERE	+ viel Macht + Wahlflieber - keine optischen Belohnungen	5 / 10
BEDIENUNG	+ zweckmäßig + Zusammenhänge klar erkennbar	8 / 10
UMFANG	+ Programme - krudes Staatssystem - keine Außenpolitik	4 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Krisensituationen - viel zu wenig Abwechslung	4 / 10
KI	+ Wählergruppen - keine (politischen) Gegenspieler	4 / 10
PROGRAMME	+ decken ein breites Spektrum ab + klare Auswirkungen	8 / 10
KAMPAGNE	+ Entscheidungen und Ereignisse - kein Ziel, keine Wertung	3 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS 6 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: TECHNISCH UND SPIELERISCH SCHLICHTE STAATSSIM.



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A68



DVD: Test-Check



DOWN IN FLAMES



Starre Luftkämpfe: Hier bewegt sich fast nichts.

Luftkämpfe im Zweiten Weltkrieg werden hier rundenweise mit Karten ausgetragen. Sie spielen Manöver- und Angriffskarten aus. Für Siege gibt's Erfahrungspunkte, die Sie in Flugzeuge oder Karten investieren. Mangels Abwechslung wird das schnell öde. Letzte Reste von Dynamik tötet die Vorkriegs- Grafik. **MIC**

DOWN IN FLAMES

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: DVG / Wolkon Media
CA.-PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Profis
MINIMUM: 800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: AUSREICHEND

43
SPIELSPASS

KREUZFAHRT TYCOON



Auf diesem Bild sind fünf Passagiere versteckt.

Der **Kreuzfahrt Tycoon** macht dem ZDF-Traumschiff Konkurrenz als Einschlafhilfe. Winzige Pixel-Passagiere wackeln durch hässliche Einkaufszentren, die Sie zuvor platziert haben. Sonst passiert nichts. Und während Sie einschlummern, füllt sich Ihr (leider nur virtuelles) Bankkonto. In echt sind Sie um 20 Euro ärmer. **MIC**

KREUZFAHRT TYCOON

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Eclipse / Frogster
CA.-PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

37
SPIELSPASS

WILDFIRE



Das hässliche Feuer wirkt kaum bedrohlich.

Feuerwehr-Simulationen können spannend sein – **Fire Department 2** macht es vor. In **Wildfire** müssen Sie zwar auch Brandherde bekämpfen, heiß wird Ihnen dabei aber nie. Zu ähnlich spielen sich die 16 Levels, zu öde sind die Notfälle inszeniert. Ein Seminar über die Geschichte der Feuerwehr macht mehr Spaß! **DM**

WILDFIRE

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: Cat Daddy Games / Frogster
CA.-PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

44
SPIELSPASS

PRISON TYCOON



Wer will schon ins Gefängnis? Sie?

Als Wach- und Schließmeister stecken Sie in **Prison Tycoon** Gefängnisse ab, um mit malochenden Sträflingen Kohle zu scheffeln. Allein für die verbrecherisch schlechte Grafik und Steuerung vergibt das GameStar-Gericht lebenslänglich. Das elende Spieltempo taugt eh nur zum Schlafvöllzug. Urteil: Wegsperren! **CS**

PRISON TYCOON

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Frogster / Gamebryo
CA.-PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschr.
MINIMUM: 800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: AUSREICHEND

14
SPIELSPASS





Markus Schwerdtel

markus@gamstar.de

OHNE NETZ KEIN SPASS?

BLIZZARDS ZWANGSPAUSEN. Heulen und Zähneklappen in unserem **World of Warcraft**-Forum (WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/AIOS): Seit dem Patch 1.9 nerven hohe Latenzen und ständige Server-Ausfälle. Viele Spieler fordern lautstark eine Stellungnahme von Blizzard und drohen mit Kündigung. Doch die Aussagen der Firma bleiben unbefriedigend, man gelobt lediglich Hardware-Upgrades und Server-Umzüge. Die verursachen ihrerseits Ausfälle und noch mehr Gejammer. Obwohl das Verhalten von Blizzard nicht in Ordnung ist, sehe ich die Zwangspause gelassen. Die Wartezeit nehme ich in Kauf, wenn danach alles läuft. Zumal es für die Downtimes Bonustage gibt. So bleibt immerhin Gelegenheit, mal was anderes auszuprobieren. Bücher, Filme, Musik...

MICHAELS IM GLÜCK. Mit glänzenden Augen kehrt Kollege Michael Graf aus London zurück: »Oblivion wird super!« lautet sein Urteil (siehe Preview-Teil). Inzwischen macht daheim in der Redaktion auch Mick Schnelle eine Entdeckung: Das auf den ersten Blick unansehnliche **World of Qin** entpuppt sich als brauchbares Action-Rollenspiel. Mick blieb freiwillig bis weit nach Feierabend zum Schnetzeln im Büro.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: ▼

INHALT

TESTS

Coffee Break.....106

World of Qin.....107

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests	Handlung	Charakter	Teamwork	Kampfsystem	Items	Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05	91	8	8	9	10	9	10	9	10	10	8	10	10	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05	88	7	9	6	10	8	9	10	10	10	10	9			
3	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSOft	Arena Net	07/05 (85)	88	9	8	9	8	9	10	8	8	10	9	10	10	9	01/06: Addons/Patches
4	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	10	9	9	10	10	10	08/01: Addon
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	10	7	8			
6	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	10	10	10	09/01: Addon
7	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	85	8	9	7	8	8	9	8	10	9	9	9	9	9	12/05: Addon
8	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	8	9	9	9	10/03: Addon
9	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	8	9	8	06/04, 04/05: Addons
10	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	8	9	9	9	9	
11	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	84	7	8	7	10	9	10	10	7	8	8	8	8	8	überarb. Version
12	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	9	8	7			
13	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	7	8	5	9	8	10	8	10	8	10	8	10	10	01/04, 06/05: Addons
14	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10				
15	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	9	8	8	8	03/05: Patch 1.8
16	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	9	9	9	
17	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	81	6	7	7	8	8	10	8	10	7	10	7	10	10	01/03, 09/03: Addons
18	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	80	6	9	8	10	8	7	8	8	7	9	10	10	10	
19	The Westerner	Adventure	DTP	Revivtronic	04/04 (84%)	80	7	8	8	8	8	6	8	10	8	8	9	9	9	
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	9	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	9	9	9	
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	9	9	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSOft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	8	8	8	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	7	9	9	9	
25	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 12	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	8	8	8	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Drei Qinesen auf Artefaktehatz

WORLD OF QIN

Chinesisches Essen sieht oft bäh aus, schmeckt aber gut. Ähnliches gilt für diese Rollenspiel-Schlachtplatte aus dem Reich der Mitte.

Nein, wir haben nicht aus Versehen **Diablo** noch mal getestet. Auch wenn die Bilder auf dieser Seite anderes vermuten lassen: **World of Qin: Siegel der Verdammnis** ist ein nagelneues Action-Rollenspiel aus Fernost. Doch lassen Sie sich von der Spar-Optik nicht täuschen. Sonst verpassen Sie eine wohldesignte Welt, ein komplexes Kampfsystem und ganz viel Chinaflair.

Story-Spätzünder

Der Papa tot, die Heimat von Feinden belagert – die hübsche Hexe Lan Wei hat einen ganzen Haufen Probleme. Zu allem Überfluss muss sie auch noch fünf Artefakte finden, um die Welt wieder ins Lot zu bringen. Doch Tiermensch Liang Hu und Zauberer Yan Hong helfen ihr dabei. Während

der ersten 30 Spielminuten werden Ihnen diese und rund ein Dutzend weiterer gleich klingender fernöstlicher Namen um die Ohren gehauen. Zudem gibt's tonnenweise Rückblenden (teilweise sogar ineinander verschachtelt), die sich alle Mühe geben, Sie zu verwirren. Doch dann endlich kommt die spannende und sehr epische Story in Gang; langweilige Besorgungsquests weichen sorgsam in die Hintergrundgeschichte gebetteten Aufträgen. So mopsen Sie einer Hexe einen Zauberkessel, nur um nach einem heftigen Kampf feststellen zu müssen, dass die gute Frau mit dem magischen Utensil eine Horde Riesen in Schach gehalten hat. Und die greifen plötzlich Ihr Dorf an...

Selbst bastelt der Held

Das Kampfsystem kann die Verwandtschaft zu **Diablo** nicht leugnen: Sie steuern einen der frei wählbaren Helden per Maus. Der Rest der Truppe attackiert die Gegner vollautoma-

tisch. Dabei verhalten sich die KI-Kollegen sehr clever. Der Zauberer positioniert sich hinten, während Nahkämpfer vorweg stürmen. Alle bekommen durch das Erledigen von Quests immer neue Spezialfähigkeiten. So ruft der Magier Erdteufel herbei, während Lan Wei per Inferno-Spruch ganze Gegnerscharen ins Jenseits schickt. Über ein komfortables Menü basteln Sie sich neue Waffen und Rüstungen. Die sind deutlich besser als alles, was die Shops anbieten. Erledigte Gegner hinterlassen die benötigten Rohstoffe.

Die 2D-Grafik ist hoffnungslos veraltet, außerdem verlieren Sie im Pixelgewühl oft Freund und Feind aus dem Auge. Zum Glück können Sie per Leertaste jederzeit pausieren und neue



Aus den sechs Zutaten basteln wir uns eine Waffe.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Zur ersten halben Spielstunde musste ich mich echt zwingen, danach wollte ich die World of Qin nicht mehr verlassen. Denn dann hatte ich mich in das gewöhnungsbedürftige Szenario eingelebt. Außerdem störte mich die mäßige Grafik nicht mehr so. Dafür gefiel mir die epische Story um die sympathische Lan Wei immer besser. Einen guten Teil trug dazu auch die gute deutsche Vertonung bei.

Auf World of Qin muss man sich einlassen, bekommt dafür aber ein sehr spannendes Rollenspiel. Ich hab's gern getan, und werde, dank sechs alternativer Enden, sicher auch wieder zu Lan Wei und ihren Freunden zurückkehren.



»Herrlich episch«

Befehle geben. Immerhin wurden alle Texte lokalisiert. **AMC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A110**

WORLD OF QIN ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Object Software / Bhv	RELEASE (D)	21.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 98 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR									
EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FORTGESCHRITTENER									
PROFI									

VERGLEICHBAR MIT	Diablo 2 (87, GS 08/00)	Immer noch der König unter den Action-Rollenspielen.
	Sacred Underworld (86, GS 05/05)	Motivierendes Monstermetzeln.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	300 MHz Intel	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	300 MHz AMD	700 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	– grobe Pixelgrafik	– langweilige Zwischensequenzen	4 / 10
SOUND	+ schöne deutsche Sprachausgabe	– Musik oft unpassend	6 / 10
BALANCE	+ guter Heldenmix	+ austarierte Stärken und Schwächen	8 / 10
ATMOSPHERE	+ epische Geschichte	– verwirrende Namen	8 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kampfsteuerung	– Questlog oft zu knapp	6 / 10
UMFANG	+ neun sehr lange Kapitel	+ sechs alternative Enden	9 / 10
QUESTS	+ gut in die Story integriert	– Ziele oft unklar	6 / 10
CHARAKTER	+ aufwertbare Spezialfähigkeiten	+ Heldenhistorie	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr actionreiche Kämpfe	+ KI-Helden agieren clever	8 / 10
ITEMS	+ spannendes Gegenstände-Herstellen	+ große Vielfalt	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten – SOLO-SPASS 50 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: VIEL DRIN, HASSLICH VERPACKT.

70

SPIELSPASS



In der Pixelgrafik sind die drei Helden nebst Monsterriesen kaum erkennbar. (1024x768)

Die Hölle, das sind die Kollegen

COFFEE BREAK

Die Heuschrecken kommen! Doch zwei Bürohengste verhindern mit viel Esprit den Verkauf ihrer Firma an amerikanische Investoren.

Hans-Jochen ist ein intrigantes, skrupelloses und obendrein inkompetentes Schwein – ein Klischee-Chef eben! Als Abteilungsleiter bei der Elektro Schock GmbH schurigelt er seine Untergebenen, hat aber eigentlich keine Ahnung vom Geschäft. Deshalb müssen im Büro-Abenteuer **Coffee Break** die kleinen Angestellten Harry und Karl-Heinz ran, als amerikanische Investoren die Firma kaufen wollen. Auch wenn **Coffee Break** aussieht wie ein **Sims**-Klon, ist es

doch ein Adventure mit Helden, Dialogen und Rätseln. Für jeden der beiden Männer gibt es eine Mini-Kampagne mit drei langen Missionen. Danach winkt das Endlosspiel. Bevor jedoch die Amis vertrieben werden, stehen Intrigen, Sabotage und Scherze auf der Agenda.

Tricks nach Vorschrift

Jeden Tag müssen Sie etliche Aufträge wie Telefonate oder Meetings abhaken, die jeweils 30 oder 60 Minuten (Spielzeit) dauern. Nervig: 29 Minuten vor der Mittagspause dürfen Sie keine Aufgabe mehr starten – man isst pünktlich. Bis zum Mahl bleibt so Zeit, mit den 13 Kollegen zu quatschen, allesamt Büro-Stereotypen (die lustige Dicke, das hübsche Dummchen). In den völlig soundlosen Gesprächen wählen Sie lediglich das richtige Thema und verbessern so die Beziehungen. Mit dem Chef redet Karl-Heinz zum Beispiel lieber über die fescche Yvonne aus der Buchhaltung statt über den Betriebsrat.

Neben der normalen Arbeit müssen die Helden Spezialaufgaben erfüllen. Harald soll etwa ein Geburtstagsfest für Buch-

halter Rüdiger organisieren, damit der ihm die Betriebsprüfung vom Leib hält. Also überredet Harry die Kollegen, mit dem ungeliebten Rüdiger zu feiern und treibt Alkohol sowie Fressalien auf. Letzteres ist simpel: Alle für die Missionen benötigten Gegenstände finden Sie, in dem Sie einfach alle Schränke im Büro abklicken – schwach.

Dank Kaffee aufs Klo

Seinen Namen hat **Coffee Break** vom zentralen Kaffeeautomaten im Büro. Zum einen finden dort wichtige Gespräche statt, die Sie belauschen können. Zum anderen spuckt er Kaffee aus, mit dem Harry und Karl-Heinz Späße treiben. Ein Abführmittel in der braunen Brühe beispielsweise lässt den Fir-



Wichtige Gespräche führen Sie am Kaffeeautomaten.



Wenn Sie sich im Dialog mit Bärbel gut stellen, verrät sie den Fundort eines Schlüssels.

menpsychologen Dieter aus seinem Büro flüchten. Dann können Sie seinen Schrank durchwühlen. Dort gibt's ein Diktiergerät, mit dem Karl-Heinz seinen Rivalen Lutz abhört. Mit dem Mitschnitt sorgt er dann für Lutzens Rausschmiss und eine weitere Aufgabe ist geschafft. Meist folgt dann ein witziges Gespräch zwischen den Helden, allerdings nur mit schnöden Untertiteln.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:A46

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Intrigen, Machtgier, Eifersucht – all das gehört in ein zünftiges Bürospiel. **Coffee Break** hat davon auch reichlich, macht aber durch die liebevolle Umsetzung wieder viel kaputt. Warum haben die Gespräche zum Beispiel keine Synchronisation? Und wieso gibt es nur ein Büro-Stockwerk? Auch bei den eigentlich spaßigen Abhör- und Sabotageaktionen wäre mehr drin gewesen, als nur die Schränke abzusuchen. Meine Wunschliste für Teil 2: echte Dialoge, richtige Rätsel und eine Fernseh-Lizenz, zum Beispiel von »Stromberg« oder dem englischen »The Office«.

»Stromberg hilf!«



Dank Abführmittel musste Dieter schnell weg, freie Bahn für Karl-Heinz.

COFFEE BREAK ADVENTURE			
PUBLISHER	Indiegames / Flashpoint	RELEASE (D)	14.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 8 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR									
EINSTIEGER		FORTGESCHRITTENER						PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT			
Die Sims 2 (88, GS 10/04) Bislang beste Sozial-Simulation.			
The Partners (81, GS 11/02) Liebeslastiges Anwaltsbüro zum Mitspielen.			

TECHNISCHE ANGABEN							
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1,8 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2200+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800						
LAUTSPRECHER		Stereo		□ 2 vorne, 2 hinten		□ 5.1 □ 6.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + Animationen - fades Büro	6 / 10
SOUND	+ nette Musik - keine Sprache - kaum Effekte	5 / 10
BALANCE	+ immer komplexere Aufgaben - Missionen scheitern schnell	6 / 10
ATMOSPHERE	+ typisches Büro + Stromberg-Charme - Abwechslung	7 / 10
BEDIENUNG	+ praktischer PDA - manchmal fitzelige Maussteuerung	7 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen - immer gleiches Büro	6 / 10
HANDLUNG	+ nette Übernahme-Story - bleibt im Hintergrund	5 / 10
RÄTSEL	+ fiese Intrigen-Puzzles - eintönige Sammelaufgaben	5 / 10
DIALOGE	+ wichtige Dialoge meist witzig - nur dumpfe Bausteine	5 / 10
CHARAKTERE	+ Harry und Karl-Heinz - teils arg stereotyp	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: INTRIGEN UND MOBBING VOR DEM KAFFEEAUTOMATEN.

57

SPIELSPASS



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

SPITZENGENRE DANK SPITZENSPORTLER

WIR SIND DIE BESTEN! Okay, Strategiespiele mögen sich besser verkaufen und Ego-Shooter sind bei unseren Lesern deutlich beliebter, aber beim Wertungsniveau kann kein anderes Genre auch nur ansatzweise mit dem Sport konkurrieren. Der Beweis: 20 der 25 Spiele aus unseren Sport-Charts sind innerhalb des letzten Jahres erschienen, darunter »nur« sechs EA-Sports-Updates. Action (8), Strategie (11) und Abenteuer (9) haben im gleichen Zeitraum deutlich weniger hochklassige Neuzugänge feiern dürfen. Kein übler Konter, falls mal wieder ein Kumpel über Ihr Lieblings-Genre lästert!

DIE FORMEL 1 LEBT. Rennspiele mit offizieller Formel-1-Lizenz gibt's derzeit nur für die Playstation 2. Aber zum Glück liegt die Betonung auf »offiziell«! Denn über 20 talentierte Hobby-Entwickler haben für den Klassiker **F1 Challenge 99-02** die großartige Mod **F1 2005** programmiert. Und die liefert alle Strecken und Autos der letzten Saison in professioneller Qualität. Mehr Infos zur Mod finden Sie in unserer Extraleben-Rubrik, auf der DVD gibt's ein beeindruckendes Video. Mein Tipp: **F1 Challenge** auf Ebay ersteigern, Mod downloaden und Playstation-Besitzern die lange Nase zeigen!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: ▼

INHALT

TESTS

DTM Race Driver 3	110
Torino 2006	116
18 Wheels of Steel: Convoy	118
Big Mutha Truckers 2	118
Sportfischen Professional	119

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrerhalten	KI	Management // Tuning	Spieldauer // Streckendesign	Kommentar
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle	Simbin	11/05	92	9	9	8	9	10	8	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/05	89	7	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
3	Fussball Manager 06	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/05	89	8	8	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	NHL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	88	10	9	8	10	9	10	8	8	7	9	
5	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	NEU	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
6	NFS Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
7	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04 (88)	87	6	10	8	10	10	7	9	7	10		Fun-Faktor statt KI
8	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
9	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
10	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
11	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	EA Sports	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
12	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
13	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	86	7	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
15	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
16	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
17	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05 (85)	84	8	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
20	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	7	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
21	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	83	7	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
22	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL	49 Games	01/06	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8	
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	80	8	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
25	MTX Mototrax	Rennspiel	Application Systems	Left Field	02/05 (80)	79	5	8	8	9	8	10	9	7	7	8	Fun-Faktor statt KI

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.



Wer zu viel Luft unter das Auto bekommt, provoziert solch einen Abflug.



In Monstertruck-Rennen zerbeulen Sie sich schnell die Motorhaube.

Motorsport-Monstrum

DTM RACE DRIVER 3

Die Telenovela des Rennspiel-Genres: ganz große Gefühle in Motorsportserie – gleich 60 Folgen voller Freude, Ehrgeiz, Stolz und auch ein wenig Frust. Bloß keine Episode verpassen!



Okay, er mag vielleicht sieben Mal die Formel 1 gewonnen haben – aber ein Ausnahmekönner ist Michael Schumacher deshalb noch lange nicht. Schließlich benötigte er satte zehn Jahre, um sich vom Kart-Piloten bis zum ersten Formel-1-Titel hochzufahren. Sie schaffen das gleiche Kunststück in weniger als zehn Stunden. Und das sogar spielend!

In **DTM Race Driver 3** absolvieren Sie sämtliche Stationen einer

typischen Monoposto-Pilotenlaufbahn – von den Anfängen im Go-Kart über die Talentschmieden Formel BMW und Formel 3 bis zu einem Cockpit-Platz im BMW-WilliamsF1-Team. Keine Lust auf Formel-Sport? Dann versuchen Sie sich eben als Tourenwagen-Fahrer in der DTM oder der australischen V8-Serie. Oder bügeln mit Monstertrucks über Offroad-Pisten. Oder umkurven Asphalt-Ovale im Nascar-Auto. Oder erleben legendäre Oldtimer wie den Mercedes-Silberpfeil W25. Oder, oder, oder...

Von der Flunder zum Ferrari

Unfassbare 60 Meisterschaften haben die Rennspiel-Experten von Codemasters (**Colin McRae**-Serie) in Formel-Karriere und fünf weitere Motorsport-Laufbahnen gepfropft. Die Classic-Serie scheucht Sie dabei durch Rennen mit amerikanischen Muscle-Cars wie dem Pontiac Firebird oder durch eine Gruppe-B-Rallye mit dem Audi Quattro. In der GT-Karriere beginnen Sie in den PS-Flundern GT Lights und landen schließlich in Ferra-

ris und Lamborghinis. Die Oval-Meisterschaften führen Sie über Truck- und Dirttrack-Rennen bis zur Indycar-Serie. Als Tourenwagen-Pilot müssen Sie sich den Start in der australischen V8-Meisterschaft erst mit Erfolgen im Renault-Clio-Cup verdienen. Offroad-Fahrer beweisen Ihr Talent zunächst im niedlichen Dünenbuggy, dann stehen ausgewachsene Rallye-Dakar-Teilnehmer wie Mitsubishi Pajero oder VW Touareg auf dem Programm. Komfortabel: Jede Rennserie können Sie Ihrer bevorzugten Spielweise

FACTS

- > 6 Motorsport-Varianten
- > 78 Fahrzeuge
- > 50 Strecken
- > 60 Rennserien
- > 45 Minuten Zwischensequenzen





Überholmanöver auf dem Hockenheimring im Opel von Heinz-Harald Frentzen. Sämtliche Strecken, Autos und Fahrer stammen aus der im Oktober abgeschlossenen Saison 2005. (1600x1200)

anpassen, von der Rundenzahl über die KI-Stärke bis zu Disqualifikations-Regeln.

Siege häppchenweise

Wer sämtliche Rennserien in möglichst kurzer Zeit erleben will, startet den siebten Karriere-Weg: die Welttournee, quasi das Gegenstück zum Storymodus im Vorgänger. Hier rasen Sie ähnlich wie bei **Colin McRae**

Rally 05 eine Art Missionsbaum empor und schalten so nach und nach sämtliche Rennserien in leicht verdaulichen Appetithäppchen frei: wenige Strecken, geringe Rundenzahl, vorbestimmtes Auto. Pro Stufe stehen meist drei Meisterschaften zur Wahl, nur eine davon müssen Sie erfolgreich absolvieren. Gut so, denn der fahrerische Anspruch schwankt stark je nach

simulierter Rennserie. Deshalb gibt's weniger Frustramente als in der sehr linearen Karriere des Vorgängers. Dafür bleibt das eigentliche Markenzeichen der **DTM**-Serie auf der Strecke: die Story. Zwar gibt's erneut rund 45 Minuten gerenderte Zwischensequenzen aus der Egoperspektive. Die erzählen jedoch nicht mehr von Freundschaft, Rivalität und Verrat,

sondern nur noch von den Fahrzeugeigenschaften des nächsten Autos. Rennspiel-Puristen mag das egal sein, doch Gelegenheitsraser werden den Story-Motivationsturbo vermissen.

Hol den Häkkinen

Sämtliche Rennserien, die Sie im Verlauf Ihrer Karrieren bewältigen, schalten Sie auch für Trainingsrunden, Einzelevents



Nach einem Frontal-Crash fliegen Felge und Außenspiegel davon, unser Rennen ist beendet.

DAS IST NEU

	PRO	KONTRA
6 Profikarrieren	komplette, teils lizenzierte Meisterschaften, konfigurierbar, alle Karrieren gleichzeitig spielbar	keine Siegerehrungen oder Belohnungs-Sequenzen
Welttournee	alle Rennserien in Rekordzeit, einsteigerfreundlich, keine Sackgassen dank Missionsbaum	Schwierigkeitsgrad nur zu Karrierebeginn wählbar, keine echte Story mehr
mehr Realismus	Flaggenregeln und Boxenstopps erzeugen Rennatmosphäre, Fahrphysik fordert auch Profis	längere Einarbeitungszeit, Regelauslegung teils unfair
Multiplayer-Modus	Kollisionen deaktivierbar, Cheat-Schutz, Strafen für unfaire Fahrweise	keine Chat-Möglichkeiten auf der Strecke, Kurse müssen freigeschaltet werden

und Multiplayer-Rennen frei. Ausnahme: die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft lockt schon beim ersten Spielstart an die Start- & Ziellinie, inklusive sämtlicher Autos, Fahrer und Strecken der Saison 2005. Auch die meisten Regeln hat Codemasters originalgetreu umgesetzt. So kämpfen die zehn schnellsten Fahrer des Qualifyings in der Superpole um die besten Startplätze fürs Rennen.

Was in der Realität so spannend ist, verliert im Spiel jedoch deutlich an Reiz. Denn die Zeiten Ihrer Gegner sehen Sie erst nach absolvierter Superpole-Runde, selbst wenn Sie als Qualifying-Bester und damit letzter Fahrer auf die Strecke rollen. Ein kleiner Fleck auf der ansonsten blütenweißen DTM-Westen, denn ansonsten passt die Atmosphäre: Jeder Sponsoren-Aufkleber sitzt am richtigen Fleck – wenn

Sie im AMG Mercedes in der Steilkurve des Eurospeedways am Führenden vorbeiziehen, fühlen Sie sich wie Mika Häkkinen persönlich. Ähnliches gilt für die sieben anderen lizenzierten Rennserien, darunter die Formel BMW, die australische Tourenwagenmeisterschaft V8 Supercars und die amerikanische Indycar Series. Aber auch die Fantasiemeisterschaften



pusten jede Menge Motorsportflair aus dem Auspuff, etwa wenn Sie im Lancia Stratos bei strömendem Regen englische Waldwege durchpflügen oder mit der Corvette C5 über die Straßen von Adelaide brettern.

Vielseitigkeitsprüfung

Egal ob Corvette, Go-Kart oder Monstertruck: Jedes der 78 Fahrzeuge liefert nicht nur ein völlig anderes, sondern auch ein glaubwürdiges Rennerlebnis. Codemasters hat dabei die Realismusschraube gegenüber dem Vorgänger kräftig angezogen: Das Fahren im Windschatten wirkt sich ebenso auf das Fahrverhalten aus wie der Reifenverschleiß. Vor allem in empfindlichen Formel-Flitzern genügt häufig schon ein Rad abseits des Asphalts, um einen formvollendeten Dreher hinzulegen. Profis und Lenkradbesitzer aktivieren zusätzlich im Optionsmenü das »Pro-Handling« und verzichten damit auf sämtliche Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle. Wer die letzten Hundertstelsekunden herauskitzeln will, tüfelt an 19 Tuning-Optionen, etwa am Radsturz oder der Reifengummimischung. Außerdem dürfen Sie in bestimmten Rennserien wie der Speedtruck-Meisterschaft eine begrenzte Zahl Upgrades einbauen: Steigern Sie mit einem kräftigeren Motor Ihre PS-Zahl oder verbessern Sie



DIE SECHS MOTORSPORT-KARRIEREN

ZEIT 0:54.03



Classics: Diese Laufbahn beginnen Sie im Renault Alpine. Danach folgen Meisterschaften mit Muscledars und Silberpfeilen. Unser Highlight ist die Gruppe-B-Rallye im Audi Quattro.

RUNDE 0/3



GT: Über japanische Sportwagen und die lizenzierte British-GT-Serie qualifizieren Sie sich für die Fahrt im König-geputzten Lamborghini oder Ferrari. Auf dem Bild: ein Mosler MT900R.



Oval: Typisch amerikanisch. Erst Offroad-Rundkurse in der Sprintcar-Meisterschaft, zum Schluss Indycar-Rennen auf den berühmten Asphalt-Ovalen von Indianapolis oder Nashville.



Touring-Cars: Es beginnt mit Straßenzwergen wie Renault Clio und Honda Type R. Aber nur so qualifizieren Sie sich für die Tourenwagen-Meisterschaften von Australien und Deutschland.



Offroad: Erste Erfahrungen sammeln Sie im Dunesbuggy, später gibt's Drängereien im Rallycross. Als Krönung winken Duell mit den Rallye-Dakar-Autos Mitsubishi Pajero und VW Touareg.



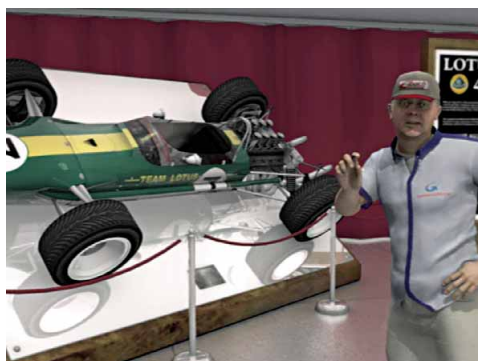
Open Wheel: Zunächst Nachwuchs-Meisterschaften im Go Kart. Dann das Talent in Formel BMW und Formel 3 beweisen und schließlich einen Platz im BMW Williams F1-Team ergattern.

DANIEL MATSCHJIEWSKY danielm@gamstar.de

Immer diese Entscheidungen: Rase ich mit Formel-1-Boliden über den Nürburgring? Heize ich mit Monster-Trucks über hügelige Staubpisten? Oder knattere ich mit Go-Karts im Zickzack-Kurs über den Asphalt? Egal, für was ich mich entscheide, DTM Race Driver 3 fesselt mich dank des immensen Umfangs für Wochen ans Lenkrad. Fahrphysik und Tuning-Optionen lassen kaum Wünsche offen. Bei der KI hätte ich mir allerdings mehr Feintuning gewünscht, manche Turniere erinnern mehr an Destruction Derby als an ein Rennen. Ein Patch wird's hoffentlich richten.



»Vielfalts-Weltmeister«



Render-Sequenzen präsentieren den nächsten Wagen.



Spielerisch spannend, ödes Design: das Boxenstopp-Menü. Die disziplinlose KI verwandelt die ebenso enge wie legendäre Eau-Rouge-Schikane von Spa regelmäßig in einen Schrottplatz.



lieber mit neuer Elektronik die Benzinverbrauch-Effizienz? Dass sich diese Schraubereien tatsächlich auswirken, können Sie anhand von detaillierten Telemetriedaten überprüfen.

Trotz allem Realismus bleibt **DTM Race Driver 3** einsteigerfreundlich: Selbst mit Tastatur und Gamepad steuern Sie Ihr Auto traumhaft präzise durch die Haarnadelkurven, jedes Rennen können Sie auch mit den voreingestellten Wagen-Setups gewinnen.

KI-Montoyas

Ihre Wagen-Einstellungen können noch so ausgefuchst sein, Ihre Streckenkenntnisse noch so perfekt: Wer im Kampf gegen die knallharten KI-Gegner kein Durchsetzungsvermögen

beweist, sieht die Siegerehrungen der DTM auch weiterhin nur im ZDF. Ihre Konkurrenten fahren noch cleverer als im Vorgänger, wechseln ständig die Linie, bremsen Sie eiskalt aus und nutzen jede Gelegenheit zum Überholen. Nur in einer Fahrerschul-Lektion haben Sie offensichtlich gepennt: Disziplin. Vor allem nach dem Start pfeifen Sie auf vorausschauendes Einfädeln, sondern drängeln und schubsen, dass im Vergleich selbst Formel-1-Rüpel Juan-Pablo Montoya wie eine ängstliche Rentnerin wirkt. Was bei dicken Tourenwagen für spannende Blech-Reibereien sorgt, kegelt Sie in empfindlichen Autos wie den Formel-BMW-Flitzern regelmäßig und unverschuldet von der Strecke – das nervt!

Und wenn es kracht, dann kracht es richtig! Denn das detaillierteste Schadensmodell der Rennspielgeschichte inszeniert Ihre Unfälle nach allen Regeln der Verschrottungs-Kunst: Windschutzscheiben zersplittern, Außenspiegel fliegen durch die Luft, Felgen kullern ins Kiesbett. Wer sein Wrack bis

in die Boxengasse schleppt, wird mit einem deutlich verbesserten Boxenstopp belohnt. Innerhalb weniger Sekunden müssen Sie entscheiden, ob Sie neue Reifen benötigen, wie viel Benzin Sie tanken und welche Defekte Sie beheben wollen – jede Maßnahme kostet wertvolle Zeit. Gerade in Langstreckenren-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Die größte Leistungssteigerung erhalten Sie durch das Reduzieren von »Entfernungsgrafik« und »Texturqualität«.
- Mit 256 MByte RAM verlängern sich die Ladezeiten enorm, die Spielperformance leidet aber kaum.
- Wenn Sie genügend Frames im Spiel haben, aktivieren

Sie Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung im Treiber Menü Ihrer Grafikkarte – das Spiel sieht dann deutlich schicker aus.

CHECKLISTE

- 7 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768														
	2,4 GHz	1024x768 2200+														
	3,0 GHz	1280x1024 2800+														
RAM	Prozessor	Pixel	GeForce 2 / 4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800					
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768														
	2,4 GHz	1024x768 2200+														
	3,0 GHz	1280x1024 2800+														
1) 2x AA, 4x AF																
<input type="checkbox"/> nicht möglich			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd
			<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd	<input checked="" type="checkbox"/> stark ruckelnd							

1) 2x AA, 4x AF

□ nicht möglich

■ stark ruckelnd

■ mäßig ruckelnd, spielbar

■ perfekt spielbar



LESER-TEST: DTM RACE DRIVER 3

Drei Leser drehten in den Redaktionsräumen Dutzende Testrunden mit dem Rennspiel-Hit von Codemasters. Hier ihre Meinungen.

Keep racing!

Man könnte meinen, ein perfektes Spiel kann man nicht mehr verbessern. Doch Codemasters belehrt mich eines Besseren. Das sehr gute Schadensmodell, die erneut großartige Wagnerviel-falt sowie die Einführung der DTM-Regeln überzeugen. Nervend sind nur die kleinlich ausgelegten Abkürzungsstrafen, die nicht vorhandene Boxencrew sowie teils zu aggressive KI-Konkurrenten.



Helmut Pastl
20, Student

Gut, nicht perfekt

Wer den Vorgänger mochte, wird auch DTM 3 gern fahren. Die Stärke der KI schwankt leider, und die Story im Karrieremodus ist enttäuschend banal. Dafür sind Grafik und Schadensmodell sehr gut, die neuen Strafre-geln erzeugen viel echte Rennatmosphäre. Die Welttournee ist motivierend, die Anzahl der Strecken und Autos riesig. Leider ist das Spiel immer noch verbesserungswürdig.



Christoph Stredle
28, Fachinformatiker

Fahrspaß hui, Story pfui

Mit was soll ich anfangen? Der großartigen Fahrphysik? Der wunderschönen Grafik? Der tollen KI? Der gigantischen Vielfalt? Ich weiß es nicht, aber eins weiß ich: DTM 3 hält, was es verspricht und zwar auf ganzer Linie. Vom Clio bis zum Monster Truck kann ich alles fahren, was vier Räder hat, und das ist eine Menge. Einziges Manko ist die misslungene und sehr dünn geratene Story.



Franz Bachus 19, Versicherungs-Kaufmann

nen gnadenlos spannend, aber auch gnadenlos öde präsentiert – statt hektisch arbeitender Boxen-Crew gibt's nur ein sprödes Schwarz-Weiß-Menü.

Schubsen verboten

Wer denkt, er könne genauso rabiat rempeln wie die KI, hat die Rennspiel-Rechnung ohne das neue Bestrafungssystem gemacht. Unsichtbare Stewards passen auf, dass Sie sich brav an die Regeln halten: keine Unfälle verursachen, Schikanen ohne Abkürzungen bewältigen. Bei Verstößen drohen Verwarnungen, Zeitstrafen, Boxen-Durchfahrten und sogar die Disqualifikation. Die Rennen wirken dadurch noch realistischer, auch wenn die Stewards den Spieler deutlich strenger behandeln als die KI-Fahrer. In Einzel- und Multiplayer-Rennen kann Ihnen das herzlich egal sein: Hier dürfen Sie sämtliche Regeln deaktivieren und einen spießigen Oldtimer-Event in eine Blechschlacht verwandeln. Friedfertige

ge Piloten deaktivieren das Kollisionsverhalten, so dass bei Online-Rennen allein das fahrerische Können entscheidet.

Dünen-Düsen

Trotz aller Schaden-Freude werden Sie sich meist an die Verkehrsregeln halten, schließlich gibt's jede Menge originalgetreu nachgebaute Formel-1-Kurse zu entdecken: Die Eau Rouge-Kurve von Spa, das Wüstenpanorama von Bahrain, die futuristischen Gebäude von Shanghai – alles schön in Szene gesetzt, auch wenn die Strecken lange nicht die Detailfülle der **GT Legends**-Kurse erreichen. Dafür läuft **DTM Race Driver 3** im Gegensatz zur aktuellen Rennspiel-Konkurrenz auch auf Mittelklasserechnern. Weiterer Präsentations-Pluspunkt: ein glasklar abgemischter Surround-Sound, der Sie mitten ins Cockpit befördert, wenn auch mit etwas künstlich klingenden Motorengeräuschen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A98

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erst die Enttäuschung: Wo ist die motivierende Story des Vorgängers? Doch dann die Erkenntnis: Was brauche ich Wut und Freude in Zwischensequenzen, wenn bereits jedes Rennen seine eigene packende Geschichte erzählt? Ich gewinne trotz Reifenplatzer und Not-Boxenstopp meine erste Fahrt auf dem Istanbul Speed Park, zerlege mein Rallye-Auto kurz vor dem Ziel in sämtliche Einzelteile. Einzig auf die Unfalldramen mit der undisziplinierten KI hätte ich gut verzichten können.

Fans der widerstandsfähigen DTM-Tourenwagen können mit dem Blechkontakt prima leben. Bis auf kleinere Realismuskompromisse (nur einer statt zwei Pflicht-Boxenstopps) stimmt nahezu alles – von den Originalstrecken über die Flaggenregeln bis zur Superpole. Nicht zu vergessen das Sahnehäubchen: 59 weitere Meisterschaften und das bislang abwechslungsreichste PC-Rennspiel.

»Schreibt Rennspiel-Geschichte«



Das Regel-System bestraft Unfairness in Multiplayer-Rennen.

DTM RACE DRIVER 3 RENNSPIEL			
PUBLISHER	Codemasters / Codemasters	RELEASE (D)	28.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTIEGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT			
GT Legends (92, GS 11/05) Noch schöner und realistischer, die Rennspiel-Referenz.			
DTM Race Driver 2 (85, GS 06/04) Weniger Realismus, dafür viel mehr Story.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz Athlon	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.
Radeon X600			FF-Lenkrad
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Stabil, mit Zuschauer- sowie Chatfunktion und bis ins letzte Detail konfigurierbar.			
MODI: Einzelrennen und Meisterschaften für bis zu 12 Fahrer über LAN und Internet.			
BEWERTUNG			
GRAFIK	Autos	Unfall-Effekte	Gebäude
SOUND	Umgebungsgeräusche	Surround-Effekte	zahme Motoren
BALANCE	KI stufenlos regulierbar	Anspruch schwankt stark	
ATMOSPHERE	originalgetreue DTM	Wetter	optisch öde Boxenstopps
BEDIENUNG	mit jedem Eingabegerät problemlos	kleine Menü-Schwächen	
UMFANG	78 Fahrzeuge	50 Strecken	60 Rennserien
FAHRVERHALTEN	glaubwürdig	immer neues Erlebnis	kaum konfigurierbar
KI	wechselt Linie	sucht nach Lücken	viel zu aggressiv
TUNING	acht Tuning-Menüs	Telemetrie-Daten	Upgrades
STRECKENDESIGN	originalgetreue Lizenzstrecken	spannende Fantasiekurse	
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT			
EINGEWÖHNUNG 2 Stunden			
SOLO-SPASS 50 Stunden			
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden			
FAZIT: ENORM ABWECHSLUNGSREICHE RENNSPIEL-OFFENBARUNG.			

87

SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- DVD PLUS: (nur im Abo)
- High-Res-Video
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK A91

Die goldene Jahreszeit

TORINO 2006

Ob Skier, Schlittschuhe oder Bobs – im offiziellen Titel zu den Olympischen Winterspielen steckt alles drin. Doch gibt's auch eine Kehrseite der Medaille?



FACTS

- > 8 Sportarten
- > 15 Disziplinen
- > 2 Kampagnen
- > 24 Nationen
- > 14 Sonder-Aufgaben

Obwohl weder Fußballtrainer Giovanni Trapattoni einen seiner Wutausbrüche probt, noch Luciano Pavarotti eine neue Arie trällert, blickt die ganze Welt auf Italien. Denn ab dem 10. Februar versammeln sich die weltbesten Wintersportler in Turin, um sich bei den Olympischen Spielen zu messen. Damit Sie nicht nur zum Zuschauen

verdammt sind, liefert Take 2 mit **Torino 2006** das passende Spiel zum Sportevent. Das richtet sich mit seiner Einsteigerfreundlichkeit und immensen Abwechslung besonders an Spieler, die sich für Wintersport bisher nicht erwärmen konnten – langweilt dafür aber alle Simulationsfanatiker.

Gleiches Recht für alle

Nach dem Start von **Torino 2006** haben Sie die Wahl zwischen

zwei Kampagnen, eine mit neun und eine mit 15 vorgeschriebenen Disziplinen. Alternativ stellen Sie einen eigenen Wettkampf mit ihren Lieblingssportarten zusammen oder starten einzelne Disziplinen (zu Übungszwecken). Allerdings dürfen Sie in den Kampagnen weder die Reihenfolge der Sportarten noch Details wie Tageszeit oder Wetter festlegen. Auch ob Sie mit einem männlichen oder weiblichen Athleten an den Start ge-

hen, bestimmt das Spiel. Bevor es in die Kälte geht, legen Sie die Nationalität des Sportlers fest. Außer dem Trikot unterscheiden sich die 24 Länder allerdings nicht, auf Nationalhymnen oder gar Charakterwerte haben die Entwickler verzichtet.

Vier-Tasten-Tournee

Jede der acht Sportarten in **Torino 2006** spielt sich anders (siehe Kasten). Wo Sie den Athleten beim Riesenslalom mit viel Fin-

ALLE SPORTARTEN IM ÜBERBLICK

15 Disziplinen in acht Sportarten gibt's in Torino 2006. Wir verraten Ihnen, wie gut sich die Wettkämpfe steuern und verleihen Medaillen.



Ski Alpin: Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom. Auch mit hohem Tempo bleiben die Skier immer beherrschbar, selbst in scharfen Kurven kommen Sie nie ins Schwitzen. Trotzdem wirkt Ski Alpin ziemlich realistisch. **1.**



Skisprung: Normalschanze und Großschanze. Während Anlauf und Flug müssen Sie stets die Balance halten, Absprung und Landung verlangen richtiges Timing. Die Anzeigen helfen, trotzdem brauchen Sie viel Übung. **2.**



Eisschnelllauf: 500m, 1000m und 1500m. Beim Start müssen Sie einige Sekunden stupide im Stakkato-Rhythmus auf die rechte und linke Pfeiltaste hämmern und anschließend gleichmäßig im Wechsel drücken – langweilig. **3.**



Skilanglauf: Eine einfache Anzeige verrät Ihnen, wie viel Kraft Sie einsetzen dürfen, ohne den Sportler zu erschöpfen. Spaßige, wenn auch etwas unrealistische Elemente wie der Sprint-Modus sorgen zudem für mehr Tempo. **1.**



Bob / Rodeln: Einser-, Zweier- und Viererbob. Beim Start kommt es auf gute Reflexe an, um den Bob optimal anzuschieben. Unterwegs halten Sie den Schlitten ganz simpel durch Lenken und zur Seite lehnen in der Spur. **1.**



Biathlon / Nordische Kombination: Der Biathlon ist beim Schießen zu einfach, Sie müssen nicht mal nachladen – das macht Biathlon 2006 besser. Die Nordische Kombination unterscheidet sich nicht von den Einzeldisziplinen. **2.**



gerspitzengefühl in hohem Tempo durch die Tore lenken müssen, zählen beim Skisprung das richtige Timing beim Absprung sowie eine gute Balance bei Anfahrt und Flug. Eines haben aber alle Disziplinen gemein: Durch die arcade-lastige Steuerung reichen in der Regel zwei bis vier Tasten aus, um die Sportler ins Ziel zu bringen. Außerdem verraten nützliche Anzeigen am unteren Bildschirmrand, wann Sie welche Taste drücken müssen – gut für

Einsteiger. Weniger gut: Bis Sie sich das Fahrverhalten verinnerlicht haben, starren Sie mehr auf die Anzeigen als auf die Spielfigur. Beim Eisschnelllauf oder dem Skisprung beispielsweise kommen Sie überhaupt nicht auf das Siebertreppchen, wenn Sie die Hilfen ignorieren.

Gold ist nicht genug

Auch wenn Sie die Kampagnen in einer guten halben Stunde durchgespielt haben (für den 9-Kampf benötigen Sie sogar noch weniger), beschäftigt Sie **Torino 2006** über lange Zeit. Grund: Versteckt im Optionsmenü gibt's eine Liste von 14 Sonderaufgaben, die besonders hübsche Trikots freischalten. Die Missionen richten sich allerdings nur an Spieler mit viel Übung und Liebe zur Perfektion: So müssen Sie beispielsweise beim Skisprung die maximale Stilpunktzahl einheimsen oder dürfen beim Eisschnelllauf über die gesamte Strecke nie aus dem Takt kommen. Für einen perfekten Start beim Viererbob etwa gibt's das Trikot der Jamaikaner als Belohnung – wohl eine Hommage an Disneys Sportkomödie **Cool Runnings** von 1993.

Schwebe-Skier

Recht detaillierte Landschaften und scharfe Texturen setzen die

Winterspiele hübsch in Szene. Besonders viel Aufwand steckten die Entwickler in die butterweichen Animationen der Athleten. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es dennoch: Bei Ski-Abfahrten schwebt der Sportler knapp über dem Schnee – ein

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamstar.de

Winterspiele? Pah, das ist mir zu langweilig! So dachte ich noch vor ein paar Monaten. Jetzt ist alles anders, und schuld daran ist Torino 2006. Für mich als Wintersport-Einsteiger bietet der Titel genau das Richtige: kinderleichte Steuerung, arcade-lastiges Fahrverhalten und massig Abwechslung. Zudem kommt bei den kniffligen Sonderaufgaben das Trackmania-typische »muss doch zu schaffen sein«-Gefühl auf. Simulationsfans hingegen können nur darauf hoffen, dass es zu den Olympischen Spielen 2010 eine realistischere Umsetzung gibt.

»Eiskalt genießen«



unschöner Grafikfehler. Der Multiplayer-Teil von **Torino 2006** enttäuscht. Sie dürfen mit drei Freunden lediglich per Hotseat-Modus nacheinander an einem Computer antreten, eine Netzwerk- oder Internet-Unterstützung fehlt. Zwar sieht außer dem Eisschnelllauf keine Disziplin mehr als einen Athleten auf der Piste vor, trotzdem hätten zeitgleiche Fahrten mit Ghost-Figuren für viel Mehrspielerspaß gesorgt.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A28

IN GAMESTAR 03/2002...

...hat Heiko Klinge Salt Lake 2002 getestet, das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City. Das von Eidos veröffentlichte und von ATD (Rollcage) entwickelte Spiel heimste 76 Prozent ein und war wie Torino 2006 mit seiner arcade-lastigen Steuerung eher für Einsteiger gedacht. Allerdings standen damals nur sechs Disziplinen zur Auswahl.



Wenn Sie die Sonderaufgaben lösen, schaltet das Spiel neue Trikots, etwa die von Jamaika, frei.

TORINO 2006 SPORTSPIEL

PUBLISHER	49 Games / Take 2	RELEASE (D)	27.1.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 34 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Skispringen 2006 (82, GS 01/06) Motivierende, realistische Skisprung-Simulation. Ski Alpin 2006 (77, GS 01/06) Arcade-lastiges und hübsches Pistenbugeln von RTL.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT: Kaum Wettkampfstimmung durch Hotseat-Modus. Keine LAN- oder Internet-Unterstützung. MODI: Alle Disziplinen aus dem Solo-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + recht detaillierte Umgebung	7 / 10
SOUND	+ gelungene Sound-Kulisse - immer gleicher Kommentar	6 / 10
BALANCE	+ drei sehr gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Wettkampfstimmung - keine Lizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Tastatur-Steuerung - nicht bei jeder Disziplin	8 / 10
UMFANG	+ 15 Disziplinen + Bonus-Aufgaben	8 / 10
REALISMUS	- ziemlich arcade-lastig	6 / 10
KI	+ nachvollziehbare Zeiten	9 / 10
MANAGEMENT	- alle Nationen gleich stark - keine Optionen	2 / 10
SPIELZÜGE	+ jede Disziplin spielt sich anders	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHE, ARCADE-LASTIGE MEDAILLENJAGD.



18 WHEELS OF STEEL CONVOY

Der Weg ist das Ziel – auch für LKW-Fahrer.



Städte wie Detroit wirken durch die veraltete Grafikkarte besonders detailarm.



Das Weltall, unendliche Weiten. Doch geht es hier nicht um das Raumschiff Enterprise, sondern um **18 Wheels of Steel Convoy**. Denn in der LKW-Simulation sehen Sie die meiste Zeit ebenfalls unendliche Weiten – wenn auch nur die der USA. Wie im Vorgänger starten Sie als kleiner Auftrags-LKW-Fahrer und verdienen Geld, indem Sie Waren von einer Stadt in die nächste bringen. Da die tonnenschweren Lastwagen selten mehr als 90 km/h auf den Tacho bringen, sind Sie bei einer Fahrt von Washington nach San Francisco

mal locker über eine Stunde unterwegs. Anders als in **18 Wheels of Steel** dürfen Sie aber nur zwischen den Missionen speichern, wer unterwegs einen Unfall baut, muss die ganze Strecke erneut fahren. Nette Details sorgen für Realismus: So müssen Sie beispielsweise regelmäßig tanken oder Wiegestationen anfahren. Zusammen mit dem gelungenen Fahrverhalten fühlen Sie sich dabei stets wie ein echter Truckfahrer. Statt sich wie im Vorgänger später selbstständig zu machen, dürfen Sie nur nach und nach Fahrer anheuern, die zeitgleich mit Ihnen Waren abliefern. Allerdings haben Sie weder auf die Art der Ladung noch die Routenplanung Einfluss. Nur hin und wieder bekommen Sie eine Meldung, dass ein Fahrer seinen Job erledigt hat – ein unbefriedigender Rückschritt!

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A107

18 WHEELS OF STEEL CONV.

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	SCS / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

66



»Für echte Brummi-Fahrer«

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Auf dem Highway ist die Hölle los!



Ein Biker will unsere Ladung klauen. Durch heftige Lenkmanöver werfen wir ihn vom Truck.

Was haben Biker, Aliens und ein 20-Tonnen-LKW gemeinsam? Eigentlich nix, außer Sie spielen die Action-raserei **Big Mutha Truckers 2**. Wie im Vorgänger von 2003 kutschieren Sie mit einem Lastwagen Waren durch die Gegend und verhöckern sie an einem von zehn Standorten. Je nach Händler bringt Ihnen die Lieferung unterschiedlich viel ein. Extra Geld gibt's, wenn Sie Radarfallen möglichst schnell durchfahren oder den Gegenverkehr in Unfälle verstricken. Zudem müssen Sie witzige Missionen erledigen, in denen Sie beispielsweise unter Zeitdruck Ufo-Fanatiker aufsammeln, bevor die von Aliens entführt werden. Verdientes Geld investieren Sie in Tuning wie rosa Metallic-Lack oder größere Laderäume. Allerdings hat nur letzteres spielerisch Auswirkungen, da Sie so mehr Waren transportieren können. Problem: Weil Sie in den zu leichten Rennen nur die Zeit als Gegner haben, wird das Spiel schnell eintönig. Immerhin sorgen gelegentlich angreifende Biker oder Verfolgungsjagden mit der Polizei für Abwechslung. Grafisch fährt **Big Mutha Tru-**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Big Mutha Truckers 2 ist der ideale Rennspaß für zwischendurch. Kurz mal ein paar Waren kaufen, von A nach B fahren, Geld einstreichen. Auch wenn es auf Dauer öde wird, heize ich weiter, denn das Spiel belohnt mich an allen Ecken mit Knete und ist dabei herrlich abgedreht. Realitätsfanatiker sollten aber die Finger davon lassen, mit echtem Truckfahren hat das nämlich absolut nichts zu tun.

»Eine LKW-Fahrt, die ist lustig...«



ckers 2 weit hinter der aktuellen Rennspiel-Konkurrenz. Die Landschaften sind zwar im stimmigen Comic-Stil gebaut, wirken aber sehr detailarm. Dafür gibt's wie in **GTA San Andreas** vier Radiosender, die mit unbekannten Rock- und Countrybands erheblich zur gelungenen Trucker-Stimmung beitragen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A108

BIG MUTHA TRUCKERS 2

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Eutechnyx / Empire
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

72



SPORTFISCHEN PROFESSIONAL

Wobbler, Welse, Wollnsenich!

Roter Spinner oder doch lieber die getigerte Variante? Oder gar doch Wurmi-
ges? Das sind die Fragen, mit

denen Sie sich rumschlagen müssen, wenn Sie in der Simulation **Sportfischen Professional** etwas an Land ziehen wollen. Denn die Barsche, Döbel oder Schleien haben allesamt besondere Vorlieben und wollen mit dem passenden Köder gelockt werden. Ob sich Fischlein unter der Wasseroberfläche verbergen, verrät Ihnen eine Anzeige in Pfeilform in der rechten Ecke. Dann werfen Sie per Mausklick aus und warten kurz. Wenn etwas anbeißt, geht es ans Einholen über Vor- und Zurückbewegungen der Maus – und das ist das Spannendste am ganzen Spiel. Sie müssen im richtigen Moment Leine geben, dann wieder Zug aufbauen. Das geht



Ein Klick reicht und der Herr wirft die Leine in fischreiche Gewässer aus.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich weiß ohnehin nicht so recht, was Angeln am PC verloren hat. Der echte Sport ist schon nicht für sein adrenalin-förderndes Spannungspotenzial bekannt. Deswegen tut das Programm gut daran, die Wartezeit aufs Anbeißen so kurz zu halten und Schwerpunkt aufs Einholen zu legen.

Aber das ist mindestens so öde wie dröges Warten. Vor allem, weil nie auch nur den Hauch des Eindrucks entsteht, da würde wirklich was Fischartiges an der Leine zappeln. Es könnte genau so gut ein oller Turnschuh sein.

»Fisch wie Schuh«



so weiter, bis der Fisch nah genug an Ihrer Spielfigur und somit geangelt ist. Deswegen ist das Wörtchen »spannend« in diesem Zusammenhang auch eher mit Vorsicht zu genießen. Immerhin: Je erfolgreicher Sie angeln, desto mehr Köder-Arten und Angeln haben Sie zur Auswahl. Grafisch macht das Programm nur wenig her, alles wirkt sehr statisch, selbst Fische verhalten sich eher wie tote Flugenten – ob nun frei schwim-

mend oder bereits am Haken. Das Programm, obwohl rund ums nasse Element, spielt sich trockener als eine Angelscheinprüfung in der Wüste Gobi. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A26**

SPORTFISCHEN

GENRE:	Sport-Simulation
PUBLISHER:	Radon Labs / dtp
CA: PREIS:	25 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	BEFRIEDIGEND



TEST BUDGET-LISTE

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielhändlern den Straßenpreis, zu dem das Spiel im Laden oder im Versand erhältlich ist.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	82	2005	02/05	Electronic Arts	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
NEU Aurora Watching	3D-Action	70	2005	05/05	Atari	20 Euro	(0900) 151 00 55 ³
Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	90	2005	02/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
Cossacks 2	Echtzeit-Taktik	77	2005	06/05	CDV	25 Euro	(01805) 299 266 ¹
Dawn of War	Echtzeit-Strategie	83	2004	11/04	THQ	10 Euro	(01805) 605 511 ¹
Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	Activision	30 Euro	keine Angabe des Herstellers
DTM Race Driver 2	Rennspiel	85	2004	06/04	Codemasters	30 Euro	(0044) 192 681 60 65
Far Cry	Ego-Shooter	91	2004	05/04	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Fifa 2005	Sportspiel	83	2004	11/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	81	2005	07/05	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 ⁸
Freelancer	Weltraumspiel	82	2003	04/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Fußball Manager 2005	Fußballmanager	87	11/04	11/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
GTR	Rennspiel	91	2004	12/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Half-Life 2	Ego-Shooter	93	2005	01/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
Harry Potter 3	Action-Adventure	83	2004	07/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Hearts of Iron 2	Strategiespiel	77	2005	03/05	Koch Media	20 Euro	(0900) 180 72 07 ⁴
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	88	2005	04/05	Activision	30 Euro	keine Angabe des Herstellers
Max Payne 2	3D-Action	85	2003	12/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Midnight Club 2	Rennspiel	83	2003	09/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NBA Live 2005	Sportspiel	85	2004	01/05	EA Sports	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Need for Speed Underground 2	Rennspiel	84	2004	01/05	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
NEU Neverwinter Nights	Rollenspiel	84	2002	08/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NHL 2005	Sportspiel	90	2004	11/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Panzers	Echtzeit-Taktik	89	2004	07/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Port Royale 2	Aufbauspiel	82	2004	06/04	Ascaron	20 Euro	(05241) 966 90
Prince of Persia 2	3D-Action	81	2005	01/05	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	89	2005	01/05	Konami	20 Euro	(0900) 110 18 37 ⁷
Schlacht um Mittelamerika	Echtzeit-Strategie	85	2004	01/05	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
NEU Second Sight	3D-Action	73	2005	03/05	Codemasters	20 Euro	(0044) 192 681 60 65
Soldiers	Echtzeit-Taktik	83	2004	08/04	Codemasters	20 Euro	(0044) 192 681 60 65
Splinter Cell 2	3D-Action	88	2004	04/04	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Star Wolves	Echtzeit-Taktik	85	2005	05/05	Frogster	20 Euro	(01805) 554 935 ¹
Stronghold 2	Echtzeit-Strategie	86	2005	06/05	Take 2	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁷
The Fall Extended Edition	Rollenspiel	82	2005	02/05	Deep Silver	30 Euro	(0900) 180 72 07 ⁴
NEU The Longest Journey SE	Adventure	81	2000	03/00	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 ⁸
Thief 3	3D-Action	84	2004	07/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Tony Hawk's Underground 2	Funsport	87	2004	12/04	Activision	15 Euro	keine Angabe des Herstellers
NEU Unreal 2	Ego-Shooter	79	2003	03/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Vampire 2	Rollenspiel	86	2005	01/05	Activision	30 Euro	keine Angabe des Herstellers

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Adrenalin Sport-Pack	Tony Hawk's 4, Wakeboarding Unleashed, Pro Surfer	85	06/05	ASH	20 Euro	(0900) 110 19 49 ⁷
Age of Mythology Gold	Age of Mythology + Titans	86	-	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199 ⁹
NEU Atari Collection Racing	Driver 3, V-Rally 3, Dethkarz	70	-	Atari	20 Euro	(0900) 151 00 55 ³
Atari Collection Rollenspiele	Neverwinter Nights + 2 Addons, Demon Stone	85	09/05	Atari	30 Euro	(0900) 151 00 55 ³
Atari Collection Strategie	Civilization 3 + 2 Addons, Roller Coaster Tycoon 2 + 2 Addons	80	09/05	Atari	30 Euro	(0900) 151 00 55 ³
Best of Sierra Action Pack	Chronicles of Riddick, Tribes Vengeance, Men of Valor	83	12/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
Dawn of War Gold	Dawn of War + Addon	85	12/05	THQ	40 Euro	(01805) 605 511 ¹
Die große Abenteuer-Box	The Westerner, Runaway, Tony Tough + 3 weitere	72	01/06	Dtp	30 Euro	(040) 669 910 28
Die komplette CSI	CSI, CSI: Dark Motives CSI: Miami	60	-	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Die Siedler 5 Gold	Die Siedler 5 + 2 Addons, Making of, Ritterfigur	88	-	Ubisoft	50 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Die Sims Super Deluxe XL	Die Sims + 3 Addons	83	-	Electronic Arts	50 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Disciples 2 Gold	Disciples 2 + 3 Addons	82	06/05	Flashpoint	20 Euro	-
Gold Games 8	Splinter Cell, XIII, Prince of Persia, 7 weitere	83	03/05	Ubisoft	25 Euro	(0900) 182 48 47 ⁷
Gothic Collector's Edition	Gothic 1, Gothic 2 + Nacht des Raben	85	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
Half-Life 2: Spiel des Jahres	HL 2, Counterstrike Source, HL 2 Deathmatch, HL 1 Source	93	-	Electronic Arts	50 Euro	(0900) 130 25 30 ⁵
Konami 4 Games Value Pack	Pro Evo Soccer 3, Metal Gear Solid 2, 2 weitere	81	04/05	Konami	25 Euro	(0900) 110 18 37 ⁷
NEU Ultimate Racing Collection	DTM 2, Colin McRae 2005, Indycar Series, Insane	83	03/06	Codemasters	30 Euro	(0044) 192 681 60 65
Rollercoaster Tycoon 3 Gold	Rollercoaster Tycoon + Soaked	83	-	Atari	25 Euro	(0900) 151 00 55 ³
Rome Gold	Rome + Barbarian Invasion	89	02/06	Sega	50 Euro	(0900) 110 73 42 ⁶
Sacred Gold	Sacred + Addon	86	12/05	Take 2	30 Euro	(0900) 139 14 91 ⁷

0,12 Euro/Minute 0,24 Euro/Minute 0,48 Euro/Minute 0,62 Euro/Minute 1,24 Euro/Minute 1,49 Euro/Minute 1,86 Euro/Minute

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit ▼ markierten Titel haben wir daher abgewertet.

Das kesselt!

ULTIMATE RACING COLLECTION

Was denn nun: rennen oder fahren? Na, am besten Rennen fahren – dazu gibt Ihnen diese Sammlung schließlich reichlich Gelegenheit: Gleich vier Motorsport-Spiele stecken im Paket.

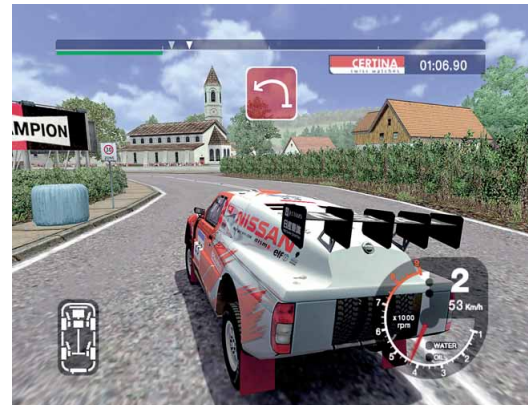
Codemasters bringt Sie zur Strecke – zur Rennstrecke, versteht sich. Denn der Publisher packt gleich vier Rennspiele in die **Ultimate Racing Collection**: **DTM Race Driver 2**, **Colin McRae Rally 2005**, **Indycar Series** und **Insane**. Alle Programme liegen in der aktuellsten Version auf den Datenträgern, die zugehörigen Handbücher gibt's allerdings nur als Dateien auf CD.

Die schnellen Vier

Der Schotte Colin McRae ist lediglich der zweiterfolgreichste Rallye-Fahrer der Welt. Die nach ihm benannte Rennspiel-Serie hingegen steht unangefochten auf Platz eins der Rallye-Titel. **Colin McRae Rally 2005** reiht sich nahtlos in diese Tradition ein und simuliert den Motorsport nahezu makellos – mit perfektem Fahrverhalten, vielfältigem Tuning und schönen Kursen.



DTM Race Driver 2: Sie fahren auch auf dem Euro-Speedway.



Colin McRae Rally 2005: Rallye-Raserei auf deutschen Strecken.

Nur die detailarme Umgebung wirken angestaubt. Macht aber nichts, die fordernden Rennen motivieren monatelang.

Steht DTM etwa nur für die Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft? Denkste, **DTM Race Driver 2** zählt zu den vielseitigsten PC-Rennspielen; neben Tourenwagen lenken Sie unter anderem Trucks, Oldtimer und Stockcars. Die Vehikel fahren sich allesamt unterschiedlich, aber glaubwürdig: Ein Brummi etwa bremsst deutlich träger als ein Sportflitzer. Zwischen den Solo-Rennen erzählt das Spiel eine motivierende Story; alternativ rasen Sie im Mehrspieler-Modus gegen bis zu elf Freunde. Tuning-Möglichkeiten gibt's jedoch nur wenige. Sei's drum: Wer Abwechslung mag, darf **DTM Race**

Driver 2 keinesfalls verpassen.

Indycar Series ist der Beweis, dass auch Niederlagen motivieren können: Zwar sind die Rennen dank exzellenter KI knüppelhart, doch Sie geben nicht auf, bevor Sie gewinnen. Warum? Weil Ihnen ein hilfreiches Tutorial alles beibringt, was Sie zum Sieg brauchen. Und weil es Spaß macht, sich Erfolge zu erarbeiten. Das Spiel ist daher ideal für frustresistente Raser – obwohl Grafik und Sound nicht mehr ganz zeitgemäß wirken.

Insane ist das einzige Spiel im Paket, das keine reale Rennserie simuliert, sondern spaßige Fudduelle zwischen Trucks, Jeeps oder Buggys: Mit bis zu sieben



Insane: Fun-Rennen für bis zu acht Spieler im LAN.

Freunden liefern Sie sich unter anderen Flaggenklau-Gefechte. Trotz der miesen Technik macht das im Netzwerk massig Spaß – ideal, wenn Sie in der Mittagspause schnell jemanden zur Strecke bringen wollen. **GR**



Indycar Series: harte Positionskämpfe.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Machen wir's kurz: Wer Rennspiele mag, sollte zur Ultimate Racing Collection greifen – falls er die Perlen Colin McRae Rallye 2005 und DTM Race Driver 2 noch nicht kennt. Für die mittelmäßigen Dreingaben (Indycar Series, Insane) alleine lohnen sich die 30 Euro hingegen nicht. Falls Sie die beiden Vorzeigetitel schon gespielt haben, sollten Sie folglich lieber GTR kaufen – die spielerisch brillante Rennspiel-Offenbarung bietet ebenfalls monatelangen Fahrspaß und kostet in der Budgetfassung nur noch 20 Euro.

»Fein für Fahrer«



ULTIMATE RACING COLLECTION SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER Codemasters, 0044 (0) 192 681 60 65 CA. PREIS 30 Euro
 SPRACHE Deutsch USK ohne Beschr.
 AUSSTATTUNG Pappschuber, 3 DVD-Boxen, 2 DVDs, 4 CDs RELEASE (D) 25.1.2006
 MINIMUM 800 MHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte Festplatte, Geforce 1/2 MX
 VERGLEICHBAR MIT GTR (91, GS 12/04) Brillantes Rennspiel für Einsteiger und Profis. Kostet 20 Euro.
 Atari Racing Collection (70, –) Solides Paket mit Driver 3, V-Rally 3 und Dethkarr.

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	11/04	86
DTM Race Driver 2	Rennspiel	06/04	85
Indycar Series	Rennspiel	08/03	66
Insane	Rennspiel	01/01	62

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

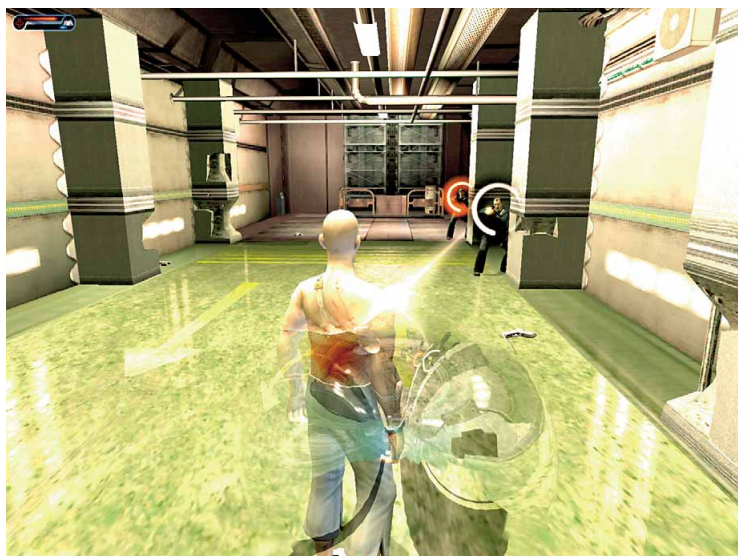
EINGEWÖHNUNG 10 Minuten · SOLO-SPASS 120 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS 70 Stunden

FAZIT: GELUNGENE RENNPIEL-SAMMLUNG.



SECOND SIGHT

Verdient mehr als einen zweiten Blick.



John kämpft mit seinen in Sibirien erworbenen Psi-Kräften gegen böse Buben.

Mann wacht auf. Mann hat keine Ahnung, wo er ist, warum er da ist, was er ist. Mann heißt John Vattic und hat eine bewegte Vergangenheit. Darin war er in Sibirien mit einer zuckersüßen Dame, einem Medium, auf der Jagd nach einem genialen Gehirnforscher. Bei der Suche kam es zu einem unschönen Zwischenfall, bei der die Dame spurlos verschwindet. John ist seitdem mit unheimlichen Psi-Kräften gesegnet. Die machen ihn temporär unsichtbar, lassen ihn seinen Leib verlassen, bewegen Kisten ohne Berührung und

schleudern Feinde gegen Wände. Und Gegner hat John tatsächlich reichlich, ist er doch in einer geheimen Forschungsstation als Versuchskaninchen gefangen und will entkommen – unter anderem, um die zuckersüße Frau zu retten. **Second Sight** bietet haufenweise intelligente Action mit einer schön erzählten Minimal-Geschichte (inklusive spielbarer Erinnerungs-Flashbacks des Helden), sympathischen Charakteren – und den üblichen Krankheiten einer Konsolenportierung. Die Grafik bleibt weit hinter aktuellem PC-Niveau zurück, ist dabei aber dennoch immer stimmig. Freies Speichern verwehrt Ihnen das Programm, es legt automatisch Savegames an. John und Konsorten sprechen zwar nur Englisch, werden aber durch sehr gute deutsche Untertitel verständlich. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A33

SECOND SIGHT

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Free Radical / Codemasters
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

73

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Second Sight trägt den perfekten Namen. Das Spiel sieht nämlich auf den ersten ungenauen Blick nach nichts Besonderem aus, entpuppt sich aber auf den zweiten, genaueren als ein richtig gutes Action-Programm. Die Psi-Fähigkeiten machen Spaß, die Gegner fordern den Helden, rege davon Gebrauch zu machen. Vor allem aber die schönen Zwischensequenzen, die dezent Ironie und die netten Charaktere haben es mir angetan. Da verschmerze ich auch die dummen Konsolen-Mankos. Spiel-Empfehlung!

»Nomen est omen«



THE LONGEST JOURNEY

Neuaufgabe als Special Edition für 20 Euro.



Die Grafik von Longest Journey (640x480) ist auch heute noch hübsch und stimmungsvoll.

Hübsche Überraschung für Adventure-Fans: Funcoms **The Longest Journey** kommt wieder in den Handel – im Gegensatz zum sechs Jahre alten Original läuft es nun problemlos unter Windows XP. Außerdem liegen ein paar nette Goodies auf der DVD, etwa eine Komplettlösung und eine Fotostory zum offiziellen Model.

Wie im Märchen

The Longest Journey ist ein klassisches Point-and-click-Adventure. Sie erleben die leicht esoterische Geschichte der Kunststudentin April, der enthüllt wird, dass sie auserwählt ist – sie muss die Balance retten. Die Schergen der mysteriösen Gruppe Vanguard wollen nämlich die Barriere zwischen Aprils Zukunftswelt Stark und dem Märchenland Arcadia zerstören, was zu Tod und Chaos führen würde. So weit, so klassisch. **The Longest Journey** erzählt die Story aber sehr gekonnt, und die sympathische April wächst jedem Spieler rasch ans Herz, der kein miesepetriges Griesgram ist.

Die Rätsel, Herzstück jedes Adventures, sind im Vergleich zu **Black Mirror** oder **Ankh** teil-

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Okay, die Grafik von Longest Journey sieht heutzutage nicht mehr zeitgemäß aus, vor allem nicht die 3D-Figuren und ihre Animationen. Und die Dialoge ufern manchmal aus. Und die Rätsel sind recht knifflig und nicht immer logisch. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt ein tolles Adventure, das vor allem in den Kategorien Atmosphäre, Bedienkomfort und Story seinen aktuellen Konkurrenten in nichts nachsteht. Ein Geheimtipp nicht nur für Fans.

»Immer noch klasse!«



weise recht haarig und komplex. Manche Rätsel lösen Sie in Dialogen, es gibt auch ein paar **Myst**-artige Knobeleyen. Da **The Longest Journey** nicht nur schwierig, sondern auch recht umfangreich ist, dürften auch erfahrene Spieler gut 25 Stunden beschäftigt sein. **GUN**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A54

THE LONGEST JOURNEY

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Dtp / Funcom
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	PII/300, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

81



Daniel Visarius

daniel@gamestar.de

PROFI-HARDWARE

PROFESSIONELL SPIELEN Mit der Kommerzialisierung der Multiplayer-Szene ist in den letzten Jahren auch das Angebot an professionellen Eingabegeräten explodiert. Auf Spieler optimierte Mäuse mit Preisen jenseits der 60 Euro sind keine Seltenheit mehr, für die besten Mauspads verlangen Hersteller wie Razer bis zu 30 Euro.

Was auf den ersten Blick hoffnungslos übersteuert wirkt, erhöht richtig kombiniert tatsächlich die Abschussrate in Shootern. Weil hohe Preise speziell bei Eingabegeräten aber keine Garantie für den Erfolg sind, der Markt absurdeste Blüten treibt und die Perlen im Regal zwischen einem Haufen Schrott liegen, prüft GameStar im Schwerpunkt **Perfekt spielen** neue Mäuse, Mauspads, Gamepads und Lenkräder auf Spieletauglichkeit. Ein besonderes Augenmerk legen wir dabei auf die Kompatibilität von Mäusen und Unterlagen – längst nicht jeder High-Tech-Nager maust auf jedem erhältlichen Pad einwandfrei.

RADEON X1900 XT Kaum hat Nvidia mit der GeForce 7800 GTX 512 die Radeon X1800 XT gekontert, bringt ATI schon die generalüberholte **Radeon X1900 XT**. Das neue 512-MByte-Monster hat 48 Pixelprozessoren bei 625 MHz Kerntakt. Die sonstigen technischen Features entsprechen im Wesentlichen dem Vorgänger, auch die **X1900 XT** kann also High Dynamic Range Rendering und Kantenglättung gleichzeitig darstellen. **Crossfire** funktioniert aber weiter umständlich über spezielle Master-Karten. Weil die **Radeon X1900 XT** erst in allerletzter Minute bei uns eintrudelte, lesen Sie den Test ausnahmsweise im vorderen Heftteil direkt vor den Hardware-News.

HARDWARE

INHALT

SCHWERPUNKT

Eingabegeräte: Perfekt spielen	126
Mäuse	128
Mauspads	130
Gamepads	132
Lenkräder	134

TEST DES MONATS

Athlon 64 FX-60 vs. Pentium Extreme Edition 955	138
---	-----

TOOL DES MONATS

Regcleaner Standard	140
---------------------	-----

EINZELTESTS

Notebook: Samsung M70	140
3D-Karte: ATI All-in-Wonder X800 GT	142
3D-Karte: MSI NX6800GS	142
TFT: Benq FP71V	142
Headset: Premium USB 350	143
TFT: LG L1932P	143

SERVICE

Techtelmechtel	144
Einkaufsführer	146

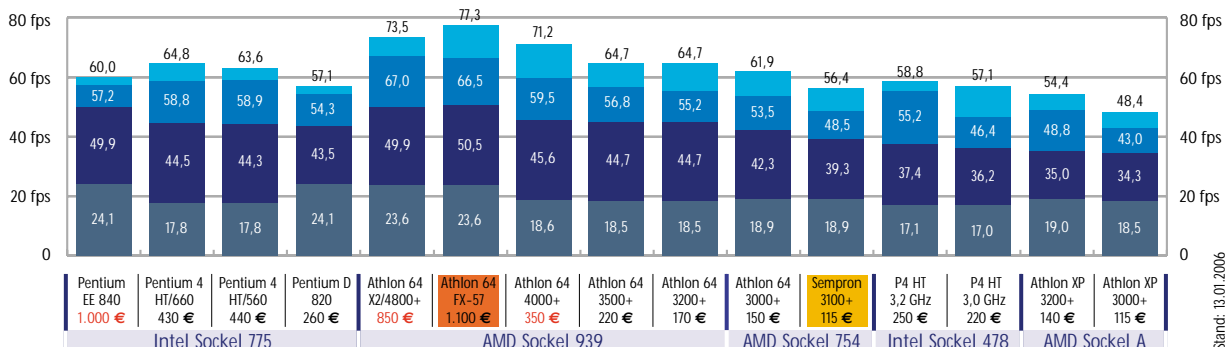
SPIELE-PC: DIE REFERENZKLASSEN 03/2006

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon XP1800+	Pentium 4/2,8 GHz	Athlon 64 FX-60
ARBEITSSPEICHER	512 MByte SD-RAM	512 MByte DDR-RAM	1.024 MByte PC3200-RAM
MAINBOARD	VIA KT266A-Chipsatz	i845PE-Chipsatz	Nforce-4-Ultra/SLI-Chipsatz
GRAFIKKARTE	Nvidia Radeon 9600 Pro	GeForce FX 5900	GeForce 7800 GTX 512
EINSTELLUNGEN	1024x768x32 bei mittl. Details	1024x768x32 bei max. Details	1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL	Psychonauts	DTM Race Driver 3	Call of Duty 2
WEITERE SPIELE	Pro Evolution Soccer 5 Sims 2 Torino 2006 Trackmania Sunrise	Brothers in Arms GTA San Andreas Prince of Persia 3 The Movies	Battlefield 2 F.E.A.R. GT Legends Quake 4 (dt.)

PROZESSOR- GRAFIKKARTEN- INDEX PREIS-LEISTUNGS- TABELLE

Performance-Sieger Preis-Leistungs-Sieger

Aufgelistet finden Sie 15 aktuelle CPUs nach Steckplätzen sortiert. Jeden Chip haben wir mit vier 3D-Karten getestet – so erkennen Sie auf einen Blick, wie viel jeder Prozessor für seinen Preis leistet.



Stand: 13.01.2006



Mäuse & Co.

PERFEKT SPIELEN

Mit dem optimalen Eingabegerät machen Spiele gleich doppelt so viel Spaß. GameStar empfiehlt die besten Mäuse, Mauspads, Gamepads und Lenkräder und enttarnt die Blindgänger auf dem Markt.

Ego-Shooter brauchen eine präzise Maus mit der richtigen Unterlage, Sport- oder »arcadige« Rennspiele profitieren von einem Gamepad mit feinfühligem Analog-Sticks, und Profi-Rennfahrer steuern ausschließlich mit Lenkrad und Pedalerie. Weil in den entsprechenden Regalen auch viel Schrott liegt, picken wir in diesem Schwerpunkt die Perlen für Sie heraus.

Richtig kombiniert

Mäuse entwickeln sich mehr und mehr zum Präzisionswerkzeug. Wo früher zwei Tasten und ein Staubfänger namens Kugel Kommandos entgegen nahmen, gibt's jetzt Laser-Sensoren, bis zu acht Tasten, ein Scrollrad mit bis zu vier Richtungen und variables Gewicht. Die bei Spielermäusen führenden Hersteller Logitech und Razer werfen mittlerweile fast wie ATI und Nvidia bei den Grafikchips mit einer Fülle von technischen Daten um sich. Abtastrate, Pixel pro Sekunde oder maximale Beschleunigung sind nur einige der für Ottonormalspieler schwammigen Begriffe.

Wie bei den Grafikkarten zählen letztlich praktische Ergebnisse, bei Mäusen primär die Genauigkeit: Setzt der Nager auch hektische Bewegungen des Spielers pixelgenau um? GameStar testet deshalb jede Maus in

stundenlangen Spielsessions mit Shootern wie **Battlefield 2** und **Quake 4**, Strategiespielen wie **Age of Empires 3** und natürlich auch im Alltagsbetrieb unter Windows.

Eine gute Maus allein ist jedoch nur die halbe Miete, auch die Mausunterlage beeinflusst die Präzision: Im unserem ersten Test in Heft 11/2005 produzierte Logitechs **G5** auf einigen Pads heftige Aussetzer, auf anderen verweigerte sie komplett den Dienst. Trotz Firmware-Update und neuem Treiber funktioniert der Nager auch jetzt, vier Monate später, noch nicht auf jeder Unterlage einwandfrei. Egal wie gut die Maus selbst ist, über Sieg oder Niederlage entscheidet die Kombination aus Spieler, Maus und Mauspad. Aus diesem Grund vergleichen wir in diesem Schwerpunkt nicht nur sechs aktuelle Mäuse, sondern auch sechs frische Mausunterlagen.

Einfach adaptiert

Nach wie vor existiert kein reines PC-Gamepad, das an die Qualität der besten Konsolen-Controller heranreicht. Deshalb pfeifen viele Spieler auf Kopien und nutzen per Adapter das brillante **PlayStation 2**-Pad, andere das der ersten **Xbox**. Den **Gamepad Converter** beispielsweise verkauft Speedlink für knapp 15 Euro ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AB0.



Mit dem Gamepad Converter verbinden Sie Sonys tolles PlayStation 2-Pad mit dem PC.

Neuerdings gibt es eine Adapter-Alternative: Seit dem Start der **Xbox 360** verkauft Microsoft das dazugehörige hochwertige Gamepad auch als PC-Version mit USB-Anschluss. Ob Logitech, Thrustmaster & Co. nun einpacken müssen, verrät unser Test.

Nichts passiert

Obwohl sich Rennspiele wie **NFS Most Wanted** sehr gut verkaufen, dümpelt die Lenkrad-Technik auf dem Niveau von vor zwei Jahren. Nach Logitechs luxuriösem **Momo Force** (Ende 2001) erschien kein ähnlich hochklassiges Volant mehr, statt hochwertiger Materialien regiert heute viel billiger Kunststoff. Dennoch gibt es gute Geräte mit ordentlichem Funktionsumfang. DV

Vergleichstest Mäuse	128
Vergleichstest Mauspads	130
Vergleichstest Gamepads	132
Vergleichstest Lenkräder	134



EXOTISCHE EINGABEGERÄTE



Saitek Pro Gamer Command Unit

Das Tastatur-Bruchstück Pro Gamer Command Unit hat 21 Tasten inklusive Leertaste, die Sie allesamt frei und mit bis zu 144 Befehlen langen Makros belegen können. Per Schieberegler wechselt das 40 Euro teure Eingabegerät zwischen bis zu drei Tastenprofilen und der dazugehörigen Farbe der Tastenbeleuchtung (Blau, Rot und Grün). Der 4-Wege-Coolihat, beispielsweise zum Scrollen, ist in der Position verstellbar, die optisch die gleiche Funktion vortäuschende Handballenauflage dagegen nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A77**



Monstergecko Pistol Mouse FPS

Keine Lichtpistole für Shooter wie House of the Dead, sondern eine Maus: Die Pistol Mouse FPS von Monstergecko halten Sie wie eine Handfeuerwaffe, den Mauszeiger bewegen Sie mit dem gesamten Arm. Zwei Abzug-Feuertasten und ein riesiges Mausexplorer-Rad samt Button für den Daumen stellen rudimentäre Mausfunktionen bereit. Mit der Plastikpistole ballern sowohl Links- als auch Rechtshänder, Kostenpunkt: 20 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A78**

In2Games Gametrak

Das Gametrak von In2Games erfasst Ihre Armbewegungen im Raum und gibt Sie über zwei Handschuhe und Schnüre an den PC weiter. Zusammen mit dem Golfspiel Real World Golf (GameStar-Wertung: 63) kostet das 3D-Eingabegerät rund 80 Euro. Den Gametrak-Prügler Dark Wind gibt's bis jetzt nur für die PlayStation 2.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A83**



Flexiglow Cybersnipa

Ähnlich wie die Pro Gamer Command Unit von Saitek soll auch Flexiglows Cybersnipa (35 Euro) die Tastatur in Spielen ersetzen. Um die direkt im Zentrum positionierten Shooter-Richtungstasten **W** **A** **S** **D** hat der Hersteller weitere 30 Tasten angeordnet. Anders als bei der Command Unit fehlt dem Cybersnipa eine Hintergrundbeleuchtung, Makros sind unmöglich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A79**



**Vergleichstest Mäuse****RAZER
COPPERHEAD**

Seit einigen Monaten führt die Razer **Copperhead** dank extrem präzisiertem 2.000-dpi-Sensor, flexiblem Treiber und sehr guter Ergonomie unsere Referenzliste bei den Mäusen an. Die sieben frei belegbaren Tasten arbeiten knackig und exakt. Allerdings erreichen Sie zwei der vier Daumentasten nur schwer, je nachdem ob Sie Rechts- oder Linkshänder sind. Im internen 32-KByte-Speicher können Sie fünf Profile ablegen, die Abtastrate, Übertragungsgeschwindigkeit und Tastenbelegung unabhängig vom PC enthalten. Größter Nachteil gegenüber dem schärfsten Konkurrenten **G5** von Logitech: die gute, aber nicht perfekte Verarbeitung, die sich im Langzeittest etwa an leicht quietschenden Feuertasten zeigte.

Derzeit gibt es keine präzisere Maus als die **Copperhead**. Egal ob rasante Drehung oder akkurate Zielverfolgung – der Razer-Nager bietet stets extreme Kontrolle auf allen gängigen Pads und Unterlagen. Unterm Strich gewinnt die **Copperhead** unseren Vergleichstest klar – der hohe Preis von 70 Euro spiegelt den Spitzenanspruch wieder. **FK**

► HOTLINE: (01805) 125 133 12 CENT/MIN
► E-MAIL: SALESEU@RAZERZONE.COM
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A44**

COPPERHEAD

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Razer

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	7+1
PIXEL	6,4 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege

BEWERTUNG

PRAZISION	maximale Präzision sehr schnell	PUNKTE	40/40
TECHNIK	sehr hohe Auflösung interner Speicher	PUNKTE	20/20
AUSSTATTUNG	7 Tasten + 1,9 m langes Kabel hochkonfigurierbarer Treiber	PUNKTE	18/20
ERGONOMIE	liegt sehr gut in der Hand 2 Tasten schwer erreichbar	PUNKTE	9/10
VERARBEITUNG	gut verarbeitet nicht so perfekt wie G-Serie	PUNKTE	8/10

FAZIT Mit maximaler Präzision und Flexibilität verteidigt die Copperhead ihre Spitzenposition gegen Logitechs G5 und bleibt weiterhin unsere Referenzmaus.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

95**LOGITECH G5**

Die **G5** von Logitech gehört dank der perfekten Verarbeitung, der tadellosen Ergonomie für Rechtshänder sowie der problemlosen Anpassung von Gewicht und Laser-Abtastrate zum Besten, was der Mausmarkt zu bieten hat. Beim ersten Test in GameStar 11/2005 hatte der 65 Euro teure Top-Nager mit einigen weit verbreiteten Maus-pads aber arge Probleme. Inzwischen stellt Logitech unter [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A42](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A42) eine modifizierte Firmware zum Download, die die Kompatibilität verbessern soll.

Mit der frischen **G5**-Software bekommt Logitech einige Probleme in den Griff: Auf dem **MTW-Pad** bewegte sich der Mauszeiger bislang gar nicht, nun spielen Sie die meisten Titel präzise. Sehr schnelle Bewegungen produzieren jedoch nach wie vor Aussetzer. Besser klappt's mit den vormals genauso problematischen Unterlagen aus Glas und rauem Hartplastik oder Metall, die die **G5** nun zuverlässig abtastet. Daher werfen wir die Techniknote um einen Punkt auf. Fazit: Mit passendem Pad ist die **G5** ein absolutes Präzisionswerkzeug. **FK**

► HOTLINE: (069) 92 032 165 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: **A10**
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A43**

G5

CA. PREIS 65 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	6
PIXEL	6,4 Millionen/s	MAUSRAD	4-Wege

BEWERTUNG

PRAZISION	extrem präzise sehr schnell	PUNKTE	40/40
TECHNIK	Kompatibilität verbessert noch nicht für alle Unterlagen	PUNKTE	16/20
AUSSTATTUNG	6 Tasten + 4-Wege-Mausrad individuelles Gewicht	PUNKTE	18/20
ERGONOMIE	optimale Form + präzise Tasten nur für Rechtshänder	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	perfekte Verarbeitung sauber gerastertes Mausrad	PUNKTE	10/10

FAZIT Dank neuer Firmware funktioniert die G5 nun mit den allermeisten Pads. Dank der optimalen Form spielen Rechtshänder stundenlang ermüdungsfrei.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

92**A4TECH X-710**

Die **X-710** von A4tech ist mit einem Preis von 20 Euro die günstigste Maus im Test. Trotzdem sind Verarbeitung und Ausstattung in Ordnung: Die Feuertasten schalten knackig und das Mausrad ist sauber, aber etwas weich gerastert. Nur die schwammigen Daumentasten und das sehr dünne Kabel fallen negativ ins Gewicht. Dafür können Sie alle Tasten bis auf den oben liegenden dpi-Schalter im Treiber frei belegen und die **X-710** schmiegt sich gleichermaßen angenehm in rechte wie linke Hände.

Obwohl die Auflösung des Sensors mit maximal 1.000 dpi zu den niedrigsten im Test gehört, leistet sich die **X-710** in Spielen keine Patzer: Auch im sehr schnellen **Quake 3 Arena** verloren wir nie die Kontrolle, egal ob auf glatten oder rauen Pads. Selbst sehr schnelle Drehungen setzt die **X-710** akkurat um – wenn auch nicht mit der überragenden Präzision einer **Copperhead** oder **G5**. Unterm Strich ist die **X-710** eine echte Empfehlung für Spieler, die Genauigkeit gepaart mit angenehmer Form suchen, ohne dafür tief in die Tasche greifen zu müssen. **FK**

► HOTLINE: (067) 329 164 30 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: **A60**
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A59**

X-710

CA. PREIS 20 Euro HERSTELLER A4tech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (1.000 dpi)	TASTEN	6
PIXEL	5,8 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege

BEWERTUNG

PRAZISION	gute Präzision schnell	PUNKTE	31/40
TECHNIK	dpi-Umschaltung in 4 Stufen nur maximal 1.000 dpi	PUNKTE	14/20
AUSSTATTUNG	frei belegbare Tasten festes Gewicht	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	gute Form + auch Linkshänder Daumentasten ungünstig	PUNKTE	7/10
VERARBEITUNG	insgesamt gut Kabel dünn Daumentasten schwammig	PUNKTE	6/10

FAZIT Trotz des 1.000-dpi-Sensors manövriert die X-710 einige teurere Kandidaten locker aus. Zudem liegt sie gut in der Hand. Klarer Preis-Leistungs-Sieger!

PREIS/LEIST. GUT

72



HAMA
SLIDE S1 MOUSE

Zubehörriese Hama verkauft die speziell für Spieler entwickelte **Slide S1 Mouse** für 30 Euro inklusive Transporttasche. Der optische Sensor tastet die Oberfläche mit maximal 1.600 dpi ab. Wenn Sie die vordere Daumentaste gedrückt halten, senken Sie per Drehung des Mauseurades die Präzision in vier Stufen bis auf 400 dpi ab. Die umständliche Kombination verhindert allerdings schnelle Wechsel in hitzigen Gefechten. Immerhin können Sie den Daumentasten im Treiber auch feste dpi-Einstellungen zuweisen. Die Verarbeitung der **Slide S1** geht in Ordnung, allerdings knirscht das Gehäuse bei größerer Belastung und die Daumentasten wackeln etwas.

Im Spieletest gibt sich die Hama-Maus keine Blöße, selbst sehr schnelle Bewegungen setzt Sie präzise um – egal ob auf Glas-, Metall- oder Plastikpads. Die beiden gummierten Feuertasten sprechen exakt an, nur das Mausrad ist zu schwach gerastert. Wer mit der flachen Form zu Recht kommt, erhält mit der **Slide S1** eine präzise und schnelle Maus für günstige 30 Euro. **FK**

- HOTLINE: (09091) 50 20 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: **A35**
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A34**



MICROSOFT
WIRELESS
LASER 6000

Die **Wireless Laser Mouse 6000** von Microsoft ist nicht die kabellose Variante der in GameStar 11/2005 zum Preis-Leistungs-Sieger gekürnten **Laser Mouse 6000**. Sowohl der 1.000 dpi scharfe Sensor als auch die Form des Funknagers sind neu. Die **Wireless Laser Mouse 6000** liegt gut in rechten Händen, wiegt inklusive der zwei benötigten AA-Batterien, die laut Microsoft für sechs Monate reichen, aber schwere 155 Gramm. Die Verarbeitung ist sehr gut und alle fünf Tasten arbeiten präzise. Unverständlich: Das Mausrad besitzt keinerlei Rasterung – kontrollierte Waffenwechsel in Shootern verhindert es damit erfolgreich.

In Spielen überzeugt die **Wireless Laser Mouse 6000** nur bedingt. Langsamere Titel steuern Sie zwar mit guter Präzision, sobald jedoch schnelle Reaktionen gefragt sind, reagiert Microsofts neue Funkmaus entschieden zu träge oder produziert nervige Aussetzer. Spieler fahren mit der kabelgebundenen **Laser Mouse 6000** für 30 Euro deutlich präziser, als mit der 45 Euro günstigen **Wireless Laser Mouse 6000**. **FK**

- HOTLINE: (01805) 672 255 12 CENT/MIN.
- E-MAIL: KUNDEN@MICROSOFT.COM
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A62**



SAITEK
PC GAMING
MOUSE 1600

Die **PC Gaming Mouse 1600** von Saitek liegt sowohl Rechts- als auch Linkshändern gut in der Hand. Der optische Sensor scannt den Untergrund mit 1.600 dpi, per Taste an der Oberseite der **PC Gaming Mouse** schalten Sie auf die halbe Auflösung herunter. Der Hub der beiden Feuertasten ist etwas zu lang und schwergängig geraten, so dass schnelle Klicks länger dauern als nötig. Zudem liegen die Daumentasten genau auf der Kante zwischen Ober- und Unterseite der Maus – im Spieletest lösten wir diese wiederholt unbeabsichtigt aus.

Bei der Unterlage ist die **PC Gaming Mouse 1600** wählerisch: Sowohl raue Hartplastik- oder Metalloberflächen als auch sehr glatte Glasunterlagen verursachen mittlere bis schwere Aussetzer des Sensors. Auf herkömmlichen Stoff- oder Kunststoffpads reagiert die Maus dagegen akkurat. Sehr schnelle 180-Grad-Drehungen setzt sie aber auch hier nicht präzise um. Für 30 Euro bietet die Saitek-Maus befriedigende Kontrolle über maximal mittelschnelle Titel, ordentliche Verarbeitung und gute Ergonomie. **FK**

- HOTLINE: (089) 546 75 70 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: INFO@SAITEK.DE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A53**

SLIDE S1 MOUSE

CA. PREIS	30 Euro	HERSTELLER	Hama
-----------	---------	------------	------

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (1.600 dpi)	TASTEN	5
PIXEL	5,8 Millionen/s	MAUSRAD	ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	➤ gute Präzision ➤ sehr schnell	PUNKTE	32/40
TECHNIK	➤ Auflösung ➤ dpi-Umschaltung ➤ Umschaltung kompliziert	PUNKTE	15/20
AUSSTATTUNG	➤ Treiberoptionen ➤ Transporttasche ➤ festes Gewicht	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	➤ ok für kleine Hände ➤ beidhändig ➤ Position Daumentaste	PUNKTE	6/10
VERARBEITUNG	➤ insgesamt ok ➤ Gehäuse knarzt ➤ Daumentasten wackeln	PUNKTE	5/10

FAZIT Präzise und sehr schnelle Maus, mit der Sie auch in hektischen Situationen die Kontrolle behalten. Die ungewöhnlich flache Form liegt aber nicht jedem.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

72

WIRELESS LASER MOUSE 6000

CA. PREIS	45 Euro	HERSTELLER	Microsoft
-----------	---------	------------	-----------

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Funk	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (1.000 dpi)	TASTEN	5
PIXEL	6,0 Millionen/s	MAUSRAD	4-Wege

BEWERTUNG

PRÄZISION	➤ präzise in langsameren Titeln ➤ zu träge in schnellen Spielen	PUNKTE	24/40
TECHNIK	➤ Laser ➤ kabellos ➤ keine dpi-Umschaltung	PUNKTE	15/20
AUSSTATTUNG	➤ frei belegbare Tasten ➤ Funk ➤ 4-Wege-Rad ➤ schwer	PUNKTE	15/20
ERGONOMIE	➤ liegt sehr gut in der Hand ➤ nur für Rechtshänder	PUNKTE	7/10
VERARBEITUNG	➤ sehr gut ➤ Rad schwammig	PUNKTE	8/10

FAZIT Microsofts Funknager fühlt sich eher im Büro als im Kampfgetummel wohl. In Titeln ohne hektische Aktionen behauptet sich die Wireless Laser 6000 aber gut.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

69

GAMING MOUSE 1600

CA. PREIS	30 Euro	HERSTELLER	Saitek
-----------	---------	------------	--------

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (1.600 dpi)	TASTEN	6
PIXEL	5,8 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege

BEWERTUNG

PRÄZISION	➤ befriedigende Präzision ➤ schnell	PUNKTE	28/40
TECHNIK	➤ dpi-Umschaltung ➤ Auflösung ➤ teils Aussetzer	PUNKTE	13/20
AUSSTATTUNG	➤ Treiber ➤ belegbare Tasten ➤ festes Gewicht	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	➤ gute Form ➤ auch Linkshänder ➤ Daumentasten ungünstig	PUNKTE	7/10
VERARBEITUNG	➤ insgesamt ok ➤ Rad sauber gerastert ➤ Tastenhub zu lang	PUNKTE	5/10

FAZIT Gut geformte Maus, die Probleme mit sehr rauen und sehr glatten Pads hat. Auf herkömmlichen Unterlagen aber präzise genug für mittelschnelle Titel.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

67

Vergleichstest Mauspads


GAMERS WEAR
STAINLESS

Das **Stainless** von Gamers Wear verwendet das gleiche Material wie das beliebte **MTW**-Pad, die silbrige Oberfläche verbessert aber die Reflektionseigenschaften spürbar. Mit 29,5 x 24,0 cm (Breite mal Tiefe) sind beide exakt gleich groß und mit 2,9 Millimetern angenehm flach. An der Unterseite des **Stainless** hält eine tief gerippte Gummimatte das Pad meist sicher am Platz.

Sowohl Razers **Copperhead** und **Diamondback** als auch Logitechs **G5** gleiten leichtgängig auf dem **Stainless**, nur die **MX 518** und die **Laser Mouse 6000** von Microsoft kratzen hörbar. Das liegt an der deutlich strukturierten und harten Oberfläche, die einige Einspielzeit benötigt, bis sie optimale Gleitfähigkeit erreicht. Insgesamt eignet sich das **Stainless** eher für Präzisions- denn für Schnellschützen und zeichnet sich durch hervorragende Genauigkeit aus. So gelingen auch exakte Drehungen um die eigene Achse oder pixelgenaue Zielmanöver. Wer viel Wert auf höchstpräzise Wiedergabe seiner Bewegungen legt, findet im 25 Euro teuren **Stainless** eine robuste und schicke Unterlage. **FK**

➤ HOTLINE: (0821) 907 96 14 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@GAMERSWEAR.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A89


EVERGLIDE
TITAN
MONSTERMAT

Ihrem Namen wird die 25 Euro teure **Titan Monsternmat** von Everglide durch ihre enorme Größe von 44,4 x 35,5 cm gerecht. Spieler, die bevorzugt mit niedriger Mausempfindlichkeit auf Punktejagd gehen, müssen ihren Nager darum nur selten umsetzen. Die Oberfläche ist relativ glatt – alle Mäuse aus unserem Einkaufsführer gleiten leicht und mit nur minimaler Geräuschentwicklung darüber. Dank der gummierten Unterseite bringen nur sehr kräftige Aktionen das **Titan** leicht ins Rutschen.

Im Kompatibilitätstest harmonisiert die **Titan Monsternmat** mit allen getesteten Mäusen sehr gut: Auch schnelle Bewegungen erkennen die Sensoren problemlos, hektische Schwenker gelingen aber nicht ganz so präzise wie auf dem **Stainless** von Gamers Wear. Spielern, deren Maus viel Auslauf benötigt, bietet das Everglide-Pad ein weitläufiges Areal. Wer nicht so viel Platz braucht, sollte die kleinere Schwester **Titan Gammertat** für 20 Euro antesten. Die ist nur 36,5 x 25,0 cm groß, ansonsten aber identisch zur **Titan Monsternmat**. **FK**

➤ HOTLINE: (0521) 801 56 90 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@INDIWEB.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A76


FUNC
SURFACE 1030

Das **Surface 1030** von Hersteller Func besteht aus zwei Teilen: dem eigentlichen Pad und einem Gummirahmen, der es in Position hält. So wechseln Sie problemlos zwischen der rauen und der glatten Seite des **Surface 1030**; die Gummiumrandung hält es dabei sicher in Position. Mit 25,4x21,6 Zentimetern Fläche spricht das Func-Pad eher Spieler mit hoher Mausempfindlichkeit an, deren Nager nicht sehr viel Auslauf benötigen. Praktisch: der mitgelieferte Kabelhalter, den Sie an sechs Stellen des **Surface 1030** befestigen können.

Im Test überzeugt vor allem die glatte Seite des **Surface 1030** mit geringem Reibungswiderstand bei sehr hoher Präzision. Auf der groberen Fläche steigt diese bei sehr schnellen Bewegungen zwar noch einen Tick, allerdings kratzen alle Referenzmäuse bis auf die **G5** von Logitech hörbar auf dem rauen Hartplastik. Im Vergleich erringt das 20 Euro günstige **Surface 1030** wegen der zwei absolut spieletaughen Oberflächen und der guten Ausstattung verdient den Preis-Leistungs-Sieg. **FK**

➤ HOTLINE: (0521) 801 56 90 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@INDIWEB.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A99

STAINLESS

CA. PREIS 25 Euro HERSTELLER Gamers Wear

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE 29,5 x 24,0 cm HANDAUSSPARUNG nein
 HOHE 2,9 mm FARBEN silber
 MATERIAL Kunststoff BESONDERHEITEN –

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE extrem präzise 34/40
 nur eine Oberfläche
ERGONOMIE flach 16/20
 ausreichend groß
 keine Handausparung
KOMPATIBILITÄT perfekt, alle Referenzmäuse 20/20
 präzise
 leise nach Einspielzeit
VERARBEITUNG solide 8/10
 sehr stabil
 Gummirand teils fransig
RUTSCHFESTIGKEIT guter Halt 7/10
 rutscht bei viel Kraftaufwand

FAZIT Dank exzellenter Präzision und nach einiger Einspielzeit guten Gleiteigenschaften erringt das stabile und schicke **Stainless** knapp den Testsieg.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

85

TITAN

CA. PREIS 25 Euro HERSTELLER Everglide

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE 44,4 x 35,5 cm HANDAUSSPARUNG nein
 HOHE 4,3 mm FARBEN schwarz
 MATERIAL Stoff BESONDERHEITEN –

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE sehr gute Gleiteigenschaften 32/40
 nur eine Oberfläche
ERGONOMIE sehr groß 18/20
 angenehmes Material
 Kanten leicht scharf
KOMPATIBILITÄT sehr gut, alle Mäuse aus 20/20
 Einkaufsführer präzise
VERARBEITUNG solide Ober- und Unterseite 7/10
 Seitenränder offen
RUTSCHFESTIGKEIT guter Halt 7/10
 rutscht bei viel Kraftaufwand

FAZIT Auf dem sehr großen und glatten Stoffpad gleiten Mäuse bei guter Kontrolle schnell und leise. Mit 25 Euro ist es trotz der Größe nicht besonders günstig.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

84

SURFACE 1030

CA. PREIS 20 Euro HERSTELLER Func

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE 25,4 x 21,6 cm HANDAUSSPARUNG nein
 HOHE 3,0 mm FARBEN Schwarz, Blau
 MATERIAL Plastik BESONDERHEITEN Kabelhalter, 2 Oberfl.

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE sehr schnell 34/40
 zwei Oberflächen
 raue Seite laut
ERGONOMIE flach 16/20
 Kabelhalter
 keine Handausparung
 relativ klein
KOMPATIBILITÄT sehr gut, alle Mäuse präzise 19/20
 kratzt leicht auf rauer Seite
VERARBEITUNG insgesamt gut 6/10
 Pad passt nicht perfekt
 Halter wackelig
RUTSCHFESTIGKEIT sehr guter Halt 8/10
 nicht bombensicher

FAZIT Beidseitig nutzbares Pad mit einer sehr schnellen und einer präzisen Oberfläche. Trotz der Kratzgeräusche auf der rauen Seite verdienter Preis-Leistungs-Sieger!

PREIS/LEIST. GUT

83



RAZER MANTIS CONTROL

Das 25 Euro teure Razer **Mantis Control** besitzt augenscheinlich die gleiche Basis wie die **Titan Monsternmat** von Everglide. Sowohl die enorme Grundfläche von 44,4 x 35,5 cm (Breite mal Tiefe) als auch die gummierte Unterseite, die das Pad sicher an seinem Platz hält, sind identisch. Allerdings hat Razer die Oberfläche des **Mantis Control** deutlich rauer gestaltet, bietet unter dem Namen **Mantis Speed** aber auch ein glatteres Pad an. Selbst ausgedehnte Spiel-Sessions schmerzen dank des weichen Materials nicht, allerdings benötigen Sie eine ebene Fläche als Unterlage.

Auf der griffigen Struktur des **Mantis Control** finden alle Referenzmäuse guten Halt und setzen sowohl flotte als auch langsame Bewegungen akkurat und präzise um. Vor allem bei extrem schnellen und weiten Mausechlenkern verhilft die grobe Struktur zu einem Tick mehr Präzision als glatte Pads, allerdings ist auch der Reibungswiderstand höher. Unterm Strich ist das **Mantis Control** vor allem für Spieler zu empfehlen, die ihre Maus gerne heftig und weit übers Pad jagen. **FK**

➤ HOTLINE: (01805) 125 133 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: SALESEU@RAZERZONE.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A84



COREPAD EYEPAD

Das Corepad **Eyepad** ist mit einer Breite von 32,5 und einer Höhe von 29,0 Zentimetern eines der größeren Pads und bietet auch raumgreifenden Bewegungen ausreichend Platz. Der nur 1,6 Millimeter dünne Stoff schmeichelt den Händen und die Geräuschkulisse bleibt stets niedrig. Dank der gummierten Unterseite hält das **Eyepad** selbst auf sehr glatten Flächen sicher die Position und löst sich auch bei heftigen Bewegungen nicht vom Boden.

Im Gegensatz zum ebenfalls sehr dünnen Qpad **Gamer Midsense Thin** besitzt das **Eyepad** aber keine versiegelte Oberfläche, wodurch selbst Mäuse mit sehr großen Gleitfüßchen wie die **G5** von Logitech gegen relativ viel Widerstand kämpfen. Dafür arbeiten alle getesteten Maussensoren auf der an Funktionskleidung erinnernden Oberfläche griffig und ohne Aussetzer. Für den günstigen Preis von 15 Euro erhalten Sie mit dem **Eyepad** ein großes, angenehmes und präzises Pad, das allerdings etwas Kraftaufwand beim Spielen erfordert und nur auf absolut ebenen Flächen funktioniert. **FK**

➤ HOTLINE: (0521) 801 56 90 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@INDIWEB.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A100



QPAD GAMER MIDSENSE THIN

Das **Gamer Midsense Thin** von Qpad überrascht mit extrem flachen 1,5 Millimetern Bauhöhe und ist damit nur gut halb so dick wie die meisten Testkandidaten. Die Unterseite des 30,0 x 25,0 cm (Breite mal Tiefe) großen Stoffpads ist mit fein geriffeltem Gummi beschichtet und haftet selbst an spiegelglatten Oberflächen sehr gut. Durch das extrem dünne Material stört aber jede Unebenheit der Unterlage. Die Oberfläche ist versiegelt, trotzdem kratzen Logitechs **MX518** und Microsofts **Laser Mouse 6000** hörbar. Deshalb legt Qpad passendes Gleitband bei, mit dem Sie Ihren Nager zum Schweigen bringen können.

Im Zusammenspiel mit dem Qpad **Gamer Midsense Thin** beklagt sich keine unserer Referenzmäuse: alle Sensoren arbeiten präzise und ohne Aussetzer. Nur halsbrecherische Manöver gelingen auf Pads mit deutlich strukturierterer Oberfläche einen Hauch exakter. Dank der geringen Höhe des mit 25 Euro nicht gerade günstigen **Gamer Midsense Thin** spielen Sie aber stundenlang angenehm und ohne schmerzende Handgelenke. **FK**

➤ HOTLINE: (0521) 801 56 90 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@INDIWEB.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A94

MANTIS CONTROL

CA. PREIS 25 Euro

HERSTELLER Razer

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE 44,4 x 35,5 cm

HANDAUSSPARUNG nein

HÖHE 4,3 mm

FARBEN schwarz

MATERIAL Stoff

BESONDERHEITEN —

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE

+

gute Gleiteigenschaften

+

präzise

+

nur eine Oberfläche

31/40

ERGONOMIE

+

sehr groß

+

angenehmes Material

+

Kanten leicht scharf

18/20

KOMPATIBILITÄT

+

sehr gut, alle Referenzmäuse präzise

+

leise

20/20

VERARBEITUNG

+

solide Ober- und Unterseite

+

Ränder nicht verschleißt

7/10

RUTSCHFESTIGKEIT

+

guter Halt

+

rutscht bei viel Kraftaufwand

7/10

FAZIT

Sehr großes Pad, das mit seiner rauen Oberfläche auch heftigen Aktionen die nötige Präzision verleiht. Für 25 Euro gibts aber schon Pads mit zwei Oberflächen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

83

EYEPAD

CA. PREIS

15 Euro

HERSTELLER

Corepad

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE

32,5 x 29,0 cm

HANDAUSSPARUNG

nein

HÖHE

1,6 mm

FARBEN

Schwarz

MATERIAL

Stoff

BESONDERHEITEN

—

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE

+

präzise

-

schwergängig

+

nur eine Oberfläche

28/40

ERGONOMIE

+

extrem flach

+

groß

-

Unebenheiten spürbar

18/20

KOMPATIBILI-
TÄT

+

sehr gut, alle Referenzmäuse präzise

+

leise

20/20

VERARBEI-
TUNG

+

gut

-

nicht sehr robust

7/10

RUTSCH-
FESTIGKEIT

+

sehr guter Halt

-

nicht bombensicher

8/10

FAZIT

Großes Stoffpad mit hervorragender Ergonomie, aber recht hoher Reibung.

Wer gerne mit mehr Widerstand maust, sollte sich das Eyepad näher ansehen.

PREIS/LEIST. GUT

81

GAMER MIDSENSE THIN

CA. PREIS 27 Euro
HERSTELLER Qpad

TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE 30,0 x 25,0 cm	HANDAUSSPARUNG nein
HÖHE 1,5 mm	FARBEN Rot, Gelb, Grün
MATERIAL Stoff	BESONDERHEITEN –

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE	<div> + gute Gleiteigenschaften + nur eine Oberfläche </div>	31/40
ERGONOMIE	<div> + extrem flach + ausreichend groß + Unebenheiten spürbar </div>	17/20
KOMPATIBILITÄT	<div> + gut, alle Referenzmäuse präzise + teils Kratzgeräusche </div>	18/20
VERARBEITUNG	<div> + versiegelte Oberfläche + nicht sehr robust </div>	7/10
RUTSCHFESTIGKEIT	<div> + sehr guter Halt + nicht bombensicher </div>	8/10

FAZIT

Extrem dünnes Pad mit trotzdem überraschender Rutschfestigkeit. Das beiliegende Gleitband bringt auch kratzende Mäuse auf Höchstgeschwindigkeit.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

81

**Vergleichstest Gamepads****MICROSOFT
XBOX 360
CONTROLLER**

Der **Xbox 360 Controller** von Microsoft hat zwei analoge Schultertasten und eine eigenständige Anordnung der Analog-Sticks – digitales Steuerkreuz und linker Analog-Stick haben die Plätze getauscht. Für eingefleischte **PS2**-Pad-Benutzer wird das ungewohnt sein, **Xbox**-Spieler fühlen sich sofort heimisch. Die Bedienelemente sind allesamt präzise und leichtgängig. An der Verarbeitung des sehr schlanken Pads gibt es nichts zu meckern: Keine großen Spaltmaße, robustes Material, angenehme Oberfläche. Wenn Sie schwitzige Hände haben, kann das weiße Pad jedoch leicht verschmutzen.

Die derzeit maue Treiberunterstützung verhängt Microsoft eine noch bessere Note. Weder in **Need for Speed: Most Wanted** noch in **DTM Race Driver 3** funktionierte die Rumble-Funktion, bei **Prince of Persia: The Two Thrones** war dagegen alles tadellos. Microsoft verkauft das Pad in zwei Varianten, mit und ohne Treiber. Da Sie den kostenlos im Internet über WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A22](#) herunterladen können, greifen Sie am besten zur fünf Euro billigeren Version. **HW**

➤ HOTLINE: (0800) 181 29 68 KOSTENLOS

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: [A24](#)

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A23](#)

**LOGITECH
CORDLESS
RUMBLEPAD 2**

In diesem Gamepad-Vergleich muss sich unsere bisherige Gamepad-Referenz, das Logitech **Cordless Rumblepad 2**, erneut bewähren (erster Test in Heft 02/2005). Neben dem Thrustmaster **Wireless Dual Trigger 2-in-1** ist der Controller von Logitech das einzige drahtlose Gamepad im Test. Knapp 40 Euro müssen Sie für diese Freiheit bezahlen, die Ausstattung ist komplett: zwei Analog-Sticks, ein digitales Steuerkreuz und zehn optimal positionierte Tasten. Das batteriebetriebene »Vibration Feedback« rüttelt kräftig und lässt sich mit der mitgelieferten Software leicht einstellen.

Die Analog-Sticks können Sie sehr gut dosieren und vermitteln ein klasse Spielgefühl. Eine kleine Mulde für besseren Grip wie beim **Xbox 360 Controller** wäre dennoch wünschenswert. Sehr gut erreichbar und präzise sind die digitalen Tasten. Analoge Schulterknöpfe, die beim **Xbox**-Pad die Rennspielsteuerung verbessern, fehlen. Das Steuerkreuz arbeitet zwar sehr genau, aber etwas klapprig. Insgesamt ist das **Rumblepad 2** weiter das beste kabellose Gamepad. **HW**

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: [A15](#)

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A14](#)

**THRUSTMASTER
WIRELESS DUAL
TRIGGER 2-IN-1**

Das kabellose Gamepad **Wireless Dual Trigger 2-in-1** von Thrustmaster kostet 40 Euro und unterstützt PC und **PlayStation 2**. Mit elf normalen Buttons und ganzen sechs Schultertasten können Sie alle Funktionen von Titeln mit komplexen Tastenbelegungen wie **NHL 2006** nutzen. Allerdings führt die Tastenfülle in der Hitze des Gefechts mitunter zu einem falschen Tastendruck. Die Analog-Sticks sind präzise und bieten ausreichend Halt, nur der Hub ist ein wenig zu lang geraten. Mit den analogen Schultertasten dosieren Sie in Rennspielen wie **DTM Race Driver 3** oder **GT Legends** Gas und Bremse gefühlvoll.

Zwar hält die gummierte Oberfläche Ihre Finger sicher in Position, aber tiefe, scharfkantige Rillen schmerzen bei langer Pad-Nutzung. Ein Vorteil gegenüber dem Logitech **Rumblepad 2** ist die Ladestation für die Akkus im Gamepad. Sollte der Saft mitten im Spiel ausgehen, verbinden Sie den Controller per Kabel mit der Ladestation und spielen weiter. Um Strom zu sparen, schalten Sie das Pad per Regler aus. **HW**

➤ HOTLINE: (09123) 965 80 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@GUILLEMOT.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A17](#)

XBOX 360 CONTROLLER

CA. PREIS 35 Euro HERSTELLER Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	8 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Kabel, USB
GEWICHT	250 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr präzise leichtgängige Analog-Sticks	PUNKTE	36/40
TECHNIK	ausgereifte Technik Treiber noch nicht optimal	PUNKTE	16/20
AUSSTATTUNG	Force Feedback analoge Schultertasten	PUNKTE	15/20
ERGONOMIE	schlankes Design gute Anordnung der Bedienelemente	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	perfekt verarbeitet keine scharfen Kanten	PUNKTE	10/10

FAZIT Sehr gutes, sauber verarbeitetes Gamepad für PC und Xbox 360. Der aktuelle Treiber hat in einigen Spielen aber noch Probleme mit der Rumble-Funktion.

PREIS/LEIST. GUT

85**CORDLESS RUMBLEPAD 2**

CA. PREIS 40 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	6 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Funk, USB
GEWICHT	276 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	exakt auslösende Tasten sehr präzise Analog-Sticks	PUNKTE	35/40
TECHNIK	2,4 GHz Funkübertragung hohe Reichweite	PUNKTE	19/20
AUSSTATTUNG	kräftiges Vibration Feedback keine Analogtasten	PUNKTE	13/20
ERGONOMIE	liegt sehr gut in der Hand schwer	PUNKTE	6/10
VERARBEITUNG	sehr stabil Steuerkreuz etwas klapprig	PUNKTE	8/10

FAZIT Logitechs Cordless Rumblepad 2 ist momentan das beste Funk-Gamepad. Für die kabellose Freiheit müssen Sie aber ein hohes Gewicht in Kauf nehmen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

81**WIRELESS DUAL TRIGGER 2-IN-1**

CA. PREIS 40 Euro HERSTELLER Thrustmaster

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	11 + 6 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Funk, USB
GEWICHT	310 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	präzise Feuerknöpfe Analog-Sticks zu langhubig	PUNKTE	31/40
TECHNIK	Funkübertragung Ladestation	PUNKTE	19/20
AUSSTATTUNG	viele Schalter Force Feedback	PUNKTE	17/20
ERGONOMIE	rutschfest gummiert sehr schwer	PUNKTE	6/10
VERARBEITUNG	solides Gerät digitale Schultertasten klapprig	PUNKTE	8/10

FAZIT Solider Force-Feedback-Controller für PC und PlayStation 2. Zwar hat das schwere Pad mehr als genug Tasten, aber alle sinnvoll zu nutzen, ist fast unmöglich.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

81



SAITEK
P2600 RUMBLE

Mit futuristischem Design und brachialem Rumble-Effekt geht Saiteks **P2600 Rumble**-Controller an den Start. Die Ausstattung ist mit digitalem 8-Wege-Steuerkreuz, zwei Analog-Sticks, vier Schultertasten und sechs normalen Buttons gut. Gummierte Griffhörnchen verhindern ein Abrutschen auch in wilden Situationen. Die gesamte Verarbeitung ist ordentlich. Einen guten Eindruck hinterlassen die exakten Analog-Sticks und das digitale Steuerkreuz. Alle Richtungsgeber haben allerdings einen höheren Widerstand als die des **Xbox 360 Controllers** – Geschmackssache.

Ungewöhnlich: die »FPS-Taste«, mit der Sie Shooter-Standardfunktionen wie Schießen, Laufen, Springen und Ducken auf das Gamepad legen. Konsolenspieler können so wie gewohnt Shooter auch per Pad bedienen. Die Präzision, speziell beim Zielen, bleibt aber klar hinter einer Maus-Tastatur-Kombination. Die Rumble-Funktion des **P2600** rummst ordentlich: Schon bei halber Intensität im Treiber fliegt Ihnen das Pad bei **Need for Speed: Most Wanted** fast aus der Hand. **HW**

- HOTLINE: (089) 546 75 70 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: INFO@SAITEK.DE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A25



SPEEDLINK
BULLFROG
BLUE TOUCH

Für 25 Euro bietet Speedlinks **Bullfrog Blue Touch Edition** alle Features, die ein Gamepad braucht – aber auch nicht mehr. Mit den beiden Analog-Sticks steuern Sie präzise, aber die unergonomische positive Wölbung birgt in hektischen Szenen Abrutschgefahr. Mit dem »Auto« genannten Button stellen Sie im Spiel auf Dauerfeuer um, bei ballerlastigen Spielen wie **Serious Sam 2** eine Erleichterung. Das digitale Steuerkreuz wackelt etwas, die digitalen Tasten könnten direkter auslösen. Analoge Schultertasten für präzise Gas- und Bremsmanöver in Rennspielen fehlen.

Das vollständig gummierte Gehäuse schmiegt sich angenehm in kleine Hände. Bei großen Pranken liegen die Finger sehr nah beieinander und das kann stören. Am kräftig rüttelnden Force Feedback und der Verarbeitung des **Speedlink Bullfrog Blue Touch** haben wir nichts auszusetzen. Für den Preis von 25 Euro bietet der Controller aber unterm Strich zu wenig. Ein günstigeres und ähnlich gut ausgestattetes Pad ist das **P2600 Rumble** von Saitek. **HW**

- HOTLINE: (0180) 512 51 33 12 CENT/MIN
- E-MAIL: SUPPORT@SPEED-LINK.COM
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A29



HAMA
DOUBLE ACTION
AIR GRIP

Günstig und bequem – das Hama **Double Action Air Grip** kostet nur 15 Euro und bietet neben acht Tasten und vier Schulterknöpfen eine angenehme Luftpolsterung, Handballen und ein Teil der Finger liegen so auf weichen Luftkissen. Das Gamepad insgesamt und das digitale Steuerkreuz im Besonderen hat der Hersteller allerdings billig verarbeitet.

Mit der »Makro-Taste« können Sie Bewegungsabläufe in Spielen aufzeichnen und per Tastendruck ausführen. Das funktioniert aber nicht in jedem Titel reibungslos. Durch den hohen Anfangswiderstand der beiden Analog-Stick übersteuern Sie in anspruchsvollen Rennspielen leicht. Insgesamt geht die gebotene Leistung für so schmales Geld in Ordnung, auch wenn Sie Abstriche bei der Verarbeitungsqualität machen müssen. Im Konkurrenzvergleich hat das durchaus solide **Double Action Air Grip** aber einfach zu viele Macken – kaufen Sie besser für nur fünf Euro mehr Saiteks **P2600 Rumble** oder gleich Microsofts **Xbox 360 Controller**. **HW**

- HOTLINE: (09091) 50 20 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: A19
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A18

P2600 RUMBLE

CA. PREIS	20 Euro	HERSTELLER	Saitek
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	6 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Kabel, USB
GEWICHT	220 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr präzise hoher Widerstand der Analog-Sticks	PUNKTE	33/40
TECHNIK	für Shooter nutzbar starkes Force Feedback	PUNKTE	15/20
AUSSTATTUNG	FPS-Taste keine analogen Schultertasten	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	gummierte Griffe konturiertes Steuerkreuz	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet klapprige Tasten	PUNKTE	7/10

FAZIT Saiteks P2600 Rumble ist ein gutes Pad zum kleinen Preis. Lediglich die fehlenden analogen Schultertasten und die klapprigen Buttons stören.

PREIS/LEIST. GUT

77

BULLFROG BLUE TOUCH EDITION

CA. PREIS	25 Euro	HERSTELLER	Speedlink
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	8 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Kabel, USB
GEWICHT	210 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	präzise Analog-Sticks ungenaueres Steuerkreuz	PUNKTE	30/40
TECHNIK	Dauerfeuer-Taste Tasten zu langhubig	PUNKTE	14/20
AUSSTATTUNG	gutes Force Feedback keine analogen Schultertasten	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	schlankes Design passt für kleine Hände klein	PUNKTE	7/10
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet keine scharfen Kanten	PUNKTE	8/10

FAZIT Gut verarbeitet, einfache Bedienung, aber teuer: Für den Preis von 25 Euro gibt es bessere Gamepads als das Bullfrog Blue Touch Edition.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

73

DOUBLE ACTION AIR GRIP

CA. PREIS	15 Euro	HERSTELLER	Hama
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	8 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	Kabel, USB
GEWICHT	210 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	wackliges Steuerkreuz Analog-Sticks zu schwergängig	PUNKTE	22/40
TECHNIK	programmierbare Makros, die nicht immer funktionieren	PUNKTE	13/20
AUSSTATTUNG	gutes Force Feedback keine analogen Schultertasten	PUNKTE	14/20
ERGONOMIE	bequeme Luftpolster Klobig	PUNKTE	7/10
VERARBEITUNG	gute, aber große Griffe billig verarbeitet	PUNKTE	4/10

FAZIT Force-Feedback-Gamepad mit angenehmen Luftkissen und Durchschnittsausstattung. Für nur fünf Euro mehr haben Sie allerdings bessere Alternativen.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

60



Vergleichstest Lenkräder


**THRUSTMASTER
RALLYE GT PRO FF**

**SAITEK
R440 FORCE**

**GENIUS
TWIN WHEEL**

Umfangreiche Ausstattung, kräftiges Force Feedback und eine klasse Lenkung charakterisieren das 95 Euro teure **Rallye GT Pro Force Feedback**. Die anfangs schwergängige Lenkung passen Sie im Treiber unter der kryptischen Bezeichnung »Aggressivität« an. Ein Abrutschen verhindert der griffige Plastiküberzug, bei längeren Rennausflügen riecht er aber leicht nach Chemie. Die stabile Metall-Pedalerie gerät bei wilden Gas- und Bremsmanövern vor allem auf glatten Böden leicht ins Schleudern.

Neu bei Lenkrädern sind die fünf frei belegbaren Achsen: Zusätzlich zu Lenkrad und Pedalen haben Sie zwei weitere analoge Schalter. Die liegen unterhalb der Schaltwippen und ermöglichen beispielsweise einen besser dosierten Umgang mit der Handbremse. Den Schaltknauf rechts neben dem Lenkrad können Sie für sequentielle Schaltvorgänge nutzen. In Kombination mit einem zweiten, separat erhältlichen Pedalset schalten Sie auch mit Kupplung. Fazit: Das **Rallye GT Pro Force Feedback** gewinnt unseren Vergleichstest **HW**

► HOTLINE: (09123) 965 80 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: INFO@GUILLEMOT.DE

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A40**

Mit 60 Euro liegt der Preis des Saitek **R440 Force** in der Mitte unseres Testfeldes. Ganz und gar nicht Mittelklasse ist das Lenkverhalten: Lenkeinschläge dosieren Sie sehr fein und das erstklassige Force Feedback gibt Ihnen immer eine genaue Rückmeldung über das Fahrverhalten. Allerdings hat das Lenkrad um die Mittelstellung herum einen zu großen toten Bereich, den Sie auch im Treiber nicht verkleinern können. Jetzige Lenkradbenutzer werden sich beim **R440** zudem umstellen müssen: Durch die sehr breiten Speichen umschließen Sie den Lenkkranz nie komplett, was wir auf Dauer unbequem fanden. Die Pedale sprechen zwar fein an, kippen aber bei Belastung leicht zur Seite weg.

Eine gute Figur macht das **R440 Force** auf dem Schreibtisch. Die Spitze ähnelt einem Formel-1-Boliden und sieht so wesentlich dynamischer aus als die schnöden Brotkästen der Konkurrenz. Die Materialien des Lenkrad-Sets bleiben jedoch hinter dem Design zurück. Bis auf die wertigen Griffmulden herrscht billiges Plastik vor. **HW**

► HOTLINE: (089) 546 757 0 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: INFO@SAITEK.DE

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A48**

Das 50 Euro teure **Twin Wheel** für PC und PlayStation 2 von Genius richtet sich an Einsteiger, die erste Erfahrungen mit einer Lenkrad-Steuerung sammeln wollen. Vollplastik und große Spaltmaße bestimmen die Optik und lassen das **Twin Wheel** wesentlich billiger wirken als das **Rallye GT Pro Force Feedback**. Mit dem ziemlich leichtgängigen, aber angenehm in der Hand liegenden Volant eignet sich das Genius-Lenkrad vor allem für Arcade-Racer wie **Need for Speed: Most Wanted**. In Rennsimulationen à la **GTR** lenkt das **Twin Wheel** sehr schwammig. Das Force Feedback können Sie im Treiber gut dosieren.

Die Pedalerie reagiert präzise, rutscht aber auf glatten Böden gerne weg. Ungewöhnlich: Das Lenkrad zieht seinen Strom komplett über den USB-Port. Momentan ist das **Twin Wheel** in Deutschland noch schwer zu bekommen – bei der dürftigen Qualität keine Katastrophe. Für nur 10 Euro mehr bekommen Sie das Saitek **R440 Force** oder das Speedlink **4in1 Leather FF Wheel** (siehe Einkaufsführer). **HW**

► HOTLINE: (02137) 974 321 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: GENIUS@GENIUS-EUROPE.COM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A47**

RALLYE GT PRO FORCE FEEDBACK

CA. PREIS 95 Euro HERSTELLER Thrustmaster

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	9	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	Ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	Ja	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	exakte Pedalerie gut einstellbare Lenkung	35/40
TECHNIK	fünf Achsen nutzbar stabil gebaut	15/20
AUSSTATTUNG	Schaltknauf viele Knöpfe	16/20
ERGONOMIE	Pedale aus Metall rutschiges Pedalset	8/10
VERARBEITUNG	solide Konstruktion Plastik riecht unangenehm	6/10

FAZIT Sehr gute Ausstattung, hohe Präzision und die Option auf eine zweite Pedalerie machen das GT Pro Force Feedback zum Testsieger.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

80

SAITEK R440 FORCE

CA. PREIS 60 Euro HERSTELLER Saitek

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	4	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	Nein	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	Nein	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	präzise Lenkung + Pedale großer toter Bereich	33/40
TECHNIK	sehr gutes Force Feedback einfache Montage	15/20
AUSSTATTUNG	guter Treiber wenige Knöpfe	11/20
ERGONOMIE	unbequemes Lenkrad wackliges Pedalset	5/10
VERARBEITUNG	solide verarbeitet billiges Plastik	6/10

FAZIT Das R440 bietet für den Preis viel Präzision, aber die wacklige Pedal-Konstruktion und das unergonomische Lenkrad stören die Jagd nach Bestzeiten.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

70

GENIUS TWIN WHEEL

CA. PREIS 50 Euro HERSTELLER Genius

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	12	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	Ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	Nein	BEFESTIGUNG	zwei Schraubklemmen

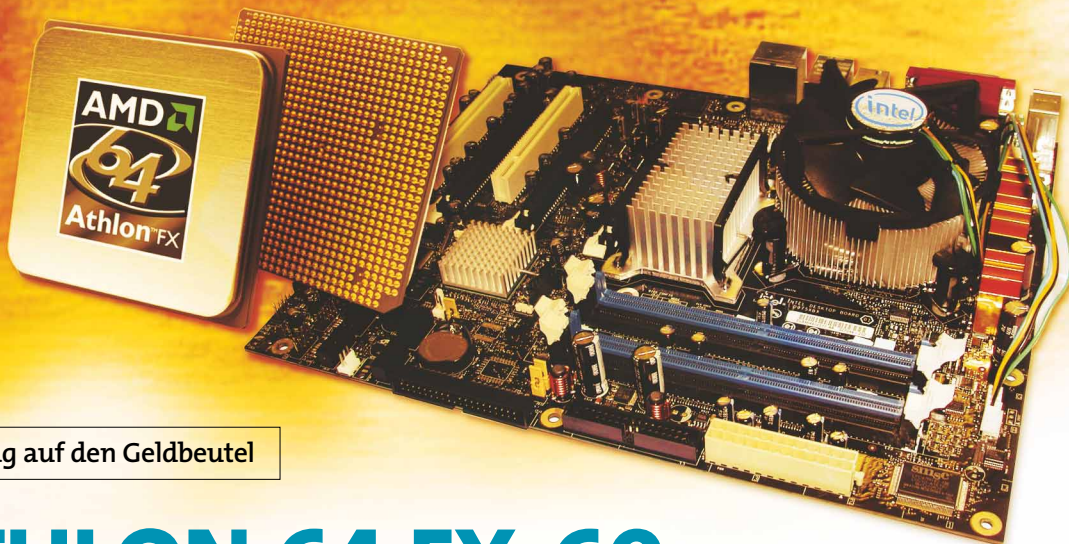
BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	gute Pedale schwammiges Lenkverhalten	29/40
TECHNIK	kein Netzteil nötig für PlayStation 2 nutzbar	14/20
AUSSTATTUNG	viele Knöpfe keine Schaltung	12/20
ERGONOMIE	bequemes Lenkrad rutschiges Pedalset	6/10
VERARBEITUNG	billiges Plastik wackliges Lenkrad	4/10

FAZIT Schwammiges Lenkverhalten, billige Verarbeitung. Für den Preis von 50 Euro ist das Twin Wheel einfach zu schlecht, kaufen Sie besser Saiteks R440 Force.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

65



Anschlag auf den Geldbeutel

Kampf der 1.000-Euro-CPUs:
Athlon 64 FX-60
gegen Pentium Extreme Edition 955.

ATHLON 64 FX-60 VS. PENTIUM EXTREME 955

Als erste Spieler-CPU hat der Pentium Extreme Edition 955 üppige vier MByte Cache, AMD stellt den Athlon 64 FX-60 dagegen. Wir vergleichen die beiden schnellsten Dual-Core-Chips.

Es geht ums Image: Wer baut den schnellsten Spieleprozessor? AMD schickt den **Athlon 64 FX-60** ins Rennen, Intel den **Pentium Extreme Edition 955** samt PCI-Express-Platine **D975XBX**. Auf diesem Board funktioniert Crossfire zum Koppeln zweier Radeon-Karten erstmals ohne ATI-Chipsatz, Nvidias SLI bleibt vorerst weiter außen vor.

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Klare Sache: Wenn ich 1.000 Euro für einen Spieleprozessor ausgeben wollen würde, nähme ich den Athlon 64 FX-60. Der ist zwar genauso sauteuer wie der Pentium, braucht aber weniger Energie und lässt sich somit leiser kühlen.

Unsere Tests mit Quake 4 zeigen, dass sich Dual-Core-Chips auch in Spielen richtig lohnen können. Hoffentlich nutzen das die Spieleentwickler in Zukunft. Das Intel-exklusive Hyperthreading bringt in solchen Umgebungen aber keinen zusätzlichen Leistungsgewinn mehr.



»Wenn, dann Athlon«

Athlon 64 FX vs. Extreme Edition

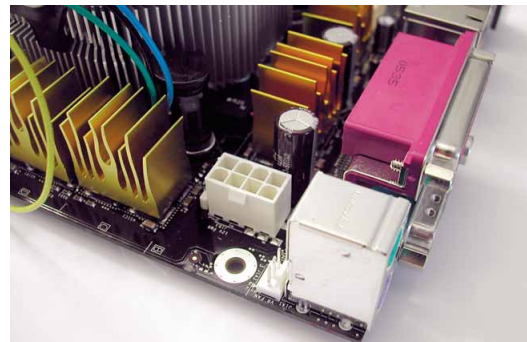
Unter dem Heatspreader des **Pentium Extreme Edition 955** schlägt Intels in 65 nm gefertigtes Presler-Herz, der Strombedarf liegt bei saftigen 130 Watt. Beide Kerne laufen mit 3,46 GHz, haben jeweils satte 2,0 MByte L2-Cache und unterstützen mittlerweile etablierte Technologien wie 64 Bit, das NX-Bit zum Speicherschutz und SSE3. Die wichtigste Neuerung ist die Virtualisierungstechnik Vanderpool, kurz VT, die das gleichzeitige Starten mehrerer Betriebssysteme vereinfachen soll. Nach einem ersten Test durch unsere Schwester-Website TecChannel.de bringt VT einen maximalen Leistungsvorteil von rund drei Prozent. Außerdem brauchen Sie, wie sonst auch, zum Starten mehrerer Betriebssysteme ein Virtualisierungsprogramm wie zum Beispiel **VMWare**. Die aktuelle Version 5.5 sowie die freie und kostenlose Software **XEN 3.0** unterstützen VT bereits. Unterm Strich verbessert Vanderpool primär die Stabilität solcher Anwendungen und erleichtert Programmierern die nötigen Anpassungen.

AMDs **Athlon 64 FX-60** rennt mit 2,6 GHz, hat als erster FX-Chip zwei Rechenkern und verbraucht bis zu 110 Watt Strom. Im Grunde ist der Neuling ein höher getakteter Athlon 64 X2/4800+, jeder Kern hat dementsprechend 1,0 MByte L2-Cache. Bis auf Vanderpool unterstützt der neue Spitzenathlon im Wesentlichen die gleichen Technik-Gimmicks wie der Konkurrent **Extreme Edition 955**. Eine zu VT vergleichbare Technik namens Pacifica bringt AMD erst mit

den Prozessoren für den neuen AM2-Sockel, wahrscheinlich zur CeBit.

Abgekürzt

Gleichzeitig mit dem **Pentium Extreme Edition 955** stellt Intel den passenden Chipsatz 975X vor. Wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorgänger 955X ist die geänderte elektrische Anbindung des zweiten PCI-Express-16x-Steckplatzes. Wie beim Nforce 4 können die Karten nun über ihren PCI-Express-Kanal und einen kurzen Umweg über die Northbridge kommunizieren. Beim 955X hing der zweite Slot an der Southbridge, so dass die Signale durch die langsame und von Festplatten- und USB-Daten ohnehin stark beanspruchte Verbindung zwischen North- und Southbridge mussten. Zudem lief dieser Slot nur mit vierfachem Tempo, üblich beim Koppeln zweier 3D-Karten sind 8x oder sogar 16x (Nforce 4 16X). Wichtig: In-

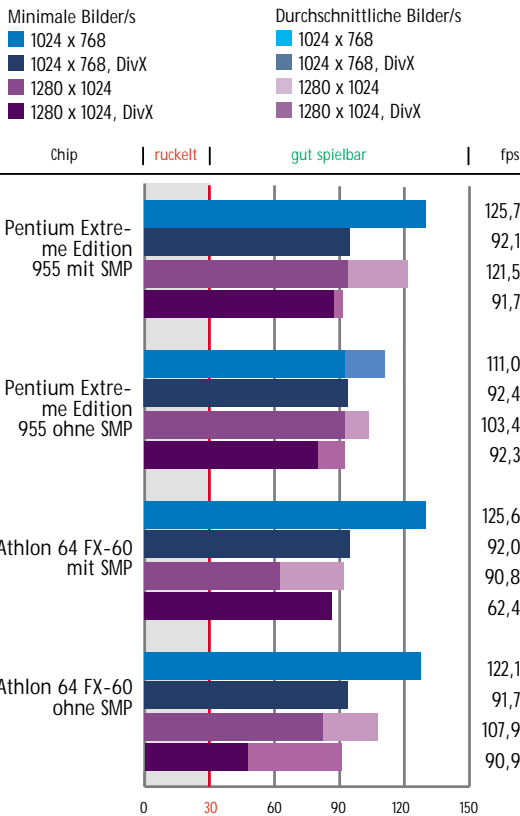


Intels D975XBX-Mainboard hat einen achtpoligen CPU-Stromstecker. Zwar liegt der Platine ein Adapter für die üblichen vierpoligen ATX12V-Stecker bei, Intel empfiehlt aber ein passendes Netzteil, speziell in Verbindung mit dem Pentium Extreme.

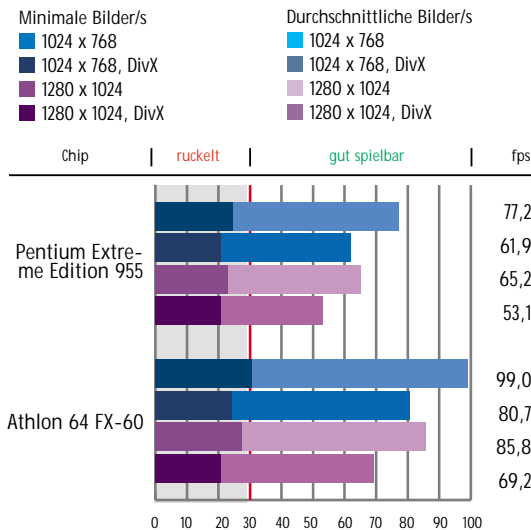
INFO

	Athlon 64 FX-60	Pentium EE 955
Kerne	2	2
Taktfrequenz	2x 2,6 GHz	2x 3,46 GHz
L2-Cache	2x 1 MByte	2x 2 MByte
64 Bit	Ja	Ja
NX-Bit	Ja	Ja
FSB	1 GHz Hypertrans.	1066
Fertigung	90 nm	65 nm
Transistoren	233 Millionen	376 Millionen
Steckplatz	Socket 939	Socket 775
Stromverbrauch	max. 110 Watt	max. 130 Watt

QUAKE 4 GAMESTAR-TIMEDEMO



UT 2004 CONVOY



tel betreibt anders als Nvidia den ersten PCI-Express-Steckplatz stets im 8x-Modus, egal ob eine zweite 3D-Karte vorhanden ist oder nicht. Die Testplatine **D975XBX** kann mit allen Sockel-775-Prozessoren und theoretisch bis zu 8 GByte DDR2-667-Arbeitspeicher umgehen. Um den hohen Strombedarf des Extremisten zu stillen, setzt Intel statt auf den üblichen ATX12V-Stecker mit vier Pins auf einen mit acht Pins. Zusätzlich zu den beiden PCI-Express-16x-Buchsen hat

das **D975XBX** sogar eine dritte die elektrisch aber nur vierfach beschaltet ist. Zwei konventionelle PCI-Slots nehmen weitere Steckkarten wie zum Beispiel eine TV-Karte auf. Die übrige Ausstattung stimmt: achtmal SATA2 (inklusive Raid), GBit-LAN, Firewire, USB 2.0 und hoch qualitativer Onboard-Sound nach HDA-Spezifikation. Die Virtualisierungstechnik Vanderpool des Pentium **Extreme Edition 955** können Sie über das Bios an- und ausschalten.

So testen wir

Als Benchmarks für die beiden Doppelkern-Monster nutzen wir **Quake 4** (dt.) mit dem Beta-Patch 1.0.5, der dank SMP-Unterstützung CPUs mit mehreren Rechenkernen oder Hyperthreading beschleunigen soll. Als zweites Spiel haben wir das stark prozessorlastige **UT 2004** gewählt. Zusätzlich testen wir beide Titel mit einer im Hintergrund laufenden Kodierung eines DVD-Films in das DivX-Format. Das von uns eingesetzte Tool **DVDx 2.3** unterstützt sowohl Doppelkern- als auch Hyperthreading-Prozessoren. Um die Wirkung des SMP-Patches von **Quake 4** zu prüfen, lassen wir jeden Test einmal mit SMP und einmal ohne laufen, bedingt durch Auslastungsunterschiede unterliegen die DivX-Tests zwangsweise Schwankungen von bis zu 5 fps.

Den CPUs standen 2,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Geforce 7800 GTX zur Seite. Der Athlon lief auf dem Asus-Mainboard **A8N-SLI**, der Pentium auf dem **D975XBX**.

AMD weiter vorn

Aus den 2,6 GHz holt der **Athlon 64 FX-60** im Test erwartungsgemäß mehr Spieleleistung als der **Pentium Extreme** aus seinen 3,46 GHz. Deutlich wird das zum Beispiel in **UT 2004** (1024x768), wo der **FX**-Chip mit 99,0 gegen 77,2 fps klar triumphiert. Auch in 1280x1024 und in beiden Tests mit laufender DivX-Komprimierung im Hintergrund gewinnt der **FX** deutlich. In **Quake 4** limitiert die Grafikkarte die Framerate – alle Ergebnisse einer Auflösung liegen praktisch auf einem Niveau. Wer einen der beiden High-End-Prozessoren kaufen möchte, braucht bei grafiklastigeren Titeln also ein 3D-Karten-Doppel, um den Chip auszunutzen. Der Leistungsvorteil durch die SMP-Unterstützung von **Quake 4** zeigt sich am besten in den Benchmarks mit DivX-Kodierung. Hier rechnet der Extremist in 1024x768 rund 20 Prozent schneller als ohne SMP, in 1280x1024 setzt die Grafikkarte schon wieder die Obergrenze. Der **Athlon 64 FX-60** kommt mit dem Beta-Patch und aktiviertem SMP offensichtlich schlechter zurecht und verliert viel Spieleleistung gegenüber den Tests ohne SMP (siehe Benchmarks).

AMD: > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A85

INTEL: > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A86

ATHLON 64 FX-60

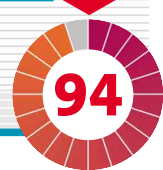
CA. PREIS	1.100 Euro	HERSTELLER	AMD
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	San Diego	CACHES (L1/L2)	256/2.048
FERTIGUNG	90 nm	FSB	1 GHz Hypertrans.
TAKTFREQUENZ	2,6 GHz	STECKPLATZ	Sockel 939

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ schnellster Spiele-Prozessor + hohe Leistungsreserven	PUNKTE
ARBEITS-LEISTUNG	+ extrem hohe Leistung auch bei parallelen Anwendungen	38/40
MULTIMEDIA-LEISTUNG	+ extrem hohe Multimedia-Leistung + komprimiert schnell	20/20
TECHNIK	+ Dual Core + 64 Bit + SSE3	10/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	+ trotz zweier Kerne noch solider Strombedarf - 110 Watt	6/10

FAZIT Der Athlon 64 FX-60 ist die derzeit beste Spiele-CPU. Der FX-57 rechnet im reinen Spielbetrieb zwar einen Hauch schneller, hat aber nur einen Kern.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND



PENTIUM EXTREME EDITION 955

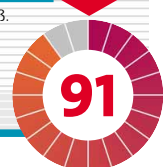
CA. PREIS	1.100 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	Presler	CACHES (L1/L2)	32/4.096
FERTIGUNG	65 nm	FSB	1066
TAKTFREQUENZ	3,46 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ extrem schnell + hohe Leistungsreserven	PUNKTE
ARBEITS-LEISTUNG	+ extrem hohe Leistung auch bei parallelen Anwendungen	37/40
MULTIMEDIA-LEISTUNG	+ extrem hohe Multimedia-Leistung + komprimiert schnell	20/20
TECHNIK	+ Dual Core + Hyperthreading + 64 Bit + SSE3	20/20
ENERGIE-EFFIZIENZ	+ extremer Energiebedarf - wird sehr heiß	10/10
		4/10

FAZIT Extremer Strombedarf, extrem heiß. Der Pentium Extreme Edition 955 ist die schnellste Intel-CPU, bleibt aber knapp hinter AMDs Flaggschiff.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND



D975XBX

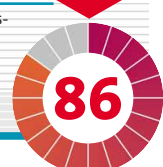
CA. PREIS	220 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Intel 975X	GRAFIK	2x PCI-E 16x (PEG)
CPU	alle Sockel 775	RAM	DDR2-667 DC, 4 Slots
FSB	1066, 800	BIOS-VERSION	15.11.2005

BEWERTUNG

TECHNIK	+ stabil + PCI Express + Crossfire - kein SLI	PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ sehr schnell	37/40
AUSSTATTUNG	+ GBit-LAN + HDA-Sound + achtmal SATA2	19/20
KÜHLSYSTEM	+ passiv + lautlos	16/20
BIOS	+ auch deutschsprachig - kaum Übertaktungsfunktionen	10/10
		4/10

FAZIT Schnelle und moderne PCI-Express-Platine mit Crossfire-Unterstützung und stabiler, lautloser Kühlung, aber kaum Übertaktungsmöglichkeiten.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Windows-Registry säubern

TOOL DES MONATS REGCLEANER STANDARD

Fast alle installierten Programme und Spiele verewigen sich in der »Windows Registry«, einer Datenbank, die vor allem Installationspfade und Konfigurationseinstellungen speichert. Aufgrund unsauberer Deinstallationsroutinen bleiben

häufig Reste dieser Daten auf Ihrem PC zurück, auch wenn Sie die Software längst entfernt haben. Das kann dazu führen, dass Ihr Windows deutlich langsamer arbeitet, oder gar die Installation neuer Spiele fehlschlägt. Das für Privatanwender kostenlose Tool **Regcleaner Standard** von Tweaknow durchsucht die Registrierungsdatenbank auf fehlerhafte oder nicht mehr benötigte Einträge und löscht den überflüssigen Ballast in wenigen Minuten.

Verwaiste Einträge löschen

Nach der Installation des nur auf Englisch erhältlichen Tools erwartet Sie eine aufgeräumte Oberfläche. Um die Registry Ihres Windows-Systems zu analysieren, aktivieren Sie »Quickscan« und klicken auf »Clean Now«. Nach dem Suchlauf drücken Sie die Schaltfläche »View Results« und dann »Select Safe Items«, um nur die als unbedenklich eingestuften Einträge auszuwählen. Ein Druck auf »Delete« entfernt diese ab-

schließend aus der Registry Ihrer Windows-Installation. Sollte Ihr System nach dem Löschvorgang nicht mehr ordnungsgemäß funktionieren, starten Sie den Tweaknow **Regcleaner Standard** erneut und machen die Änderungen per Druck auf »Restore Backup« problemlos wieder rückgängig. **FK**

➤ E-MAIL: ORDER@TWEAKNOW.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:A11



Der übersichtliche Regcleaner Standard lässt sich dank aufgeräumter Oberfläche auch ohne gute Englischkenntnisse bedienen.

REGCLEANER STANDARD

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER Tweaknow.com

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION 2.6.5 GRÖSSE 904 KByte
LIZENZ Shareware SPRACHE Englisch

PRO & KONTRA

entfernt verwaiste Registry-Einträge einfach zu bedienen
nur englischsprachig

FAZIT Das für Privatanwender kostenlose Tool entfernt fehlerhafte Registry-Einträge zuverlässig und kann so Performance und Stabilität Ihres Windows-Systems spürbar steigern.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT



CD/DVD:
Regcleaner
Standard

Notebook mit 19-Zoll-TFT

SAMSUNG M70-2130 BEMUS

Premiere in der Hardware-Redaktion: Samsungs **M70-2130 Bemus** ist das erste Notebook mit 19-Zoll-Display im Test. Außerdem können Sie das 16:10-TFT (native Auflösung: 1680x1050 Pixel) mit wenigen Handgriffen abmontieren und auf dem mitgelieferten Standfuß per DVI- oder VGA-Eingang separat benutzen. Im Notebook selbst stecken ein **Pentium M/770** (2,13 GHz), 1,0 GByte RAM, eine 100-GByte-Festplatte sowie eine **Geforce 6600 Go** mit 128 MByte Speicher. Dank W- und GBit-LAN, Bluetooth sowie vier USB- und einer Firewire-Schnittstelle findet das **M70-2130** schnell Anschluss.

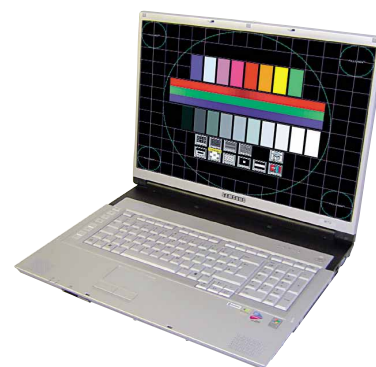
Filme hui, Spiele pfui

In Spielen bremst vor allem die relativ schwache Geforce Go 6600 das **M70-2130**. In der nativen Auflösung von 1680 mal 1050 Pixeln ruckelt **Half-Life 2** mit mageren 24,1 Frames über den Bildschirm. **Splinter Cell 3** bleibt mit 16,2 fps nahezu unspielbar. Erst in 1024x768 spielen Sie auch mit hohen Details einigermaßen flüssig (siehe Benchmarks). Auf Kantenglättung oder anisotrope Filterung müssen Sie dann aber verzichten. Unterm Strich eignet sich das 3.100 Euro teure **M70-2130** dank der kräftigen Display-Farben, der mitgelieferten Fernbedienung und des leisen Lüfters eher als mobiles Heimkino denn als Spielmaschine. Für den Preis gibt's bereits Notebooks wie das Dell **XPS M170** (siehe GS 02/2006) mit 3D-Leistung im High-End-Bereich. **FK**

➤ HOTLINE: (01805) 121 213 12 CENT/MIN.

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: [A113](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:A113)

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:A111



M70-2130 BEMUS

CA. PREIS 3.100 Euro HERSTELLER Samsung

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Pentium M 770 (2,13 GHz) DISPLAY 19 Zoll (1680x1050)
RAM/HDD 1,0 GByte / 100 GByte MASSE 43,5x31,4x3,8 cm
3D-CHIP Geforce Go 6600 (128 MB) MAßE 4,4 kg (inkl. Akku)

BEWERTUNG

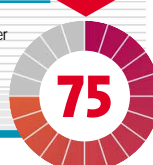
SPIELE-LEISTUNG + ok in 1024x768 + AA/AF zu langsam - native Auflösung lahm
DISPLAY + brillante Farben + Interpolation bis 1024x768 ok - spiegelt
TECHNIK + mehrstufiger Lüfter + TFT abnehmbar - sehr groß - schwer
AUSSTATTUNG + DVD-Brenner + W-LAN + Bluetooth + Fernbedienung
ERWEITERBARKEIT + PCMCIA + RAM/HDD aufrüstbar - 3D-Karte nicht austauschbar

PUNKTE

26/40
17/20
14/20
10/10
8/10

FAZIT Riesiges Notebook mit separat verwendbarem 19-Zoll-Display, aber lahmer Grafikkarte. Für teure 3.100 Euro gibt's woanders wesentlich mehr 3D-Power.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT



BENCHMARKS

M70-2130 ohne AA/AF 2xAA/4xAF

Half-Life 2 1024x768	44,9	35,3	fps
Half-Life 2 1600x1050	24,1	18,0	fps
Splinter Cell 3 1024x768	31,1	24,1	fps
Splinter Cell 3 1600x1050	16,2	13,2	fps

17-Zoll-TFT


**BENQ
FP71V**

Zwar setzen sich 19-Zoll-TFTs mehr und mehr gegen die kleineren 17-Zöller mit gleicher Auflösung durch, doch Geräte mit 4 ms schneller Reaktionszeit kosten als 17-Zoll-Ausführung immer noch gut 100 Euro weniger. Ein echter Preishammer ist Benqs **FP71V** für knapp 275 Euro: Das kompakte Display hat eine Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten und zeigt selbst in schnellen Ego-Shootern keine störenden Schlieren. Die Bildqualität muss dem kleinen Preis jedoch Rechnung tragen: Im Vergleich mit aktuellen Topgeräten fehlt es dem Kontrast an Differenzierung feinsten Graustufen. Die Helligkeit ist mit 300 Candela solide. Weiße Flächen erreichen aber weder die Gleichmäßigkeit noch die Helligkeit manch teurerer Konkurrenz-Monitore.

Das Onscreen-Menü des **FP71V** hat Benq gut strukturiert, die Beschriftung der dazu gehörigen sechs Tasten lässt sich im Dunkeln allerdings schlecht lesen. Um den Flachbildschirm auf Ihre Sitzposition auszurichten, können Sie ihn nur kippen, nicht aber in der Höhe verstellen. **DV**

- ▶ HOTLINE: (0800) 114 65 88 KOSTENLOS
- ▶ E-MAIL: WEBFORMULAR: **A4**
- ▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A2**

FP71V

CA. PREIS	275 Euro	HERSTELLER	Benq
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	17 Zoll	HELLIGKEIT	300 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	4 ms	KONTRAST	500:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	140/130°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+	voll spielefähig	36/40
BILDQUALITÄT	+	Interpolation bis 1024x768 gut	14/20
TECHNIK	+	insgesamt gut	18/20
AUSSTATTUNG	+	sehr schnelles Display	8/10
BEDIENUNG	+	schmalen Rand	8/10
	+	DVI- & Kabel	
	+	nicht höhenverstellbar	
	+	OSD-Menü gut strukturiert und deutschsprachig	
	+	sechs Tasten	

FAZIT Preislich attraktives und voll spielefähiges 17-Zoll-Display. Auf dem Markt gibt es aber Geräte mit brillanterer Bildqualität (siehe Einkaufsführer).

PREIS/LEIST. GUT

84

3D-Karte


**MSI
NX6800GS**

In der 3D-Mittelklasse knapp über 200 Euro herrschen derzeit ATIs alternde Radeon-X800-Karten. Auf der 230 Euro teuren **NX6800GS** von MSI werkelt dagegen ein GeForce-6800-GS-Chip von Nvidia. Der hat zwölf Pixel- sowie fünf Vertex Shader, unterstützt Shader 3.0 und die Lichtsimulation HDR. Neben **Colin McRae Rally 2005** (GameStar-Wertung: 87) legt MSI noch S-Video-Kabel und HDTV-Adapter bei, eine DVD-Software fehlt allerdings.

Im Test beschleunigt die **NX6800GS** das leistungshungrige **F.E.A.R.** in 1280x960 Pixeln ohne Soft Shadows auf flüssig spielbare 40 Frames. **Quake 4** messen wir in 1280x1024 Pixeln samt 2xAA und 4xAF mit guten 41,8 fps. Im Vergleich dazu bieten die momentan etwa gleich teuren Radeon-X800-XT-Modelle mit 49 Frames in **F.E.A.R.** und 51,2 fps in **Quake 4** spürbar mehr Leistung, unterstützen aber kein Shader 3.0. Das Kühlsystem der MSI-Platine rauscht stets hörbar, allerdings nicht nervig. Unterm Strich spielen Sie mit der **NX6800GS** alle aktuellen Titel in hoher Qualität zum fairen Preis. **FK**

- ▶ HOTLINE: (01805) 215 512 12 CENT/MIN
- ▶ E-MAIL: INFO@MSI-COMPUTER.DE
- ▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A16**

NX6800GS TD-256E

CA. PREIS	230 Euro	HERSTELLER	MSI
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	GeForce 6800 GS (NV42)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	425 / 1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+	schnell in hohen Auflösungen	27/40
BILDQUALITÄT	+	AA/AF nur bis 1280x1024 flott	17/20
TECHNIK	+	hohe Bildqualität	15/20
KÜHLSYSTEM	+	AF flimmert nicht	6/10
AUSSTATTUNG	+	Shader 3.0 + SLI	6/10
	+	256 Bit	
	+	nur 12 Pixel Shader	
	+	erträgliches Laufgeräusch	
	+	1 Slot	
	+	stets hörbar	
	+	gutes Spiel	
	+	HDTV	
	+	kein DVD-Player	

FAZIT Schnelle GeForce-6800-Karte, die auch Shader-3.0- und HDR-Titel beschleunigt. Für noch günstigere 230 Euro geht die Ausstattung in Ordnung.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

71

3D-Karte


**ATI
ALL-IN-WONDER
X800 GT**

Die All-in-Wonder-Serie von ATI vereint Radeon-Leistung mit DVB-T-Tuner und Radioempfang. Die 200 Euro teure **All-in-Wonder X800 GT** taktet mit 400/980 MHz zwar langsamer als normale X800-GT-Karten (475/980 MHz), Pixel- und Vertex Shader sind aber bei beiden Modellen identisch (8/6). Der Lüfter läuft leise, dreht aber bei hoher 3D-Last leicht hörbar auf. Neben **Pinnacle Studio 9** und einer Media-Center-Oberfläche von ATI liegen in der Packung eine Funkfernbedienung sowie ein VIVO/HDTV-Adapter und ein DVI/VGA-Adapter.

Der reduzierte Takt, das 128 Bit schmale Speicher-Interface und die lediglich 128 MByte RAM bremsen die Karte stark. So muss sich die **All-in-Wonder** einer X800 GTO klar geschlagen geben – 22,8 Frames in **Splinter Cell 3** (1280x960) liegen deutlich unter den 35,2 fps der GTO. Auch in **F.E.A.R.** (1024x768) sind nur magere 14 Frames drin, 6 fps weniger als bei der GTO. Wer allerdings eine Grafikkarte mit Videofunktionen und Radioempfang sucht und in eher niedrigen Auflösungen spielt, kann bedenkenlos zugreifen. **HW**

- ▶ HOTLINE: (089) 665 150 STANDARDGEBÜHREN
- ▶ E-MAIL: WEBFORMULAR: **A13**
- ▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A12**

ALL-IN-WONDER RADEON X800 GT

CA. PREIS	200 Euro	HERSTELLER	ATI
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X800 GT (R423)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	400 / 980 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MByte (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+	ausreichend in 1024x768	17/40
BILDQUALITÄT	+	zuwenig Leistung für AA/AF	17/20
TECHNIK	+	sehr hohe Bildqualität	12/20
KÜHLSYSTEM	+	Transparenz-AA nur per Hack	6/10
AUSSTATTUNG	+	128 MByte, 128-Bit-Interface	10/10
	+	kein Shader 3.0	
	+	unter Windows leise	
	+	1 Slot	
	+	in Spielen leicht hörbar	
	+	Fernbedienung	
	+	Video-schnitt-Software	
	+	DVB-T-Tuner	

FAZIT Perfekte 3D-Karte für Gelegenheits-spieler, die Wert auf Video- und Radiofunktionen legen. Die Funk-Fernbedienung rundet das Paket ab.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

62

Headset

LOGITECH PREMIUM USB 350

Im Praxistest fiel das **Premium USB 350 Headset** von Logitech bei den meisten Probanden durch: Vor allem der harte Kopfbügel und die sehr fest aufliegenden Ohrmuscheln störten fünf von sechs kurzerhand rekrutierten Kollegen. Auf der Haben-seite verbucht das **Premium USB 350** die hochwertige Verarbeitung, die praktische Kabelfernsteuerung und die problemlose Installation, die ohne extra Treiber auskommt.

Tiefe Frequenzen liegen dem **Premium USB 350** – so kräftige Bässe gibt's selten bei Headsets und sowohl Spiele als auch Musik klingen stets druckvoll. Allerdings wirken Mitten und Höhen gepresst und vermatscht, hohe Tonlagen etwas zu scharf. Sprache überträgt das Mikrofon gut verständlich und rauscharm. Der integrierte Soundchip schafft in **Battlefield 2** hohe Soundqualität und EAX-2.0-Effekte, belastet den Hauptprozessor aber spürbar. Wer ein Mainboard mit Onboard-Sound besitzt, fährt mit einem Headset ohne integrierten USB-Soundchip besser und billiger als mit dem 70 Euro teuren **Premium USB 350**. **FK**

➤ HOTLINE: (069) 92 032 165 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **A10**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A9**

19 Zoll TFT

LG L1932P

Höhenverstellbarkeit, 19-Zoll-Panel, 4 ms Reaktionszeit und komfortable Software zum Feintuning – die Ausstattungsliste des 440 Euro teuren **L1932P** von LG ist komplett. Das Prädikat »Voll spiele-tauglich« hat sich das Display in ausgiebigen, schlierenfreien Spiele-Sessions verdient. Kontrast und Bildschärfe stimmen, über das klar strukturierte, deutschsprachige OSD-Menü können Sie das Bild noch optimieren. Im Vergleich zur etwas teureren 19-Zoll-Referenz NEC **Multisync 90GX2** wirken die Farben aber nicht so frisch und die Ausleuchtung des Monitors ungleichmäßig. Der nominelle Blickwinkel ist mit 170° riesig, doch schon bei 40° vertikaler Neigung trüben Grauschleier das Bild. In der nativen Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln liefert der **L1932P** insgesamt also ein gutes Bild, interpolierte Auflösungen vermatschen allerdings ein wenig.

Dem **L1932P** liegen Kabel zum digitalen und analogen Anschluss bei. Der Monitor steht stabil, lässt sich leicht drehen und auch in der Höhe verstellen. **HW**

➤ HOTLINE: (02154) 49 20 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **A96**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A97**

PREMIUM USB 350 HEADSET

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

ÜBERTRAGUNGSKABEL	FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz
KABELLÄNGE 3 m	SURROUNDSOUND	nein
ANSCHLUSS USB	KLANGREGLER	Lautstärke, Mikro stumm

BEWERTUNG

KLANG SPIELE	➔ druckvoll ➔ tiefe Frequenzen ➔ Details gehen leicht unter	21/30
SPRACH-QUALITÄT	➔ gute Verständigung ➔ solider Nebengeräuschfilter	23/30
KLANG MUSIK	➔ pegelfest ➔ fetter Bass ➔ Mitten & Höhen verzerrt	14/20
ERGONOMIE	➔ Ohrpolster sitzen zu fest ➔ harter Kopfbügel	4/10
AUSSTATTUNG	➔ Kabellänge ➔ Kabelfernbedienung ➔ nur per USB nutzbar	8/10

FAZIT Das Logitech-Headset überzeugt nur bei Sprachqualität und Basswiedergabe – der sehr schlechte Tragekomfort verhindert eine höhere Wertung.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

70

L1932P

CA. PREIS 440 Euro HERSTELLER LG

TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	19 Zoll	ANGEG. REAKTIONSZEIT	4 ms
HELLIGKEIT	300 cd/m²	NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024
KONTRAST	700:1	MAX. BLICKWINKEL	170/170°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	➔ voll spiele-tauglich ➔ mäßige Interpolation	34/40
BILDQUALITÄT	➔ scharf ➔ mäßige Helligkeitsverteilung	15/20
TECHNIK	➔ schnelles Panel ➔ externes Netzteil	14/20
AUSSTATTUNG	➔ DVI & -Kabel ➔ höhenverstellbar ➔ Pivot-Funktion	9/10
BEDIENUNG	➔ gute Software ➔ deutsches OSD ➔ wenige Tasten für das Menü	8/10

FAZIT Voll spiele-taugliches Display mit vielen Features. Negativ fallen die mäßige Helligkeitsverteilung und der enge nutzbare Betrachtungswinkel auf.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

80

TECHTELMECHTEL



➤ **HARDWARE GLOSSAR**

FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT

➤ **QUICKLINK:** A37

Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamestar.de oder als Brief, Stichwort: Techtelmechtel.



- DVD:
- Nvidia Geforce-Referenz-treiber
- ATI Radeon-Referenz-treiber
- Microsoft DirectX 9.0c

QUAKE 4 AUF RADEON 9250

Quake 4 macht auf meiner Radeon-9250-Grafikkarte Probleme. Egal was ich in den Optionen einstelle, das Bild ist immer komplett grün. Ich habe das Spiel schon mehrmals vergeblich neu installiert und selbst unterschiedliche Treiber-versionen haben nicht geholfen. Kennen Sie eine Lösung?

Richard Klütsch

GameStar Quake 4 hat auf vielen Systemen mit einer Radeon 9200 oder 9250 Grafikprobleme. Wie von Ihnen beschrieben, produziert die Spiel-Engine dann ein Bild mit Grünstich. Der Fehler liegt in einer falschen Rendermethode des Shooters bei R200-Grafikchips. Um das Problem zu beheben, müssen Sie zunächst mit einem Rechtsklick die Eigenschaften der Verknüpfung von Quake 4 öffnen. Unter »Ziel« geben Sie nach dem Pfad zur ausführbaren Datei das Anhängsel »+seta r_renderer "ARB"« ein. Der Dateipfad sollte dann in etwa so aussehen: "C:\Programme\id Software\Quake 4\quake4.exe" +seta r_renderer "ARB". Beim Start des Spiels über diese Verknüpfung sind die Grafikfehler verschwunden.



Mit einer ATI Radeon 9200 kommt es oft zu Problemen mit Quake 4.

FRAPS NIMMT NUR 30 SEKUNDEN AUF

Sie empfehlen Fraps zum Aufnehmen von Spielszenen. Ich habe mir das Programm heruntergeladen, kann aber leider nur 30 Sekunden am Stück aufnehmen, danach bricht Fraps die Aufnahme ab.

Marc Schneider

GameStar Fraps stoppt die Aufnahme, weil längere Filme als 30 Sekunden der kostenpflichtigen Version vorbehalten sind – Fraps ist Shareware. Mit der Probierversion können Sie nur die von Ihnen angesprochenen 30 Sekunden am Stück aufnehmen. Wenn Sie diese Sperre umgehen wollen, müssen Sie die Vollversion erwerben. Dazu brauchen Sie ein Paypal-Konto oder eine Kreditkarte. Zum Kauf gehen Sie auf die Seite ➤ WWW.GAMESTAR.DE **QUICKLINK:** A5 und klicken auf das Paypal-Logo, um die Vollversion für 37 Dollar (umgerechnet knapp 31 Euro) zu erwerben. Danach können Sie Bild und Ton unbegrenzt aufnehmen.

FESTPLATTEN AUFTEILEN

Momentan habe ich zwei SATA-Platten mit jeweils 160 GByte Speicherplatz, mehrere Partitionen habe ich nicht. Auf der einen Festplatte habe ich mein Windows und sämtliche Spiele installiert, die andere Platte nutze ich hauptsächlich zum Speichern von Daten. Bringt es einen Geschwindigkeitsvorteil, wenn ich die Spiele auf der anderen Festplatte installieren würde?

Florian Katzschmann

GameStar Grundsätzlich empfehlen wir den Einsatz von Partitionen. Auf der ersten Partition installieren Sie am besten das Betriebssystem, auf einer anderen die

Spiele. Auf den weiteren Partitionen speichern Sie übrige Daten. Leistung gewinnen Sie aber erst, wenn die Spiele nicht nur in einer anderen Partition als das Betriebssystem liegen, sondern auch auf einer anderen Festplatte. Dadurch kann Ihr PC bei Bedarf auf beide Festplatten parallel zugreifen. Der Leistungsunterschied hängt zwar stark vom Spiel ab, aber allein wegen der Übersichtlichkeit und einfacheren Systempflege sollten Sie sich bei einer Neuinstallation des Rechners eine sinnvolle Aufteilung des Speicherplatzes überlegen. So wären dann im Fall einer späteren Neuinstallation von Windows alle installierten Spiele noch vorhanden, selbst wenn sie die Systempartition formatieren. Die meisten Spiele auf anderen Partitionen oder Festplatten funktionieren auch nach der Neuinstallation des Betriebssystems.

WELCHER SPEICHER?

Einige meiner Lieblingsspiele ruckeln, daher möchte ich meinen Arbeitsspeicher auf 1,0 GByte aufrüsten. Welcher Arbeitsspeicher passt auf mein Mainboard Abit NF7-S, DDR1 oder DDR2?

Klaus Förschel

GameStar Ihr Mainboard basiert auf einem Nforce-2-Chipsatz, Sie benötigen also DDR1-Speicher. Um Ihr System auf 1,0 GByte aufzurüsten, empfehlen wir Ihnen



Der DDR2-Riegel (oben) hat eine andere Einkerbung als ein DDR1-Modul (unten).

entweder einen 512-MByte-Riegel und zwei 256-MByte-Riegel oder zwei 512-MByte-Module. Nur durch diese RAM-Konfigurationen profitieren Sie vom Geschwindigkeitsvorteil durch Dual Channel.


GEFORCE 6600 OHNE SHADER 3.0?

Weil mir meine alte Grafikkarte zu langsam wurde, habe ich mir eine GeForce 6600 GT gekauft. Aber in Splinter Cell 3 und Far Cry entdecke ich keinen optischen Unterschied zwischen Shader 2.0 und 3.0. Wie stelle ich sicher, dass das Shader Model 3.0 aktiv ist?

Kevin Kniff



HDR verbessert in Splinter Cell 3 die Beleuchtungsqualität.

GameStar Bei Splinter Cell 3 müssen Sie zuerst im Solo-Modus unter »Einstellungen/Erweitert/Shader-Optionen« das »Shader-Model 3.0« aktivieren. Klicken Sie dann auf »Shader-Optionen« und setzen Sie einen Haken bei »HDR-Rendering« sowie »Tone Mapping«. Auffallen sollten Ihnen jetzt die bessere Beleuchtung sowie realistischere Reflektionen auf Objekten. Deutlicher wird der HDR-Effekt in FarCry. Der Ego-Shooter von Crytek unterstützt HDR-Rendering aber erst ab Patch 1.3 und ist nur per Kommandozeilen-Parameter zu aktivieren. Öffnen Sie dafür die Konsole im Spiel per  und geben Sie den Befehl »\r_hdrrendering 7« ein. Mehr Kontraste und Konturen überstrahlende Lichter sind das Resultat. Die HDR-Einstellung wird jedoch nicht gespeichert, Sie müssen sie beim Spielstart jedesmal erneut in die Konsole eingeben. Um HDR bei jedem Spielstart zu aktivieren, geben Sie bei der Spielverknüpfung unter »Ziel« nach dem Pfad zur ausführbaren Datei das Anhängsel »"r_hdrrendering 7"« an.

1500-EURO-PC

Langsam aber sicher wird mein alter PC zu lahm für aktuelle Spiele. Daher sehe

ich mich derzeit nach einem neuen Rechner um und habe Ihre PC-Empfehlung für 1.500 Euro im Einkaufsführer entdeckt. Ist der Rechner so von Ihnen getestet worden oder ist das eine Zusammenstellung von Produkten, die gut zueinander passen?

Jakob Hör

GameStar Die Empfehlungen der Redaktion für die PC-Konfigurationen sind keine fertig erhältlichen Komplett-PCs, sondern Zusammenstellungen, bei denen wir besonders auf ein optimales Preis-Leistungs-Verhältnis achten. Wenn Sie Ihren PC nach unseren Empfehlungen zusammenstellen wollen, so ist das kein Problem, denn die Komponenten sind aufeinander abgestimmt. Falls Sie einen Komplett-PC suchen, sollten Sie genau auf die verbauten Teile achten. Unsere Beispielrechner können dabei als Anhaltspunkt oder als Vorlage für einen vom PC-Hersteller für Sie konfigurierten Rechner dienen.

HEADSET UND LAUTSPRECHER

An meine interne Soundkarte habe ich ein 2.1-Boxensystem angeschlossen. Zusätzlich würde ich gerne mein Headset anstöpseln, damit ich in Multiplayer-Partien mit meinen Freunden reden kann. Funktioniert beides parallel oder führt das zu Problemen?

Markus Becker

GameStar Beide Ausgabegeräte werden funktionieren, allerdings bleiben Ihre Boxen stumm, solange das Headset angeschlossen ist. Nach dem Einstöpseln per USB stellt Windows die Soundausgabe nämlich automatisch auf das Headset um. Stecken Sie es ab, übernimmt wieder die interne Soundkarte. Aber auch ohne USB-Headset können Sie zwischen Kopfhörer und Boxen wechseln, ohne jedes Mal unter den Schreibtisch zu kriechen: An den Plantronics PC Headset Speaker Switcher www.gamestar.de/quicklink/A8 schließen Sie sowohl Boxen als auch ein Headset an und wechseln per Kippschalter zwischen beiden Schallquellen. 



Mit dem Audioswitch können Sie den Sound zwischen Boxen und Headset wechseln.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

TREIBER FÜR RADEON-MOBILITY-CHIPS?

Mein Notebook hat einen Mobility-Radeon-Grafikchip. Kann ich den normalen Catalyst-Treiber von der ATI-Homepage benutzen oder brauche ich einen speziellen Treiber?

GameStar ATI bietet ein Tool an, mit dem Sie prüfen können, ob Ihr Notebook den offiziellen ATI-Treiber unterstützt. Dazu gehen Sie auf die Seite www.gamestar.de/quicklink/A20 und klicken auf »Windows XP-Treiber und -Software«. Über den Link »Notebooks mit ATI-Grafik« gelangen Sie zur Auswahl der aktuellen Catalyst-Version. Dort können Sie sich das Tool »Catalyst Mobility« herunterladen. Falls Ihr Grafikchip den Test nicht besteht, laden Sie sich einen modifizierten Treiber herunter, zum Beispiel von der Homepage des Team Omega unter www.gamestar.de/quicklink/A7.

FEHLENDE CODECS

Nach einer Neuinstallation von Windows kann ich keine Musik oder Filme mehr abspielen. Der Windows Media Player meldet, dass die Formate nicht unterstützt werden oder die Codecs nicht vorhanden sind. Wie kann ich diese nachträglich installieren, um wieder Videos auf dem PC schauen zu können?

GameStar Viele Codecs findet der Media Player automatisch. Dafür brauchen Sie eine bestehende Internetverbindung und Sie müssen die automatische Codec-Suche im Player aktivieren. Dazu klicken Sie auf »Extras/Optionen« und setzen den Haken bei »Codecs automatisch herunterladen«. Die DVD-Wiedergabe verweigert allerdings weiter ihren Dienst, da der Codec kostenpflichtig ist. Hierfür brauchen Sie eine spezielle Software, zum Beispiel PowerDVD oder WinDVD.

BULK ODER RETAIL

In einer Preisliste habe ich bei einer Grafikkarte die Bezeichnung »Bulk« entdeckt. Das gleiche Modell gibt es noch mal, aber für rund 40 Euro Aufpreis. Wo liegt der Unterschied zwischen dem Bulk-Paket und der normalen Version?

GameStar Wenn ein Händler Grafikkarten unter der Bezeichnung »Bulk« in seiner Preisliste führt, handelt es sich um abgespeckte Varianten. Der Unterschied liegt in einer mageren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Vereinzelt werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet.

DATEIENDUNGEN ANZEIGEN

Mein frisch installiertes Windows zeigt keine Dateiendungen an. Wie komme ich wieder an die nützlichen Informationen?

GameStar Öffnen Sie den »Arbeitsplatz« und wählen Sie unter »Extras« die »Ordneroptionen«. Im Reiter »Ansicht« entfernen Sie das Häkchen bei »Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden« und klicken auf »Für alle übernehmen«. Bestätigen Sie mit »Ja« und Windows gibt Ihnen wieder Auskunft über die Dateitypen.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHTELMECHTEL
Lyonel-Feininger-Straße 26 • 80807 München
oder per E-Mail an: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHTELMECHTEL besprochen.

EINKAUFSFÜHRER

03/2006



IM SHOP AUF GAMESTAR.DE

AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!

QUICKLINK: [A66](#)

DATASTAR AUF GAMESTAR.DE

DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!

QUICKLINK: [A67](#)

Neue Tests bringen neue Sieger. In unserem Eingabegeräte-Schwerpunkt überholt der **Xbox 360 Controller** die Konkurrenz und belegt den ersten Platz. Viel getan hat sich bei den Preisen der großen TFTs: Fast alle sind deutlich gefallen. Bei den 3D-Karten sichert sich die **MSI NX6800 GS** einen Platz in unserer Top 5 und verdrängt Sapphires **X800 GTO**.

IMMER AKTUELL

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir alle Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich

3D-Karten, Notebooks, Kühler, CPUs, Mainboards, DVD-Laufwerke, RAM

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs/CRTs, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke



500-EURO-PC

Prozessor Sockel 754	
UPDATE Sempron 64/3100+ Boxed	110 €
Prozessorkühler bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express Gigabyte K8NE	70 €
Arbeitsspeicher 1x Kingston 512 MB DDR400	55 €
Grafikkarte PCI Express Leadtek PX6600 TD / 128 MByte	110 €
Soundkarte Soundblaster Live! 24-Bit OEM	20 €
Festplatte UPDATE Seagate 7200.7 80 GByte SATA	60 €
DVD-Laufwerk Toshiba SD-M2012	20 €
Gehäuse AC Silentium T2 inkl. 350 Watt	70 €
Netzteil im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	515 €
Schnellere Grafikkarte +55 €	
UPDATE Leadtek Winfast A400 TDH	165 €
Günstigere Soundkarte -20 €	
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

FAZIT Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein fähiger Mitspieler.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



1.000-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
Athlon 64/3500+ »Venice« Boxed	220 €
Prozessorkühler bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express MSI K8N Neo4-F	90 €
Arbeitsspeicher 2x Kingston 512 MB DDR400	110 €
Grafikkarte PCI Express NEU MadMoxx Radeon X800 GTO ²	240 €
Soundkarte Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	50 €
Festplatte Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk NEC ND3540A / Toshiba SD-M2012	70 €
Gehäuse CM Centurion 5 inkl. 420 Watt	105 €
Netzteil im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	995 €
Bessere Soundkarte +60 €	
Creative X-Fi Extreme Music	110 €
Günstigere Festplatte -50 €	
UPDATE Seagate 7200.7 80 GByte SATA	60 €

FAZIT Sehr schneller Spiele-PC mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis durch Athlon 64/3500+ und MadMoxx X800 GTO²

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
UPDATE Athlon 64/3700+ »San Diego«	230 €
Prozessorkühler bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express Asus A8N-SLI Deluxe	150 €
Arbeitsspeicher 2x Kingston 1,0 GByte DDR400	230 €
Grafikkarte PCI Express Leadtek 7800 GTX TDH / 256 MB	480 €
Soundkarte UPDATE Creative X-Fi Extreme Music	110 €
Festplatte Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk NEC ND3540A / Toshiba SD-M2012	70 €
Gehäuse Antec Sonata II inkl. 450 Watt	110 €
Netzteil im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.490 €
Zweite Grafikkarte (SLI) +480 €	
Leadtek 7800 GTX TDH PCI-E	480 €
Günstigere Soundkarte -60 €	
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	50 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-Rechner mit fetter, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

GRAFIKKARTEN

PEG BIS 249 €



1	MadMoxx X800 GTO ²			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	76 Punkte	240 €	02/06	(07931) 991 90 300
DATE	schnell / sehr leise / Radeon X800 GTO ² / 256 MByte			
2	XFX 6800 GS XXX-Edition			
	71 Punkte	200 €	02/06	-
PREIS-TIPP	schnell, Shader 3.0 / Geforce 6800 GS / 256 MByte			
3	MSI NX6800 GS TD-256 E			
	71 Punkte	230 €	03/06	(01805) 215 521
NEU	schnell, Shader 3.0 / Geforce 6800 GS / 256 MByte			
4	Sapphire Radeon X800 Hybrid			
	69 Punkte	210 €	07/05	(01805) 727 744 32
	schnell, 256 Bit / Radeon X800 / 256 MByte			
5	Asus Extreme N6600GT Silencer			
	67 Punkte	190 €	02/06	(02102) 959 90
DATE	flott, passiv gekühlt / Geforce 6600 GT / 256 MByte			

PEG AB 250 €



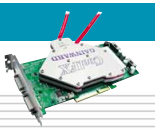
1	Leadtek PX7800GTX TDH			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	85 Punkte	480 €	10/05	(02405) 424 602
PREIS-TIPP	sehr schnell / leise / Geforce 7800 GTX / 256 MByte			
2	EVGA e-Geforce 7800 GTX 512			
	85 Punkte	700 €	02/06	(089) 189 049 11
	extrem schnell / leise / Geforce 7800 GTX / 512 MByte			
3	Sapphire Radeon X1800 XT			
	84 Punkte	500 €	02/06	(01805) 727 744 32
	sehr schnell, hörbar / Radeon X1800 XT / 512 MByte			
4	MSI NX7800GTX			
	82 Punkte	500 €	09/05	(01805) 215 521
	sehr schnell / leise / Geforce 7800 GTX / 256 MByte			
5	Asus EN7800GT Dual			
	80 Punkte	800 €	01/06	(01805) 727 744 32
	extrem schnell, laut / 2x GF 7800GT / 2x 256 MByte			

AGP BIS 249 €



1	Leadtek Winfast A400 TDH		
Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	165 €	07/05	(02405) 424 602
UPDATE	sehr schnell, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6800 / 128 MB		
2	Leadtek Winfast A6600GT TDH		
67 Punkte	150 €	02/05	(02405) 424 602
	sehr schnell, leise / Geforce 6600 GT / 128 MByte		
3	MSI RX9800 Pro-TD128		
65 Punkte	120 €	08/04	(01805) 215 521
PREIS-TIPP	flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro / 128 MByte		
4	Gigabyte N66T128D		
64 Punkte	160 €	07/05	(01803) 428 468
UPDATE	flott und leise, HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte		
5	Sparkle AG43GDH		
60 Punkte	150 €	07/05	(0044) 191 4210166
	schnell, aber hörbar / Geforce 6600 GT / 128 MByte		

AGP AB 250 €



1	Gainward Cool FX Ultra/2600 GS			
	Note	Preis	Test In	Hotline
	73 Punkte	780 €	08/04	(089) 898 394 45
	extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra / 256 MB			
2	Sapphire Radeon X800 Pro Toxic			
	72 Punkte	450 €	01/05	(01805) 727 744 23
UPDATE	leise, schnell, überaktbar / Radeon X800 Pro / 256 MB			
3	Madmoxx X800 Pro Ultima			
	69 Punkte	240 €	01/05	(02131) 124 37 77
PREIS-TIPP	sehr schnell, leise bis lautlos / Radeon X800 Pro / 256 MB			
4	Aopen Aeolus 6800GT-DV256			
	69 Punkte	250 €	10/04	(02131) 124 37 77
UPDATE	sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB			
5	Gecube Radeon X800XL			
	66 Punkte	265 €	06/05	(0221) 510 848 53
	sehr schnell, aber laut / Radeon X800 XL / 256 MB			

MAINBOARDS

SOCKEL 939
ATHLON 64 / ATHLON 64 FX

- 1 Gigabyte K8NXP-SLI
Note Preis Test in Hotline
87 Punkte | 155 € | 04/05 | (01803) 428 468

UPDATE schnell, SLI, Backup-Bios / Nvidia NForce 4 SLI / PCI Express

- 2 Albatron K8X890 Pro2
86 Punkte | 100 € | 05/05 | (02131) 523 760
PREIS-TIPP schnell, lautlos / VIA K8T890 / PCI Express

- 3 Asus A8N-SLI Deluxe
86 Punkte | 150 € | 02/05 | (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia NForce 4 SLI / PCI Express

- 4 MSI K8N Diamond
86 Punkte | 150 € | 04/05 | (01805) 376 900
sehr schnell, SLI / Nvidia NForce 4 SLI / PCI Express

- 5 Epox 9NPA+SLI
85 Punkte | 140 € | 09/05 | (01805) 37 69 00
sehr schnell und stabil, hörbar / Nforce 4 SLI / PCI Express

SOCKEL A
ATHLON XP / DURON / SEMPRON

- 1 Asus A7N8X Deluxe
Note Preis Test in Hotline
79 Punkte | 80 € | 04/03 | (02102) 959 90

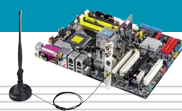
UPDATE schnelles Board, viel Ausstattung / Nvidia NForce 2 / AGP

- 2 Epox 8K5A3+
76 Punkte | 130 € | 12/02 | (09241) 991 740
fix, extrem ausgereift und stabil / VIA KT333 / AGP

- 3 Leadtek K7NCR18D
75 Punkte | 85 € | 12/02 | (02405) 424 602
flott, speziell mit FSB333-CPU's / Nvidia NForce 2 / AGP

- 4 Asus A7V8X
73 Punkte | 50 € | 11/02 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP schnell, gut ausgestattet / VIA KT400 / AGP

- 5 Epox 8K3A+
70 Punkte | 90 € | 04/03 | (09241) 991 740
schnelles Board, viel Ausstattung / VIA KT333 / AGP

SOCKEL 775
PENTIUM 4 / CELERON

- 1 Asus P5WD2 Premium
Note Preis Test in Hotline
95 Punkte | 260 € | 08/05 | (02102) 959 90

UPDATE sehr schnell, TV-Tuner, lautlos / Intel i955X / PCI Express

- 2 Asus P5AD2 Premium
88 Punkte | 220 € | 10/04 | (02102) 959 90
perfekt ausgestattet, lautlos / Intel i925X / PCI Express

- 3 Intel D975XBX
86 Punkte | 220 € | 03/06 | (069) 950 960 99
NEU Crossfire-Unterstützung, lautlos / Intel 975X / PCI Express

- 4 Abit Fatal1ty AA8XE
83 Punkte | 120 € | 03/05 | (0031) 773 204 428
UPDATE perfektes Übertakter-Board / Intel i925XE / PCI Express

- 5 Abit AG8 Third Eye
80 Punkte | 115 € | 11/04 | (0031) 773 204 428
PREIS-TIPP für Übertakter, schnell, stabil / Intel i915P / PCI Express

SOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON

- 1 Aopen AX4SPE Max 2
Note Preis Test in Hotline
81 Punkte | 115 € | 06/03 | (02131) 124 37 77
schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP

- 2 Asus P4C800 Deluxe
80 Punkte | 145 € | SH01/04* | (02102) 959 90
UPDATE schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

- 3 Asus P4P800
75 Punkte | 100 € | 08/03 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

- 4 Gigabyte 8KNXP
74 Punkte | 185 € | 11/03 | (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

- 5 Intel D875PBZLK
71 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN



- 1 Soundblaster X-Fi Elite Pro
Note Preis Test in Hotline
93 Punkte | 300 € | 10/05 | (0035) 143 800 00

UPDATE Perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0

- 2 Soundblaster Audigy 4 Pro
88 Punkte | 150 € | 03/05 | (0035) 143 800 00
UPDATE toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

- 3 Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro
88 Punkte | 220 € | 12/03 | (0035) 143 800 00
UPDATE sehr guter Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

- 4 Soundblaster X-Fi Extreme Music
86 Punkte | 110 € | 10/05 | (0035) 143 800 00
UPDATE überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0

- 5 Soundblaster Audigy 2 ZS
84 Punkte | 90 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0

SURROUND-SETS



- 1 Teufel Concept G THX 7.1
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 300 € | 01/05 | (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

- 2 Teufel Concept E Magnum
91 Punkte | 150 € | 11/05 | (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, sehr günstig

- 3 Creative Gigaworks S750
88 Punkte | 430 € | SH01/04* | (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

- 4 Creative Gigaworks Gamer G500 THX
87 Punkte | 230 € | 02/06 | (0035) 143 800 00
UPDATE guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

- 5 Teufel Concept E
81 Punkte | 100 € | 10/05 | (030) 300 93 00
PREIS-TIPP sehr guter Raumklang, pegelfest, extrem günstig

2.1-BOXEN



- 1 Creative Labs I-Trigue L-3600
Note Preis Test in Hotline
83 Punkte | 110 € | - | (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design

- 2 Logitech Z-3
77 Punkte | 65 € | - | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

- 3 Logitech Z-2200 THX
74 Punkte | 150 € | - | (069) 920 321 65
UPDATE sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

- 4 Creative Labs Inspire T3000
68 Punkte | 45 € | - | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP guter Klang, Kabelfernbedienung

- 5 Hercules XPS 2.100 Silver
64 Punkte | 70 € | - | -
UPDATE solide verarbeitet, guter Klang

HEADSETS



- 1 Sennheiser PC 165 USB
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 150 € | 12/05 | (0511) 542 67 96
UPDATE druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität

- 2 Sennheiser PC 160
89 Punkte | 100 € | 07/05 | (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

- 3 Plantronics Gamecom Pro 1
87 Punkte | 80 € | 06/05 | (0800) 932 34 00
guter Klang, rauscharmes Mikrofon

- 4 Sennheiser PC 150
82 Punkte | 60 € | 12/03 | (0511) 542 67 96
sehr guter Klang, hoher Tragekomfort

- 5 Plantronics Gamecom 1
80 Punkte | 35 € | 06/05 | (0800) 932 34 00
PREIS-TIPP toller Klang, Kabelfernbedienung, leicht

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



- 1 Razer Copperhead
Note Preis Test in Hotline
95 Punkte | 70 € | 03/06 | (0180) 512 51 33
hoch präzise, konfigurierbarer Abtastrate, interner Speicher

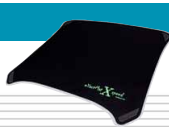
- 2 Logitech MX518
94 Punkte | 50 € | 05/05 | (069) 920 321 65
sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate

- 3 Razer Diamondback
91 Punkte | 50 € | 12/04 | (0180) 512 51 33
PREIS-TIPP extrem präzise und schnell, hohe Auflösung

- 4 Logitech G5
91 Punkte | 65 € | 03/06 | (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate

- 5 Logitech Mediaplay Cordless
84 Punkte | 45 € | 04/05 | (069) 920 321 65
präzise, gute Verarbeitung, auch für Linkshänder

MAUSPADS



- 1 Razer Exactmat
Note Preis Test in Hotline
88 Punkte | 30 € | 11/04 | (01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

- 2 Kryptec X-Board V2
87 Punkte | 15 € | 03/05 | (02275) 915 930
PREIS-TIPP stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

- 3 Compad Speedpad
87 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

- 4 Gamers Wear Stainless
85 Punkte | 25 € | 03/06 | (0821) 907 96 14
NEU hohe Präzision, gute Gleiteigenschaften, sehr stabil

- 5 Rantopad A100
84 Punkte | 15 € | 06/05 | (07941) 960 185
schickes Aluminium-Pad inklusive Glidetapes

GAMEPADS



- 1 Microsoft Xbox 360 Controller
Note Preis Test in Hotline
85 Punkte | 35 € | 03/06 | (0800) 181 29 68
NEU präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

- 2 Logitech Cordless Rumblepad 2
81 Punkte | 40 € | 03/06 | (069) 920 321 65
UPDATE gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

- 3 Thrustmaster Wireless Dual Trigger
81 Punkte | 40 € | 03/06 | (09123) 965 80
NEU Funkübertragung, Force Feedback, präzise

- 4 Logitech Rumblepad 2
79 Punkte | 30 € | 01/05 | (069) 920 321 65
UPDATE gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

- 5 Saitek P2600 Rumble
77 Punkte | 20 € | 03/06 | (089) 546 757 0
PREIS-TIPP Force Feedback, sehr präzise, gummierte Griffe

LENKRÄDER



- 1 Thrustmaster F1 Force Feedback
Note Preis Test in Hotline
83 Punkte | 170 € | 01/03 | (09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

- 2 Logitech Momo Racing FF
82 Punkte | 120 € | 02/05 | (069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale

- 3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF
80 Punkte | 95 € | 03/06 | (09123) 965 80
NEU sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

- 4 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel
76 Punkte | 65 € | 02/05 | (01805) 125 133
PREIS-TIPP sehr stabil, sehr gute Pedale

- 5 Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1
70 Punkte | 50 € | 02/05 | (09123) 965 80
schönes Lenkrad mit solider Verarbeitung

*SH: Sonderheft

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



- 1** NEC Multisync LCD1770GX
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 350 € | 10/05 | (089) 996 990
voll spielefähig, brillante Farben, höhenverstellbar
- 2** NEC Multisync LCD1770NX
90 Punkte | 300 € | 03/05 | (089) 996 990
UPDATE voll spielefähig, höhenverstellbar
- 3** Sony HT75W
88 Punkte | 450 € | 07/05 | (069) 950 863 19
UPDATE voll spielefähig, TV-Tuner, Breitbild-Format
- 4** Hyundai Imagequest L70D+
86 Punkte | 250 € | 03/05 | (0800) 498 632 47
PREIS-TIPP voll spielefähig, Kopfhörer-Anschluss
- 5** Benq FP71V
84 Punkte | 275 € | 03/06 | (0800) 114 65 88
NEU voll spielefähig, sauber verarbeitet, gute Interpolation

19-ZOLL-TFTs



- 1** NEC Multisync 90GX2
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 480 € | 02/06 | (089) 996 990
UPDATE extrem schnell, gestochen scharf, 4x USB-Ports
- 2** NEC Multisync 1970GX
91 Punkte | 480 € | 05/05 | (089) 996 990
extrem schnell, brillante Farben, gute Interpolation
- 3** Samsung Syncmaster 930BF
87 Punkte | 390 € | 09/05 | (01805) 121 213
UPDATE extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
- 4** Viewsonic VX924
86 Punkte | 380 € | 08/05 | (02154) 918 80
PREIS-TIPP voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung
- 5** Samsung 193P
83 Punkte | 430 € | 07/04 | (01805) 121 213
UPDATE voll spielefähig, sehr schnell, schick

TFTs > 19 ZOLL



- 1** NEC LCD2170NX
Note Preis Test in Hotline
82 Punkte | 800 € | 01/06 | (089) 996 990
UPDATE spielefähig, gute Farben, gute Verarbeitung / 21 Zoll
- 2** Dell 2405FPW
80 Punkte | 1.020 € | 01/06 | (0800) 686 33 55
UPDATE spielefähig, USB-Ports, 16:10-Breitbild / 24 Zoll
- 3** Samsung Syncmaster 204Ts
78 Punkte | 550 € | 01/06 | (01805) 121 213
UPDATE spielefähig, tolle Farben, kompakte Bauform / 20 Zoll
- 4** Belinea 102035W
76 Punkte | 500 € | 02/06 | (02365) 952 100 8
PREIS-TIPP spielefähig, brillante Farben, Breitbild / 20,1 Zoll
- 5** Samsung Syncmaster 214T
76 Punkte | 770 € | 01/06 | (01805) 121 213
UPDATE spielefähig, kräftige Farben, schlankes Design / 21 Zoll

CRTs > 19 ZOLL



- 1** Iiyama Vision Master Pro 513
Note Preis Test in Hotline
90 Punkte | 520 € | – | (0800) 100 34 35
UPDATE flach, brillante Farben / 22 Zoll
- 2** Samsung 1100DF
89 Punkte | 390 € | – | (01805) 121 213
PREIS-TIPP sehr hohe Auflösung, Flachbildröhre / 21 Zoll
- 3** Iiyama Vision Master 506
86 Punkte | 490 € | – | (0800) 100 34 35
UPDATE kräftigen Farben / 21 Zoll
- 4** Viewsonic G220F
85 Punkte | 440 € | – | (0800) 171 74 30
flach, sehr gute Konvergenz / 21 Zoll
- 5** CTX EX1300F
70 Punkte | 460 € | 04/03 | (089) 427 207 05
satte Farben / 21 Zoll

CPU-KÜHLER

AMD-CPUs



- 1** Noiseblocker Coolscaper SX-1
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 60 € | – | (02103) 255 711
570 g / Socket 754, 939, 940
- 2** Thermalright XP-120
90 Punkte | 45 € | – | (04392) 916 10
528 g / Socket 754, 939, 940
- 3** Thermalright XP-90C
89 Punkte | 45 € | – | (04392) 916 10
UPDATE 690 g / Socket 754, 939, 940
- 4** Aerocool GT-1000
88 Punkte | 35 € | – | (+886) 286 981 088
PREIS-TIPP 766 g / Socket A, 754, 939
- 5** Zalman CNPS 7000B-CU 3200
87 Punkte | 35 € | – | (01805) 905 071
755 g / Socket A, 754, 939

INTEL-CPUs



- 1** Noiseblocker Coolscaper SX-1
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 60 € | – | (02103) 255 711
570 g / Socket 478, 775
- 2** Thermalright XP-120
90 Punkte | 45 € | – | (04392) 916 10
528 g / Socket 478, 775 (Retention Module benötigt)
- 3** Thermalright XP-90C
89 Punkte | 45 € | – | (04392) 916 10
UPDATE 690 g / Socket 478, 775 (Retention Module benötigt)
- 4** Aerocool GT-1000
88 Punkte | 35 € | – | (+886) 286 981 088
PREIS-TIPP 766 g / Socket 478, 775
- 5** Zalman CNPS 7000B-CU 3200
87 Punkte | 35 € | – | (01805) 905 071
755 g / Socket 478, 775

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



- 1** Kingmax 512MB DDR500
Note Preis Test in Hotline
88 Punkte | 65 € | – | (04421) 913 11 70
PREIS-TIPP CAS Latency 2.5, DDR500
- 2** Kingston HyperX KHX4000/512
87 Punkte | 120 € | – | (0800) 801 290 12
CAS Latency 3, DDR500
- 3** Corsair CMX512-4000Pro
86 Punkte | 110 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 3, DDR500
- 4** Corsair CMX512-3700
85 Punkte | 130 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 3, DDR466
- 5** OCZ PC3500 Enhanced Latency
84 Punkte | 110 € | – | (0731) 509 48 78
CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



- 1** Corsair CM2X512-5300C4 Pro
Note Preis Test in Hotline
84 Punkte | 100 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 4, DDR2-667
- 2** G.E.I.L. GX25124300X
83 Punkte | 60 € | – | (001) 626 961 68 66
UPDATE CAS Latency 4, DDR2-533
- 3** Kingston KVR533D2N4/512
82 Punkte | 50 € | – | (0800) 801 290 12
PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533
- 4** Infineon 512 MByte DDR2-533
81 Punkte | 50 € | – | (0911) 654 42 62
CAS Latency 4, DDR2-533
- 5** Corsair VS512MB533D2
80 Punkte | 40 € | – | (001) 800 205 7657
CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



- 1** Lite-On LTD-166S
Note Preis Test in Hotline
89 Punkte | 20 € | – | (03140) 295 75 12
PREIS-TIPP sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
- 2** Toshiba SD-M2012
87 Punkte | 20 € | – | (0800) 182 94 71
flottes und zuverlässiges Laufwerk
- 3** LG GDR-8161B
85 Punkte | 25 € | – | (02163) 988 910
UPDATE sehr gute Fehlerkorrektur, schnell
- 4** Teac DV-516E
83 Punkte | 20 € | – | (01805) 999 588
zuverlässig, gute Fehlerkorrektur
- 5** MSI MS-8216
83 Punkte | 25 € | – | (069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit

DVD-BRENNER



- 1** Plextor PX-716SA
Note Preis Test in Hotline
85 Punkte | 125 € | 07/05 | (032) 272 555 22
wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss
- 2** TDK 1616N
84 Punkte | 120 € | 11/04 | (0800) 181 05 85
schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
- 3** TRAXDATA ND-3500A
82 Punkte | 90 € | 11/04 | (02162) 951 661
UPDATE schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
- 4** Toshiba SD-5472
81 Punkte | 60 € | 01/06 | (0800) 182 94 71
PREIS-TIPP schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität
- 5** Plextor PX-716A
80 Punkte | 115 € | 01/05 | (032) 272 555 22
schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.499 €



- 1** Gericom 1st Supersonic
Note Preis Test in Hotline
77 Punkte | 1.280 € | 05/05 | (01805) 968 950
PREIS-TIPP Pentium M/1,73 GHz, GeForce Go 6600 (128 MB)
- 2** Asus A6Q00VA
70 Punkte | 1.400 € | 09/05 | (02101) 959 90
Pentium M/1,86 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)
- 3** Gericom Ego 1560
69 Punkte | 1.200 € | 08/04 | (01805) 968 950
Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)
- 4** Acer Aspire 1501LCI
68 Punkte | 1.400 € | 06/04 | (01805) 00 98 98
Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)
- 5** Yakumo Q8M Power64XD
67 Punkte | 1.499 € | 06/04 | (01805) 925 866
Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

AB 1.500 €



- 1** Dell XPS M170
Note Preis Test in Hotline
87 Punkte | 2.900 € | 02/06 | (01805) 224 465
UPDATE Pentium M/2,26 GHz, GeForce Go 7800 GTX (256 MB)
- 2** Samsung M70-2130 Bemus
79 Punkte | 3.100 € | 03/06 | (01805) 121 213
NEU Pentium M/70/2,13 GHz, GeForce Go 6600 (128 MB)
- 3** Alienware S4-M 7700
78 Punkte | 2.000 € | 07/05 | (0800) 100 50 79
Pentium 4 HT/3,2 GHz, GeForce Go 6800 (256 MB)
- 4** Acer Travelmate 8104WLMi
76 Punkte | 2.500 € | 05/05 | (01805) 009 898
Pentium M/2,0 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)
- 5** Cybersystem P17
75 Punkte | 2.000 € | 01/05 | (03838) 828 701
PREIS-TIPP Pentium 4 HT/3,2 GHz, GeForce 6800 Go (256 MB)

MOD UND
TOTSCHLAG

Fabian Siegismund

fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	150
Mod-News	152
Mercenaries	152
Fairglen	152
F1 2005	152
Dungeon Doom	153
CS Source – Die reifere Community?	154
GameStar Clanliga	156
Patch-Tests	157
Tipps & Tricks	159

Der Pfad des Modders – schnell er ist, verführerisch. Die Idee klingt ja auch toll, einfach sein Lieblingsspiel so umzubauen, dass es einem noch besser gefällt. Bei Filmen geht das ja leider nicht: »So, das Geknutsche kommt raus, Schwarzenegger auch, dafür ich rein und am Ende fliegt alles in die Luft!« Doch leider überschätzen viele Hobby-Programmierer, wie viel Arbeit eine gute Mod wirklich ist, und schmeißen nach der ersten Homepage und ein paar Konzeptzeichnungen die Flinte wieder ins Korn. Sie ahnen ja nicht, wie viele falsche Fährten ich auf meiner Jagd nach Mods jeden Monat verfolge, wie viele Ideen sterben, weil den dazugehörigen Köpfen die Energie ausgeht. Da lobe ich mir den Macher von **Dungeon Doom**. Die Mod wirkte anfangs ziemlich lahm, macht mittlerweile aber richtig Spaß! Gut Ding will eben Weile haben – **Counterstrike** hatte auch 17 Beta-Versionen! Also, meine Damen und Herren Modder: Ein wenig mehr Geduld, bitte.

HALF-LIFE 2
SUBSTANCE GOLD

In Substance bleibt Gordon nicht allein.

In Ausgabe 10/2005 haben wir Ihnen bereits die Mod **Substance** für **Half-Life 2** vorgestellt. Mittlerweile haben die Macher die finale Gold-Version 1.2 ihrer Mod veröffentlicht, die die Singleplayer-Kampagne komplett überarbeitet: Mehr Gegner, neue Waffen, Bullet-Time, drei zusätzliche Spielmodi, vier Kämpferklassen aus **Metal Gear Solid** und vieles mehr. Fertig sind die Modder allerdings noch lange nicht: Im nächsten Patch soll es Explosionen à la **F.E.A.R.** und Leuchtschlangen wie in **Matrix** geben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A75](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A75)

STRATEGIE & SHOOTER
KARTENPAKETE

Waren Sie schon auf Hawaii? Oder in Australien? Nein? Dann nix wie hin, mitsamt Ihrer Armee! Wir haben außer diesen Reisezielen noch sechs weitere Karten für **Age of Empires 3** auf unsere DVDs gepackt. Zusätzlich noch vier Maps für **Schlacht um Mitteleuropa**, vier für **C&C Generäle: Stunde Null**, und weitere für **Doom 3**, **Quake 4**, **CS: Source** und **Far Cry**. Sie haben's so gewollt!

BROTHERS IN ARMS
DEATHMATCH

Statt Befehlen: Deathmatch für Brothers in Arms.

Die **Brothers in Arms**-Serie setzt das Spielprinzip der Singleplayer-Missionen in den Mehrspieler-Modus um – Deathmatch fehlt. Doch Jeffrey Broome, Entwickler bei Gearbox, hat eine rudimentäre Deathmatch-Mod für beide **Brothers in Arms**-Teile gebastelt – nur zwei Waffen pro Spieler und keine Munitions- oder Gesundheits-Pickups. Gleichzeitig legt er den Source-Code der Mod offen. Interessierte Programmierer sind also herzlich eingeladen, weiter am Deathmatch zu schrauben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M126](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M126)

WORLD RACING 2
DOWNLOADS

Sich in **World Racing 2** für ein Auto zu entscheiden ist mindestens ebenso schwer, wie das Geld für einen Ferrari zu sammeln. Doch auf der überarbeiteten Webseite von Entwickler Syntetic gibt's jetzt noch zusätzliche Pakete mit frischen Felgen und Vinyls oder komplett neuen Autos wie dem sündhaft teuren Mercedes CLS.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A50)

NEVERWINTER NIGHTS
DRACHEN VON SAMARIS

Im Tempel von Luccini beginnt das Abenteuer.

Neverwinter Nights-Autor Fabian Lorenz hetzt Abenteurer ab Level 30 durch liebevoll ausgestaltete Gebiete, inklusive unheimlichen Wäldern und eisigen Berghöhen. Als eigenständige Kampagne ist **Drachen von Samaris** sowohl für Einzel- als auch Gruppenspieler interessant. Wer sich allein in die leicht klischeehafte Geschichte um Drachen und geraubte Edelsteine stürzen möchte, sollte sich im Startgebiet zumindest nach kräftigen KI-Kompagnons umsehen. Klassen mit Zauberkräften rufen sich alternativ Begleiter herbei. Lang geduldet wird bei der Jagd auf die gestohlenen Juwelen nicht, zünftige Auseinandersetzungen mit dem üblichen Monster-Allerlei stehen im Vordergrund. Technisch ist das Modul sehr ausgereift. In anderthalb Jahren Entwicklungszeit hat Lorenz ein ausgewogenes Szenario entwickelt. Puristen stören sich allerdings an gelegentlichen Rechtschreibfehlern. Trotzdem können Sie sich bei **Drachen von Samaris** auf rund 30 Stunden professionelle und abwechslungsreiche Unterhaltung freuen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A72](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A72)

FREEWARE-SPIEL

ETERNAL DAUGHTER



Fiese Monster trachten Mia nach dem Leben.



Mia will ihre Mutter Thelia von Gar befreien.



Der Bogenfrosch schlägt mit seiner Zunge zu.



Derek und Jonathan, die Entwickler des Spiels.



Die Dungaga sind hässlich, aber schwach.

Die kleine Mia wird in Verhältnissen groß, die sich nicht einmal tollwütige Daily-Soap-Redakteure im Drogenwahn ausdenken könnten. Sie wächst bei ihrer allein erziehenden Mutter Thelia auf, als die brandschatzende Roboterarmee der Dungaga das Land überrennt. Deren Anführer, der grausame Gar, nimmt sich Thelia gewalttätig zur Frau und versklavt Mia und ihr friedfertiges, knautschgesichtiges Volk. Damit nicht genug: Er zeugt bei der Gelegenheit gleich noch einen Sohn, der konsequenterweise aussieht wie eine Mischung aus Roboter und Kartoffel. Ganz klar, dass da der Haussegen schief hängt. Als Mia Jahre später einen Streit zwischen ihrer Mutter und Gar miterlebt, setzt ihr Zorn ungeahnte Zauberkräfte frei: Sie kann plötzlich Energiebälle verschießen. Mit denen sprengt Mia Gar in tausend Stücke und flieht vor den räuberischen Unterdrückern in die Wildnis. Dort soll ein weiser Mann hausen, der ihr helfen kann.

Mit **Eternal Daughter** haben die Freizeitprogrammierer Derek Yu und Jonathan Perry eine wunderschöne Hommage an Klassiker wie **Metroid** oder **Castlevania** geschaffen. In nur 320 mal 240 Bildpunkte packen die beiden alles, was Nostalgikerherzen höher schlagen lässt. Mia hüpf und schießt sich durch grüne Dschungel oder kalte Roboterwelten und bekämpft dabei Gegner wie Kampffrösche, zaubern- de Kaninchen und Riesenschildkröten. Mit jeder Region wechselt die herrliche Musik, die wie 8-Bit-Sound aus C64-Tagen klingt und für das Spiel komponiert wurde. Natürlich warten außerdem jede Menge bizarrer Bossgegner wie zum Beispiel Mias missratener Halbbruder auf Sie, die nur mit viel Geduld zu besiegen sind. Manche Passagen bezwingen Sie nur durch immer neue Versuche, speichern können Sie selbstverständlich nur an bestimmten Punkten. Dafür erhält Mia im späteren Spiel Hilfe von einem kleinen Begleiter, einem kugelförmigen, typisch japanisch anmutenden Wesen. Wenn Sie das regelmäßig mit den in den Levels hängenden Früchten füttern, entwickelt es sich langsam zu einem niedlichen, kämpfenden Flugdrachen, mit dem Sie sogar Hindernisse überwinden können. Aber bevor es soweit ist, muss Mia erstmal ihren geheimnisvollen, verschollenen Vater suchen, immerhin hat der ihr magische Kräfte verliehen. Soviel sei vorab verraten: Es ist nicht Darth Vader.

DS DM FAB

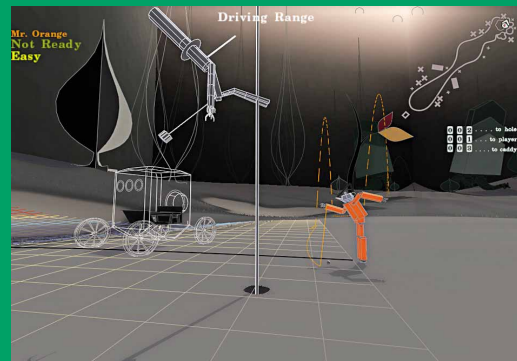
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A106

NETZ-NEWS

GOLF?

Ja, Golf. Nur eben anders, als man es je gesehen hat. Nun gut, die Spielregeln sind wie immer: Sie dreschen mit präziser Maussteuerung und einer Auswahl an Holz- und Eisenschlägern einen kleinen Ball über das Grün. Ah nein, über das Grau. Denn da geht's schon los: Statt die Spielwelt möglichst realistisch darstellen zu wollen, schlagen Sie bei Golf? in einer völlig surrealen Umgebung ab. Figuren und Gegenstände bestehen weitestgehend aus Drahtgittermodellen, die Landschaft ist ein Traum in grau, die einzigen Farbtupfer entstehen durch Spielfiguren und die Flugbahnen der Golfbälle. Als Kameraleute schweben kleine Männer über den Rasen, die sich gelegentlich eine Schnapsflasche zu Gemüte führen. Kurz: Golf? sieht aus wie ein modernes Kunstwerk. Und ist es wohl auch. Macht aber viel mehr Spaß.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A88



So bizarr, ist das überhaupt noch Golf? Nein, Golf?. Punkt.

QPLAY

Um bei Computerspielen Preise zu gewinnen, müssen Sie nicht extra E-Sportler werden: Sie können auch bei www.qplay.de vorbeischaun. Hier können Sie eine Handvoll Flash-Programme ausprobieren, meist simple Klone bekannter Hits wie Arkanoid oder Moorthuhnjagd. In manchen Spielen wie zum Beispiel Tetris können Sie auch gegen menschliche Kontrahenten antreten. Der eigentliche Reiz liegt allerdings im Qplay-Punktesystem: Wer's unter die jeweils 50 Besten schafft, bekommt so genannte Qpoints gutgeschrieben. Die können Sie dann in Preise umtauschen, vom Handylogo über USB-Sticks bis zur Digitalkamera.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A87

TRIALS MOUNTAIN HEIGHTS

Nicht einmal Flash-Spiele kommen heutzutage noch ohne Ragdoll-System aus. In Trials Mountain Heights steuern Sie einen Lumpenpuppen-Motorradfahrer über mehrere Hindernisse. Mit den Pfeiltasten betätigen Sie Gas und Bremse und lehnen sich auf dem Moped vor oder zurück. Nur mit viel Fingerspitzengefühl kommen Sie so über die Felsen. C64-Veteranen kennen das Spielprinzip aus Kikstart – leicht war das schon damals nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A90



Kommt nach freihändig fahren: Trials Mountain Heights.

EXTRALEBEN MODS



- DVD:
· Dungeon
Doom v5.2
- Fairglen
v1.01
- DVD PLUS:
(nur im Abo)
· Mercenaries
v6.0
- Dungeon
Doom v7.1xp

BATTLEFIELD 2 MERCENARIES

Wenn Ihnen die Helikopter in **Battlefield 2** viel zu gut gepanzert, die Scharfschützenflinten viel zu schwach und die Maschinengewehre viel zu ungenau sind, können Sie auf den nächsten Patch hoffen – oder gleich heute **Mercenaries** spielen. »Battlefield 2 so, wie es sein sollte!«, versprechen die Entwickler. Entsprechend haben die Jungs Waffen und Fahrzeuge überarbeitet, um dem Spiel mehr Realismus einzuflößen. Die Kampfhubschrauber halten mitunter nur noch eine Stinger-Rakete aus, haben dafür aber auch mehr Feuerkraft. Wo die Panzer hinschießen, wächst erstmal kein Gras mehr: Deren Projektile sind fast so stark wie Artilleriegeschosse. Auch die Infanterie hat kräftig aufgerüstet. Davon profitieren die Nachschubsoldaten: Deren Maschinengewehre sind in **Mercenaries** weitaus präziser als im Basisspiel. Scharfschützen werden in der Mod zu den gefährlichsten Fernkämpfern: Ihre Waffen schalten Gegner mit einem Treffer aus. Damit die Sniper auch auf der Karte »Strike at Karkand« zum Schuss kommen, hat das Modding-Team den allgegenwärtigen Sandsturm entfernt. Auch die übrigen Maps wurden überarbeitet. Jede hat mehr Flaggenpunkte, so dass sich die Gefechte über das gesamte Schlachtfeld erstrecken. Das dazugehörige Kartenpaket finden Sie auf unserer DVDplus, zusammen mit der Mod für das Basispiel und für **Special Forces**.

MERCENARIES

Tweak-Mod für Battlefield 2 [QUICKLINK: A61](#)
www.mercenaries.dies-world.com
VERSION 6.0 GRÖSSE 125 MByte

WC3: THE FROZEN THRONE FAIRGLEN



Fairglens Helden machen kurzen Prozess.

In Echtzeit-Strategiespielen geht's ja meist darum, Armeen aus dem Boden zu stampfen und große Truppenbewegungen zu koordinieren. Nicht so in dieser Mod für **WarCraft 3: The Frozen Throne**: Hier steuern Sie nur zwei Helden mit Zauberkraften, die das Städtchen Fairglen gegen Rebellen und Untote verteidigen. Wählen Sie dazu zwischen vier Kämpfern: Die Berserkerin tritt als gefährliche Nahkämpferin an, der Elementalist schaltet mit mächtiger Magie mehrere Gegner gleichzeitig aus, die Rangerin bekämpft einzelne Ziele aus großer Entfernung, der Ritter ist Schwertschwinger und Heiler zugleich. Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie nach und nach Quests, die Sie in neue, gefährlichere Regionen der Karte führen. Wenn Sie sich da nicht alleine reintrauen, ziehen Sie kooperativ mit einem Freund in die Schlacht – jeder steuert dann nur einen der Helden.

FAIRGLEN

Helden für The Frozen Throne [QUICKLINK: A63](#)
http://enterfold.zerofold.com
VERSION 1.01 GRÖSSE 2,5 MByte

F1 CHALLENGE '99-02 F1 2005



F1 Challenge '99-02: altes Spiel, neue Saison.

F1 Challenge '99-02 hat zwar schon über zwei Jahre auf dem Buckel, gehört aber immer noch zu den besten Formel-1-Simulationen. Grund genug für die rund 20-köpfige Modding-Mannschaft CTD, eine Erweiterung mit den Originalteams und -strecken der letzten Saison in das leicht angestaubte Rennspiel einzufügen. Unter den 19 akribisch nachgebauten Kursen gibt es auch Neuzugänge wie Bahrain oder die Türkei. Außerdem feilten die Entwickler an der Grafikengine: Durch Bump- und Normal-Mapping wirken die Boliden fast fotorealistisch, hinter dem halbtransparenten Helmvisier sehen Sie sogar das Gesicht des Piloten. Neu dabei: Per stufenlosem Schieberegler stellen Sie ein, wie stark Ihr Kopf bei hohen Geschwindigkeiten vom Wind hin und her geschleudert wird. Demnächst wird CTD einen Patch veröffentlichen, der bekannte Bugs ausmerzt.

F1 2005

Saison für F1 Challenge '99-02 [QUICKLINK: A32](#)
www.racingmag.gamesurf.tiscali.de
VERSION 1.0 GRÖSSE 428 MByte

INCOMING



Auf Level 3 erwartet uns Boss »Yellow Bastard«. Dem jagen wir unseren Pinky-Dämon auf den Leib.

DOOM 3

DUNGEON DOOM

Was suchen eigentlich alle in feuchten Höhlen und finsternen Verliesen? Na, zum Beispiel den »Schläger des Leimeners« mit +5 auf Tennisarm oder die »Kappe der schlechten Belüftung« mit +2 auf Haarausfall. Die Suche nach magischen Gegenständen oder Waffen treibt virtuelle Jäger und Sammler seit Jahren unablässig durch die Rollenspiele. Shooter-Fans mussten bislang auf derartige suchtfördernde Zusätze verzichten. **Dungeon Doom** macht dem ein Ende: Die Mod verwandelt **Doom 3** in ein Ego-**Diablo**. Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine Klasse aus. Als Krieger nutzen Sie alle aus dem Basisspiel bekannten Schusswaffen, als Psi-Kämpfer nur Pistole, Schrotflinte und MG, darüber hinaus aber auch mächtige Zauber: Mit Blitzen, Donner-

schlägen oder sogar handzahmen Pinky-Dämonen machen Sie Ihren Gegnern den Garaus. Zauberer verfügen über ein noch breiteres Magiespektrum, führen dafür aber keine Schusswaffen mit. Die gewählte Klasse kombinieren Sie mit einer Rasse – die starken Orks eignen sich als Krieger, clevere Andorianer eher als Magier, Menschen sind Allrounder.

Sie starten **Dungeon Doom** in einer Art Dorf. Hier gibt's einen Kaufmann, bei dem Sie Ausrüstung oder Waffen erwerben, und den ersten Auftraggeber. Der schickt Sie in das nahe gelegene Dungeon, in dessen drittem Level Sie einen Zombie zur Strecke bringen sollen. Fortan kämpfen Sie sich Stockwerk für Stockwerk durch zufallsgenerierte Höhlen voller Monster, weichen Fallen aus, geleiten Dorfbewohner zum Ausgang, besiegen Zwischengegner und sammeln so Gold und Erfahrungspunkte für neue Zauber und Waffen. Die werden Sie brauchen, wenn Sie sich dem Balrog im letzten Level entgegenstellen.

Dungeon Doom bietet in der neusten Fassung Physik- und Zeitlupenspielereien aus dem hierzulande indizierten Addon **Resurrection of Evil**, deshalb wird dieses für die aktuelle Version vorausgesetzt. **DM FAB**

DUNGEON DOOM

Rollenspiel-Mod für Doom 3 [QUICKLINK: A64](#)

<http://dungeondoom.d3files.com>

VERSION 7

GRÖSSE 41,5 MByte



Teleporter bringen uns schnell zurück an die Oberfläche.

ZOMBIE MASTER

Zombies sind dumm. Sonst hätten sie bestimmt was Anständiges gelernt. Aber wie machen die das, dass sie trotzdem regelmäßig muskelbepackte, clevere Helden in Stücke reißen? Ganz einfach: Hinter all den überraschenden Manövern steckt der **Zombie Master**. In der gleichnamigen Mod für **Half-Life 2** tritt ein Spieler als Drahtzieher der Untoten gegen ein Team bewaffneter Überlebender an. Er steuert seine hirnlosen Heerscharen nach Art eines Echtzeit-Strategiespiels, während seine Gegner in der Ego-Perspektive um sich ballern. Der **Zombie Master** verfügt über stetig wachsende Zauberenergie, mit der er unterschiedliche Kämpfer erschafft oder besonders fiese Überraschungen auslöst – etwa einen totalen Stromausfall im Level. Wie können schwächliche Menschen so ein Genie besiegen? Na, gar nicht! Aufgabe der Überlebenden ist lediglich, zu entkommen. Zum Beispiel, indem sie zum rettenden Fluchtwagen vordringen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A65](#)



Der **Zombie Master** schüttelt Horden von Untoten aus dem Ärmel.

INTO CERBERON

Manchmal kann ein Abstieg auch was Schönes sein. Descent zum Beispiel (englisch für »Abstieg«). So heißt nämlich eine dreiteilige Raumschiff-Shooter-Serie aus den 90ern, in der Sie in völliger Bewegungsfreiheit durch dreidimensionale, unterirdische Labyrinth fliegen und Roboter abballern. Das Spielprinzip taucht jetzt in **Into Cerberon** für **Doom 3** wieder auf. Statt zu Fuß durch dunkle Flure zu huschen, liefern Sie sich hier Luftkämpfe auf beengtem Raum. Ein Oben oder Unten gibt es dabei nicht. Nur eins ist wichtig: Wo die Raketen rauskommen, ist im Zweifel vorne. Zu **Into Cerberon** gibt's bereits eine frühe und noch recht verbugte Multiplayer-Demo, sogar für Linux. Eine Einzelspieler-Kampagne wird aber voraussichtlich nicht folgen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A70](#)



Die Raumschiffmodelle sehen der Descent-Reihe ähnlich.

F1 2005

Nach dem Abschluss der Arbeiten an der F1 2005-Mod für F1 Challenge '99-02 (wir berichten auf Seite 152) wollen die Hobby-Programmierer von CTDP die Formel-1-Saison 2005 auch in das online vertriebene Rennspiel **rFactor** von Entwickler Image Space einbauen. Allerdings sind vorerst nur die jeweiligen Rennwagen für alle Teams geplant, die dazugehörigen Strecken sollen erst im Laufe des Jahres nachgereicht werden. Als Termin für die erste Version der Mod plant CTDP bislang den März ein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A32](#)

Alt gegen Neu

CS: SOURCE DIE REIFERE COMMUNITY?

Vor einigen Wochen fragten wir auf GameStar.de nach Ihrer Meinung zur Community von Counterstrike: Source. Ist sie im Vergleich zu CS 1.6 wirklich die reifere, erwachsenere Gemeinschaft?

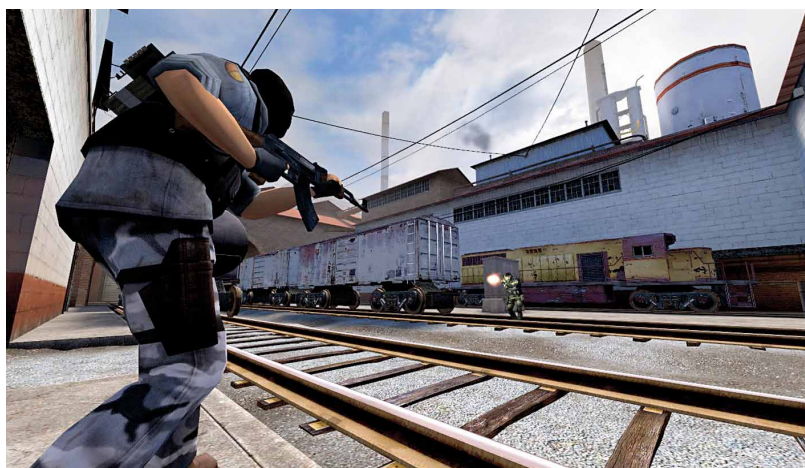
Der Streit unter den erfahrenen CS-Recken schwelt schon seit Ende 2004. Mit dem Erscheinen von **Counterstrike: Source** spaltete sich die Spielerlandschaft in zwei Lager: Das eine schwört auf die bewährte Qualität von **Counterstrike 1.6**, das andere wechselte über zum Nachfolger **CS: Source**. Etwas kaum Greifbares, das Spielgefühl, ist der Knackpunkt an der neuen Version. **CS: Source** ist anders, nicht nur bei der Physik oder den manchen Spielern verhassten Tonnen, die überall in der Landschaft stehen. Auch die Clanwars laufen ein wenig anders ab, als es viele Spieler der alten Versionen gewohnt sind.

Steam als Hürde?

Arteten vor zwei oder drei Jahren manche Clanwars noch zu regelrechten FlameWars aus, bei denen sich die Teilnehmer auch sprachlich bekriegten, hat sich mit **CS: Source** einiges verändert. Die Wars laufen ruhiger, fast schon zivilisiert ab. Die Spieler sind älter geworden, so scheint es, viele stehen schon im Berufsleben. Hat Valve mit dem »Kunstgriff Steam« vielleicht das Problem der Script-Kiddies unter Kontrolle gebracht, die sich mit unlauteeren Methoden binnen eines Tages an die Spitze sämtlicher Ranglisten cheaten müssen? Wir haben unsere Leser nach ihren Erfahrungen gefragt und bekamen viele E-Mails und Zuschriften mit ganz unterschiedlichen Einschätzungen.



Ausgereift und akzeptiert im E-Sport: Counterstrike 1.6.



Counterstrike: Source: Ist es ein Anfängerspiel oder der E-Sport-Titel der Zukunft?

Der Headshot-Bonus

»Bei CS:S wurde seit Erscheinen so viel am Aiming verändert, dass man heute fast jeden Spieler als Cheater beschimpfen kann. Drei Headshots in einer Runde sind keine Seltenheit, das bringt fast jeder zustande.« So lautet einer der Hauptgründe der Oldschooler, dem neuen Spiel fern zu bleiben. »Source ist meiner Meinung nach das totale Anfängerspiel. In CS 1.6 musste man noch jahrelang üben, um gut zu werden. In Source wiederum ist das Zielen viel einfacher geworden, und man braucht eindeutig nicht mehr so viel Training.« Solche Einwände kommen aus der Ecke der Verfechter von **CS 1.6**, die zudem die Meinung vertreten, dass »nur solche Leute CS: Source spielen, die es bei 1.6 zu nichts gebracht haben«.

Auf der anderen Seite die eingefleischten **Source**-Fans: »Jeder, der sich krampfhaft an dem ausgelutschten Feeling von 1.6 festhält, ist lediglich nicht in der Lage, sich auf neue Bedingungen in einem bekannten Spielprinzip einzustellen«, heißt es aus der Community. Die Fronten sind verhärtet. Selbst das gute Abschneiden der **CS 1.6**-Profis von *mousesports* beim WCG-Qualifier in Brandenburg und beim anschließenden Finale in Singapur (dort wurde **CS: Source** gespielt) konnte die Commu-

nity nicht von den Gemeinsamkeiten der beiden Versionen überzeugen. **CS: Source** wird in der professionellen Szene immer noch belächelt – obwohl allen klar sein müsste, dass die Sponsoren irgendwann darauf bestehen werden, dass **CS: Source** ins Programm der Clans aufgenommen wird. Denn ein Hersteller von Grafikkarten wird kaum damit werben wollen, wie gut sein Produkt die fast zehn Jahre alte **Quake 1**-Engine darstellen kann, die im Kern das Gerüst von **Counterstrike 1.6** ist.

Die Rufer in der Wüste

So hoffen die Clans, die bereits **Source**-Squads gebildet haben, auf Rückenwind. Mit wenigen Ausnahmen handelt es sich um Teams, die nicht unbedingt im Rampenlicht der EPS oder großen 1.6-Turniere stehen, also keinen großen Namen haben. Das Selbstbewusstsein ist deswegen nicht kleiner: »Sicher, CS 1.6 ist immer noch ein Standard im E-Sport. Allerdings wird diese Zeit vorbei gehen. Dann ist CS: Source das Spiel der Stunde. Unser Team hat dann schon die nötige Erfahrung. Die aktuell bekannten 1.6-Clans, die heute beim Thema CS: Source noch gelangweilt abwinken, werden dann aber ein großes Problem haben. Wie heißt es so schön: Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.«

WR





Halbzeit in der GameStar-Liga! Nach sieben absolvierten Spieltagen ziehen wir eine Zwischenbilanz.

Die Fußball-Bundesliga hält noch Winterschlaf, in der GameStar-Liga wird trotz Schnee gekickt. In der **Fifa**-Tabelle hat sich *danielinho* von *mouz* ganz oben fest gekrallt. Mit makellosen 21 Punkten aus sieben Spielen ist er bereits einer der Anwärter für die Finals. Es folgen *hero1308*, *zookY* von *EFF-Kult* und *gamerno1* aus dem Kader von *Alternate aTTax*. Zusammen mit *marioHFD* nehmen diese Spieler die Spitzenplätze ein, die bis hinunter zu Rang 8 reichen – dort lauert Titelverteidiger *bEn* von den *a-Losers* auf ein Stolpern der Konkurrenz.

WarCraft 3

In der **WC3**-Rangliste ist das Gefälle zwischen den Spitzenreitern schon sehr deutlich. Platz eins (*DkH.wc3*) und drei (*n! Faculty*) trennen bereits fünf Punkte. Dahinter wird es ausnahmslos enger für die Teams, fünf Punkte Abstand reichen hinunter bis zu Ranglistenplatz 13. Hier ist noch alles offen, mindestens zehn Teams streiten sich um die verbleibenden Turnierplätze für die Finals.

Counterstrike 1.6

Titelverteidiger *mousesports* muss noch ein Spiel in **Counterstrike 1.6** nachholen, steht aber trotzdem mit 21 Punkten an der Spitze der Tabelle. Punktgleich folgen *BHK-Tos24.de*, *9.Playgrounds* und *pod.graz*. Bis zum achten Platz, den *star-Coma.Tagan* momentan hält, stehen die Chancen für eine Teilnahme an den Finals noch sehr gut, darunter wird es schwierig für die Teams. Ein Ausrutscher genügt schon, um alle Finalträu-

me platzen zu lassen. In der Gruppe B sieht es ähnlich aus, dort rangieren *EFF-Kult* und *mystical lambda* punktgleich auf Platz eins und zwei. Dahinter ein dicht gedrängtes Verfolgerfeld bis zum neunten Rang, den der *Geh aB-Clan* erfolgreich verteidigt.

GSL LAN-Finals Season 10

Vom 7. bis 9. April finden die GameStar-Liga LAN-Finals, wieder in Zusammenarbeit mit der WWCL.AOL, in der Dortmunder Westfalenhalle statt.



Austragungsort der GameStar LAN-Finals: die altehrwürdige Westfalenhalle in Dortmund.

WWCL LAN-KALENDER FEBRUAR/MÄRZ 2006

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
17.03.2006	Dresden LAN 2006	1200	01067	Dresden	www.dresden-lan.de	16
17.02.2006	CyberLAN session six	254	04435	Schkeuditz (bei Leipzig)	www.cybernetworkgroup.de	16
03.03.2006	Böhlen LAN X	425	04564	Böhlen b. Leipzig	www.boehlen-lan.de/	18
03.02.2006	CYBERLAN VIII	106	12107	Berlin	www.cyberlan.org	18
27.01.2006	[green]mile Classic 10	232	15834	Rangsdorf	www.greenmilelan.de	16
17.02.2006	MultiMadness Winter 2006	259	21220	Seevetal-Maschen	www.multimadness.de	18
17.02.2006	Freaknet LANParty III	100	25712	Burg (Dithmarschen)	www.freaknet.de/party/5	18
03.03.2006	f4t4l.error 2006	101	31036	Eime	www.f4t4l-error.net	18
03.02.2006	CLAN - LAN X	140	45307	Essen (Kray)	lanparty.utcd.de/index.php	18
03.03.2006	CS_Doctors - !	536	48739	Legden	www.csdoctors-lan.de/	16
10.03.2006	eSports-Rheine Lan 4	200	48431	Rheine	www.esports-rheine.de	16
17.03.2006	Maxlan 9	200	49716	Meppen	www.maxlan.de	16
23.03.2006	LANabuse XII	250	49406	Barnstorf (bei Diepholz)	www.lanabuse.de	16
10.02.2006	ThE-CrYpT-LaN ThE CaVe XVIII	100	57489	Drolshagen Frenkhausen	www.the-crypt-lan.de	16
03.03.2006	LANoDROM - Die Arena	800	67659	Kaiserslautern	www.lanodrom.com	16
03.02.2006	StrikerLAN part 3	300	71065	Sindelfingen	www.strikerlan.net	16
24.03.2006	ESC-LAN VI - World Domination	300	72186	Taaleseehalle Empfingen	www.esc-lan.de/	16
03.02.2006	Zockparade X	300	76297	Stutensee	www.netquarter-online.de/	18
10.03.2006	Medusa LAN vol. 2	120	77871	Renchen-Ulm	www.medusa-lan.de/	18
24.02.2006	orBit - LINKED SPHERES	300	90491	Nürnberg	www.orbit-nuernberg.de	18
24.03.2006	Xtremelan #2	120	A2102	Korneuburg / Bisamberg	www.xtremelan.at	16
17.02.2006	LAN-4-FUN 2006	116	A5273	Rosbach / Oberösterreich	www.lan-4-fun.at	16

Digitale Ärzte

PATCH-TESTS



Serious Sam 2: Der Koop-Modus lässt sich nun auch über einen Dedicated Server spielen.

Serious Sam 2

Version: 2.066 **Größe:** 14,2 MB
Highlights: Unterstützung für Dedicated Server, neue Funktionen im Koop-Modus, Grafikfehler und kleinere Bugs behoben.

Mit dem zweiten Patch baut Entwickler Croteam eine Unterstützung für Dedicated Server in **Serious Sam 2** ein. Da ein Rechner, an dem gespielt wird, in Koop-Partien deshalb nicht zwangsläufig auch als Server fungieren muss, verbessert das die Performance. Zudem gibt's in Multi-

player-Gefechten nun am rechten Bildschirmrand eine Anzeige, die Ihnen die Namen sowie verbleibende Lebens- und Rüstungspunkte aller Mitspieler verrät. Interessant für Besitzer von TFT-Monitoren: Durch das Update unterstützt **Serious Sam 2** die Auflösung von 1280x1024 Pixeln. Zudem arbeiten die HDR-Effekte auf ATI X1000-Karten nun korrekt, in manchen Fällen kam es zu unschönen Pixelfehlern. Die Entwickler entfernen auch kleinere Bugs: Beispielsweise machte die Soundwiedergabe sowie die Maussteuerung auf Multicore-CPU-Systemen gelegentlich Probleme, oder das Programm veränderte nach dem Laden eines Spielstands plötzlich den Schwierigkeitsgrad.

Starship Troopers

Version: 5.24 **Größe:** 222 MB
Highlights: sechs neue Multiplayer-Karten, überarbeitete Grafikeffekte, zusätzliche Funktionen im Server-Browser.

Der dritte Patch behebt zwar keine Fehler, baut dafür aber

Nicht jeder besitzt einen High-End-Rechner. Gut, dass in diesem Monat die Performance verbessert wird.

drei Deathmatch- und zwei Koop-Karten in den Ego-Shooter **Starship Troopers** ein. Dazu kommt die Karte »Bait«, die für beide Modi anwählbar ist. Solospieler kennen die Neuzugänge aber schon aus der Kampagne. Beispielsweise müssen Sie eine zu Forschungszwecken gefangene Bug-Königin beschützen. Die Entwickler erleichtern mit dem Patch auch die Bedienung des Server-Browsers: So können Sie nun für alle Spielmodi gleichzeitig nach derzeit stattfindenden Partien suchen. Zudem unterstützen Geforce 6600GT- und 6200TC-Karten künftig den HDR-ähnlichen Überstrahlungseffekt – die neuesten Treiber natürlich vorausgesetzt.

X3: Reunion

Version: 1.3 **Größe:** 61,2 MB
Highlights: Performance und KI verbessert, neue Funktionen, Balancing-Änderungen.

Patch Nr. 2 für **X3: Reunion** schraubt erheblich an der Performance des Weltraumspiels. So fressen Shader-Effekte und das Interface nicht mehr so viel Grafikspeicher. Auch die Ladezeiten verkürzt das Update ein wenig. Gleichzeitig verbessern



X3: Reunion: Das Update auf Version 1.3 baut mit dem Teladi Osprey ein neues Schiffsmodell ein.

die Entwickler die Grafik: So hinterlassen zerstörte Stationen nun Wrackteile. Sieht **X3** nach der Patch-Installation trotzdem hässlicher aus als zuvor, sollten Sie einen Blick ins Optionsmenü werfen. Dort gibt's in der Version 1.3 neue Grafikoptionen, die Sie erst aktivieren müssen. Außerdem: Neuerdings können Sie Ihr Schiff mit einem Minen-Laser ausrüsten, damit Asteroiden beschießen und so Erz fördern. Allerdings tauchen die Trümmer nicht in der Sektor-Karte auf und können deshalb nicht eingesammelt werden – da muss Egosoft dringend nachbessern! Zu guter Letzt schraubt das Update an der KI in Kämpfen und feilt an der Balance (M1- und M2-Schildgeneratoren aufgemotzt).

DM



DVD:
 - Call of Duty 2 v1.01
 - Siedler 5 v1.06



DVD PLUS:
 (nur im Abo)
 - Civilization 4 v1.52
 - Serious Sam 2 v2.066
 - Starship Troopers v5.24
 - X3: Reunion v1.3

PATCH-TICKER

CALL OF DUTY 2: Das erste Update auf Version 1.01 verbessert die Performance auf PCs mit Hyperthreading- oder Multicore-Prozessoren. In Mehrspieler-Gefechten ist das gepatchte Spiel übrigens mit der Verkaufsversion kompatibel.

CIVILIZATION 4: Der 45 MByte große Patch 1.52 optimiert die Leistung des Runden-Strategiespiels auf schwächeren Systemen, allerdings auf Kosten der Alt-Tab-Unterstützung. Zudem wurde an der Balance der Technologiekosten gefeilt und die KI bei Städteangriffen verbessert.

SIEDLER 5: Das knapp 22 MByte große Update auf Version 1.06 enthält sechs neue Karten für den Ladder-Modus und beseitigt zwei Bugs im Map-Editor.



Starship Troopers: Auf sechs aus der Kampagne bekannten Karten dürfen Sie nun auch Koop- oder Deathmatch-Gefechte austragen.

DATASTAR

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher bei uns erschienenen Tipps und Lösungen. Die Datenbank finden Sie auf unserer DVD im Menüpunkt »Programme« oder unter www.gamestar.de/aktuell/datastar/



SPIELTITEL	ART	COUNTER
Agatha Christie		3 3 5 6
Chaos League		3 3 5 6
Civilization 4		3 3 5 6
Dynasty Warriors 4		3 3 5 6
Fußballmanager 06		3 3 5 7
Guild Wars		3 3 5 7
Gun		3 3 5 7
Half Life 2: Spiel des Jahres		3 3 5 7
Need for Speed: Most Wanted		3 3 5 7
Prince of Persia 3		3 3 5 8
Rome - Total War Gold		3 3 5 8
Schlacht um Mittelmeer		3 3 5 9
Shrek Super Slam		3 3 6 0
Star Wars Battlefront II		3 3 6 0
Star Wars Galaxies		3 3 6 0
Star Wolves		3 3 6 1
Stubbs the Zombie		3 3 6 1
The Movies		3 3 6 1
Verliebt in Berlin		3 3 6 1

BUGS AUSNUTZEN EASTER EGGS
BELOHNUNGEN CHEATS TAKTIKEN

AGATHA CHRISTIE UND DANN GABS KEINES MEHR

Auch wenn's idiotisch ist: Fahren Sie stets den ganzen Bildschirm mit dem Mauszeiger ab. Denn oft entdecken Sie so einen kleinen Gegenstand oder gar einen Ausgang, der wegen der ungünstigen Kameraperspektive nicht zu sehen ist.

Manche Dialoge sind elend lang, zumal Sie die Gespräche nicht mal wegklicken dürfen. Hören Sie sich trotzdem alles an und nutzen Sie alle Fragen und Antworten. Hin und wieder können Sie Gegenstände nicht anklicken, wenn nicht vorher darüber gesprochen wurde.

Fred behauptet, er könne mit einem Gegenstand nichts anfangen? Glauben Sie ihm kein Wort! Probieren Sie es nochmal, manchmal bekommen Sie erst beim zweiten Versuch eine Antwort.



Agatha Christie: Klicken Sie grundsätzlich alle Dialog-Optionen komplett durch.

CHAOS LEAGUE SUDDEN DEATH

Zwei Ihrer Spieler sollten ausschließlich als Verteidiger dienen und niemals in die Zone des Gegners vorstoßen. Nur so können die Blutsportler schnelle Gegenangriffe rechtzeitig abfangen.

Wie im echten Football bringt es nichts, wenn sich Ihre gesamte Mannschaft auf den Ballträger stürzt – denn sonst kann der Gegner durch einen schnellen Seitenwechsel Ihr ganzes Team ausmanövrieren. Also sollten Sie Ihre Jungs geschickt verteilen und etwaige Pass- sowie Laufwege zustellen.

Nutzen Sie die Pause-Funktion, um den Überblick zu behalten und neue Order zu erteilen. Denken Sie daran, dass Sportler ohne Befehle nur nahe Gegner angreifen – und nicht etwa Räume zustellen.

Wenn Ihr schnellster Spieler mit dem Ball zur Grundlinie sprintet, sollten ihn zwei bis drei Kollegen begleiten. Die le-

gen sich mit jedem Gegner an, der sich Ihrem Ballträger in den Weg stellt. Dabei ist es egal, ob sie die Gefechte auch gewinnen – Hauptsache, der Gegner wird in Zweikämpfen verwickelt und kann Ihren Stürmer nicht aufhalten. In der Mitte der gegnerischen Hälfte aktivieren Sie dann das Sprint-Talent, damit der Ballträger rennt.



Chaos League: Zwei Spieler sollten auch beim Angriff als Verteidiger zurückbleiben.

CIVILIZATION 4

Spielen Sie mit zwei oder mehr Nationen, die Sie selbst manuell steuern. Jetzt können Sie Ihre Wissenschaften optimieren, indem Sie aufpassen, dass die manuell von Ihnen gesteuerten Nationen nicht dieselben Technologien erforschen. Wenn sich diplomatische Möglichkeiten zwischen den von Ihnen gesteuerten Nationen eröffnen, tauschen Sie die entwickelten Technologien aus, dadurch werden Sie den anderen Völkern auf der Welt technologisch stets überlegen sein.

Marvin Mulhaupt



Civilization 4: Diplomatie hilft besonders, wenn Sie die beiden beteiligten Parteien spielen.

DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

Herumstehende Kisten enthalten selten etwas. Dafür finden Sie in Töpfen immer neue Lebensenergie.

Weichen Sie angreifenden Truppen aus und laufen Sie in Richtung gegnerischer Feldherr. Der tritt Ihnen meist mit einer relativ schwachen Eskorte entgegen.

FUSSBALL-MANAGER 06

Wenn Sie als Trainer mal so richtig Kohle scheffeln wollen, fordern Sie bei der nächsten Vertragsverlängerung keine Erhöhung des Gehalts, sondern lediglich eine höhere Gewinnbeteiligung. Stellen Sie den Wert auf 25%, dann unterbreiten Sie das Angebot, bis die Stimmung des Vereins zu sinken beginnt. So kommen Sie locker auf angemessene 12% Beteiligung. Und wenn Sie dann mal die Meistrunde gewinnen oder den Verein an die Börse bringen, springen automatisch ein paar Millionen für Sie raus.

Robert Glabutschnig

Starten Sie ein Spiel mit zwei oder mehr selbst gesteuerten Mannschaften, die gute Spieler im Kader haben. Diese können Sie jetzt ablösefrei auf die Transferliste setzen und mit einer von Ihnen manuell gesteuerten Mannschaft kostenlos einkaufen. So sind Sie in der Lage, sich einen erstklassigen Kader zusammenzubauen, ohne viel Geld ausgeben zu müssen.

Starten Sie wie oben genannt ein neues Spiel. Suchen Sie sich jetzt eine Ihrer Mannschaften aus, die das Geld von den anderen Vereinen, die Sie manuell steuern, erhalten soll, indem Sie einige Spieler für die höchstmögliche einstellbare Ablössumme an Ihre eigenen Vereine verkaufen.

Marvin Mulhaupt



Fußballmanager 06: Übernehmen Sie zwei Clubs und transferieren Sie die besten Spieler.

GUILD WARS

Nachdem Sie sämtliche kooperativen Missionen in der Wüste abgeschlossen haben, gelangen Sie zum »Fels der Weissagung«. An diesem mystischen Ort müssen Sie Ihr eigenes Spiegelbild im Kampf besiegen. Am einfachsten lässt sich diese Aufgabe meistern, indem Sie keinerlei Fähigkeiten mit sich führen. So hat Ihnen Ihr Ebenbild wenig entgegenzusetzen.

In Drokarns Schmiede kostet die Ritterrüstung neben eineinhalb Platin und Eisen auch Lederquadrat. Wesentlich günstiger ist das schmucke Item bei einem Kunsthändler. Einen solchen finden Sie beispielsweise vor dem Sanatorium. Für le-

diglich fünf Gerbfelle und 50 Gold stellt er Ihnen die begehrte Rüstung her.

GUN

Der Wilde Westen lässt sich wesentlich entspannter auf dem Rücken eines Pferdes ertragen. Das bietet Ihnen nämlich auch in Massenschießereien einen ähnlichen Schutz wie eine Rüstung.



Gun: Ruhig, Brauner! Ihr Pferd dient nicht nur als Reittier, sondern auch als Schutzschild.

HALF LIFE 2 SPIEL DES JAHRES

Valve hat sich von der Weihnachtsstimmung anstecken lassen und für alle Actionfans ein dickes Packet mit diversen Teilen und Modifikationen des Actionklassikers geschnürt. Um das neue Jahr nicht mit allzu viel Frust beginnen zu lassen, liefern wir hier noch einmal die besten Kurztips für den Edel-Shooter.

Ein kleines Easeregg hat Valve in Kapitel 4 des Shooter-Hits eingebaut. Dort finden Sie, nachdem Sie den Helikopter ausgeschaltet haben, auf der gegenüberliegenden Seite des Tümpels die Mündungen zweier Rohre. Eines der Gitter, das die Öffnungen versperrt, ist lediglich angelehnt. Wenn Sie nun das Luftkissenfahrzeug unter diese Röhre stellen und anschließend schnell die Säure hinter der Absperrung überwinden, finden Sie jemanden, der Ihnen einiges über die Hintergründe des Spiels erzählen kann.



Half Life 2: Nachdem der Heli erledigt ist, gibt es ein informatives Easeregg zu finden.

Kommen Sie in der Mission »Highway 17« an der Tankstelle bei der Brücke an, können Sie auf der linken Stra-

ßenseite ein Haus mit weißem Gastank und einem demolierten Zaun ausmachen. Legen Sie einen alten Autoreifen mit Hilfe der Gravity-Gun vor das heruntergedrückte Stück Zaun und springen Sie drüber. So gelangen Sie hinter den Gastank und dürfen als Belohnung eine nette Zeichnung zum Thema Evolution bewundern.

Achten Sie besonders auf in den Levels angebrachte Lambdas. In der Nähe des berühmten Half-Life-Symbols sind grundsätzlich Waffen und Vorräte der Widerständler versteckt.

Praktisch, aber leicht zu übersehen: Hinten auf dem Buggy steht eine Kiste mit unendlich viel Munition, an der sich Gordon bedienen kann.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Auf diese Weise sammeln Sie Meilensteine und Kopfgeld, ohne dafür viel Aufwand betreiben zu müssen: Legen Sie sich mit einigen Polizisten an. Sobald Sie etwa drei bis vier Polizeiwagen an sich kleben haben, düsen Sie in Richtung Bushof. Auf dem Gelände des Bahnhofes flitzen Sie ein Stockwerk höher auf den im Bild markierten Steg. Was auch immer Sie nun tun: Die Cops werden auf keinen Fall auf den Steg fahren. Weil die KI der festen Überzeugung ist, der Spielerwagen befände sich auf einer Ebene mit den Polizisten, werden die Cops so lange die Pfosten der Konstruktion rammen, bis sich ihre Vekikel in Rauch auflösen.

Jens Wlocka





NFS Most Wanted: Rasen Sie auf den Steg, um fürs Nichtstun belohnt zu werden.


Sobald Sie sich an Verfolgungsjagden ab Stufe drei und darüber wagen, stellt es eine richtige Herausforderung dar, die hartnäckige Polizei abzuhängen. Wenn Sie jedoch von Osten her in das Baseballstadion einfahren und dabei die riesige Anzeigetafel zum Einsturz bringen, befinden Sie sich im Normalfall allein im Stadion. Verweilen Sie noch kurz, bis Ihre Fluchtanzeige voll ist, dann ist der Tag gerettet. So können Sie Ihr Kopfgeld in ungeahnte Höhen steigern, ohne dabei eine Festnahme zu riskieren.


Christian Schmidt

PRINCE OF PERSIA 3

 Nicht selten folgt direkt nach einem Speicherbrunnen eine längere Zwischensequenz. Gehen Sie danach abermals zum Brunnen, um zu sichern. Sonst müssen Sie das Filmchen nach baldigem Tod und Neustart wieder anschauen, denn Sequenzen lassen sich nicht abbrechen.

 Bossgegner wirken auf den ersten Blick nahezu unbesiegbar. Doch alle haben Schwachstellen. Achten Sie unbedingt darauf, was Ihnen der dunkle Prinz einflüstert. Der gibt Ihnen häufig den alles entscheidenden Hinweis, wie der jeweilige Endgegner zu knacken ist.

 Manchmal können Sie lästige kleinere Kämpfe einfach vermeiden. Laufen Sie vor den Monstern fort und erklimmen Sie die nächste Balustrade.



 An den Sandportalen müssen Sie zuerst das rot gewandete Monster erledigen, sonst holt es Verstärkung. Schauen Sie sich um, bevor Sie einen Angriff starten. Häufig kommen Sie per Sprungkombinationen nah an den Bösewicht heran und können ihn dann per Speed-Kill erledigen.



Prince of Persia 3: An Sandportalen sollten Sie immer das rote Monster zuerst töten.


ROME – TOTAL WAR GOLD-EDITION

Eines der besten Strategiespiele der letzten Jahren gibt's jetzt als Komplettpaket samt dem exzellenten Addon Barbarian Invasion. Wir liefern Ihnen die besten Cheats, Tricks und Taktiken.

 Öffnen Sie mit  die Konsole, und geben Sie die folgenden Cheats ein. Achtung: Die Codes lassen sich nur ein einziges Mal pro Spielstart verwenden.


CHEAT	WIRKUNG
toggle_fog	Kriegsnebel an/aus
add_population X Y	Einwohnerzahl der Stadt X um Y erhöhen
capture_settlement X	Stadt X einnehmen
process_cq X	alle Bauwerke in der Stadt X fertig stellen
process_rc X	alle militärischen Einheiten in der Stadt X vollenden
auto_win attacker	Angriffe gewinnen den nächsten Kampf


CHEAT	WIRKUNG
auto_win defender	Verteidiger gewinnt den nächsten Kampf
invulnerable_general X	General X wird unverwundbar
bestbuy	Einheiten um 10% günstiger
add_money X	fügt X Geldeinheiten zu Ihrem Vermögen hinzu
process_cq settlement	zügigeres Bauen
kill_character X	Person X töten
season summer/winter	Jahreszeit ändern
oliphant	riesige Elefanten
list_traits	listet alle Charaktereigenschaften auf


 In Activisions Strategie-Hit kommt es vor, dass Ihre Kriegselefanten verrückt spielen. In diesem Fall sollten Sie versuchen, das Kampfgetümmel um Ihre Dickhäuter herum zu verlagern. Somit nehmen die Rüsseltiere weiterhin feindliche Einheiten aufs Korn, während Ihren Soldaten kein Schaden zugefügt wird.




Rome: Locken Sie Ihre Feinde in die Nähe von in Panik geratenen Kriegselefanten.


 Alle Spieler des Vorgängers von Rome sollten vorsichtig sein: Während sich in Medieval von der Seite angegriffene Einheiten noch gewehrt haben, lassen sie sich im schicken Nachfolger nun bei Flankierungen leicht ummähnen. Achten Sie deshalb darauf, dass Ihre Einheiten Angriffen stets frontal entgegen treten.

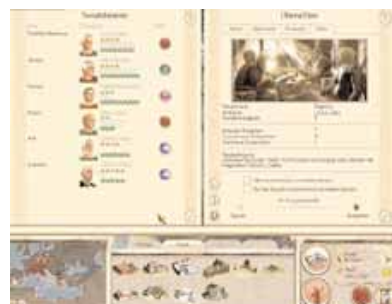
 Römer können in der Kampagne besonders schnell und einfach schlagkräftige Armeen aufstellen: Dazu erschaffen Sie mindestens sechs Diplomaten und schicken jeweils einen in die Hauptstädte der anderen zwei römischen Parteien. Die restlichen Diplomaten senden Sie in Regionen, die von diesen Parteien gerade angegriffen werden (etwa Griechenland, Nordafrika, Norditalien). Nun bestechen Sie einfach jede Armee, die Ihnen über den Weg läuft. Auf diese Weise erhalten Sie bereits nach wenigen Spieljahren zwei Principe-Gruppen und eine Bogenschützentruppe für lediglich rund 800 Dinare. Selbst rekrutierte Truppen kosten fast das Dreifache.

 In den Kampagnen lässt sich ein Großteil der Echtzeit-Schlachten mit einem simplen Trick gewinnen. Zusätzlich


zu Ihrer »normalen« ausgewogenen Armee führen Sie noch eine reine Kavallerie-Truppe mit. Auf der Strategiekarte kreisen Sie den Gegner mit beiden Armeen ein – Kavallerie auf der einen, der Rest der Truppen auf der anderen Seite. Den Angriff beginnen Sie mit Ihrer regulären Armee, damit die reine Reiter-Truppe kurz nach Schlachtbeginn als KI-Verstärkung hinzukommt. Auf der Schlachtkarte positionieren Sie nun den Kavallerie-Teil Ihrer ausgewogenen Armee so, dass er dem Gegner in die Flanke fallen kann. Infanterie und Bogenschützen marschieren hingegen direkt auf die Feinde zu. Die KI-Verstärkung fällt dem Feind schließlich in den Rücken: Dieser Dreifronten-Kampf überfordert den Computergegner und sichert Ihren Sieg.


 Nutzen Sie eroberte feindliche Tempel, um Waffen- und Rüstungs-Upgrades zu erhalten, die ansonsten für Ihre Partei nicht erhältlich wären.


 Vor dem Tod eines Familienmitglieds sollten Sie unbedingt die besten Berater aus dessen Gefolge an jemand Jüngeren abgeben, um sie nicht zu verlieren.





Rome: Behalten Sie für einen Todesfall den Überblick über wichtige Funktionäre.


 Es ist auch ohne Kämpfe möglich, eine Stadt einzunehmen: Erschaffen Sie mindestens zwei Armeen beliebiger Größe, und belagern Sie mit ihnen die ausgewählte Siedlung. Nach Ende der Runde wird der Angegriffene mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Ihrer Armeen attackieren. Ziehen Sie diese einfach zurück und lassen Sie die andere die Stadt weiterhin belagern. Sind Sie wieder an der Reihe, lassen Sie die Armee, die Sie gerade zurückgezogen haben, wieder ihr Ziel belagern. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die Stadt schließlich kapituliert.

 Wer eine feindliche Siedlung eingenommen hat, sollte dort umgehend Stadtwachen stationieren, um Aufstände zu verhindern. Die Soldaten kosten wenig und liefern einen hohen Garnisons-Bonus.

 Falls Sie in Geldnot geraten und in einer Stadt ein Verwalter fehlt, sollten Sie dort unbedingt das automatische Bauen und Rekrutieren ausschalten. Ansonsten verursacht die Stadt steigende Kosten, ohne Ihnen wirklich zu helfen.


 **Wer** schon immer die gesamte Rome-Weltkarte erobern wollte, jedoch immer vom »Kampagne gewonnen«-Hinweis aufgehalten wurde, kann folgenden Trick anwenden: Sobald nach 50 eroberten Provinzen die Siegesmitteilung erscheint, speichern Sie das Spiel. Nach dem erneuten Laden dieses Spielstandes ist der Hinweis verschwunden, und Sie können Ihr Weltreich weiter vergrößern.


 **Wenn** Sie wissen möchten, welche Provinzen der Feind besetzt hält, entsenden Sie einfach einen Diplomaten zu ihm. Bei den Forderungen wählen Sie »Region abtreten«. Dadurch werden nun automatisch alle Städte aufgelistet, die die jeweilige Partei kontrolliert.

 **Als** Hunne oder Vandalen sollten Sie nicht zu früh sesshaft werden. Denn wenn Sie ein Dorf erobern, löst sich Ihre Reiterhorde auf, und Sie müssen langwierig neue Truppen aufstellen. Stoßen Sie daher zunächst nach Südeuropa vor, und brandschatzen Sie alle Siedlungen auf dem Weg. Das bringt Gold, mit dem Sie später neue Einheiten rekrutieren.



Rome: Reitervölker sollten zunächst plündern und erst bei genügend Geld sesshaft werden.

 **Auch** wenn's schmerzt: Auf Seiten der Weströmer müssen Sie sofort zu Beginn einen Großteil Ihrer Armee auflösen, weil die Truppen zu viel Unterhalt kosten. Zu den überteuerten Einheiten zählen die Comitatus sowie alle Reiter und Schiffe. Ähnliches gilt für Städte: Wenn Sie die Rebellion in einer Provinz nicht schon in der ersten Runde unterdrücken können (etwa durch den Einsatz von Truppen oder durch Steuersenkungen), sollten Sie die Siedlung aufgeben. Ziehen Sie das Militär sowie den Statthalter ab und verkaufen Sie alle Gebäude. Nutzen Sie das so verdiente Gold, um in anderen Städten Limitanei zu rekrutieren und Tempel zu bauen – das beschäftigt rebellische Bürger. Zetteln Sie in dieser Konsolidierungsphase keine Kriege an, und versuchen Sie, mit den weströmischen Rebellen Frieden zu schließen. Wenn das Volk später Ruhe gibt und Sie wieder Gold auf dem Konto haben, können Sie frische Truppen aufstellen und die zu Parteebeginn verlorenen Städte zurückerobern.


 **Barbarian Invasion** erbt einen KI-Bug aus dem Hauptprogramm: Wenn der Feind eine Ihrer befestigten Städte belagert, sollten Sie ihn bereits in der ersten Runde mit der Stadtgarnison angreifen und die Schlacht selbst befehligen. Zu Beginn der Belagerung hat der Gegner nämlich noch keine Kriegsmaschinen und kann Ihre Mauern nicht stürmen. Manchmal bleiben die KI-Truppen aber in Reichweite Ihrer Geschütztürme stehen – dann schießen Ihre Bastionen die Belagerungsarmee einfach ohne Gegenwehr zusammen. So dezimieren Sie die feindlichen Truppen, ohne dass Ihr Heer die Stadt verlassen und einen Ausfall riskieren muss.





Rome: Die Feinde bleiben in Reichweite Ihrer Türme stehen und lassen sich niederschießen.


SCHLACHT UM MITTELERDE


Neben Rome hat es auch das Spiel zum Tolkien-Epos in die Budgetregale geschafft. Hier die besten Taktiken:


 **Setzen** Sie Ihre Helden auch in aussichtslos erscheinenden Situationen gnadenlos ein. Die Burschen vertragen einiges. Vor allem Gandalf und Saruman können mit ihren sehr effektiven Kampfzaubern oft das Schlachtenglück wenden.

 **Mit** Eomer und seinen Reitern können Sie selbst größere Orkhorden einfach über den Haufen reiten. Das spart jede Menge Zeit und verkürzt die ansonsten elend langen Gefechte deutlich.


 **Ganz** wichtig: Halten Sie Aragorn immer in der Nähe Ihrer Truppen. Der Kerl beherrscht den mächtigen Athelas-Zauber, der alle benachbarten Einheiten heilt.

 **Auf** der bösen Seite sollten Sie so schnell wie möglich das Auge Sarumans als Powerfähigkeit aktivieren. Dadurch erhalten alle Ihre Truppen einen sehr starken Kampfbonus.

 **Die** Guten sollten vor allem auf die Powerfähigkeit Zauberwald setzen, in dem sämtliche gegnerischen Anführerboni Null und nichtig werden.


 **Basisbau**-Missionen beendet das Programm erst, wenn Sie sämtliche feindliche Bauten zerstört haben. Versuchen Sie deshalb mindestens ein nicht-produzierendes Gebäude wie den Schmelz-


ofen oder die Festung. Der Gegner kann keine Einheiten mehr ausbilden, Sie erfordern in aller Ruhe alle verfügbaren Upgrades, zerstören schließlich die letzte feindliche Einrichtung und übernehmen so perfekt ausgebildete Kampf-Einheiten mit in die nächste Kampagne-Mission.


 **Bauen** Sie zu Beginn so viele Bauernhöfe wie möglich. Dadurch kommt die Geldproduktion schnell in Gang. Später können Sie einige Gehöfte wieder abreißen, um dort Kasernen zu errichten.





Schlacht um Mittelerde: Errichten Sie zu Parteebeginn vor allem Bauernhöfe.

 **Mangelt** es Ihnen während eines Gefechts an Ressourcen, sollten Sie mit Mordor spielen. So können Sie gratis Dutzen Orks erschaffen, diese in das nächstgelegene Schlachthaus schicken und kassieren so je nach Erfahrungs-Level der Orks mehr oder weniger Geld.

 **In** Kämpfen sollten Sie große Ork-Armeen grundsätzlich durch kleinere Troll-Horden ersetzen. Das spart Kommandopunkte und bezwingt selbst große Bogenschützen-Ansammlungen.


 **Befehlshaber** von Rohan oder Gondor sollten stets Massen an Bogenschützen aufs Schlachtfeld führen. Die Fernkämpfer kosten wenig, richten aber bei fast allen Kontrahenten enormen Schaden an.


 **Das** Ausbilden von Helden lohnt sich immer. Jeder dieser Einheiten kann es allein mit einer kleinen Armee aufnehmen und verfügt zudem über teils sehr mächtige Spezialfähigkeiten.


 **Vermeiden** Sie den Bau großer Spezial-einheiten wie den Olifanten. Der sieht zwar nett aus, behindert aber das Vorankommen der restlichen Einheiten.




Schlacht um Mittelerde: Verzicht auf Olifanten, sie behindern nur Ihre Truppen.


 Haben Sie in der Kampagne oder in einer Multiplayer-Partie gerade keine Feuerbogenschilden zur Hand, hetzen Sie Ihre Orkarbeiter aus dem Sägewerk auf die gefährlichen Ents. Deren Äxte sind fast ebenso effektiv gegen die mächtigen Baumwesen wie Brandpfeile.

 Brunnen heilen nicht nur Truppen, sie komplettieren auch kostenlos Bataillone. Es reicht in Kämpfen also aus, wenn eine einzige Einheit pro Bataillon überlebt, damit die ganze Truppe wenig später wieder in alter Stärke zurückkehrt.

 Anstatt die normalen Tore einer Festung zu benutzen, schließen Sie diese und bauen ein Ausfalltor. Da Ihre Rivalen solche Tore nicht benutzen können, sichern Sie so Ihre Basis, ohne Mobilität einzubüßen.

SHREK SUPER SLAM


 Den Slam-Balken laden Sie am schnellsten durch schwache Schläge auf. Die starken Hiebe sind zu langsam und gehen oft ins Leere. Gegenstände aufheben und nach dem Gegner werfen macht zwar Spaß, bringt Ihnen aber kaum Energie ein – verzichten Sie drauf.


 Taucht unvermittelt ein Bonusgegenstand wie etwa ein Zaubertrank auf, sollten Sie zunächst Ihren Gegner hochheben und wegwerfen. So haben Sie anschließend genügend Zeit, die wichtigen Boni in Ruhe aufzusammeln.




Shrek Super Slam: Schwache Schläge führen am schnellsten zu einem Slam-Balken.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

 Der Bomber hat sich im All als ein extrem effektives Raumschiff erwiesen. Mit ihm können Sie feindliche Systeme am effektivsten zerstören. Auch für Jäger wie zum Beispiel den X-Wing oder Tie-Fighter ist der Bomber ein ernstzunehmender Gegner. Nach circa zwei Schüssen mit dem Laser bleibt von einem heransausenden X-Wing nichts mehr übrig.


 Auf der Karte »Raum: Mygeeto« können Sie die Kommunikations-Anlage der Republik auch zerstören, wenn der Schild aktiv ist. Dies ist sehr nützlich, da ein Angriff auf dieses Schiffssystem nicht


nur das System selbst zerstört, sondern auch den Schild schwächt.

 Bevor Sie im Weltraum eine Fregatte oder einen Sternenzerstörer vernichten, sollten Sie die Auto-Geschütze eliminieren. Zum einen kann sich dieses Schiff dann nicht mehr wehren, zum anderen bringt diese Aktion mehr Punkte.



Star Wars Battlefront 2: Erledigen Sie bei Sternenzerstörern immer zuerst die Geschütztürme.


 Bei der Zerstörung des feindlichen Schiffes sollten Sie Ihre Bomben über die Geschütztürme verteilen. Dies schwächt nicht nur den Schild, sondern zerstört auch die Abwehr des Gegners, was Ihnen wiederum Punkte einbringt.


 Die Trick-Flugmanöver (**[Alt]** beziehungsweise **[C]**) können Sie im Weltraum sehr geschickt einsetzen. Sobald Sie bemerken, dass Sie von einer Rakete verfolgt werden, weichen Sie am Besten mit **[Alt]** aus. Die **[C]**-Taste sorgt für eine plötzliche Drehung um 180 Grad, was sich sehr oft als lebensrettend herausstellt.




Star Wars Battlefront 2: Setzen Sie Trick-Manöver ein, wenn Sie von einer Rakete verfolgt werden.

STAR WARS GALAXIES

 Feuer Sie auf stärkere Gegner schon aus größerer Entfernung. Kommt der Feind auf Sie zugelaufen, behalten Sie ihn im Visier und laufen dabei rückwärts.

 Um lange Wege zu sparen, lohnt es sich manchmal, freiwillig zu sterben. Suchen Sie sich aus der eingeblendeten Kloning-Center-Liste den Ort aus, der Ihrem Ziel am nächsten liegt.

 Wenn Sie Star Wars Galaxies mit der Meldung »Charakter sitzt auf einem Stuhl« nicht in den Landspeeder steigen

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

CALL OF DUTY 2: AUF ZUR KIRCHE!

In der Mission, in der ich festhänge, lautet das Ziel, eine Kirche zu stürmen. In diesem Gotteshaus haben sich ungefähr zehn Wehrmachtssoldaten verschanzt. Jedes Mal, wenn ich in die Kirche stürme, kann ich höchstens die Hälfte der Gegner erledigen.

Diese Mission ist im Prinzip genauso gestrickt wie der Rest des Spiels. Stürmen und zielloses Ballern bringt Sie nicht weiter. Werfen Sie eine Rauchgranate in Richtung Sakristei und arbeiten Sie sich langsam von Deckung zu Deckung vor. Sobald der Rauch nachlässt, sorgen Sie für neuen. Auf diese Art und Weise ist auch diese Mission nicht teuflisch schwer.

THE MOVIES: EIGENEN FILM EXPORTIEREN

Ich habe gehört, dass es möglich ist, die Filme, die man in »The Movies« produziert, auch außerhalb des Spiels mittels des Windows Media Players oder Winamp abzuspielen. Wie funktioniert das?

Es ist ganz simpel: Zunächst wählen Sie im Hauptmenü den Punkt »Filmwiedergabe«. Hier können Sie sich nun das Werk, das Sie anderweitig verwenden möchten, aussuchen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, müssen Sie den Button »Film exportieren« anklicken. Folgen Sie den Anweisungen, und der exportierte Film sollte im »The Movies«-Verzeichnis auftauchen.

KING KONG KRIEGT DIE TÜR NICHT AUF!

Beim Spielen von King Kong gibt es bei mir ein Problem, wenn ich in die Rolle des Affen schlüpfe. Meist taucht diese Angelegenheit erst im späteren Spielverlauf auf, zum Beispiel in Level 28 »Kong kommt zu Hilfe«. Es ist dann nicht mehr möglich, als Riesenaffe die Tore von den umgefallenen Stützen freizuräumen, obwohl ich alles richtig mache.

Falls dieses Phänomen eintritt, gibt es einen relativ einfachen Ausweg. Suchen Sie die Grafikoptionen des Spiels auf, und setzen Sie die Einstellungen auf »niedrig«. Zusätzlich verringern Sie die Bildschirmauflösung. Durch diese Maßnahmen sollte sich die Framerate erhöhen und das Wegräumen der Gegenstände vor den Durchgängen möglich sein.



King Kong: Nach ein wenig Performance-Tuning ist der Bug behoben, und der Riesenaffe kann wieder Tore zerstören.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Fragen und Tipps an:

tipps@gamestar.de

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder simplen Kniff bis zu komplexen Insider-Taktiken und Editor-Schummeleien ist uns alles willkommen. Falls wir Ihren Beitrag im Heft veröffentlichen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einem Honorar von 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie allerdings ein paar Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte per Mail.
- Den Text benötigen wir als Word- oder RTF-Datei, erklärende Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

lassen will, lassen Sie Ihren Helden einfach ein paar Mal aufstehen und sich wieder hinsetzen. Danach klappt das Einsteigen ins Vehikel wieder problemlos.



Star Wars Galaxies: Auf stärkere Gegner sollten Sie bereits aus großer Entfernung feuern.

STAR WOLVES

Zum Jahreswechsel werden Sparfüchse glücklich gemacht. Neben anderen Toptiteln ist auch der Geheimtipp Star Wolves für kleines Geld zu haben.

€ Absolvieren Sie in der Kampagne grundsätzlich alle Nebenaufträge, auch wenn sie unnütz scheinen. Die bringen teils exzellente Waffen und Schiffe, die der Handelsposten gar nicht anbietet.



Star Wolves: Nebenaufträge lohnen sich immer und liefern kräftige Waffensysteme.

♣ Lehnen Sie niemals das Beitrittsge- such eines Piloten ab, denn jeder Charakter besitzt wertvolle Spezialfähigkeiten. Insbesondere Astras Glücks-Aura und Corsairs Raketensalve retten Ihnen später im Spiel oft genug das Leben.

♣ Das Mutterschiff ist Ihre mächtigste Waffe. Dank dicker Panzerung und starker Geschütze knackt es im Alleingang ganze Piratenflotten. Lassen Sie den Pott daher immer zuerst vorrücken, damit er das Feuer auf sich zieht, und greifen Sie dann mit den Jägern an. Spendieren Sie dem Mutterschiff zudem so früh wie möglich Lasertürme und ein Reparatursystem, das Schäden an der Panzerung behebt.

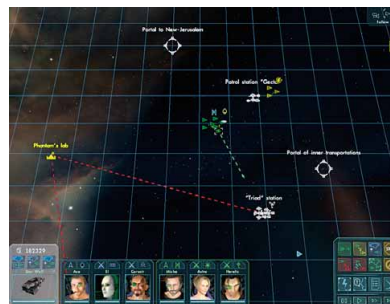
€ In der Mission »Wiedergutmachung« können Sie einen starken Stormcrow-Jäger erbeuten. Speichern Sie ab, nachdem Sie Heretic gefolgt sind und bevor Sie den Schrotthändler erreichen. Fliegen Sie dann zum Händler und sehen Sie

nach, wo die Stormcrow erscheint. Laden Sie neu, und sausen Sie nur mit dem Mutterschiff und Ihren beiden besten Piloten zur Position des Jägers. Dort saugt das Mutterschiff die Stormcrow an Bord, bevor die Piraten sie zerstören. Den Jäger können Sie allerdings erst in der nächsten Mission einsetzen, da er sonst explodiert.

€ Fliegen Sie in der Mission »Nest of Hydra« ans linke obere Ende der Karte. Dort finden Sie eine zerstörte LO-Station, in deren Umgebung eine Menge brauchbare Ausrüstung verteilt liegt.

♣ Sie können die Ausrüstung der Aliens und der Berserker enorm gut versilbern. Beachten Sie aber, dass die Laser der Berserker sich besonders gut für Charaktere eignen, die leichte Waffen bevorzugen. Normal verfügbare leichte Waffen, wie sie zum Beispiel auf dem Schwarzmarkt zu finden sind, reichen bei weitem nicht an deren Qualitäten heran.

♣ Auf der Navigationskarte verzeichnen die Star Wolves alle nahen Raumstationen. Besuchen Sie im Lauf des Spiels jede davon, um lukrative Quests oder nützliche Infos zu bekommen.



Star Wolves: Suchen Sie die Missionskarte grundsätzlich nach Raumstationen ab.

STUBBS THE ZOMBIE

♣ Legen Sie ein Textfile mit dem Namen »init.txt« an. Das muss im gleichen Verzeichnis wie die »stubs.exe« liegen und folgende Zeilen enthalten:
»cheat_deathless_player 1«
»cheat_infinite_ammo 1«

Wenn Sie das Spiel jetzt starten, sollten Sie unverwundbar sein und unendlich oft Ihre Zombie-Kräfte einsetzen können.



Stubbs the Zombie: Lassen Sie Ihren Kopf dort, wo er hingehört, und werfen Sie Eingeweide.

♣ Machen Sie rasch ein paar Leute zu Zombies, und verschwinden Sie hinter der nächsten Ecke. Mit ein bisschen Glück erledigen Ihre Jungs die Feinde ganz allein.

♣ Der Einsatz der Kräfte »Kopf kegeln« und »Hand ausschicken« ist relativ mühsam und lohnt kaum. Setzen Sie Ihre Energie lieber für das sehr effiziente Werfen Ihrer Eingeweide ein – damit erledigen Sie leicht entfernt stehende Feindgruppen.

THE MOVIES

♣ Produzieren Sie anfangs keine großen Filme, da diese Sie meist in eine finanzielle Krise stürzen, weil Sie noch keine allzu großen Geldreserven besitzen. Setzen Sie stattdessen lieber auf Masse statt Klasse, sprich: Lassen Sie sich die Drehbücher schreiben, und verkaufen Sie alle Scripts unter einer Bewertung von zwei Sternen. Den Rest drehen Sie und bringen ihn an die Öffentlichkeit. Der Vorteil: Die vom Drehbuchautor verfassten Texte haben immer nur sechs Szenen und sind deshalb schnell zu drehen, dadurch bleiben die Unkosten noch im Bereich des finanziell Möglichen.

Marvin Mulhaupt



The Movies: Zu Partiebeginn dürfen Ihre Autoren ruhig schlechte Drehbücher schreiben.

VERLIEBT IN BERLIN

♣ Im ansonsten eher anspruchslosen Telenovela-Adventure schleicht sich kurz vor Schluss ein Logikrätsel ein: Lisa muss den Lichtcomputer mit Hilfe von Timos Hinweisen einstellen. Wer auf die Knobelei keine Lust hat, wirft einen Blick auf unser Bild: So sieht die richtige Lösung des Puzzles aus. Tobias Schwaiger / HK



Verliebt in Berlin: Logikrätsel gelöst – so wird der Lichtcomputer richtig eingestellt.

IMPRESSUM

Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anschr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Chef vom Dienst



Uwe
Miethe (um)

Spiele-Redaktion



Markus
Schwerdtel (ms,
ltd. Redakteur)



Christian
Schmidt (cs,
ltd. Redakteur)



Petra
Schmitz (pet)



Michael
Schnelle (mic)



Michael
Graf (gr)



Heiko
Klinge (hk)



Fabian
Siegmund (fab)



Daniel
Matschijewsky
(dm)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)

CD/DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, Ltg.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)



Robert
Horn (rob)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Redaktionsassistent



Isa
Stamp



Anita
Thiel



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)



Roland
Austinat (ra)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Michael
Radnitz (mr)



Daphne
Cisneros



Anita
Blockinger

Tobias Schwaiger,
Benedikt Plass, Sebastian Weber

gamestar.de: André Linken, Florian Holzbauer

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03'
Telefax: 07132/959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Leserservice

Nachbestellung älterer
GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03', Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03', Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03',
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01/219 55 60;
Schweiz: Tel.: 071/3 14 06-15

Jahresbezugspreise:
Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €)
Übriges Ausland und Österreich: 64,00 €
(Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 sfr (Studenten: 74,00 sfr)

Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-
Kündigung ist immer zur kommenden Ausga-
be möglich.

Zahlungsmöglichkeiten für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 311704

ISSN Nummern:
ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6539 (GameStar CD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Lyonel-Feininger-Str. 26,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Vertrieb

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Peter Priewasser (-154)

Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-451)

Vertriebsassistent: Katrin Elsler (-738)

Vertrieb Handelsauflage:
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IWW Q IV/2005): 304.324 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 12/2005):

29.737.048 Page Impressions



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträ-
gern e. V. (IWW), Berlin

Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD:

Anzeigenleitung:
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung Ausland:
Philipp Johnsen (-691)

Mediaberatung/Markenartikel:
Karin Hecker Tel.: 089/360 86-321, Fax: -672

Mediaberatung Online:
Christoph Knittel (-629)

Assistenz Anzeigen/Marketing:
Susanne Fütterer
Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:
Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:
Thomas Wilms (-604), leitend
Manfred Aumaier (-602),
Andreas Mallin (-603), Fax: (-619, -328)

IDG Global Solutions:
für ausländische IDG-Publikationen:
Tina Olschlager, leitend (-116)

Anzeigenpreise:
Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1.10.2005.
Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank,
BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20;
Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimbürg
Group Publisher: Stephan Scherzer
Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des
Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment
GmbH ist die IDG Communications Verlag AG,
München, die 100% Tochter der Internati-
onal Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:
York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsführung:
Stephan Scherzer, Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:
Patrick J. McGovern

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
ODS Optical Disc Service GmbH / Megapac

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:



LESERBRIEFE

VERLIEBT IN BERLIN

Ein großes Kompliment an Christian Schmidt für sein geniales Video zu Verliebt in Berlin! Ich hab mich beim Anschauen vor Lachen weggeschmissen. Weiter so, das ist für mich immer mal eine willkommene Abwechslung zu den normalen Test-Videos.

Andreas Niebauer

Ich sollte euch auf Schmerzensgeld verklagen. Mir wurden am 28. Dezember meine Weisheitszähne gezogen. Zwei Tage später habe ich mir euer Video-Special zu Verliebt in Berlin angeguckt und lag vor Lachen am Boden. Dumm nur, dass das Lachen mit gezogenen Weisheitszähnen so weh tut. Trotz der Schmerzen: Bitte mehr davon!

Simon Mönkebüscher

Jörg Spormann sollte für das Video von Verliebt in Berlin gleich drei Oscars bekommen: 1. Für die besten Wutanfälle, 2. Für das beste Zerknüllen eines Schnittplans und Wegwerfen einer Kassette (Wie hat der Spormann danach eigentlich noch das Video gemacht?) und 3. Für den besten Tonfall, beste Mimik und beste Gestik des Satzes »Also bitte!«

Marius Schmitt

Ich bin beim Durchlesen der neuen GameStar beim Test von Verliebt in Berlin hängen geblieben und habe mich auf den ersten Blick in eure neue Redakteurin Christian Plenske verliebt. Als ich ihr aber einen Liebesbrief schreiben wollte, ist mir aufgefallen, dass sie die gleiche E-Mail-Adresse wie Christian Schmidt hat! Hat Herr Schmidt sich in Lisa Plenske umoperieren lassen? Dauert es genauso lange wie in der TV-Vorlage, bis wir den alten Christian wieder haben? Ist Fräulein Plenske auch in ihren Chef verliebt? Warum beschleicht mich gerade das leise Gefühl, auf einen GameStar-Scherz reingefallen zu sein?

Benjamin Glosser

GameStar Ich war, unter uns gesagt, ER-SCHÜTTERT, als ich im Heft sehen musste, dass sich dieses Zotteldings, diese Plenske mit MEINER E-Mail-Adresse ins Heft ge-



»Verliebt in Berlin«-Video: »Ich hab mich beim Anschauen vor Lachen weggeschmissen!«

schmuggelt hat! Jetzt quillt mein Postfach natürlich über vor Liebesbriefen, Heiratsanträgen und Werbung für Schönheitsoperationen. Und ich muss lauter verständnisvolle Antworten schreiben (»Hauen Sie doch ab!«). Aber vor allem reißt sich mein Chef, der Gunnar, ständig an meinem Bein und kauft mir Plüschherzen. Ich hoffe sehr, dass diese Phase bald vorüber geht!

Christian Schmidt

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Gratulation zum Test von Prince of Persia: The Two Thrones! Ich habe Sands of Time geliebt, meine Kollegen haben es gehasst. Dann kam Warrior Within, und ich habe es gehasst, meine Kollegen plötzlich geliebt. Daher war ich erst sehr skeptisch, ob ich mir den dritten Teil zulegen sollte. Zu groß war die Angst vor einer weiteren Enttäuschung. Doch euer Test überzeugte mich, und ich verliebte mich in dieses Spiel. Hoffentlich liest meine Freundin niemals diese Zeilen...

Leon Tuzimek

Wie schon bei beiden Vorgängern bemängelt ihr auch in Prince of Persia: The Two Thrones das fehlende freie Spei-

chersystem. Auch ich bin im Normalfall eher ein Gegner von Savepoints. In Prince of Persia würde mich freies Speichern aber eher stören, denn dadurch verlöre eines der besten Features des Spiels massiv an Bedeutung: das Zeit-Zurückspulen. Denn könnte ich direkt vor einer kniffligen Sprungsequenz speichern, so würde ich natürlich beim Ableben keinen Sandbehälter verschwenden, sondern einfach die Quickload-Taste drücken. Insofern halte ich es durchaus für sinnvoll, dass das Speichern auch im dritten Teil der Prince-of-Persia-Serie nur an vorgegebenen Stellen möglich ist.

Martin Bonvicini



Prince of Persia: The Two Thrones: »Euer Test überzeugte mich, und ich verliebte mich in dieses Spiel.«

FEHLER!



Diesen schönen gezeichneten Comic zum Thema Killerspiele schickte uns Jonas Röhrig.

KRIEGSSPIELE

Ich kann eure Meinung über Weltkriegsspiele wie Call of Duty 2 nicht teilen. Zu einseitig ist eure Kritik. Natürlich war der Zweite Weltkrieg kein Schießbuden-Wettbewerb. Doch die Aufgabe eines Computerspiels besteht nicht darin, Aufklärung durch Schrecken und Gewalt zu verbreiten und nebenbei die Geschicklichkeit zu trainieren. Ein Spiel sollte einfach nur Spaß machen und die Realität außen vor lassen. Denn sonst müssten wir uns ja ebenso fragen, ob nicht auch Battlefield 2 eine Story benötigt, um den Schrecken eines modernen Krieges zu verdeutlichen. Spiele sollten auch mit historischem Hintergrund reine Fiktion bleiben.

Bertram Lepski

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

Als ich Need for Speed Most Wanted auf meinem Rechner das erste Mal startete, erschien eine Meldung: »Danke, dass du Need for Speed Underground 2 gespielt hast!« Zu Karrierebeginn hatte ich mehr Geld als normal, denn ich konnte mir direkt den Golf GTI leisten statt nur Cobalt SS, Punto oder Lexus, wie in eurem Testbericht beschrieben. Eine Belohnung für das Spielen des Vorgängers? Nette Idee, aber irgendwo auch erschreckend, denn ich hatte Underground 2 über einen Mo-

nat zuvor deinstalliert. Das heißt also, dass da irgendwo auf meiner Festplatte noch ein Fittzel von Need for Speed Underground 2 herumschwirrt und vor mir versteckt wurde.

Clemens Mayer-Wegelin

GameStar Wir haben mit Electronic Arts über den Vorfall gesprochen. Laut Publisher installiert das Spiel keinerlei Spyware, sondern sucht für den Bonus ausschließlich nach dem Underground-2-Verzeichnis und nach Einträgen in der Registry.

Heiko Klinge

STUDIO-
SCHLISSUNGEN

Was geht bloß in den Köpfen der Publisher vor? Wie ihr im Darkstar-One-Preview berichtet, hat Microsoft das Entwicklerstudio Digital Anvil dicht gemacht. Super! Also wird es wohl keine Fortsetzung von Freelancer geben, meiner Meinung nach eine der besten Weltraumsimulationen neben Wing Commander. Oder LucasArts, die sich jetzt nur noch auf Star-Wars-Spiele konzentrieren und keine weiteren Teile von Monkey Island oder Day of the Tentacle produzieren wollen! Tut mir Leid, aber ich verstehe das nicht. Warum lassen sie die Fans so auf dem Trockenen sitzen? Vielleicht habt ihr ja eine gute Erklärung dafür?

Oliver Jonen

GameStar Die Erklärung ist einfach: Bei der Entscheidung über einen neuen Titel spielen selten die Fans eine Rolle, sondern immer der zu erwartende Gewinn. Und der ist selbst beim x-ten Star-Wars-Lizenzspiel höher als bei einem Adventure. Ähnlich liegt der Fall bei Freelancer, das sich, gemessen an seiner immensen Entwicklungszeit, nicht oft genug verkauft hat. Die Lösung liegt allein in Käuferhand. Wer öde Fortsetzungen und Lizenzspiele im Regal liegen lässt, zwingt die Hersteller auf lange Sicht dazu, ihre Politik zu ändern.

Markus Schwerdtel



Need for Speed: Most Wanted: »Eine Belohnung fürs Spielen des Vorgängers? Nette Idee, aber irgendwo auch erschreckend!«

Gemäß der Bundesrichtlinie für Fehler in Monatsmagazinen sind wir verpflichtet, unwahre Sachverhalte aus der vorangegangenen GameStar-Ausgabe öffentlich richtig zu stellen. Desweiteren ist jeder Leser verpflichtet, von ihm entdeckte Fehler unverzüglich der Redaktion anzuzeigen: brief@gamestar.de.

SZENE-NEWS

Informant »Matthias Schlag« meldet: »Der Roman »Tag des Drachen« wurde nicht von Claudia Kern verfasst, sondern von Richard A. Knaak. Claudia Kern hat ihn ins Deutsche übertragen.« Hierzu stellen wir fest: Herr Schlag hat Recht. Der schuldbehaftete Redakteur Daniel Matschijewsky, der des Deutschen nur in Spuren mächtig ist, übersetzt derzeit zu Straf- und Übungszwecken sein eigenes Kindheitswerk »Wie ich einmal Kreide aß« aus der Bildsprache ins Hochdeutsche.

TEST: AGATHA CHRISTIE

Informant »Florian Donath« meldet: »Herr Schwerdtel schreibt im Test zu Agatha Christie von »Fred Narcott«. Herr Schwerdtel: Die Hauptperson heißt Patrick Narcott!« Hierzu stellen wir fest: Herr Donath hat Recht. Der angeprangerte Redakteur Fred Schwerdtel, den seine Freunde »Patrick« nennen, grübelt derzeit über eine rätselhafte Dezimierung seiner zehn Leberkäs-Semmeln, die eine nach der anderen von seinem Schreibtisch verschwinden. Wird ihn eine Senfspur zum Kern des Geheimnisses führen? Was verbergen die kauenden Kollegen?

HARDWARE: STARTSEITE

Informant »Georg Lonscher« meldet: »Auf der Hardware-Startseite nennt ihr als Beispiel Call of Duty 2. Daneben ist aber die Packung des ersten Call of Duty abgebildet!« Hierzu stellen wir fest: Herr Lonscher hat Recht. Der einschlägig vorbestrafte Redakteur Daniel Visarius, der die Schuld in einem durchsichtigen Ablenkungsmanöver den Layoutern zuzuschieben versuchte, lebt einem gerichtsspsychologischen Urteil nach »in der Vergangenheit« – eine Schlussfolgerung, die nicht zuletzt nach einem Blick auf seine Kleidung gezogen wurde. Dem vermindert Schuldfähigen wurden alle Barry-Manilow-LPs, Schlaghosen und scharfkantigen Gegenstände abgenommen.

EXTRALEBEN: WEITERSPIELEN

Informant »Robin Reisinger« meldet: »Ihr behauptet, das Spiel Game of Robot sei Freeware. Allerdings ist nur die Schnupperversion Robot Junior uneingeschränkt spielbar, alle anderen Teile verlangen nach einiger Spielzeit einen kostenpflichtigen Schlüsselcode!« Hierzu stellen wir fest: Herr Reisinger hat Recht. Der zuständige Redakteur Michael Graf, sowieso geprägt von stark roboterhaften Charakterzügen, wird vollends aller kreativer Pflichten enthoben und nur noch für geistlose, sich wiederholende Aufgaben eingesetzt (Stahlträger stapeln, Fahrzeugkarosserien schweißen, Chefredakteur vertreten).

SPIEL DES JAHRES 2005

Informant »Nico Marquardt« meldet: »Wie kommt es, dass im Ankündigungsartikel zum Spiel des Jahres Return to Castle Wolfenstein als Spiel des Jahres 2001 genannt wird? Das Spiel des Jahres 2001 war doch Civilization 3!« Hierzu stellen wir fest: Herr Marquardt hat Unrecht. Die Angabe im Artikel bezieht sich nicht auf den Redaktions-, sondern auf den Leserpreis – und der ging 2001 an Return to Castle Wolfenstein. Der verursachende Chefredakteur Gunnar Lott, der sich derzeit beim Kamelopo in einer arabischen Steueroase aufhält, hätte bis Redaktionsschluss sowieso nicht strafrechtlich belangt werden können. Das ihm nachgesandte Häscherbataillon schlug er mit einigen Schüssen aus seinem Falkenjagdgewehr in die Flucht.

HAUFIG GESTELLTE FRAGEN**MOD-VIDEO**

Wird es in Zukunft regelmäßig ein Mod-Video geben?

Ja. Das Feedback unserer Leser war so positiv, dass wir ab sofort in jeder Ausgabe Videos der spannendsten Spiele-Mods des Monats zeigen. Auf der aktuellen DVD finden Sie zum Beispiel bewegte Bilder zu Mercenaries (Battlefield 2) oder F1 2005 (F1 Challenge 99-02).

VERSCHOLLENES HARDWARE-VIDEO

Warum gab es auf der letzten DVD kein HiRes-Hardware-Video, obwohl es im Inhaltsverzeichnis stand?

Das Video mussten wir aus Platzgründen in letzter Sekunde auf unsere DVDplus verschieben, ebenso wie die Mod C&C Europe. Wir entschuldigen uns für die Falschangabe im Inhaltsverzeichnis. Wer kein DVDplus-Abo besitzt und die Extras deshalb im letzten Monat verpasst hat, findet beide auf der regulären DVD zu dieser Ausgabe.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Wird es eine Special Edition geben?

Ja, allerdings ist sie offiziell bislang nur für die USA angekündigt. Ob und wann die Special Edition auch in Deutschland erscheint, steht laut Publisher Electronic Arts noch nicht fest. Die Sonderausgabe enthält unter anderem hochauflösende Zwischensequenzen, ein Making of, spezielle Ausrüstungsgegenstände für den Heldenbaukasten und eine exklusive Dracheneinheit.

AUS ALT MACH GELD

In eurem Report habt ihr »schützende Regeln« als Vorteil für Ebay aufgeführt. Das kann ich nicht nachvollziehen. Schon dreimal habe ich bei Ebay eine Auktion gewonnen, aber die Ware nie erhalten. Meine Nachforschungen ergaben, dass die Verkäufer die Artikel zusätzlich entweder einem anderen Bieter oder bei Amazon angeboten hatten und an denjenigen verkauften, der das meiste zahlte. Von Ebay hörte ich nur, sie können solche Betrüger nur sperren. Als ich einen Verkäufer am Telefon zur Rede stellte, meinte er, die Sperre mache ihm nichts aus, denn er hätte noch fünf weitere Accounts.

Tim-Oliver Richter

GameStar Offensichtlich hatten Sie besonderes Pech und sind schwarzen Schafen aufgesessen, die von solchen Auktions-Plattformen magisch angezogen werden. Generell funktioniert nach unserer Erfahrung das Ebay-System jedoch gut, Betrüger wie in Ihrem Fall sind im Verhältnis zur Zahl der Auktionen die Ausnahme.

Markus Schwerdtel

SOZIALE KOMPETENZ DURCH PC-SPIELE

Ich bin ja eher der typische Solospieler. Da ich mir aber jetzt DSL zugelegt habe und noch einen alten Ultima-Online-Probemonat hatte, dachte ich mir, dass ich dort mal reinschauen könnte. Dabei interessierte mich nur die Größe und Dynamik der Spielwelt. Von anderen Spielern wollte ich eigentlich gar nicht behelligt werden. Dann wurde ich aber von einer Welle der Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft überrascht. Erfahrene Spieler erklärten mir geduldig die Regeln und schenkten mir äußerst hilfreiche Ausrüstungsgegenstände. Der Umgangston ist so freundlich, dass sich bei mir über Ultima Online und ICQ echte neue Freundschaften entwickelt haben. Selbst für Stubenhocker wie mich können Computerspiele also ein zeitgemäßes Medium sein, das neue Kontakte knüpfen und pflegen hilft. Und was die Höflichkeit und Hilfsbereitschaft angeht: Daran könnten sich unsere Damen und Herren Politiker ein Beispiel nehmen. Also Angie, Eddi, Münze und Co: Wie wär's mit einer Runde Ultima Online?

Peter Conde

GAMESTAR EIN KOMMUNISTENMAGAZIN?

Neulich, als ich mit meinem Kumpel GameStar las, entdeckten wir den GameStar-Gürtel. Darauf sagte mein Kumpel zu mir: Der GameStar-Stern sieht fast aus wie der Kuba-Stern. Ich wollte es nicht glauben, bis er mir seinen Kuba-Gürtel zeigte. Und tatsächlich, die Ähnlichkeit ist verblüffend. Deswegen möchte ich euch fragen: Seid ihr ein Kommunistenmagazin? Vielleicht habt ihr ja Verbindungen zu Fidel Castro oder so?

Tobias Herrmann

GameStar Keine Sorge, mit Kommunismus haben wir bei GameStar nichts am Hut. Schließlich impfe ich meinen Genossen, äh, Kollegen täglich unser streng de-



GameStar-Gürtel: Chefredakteur Gunnar Lott hält sämtliche Kommunismus-Vorwürfe für infame West-Propaganda.

mokratisches Motto ein: »So wie wir heute arbeiten, werden wir morgen leben!«
Den GameStar-Gürtel haben wir aus reinen Propaga... ich meine: Werbezwecken unters Volk geworfen.

Gunnar Lott (Presidente)

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
 GameStar-Leserbrief
 Lyonel-Feiningger-Str. 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung
 Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.
 Fax: 07132 / 959-166
 E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 03/2006 mit DVD – ab 27.01. am Kiosk!

Titelstory: **Far Cry Predator** Ausführliche Infos zum Xbox-Nachschlag aus dem Far-Cry-Universum. Plus: Survival auf der Xbox 360!

Im Test: **Dead Or Alive 4**, Shadow of Colossus, Castlevania CoD, Mario Party 7, Viewtiful Joe RHR, Katamari Damacy, Suikoden Tactics, Mario & Luigi (NDS) u.v.m.

Previews: **Full Spectrum Warrior 2** Blazing Angels, Kingdom Hearts 2, Ghost Recon AWF, DTM Race Driver 3, Guitar Hero, Commandos Strike Force, Elder Scrolls IV u.v.m.

Specials: Durchblick: UMD-Filme für PSP, Ausbildung: Die MediaDesign Academy



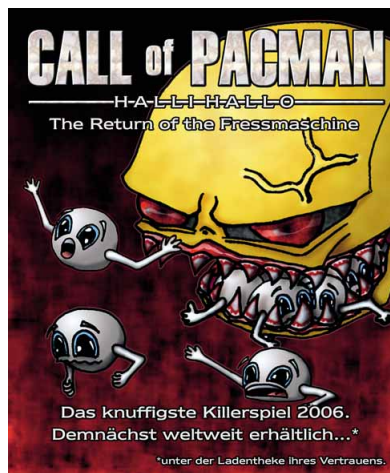
GameStar

i n t e r a k t i v

ANZEIGEN- WETTBEWERB

Okay, okay, Sie haben gewonnen. Wir kaufen Empire at War! Und Crashday! Jawoll, wir zahlen jeden Preis für Call of Pacman und den Hitman! Allerdings nicht, weil wir zu viel Geld haben oder weil wir die Spiele so supertoll finden – sondern weil Ihre Werbung uns überzeugt hat. Über 150 Leser haben uns ihre selbst gebastelten Anzeigen geschickt, weil wir sie in der letzten Ausgabe darum gebeten hatten. Auf diesen Seiten küren wir die schönsten, skurrilsten und humorvollsten Werke. Und egal, ob handgemalt oder am PC gebastelt – alle hier veröffentlichten Einsendungen belohnen wir mit einem Preis. Herzlichen Glückwunsch!

GR



Holger Adamiak



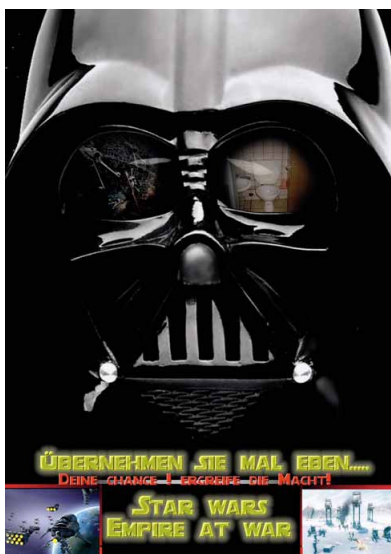
Alexandros Giourgas



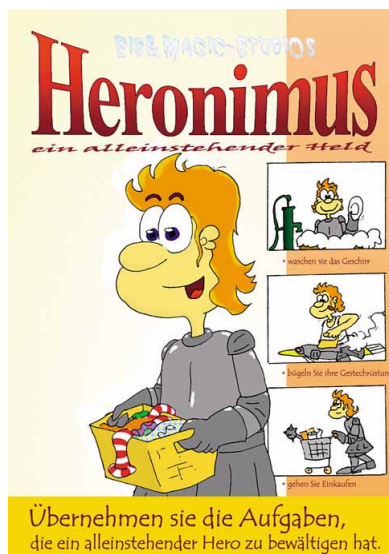
Dimitri Wolf



Hans-Martin Holweger



Alexander Heinicke



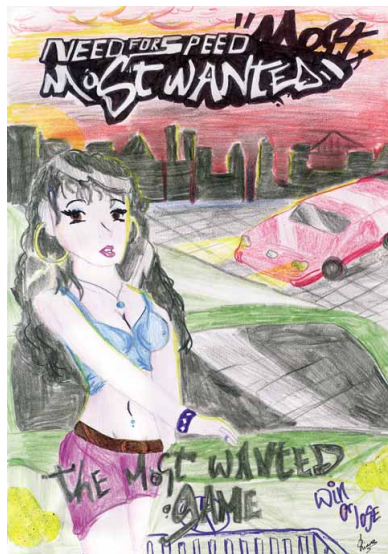
Tim Löhndorf



Sebastian Heinicke



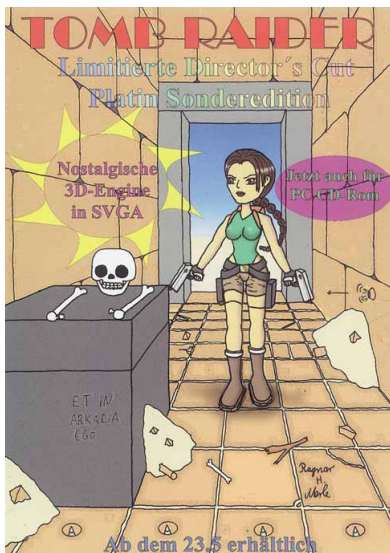
Dominik Blasius



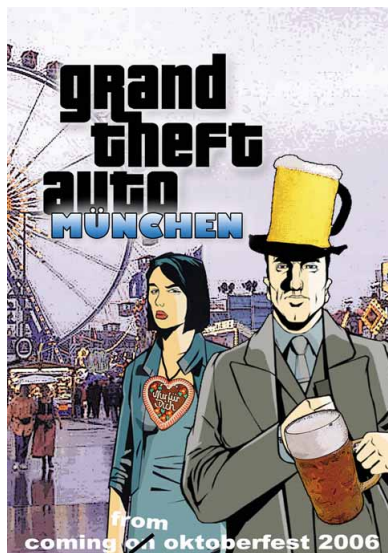
Liane Schmitz



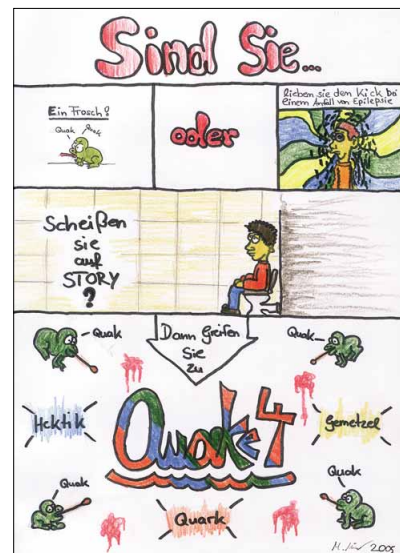
Dennis Dehmel



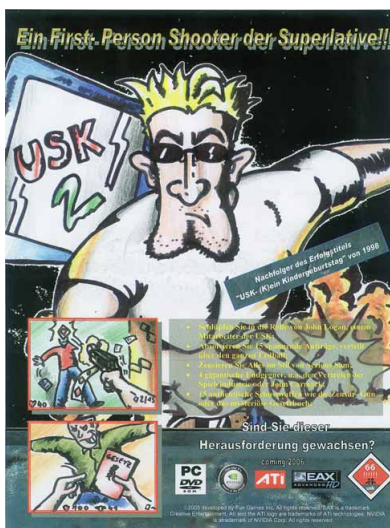
Ragnar Merle



Manuel Eckersberger



Manuel Mühlbauer



Alexander Matoussek



Alexander Gohr

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Kommen wir ohne Umschweife zu Ihrem nächsten Auftrag: Schreiben Sie ein Elfchen. Nein, das hat nix mit kleinwüchsigen Fantasy-Feen zu tun. Stattdessen geht's um einen Spruch, der aus elf Wörtern besteht. Dieser Spruch ist in fünf Zeilen unterteilt: Die erste besteht aus einem Wort, die zweite aus zweien, die dritte aus dreien, die vierte aus vierten – und am Schluss steht wieder ein einzelnes Wort. Außerdem sollte sich der Spruch um Spiele drehen. Zwei Beispiele:

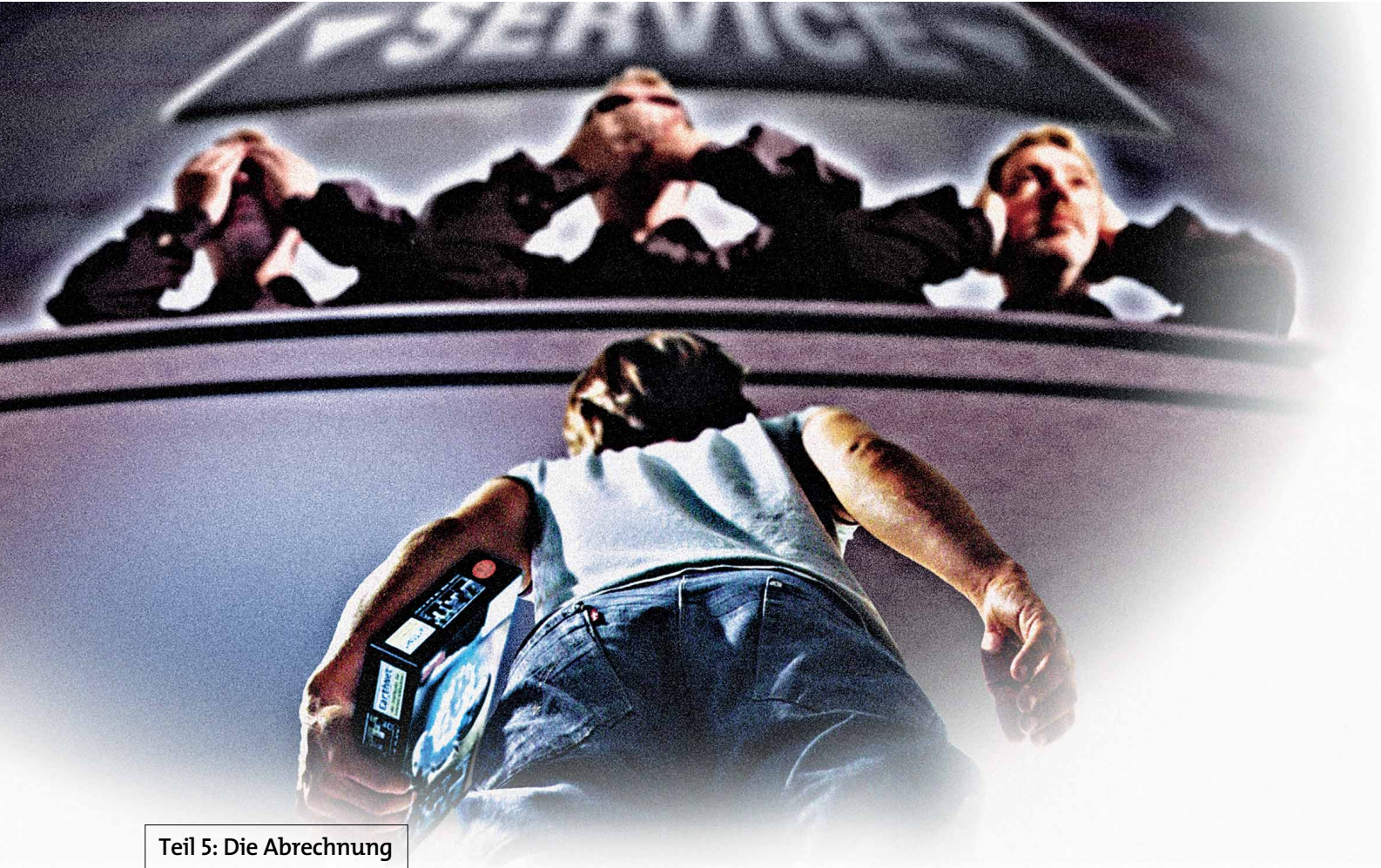
Endlich
Boiling Point
Ich kaufe es
Doch dann der Schock
Bugs

Mutti
Sagt immer
Spiele machen doof
Dabei guckt sie selber
Telenovelas

Einsendeschluss ist der 6. Februar 2006, alle veröffentlichten Einsendungen belohnen wir mit einem Preis.

Ihre Werke schicken Sie bitte an: Oder per E-Mail an unsere neue Adresse: interaktiv@gamestar.de

IDG Entertainment Verlag
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München



Teil 5: Die Abrechnung

SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND

In einer großen Serie haben wir in den vergangenen Ausgaben den Service von Spieleherstellern untersucht. Zum Abschluss ziehen wir ein Fazit und lassen Leser sowie Spielefirmen zu Wort kommen.

SERVICE-REPORT

Ausgabe	Thema
11/05	Packungen, Preisgestaltung
12/05	Hersteller-Hotlines
1/06	Hersteller-Webseiten
2/06	Produktunterstützung
3/06	Leser-Feedback

Vier Ausgaben lang haben wir uns mit dem Service der wichtigsten Spielehersteller auseinandergesetzt. Dabei sind wir auf die Verpackungen und die Preispolitik, die Hersteller-Webseiten, Support-Hotlines und die langfristige Produktunterstützung eingegangen. Nun folgt die Abrechnung, in der wir alle Ergebnisse zusammenfassen und aktuelle Trends ableiten. Zum Ende unserer fünfteiligen Serie nehmen auch die Hersteller selbst noch einmal Stellung. Trotz teils harscher Kritik am Service der Firmen ernteten wir bei den Publishern viel Lob für unsere Artikelstrecke. Auch unsere Leser kommen mit ihren eigenen Erfahrungen zu Wort.

ENDABRECHNUNG

Publisher	Packungen	Hotline	Webseiten	Produktunterstützung	PUNKTE	Kurzfazit
Ubisoft	3	2	3	2	10	Webseite und Support sehr gut. Produktunterstützung befriedigend.
Take 2	3	2	2	3	10	Schöne Spielverpackungen. Akzeptabler Support.
Deep Silver	3	2	2	3	10	Sehr gute Produktunterstützung. E-Mail-Support über Koch Media gut.
THQ	2	3	2	2	9	Herausragende Hotline. Webseite aber nicht vollkommend zufriedenstellend.
Jowood	2	3	3	1	9	Bester Support in unserem Test. Langfristige Produktunterstützung mangelhaft.
CDV	1	3	3	2	9	Webseite mit vielen Inhalten. Guter Support. Verpackungen teils enttäuschend.
Frogster	2	2	2	2	8	Konstant durchschnittliche Testergebnisse in allen Service-Bereichen.
Eidos	2	2	3	1	8	Sehr guter Support. Produktunterstützung mangelhaft. Sonst Durchschnitt.
EA	1	3	2	2	8	Beste Hotline im Test. Support okay. Packungen meist schlecht ausgestattet.
Codemasters	2	1	3	2	8	Ausgezeichneter E-Mail-Support. Hotline mangelhaft.
Activision	2	3	1	2	8	Wenige Inhalte auf der Webseite. E-Mail-Support dürftig. Hotline gut.
Vivendi	1	2	2	2	7	Support nur mäßig. Langfristige Produktunterstützung noch akzeptabel.
Dtp	3	2	1	1	7	Internetseite nicht für Spieler ausgelegt. Support ungenügend. Gute Packungen.
Dreamcatcher	2	2	1	2	7	Nur englischsprachige Internetseite. Keine Antworten auf Support-Mails.
Microsoft	2	1	1	2	6	Support ab einem bestimmten Zeitpunkt kostenpflichtig. Hotline mangelhaft.

Kaufpreis und Spielpackungen

Während wir bereits 2002 den Siegeszug der DVD-Packung kritisierten, sind heute kaum noch Euro-Boxen mit üppiger Ausstattung in den Händlerregalen zu finden.

Dabei stellt eine ansprechende Verpackung für unsere Leser durchaus einen Kaufanreiz dar. »Eine schöne Verpackung hat Stil. Und Poster hänge ich mir gerne an die Wand«, schreibt etwa Daniel Sachs. Wir konnten in dieser Kategorie nur wenig

Lob an die Hersteller aussprechen. Einzig Deep Silver und Dtp gehören zu jenen Herstellern, die ihren Spielen zumindest eine ordentliche Pappbox und oft auch Extras spendieren. Mit mageren Inhalten muss man sich dagegen bei Sportspielen von Electronic Arts zufrieden geben. Mehr als ein dünnes Handbuch liegt in den DVD-Schachteln des großen Publishers nämlich selten. Trotz abnehmender Qualität der Spielepackungen und den Umstieg auf kostensparende DVDs sind die Verkaufspreise während und nach der Euro-Umstellung zum größten Teil stabil geblieben. Immerhin: Von steigenden Preisen blieben die PC-Spieler in den letzten Jahren verschont.

Spiele aus dem Internet?

Statt von Preiserhöhungen kann man sogar von Preissenkungen sprechen – zumindest, wenn man die Möglichkeit in Betracht zieht, Spiele über Dienstleister wie Steam oder Gamesload im Internet herunterzuladen. Die Preisersparnis beträgt aber nur in Ausnahmen bis zu 50%. Der aktuelle Ubisoft-Titel **King Kong** kostet bei Gamesload zum Beispiel stolze 39 Euro. Durchgesetzt hat sich diese Variante des Spielekaufs noch lange nicht. Dies bestätigt auch eine Umfrage auf GameStar.de, nach der nur ein Prozent der Befragten bereits Games on Demand im Internet kaufen. Den meisten Spielern ist das Angebot an aktuellen PC-Titeln zu gering. Zudem kommt berechnete Skepsis hinzu – geht bei einem Datenverlust auch das Spiel unwiederbringlich verloren? Auf eine Verpackung mit Handbuch oder gar Extras muss man obendrein komplett verzichten.

Verlagerung ins Internet

Während sich Games on Demand noch nicht durchsetzen konnte, hält sich der Durchschnittsspieler immer häufiger im Internet auf. Der Grund hierfür dürfte neben der zunehmenden Verbreitung des Breitband-Internets auch die steigende Lebensdauer von erfolgreichen Multiplayer-Spielen sein. Vor allem die Multiplayer- und Mod-Communitys sind in den vergangenen Jahren kontinuierlich gewachsen. Damit einhergehend suchen immer mehr Spieler Hilfe auf den Webseiten der Hersteller. Während Hotlines im Jahr 2002 noch von großer Bedeutung waren, wird ein Großteil des Supports heute über Fragelisten oder E-Mails abgewickelt. Voraussetzung dafür ist, dass jeder Hersteller über eine übersichtliche und technisch aktuelle Internetseite verfügt. Außer Microsoft, Dreamcatcher und Dtp glänzen alle Hersteller mit einem großem inhaltlichen Angebot und ausführlichen Hilfe-Bereichen. Publisher wie Ubisoft oder Electronic Arts lagern ihren Support sogar in eigene

FIRMEN-FEEDBACK

Jowood

Wir freuen uns über diese große Anerkennung für unseren Web- und E-Mail-Support. Uns ist durchaus bewusst, dass in der Vergangenheit Spiele mit Bugs ausgeliefert wurden. Deshalb arbeiten wir verstärkt mit größeren Qualitätsprüfungen. Darüber hinaus werden auch Betatests nun frühzeitiger veranstaltet – bestes Beispiel hierzu ist der Closed Beta Test zu Spellforce 2. Für Söldner: Secret Wars bieten wir zusammen mit der Firma Project Zero über ein Jahr nach Release noch immer Patches an, die das Spiel auch mit neuen Waffen & Fahrzeugen erweitern. Wir haben also aus unseren Fehlern gelernt.
Tamara Berger, PR Manager



Eidos

In erster Linie möchten wir unseren Kunden schnell und unkompliziert helfen. Wir freuen uns sehr über die Bestätigung durch das gute Abschneiden im GameStar-Test. Unsere Hotlinekosten ergeben sich aus der überdurchschnittlich hohen Erreichbarkeit, der Qualität und dem Servicegrad der Hotlines und liegen deutlich unter unserem Selbstkostenpreis. Dieser Qualitätsstandard wäre bei niedrigeren Gebühren nicht möglich.
Ralf Bauer, Hotline-Manager



Ubisoft

Das Ubisoft Solution-Center bietet eine große Anzahl an speziellen Support-Services an. Wir helfen bei technischen Fragen und unterstützen über FAQs die Selbsthilfe der Spieler. Die Ergebnisse des GameStar-Servicereports bestätigen dies ja auch. Unser Support-Team arbeitet stets an lokalen Lösungen und ist in einem internationalen Support-Team vernetzt. Davon profitiert letztendlich der Kunde.
Benedikt Schüller, Marketing Director



Codemasters

Mit unserer Website, unserer Community und unserem Online-Support ist es uns möglich, mit den Spielern in persönlichen Kontakt zu treten und ihnen so Tipps und Hilfestellungen geben. Das Feedback unserer Spieler auf unseren Service ist uns dabei außerordentlich wichtig. Wir nehmen Kritikpunkte hier sehr ernst und verbessern unser Angebot ständig. Diese Form des Service ist eine Ergänzung des einmaligen Spielerlebnisses, für das Codemasters steht – und auch in Zukunft stehen wird.
Matthias Mirlach, PR Manager



Frogster

Dem Frogster-Team ist die technische und inhaltliche Unterstützung unserer Kunden ein wichtiges Anliegen. Insofern



haben wir das Ergebnis der Tests mit großem Interesse gelesen. Wir sehen darin Bestätigung und Ansporn zugleich – die Bestätigung, dass wir uns mit unseren Bemühungen auf dem rechten Wege befinden, sowie den Ansporn, die Arbeit in den positiven Bereichen fortzuführen und die Anstrengungen in den kritisierten Bereichen noch zu verstärken.
Frogster Interactive Pictures AG

Electronic Arts

Über die positiven Ergebnisse der GameStar-Serie haben wir uns sehr gefreut. Das gute Abschneiden beim E-Mail- und Web-Support und vor allem bei der Hotline war eine schöne Bestätigung unserer Arbeit. Bei der Produktunterstützung lagen wir nur im Mittelfeld, was mit den kostenpflichtigen Addons zu Die Sims 2 begründet wurde. Wir glauben aber dennoch, dass wir damit den Nerv der Fans treffen, denn bei diesen Erweiterungen werden stets die Wünsche der Spieler berücksichtigt, und die Addons werden entsprechend nachgefragt.
Martin Lorber, PR-Leiter



THQ

Wir freuen uns natürlich sehr über das hervorragende Abschneiden unserer Serviceleistungen, wurden sie doch durch eine unabhängige und objektiv kritische Redaktion getestet. Besonders die deutliche Verbesserung im Vergleich zu den Testergebnissen von 2002 zeigen, dass unsere Bemühungen erfolgreich sind, den Kunden den bestmöglichen Support zukommen zu lassen. Wir wollen den Spieler nicht nur eine »Ware« verkaufen und ihn danach wieder vergessen. Kleinere Schwächen, die im Report genannt wurden, spornen uns an, diese erste Klasse Qualität nicht nur beizubehalten, sondern weiter zu verbessern.
Axel Herr, Geschäftsführer



Vivendi

Als traditioneller PC-Spiele-Publisher sind wir schon immer auf einen umfassenden Endkunden-Support bedacht. Aus diesem Grund freut uns das überdurchschnittlich gute Abschneiden bei der Produktunterstützung sehr und bestätigt unsere Bemühungen auf diesem Gebiet. Verbesserungen in Sachen E-Mail und Web-Support haben wir bereits in Angriff genommen. So freuen wir uns, unseren Kunden in Kürze ein komplett überarbeitetes Internetportal mit verbesserter Supportfunktion anbieten zu können.
Vivendi Universal Games



Deep Silver

Wir bei Deep Silver freuen uns über die äußerst positive Wahrnehmung bei den Kunden und Fans unserer Ga-



mes. Auch in Zukunft liegt unser Augenmerk bei den Spielen auf dem Faktor Spielspaß, aufwändigen Verpackungen mit Extras sowie dem Support der Communitys. Zudem werden wir den Foren-Bereich auf unserer Webseite noch ausbauen.
Mario Gerhold, Marketing Manager

Take 2

Die Langlebigkeit unserer Spiele verdanken wir besonders den Fans, weshalb es immer unser Anliegen ist, die Spiele mit Editoren und anderen Tools auszustatten. An der Verfügbarkeit unserer Hotlines wird momentan gearbeitet. Sobald die Umstellung auf die neuen Hotline-Nummern abgeschlossen ist, werden diese auch wie gewohnt eine Erreichbarkeit von mehr als 95% haben. Darüber hinaus wird in den nächsten Wochen ein Support-Forum entwickelt, welches von Spezialisten moderiert wird, um allen Kunden eine weitere, schnelle Hilfe-Plattform anbieten zu können.
Markus Wilding, PR Manager



Microsoft

Wir wollen den besten Kundensupport in der Branche bieten. Deswegen freuen wir uns natürlich über die generell guten Bewertungen bei der Produktunterstützung der einzelnen Spiele. Im Bereich des telefonischen Supports sind wir in einem kontinuierlichen Prozess, um uns zu verbessern – gerade deswegen ist ein solches, eher kritisches Feedback sehr wichtig. Unsere E-Mail-Hilfe ab einem bestimmten Zeitpunkt kostenpflichtig zu machen, ist eine bewusste Entscheidung, zu der wir stehen. Sie garantiert ein hohes Servicelevel und übt natürlich auch eine gewisse Filterfunktion aus, so dass wir unsere Ressourcen auf die komplexen Fälle konzentrieren können.
Martin Bachmayer, Head of Marketing



Dtp / Anaconda

Wir bedauern das schlechte Abschneiden in den GameStar-Vergleichstests. Es ist allerdings in vieler Hinsicht der besonderen Position Dtps im Spielemarkt zu verdanken. Als Publisher von Adventures sind kostenlose Spielererweiterungen beispielsweise nicht sinnvoll. Dtp ist außerdem erst auf einem steilen Weg in die Spielebranche, ursprünglich waren wir ja ganz anders aufgestellt. Deshalb verfügen wir noch nicht über die nötigen Support-Strukturen, sind aber momentan dabei, diese aufzubauen.
Christopher Kellner, PR Manager



Von den Publishern Activision, CDV und Dreamcatcher ging bis zum Redaktionsschluss keine Stellungnahme auf unsere Anfrage ein.

LESER-FEEDBACK**Verpackung / Download**

Ja, ich will noch richtig schöne Verpackungen mit Postern, Stickern und weiß der Teufel was. Es ist einfach schön, so etwas im Regal stehen zu haben, das hat Stil. Und Poster hänge ich mir gern an die Wand.

Daniel Sachs

Ich gehe manchmal in einen Laden, um einfach nur zu stöbern. Und ich habe häufig schon Perlen gefunden, auf die ich nur durch eine hübsche Verpackung gestoßen bin.

Thilo Klawonn

Ich möchte nicht von einer Online-Plattform abhängig sein. Ich möchte einen Datenträger in der Hand haben, am besten noch eine schöne Verpackung. Vielleicht sogar nette Extras.

Mathias Schwörer

Packungen verschwenden nur Platz. Download ist meine bevorzugte Variante, wenn sie angeboten wird.

Christian Seitz

Preis

Es gibt Spiele, bei denen man das Gefühl hat, das Geld dafür ist berechtigt, denn diese Titel bieten Spielspaß von über 100 Stunden. Da kann man

sagen: Die Entwickler haben das Geld verdient, denn aufwändige Arbeit soll auch angemessen belohnt werden.

Thilo Klawonn

Für ein gutes Spiel mit tollen Multiplayer-Modi, die ich über Monate oder vielleicht sogar Jahre spiele, würde ich auch 100 Euro zahlen.

Martin Müller

Support

Wirklich nett fand ich den Service von Take 2, die mir einen relativ kleinen Patch tatsächlich per Post auf einer CD zugesandt haben, da ich zu der Zeit nur mit einem ziemlich langsamen 56k-Modem ins Internet kam.

David Winitzki

Ich möchte den Support von Electronic Arts loben. Ich habe mir am Erscheinungstag Need for Speed Most Wanted zugelegt. Das machte aber unheilbare Zicken. Nach längerem Mailverkehr wurde mir mitgeteilt, dass man bei EA keine Lösung wisse. Ich bekam angeboten, Most Wanted gegen ein anderes Spiel meiner Wahl zu tauschen. Gestern überreichte mir der freundliche Postbote dann mein brandneues Austausch-Battlefield 2. Auch wenn es besser wäre, wenn

Need for Speed gleich funktioniert hätte, hat EA den Fall relativ schnell und zufriedenstellend gelöst.

Marcel Brüggerbors

Ich habe letzten Mittwoch Prince of Persia: The Two Thrones gekauft und hatte Probleme wegen meinem Dual-Core-Prozessor. Gut 30 Minuten nach meiner E-Mail-Anfrage antwortete der Ubisoft-Support und verwies mich auf einen Microsoft-Hotfix, der mein Technik-Problem gelöst hat.

Oliver Leins

Produktunterstützung

Die positivste Erfahrung ist für mich Blizzard, die immer noch Diablo 2 und StarCraft mit Patches versorgen. Das sorgt für einen guten Ruf und für Vertrauen in die Entwickler.

Jens Müller

Wenn Firmen Spiele auch bei Erfolg noch jahrelang mit Patches beliefern, finde ich das vorbildlich. Ebenso, wenn man kostenlose Updates veröffentlicht, wie etwa Trackmania Sunrise Extreme. Wenn allerdings versprochene Features wie damals der Multiplayer-Modus für Anno 1503 nicht kommen, wird das etwas peinlich.

Benjamin Jakobs

Solution-Center aus. »Unser Support-Team arbeitet stets an lokalen Lösungen und ist in einem internationalen Support-Team vernetzt«, erklärt zum Beispiel Benedikt Schüler, Marketing Director bei Ubisoft.

Krankheit Bugs

Während unser Vergleichstest zeigt, dass mehr als zwei Drittel der Spielehersteller über einen zufrieden stellenden oder gar besseren Support als 2002 verfügen hat sich die Fehlerfreiheit von Spielen nicht positiv entwickelt. Im Gegenteil – dass für aktuelle Spiele ein oder mehrere Patches entwickelt werden müssen, gehört zur Normalität. Das ärgert auch viele GameStar-Leser. »Die Entwickler sollten sich in Zukunft vor allem auf das Bugfixing konzentrieren, bevor das Spiel ins Presswerk gelangt, egal wie lange es dauert«, schimpft Aleyxis Klemmering. Im schlimmsten Fall werden sogar Patches aufgrund von Fehlerhaftigkeit zurückgezogen; so geschehen im Sommer 2005 bei **Battlefield 2**. Ein höherer Entwicklungsaufwand und längere Testphasen könnten aus der Misere helfen.

Langfristige Produktunterstützung

Eine sehr positive Entwicklung hat sich beim Langzeit-Support von Spielehits vollzogen. Fast jede Firma glänzt heute durch umfangreiche Download-Datenbanken, kostenlose Erweiterungen und Zusatzmaterial wie Karten und Editoren für ihre wichtigsten Spiele. Treibende Kraft sind

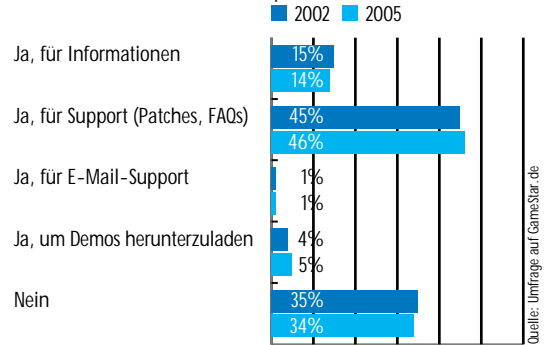
engagierte Entwickler – die Franzosen von Nadeo etwa, die ihren Fun-Racer **Trackmania** mit kostenlosen Riesen-Updates versorgen. Die großen Publisher wie Electronic Arts und Ubisoft kümmern sich ebenfalls hervorragend um ihre Spiele. Im Gegensatz zu unseren Tests vor vier Jahren besteht also nur noch bei wenigen Herstellern Handlungsbedarf. Wenn der Publisher ein Spiel aufgibt, wie bei Jowoods **Söldner** oder Troikas **Vampire 2** geschehen, kümmern sich oft Fans und Mod-Programmierer weiter darum. Der Vorteil: Selbst ohne Unterstützung von Herstellern bleiben Spiele am Leben; zudem wird so eine erfolgreiche Fortsetzung wahrscheinlicher.

Die Endabrechnung

In unserer Service-Serie von 2002 haben wir in allen getesteten Bereichen grobe Mängel festgestellt. Umso mehr freut uns, dass sich der Service insgesamt verbessert hat. Vor allem der E-Mail-Support und die langfristige Produktunterstützung haben sich gut entwickelt, weil alle wichtigen Hersteller eigene Support-Abteilungen aufgebaut haben. Unsere Hinweise auf noch vorhandene Kritikpunkte (zum Beispiel eine komplizierte Webseiten-Navigation oder eine nur sporadisch erreichbare Service-Hotline) haben die meisten Firmen mit dem Versprechen angenommen, diese Scharten in Zukunft auszuwetzen. Auch Dtp, die bisher kein spielerfreundliches Internet-Portal zur Verfügung stellen, wol-

NUTZUNG VON WEBSEITEN

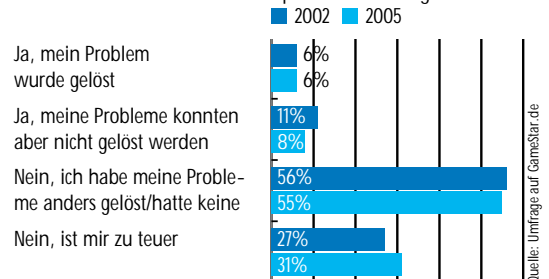
Nutzen Sie die Webseiten der Spiele-Hersteller?



Fazit: Die Verbreitung der DSL-Technologie hat sich kaum auf die Nutzung der Hersteller-Webseiten ausgewirkt.

NUTZUNG VON HOTLINES

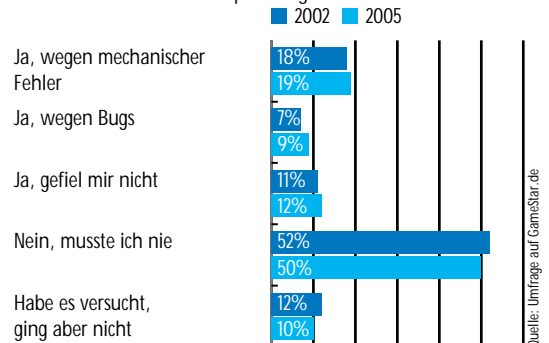
Haben Sie schon mal bei einer Spiele-Hotline angerufen?



Fazit: Während der geringe Prozentsatz der Spieler, die den Hotline-Service in Anspruch nehmen, gegenüber 2002 zufriedener sind, scheuen mehr Spieler die hohen Kosten.

UMTAUSCH VON SPIELEN

Haben Sie schon mal ein Spiel umgetauscht?



Fazit: Gegenüber 2002 werden Spiele etwas häufiger umgetauscht. Gleichzeitig sind Händler kulanter bei der Rücknahme.

len in naher Zukunft ein kundenfreundliches System aufbauen. Während sich die Spieleindustrie im Bereich Support und Langzeit-Unterstützung also einem hohen Qualitätsstandard nähert, ist bei der Ausstattung von Spielepackungen und der Fehlerfreiheit von Spielen weder kurz- noch langfristig eine Besserung in Sicht. Deshalb werden wir den Herstellern auch weiterhin auf die Finger schauen. Helfen Sie uns dabei und schreiben Sie uns, wenn Ihnen Service-Missstände auffallen.

Sebastian Weber / Benedikt Plass **CS**

Ein Jahr und seine Spiele

SO WAR 2005

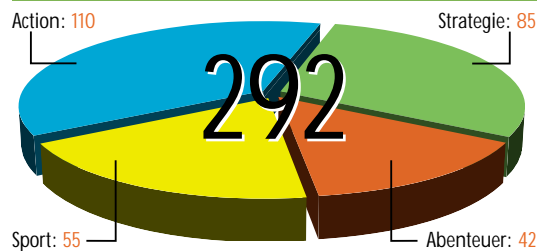
Zurückdenken an 2005: Was ist passiert zwischen World of Warcraft und Battlefield 2? Ein Blick auf die Höhepunkte eines eher lauen Spielejahres.

Der bekannte Lebermann und GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott seufzte einmal: Ein dummes Jahr sei das gewesen, dieses 2005. Tatsächlich waren die vergangenen zwölf Monate eher geruhig für die Spielebranche, arm an Höhepunkten, ein Übergangsjahr. Die großen Actionspiele: 2004 abgefeiert. Die großen Rollenspiele: auf 2006 verschoben. Die Technik: nur verfeinert. Selbst **World of Warcraft**, dessen Stern über 2005 leuchtet wie kein anderer, war in den USA schon Ende 2004 gestartet. Auch bei den Konsolen dämmert das Abendrot der aktuellen Generation, 2006 werden Xbox 360 und die kommende Playstation 3 den Markt aufrollen. Trotzdem: So manches gute Spiel ist 2005 erschienen, mehr als einmal wallte aber auch der Zorn der Spieler auf.

Der Markt

292 Spiele hat GameStar 2005 (Ausgaben 3/05 bis 2/06) getestet – leichte Ebbe im

Spielermeer, üblich sind über 300 Titel. Rund ein Fünftel davon waren Fortsetzungen bekannter Serien. Die landeten, wenig verwunderlich, größtenteils im Spitzefeld der Wertungsrangliste. Wenn die Deutschen 2005 in den Laden gingen, dann griffen die meisten zu **World of Warcraft** – Blizzards phänomenal erfolgreiches Online-Rollenspiel hat sich dieses Jahr öfter verkauft als jedes andere Spiel. Auf Platz 2 folgt **Battlefield 2**, der dritte Rang geht an **Die Sims 2**, das bereits 2004 erschienen ist. Mit den beiden Addons **Wilde Campus-Jahre** und **Nightlife** stehen **Die Sims** gleich dreimal in den Top 10 der meistverkauften Spiele. Ein Grund zu schimpfen? Nein, eher ein Grund für die Entwickler, ernsthaft drüber nachdenken, was den Erfolg von **Die Sims 2** ausmacht – und wer das Spiel kauft. Denn die Lebenssimulation wird von mehr Frauen als Männern gespielt. Das schöne Geschlecht zieht es 2005 verstärkt zu Computerspielen; auch anspre-

GETESTETE SPIELE 2005

chend inszenierte Abenteuer wie das Thriller-Adventure **Fahrenheit** machen Frauen neugierig. **Fahrenheit**, das sich auf dem PC ordentliche 39.000 Mal verkauft, ist eine der Überraschungen des Jahres. Überraschend auch deshalb, weil es überhaupt in Deutschland erschienen ist. Andere mutige, unkonventionelle Werke wie das skurrile Jump-and-Run **Psychonauts** oder das epische **Advent Rising** finden monatelang keinen hiesigen Publisher.

Spiele

World of Warcraft (91)

Überraschung im Januar:
Hearts of Iron 2 (79)

Enttäuschung im Januar:
True Crime (66)



Knights of the Old R. 2 (88)

Überraschung im Februar:
Republic Commando (82)

Enttäuschung im Februar:
Playboy the Mansion (52)



Splinter Cell 3 (90)

Überraschung im März:
Silent Hunter 3 (88)

Enttäuschung im März:
Brothers in Arms (81)



Trackmania Sunrise (86)

Überraschung im April:
Star Wolves (85)

Enttäuschung im April:
Empire Earth 2 (76)

Januar**Februar****März****April****News**

Steam bringt die Gemüter zum Brodeln: Viele Käufer von Half-Life 2 haben Probleme mit der Internet-Freischaltung des Spiels. Außerdem: Electronic Arts kauft 19,9 % der Ubisoft-Aktien, die befürchtete Komplettübernahme bleibt aber aus.

Kurz vor Quartalsende schließt Ion Storm (Deus Ex), Jowood löst Wings Simulations (Soldner) auf. Außerdem: Die erste Station der CPL World Tour in Istanbul entfällt wegen Schneefall.

Auf der Game Developers Conference in Kalifornien stellt Will Wright sein neues Spiel vor: Spore. Das Echo ist in Fachkreisen gewaltig: die Spieler bleiben vorerst nüchtern. Außerdem: Warren Spector, früher angestellt bei Ion Storm, gründet sein eigenes Studio Junction Point.

Die ZDF-Sendung Frontal 21 berichtet zum zweiten Mal über gewalthaltige Computerspiele. Die Spielergemeinde protestiert empört gegen die einseitige Darstellung. Außerdem: Der 3D-Shooter Prey, 1995 erstmals angekündigt, taucht wieder auf; die Londoner Traditionsmesse ECTS findet nicht mehr statt.

DURCHSCHNITTSWERTUNG 2005

62

Den höchsten Schnitt hat das Abenteuer-Genre (68), den niedrigsten Action (59).

LIEBLINGSWERTUNG 2005

70

Die Redaktion vergab 2005 14 Mal die Wertung 70. Auf den Plätzen: 85 (13 Mal), 80 (10 Mal).

HÖCHSTE UNVERGEBENE WERTUNG

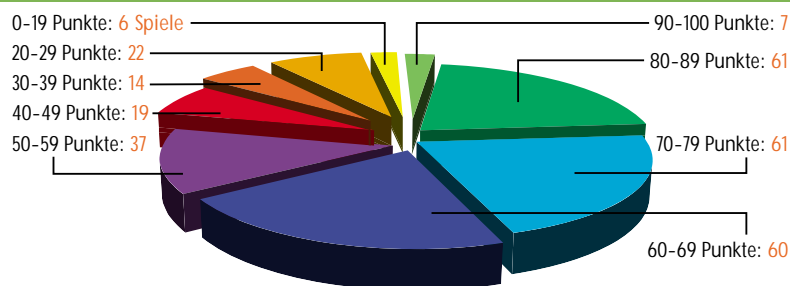
32

Die Wertungen beginnen 2005 mit 5 und enden bei 93. Unvergeben: 6, 8, 12, 14, 15, 19 und 32.

Die Spiele

Die großen Spiele des Jahres: **Battlefield 2**, **Age of Empires 3**, **GTA San Andreas**. Meilensteine ihres Genres sind sie alle nicht, wohl aber exzellente Unterhaltung. Das Action-Genre schwankt zwischen Überraschung

WERTUNGSVERTEILUNG 2005



129 von 292 getesteten Spielen (44%) bekamen eine Wertung von 70 oder mehr Punkten.

(F.E.A.R.) und leichter Enttäuschung (**Quake 4**), in Abwesenheit des Dauer-Hoffnungsträgers **Stalker** wartet man eher nüchtern die kommende Genre-Generation ab. Die Strategie sieht die Wiederkehr von zwei der populärsten Serien: Mit **Age of Empires 3** erscheint ein Grafik-Leckerbissen, der zwar fein schmeckt, aber nicht ganz satt macht. **Civilization 4** knüpft dafür nahtlos an die Serientradition an und versöhnt die Fans mit dem durchgewachsenen dritten Teil. Zwei große Online-Rollenspiele teilen den Markt und die Sympathien der Spieler unter sich auf: **World of Warcraft** entwickelt sich zum Massenphänomen, das ungeahnte Energien schluckt und das Thema Spielesucht ins Licht der Öffentlichkeit rückt. **Guild Wars** erscheint im Vergleich dazu schon beinahe wie ein Geheimtipp, auch wenn es sich dank eines großen Vorteils gut verkauft: Es kostet keine Monatsgebühr. Das klassische Solo-Rol-

lenspiel schleppt sich deutlich angeschlagen durch 2005, geschüttelt von einer Serie von Enttäuschungen: Weder **Dungeon Lords** noch **Bard's Tale** noch **Fable** entsprechen den Erwartungen. Immerhin treibt das Adventure-Genre zarte Blüten, vor allem der Erfolg des deutschen **Ankh** macht

DIE BESTEN SPIELE 2005

Battlefield 2	93
Battlefield 2 Special Forces	93
GT Legends	92
World of Warcraft	91
GTA San Andreas	90
Civilization 4	90
Splinter Cell 3	90

DIE SCHLECHTESTEN SPIELE 2005

Tischfußball	9
Lederzwerge	7
Fußball Liga Champion 05/06	5
Mordillo's Jungle Fever	5



Guild Wars (88)

Überraschung im Mai:
Juiced (87)

Enttäuschung im Mai:
Boiling Point (69)



Battlefield 2 (93)

Überraschung im Juni:
Psychonauts (77)

Enttäuschung im Juni:
Dungeon Lords (71)



Panzers Phase 2 (85)

Überraschung im Juli:
Falcon 4.0 Allied Force (85)

Enttäuschung im Juli:
The Bard's Tale (67)



Fahrenheit (82)

Überraschung im August:
Total Overdose (82)

Enttäuschung im August:
Ryl (60)

Mai

Juni

Juli

August

Intel verkauft mit dem Pentium Extreme Edition 840 den ersten Prozessor mit zwei Rechenkernen. Einen Monat später zieht AMD mit dem (klar schnelleren) Athlon 64 X2/4800+ nach. Außerdem: Auf der E3 werden Xbox 360 und Playstation 3 gefeiert; das neue Ehre-System sorgt in World of Warcraft ungewollt für Massenschlachten.

Battlefield 2 krankt an Serverproblemen. Electronic Arts verärgert die Fans mit schlechtem Krisenmanagement und problematischen Patches. Außerdem: Chris Taylor kündigt das Strategiespiel Supreme Commander an.

In den USA darf der Actionhit GTA San Andreas nur noch an Erwachsene verkauft werden, nachdem bekannt wird, dass das Spiel versteckte Sexszenen enthält. Der Fall tritt eine gesellschaftliche Diskussion los. Außerdem: Sony legalisiert Everquest 2-Auktionen über die Webseite Station Exchange.

134.000 Besucher stürmen die Games Convention in Leipzig. Die GC wird zu Europas wichtigster Messe für Computer- und Videospiele. Außerdem: Jowood verkracht sich mit dem Stargate-Entwickler Perception, die Zukunft des Spiels ist ungewiss.

SPIELE ZU FILMEN

King Kong	82
Starship Troopers	77
Madagascar	70
Shrek Super Slam	70
Robots	69
Harry Potter und der Feuerkelch	69
Die Unglaublichen 2	68
Constantine	60
Fantastic Four	58
Back to Gaya	57
Der König von Narnia	51
Charlie und die Schokoladenfabrik	42
Lemony Snicket	36
NVA	34
Troja	31

Im Schnitt bekamen Filmumsetzungen 2005 eine Wertung von 58 Punkten.

Rätselfreunden Hoffnung. Und der Sport? Setzt mehr denn je auf Realismus. Das edle **GT Legends** fährt souverän an die Spitze der Rangliste, **Pro Evolution Soccer 5** deklariert **Fifa 06**, der detailverliebte **Fussballmanager 06** findet wieder massenhaft Freunde. Bei den Fun-Rennspielen bekommt **Need for Speed** erstmals einen starken Konkurrenten: **Juiced** zieht in Sachen Wertung auf gleiche Höhe mit dem neuen Serienteil **Most Wanted**.

Die Branche

Ein bisschen eifriger vielleicht als in anderen Jahren werden 2005 auf dem Friedhof der Spielestudios Gräber geschaufelt: die **Deux Ex**-Macher von Ion Storm nehmen

NOCH NICHT GANZ TOTE GENRES

Boxspiel	Heavyweight Thunder (36)
Flipper	Ultimate Pinball Challenge (52)
Flugsimulation	Falcon 4.0 Allied Force (85)
Kartenspiel	Trivocum (70)
Prügelspiel	Rag Doll Kung Fu (70)
	Shrek Super Slam (70)
U-Boot-Simulation	Silent Hunter 3 (88)
Weltraumspiel	Star Wolves (85)
	X3 (62)

VIERTE TEILE

Civilization 4	90
Quake 4	81
SWAT 4	80
Worms 4 Mayhem	75
Dynasty Warriors 4	64
Star Wraith 4	20

den Hut, Digital Anvil (**Freelancer**) wird aufgelöst, Wings Simulation (**Söldner**) geschlossen, Stainless Steel abgewickelt, noch bevor deren **Rise & Fall** überhaupt in den Läden steht. Die **Myst**-Macher Cyan entlassen die Belegschaft, nur um sie kurz darauf wieder einzustellen – knapp gerettet! Kein Wunder, dass bislang unabhängige Studios doch unter die Fittiche einer der Branchengrößen schlüpfen: Sid Meiers Firaxis kommt bei Take 2 unter, Creative Assembly (**Rome**) bei Sega. Bioware wird von einem Spekulationsfonds gekauft. Die großen Fortsetzungen kommen trotzdem nicht von bekannten Studios, sondern aus der Massenproduktion der publisher-eigenen Teams – allen voran die von Electronic

EA-SPORTS-FORTSETZUNGEN

Spiel	Folge	Wertung	2004	2003
Fussball Manager 06	Teil 6	89	88	87
Need for Speed Most Wanted	Teil 9	87	84	82
NBA Live	Teil 12	86	85	87
Fifa 06	Teil 13	85	84	87
Tiger Woods PGA Tour 06	Teil 13	86	85	88
NHL 06	Teil 14	88	91	92
Madden NFL 06	Teil 14	86	88	88

Arts und Ubisoft. Und in Deutschland? Zwar schwächelt die Entwicklerbranche, als Höhepunkte gelten **Sacred Underworld**, **Ankh** oder **X3**. Dafür tut die Strahlkraft der Publikumsmesse Games Convention und die Debatte um die »Killerspiele« dem Medium gut: In Zeitungen und im Fernsehen wird zunehmend differenziert über Spiele und ihre Wirkung gesprochen. Sprechen durften auch Sie: Mit Ihrer Stimme haben Sie vergangene Ausgabe Ihre Spiele des Jahres 2005 gewählt. Die Gewinner kürt GameStar am 23. Februar bei der Verleihung der GameStar Awards in München.

ONLINE-ROLLENSPIELE 2005

Gelungen	
World of Warcraft	91
Guild Wars	88
Everquest 2	84
City of Villains	78
Gescheitert	
Yu-Gi-Oh Online	67
Ryl	60
Matrix Online	58

Spiele



F.E.A.R. (89)

Überraschung im September:
GT Legends (92)

Enttäuschung im September:
Fable (78)



Civilization 4 (90)

Überraschung im Oktober:
Ankh (78)

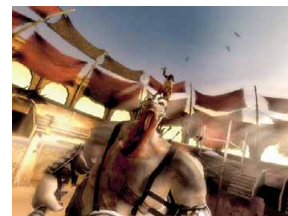
Enttäuschung im Oktober:
Shattered Union (76)



NFS Most Wanted (87)

Überraschung im November:
Gun (80)

Enttäuschung im November:
X3 Reunion (62)



Prince of Persia 3 (84)

Überraschung im Dezember:
Agatha Christie (73)

Enttäuschung im Dezember:
Quake 4 (81)

September**Oktober****November****Dezember**

News

Der deutsche Entwickler Crytek (Far Cry) stellt seine Cry Engine 2 vor, die mit ausgefeilter Physik, Soft Shadows, HDR-Technologie und durchscheinenden Objekten der Unreal Engine 3 Konkurrenz machen soll. Außerdem: GameStar übergibt ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender eine Spieler-Petition gegen Frontal 21.

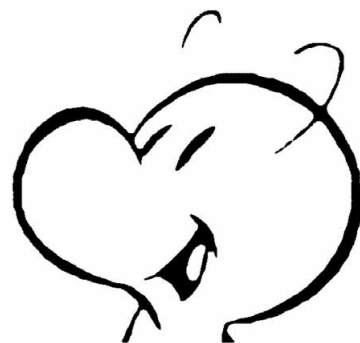
Ende Oktober enthüllt Blizzard auf der firmeneigenen Messe Blizzcon die ersten Details zum World of Warcraft-Addon Burning Crusade. Außerdem: In den deutschen Kinos läuft der Doom-Film an. Erfolg: mäßig.

Ein Passus über »Killerspiele« im Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung erregt die Spielergemüter und sorgt für überraschend differenzierte Berichte in den Massenmedien. Außerdem: Das deutsche Team holt bei der WCG-Weltmeisterschaft in Singapur Gold in Fifa 2005 und Bronze in Dawn of War.

Zum Jahresende schließt Microsoft Digital Anvil (Freelancer), Midway macht Stainless Steel (Rise & Fall) dicht. Außerdem: Spieler von Call of Duty 2 fordern per Petition einen besseren Schutz vor Cheatern; eine Multiplayer-Beta des Shooters Stalker sickert ins Internet.

ZU BESUCH BEI... TELLTALE GAMES

Das Adventure ist tot, es lebe das Adventure! Oder: Wie ehemalige LucasArts-Entwickler dem Markt ein Schnippchen schlagen wollen.



Wer erschoss John F. Kennedy? Wurde Elvis Presley von Aliens entführt? Und warum produziert LucasArts keine Grafikadventures mehr? Zumindest die dritte Frage können wir beantworten: zu wenig Chancen auf einen Massenmarkterfolg. Obendrein verließen kreative Köpfe wie Ron Gilbert, Tim Schafer, Dave Grossman und viele andere mehr die Firma, um eigene Entwicklungsstudios zu gründen. Eines davon heißt Telltale Games und will dem Adventure-Genre mit häppchenweise im Internet veröffentlichten Spiel-Episoden neues Leben einhauchen.

Neue Firma, neues Glück?

»Irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem es nicht mehr besonders aufregend ist, schon wieder ein Star-Wars-Actionspiel zu produzieren«, grinst Dan Connors, Mitbegründer und Chef von Telltale Games. Der Mann war elf Jahre bei LucasArts und weiß, wovon er spricht. Sein letztes Projekt, **Sam & Max 2: Freelance Police**, wurde im März 2004 gestoppt – und damit auch alle Chancen, bei LucasArts in naher Zukunft an einem Adventure zu arbeiten. Connors kündigte und gründete einen Mo-

nat später mit zwei Ex-Kollegen Telltale Games. Als eigenständige Firma, spezialisiert auf die Produktion von episodenhafte, storybasierten Spielen. War das in der heutigen Zeit von Entwicklerpleiten und -übernahmen der richtige Schritt? »Sicher ist es bequemer, unter den Fittichen eines Publishers zu sitzen«, grübelt Connors. »Doch das bedeutet auch, dass der letztendlich das Sagen hat, was die Spiele angeht, im Extremfall sogar deren Einstellung. Als unabhängiger Entwickler müssen wir für unsere Investoren alle Pläne mit verlässlichen Zahlen belegen. Das sorgt dafür, dass wir uns ständig darauf konzentrieren müssen, was wir für unsere Spiele wirklich erreichen wollen.«

Adventures am Ende?

Fast alle Telltale-Titel setzen auf bekannte Lizenzen, etwa die TV-Serie **CSI** und die Comic-Reihen **Bone** und **Sam & Max**. Aber: Ist ein Spiel wie **Bone** wirklich dazu geeignet, den Adventure-Markt aufzurollen? Zumindest in Deutschland ist der Bekanntheitsgrad der neubändigen Saga eher gering. »Es gibt immer noch eine weltweite Adventure-Fangemeinde«, verteidigt Con-

ENTWICKLER-INFO: TELLTALE GAMES

In knapp zwei Jahren veröffentlichte Telltale Games aus dem kalifornischen San Rafael bereits zwei Titel: das Pokerspiel Telltale Texas Hold'em und das Adventure **Bone: Out from Boneville** zum gleichnamigen Comic-Epos von Jeff Smith. Wie alle Eigenentwicklungen bietet Telltale beide Titel über die Firmenwebsite www.telltalegames.com an. Damit es den rund 20 Telltale-Designern, -Künstlern und -Programmierern nicht langweilig wird, arbeiten sie derzeit für Ubisoft an einem Abenteuer zur Krimi-Hitserie **CSI**, an einem zweiten Teil von **Bone** und der Fortsetzung des Adventure-Klassikers **Sam & Max** – in enger Zusammenarbeit mit deren geistigem Vater und Zeichner Steve Purcell, der auf Telltales Webseite derzeit animierte Comics seiner Helden veröffentlicht.



nors die Firmenpolitik. »Und mangelnde Aufgeschlossenheit gegenüber neuen Charakteren und Geschichten kann man den Spielern nun nicht gerade vorwerfen – unserer Meinung nach spricht Bone mit seinem schrägen Humor auch deutsche Abenteurer an.« Gibt es überhaupt noch einen Markt für klassische Adventures? »Das ist wohl die Lieblingsfrage aller Journalisten«, lacht Dan Connors. »Wenn sich keiner mehr für Adventures interessieren würde, warum fragt dann jeder immer wieder danach? Die Leute reden noch heute über die Helden und Spiele der LucasArts-Glanzzeiten. Wenn es uns gelingt, unsere Charaktere genauso mit Leben zu erfüllen, ist das Genre noch lange nicht tot. Natürlich wollen wir alte Adventures nicht einfach nachbauen, das würde heute keiner mehr spielen. Eine Woche lang an einem Puzzle festhängen und nicht weiterkommen? Da muss in der Spielwelt schon etwas mehr los sein.«

Zu schwer oder zu leicht?

Einer, der für lebendige Charaktere, Dialoge und Puzzles sorgen soll, ist Dave Grossman. Er arbeitete als Autor und Designer an den ersten zwei **Monkey Island**-Titeln, erfand und produzierte zusammen mit Tim Schafer **Day of the Tentacle** und entwickelte als freier Schreiber die Geschich-



Telltales Debut-Adventure **Bone** ist der erste Teil einer ganzen Serie, die nach und nach über das Internet veröffentlicht werden soll. Ebenfalls in Entwicklung: **Sam & Max 2** in Episodenform.



Dan Connors ist der Chef von Telltale Games. Deswegen trug er für unseren Besuch dieses treffliche Jackett, um angemessen »geschäftlich« auszusehen.



Dave Grossman, der mit Tim Schafer bei LucasArts den Klassiker Day of the Tentacle erdachte, demonstriert seine famosen Jonglierkünste.

ten für Spiele wie **Total Annihilation** und einige **Pyjama Sam**-Adventures. Nach Einsätzen bei Disney, Mattel, Fisher Price und Lego ist er nun bei Telltale und muss sich Fragen wie dieser hier stellen: Die wenigen Rätsel in **Bone** waren nicht besonders schwierig – Absicht? »Durchaus. Wir wollen keine Rätsel, die nur mit maximalem Kopferbrechen lösbar sind«, antwortet Dave Grossman. »Das macht keinen Spaß. Bei uns sollen Gespräche mit den Spielfiguren und das Erleben der Geschichte für Spaß und Unterhaltung sorgen.« Sind Adventure-Experten demnach mit Telltale-Spielen unterfordert? »Nicht alle unserer Spiele werden so leicht wie Bone sein, das sich eher an ein Massenpublikum richtet«, kündigt Grossman an. Der Schwierigkeitsgrad eines Adventures bleibt obendrein eine Herausforderung. Ob die Balance eines 3D-Shooters stimmt, können die Entwickler selbst in Testsitzungen herausfinden und entsprechend nachbessern. Adventure-Designer kennen jedoch schon die Lösungen aller Rätsel und wissen nicht, ob sie von den Spielern als zu schwer oder zu leicht empfunden werden. Dave Grossman dazu: »Meine Philosophie ist: Wenn unsere Testspieler an einer Stelle festsitzen, war nicht das Puzzle zu schwer – es gab zu wenige Hinweise.« Viele Spielefans verlieren irgendwann das Interesse an ihrem Hobby oder haben einfach keine Zeit mehr dafür. Ist das der Lauf der Dinge? »Wenn sie das Interesse verloren haben, weil die Spiele nicht gut genug waren, müssen wir einfach bessere Spiele entwickeln«, sagt Grossman. »Und wenn es eine Zeitfrage ist – unsere Spiele sind ja kürzer als die meisten anderen.«

Hi-Tech? Nein danke!

Kühne Pläne, spannende Rätsel – doch ohne eine entsprechende Engine haben wir bis jetzt nur ein Textadventure. Auftritt Kevin Bruner, dessen erster Job das Reparieren von Videospielautomaten war. Der

Programmierer von **Grim Fandango** und **Star Wars: Obi-Wan** arbeitete danach mit Dan Connors am schließlich eingestellten **Sam & Max 2: Freelance Police**. »Das Schöne hier bei Telltale ist, dass die meisten von uns schon lange in der Spieleindustrie arbeiten«, sagt Kevin Bruner. »Und alle haben Lust darauf, mal etwas Neues zu probieren. Sowas wie Spiele im Episodenformat zum Herunterladen.« Online will Telltale Spieler erreichen, die nicht regelmäßig die Regale eines Softwareladens durchforsten, und ihnen durch die Episodenform schmackhafte Download-Happen anbieten. »Dadurch sind die Spiele auch schneller fertig. Wir verbringen nicht drei Jahre unseres Lebens mit einem Titel, dessen Erfolg keiner so richtig vorhersagen kann«, fügt Bruner hinzu. »Stattdessen können wir bei der Arbeit an den Nachfolgeprodukten innerhalb weniger Monate auf Feedback reagieren.« Diese Reaktionen sind allerdings eher inhaltlicher Natur: »Unsere Programmierer verbringen ihre Zeit nicht damit, über Partikeleffekte nachzudenken«, erklärt Kevin Bruner. »Die meisten schreiben Tools, mit denen wir Dialoge noch einfacher implementieren oder die Spielwelt mit noch mehr Details ausstatten können.« Wer nach den allerneuesten Shadern und Normal Maps sucht, guckt also in die Röhre? Bruner wird energisch: »Das macht doch nicht den Spielspaß aus! Ich habe noch nie jemand sagen hören: ›Das Spiel war durchwachsen, aber diese minimalen Ladezeiten, die waren super!‹ Wenn eines unserer Spiele eurer neuen Grafikkarte 1.000 Frames pro Sekunde in 2.048 mal 2.048 Pixeln entlockt, haben wir wirklich etwas falsch gemacht.«

Die Nagelprobe

Telltale Games erinnert an ein Entwicklungsstudio der frühen 90er Jahre. Hier arbeitet jeder, egal ob Designer, Programmierer, Grafiker oder Dialogschreiber, mit voller Leidenschaft an »seinem« Spiel –

anders als in vielen Spielefabriken, in denen die Mitarbeiter sich so stark spezialisieren, dass sie erst im Handbuch lesen, an welchem Titel sie eigentlich mitgewirkt haben. Nach dem enttäuschend kurzen und eher anspruchslosen Erstling **Bone** wird der erste Test für Telltale Games **Sam & Max 2**: Gelingt den Entwicklern der Zielgruppen-Spagat zwischen Newcomern und alten Hasen? Zu wünschen wäre es Dan, Dave, Kevin & Co., denn in Zeiten von endlos wiedergekäuten Serien und uninspirierten Weltkriegs-Shootern sollten wir für jeden unabhängigen Entwickler mit Visionen dankbar sein. RA



Technik-Guru Kevin Bruner verrät uns das Geheimnis seiner Programmierkunst: große Mengen der Cola-Brause Dr. Pepper.



Zeitreise in die 90er Jahre: In diesem Raum arbeitet die komplette Telltale-Belegschaft an insgesamt drei neuen Spielen.



Wo bitte finden wir Agent Bauer? Der Helikopter ist eine professionelle Leihgabe vom Cobra-11-Team.

Spieler machen Filme

THE CHEAT REPORT

Der Nachfolger zum Online-Kultfilm »A Gamer's Day« verspricht, gnadenlos komisch mit der Cheater-Szene abzurechnen. Der aufwändig produzierte Dreiviertelstünder wird kostenpflichtig sein.

Schwarzbemantelte Maskenträger versammeln sich in einem düsteren Gewölbe, die Wände erhellt von gespenstischem Fackelschein. So muss man sich ein Cheater-Geheimtreffen vorstellen – wenn man der fiktiven Mogler-Filmreportage **The Cheat Report** glauben will. Das Zweitlingswerk von Daniel P. Schenk karikiert die Online-Spielbetrügerszene von ihrem Ursprung in der Steinzeit zu den rigorosen Gegenmaßnahmen der nahen Zukunft. »Wer unseren Film gesehen hat, stellt sich die erbärmliche Figur hinter einem cheatenden Spielgegner vor und

muss einfach darüber lachen«, erklärt der Oberschummeler-Mime Alexander Roth.

Produktion aufgepeppt

Der 22-Jährige Nachwuchs-Filmemacher Schenk sollte rund 700.000 Internet-Nutzern ein Begriff sein, die sein Debütwerk **A Gamer's Day** bislang heruntergeladen haben. Das Besondere daran: Es war ein liebevoll produzierter Film von Spielern über Spieler für Spieler. Diesem Prinzip bleibt Schenk treu, schraubt aber den Produktionsaufwand deutlich nach oben. Masken, Mäntel, Kampfanzüge, US-Vans und

sogar ein ausgeliehener Helikopter sorgen für Spielfilmlook, professionell in Szene gesetzt durch Kameralleute, Beleuchter und Tontechniker. Das Kernteam um Story- und Regiemeister Schenk und Schauspiel-talent Roth wird nun unterstützt durch eine Filmproduktionsfirma, die das Budget betreut. Nach wie vor agieren dagegen fast ausschließlich ambitionierte Laiendarsteller, da der Spielercommunity-Flair des populären Vorgängers bestehen bleiben sollte. Die DV-Kameras mit filmreifen 35mm-Objektivadaptoren ratterten acht Drehtage lang, zu denen sich noch drei Monate Nachbearbeitungszeit addieren.

Zur Kasse, Schätzchen

Dieser Produktionsaufwand klingt teuer und ist es wohl auch, weshalb für den Download des lizenzschlüsselgeschützten **The Cheat Report** 3,50 Euro fällig werden sollen. Der Code verhindert das Abspielen des Films auf anderen Computern, bei Systemwechseln soll ein Support helfen. Zum Preis einer halben Kinokarte erhält man dann ab 11. Februar rund 45 Minuten DivX-komprimierten Videofilm, Auflösung 720x400 Pixel. Auch wenn iTunes & Co. das Bezahl-Internet langsam gesellschaftsfähig machen, so stellt dieser Obolus einen schwer einschätzbaren Hemmschuh für die Verbreitung der Moglerparodie dar – wir sind gespannt, ob **The Cheat Report** trotzdem an den Überraschungserfolg des furiosen Vorgängers anknüpfen kann.

TS

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A38



Bei den Dreharbeiten am Set: Wir hätten da mal was mit Ihrem Sohn zu besprechen, gnä' Frau.



► DVD AB 16/18:
Trailer



HALL OF FAME

WINTER GAMES

Biathlon! Eislaufen! Bobfahren! Skispringen! Alles auf einmal!

Wir schreiben das Jahr 1986. Helmut Kohl regiert erst seit kurzem, Deutschland verliert das WM-Finale 2:3 gegen Argentinien, Falco beherrscht mit **Jeanny** die Charts, die Raumfähre Challenger explodiert kurz nach dem Start. Der spätere GameStar-Chefredakteur Gunnar ist 17 Jahre alt und trifft sich jeden Nachmittag mit Freunden, um zu ermitteln, wer die meisten Medaillen bekommt. Das Spiel des Jahres: **Winter Games** von Epyx. Epyx?

Epyx, Star der 80er

Epyx war Anfang der 80er eine Macht – die Firma entwickelte legendäre Titel wie **Summer Games**, **Winter Games**, **Impossible Mission** (mit Sprachausgabe!), **Gateway to Apshai**, **Jumpman** und viele andere, an die sich Veteranen auch heute noch mit feuchten Augen erinnern. Ein paar Jahre lang konnte man bedenkenlos nahezu jedes Spiel von Epyx kaufen, alle waren großartig – heutzutage außer bei Blizzard fast unvorstellbar. Und das, obwohl sich die Firma nicht auf ein Genre beschränkte, sondern munter Rollen-, Action-, Sport- und Rennspiele herausbrachte. Der Höhenflug ging bald vorüber. Epyx verspielte Ruhm und Kapital mit unüberlegten Investitionen (unter anderem in eine erfolglose Handheld-Konsole) und ging 1989 sang- und klanglos Pleite.

Gold für Deutschland

Nun aber zum Spiel selber: **Winter Games** ist eine schlichte Mischung aus sieben Wintersport-Disziplinen, ein bisschen wie **Torino 2006** (Test in dieser Ausgabe). Alle lassen sich mit einem Joystick oder den Pfeiltasten steuern. Typischerweise kommt es aufs Timing an: Beim

Skispringen müssen Sie den Absprung erwischen und im Flug den Springer ausrichten, beim Bobfahren gilt es, in den Kurven gegenzudrücken, um nicht aus der Bahn geschleudert zu werden. Alles schnell erlebbar, aber bis man richtig gut ist, dauert's eine Weile. Und Spaß macht es ohnehin nur, wenn man mit Freunden spielt – dann aber ordentlich. Obwohl die bis zu acht Spieler nur nacheinander antreten (mit Ausnahme des Eisschnelllaufs), sorgt die Freude am sportlichen Vergleich für durchzockte Nachmittage – Gunnar und seine Freunde haben damals gar Listen über die Ergebnisse geführt. Und wer schon mal vor der letzten Disziplin, dem Bobfahren, im Medallenspiegel vorne lag, nur um dann im Eiskanal alle Versuche zu vergeigen, weiß, was nervenzerfetzende Spannung ist.



Zu Beginn gab's eine einfache Zeremonie.

Die Versionen

Ärgerlicherweise konnte die PC-Fassung nur mit CGA-Grafik aufwarten, vier Farben also. Die meisten Leute dürften das Spiel damals auf dem C-64 oder dem Amiga kennen gelernt haben, die Fassungen sahen deutlich besser aus. Wie so viele Klassiker ist auch **Winter Games** als Handyspiel auferstanden, ohne allerdings mit der Spielmechanik des Originals noch allzu viel zu tun zu haben.

GUN



Biathlon: Gunnar läuft 1986 noch für Westdeutschland (FRG).

DESWEGEN LEGENDÄR

- Damals coole Grafik
- Raffinierte Mechanik
- Spaß mit Freunden
- Nachfolger von Summer Games
- Legendärer Publisher
- Biathlon!

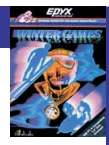
WINTER GAMES SPORTSPIEL

PUBLISHER:	Epyx	ORIGINALRELEASE:	1986
ENTWICKLER:	Action Graphics	CA. PREIS:	15 - 20 Euro
QUELLE:	Ebay	USK:	nicht geprüft
SPRACHE:	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM:
8086 mit 128 KByte, CGA-Grafik

SO LAUFT'S:
Das Spiel läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT: SIMPLE, ABER SCHÖNE WINTERSPIELE-SIMULATION.



DER DUKE KOMMT

Nach über acht Jahren bangen Wartens soll Duke Nukem Forever dieses Jahr in den Regalen liegen. Wir decken die geheimen Gründe für die Verspätung auf.

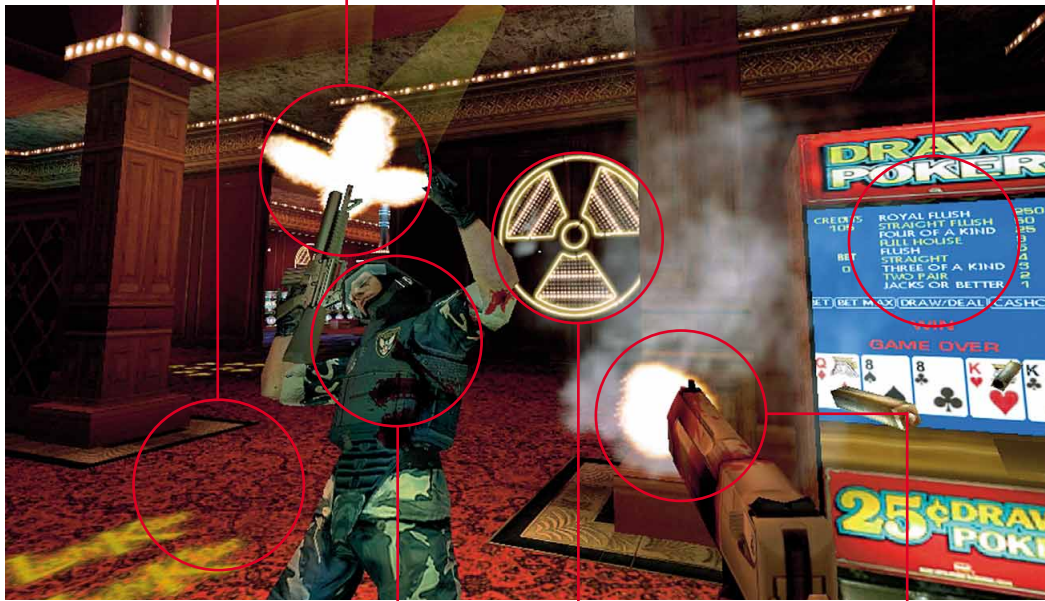


WARUM SO SPÄT?

Der Teppich soll einem Original-Kasino-Teppich aus Las Vegas ähnlich sehen. Die Arbeiten am Bodenbelag dauern aber noch an. Wer George Broussard mit einem Fotoapparat durch ein Kasino kriechen sieht, mag ihn daher bitte nicht stören.

Um Aussehen, Klang und Mündungsfeuer der Schusswaffen realitätsnah wiederzugeben, musste das Duke-Nukem-Team fünf Jahre lang zum Schießen nach Afghanistan. Die Überlebenden sind inzwischen wieder da und arbeiten weiter.

Nur ein Poker-Automat? Denkste, hinter dem Requisit steckt ein neuartiges Kartenspiel, das 3D Realms von einem Kartenspiel-Erfinder entwerfen ließ. Die Entwicklung verschlang über 100.000 Dollar und dauerte sieben Jahre. Dumm nur: Das Kartenspiel war zu kompliziert, musste entfallen. Deshalb steht hier ein Poker-Automat. Ist ja auch was.



Die Feinde sollen aggressiver sein als alles, was Sie je gesehen haben. Deswegen verschob 3D Realms die Veröffentlichung – und filmte die Reaktion der Marketingabteilung von Publisher Take 2. Aus den Aufnahmen wütender Marktforscher entstand die KI des Spiels. Die Designer, die bei den Dreharbeiten umkamen, sind da doch ein geringer Preis.

Das Atom-Zeichen gehört der Internationalen Atomenergie-Behörde IAEA (www.gamemstar.de/quicklink/aa). Daher musste 3D Realms eine Lizenz beantragen – und acht Jahre auf deren Genehmigung warten. Die Mühlen der UN-Bürokratie mahlen langsam.

Die Lichteffekte sind nicht so toll. Wen wundert's: Für solchen Schnickschnack war einfach keine Zeit mehr.

BROUSSARD BEICHTET



Wir trafen George Broussard (Abb. ähnl.) von 3D Realms in einem Kasino in Las Vegas.

GameStar Hey, Sie da, mit dem Fotoapparat! Sie sind doch der Cheftwickler von Duke Nukem Forever! Können Sie erklären, wieso sich Duke Nukem Forever um ganze acht Jahre verspätet hat?

Broussard Ja, sehen Sie, ich sag's mal so, also, äh... ich hab zu dem Scott Miller gesagt: »Scott, wir müssen da mal was machen, nach acht Jahren. Die Leute warten doch schon!« Verstehen Sie, was ich meine?

GameStar Nein.

Broussard Ach: Haben Sie schon von unserem neuen Projekt gehört? Es heißt »Magic Dragon Dungeon Wars«.

GameStar (nervös) Danke für das Gespräch.

Broussard Hey, wo laufen Sie denn hin?! GR

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 77: SO WIRD 2006

2005 war ein tolles Jahr für GameStar – man denke nur an den Umzug ins neue Büro und den, äh, also... okay, so viel ist gar nicht passiert. 2006 wird besser. Versprochen!

März: Revolution!



Bei einem Fässchen Himbeersaft beschließen Daniel, Jörg und Christian, Gunnar zu entmachten (bzw. -haupten) und die Herrschaft zu übernehmen. Das passiert nie, weil kurz darauf der Dritte Weltkrieg ausbricht (nicht im Bild).

Juli: Protest!

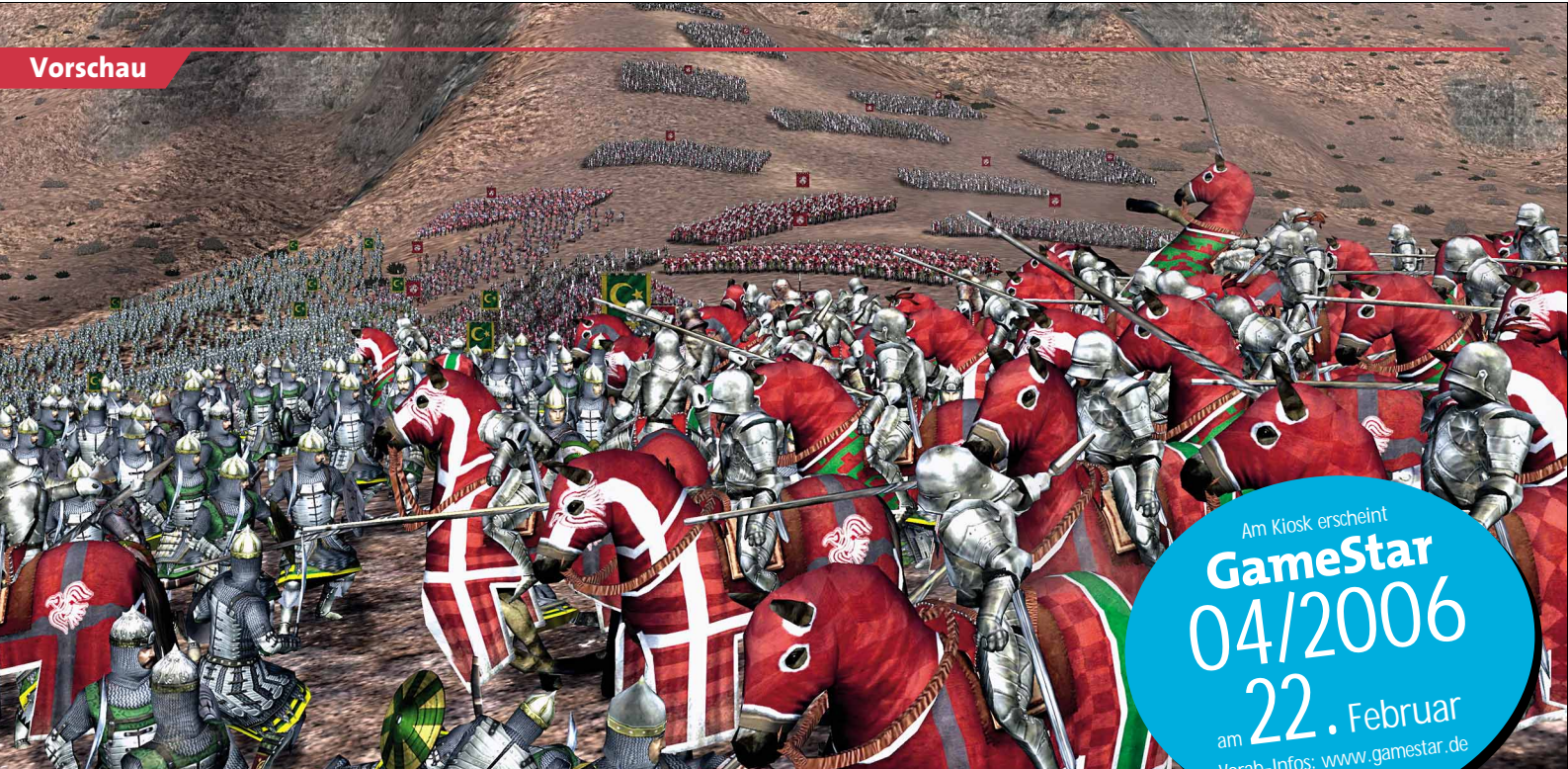


Redakteure gehen auf die Straße: Fabian Siegmund und Petra Schmitz demonstrieren gegen alles. Die Folge: Prügelei, Blaulicht, fünf Jahre Zuchthaus, danach Kuchen. Die Folge: Prügelei um den Kuchen, Blaulicht...

September: Räumung!



Das Verlagsgebäude erstickt im Müll – wir müssen schon wieder umziehen. Beim Ausmisten vor dem Umzug fliegt nutzloser Kram weg, darunter zwei Redakteure, die eh keiner lieb hat: die Frau und dieser Kleine mit der Brille.



Am Kiosk erscheint
GameStar
04/2006
 am **22. Februar**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Wir können auch ohne
 Karneval lustig sein!
 Diese Themen sorgen im
 Februar für Feierstimmung.



GAMESTAR CD/DVD

Hektik in der CD/DVD-Abteilung: Das neue Jahr bringt Gigabyte-weise Daten, wir sortieren die besten Demos, Patches, Mods und Treiber aus. Dazu gibt's wie immer Videos zu den wichtigsten Titeln und eine hochklassige Vollversion. Und DVDplus-Abonnenten freuen sich über satte 17 GByte, unter anderem mit zusätzlichem Videomaterial.

EXTRALEBEN

Wenn die Szene brummt, freut sich unsere Rubrik Extraleben: Denn dann gibt's massenhaft Mods, Levels, Kurztipps und Freeware-Spiele zu präsentieren. Dazu natürlich Berichte aus der Multiplayer-Welt sowie Patchtests.

PREVIEW

MEDIEVAL 2

Erste Infos zum **Rome**-Nachfolger **Medieval 2** gibt's in unserer großen Titel-story: Eine Vielzahl von Einheiten mit massig Details tobt über hügelige Landschaften und verwüstet die komplett zerstörbaren Städte. Religion ist wichtiger als je zuvor, sogar der Papst greift in die storylastige Kampagne ein.



TEST CRASHDAY

Bis zur letzten Minute feilten die deutschen Newcomer von Moon Byte an ihrem Fun-Racer Crashday, damit Balance, KI und Kollisionsabfrage passen. Ist die Raserei jetzt besser als der große Konkurrent Trackmania Sunrise?



TEST EMPIRE AT WAR

Gleich auf drei Ebenen erobern Sie in Empire at War das Universum. Wir prüfen in den Star Wars-Schlachten, wie Galaxiekarte, Weltraumgefechte und Bodenkampf zusammenpassen.



PREVIEW TOMB RAIDER LEGEND

In einer spielbaren Version von Tomb Raider Legend hüpft die runderneuerte Lara durch antike Tempel. Mit gewohnten Tugenden und moderner Technik soll die Serie zurück zur alten Größe finden, wir gehen schon mal auf Schatzjagd.

PREVIEW HELLGATE: LONDON

Die Dämonen in der Londoner U-Bahn fressen in Hellgate: London nicht nur Schwarzfahrer, sondern wollen die ganze Menschheit knuspern.

MAGAZIN VOM FREAK ZUM PROFI

Der Traum aller Hobby-Programmierer: Von einem großen Studio entdeckt zu werden. Wir verfolgen Bilderbuch-Karrieren ehemaliger Freaks.

HARDWARE TRENDS 2006

Zwischen CES und CeBit spüren wir die Trends 2006 auf. Was bei Grafikkarten, Prozessoren & Co. angesagt ist, lesen Sie im Schwerpunkt.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.