GAMESTART

WOW! Wir sind in diesem Monat besonders stolz. Weil wir das weltweit erste Spielemagazin sind, das Ihnen **Burning Crusade** vorstellt, das heiß erwartete Addon zu Blizzards Mega-Hit **World of WarCraft**. Unsere Redakteure Markus Schwerdtel und Roland Austinat besuchten Blizzard in Irvine und erfuhren Erstaunliches: Was die Kalifornier planen, würde manch anderer Firma für drei Addons reichen. Lesen Sie mehr in unserer Titelstory ab Seite 28.

IVW! Die neuesten Zahlen der unabhängigen Prüfstelle IVW bestätigen es: GameStar und gamestar.de bleiben erfolgreich. Im abgelaufenen Quartal kauften durchschnittlich pro Monat erneut mehr als 300.000 Leser unser Heft – während die Mitbewerber teils deutliche Einbußen erlitten. Unsere Webseite erreichte mit mehr als 30 Millionen Seitenabrufen im September sogar ein Allzeithoch. Wir möchten uns dafür bei Ihnen, liebe Leser, User und Abonnenten, bedanken. Und hoffen, dass Sie uns auch weiterhin die Treue halten. Wenn Ihnen irgendetwas an unserer Arbeit nicht gefällt, schreiben Sie uns – wir versuchen unentwegt, Heft und Webseite für Sie noch besser zu machen.

MFG! Neubesetzung in der GameStar-Hardware-Abteilung: Hendrik Weins verstärkt ab dieser Ausgabe als Trainee das Team. Willkommen an Bord, Hendrik! Er ersetzt Arnt Kugler, der uns nach fast eineinhalb Jahren in Richtung Chip.de verlässt. Wir danken Arnt für die gute Arbeit und wünschen ihm bei seinem neuen Arbeitgeber alles Gute.

Wir wünschen Ihnen einen angenehmen November,

Ihr GameStar-Team

ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel gab es diesmal neben signierten Heften und aktuellen Spielen die Highend-Maus G7 von Logitech zu gewinnen. Der hübsche und ausgesprochen präzise Nager glänzt mit Laser-Abtastung (2.000 dpi!) und kommt ohne Kabel aus. Ob Sie gewonnen haben, erfahren Sie auf Seite 24.

Der GameStar-Kalender, präsentiert von unserer Kollegin Scarlett Fritzova.

GAMESTAR-KALENDER

Seit kurzem erhältlich ist der schicke GameStar-Kalender 2006. Zwölf hübsche Heldinnen verschönern Ihnen die Monate, wir haben dabei auf hochwertigen Druck geachtet. Das Format: riesig! Satte 49x68cm.
Zum Preis von 14,99 Euro versandkostenfrei zu bestellen unter www.gamestar.de/shop.

Titelstory

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

28 Neue Rassen, Kontinente, Herausforderungen – das extrem erfolgreiche **World of WarCraft** bekommt mit **Burning Crusade** eine Monster-Erweiterung. Bei einem Besuch im Blizzard-Hauptquartier in Irvine, Kalifornien löcherten wir die Designer zu Blutelfen und Zeitreisen.

AKTUELL

SZENE-NEWS
Splinter Cell 4 ... 10
Flatout 2 ... 11
Halo-Film ... 11

SPIELE-NEWS
DTM Race Driver 3 ... 12
Empire Earth 2: Addon ... 12
Starship Troopers ... 13
Ryzom Ring ... 13
Sin Episodes ... 14
Commandos Strike Force ... 15
Hitparade und Umfragen ... 16

MULTIPLAYER-NEWS
Guild Wars: Weltmeisterschaft ... 18
Spyware in World of WarCraft? ... 19

HARDWARE-NEWS
Asus: EN7800 GT Dual ... 20
Sapphire Radeon X1800 XL ... 20
Dual Core: Probleme mit XP ... 21
3DMark 2006 mit Physik-Test ... 21

KOLUMNEN
Arnies Tabu ... 10
Soll sie doch untergehen! ... 12
...über echten Sport ... 18
PhysiX für EuroX ... 20

TITELSTORY
WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE
Mega-Preview ... TITEL 28
Besuch bei Blizzard ... 30
Blutelfen: Schon im Spiel? ... 32
Die Höhlen der Zeit ... 33
Blizzard unplugged ... 34

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste ... 38
Titan Quest ... TITEL 40
Need for Speed Most Wanted ... 46

Prince of Persia 3 ... 48
The Movies ... 50
Warhammer: Mark of Chaos ... 54
Gun ... 56
Ghost Recon 3 ... 58

TESTS

Das Team ... 60
Der Spiele-Wertungskasten ... 61

ACTION
Action-Hitliste ... 63
Quake 4 ... TITEL 64
Vietcong 2 ... 68
The Suffering: Ties that bind ... 70
Day of Defeat Source ... 72
Crime Life ... 74
Brothers in Arms: Earned in Blood ... 76

Knights of the Temple 2 ... 78
X-Men Legends 2 ... 80
Rag Doll Kung Fu ... 82
Shadowgrounds ... 84
Cold War ... 86
Gene Troopers ... 87
Elite Warriors Vietnam ... 87
Ultimate Spiderman ... 88
Megaman X8 ... 89
Pilot Down • Asterix & Obelix 2 ... 89
WW2 Tank Commander ... 89

STRATEGIE
Strategie-Hitliste ... 91
Age of Empires 3 ... TITEL 92
Civilization 4 ... TITEL 100
Dragonshard ... 108
UFO Aftershock ... 112
Shattered Union ... 114
Diplomacy ... 116
Crazy Machines 3 • Legion Arena ... 118
Ski Resort Extreme ... 118

ABENTEUER
Abenteuer-Hitliste ... 123
Ankh ... 124
In 80 Tagen um die Welt ... 126
Reise zum Zentrum des Mondes ... 128
Law & Order: Bei Aufschlag Mord ... 128
Everquest 2: Desert of Flames ... 129

SPORT
Sport-Hitliste ... 131
Pro Evolution Soccer 5 ... TITEL 132
rFactor ... 136
Football Manager 2006 ... 140

BUDGET
Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele ... 142
Best of Sierra Action Pack ... 143

INHALT 12 / 2005

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen 145

SCHWERPUNKT:
Prozessor-Guide 2006 146
AMD-Prozessoren 149
Intel-Prozessoren 153

TEST DES MONATS
Radeon X1800 XT • X1600 XT 158

TOOL DES MONATS
Riva Tuner 164

EINZELTESTS
Notebook: Cyber-System X17 164
USB-Headset: Sennheiser PC 165 USB 165
Gamepad: Thrustmaster Dual Trigger 2in1 Rumble Force 165

SERVICE
TECHtelmechtel 166
Einkaufsführer 170

MAGAZIN

Leserbriefe 194
Fehler! 195
GameStar Interaktiv: Verschmolzene Spiele 198
Report: Keiner versteht mich TITEL 200
Report: Servicewüste Deutschland
Spiele-Hotlines im Test 206
Report: Unsere Besten 210
Making of: Splinter Cell 3 212
Hall of Fame: Need for Speed 214
Die Vorletzte 217

EXTRALEBEN

Weiterspielen 174

MOD-NEWS
Defence Alliance 2 176
Battlefield 2 Nights 176
Steel Legion 176
Source Forts 177

E-SPORT
GameStar Clanliga 178

PATCH-TESTS
Battlefield 2 1.03 180
Juiced 1.01 180
Black & White 2 1.1 180

TIPPS & TRICKS
Tipps Inhalt • Index 183
Brothers in Arms: Earned in Blood 183
Creature Conflict 183
Dawn of War 183
Dawn of War: Winter Assault 184
Dungeon Lords 184
Dungeon Siege 2 184
Fable: The Lost Chapters 186
Fahrenheit 186
Fifa 2006 186
GT Legends 186
Juiced • Myst 5 188
NHL 06 188
rFactor 189
Rome: Barbarian Invasion 189
Sacred Underworld 189
Total Overdose 190
Trackmania Sunrise 190
Tribes Vengeance 190
World Racing 2 190

RUBRIKEN

Editorial 3
Verlosung 24
Impressum 192
Vorschau 218

TITAN QUEST

40 Sagenhelden vs. Splatter-Fantasy: Iron Lores Titan Quest könnte Diablo 2 zeigen, wo das Action-Rollenspiel-Breitschwert hängt.

QUAKE 4

64 Das unrühmliche Ende einer einst großen Shooter-Serie? Wir haben Id-Softwares Strogg-Geschnetzel Quake 4 durchgespielt.

AGE OF EMPIRES 3

92 In Age of Empires 3 erobern Sie die Neue Welt! Ob der Kolonial-Konflikt auch Spaß macht, lesen Sie in unserem großen Test.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Empires 3	Test	92
Ankh	Test	124
Asterix & Obelix XXL 2	Test	89
Battlefield 2 1.03	Patch	180
Black & White 2 1.1	Patch	180
Brothers in Arms: Earned in Blood	Test	76
Brothers in Arms: Earned in Blood	Tipps	183
Call of Juarez	News	15
Civilization 4	Test	100
Cold War	Test	86
Commandos Strike Force	News	15
Condemned	News	14
Counterstrike Source	News	11
Crazy Machines 3	Test	118
Creature Conflict	Tipps	183
Crime Life	Test	74
Dawn of War	Tipps	183
Dawn of War: Winter Assault	Tipps	184
Day of Defeat Source	Test	72
Diplomacy	Test	116
Dragonshard	Test	108
DTM Race Driver 3	News	12
Dungeon Lords	Tipps	184
Dungeon Siege 2	Tipps	184
Elite Warriors Vietnam	Test	87
Elveon	News	13
Empire Earth 2: Addon	News	12
Everquest 2: Desert of Flames	Test	129
Fable	Tipps	186
Fahrenheit	Tipps	186
Fifa 2006	Tipps	186
Fifa Street 2	News	15
Flatout 2	News	11
Football Manager 2006	Test	140
Gene Troopers	Test	87
Ghost Recon 3	Preview	58
GT Legends	Tipps	186
Gun	Preview	56
In 80 Tagen um die Welt	Test	126
Juiced	Tipps	188
Juiced 1.01	Patch	180
Keepsake	News	14
Knights of the Temple 2	Test	78
Law & Order: Bei Aufschlag Mord	Test	128
Legion Arena	Test	118
Megaman X8	Test	89
Movies	Preview	50
Myst 5	Tipps	188
Narnia	News	14
NfS Most Wanted	Preview	46
NHL 06	Tipps	188
Pathologic	News	10
Pilot Down	Test	89
Prince of Persia 3	Preview	48
Pro Evolution Soccer 5	Test	132
Psychonauts	News	11
Quake 4	Test	64
Rag Doll Kung Fu	Test	82
Reise zum Zentrum des Mondes	Test	128
rFactor	Test	136
rFactor	Tipps	189
Rome: Barbarian Invasion	Tipps	189
Ryzom Ring	News	13
Sacred Underworld	Tipps	189
Shadowgrounds	Test	84
Shattered Union	Test	114
Sierra Action Pack	Budget	143
Sin Episodes	News	14
Ski Alpin 2006	News	15
Ski Racing 2006	News	13
Ski Resort Extreme	Test	118
Skispringen 2006	News	12
Splinter Cell 4	News	10
Starship Troopers	News	13
Suffering: Ties that bind	Test	70
Titan Quest	Preview	40
Tony Hawk's American Wasteland	News	15
Total Overdose	Tipps	190
Trackmania Sunrise	Tipps	190
Tribes Vengeance	Tipps	190
UFO Aftershock	Test	112
Ultimate Spiderman	Test	88
Vietcong 2	Test	68
Warhammer: Mark of Chaos	Preview	54
World Racing 2	Tipps	190
WoW: Burning Crusade	Preview	28
WW2: Tank Commander	Test	89
X-Men Legends 2	Test	80

In Splinter Cell 4 sollen Sie mehr über Sam Fishers Hintergrund erfahren.

KOLUMNE

Arnies Tabu

Welche Ironie: Der Ex-Terminator und kalifornische Gouverneur Arnold Schwarzenegger stemmt sich gegen Gewalt auf dem Bildschirm. Er unterzeichnete Anfang Oktober ein Gesetz, nach dem in Kalifornien ab 2006 gewalthaltige Videospiele noch deutlicher als bislang gekennzeichnet werden müssen und bei Strafandrohung nicht mehr an Kinder unter 18 verkauft oder verliehen werden dürfen. Prompt schreit die US-Spielebranche auf und klagt markig Beschneidung der künstlerischen sowie der Meinungsfreiheit an – dabei wurden ja mit keinem Wort Regeln für Spielinhalte erlassen. Noch immer dürfen Bösewichte erschossen, erschlagen, enthauptet, verbrannt und auf andere Weise ins Jenseits verfrachtet werden. Von erwachsenen Spielern. Allerdings wissen die Hersteller genau, dass die Mehrzahl der Titel noch immer von Kindern und Jugendlichen konsumiert wird. Anstatt sich also künstlich aufzuregen, sollten sie sich verstärkt darum kümmern, das Image von Spielen als Unterhaltungsmedium auch für Erwachsene klarer herauszustellen. Und sich überlegen, wie viel Gewalt ein Spiel wirklich braucht, um beim Publikum erfolgreich zu sein.

Roland Austinat, US-Korrespondent
roland@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

24

Prototypen von Microsofts Xbox 360 wurden aus dem Lager eines Logistik-Dienstleisters gestohlen.

SPLINTER CELL 4

Mitte Oktober hat Publisher Ubisoft bestätigt, dass der schleichende Geheimagent zurückkehrt. **Tom Clancy's Splinter Cell 4**, so der vorläufige Titel, erscheint im Frühling 2006 für den PC sowie für die alten und die neuen Konsolen. Laut der offiziellen Pressemeldung erkundet Sam Fisher im vierten Teil ein komplett neues Territorium; sowohl die Geschichte als auch die Hauptfigur sollen mehr Tiefe bekommen. Die Gerüchteküche im Internet berichtet zudem, dass Madrid, Lissabon, Rio de Janeiro, New York und Berlin auf dem Reiseplan stehen sollen. Außerdem muss Sam offenbar während der Missionen Nahrung zu sich nehmen und seine Fitness trainieren, damit er längere und anstrengende Missionen schadlos übersteht. Ob das in Arbeit ausartet, wird die erste spielbare Version zeigen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K88

JUGENDSCHUTZ IN DEN USA

Kaliforniens Gouverneur Arnold Schwarzenegger hat Anfang Oktober ein Gesetz unterzeichnet, das den Verkauf und Verleih gewalthaltiger Spiele an Jugendliche unter 18 Jahren in dem Sonnenstaat verbietet. Zudem müssen die Packungen solcher Titel künftig mit deutlicheren »Ab 18«-Siegeln gekennzeichnet werden. Hal Halpin, Präsident der Interactive Entertainment Merchants Association (IEMA), hält das Gesetz für sinnlos, da die Händler bereits freiwillig darauf achteten, an wen sie Spiele verkaufen, »so, wie es bei Filmen ebenfalls erfolgreich funktioniert«. Zudem ist er der Meinung, dass dieses Gesetz dem Image von Computerspielen schade und die Politik vielmehr den Handel unterstützen solle, Erwachsene in Bezug auf gewalttätige Spiele aufzuklären. Die amerikanische Entertainment Software Association (ESA) plant eine Klage, um das Gesetz für verfassungswidrig erklären zu lassen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K118

PATHOLOGIC

Der bisher unbekannte russische Entwickler Ice-Pick Lodge arbeitet momentan am Horror-Adventure **Pathologic**. Der Titel spielt in einer noch namenlosen Kleinstadt, in der ein Killervirus sein Unwesen treibt und die Regierung infizierte Bürger skrupellos töten lässt. Sie sollen der Epidemie auf den Grund gehen. Wie in **Myst 5** steuern Sie einen von drei Helden in der Ego-Perspektive durch 3D-Levels. Je nachdem, welchen Charakter Sie wählen, verläuft und endet das Spiel anders. Neben genretypischen Dialogen und Rätseln mit allerhand Items werden Sie auch gelegentlich zur Waffe greifen müssen, etwa wenn Sie in gesperrtem Gebiet auf Regierungstruppen stoßen. **Pathologic** soll laut Publisher Frogster (**Bet on Soldier**) im Frühling 2006 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K108

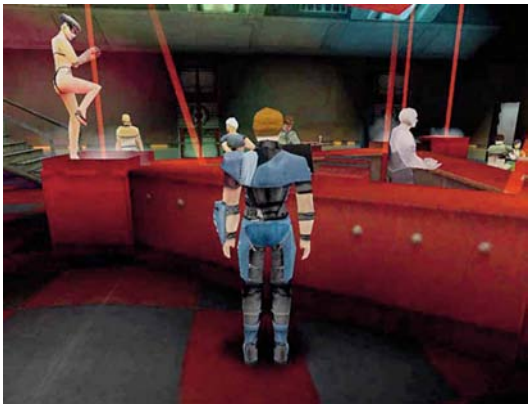
Pathologic: Grusel-Adventure mit Action-Anteilen.

KURZMELDUNGEN

ZWEI SPIELE VON QUANTIC DREAM

Quantic Dream (**Fahrenheit**) arbeitet momentan an gleich zwei neuen Spielen. Zum einen setzt der Entwickler sein Erstlingswerk, das Action-Adventure **Omikron: The Nomad Soul** von 1999 fort. Dabei soll **Karma**, so der Titel des zweiten Teils, mehr in Richtung Rollenspiel gehen. Zum anderen arbeitet das Team am Adventure **Infraworld**, das laut einem Interview mit dem Chef des Studios, Guillaume de Fondaumière, ein ähnliches Spielerlebnis wie **Fahrenheit** bieten soll. Beide Titel erscheinen frühestens in zwei bis drei Jahren. Der lange Zeitraum verwundert kaum: Seit ihrer Gründung vor sieben Jahren hat die Firma nur zwei Spiele entwickelt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K111



Omikron: The Nomad Soul bekommt einen zweiten Teil.

NEUES WOLFENSTEIN-SPIEL

Auf dem Xbox-Event X05 in Amsterdam hat Microsoft angekündigt, dass Id Software und Raven Software an einem neuen Teil der **Castle Wolfenstein**-Serie arbeiten. Als primäre Entwicklungsplattform soll die Xbox 360 zum Einsatz kommen. Laut Informationen des Internetmagazins Eurogamer hat Id-Chef Todd Hollenshead aber davon gesprochen, dass das Spiel unter anderem auch für den PC programmiert wird. Eine darauf folgende Pressemitteilung von Id Software bestätigte die Aussage. Konkrete Infos zum Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K106

FLATOUT 2

Obwohl **Flatout 2** erst im Sommer 2006 erscheint, hat Jussi Laakkonen, Chef von Entwickler Bugbear, in einem Interview einige Informationen zur Rennspiel-Fortsetzung verraten. Die Mischung aus Crash-Raserei und Rallye-Simulation soll auch im zweiten Teil erhalten bleiben. Dafür will das Team nun eine Online-Unterstützung einbauen und den Karrieremodus verbessern. Außerdem fahren Sie ähnlich wie in **Need for Speed: Most Wanted** gegen unterschiedlich reagierende KI-Kontrahenten, deren Wagen Sie künftig bis zum Totalschaden zerlegen dürfen. Auch die Ragdoll-Minispiele bekommen Zuwachs. Laakkonen sprach sogar von einer Skisprung-Variante. Zudem gibt's neue Fahrzeuge wie etwa einen allradgetriebenen Pickup.

Flatout 2 wird im Sommer 2006 fertig.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J130

NEUES ZUM HALO-FILM

Peter Jackson (**Der Herr der Ringe**, **King Kong**) und seine Frau Fran Walsh werden die Verfilmung des Actionspiels **Halo** als ausführende Produzenten betreuen. »Als Spielefan freue ich mich darüber, Halos Welt auf die Leinwand zu bringen«, meint der Oscar-Preisträger. Der Film wird in Jacksons Studio in Wellington, Neuseeland gedreht und von seiner Effektfirma Weta Digital (**Die Chroniken von Narnia**) nachbearbeitet. Ein großes Geheimnis bleibt weiterhin, wer Alex Garlands (**28 Days Later**) Drehbuch verfilmen soll. Auch zur Besetzung ist bisher nichts bekannt. Das Filmstudio Universal plant bereits den Starttermin für den Sommer 2007. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K93

Peter Jackson übernimmt die Produktion des Halo-Films.

COUNTERSTRIKE: SOURCE AB 16 JAHREN FREIGEGEBEN

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat Counterstrike: Source noch einmal separat geprüft, ohne dass es Bestandteil von Half-Life 2 ist. Der Titel darf nun an Spieler ab 16 Jahren verkauft werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K89

GT LEGENDS-MACHER WECHSELN ZU BLIMEY GAMES

Einige Entwickler sind von Simbin (GTR, GT Legends) zu Blimey Games gewechselt, der neuen Firma des ehemaligen Simbin-Chefs Ian Bell. Blimey Games will ebenfalls Rennspiele programmieren. Konkrete Pläne gibt es noch keine.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K90

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC NUR ÜBER STEAM ERHÄLTLICH?

Laut einem Interview denken die Entwickler des Rollenspiels Dark Messiah of Might & Magic darüber nach, ihr Spiel über Valves Steam zu vertreiben. Zudem will Romain DeWaubert, Produzent des Spiels bei Ubisoft, die Steam-Technologie auch beim Online-Matchmaking einsetzen. Ubisofts Multiplayer-Dienst Ubi.com würde aber auf der Strecke bleiben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K91

MIDWAY AUF EINKAUFSTOUR

Wie das Branchenmagazin Gamesmarkt berichtet, hat Publisher Midway (The Suffering) das Entwicklerstudio The Pitbull Syndicate (L.A. Rush, Test Drive) aufgekauft. Noch ist unklar, ob sich die künftigen Projekte (unter anderem ist ein Rennspiel angedacht) nur auf den Konsolensektor beschränken.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K92

QUAKE-FILM GEPLANT

In einem Interview hat Id Software-Boss Todd Hollenshead die Planungen an einer Quake-Verfilmung bestätigt. Sehr wahrscheinlich werde die Geschichte aus Teil 2 und 4 erzählt, in denen die außerirdischen Stroggs die Erde angreifen. Der Erfolg des Doom-Films sei nach Meinung von Hollenshead für die Realisierung seines Projektes nicht entscheidend.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K96

STEVEN SPIELBERG ARBEITET MIT ELECTRONIC ARTS ZUSAMMEN

Electronic Arts geht mit Regisseur Steven Spielberg (Indiana Jones, Krieg der Welten) eine langfristige Zusammenarbeit ein, in deren Rahmen drei neue Videospielkonzepte entstehen sollen. Zu diesem Zweck arbeitet Spielberg eng mit EA Los Angeles zusammen und unterstützt das Team in Sachen Design, Story und Erzählstil. Die Arbeiten beginnen noch in diesem Jahr.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K109

SIMS 2-WEIHNACHTS-PAKET MIT 40 NEUEN GEGENSTÄNDEN

Electronic Arts veröffentlicht am 18. November ein Weihnachts-Paket für die Lebenssimulation Die Sims 2. Inhalt: über 40 neue, weihnachtliche Gegenstände. Alternativ können Sie die zusätzlichen Objekte auf der amerikanischen Webseite von EA per kostenpflichtigem Download erwerben. Der Preis soll 15 Euro betragen, das macht ca. 38 Cent pro Gegenstand – dreist!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K119

THQ HOLT PSYCHONAUTS NACH DEUTSCHLAND

Publisher THQ (Dawn of War, Juiced) veröffentlicht das Jump&Run Psychonauts am 25. November in Deutschland. Bisher war der Titel hierzulande nur per US-Import erhältlich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K122

DTM 3 setzt in Sachen Umfang und Abwechslung neue Maßstäbe.

➤ CD/DVD: DTM Race Driver 3: Video-Special

➤ PREMIUM: DTM Race Driver 3: ausführliche Preview auf GamStar.de

KOLUMNE

Soll sie doch untergehen!

Es sind nicht die brutalen Morde, die abgeschossenen Gliedmaßen, die zermatschten Gehirne an den Wänden in Super-Highend-Direct-X-9-Grafik-schnickschnack. Das alles ist es nicht, was aus unserer Jugend angeblich einen gewaltbereiten und empathielosen Mob macht. Es ist der Stumpfsinn! Der Stumpfsinn hinter dem Actionspiel-Grafikschnickschnack. Als ob es nichts anderes gäbe, als ständig die Welt vor a) Aliens, b) Terroristen oder c) dem Teufel zu retten! Es soll ja tatsächlich schon Entwickler gegeben haben, die es kleiner angingen, in deren Spielen es um Persönlicheres ging. Beispiele? Chronicles of Riddick, die GTA-Reihe, Max Payne. Zusätzlicher Pluspunkt der drei: kein Zweiter Weltkrieg weit und breit.

Manchmal, nachts im Fiebertraum, lass ich die Welt einfach untergehen, lass die Aliens, die Terroristen, den Teufel gewinnen. Nur um der Abwechslung willen. Und dann wieder träume ich ganz anderes: Im nächsten Leben werde ich Diktator und führe das Amt des Spielestory-Ministers ein. Und im darauf folgenden Leben werde ich Spielestory-Minister. Und dann gnade Gott den Ausdenkern von Weltenrettungseinheitsbrei!

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

DTM RACE DRIVER 3

Mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version haben wir in der Redaktion **DTM Race Driver 3** erstmals intensiv angespielt. Der Karrieremodus fehlte zwar noch, trotzdem konnten wir alle sechs Motorsport-Disziplinen (Offroad, Tourenwagen, GT-Events, Oval, Formelsport und Oldtimer) im freien Rennen ausprobieren. Und sechs Mal hatten wir ein völlig anderes Fahrerlebnis: Während beispielsweise auf den holprigen Offroad-Pisten der ständige Einsatz der Handbremse gefragt ist, müssen Sie auf dem Ovalkurs stets darauf achten, bei 300 km/h nicht die Banden oder den gerade überholten Kontrahenten zu streifen. Die KI fährt im Gegensatz zum Vorgänger deutlich raffinierter und nutzt kleinste Fahrfehler für riskante Überholmanöver. Geht das schief, fliegen die Blechteile in alle Richtungen. Dem detaillierten Schadensmodell sei Dank können Sie an jedem Auto sämtliche Reifen, Fensterscheiben und Türen spektakulär demontieren. **DTM Race Driver 3** soll im Februar 2006 fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K123

EMPIRE EARTH 2
THE ART OF SUPREMACY

Obwohl es noch nicht offiziell angekündigt ist, konnten wir von Publisher Vivendi bereits einige Informationen zum **Empire Earth 2**-Addon **The Art of Supremacy** (»Die Kunst der Überlegenheit«) ergattern. Die Erweiterung versorgt Sie mit drei frischen Kampagnen (Ägypten, Russland und Maasai), die jeweils fünf Missionen umfassen. Beispielsweise kämpfen Sie in der russischen Kampagne mit Napoleon gegen Zar Alexander um das Land. Zudem gibt's zwei neue historische Schlachten zum Nachspielen. So ringen Sie im März 1943 auf russischer oder deutscher Seite in Kursk um die Vorherrschaft. Natürlich bekommt fast jedes Volk neue Einheiten spendiert, wie etwa den afrikanischen Inyanga Krieger, der per Flächenzauber ganze Infanterietruppen heilt. Zu guter Letzt liegt dem Addon noch ein Editor bei, mit dem Sie Karten und Zivilisationen erstellen können. **The Art of Supremacy** erscheint im Frühjahr 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K140

SKISPRINGEN 2006

Die deutschen Adler hüpfen derzeit mehr, als dass sie fliegen – Weltcupsiege wird's dieses Jahr wohl nur in **Skispringen 2006** zu feiern geben. Wichtigste Neuerung in dieser Saison: Erstmals dürfen wir auch aus der Egoperspektive die 41 nachgebauten Weltcup-Schanzen hinabbrettern. Außerdem will Entwickler 49Games den Management-Modus weiter verbessern. Den ersten Bildern nach gibt's dagegen grafisch nur kleine Fortschritte. Immerhin stehen jetzt noch mehr Zuschauer im Stadion, nach der Siegerehrung erleuchtet ein Feuerwerk den Himmel. Außerdem sollen die gleichen Anzeigen wie bei den RTL-Übertragungen für TV-Atmosphäre sorgen. **Skispringen 2006** wird am 17. November 2006 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K128

Skispringen 2006: Diesmal auch Ego-Perspektive.

STARSHIP TROOPERS

Ihr Käferlein, kommet, O kommet doch all! So riefen wir, und sie kamen: Ganze Käferscharen fielen gemeinsam mit einer spielbaren Version des Ego-Shooters **Starship Troopers** in der Redaktion ein. In den Missionen der Filmumsetzung ziehen wir als Marauder-Elitesoldat ins Feld gegen Heerscharen von Bugs. Viele Skriptsequenzen schaffen Atmosphäre: Wir treffen auf Sanitäter, die Verletzte davon schleppen und auf Vorgesetzte, die panisch Befehle brüllen. **Starship Troopers** spielt sich folglich wie simple Dauerfeuer-Action à la **Serious Sam**, gewürzt mit Skriptsequenzen wie in **Call of Duty**. Im November 2006 soll die Käferhatz starten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K151

Starship Troopers: Als Marauder-Elitesoldat ballern Sie sich in der Filmumsetzung durch Myriaden von Bugs.

RYZOM RING

GameStar lebt wie Gott in Frankreich. Denn wir haben Entwickler Nevrax in Paris besucht und dort Welten erschaffen – und zwar mit dem **Ryzom Ring**. Das ist ein umfangreicher Editor, mit dem wir eigene Szenarien ins Online-Rollenspiel **Saga of Ryzom** einbauen. Die Bedienung des Tools geht bereits gut von der Maus, mit wenigen Klicks platzieren wir NPCs sowie Gebäude und geben Monstern Wegpunkte vor. So können wir zum Beispiel ein Dorf erstellen, das von Riesenkäfern angegriffen wird. Unsere Mitspieler dürfen die Siedlung dann verteidigen – cool. Eigenbau-Quests spielen allerdings stets in vorgegebenen Landschaften, die wir nicht verändern dürfen. Nevrax denkt jedoch darüber nach, einen Terrain-Editor nachzuliefern. Auf jeden Fall eine originelle Idee; Wir freuen uns schon aufs Levelbasteln. Erscheinen soll der **Ryzom Ring** 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K139

Ryzom Ring: Im Editor legen wir unter anderem Wegpunkte für NPCs fest. So entstehen komplette Quests für unsere Mitspieler.

ELVEON

Das Land verteidigen? Die Welt retten? Kindergeburtstag, in **Elveon** ist Ihr Spielziel, als Elbenkrieger einen gottähnlichen Status zu erlangen. Auch sonst hält sich das Actionspiel nicht lange mit falscher Bescheidenheit auf: Rund 50 Personen werkeln derzeit in Bratislava am Mammutprojekt von 10tacle, darunter Fantasy-Autoren, Bildhauer und Architekten, um die Spielwelt so glaubwürdig wie möglich zu gestalten. Schön dürfte sie auf jeden Fall werden, schließlich entsteht sie mit Hilfe der Unreal Engine 3. Spielerisch soll Sie eine Mischung aus spektakulär choreografierten Prügeleien und Rollenspiel erwarten. Die Entwickler versprechen ein innovatives Kampfsystem. So spezialisieren Sie sich auf bestimmte Waffengattungen wie Schwerter oder Stäbe und lernen im Spielverlauf immer mächtigere Manöver. Allerdings müssen Sie auch Ihr Hirn anschalten. Rätsel sind ebenso geplant wie kurze strategische Ausflüge, in denen Sie Ihren Begleitern Befehle erteilen dürfen. Auf Ihren eigenen Gottstatus müssen Sie allerdings noch lange warten: **Elveon** erscheint erst 2007.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K136

Elveon: Spektakuläre Fantasy-Prügeleien mit Unreal Engine 3.

SKI RACING 2006

Einmal mit über 100 Sachen über die Mausefalle von Kitzbühel brettern: Ein Traum für alle Skifahrer, den Jowood Ende November erfüllen wird – zumindest am PC. Eine spielbare Version von **Ski Racing 2006** hat uns schon deutlich mehr Spaß gemacht als die Vorjahresversion. Die Entwickler von Coldwood haben vor allem das Balancing verbessert: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich Torfehler erlauben (gibt Zeitstrafe) oder das komplette Rennen neu beginnen. Der im Vorgänger unspielbar schwere Slalom verliert so viel von seinem Schrecken, zumal Sie die Stangen dank des genaueren Kollisionsverhaltens viel enger nehmen können. Sämtliche 18 Strecken der Saison 2005/2006 haben die Entwickler nachgebaut. Im Weltcup fahren Sie gegen lizenzierte Stars wie Hermann Maier oder Kalle Pallander. Je besser Ihre Platzierungen, desto schneller verbessern Sie Ihre Charakterwerte. Außerdem schalten Sie mit Minispielen wie Zielspringen neue Ausrüstung frei.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K126

Ski Racing 2006: Hermann Maier bügelt über die originalgetreu nachgebaute Hausbergkante der Weltcup-Abfahrt von Kitzbühel.

SIN EPISODES

Geht es nach Ritual Entertainment, wird es künftig keine Auswahl des Schwierigkeitsgrades zum Spielstart mehr geben. Im Ego-Shooter **Sin Episodes** soll das Verhalten des Spielers permanent überwacht und der Schwierigkeitsgrad automatisch angepasst werden. Ritual-Producer Shawn Ketcherside erklärt auf der **Sin**-Webseite, wie das funktionieren soll: »Wir sammeln Daten über fast alles: wann ein Spieler schießt, wann er springt, wie lange er herumsteht oder wann er etwas benutzt.« Das Programm soll dann den richtigen Schwierigkeitsgrad berechnen und so den Spieler jederzeit maximal fordern. Ob das System funktioniert, stellt sich in Kürze heraus. Die erste Episode **Emergence** soll noch Ende 2005 über Valves Onlineplattform **Steam** veröffentlicht werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K131

Der Ego-Shooter Sin Episodes soll einen variablen Schwierigkeitsgrad nutzen, der sich Ihrer Spielweise anpasst.

Die Chroniken von Narnia: Action-Adventure zum Kinofilm.

DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Am 24. November, also zwei Wochen vor dem deutschen Kinostart, veröffentlicht Buena Vista Games das Spiel zum Fantasyfilm **Die Chroniken von Narnia** von Regisseur Andrew Adamson (**Shrek 2**). In dem Action-Adventure von Entwickler Traveller's Tales (**Lego Star Wars**) steuern Sie die vier jungen Helden Peter, Susan, Edmund und Lucy alleine oder mit einem Freund wie in Microsofts **Dungeon Siege 2** durch die magische Welt von Narnia und kloppen Minotauren, Werwölfe und Trolle. Jeder Charakter soll spezielle Fähigkeiten besitzen, auf die Sie im Kampf oder bei Rätseln immer wieder zurückgreifen müssen. Die Geschichte wird durch Original-Filmschnipsel erzählt, Sprecher und Musik stammen ebenfalls aus der Kinovorlage.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K127

KEEPSAKE

Der erste Schultag: Man ist aufgeregt, neugierig und ein bisschen ängstlich. Erst recht Lydia, die auf eine Magierschule gehen soll. Nur dumm, dass bei ihrer Ankunft niemand da ist – das gesamte Schulgelände liegt völlig verlassen da. Was ist passiert? Das sollen Sie im Adventure **Keepsake** herausfinden. Wir haben schon mal probegerätselt. Vor allem grafisch macht das klassische Point&Click-Abenteuer einen guten Eindruck: detailverliebte Schauplätze, geschmeidige Animationen. Die häufigen Schalter- und Logik-Rätsel erinnern an die **Myst**-Serie, sind hübsch knifflig, waren aber immer nachvollziehbar. So müssen Sie durch das Kombinieren von Zahnrädern eine Maschine in Gang bringen. Im späteren Spielverlauf stoßen Sie auf den Wolf Zak, der von sich behauptet, in Wirklichkeit ein Drache zu sein. Er unterstützt Sie bei Rätseln und hat immer einen flotten Spruch parat. Adventure-Fans dürfen sich definitiv auf den November freuen, dann soll **Keepsake** erscheinen.

➤ WW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K61

Keepsake: Klassisches, hübsches Adventure.

CONDEMNED

Obwohl **Condemned: Criminal Origins** erst im Sommer nächsten Jahres für den PC und die Xbox 360 erscheint, hat Publisher Sega bereits eine Webseite zum Grusel-Shooter eröffnet und ein paar neue Hintergrundinformationen verraten. Im Spiel steuern Sie den FBI-Agenten Ethan Thomas, der in einer namenlosen Großstadt eine Reihe ungeklärter Morde an Obdachlosen

Condemned setzt auf gruselige Horror-Szenen.

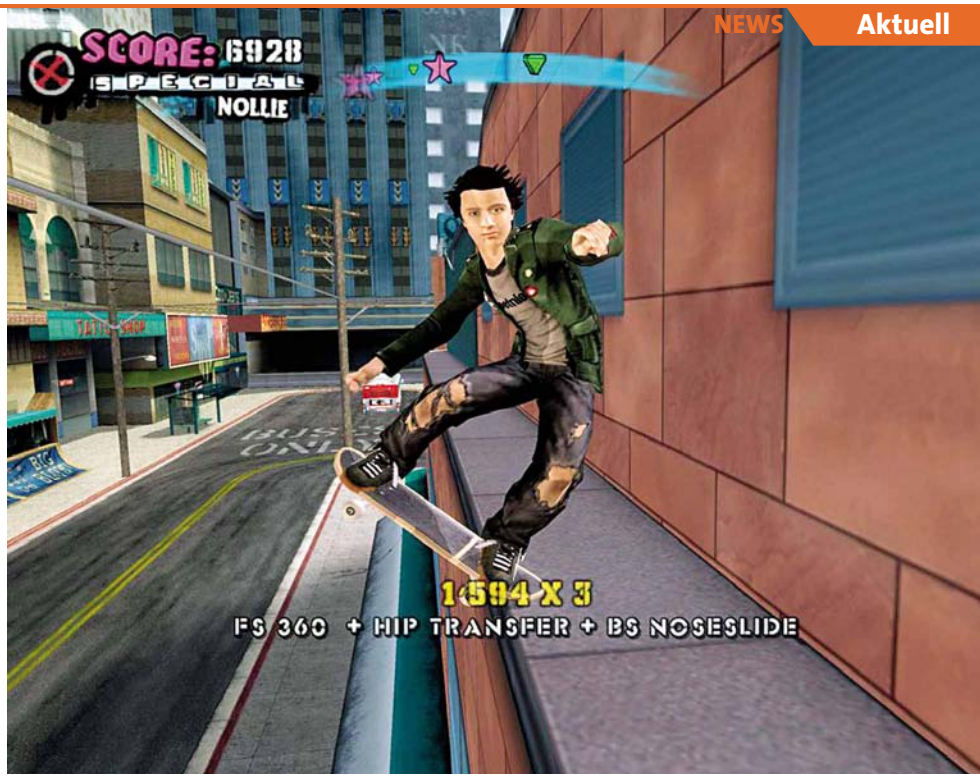
untersucht. Als er plötzlich von seinen Vorgesetzten verdächtigt wird, zwei Polizisten umgebracht zu haben, stellt er fest, dass mehr dahinter stecken muss. **Condemned** setzt wie **F.E.A.R.** auf gruselige Skriptereignisse, düstere Levels und eine spannende Geschichte. Die Parallelen kommen nicht von ungefähr, immerhin zeichnet Entwickler Monolith (**No one lives forever 2**) für beide Horrorspiele verantwortlich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K132

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Wir hatten es schon in unserer E3-Berichterstattung vermutet, jetzt ist es offiziell: Die nächste Episode der exzellenten Funsport-Serie wird im Dezember auch für den PC erscheinen. **American Wasteland** spielt im Los Angeles der 80er Jahre, das Sie frei erforschen dürfen – erstmals wird es keine Levelgrenzen geben. Hunderte Missionen und eine spannende Story sollen langfristig motivieren. Außerdem kommen nicht nur Skater, sondern auch Biker auf Ihre Kosten, denn das komplette Spiel können Sie auch auf dem BMX-Fahrrad bewältigen. Selbstverständlich gibt's wieder eine Extraladung neuer Tricks wie Bert Slides und One-Footed-Grinds. Verantwortlich für die PC-Version ist Aspyr, die schon bei Teil vier ihr Umsetzungs-Talent bewiesen haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K141



Tony Hawk's American Wasteland: Mit Skateboard oder BMX-Rad tricksen Sie durchs frei befahrbare Los Angeles.

SKI ALPIN 2006

Zumindest auf der Packung wird's weltmeisterlich: Superstar Bode Miller ziert das Cover von RTLs **Ski Alpin 2006**. Damit auch das Spiel Weltklasse-Niveau erreicht, wollen die Entwickler von 49Games das Spiel gegenüber der Vorsaison deutlich verbessern. So gibt's erstmals einige Original-Weltcup-Strecken, darunter die Kandahar-Abfahrt von Garmisch-Partenkirchen. Anders als der realistischere Konkurrent **Ski Racing 2006** setzt **Ski Alpin 2006** wieder auf unkomplizierte Highspeed-Fahrten. Eisflächen, Nebelbänke und Wetterwechsel sollen für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen. Fahrfehler bestraft ein neues Sturz-System. Zwischen den Rennen investieren Sie im Management-Modus gewonnene Preisgelder in noch mehr Trainings- und Ausrüstungs-Varianten. Ab Ende November dürfen Sie die Pisten hinabjagen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K130

Ski Alpin 2006: Unkompliziertes Pistenbrettern auf Original-Strecken.

FIFA STREET 2

Deutschland braucht mehr Straßenfußballer! Kein Problem, zumindest auf dem PC. Das erste **Fifa Street** erschien nur auf Konsolen, in Teil 2 dürfen jetzt auch wir gegen den Ball treten. Mit Originalstars wie Ronaldo oder Michael Ballack bolzen Sie 4 gegen 4 auf den Hinterhöfen dieser Welt. Beim unkomplizierten Action-Fußball geht's nicht nur ums Toreschießen, sondern auch um spektakuläre Tricks. So gibt's spezielle Blamage-Manöver, mit denen Sie Ihre Gegner einschüchtern und demotivieren können. Ein neues Duell-System soll Zweikämpfe noch spannender machen. Im Februar 2006 ist Anstoß.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K169

COMMANDOS STRIKE FORCE

Im Frühling 2006 findet die **Commandos**-Reihe den Weg in die dritte Dimension. Im Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** absolvieren Sie während des Zweiten Weltkrieges in Frankreich, Norwegen und Stalingrad knifflige Spionagemissionen. Dabei dürfen Sie jederzeit zwischen den drei Helden (Green Beret, Scharfschütze und Spion) wechseln, um mit deren Spezialfähigkeiten Minen zu legen oder Geiseln aus einem von den Nazis besetzten Gebäude zu befreien. Dabei lassen Ihnen die großen Levels stets die Wahl, wie Sie vorgehen. Ob der Schwierigkeitsgrad auch im neuesten Teil wieder knüppelhart ist, wird die erste spielbare Version zeigen. HK DM MG

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K129

Fifa Street 2: Actionreicher Straßenfußball.

GEHEIMTIPP DES MONATS
GameStar 12/05
CALL OF JUAREZ

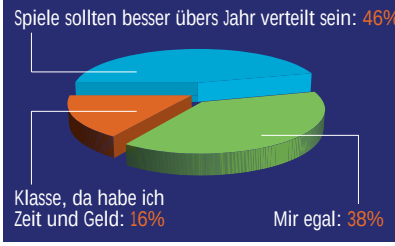
Keine Lust mehr auf Ego-Shooter im Zweiten Weltkrieg? Dann dürfte die Western-Ballerei Call of Juarez etwas für Sie sein. Im Titel von Techland (Chrome) schlüpfen Sie in die Cowboy-Stiefel von Billy the Candle, der den Mord an seinen Eltern rächen will – mitsamt Revolver, Schrotflinte und Dynamit. Manchmal muss Billy auch Feinde umschleichen. Pflicht in einem Western-Shooter: stilechte Schießereien zu Pferd. Die Chrome-Engine bekommt durch HDR-Rendering und Shader 3.0-Effekte einen ordentlichen Feinschliff verpasst. Call of Juarez soll im Frühling 2006 fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K38

Call of Juarez: Ego-Shooter im Western-Szenario.

FRAGE DES MONATS SEPTEMBER:

»Was halten Sie von der alljährlichen Spieleflut zu Weihnachten?«



ERGEBNIS: Unseren Lesern geht die alljährliche Spieleflut auf die Nerven. Knapp die Hälfte möchte, dass die Titel besser übers Jahr verteilt sind. Nur 16 Prozent haben zum Fest genug Zeit und Geld für mehrere Spiele.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2005

GAMESTAR-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle / Simbin	11/05	92	ohne Beschr.	¤ 44,96	www.spielwaren-guenstig.de
2	Civilization 4	Rundenstrategie	Take 2 / Firaxis	NEU	90	12	¤ 47,95	www.amazon.de
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Ensemble	NEU	89	12	¤ 40,46	www.shop.el-computer.de
4	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami / Konami of Europe	NEU	89	ohne Beschr.	¤ 37,90	www.atelco.de
5	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith / Vivendi	11/05	89	18	¤ 37,42	www.spielwaren-guenstig.de
6	Fussball Manager 06	Fußballmanager	EA Sports / EA Sports Deutschland	11/05	89	ohne Beschr.	¤ 43,92	www.spielwaren-guenstig.de
7	NHL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	88	ohne Beschr.	¤ 44,95	www.amazon.de
8	Rome: Barbarian Invasion	Strategiespiel-Addon	Sega / Creative Assembly	11/05	88	12	¤ 27,45	www.amazon.de
9	Everquest 2: Desert of Flames	Online-Rollenspiel-Addon	Ubisoft / Sony Online	NEU	86	12	¤ 28,95	www.amazon.de
10	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	¤ 44,99	www.amazon.de
11	Tiger Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	¤ 47,90	www.amazon.de
12	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	10/05	86	ohne Beschr.	¤ 43,92	www.shop.el-computer.de
13	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	85	ohne Beschr.	¤ 44,99	www.amazon.de
14	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	10/05	85	16	¤ 23,41	www.spielwaren-guenstig.de
15	Total Overdose	3D-Action	Eidos / Deadly Games	10/05	85	nicht geprüft	¤ 43,68	www.spielwaren-guenstig.de
16	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	10/05	84	12	¤ 37,28	www.spielwaren-guenstig.de
17	Die Sims 2: Nightlife	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	10/05	83	ohne Beschr.	¤ 24,99	www.konsolenguru.de
18	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed / Live for Speed	10/05	83	nicht geprüft	ab ¤ 24,00	www.liveforspeed.com
19	Brothers in Arms: Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	NEU	82	18	¤ 41,81	www.froeschl.de
20	Fahrenheit	Action-Rollenspiel	Atari / Quantic Dream	10/05	82	16	¤ 39,90	www.pc-king.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 10/2005, 11/2005 und 12/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K1

LESER-CHARTS OKTOBER

Platz		Spiel
1	(1)	Battlefield 2
2	(3)	Half-Life 2
3	(2)	GTA San Andreas
4	(5)	World of WarCraft
5	(4)	Gothic 2
6	(7)	Far Cry (dt.)
7	(6)	WarCraft 3
8	NEU	Dungeon Siege 2
9	(8)	Rome: Total War
10	(9)	Doom 3
11	(20)	Call of Duty
12	(12)	Dawn of War
13	(10)	Counterstrike Source
14	(14)	Die Sims 2
15	(11)	Diablo 2
16	NEU	Need for Speed Underground 2
17	NEU	Fahrenheit
18	(16)	Schlacht um Mittelerde
19	NEU	The Elder Scrolls 3: Morrowind
20	(19)	Counterstrike

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2005

VERKAUFS-CHARTS OKTOBER

Platz		Spiel
1	NEU	Fussball Manager 06
2	NEU	Fifa 06
3	NEU	Heroes of Might & Magic 3 Complete
4	NEU	Die Sims 2: Nightlife
5	(2)	Half-Life 2
6	NEU	Fable
7	(3)	Battlefield 2
8	NEU	Rome: Total War
9	(8)	Die Sims 2
10	(1)	Dungeon Siege 2
11	(5)	Guild Wars
12	NEU	Dawn of War: Winter Assault
13	NEU	Need for Speed Underground 2
14	(14)	Stronghold 2
15	NEU	Fahrenheit
16	NEU	Fussball Manager 2004
17	NEU	Blitzkrieg 2
18	NEU	Die Rückkehr des Königs
19	NEU	NBA Live 06
20	(13)	Empire Earth 2

11/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

DER GEBALLTE HERBST

EAS MONAT. Obwohl Electronic Arts sämtliche Erscheinungstermine auf den Oktober gelegt hat, verdient sich der Publisher momentan eine goldene Nase. Der **Fussball Manager 06**, **Fifa 06** und **NBA Live 06** stürmen die Verkaufscharts, die ersten beiden hocken sogar auf den Top-Positionen. Zuviel Sport auf einmal schadet wohl doch nicht.

BELOHNTE INNOVATION. Mit Freude stelle ich fest, dass das Action-Adventure **Fahrenheit** in die Leser-Hitliste gesprungen ist, wenn auch »nur« auf Platz 17. Das zeigt, dass Spiele abseits üblicher Mainstream-Spielmechanik doch eine Chance haben, beachtet zu werden. Allerdings nur, wenn wie in **Fahrenheit** neben den spielerischen Experimenten auch die Story stimmt.

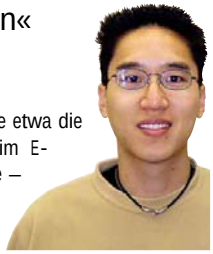
ANHALTENDE BILLIG-WELLE. Mehr noch als im letzten Monat greifen Spieler im Oktober zu Budget-Versionen, etwa beim **Heroes 3**-Paket, **Rome** oder **Need for Speed Underground 2**. Davon gehört wahrscheinlich die Mehrheit zu den Fans, denen das Spiel anfangs zu teuer war. Ein klares Zeichen an die Publisher, denn am Namen kann es bei den Titeln nicht gelegen haben.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Guild Wars: Werden Sie die beste europäische Gilde, und fliegen Sie nach Taipeh!

STATEMENT: DENNIS THRESH FONG

…über »echten« Sport



Physische Attribute wie etwa die Körpergröße spielen im E-Sport eine kleine Rolle – wie aber steht es mit der Fitness? Ausgleichssport war immer Teil meines Trainings, besonders in der Vorbereitung auf ein Match. Viele Turniere gehen über einen ganzen Tag, man spielt ein Duell um 9 Uhr, eines um 15 Uhr und dann vielleicht noch eins um 21 Uhr. Dabei genug Energie abrufen zu können, um konzentriert zu bleiben, ist nicht leicht. Da braucht man viel Schlaf. Am Vorabend mit Kumpels auszugehen macht Spaß, laugt aber aus. Ebenso wie schlechte Ernährung: Viele junge Leute essen gerne Fast Food, aber fettiges Essen vor dem Match macht träge – körperlich und geistig. Also: Finger weg von dem Zeug!

»Echter« Sport kann helfen, Computerspiele für einen Moment zu vergessen. Denn wir alle kennen diese Tage: Man trifft nichts, macht dumme Fehler und verliert sogar gegen seinen kleinen Bruder. Dann weiterzuspielen wäre ein Fehler, denn man wird unkonzentriert, ungeduldig, vielleicht sogar aggressiv. Pokerspieler nennen das »Tilt« – dann geht nichts mehr. Wenn ich das »Tilt« kommen sehe, mache ich eine Pause, gehe ins Fitnessstudio, lasse Druck ab.

Körperliches Training hat noch einen wertvollen Nebeneffekt: Mit einem gestählten Körper fühle ich mich sicherer, bin selbstbewusster und habe so auch mehr Vertrauen in meine spielerische Fähigkeiten. Und wenn ich mich unbesiegbar fühle, bin ich es auch – ich war kaum, wenn überhaupt jemals, nervös. Nicht einmal, als ich um John Carmacks Ferrari gespielt habe. Den habe ich dann auch gewonnen. Wer sagt also, dass ein dicker Bizeps beim Spielen nicht helfen kann?

Dennis Thresh Fong
Profi-E-Sportler der ersten Stunde
➤ WWW.XFIRE.COM

GUILD-WARS-WM

Am ersten Oktober setzten Arenanet und NCsoft die internationale **Guild Wars**-Ladder auf Null. Grund dafür: der Beginn der ersten Weltmeisterschaften des Online-Hits. Um daran teilnehmen zu können, brauchen Sie lediglich ein Team und eine Gildenhalle, denn nur dort werden die Meisterschaftskämpfe ausgetragen. Bis zum ersten Januar 2006 laufen nun die Qualifikationen unter leicht angepassten Gildenkrieg-Regeln. Sie können etwa keine Gildenkämpfe mit Wunschgegnern arrangieren. Zudem sind die Wartezeiten auf einen Gegner gestiegen, weil jetzt vom Programm gezielter nach würdigen Kontrahenten gefahndet wird. Nach der Qualifikationsphase starten die regionalen Playoffs. Darin treten also nur Koreaner gegen Koreaner, Amerikaner gegen Amerikaner und Europäer gegen Europäer an. Für das große Finale stellt jede Region zwei Teams. Das Besondere daran: Die **Guild Wars**-Endspiele werden in Taipeh stattfinden, während der Taipeh Game Show (16. bis 20. Februar). Über die genauen Preise für die Gewinner ist bisher noch nichts bekannt. Aber mal ehrlich: Eine Reise nach Taiwan ist doch eigentlich Gewinn genug.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K173

ENEMY TERRITORY
GAMESTAR-LADDER

Enemy Territory war eigentlich als Add-on für das hierzulande indizierte **Return to Castle Wolfenstein** gedacht, erschien dann aber als kostenloses Stand-Alone-Spiel. Das Weltkriegs-Spektakel hält sich derzeit auf Platz vier der meistgespielten Multiplayer-Shooter. Deshalb hat GameStar am 14. Oktober eine **Enemy Territory**-Ladder gestartet. Von der kleinen, aber sehr aktiven Community wurde dieser Schritt mit Begeisterung aufgenommen: Bereits am ersten Wochenende meldeten sich rund 60 Teams, etwa 250 Spieler, zum Gefecht, auch Teilnehmer aus Österreich, Frankreich, Schweden und Griechenland.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K176

VIETCONG 2
ZWEITE MP-DEMO

Entwickler Pterodon hat für den Ego-Shooter **Vietcong 2** bereits eine zweite Multiplayer-Demo veröffentlicht. Die ist zwar eigentlich älter als die erste Testversion, bietet aber neben der bekannten Karte Depot eine neue Map namens Tigerfalls. Hier treten Sie als amerikanischer Soldat oder Vietcong in den Modi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag an. In Letzterem fehlt allerdings das interessante Erfahrungspunkte-System der objektbasierten Spielarten. Sowohl die neue als auch die alte Demo finden Sie im Download-Bereich auf www.gamestar.de, den Test zum Spiel auf den Seiten 68 und 69.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K113

Vietcong 2: Testen Sie den Multiplayer-Modus.

LIVE FOR SPEED
RACING CHALLENGE

Noch können Sie sich für das Finale der vom deutschen Clan *Ocrana* ausgerichteten Racing Challenge für **Live for Speed** qualifizieren. Bis Ende November finden wöchentlich Ausscheidungsrennen statt, in denen Sie ein Ticket für das Finale Anfang Dezember gewinnen können. Als Hauptpreis erwartet Sie dort ein GameStar-PC von Fujitsu Siemens. Sollten Sie so einen schon haben und trotzdem teilnehmen wollen: Auf dem Rechner ist die kostenlose Turnier-Version von **Live for Speed** vorinstalliert. Alle anderen Interessierten finden die auch auf der Homepage von *Ocrana*.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K175

Auch ohne die Racing Challenge von Ocrana ist Live for Speed eine spannende Herausforderung.

NEUE ALTE CLANS

Der von der ESL gesperrte Traditions-Clan *proGaming* hat nach den Cheat-Vorwürfen gegen die **Counterstrike**-Spieler *eddy* und *chrizzo* seine Pforten geschlossen. Hauptgrund dafür war laut Aussagen des Managements aber das **StarCraft Broodwar**-Team, das sich im Clan nicht mehr wohl fühlte. Die **Counterstrike**-Mannschaft hat nun ihren alten Clan reaktiviert und spielt fortan unter der Flagge von *h2oCrew*. Auch *gamepoint online* (*gmpo*) steht scheinbar kurz vor der Wiedergeburt. Der Clan hatte im Mai den Spielbetrieb eingestellt. Nun hat Manager Massud Monshizadeh anscheinend ein neues Team auf die Beine gestellt. Ob es unter der Flagge von *gmpo* weiter gehen soll, steht aber noch nicht fest. Wer die Homepage des Clans aufruft (www.gmpo.de), landet umgehend bei nameless-gaming.de.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K174

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS BIS ANFANG 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
09212	Limbach-Oberfohna	06.01.2006 - 08.01.2006	Squeeeeze X	200	16	K159
15834	Rangsdorf	27.01.2006 - 29.01.2006	10th [green|mile]	232	16	K163
16798	Fürstenberg	16.12.2005 - 18.12.2005	Lan-4u.20	400	16	K149
18119	Rostock	28.12.2005 - 30.12.2005	Falken-LAN 2oo5	120	18	K158
24537	Neumünster	16.12.2005 - 18.12.2005	NorthCon	3553	18	K153
25712	Burg	09.12.2005 - 11.12.2005	Small Deluxe II	30	18	K148
25746	Heide/Holst.	25.12.2005 - 31.12.2005	XmasCon 2005	300	12	K155
29221	Celle	02.12.2005 - 04.12.2005	Alpha - Lanparty	650	18	K143
30823	Garbsen	02.12.2005 - 04.12.2005	Daddlers-Paradise #5	60	16	K144
31137	Hildesheim	20.01.2006 - 22.01.2006	Wilde Fingerspiele	160	16	K162
38899	Hasselfelde/Harz	02.12.2005 - 04.12.2005	plaY-Grounds	240	16	K142
47608	Geldern	18.12.2005 - 20.12.2005	Console Wars	220	16	K167
54331	Oberbillig	29.12.2005 - 30.12.2005	NoName	120	16	K168
56154	Boppard	25.12.2005 - 26.12.2005	GHC X-mas Lan vol.2	63	18	K156
57271	Hilchenbach	09.12.2005 - 11.12.2005	Evolution Gaming #2	105	16	K147
66271	Kleinblittersdorf	07.04.2006 - 09.04.2006	SaarLANer 4ever	350	18	K164
72555	Metzingen	27.12.2005 - 29.12.2005	Ermstal Network 05	108	16	K157
73072	Donzdorf-Winzingen	09.12.2005 - 11.12.2005	RdT-Ritterspiele 9	144	18	K146
73084	Salach	06.01.2006 - 08.01.2006	Stauferland-LAN II	350	18	K160
76532	Baden-Baden	28.04.2006 - 30.04.2006	SaT Volume IV	121	12	K165
85658	Egmating	02.12.2005 - 04.12.2005	Fight Lan	100	16	K154
94051	Hauzenberg	06.01.2006 - 07.01.2006	MegaLAN #2 Reloaded	120	16	K161
A-2230	Gänserndorf	16.12.2005 - 18.12.2005	Christmas LAN 2005	32	14	K150

SPYWARE IN WOW?

Der amerikanische Spyware-Spezialist Greg Hoglund erhebt Vorwürfe gegen Blizzard: Das Sicherheitsprogramm, das zusammen mit **World of WarCraft** läuft, um Hacker aufzuspüren, sammele weitaus mehr Informationen als nötig. Die Software überprüft im 15-Sekunden-Takt die Namen aller geöffneten Windows-Fenster und durchleuchtet die im Hintergrund laufenden Anwendungen. Die Ergebnisse vergleicht der Schnüffler mit einer Liste unerlaubter Daten. Falls er Manipulationen entdeckt, sperrt er den Account des Spielers.

Blizzard führt an, das Sicherheitsprogramm sei ausschließlich dafür da, rechtschaffene Spieler vor Cheatern zu schützen und würde keinerlei sonstige Daten übermitteln. Das Entwicklerstudio weist darauf hin, dass diese Maßnahmen ausdrücklich in den Nutzungsbestimmungen erwähnt werden, mit denen sich die Spieler nach jedem Update erneut einverstanden erklären. In der Tat sind solche Sicherheitsmaßnahmen nicht neu: **Diablo 2** arbeitet mit einem ähnlichen Suchprogramm. PET WR FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K172

World of WarCraft durchleuchtet aktive Programme.

Schnellste 3D-Karte der Welt? Die 870 Euro teure EN7800GT von Asus mit zwei Geforce 7800 GT und zweimal 256 MByte Videospeicher.

KOLUMNE

PhysiX für EuroX

Physik ist langweilig? Kann sein – muss aber nicht. Oder können Sie sich noch ein modernes Actionspiel ohne glaubwürdige Interaktion mit der Umgebung vorstellen? Fest steht: Eine glaubwürdige Physik macht ein Spiel lebendiger und schafft Raum für neue (Gameplay-)Ideen. Als erster Hardwarehersteller will nun Ageia daraus Profit schlagen. Deren PhysiX-Chip (siehe 3DMark-Meldung) soll in Verbindung mit der hauseigenen Physik-Engine Spielwelten glaubwürdiger machen. Zusätzlich zur 3D-Karte, CPU und Soundkarte soll nun auch noch eine Steckkarte zur Physik-Berechnung in den PC – meint zumindest Ageia und veranschlagt gleich mal 300 Euro. 300 Euro dafür, dass die Unreal Engine 3 mit detaillierten Physik-Effekten mehr Steine als normalerweise durch die Gegend schleudert.

Aber mal abgesehen vom Geld: Wie soll das gehen? Ohne einen einheitlichen Standard wie etwa Direct3D bei Grafikkarten droht ein Schnittstellen-Chaos, falls andere Physik-Engine-Hersteller wiederum eigene Chips entwickeln. Und selbst wenn man sich auf ein Verfahren zum Ansprechen der Hardware einigen würde, bliebe die Frage: Brauchen wir das wirklich? Bis der PhysiX-Prozessor in Spielen eine breite Unterstützung bekommt, rechnen Dual-Core-Prozessoren noch schneller, die ersten Quad-Core-Chips sind bereits geplant. Allein hier schlummert mehr als genug Power für lebendige Physik. Dazu kommen die 3D-Karten: ATI rendert in seiner aktuellen Technologiedemo Toy Shop (auf DVD) bereits die Physik von Regentropfen und Wasserrinnsalen direkt in der Grafikkarte. Wozu soll ich da 300 Euro auf die Ladentheken legen, einen weiteren Stromfresser und Krachmacher (aktiver Lüfter!) einbauen? Besser wäre, die Spielentwickler würden erstmal vorhandene und von uns teuer bezahlte Hardware ausnutzen und ihnen mit Innovationen einen Sinn geben.

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

ASUS EN7800GT DUAL

Darf es ein bisschen mehr Power sein? Auf der mit 870 Euro exorbitant teuren **EN7800GT** verbaut Asus gleich zwei Geforce-7800-GT-Grafikchips mit je 256 MByte Framebuffer. Die beiden GPUs und der GDDR3-Speicher laufen mit schnellen 430/1.200 MHz Taktfrequenz. Mindestvoraussetzung für die auf 2.000 Stück limitierte **EN7800GT** ist ein PCI-Express-Mainboard mit einem SLI-Chipsatz von Nvidia. Bislang startet die Grafikkarte aber nur auf neun Hauptplatinen durch, sieben davon kommen von Asus selbst. Um die Stabilität des Rechners zu sichern, liefert der Hersteller ein externes 80-Watt-Netzteil mit.

Für noch mehr Spieleleistung will Nvidia Endes des Jahres einen neuen Forceware-Treiber veröffentlichen, der vier Grafikchips ansteuern kann, also zum Beispiel zwei **EN7800GT**. Ob dafür ein Mainboard mit dem neuen Nforce 4 16X Pflicht ist, steht noch nicht fest. Ein Test des 3D-Monsters **EN7800GT** folgt in der nächsten Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K121

SAPPHIRE RADEON X1800 XL

Pünktlich zum offiziellen Release der Radeon-X1000-Serie stellt Sapphire seine **Radeon X1800 XL** vor. Der R520-Grafikprozessor hat 16 Pixel Shader und rennt mit 500 MHz, der 256 MByte große GDDR3-Videospeicher taktet mit 1.000 MHz. Wie das Flaggschiff Radeon X1800 XT (Test im Hardware-Teil) unterstützt auch die XL-Variante das Shader Model 3.0, High Dynamic Range Rendering, Transparenz-Kantenglättung und eine saubere anisotropische Texturfilterung. Sapphire verkauft die **Radeon X1800 XL** ab sofort für rund 450 Euro. Im Vergleich zur gerade mal 50 Euro teureren Radeon-X1800-XT-Variante mit 256 MByte Speicher ist der Preis etwas zu hoch – wahrscheinlich fällt er demnächst auf knapp 400 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K120

PAD-PROBLEME MIT LOGITECH G5 UND G7

In der letzten Ausgabe haben wir im Rahmen unseres Test des Monats die eingeschränkte Mauspad-Kompatibilität von Logitechs neuen Nagern **G5** und **G7** angekreidet. Laut Hersteller sollte das Problem in den finalen Verkaufsversionen behoben sein – was aber nicht stimmt. Auch die uns vorliegenden Verkaufsmodelle beider Mäuse streiken auf vielen, aber nicht auf allen Glaspads sowie auf der beliebten **MTW**-Unterlage und auf der rauen Seite des Everglide **Ricochets**. Insgesamt haben wir rund 25 Mauspads mit der **G**-Serie getestet.

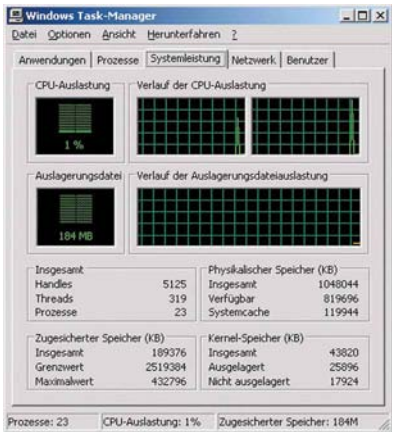
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K124

Sapphires Radeon X1800 XL attackiert mit 16 Pixel Shadern und 256 MByte Speicher Nvidias Geforce 7800 GT.

DUAL-CORE-PROBLEME MIT WINDOWS XP

Windows XP Service Pack 2 kann mit Dual-Core-Prozessoren viel Spieleleistung verlieren. Der Fehler tritt beim Verteilen von Rechenlast auf die verschiedenen CPUs auf. Microsoft stellt einen Hotfix zur Verfügung, liefert aber keinen Support. Der Hersteller empfiehlt, erst mal alle Patches für Windows XP SP2 zu installieren. Kommt es weiter zu unerklärlichen Performance-Einbußen, können Sie den Patch auf der englischsprachigen Support-Seite von Microsoft beantragen. Zusätzlich müssen Sie die Windows-Registry editieren, so dass wir den Patch derzeit nur versierten Benutzern empfehlen können. Wir recherchieren gerade bei Microsoft, mehr Infos finden Sie in der kommenden Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K105



Nicht in jedem Fall problemlos: Dual-Core-Prozessoren unter Windows XP.

3DMARK2006 MIT PHYSIK-BENCHMARK

Die kommende Version des **3DMark** soll neben Grafik- und CPU-Tests auch einen Benchmark enthalten, der die Performance eines PCs beim Durchführen physikalischer Berechnungen misst. Die Tests basieren auf der **Physix**-Engine des Herstellers Ageia, die unter anderem in der **Unreal Engine 3** zum Einsatz kommt und die bereits für Dual-Core-Prozessoren optimiert ist. Neben der CPU-Performance testet der **3DMark 2006** auch die Leistung eventuell vorhandener Physikbeschleunigerkarten, auf denen der zur Engine passende **Physix**-Chip von Ageia werkelt. Entsprechende Zusatzplatinen haben mehrere große Hersteller, unter anderem Asus, zum Ende dieses Jahres angekündigt. Der **3DMark 2006** wird voraussichtlich noch bis zum Frühjahr auf sich warten lassen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K117

Mehr Power und dabei leise: Die neuen P6-Netzteile von Be Quiet.

NEUE NETZTEILE VON BE QUIET

In den **Dark Power**-Netzteilen der **P6**-Serie setzt Be Quiet auf eine Platine aus glasfaserverstärktem Kunststoff, die deutlich langlebiger sein soll als herkömmliche Modelle. Dank dreier Anschlüsse mit Nachlaufsteuerung kühlen die Lüfter den Rechner noch einige Minuten nach dem Ausschalten und schonen so das gesamte System. Zwei PCI-Express- und ein 4-Pin-Stecker für AGP-Modelle versorgen Grafikkarten besonders stabil mit Strom. Der 24-polige Stromanschluss passt dank 20-Pin-Adapter auch auf ältere Mainboards, zudem gibt's vier SATA- und sechs 4-Pin-Anschlüsse für Festplatten und Laufwerke. Die ab dem 10. November erhältlichen Kraftpakete kosten inklusive 3 Jahren Garantie und einem Jahr Vor-Ort-Austausch-Service 95 Euro (470 Watt), 120 Euro (520 Watt) oder 150 Euro (600 Watt).

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K107

19-ZOLL-TFT MIT 2 MS VON BENQ

Mit dem **FP93GX** stellt Benq den ersten 19-Zoll-Flachbildschirm mit angeblichen 2 ms Reaktionszeit vor. Durch Verbesserung der Fließeigenschaften der Flüssigkristalle sowie der Elektronik will es der Hersteller geschafft haben, die bisher schnellste Reaktionszeit von 4 ms zu halbieren. Der sehr hohe Kontrastwert von 700:1 und die Helligkeit von 300 cd/m² sind hervorragende Werte. Neben dem analogen Sub-D-Signaleingang (VGA) bringt der **FP93GX** auch einen digitalen DVI-Anschluss mit. Über Blickwinkel, Farbe und die Funktionalität des Standfußes fehlen bislang noch Informationen. Der Hersteller gibt Ihnen 36 Monate Garantie auf das 500 Euro teure TFT-Display. DV FK HW

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K105

Der FP93GX von Benq bricht mit 2 ms Reaktionszeit den aktuellen TFT-Geschwindigkeitsrekord.

KURZMELDUNGEN

20 MBIT DSL BEI VERSATEL

Versatel bietet seit dem 15. Oktober DSL-Anschlüsse mit einer Download-Geschwindigkeit von bis zu 20 MBit/s an, der Upload beträgt 600 KBit/s. Bisher sind nur Berlin und einige Teile Nordrhein-Westfalens fit für die High-Speed-Verbindung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K94

CATALYST 5.10 ERSCHIENEN

ATI hat die Version 5.10 des Catalyst-Treibers für Radeon-Grafikkarten veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes bringt er auch eine Unterstützung von ATIs Dualgrafik-Lösung Crossfire mit. Die neuen Radeon-X1000-Karten wie die Radeon X1800 XT (Test in dieser Ausgabe) befeuert dieser Treiber aber noch nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K95

GEFORCE 7800 ULTRA?

Nvidia will im Frühjahr 2006 ein neues Modell der 7800er-Serie mit 512 MByte auf den Markt bringen. Die vermutlich Ultra genannte Karte soll mit höheren Taktfrequenzen als die 7800 GTX laufen, die genauen MHz-Zahlen sind noch unbekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K98

AMD SCHLÄGT INTEL

Im September hat AMD im US-Einzelhandel mit 52 Prozent mehr Marktanteile erobert als Intel (46 Prozent). Damit gelang es AMD das erste Mal, Intel über einen Monat hinweg zu schlagen. Zudem schaffte AMD im dritten Quartal ein Rekordergebnis – der Gewinn stieg um satte 73 Prozent auf 76 Millionen Dollar.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K99

KAMPF DER SPEICHERRIESEN: HD-DVD VS. BLU RAY

Nach dem DVD-Wirrwarr mit DVD+, DVD- und DVD-RAM gibt's auch künftig Formatchaos. Die beiden DVD-Nachfolge-Standards HD-DVD und Blu Ray werden zunächst von den meisten Hollywood-Studios unterstützt. Im Konsolensegment setzt Microsoft mit der Xbox 360 auf HD-DVD, Sony bei seiner PlayStation 3 dagegen auf die Konkurrenz Blu Ray.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: BLU RAY: K103, HD-DVD: K104

ATIS CROSSFIRE ERHÄLTLICH

Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollen angeblich die ersten Radeon-Master-Karten für Crossfire erhältlich sein. Ähnlich wie Nvidias SLI für Geforce-Platinen verbindet auch Crossfire zwei Grafikkarten, um eine höhere Performance zu erreichen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K100

NEUE NAMENSGEBUNG BEI INTEL-PROZESSOREN

Zum Start der neuen mobilen Doppelkern-Prozessoren, Codename Yonah, führt Intel wieder mal eine neue Namenskonvention ein. Yonah soll mithilfe einer vierstelligen Performance-Ziffer und einem Buchstaben-Präfix gekennzeichnet werden. Letzterer gibt den Strombedarf an – ein 2,0-GHz-Chip heißt dann beispielsweise T1500.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K101

SHUTTLE PRÄSENTIERT PENTIUM-M-BAREBONE

Shuttles neuer Barebone XPC SD11G5 basiert auf Intels 915GM-Chipsatz. Erweiterungen finden in zwei PCI-Express-Slots (16x und 1x) Platz. Mit 24 dB soll der ab November für knapp 490 Euro verfügbare XPC äußerst leise sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K102

Mit der Karte zum Erfolg

MITMACHEN UND GEWINNEN

Wir verlosen Preise im Wert von rund 5.000 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil. Für Käufer der Magazin-Ausgabe genügt eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 29. November 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

REVOLTEC

Revoltec und GameStar setzen Ihren Rechner unter Strom – denn gemeinsam verlosen wir **33** topmoderne **Netzteile**. Die stammen aus Revoltecs neuer **Be Quiet: Dark Power**-Reihe, die ab dem 1. November im Handel erhältlich ist. Jeweils elf der flüsterleisen Kraftpakete arbeiten mit 470 Watt, 570 Watt und sogar sagenhaften 600 Watt. Zudem sparen die Netzteile Strom und regeln Luftstrom sowie Lautstärke im Gehäuse über den eingebauten Lüfter – der nach Herunterfahren des Rechners noch bis zu drei Minuten weiterläuft, um Prozessor und Grafikkarte vor Überhitzung zu bewahren. Dank vielfältiger Anschlussmöglichkeiten können Sie zwei PCI-Express-Grafikkarten sowie vier SATA-Geräte mit dem Netzteil koppeln. Nähere Informationen gibt's auf der Homepage www.be-quiet.com.

Pads vom Fachmann

Als Trostpreise spendiert der führende Zubehörhersteller Qpad **zehn** Exemplare des hochwertigen Mauspads **Qpad Gamer LowSense Gate 1**. Das ist so groß, dass Sie Ihre Mausempfindlichkeit getrost verringern und so genauer zielen können – ideal für anspruchsvolle Shooter-Spieler. Zudem vergeben wir noch **15 Speed-Tapes** für Ihre Maus, **zehn Handgelenk-Schweißbänder** und **25 Schlüsselanhänger**. Gesamtwert der Preise: rund **5.000 Euro**

GEWINNER 10/05

M. Adelhardt, Heiligenstadt • D. Andree, Bexbach • M. Augustin, Velten • B. Bader, Puschendorf • S. Bandowsky, Uffenheim • R. Bauer, Sandkrug • I. Baumer, Freising • C. Bechinie, Berlin • S. Bechtluft, Stahnsdorf • P. Beck, Bad Dürkheim • M. Belz, Backnang • M. Benscheidt, Hoisdorf • J. Berg, Bergkamen • S. Berner, Bruchsal • H. Birnstiel, Helmstedt • B. Bleimhofer, Simbach am Inn • S. Bode, Friesenhagen • D. Bohner, Karlsruhe • T. Bortscheller, Contwig • B. Bösel, Frankfurt • H. Brachmann, Kemnitz • G. Brendel, Halle • D. Brönner, Offenbach • C. Buck, Seligenstadt • M. Bürli, Wettingen • H. Büttner, Nürnberg • F. Cebulla, Weimar • M. Cohrs, Braunschweig • M. Colle, Berlin • M. Czipszer, Engstingen • R. Deppe, Lüneburg • R. Drechsler, Gärtringen, M. Durkovic Haar • M. Ehlker, Detmold • M. Frank, Morsbach • M. Frese, Suhlendorf • S. Fuderer, Polch • K. Glaser, Luth. Wittenberg • G. Göller, Bergisch-Gladbach • D. Grimm, Neumünster • J. Grosskreutz, Hoheneggelsen • R. Grün, Langenscheid • R. Hahne, Mahlow • I. Hartmann, Frankfurt • F. Haupt, Hohentengen • D. Hedderich, Bergen/Dumme • R. Heles, Düsseldorf • M. Herzog, Tettnang • D. Hesser, Ratingen • P. Hiesl, Baden-Baden • E. Hinz, Berlin • P. Höffker, Steinfurt • A. Hoffmann, Riedlingen • M. Hofmann, Mühlhausen • A. Hölke, Bremen • M. Hoyer, Pöhl • M. Incardona, Wallerfangen • J.-F. Jacke, Höxter • D. Jahn, Walsrode • A. Jocham, Vöhringen • M. Jörn, Hamburg • R. Kaiser, Burgwedel • F. Kappus, Weisel • F. Kasulke, Kiel • M. Keil, Ditzingen • S. Kerle, Schwabach • A. Kiehm-Weigand, Würzburg • D. Knorr, Wiesloch • J. Kocher, Heidelberg • T. Köhler, Bielefeld • S. Koselitz, Edewecht • P. Krause, Rendsburg • S. Krause, Tönning • M. Kreuzberg, Brühl-Schwadorf • M. Krieg, Winterthur • S. Krisch, Wenzenbach • S. Kritschke, Velpke • T. Kruse, Hildesheim • F. Kulessa, Neubrandenburg • J. Laudahn, Apensen • T. Lehmeyer, Volkach • D. Lenhardt, Bad Wildbad • S. Liell, Stelzenberg • A. Lindner, Lenggries • D. Macherey, Oberhausen • P. Marquardt, Münster • A. Martens, Langwedel • B. Meyn, Hamburg • M. Mühlbauer, Nürnberg • S. Müller, Stangerode • M. Müller, Eriskirch • K. Münster, Hamburg • T. Naujokat, Berlin-Prenzlauer Berg • T. Neukirch, Fambach • N. Neunkirchen, Dill • D. Nienburg, Seelze • S. Oldendorf, Ahrensburg • E. Ort, Weisendorf • L. Orthmann, Siegen • K. Paaris, Biedesheim • F. Partsch, Wiesmoor • T. Perling, Hontheim • S. Peters, Maxhütte • M. Piorecki, Berlin • A. Plätzmüller, Viersen • F. Prante, Lichtenhagen • D. Raum, Siegen • O. Rebensdorf, Buxtehude • O. Redwanz, Kuppenheim • J. Reinhardt, Datteln • R. Reinicke, Verden • C. Reuermann, Lingen • N. Rinkenburger, Stockach • P. Rixner, Ottobrunn • M. Rummler, Berlin • S. Ruß, Schönberg • C. Sander, Kiedrich • M. Schätzl, Wolnzach • M. Schemitzek, Mannheim • M. Schlämmer, Kühbach • A. Schmidt, Rastatt • H. Schneemann, Göttingen • M. Schneider, Sinsheim-Hilsbach • M. Schnepper, Remlingen • H. Schöne, Füntenwalde • D. Schosser, Gilching • T. Schröder, Essen • F. Schutz, Wilnsdorf • A. Schwarzer, Hamburg • S. Schweimler, Winsen/Luhe • M. Seidel, Hannover • E. Siehmann, Schwerte • F. Simsek, Wien • A. Sonnek, Düsseldorf • F. Spangl, Mustetten • P. Spindeldreher, Menden • F. Spreyer, Hargesheim • E. Steinbrenner, Kirchheim • D. Steinsdörfer, Nürnberg • M. Stemmler, Grünheide • W. Storch, Waldbüttelbrunn • A. Störkel, Maintal • S. Szedlak, Dietzenbach • H. Trzaskalik, Hürth • A. Truar, Saarbrücken • C. Tusch, Herscheid • P. Waehlan, Köln • D. Wagner, Büdingen • M. Walden, Leer • A. Weidmann, Essen • R. Weimer, Wertheim • M. Weise, Prenzlau • S. Weiß, Berlin • S. Weit, Bremen • F. Welker, Uffenheim • R. Windmüller, Berlin • D. Wittwer, Moosham • T. Wojtzyk, Magdeburg • S. Wurm, Düsseldorf • H. Würth, Ellingen • H. Zahn, Schwedt • M. Zimmermann, Ellhofen • J. Zinner, Schwabach

GEWINNER DES DVD-RATESPIELS 10/05

J. Stammel, Altenholz • R. Martin, Dillingen

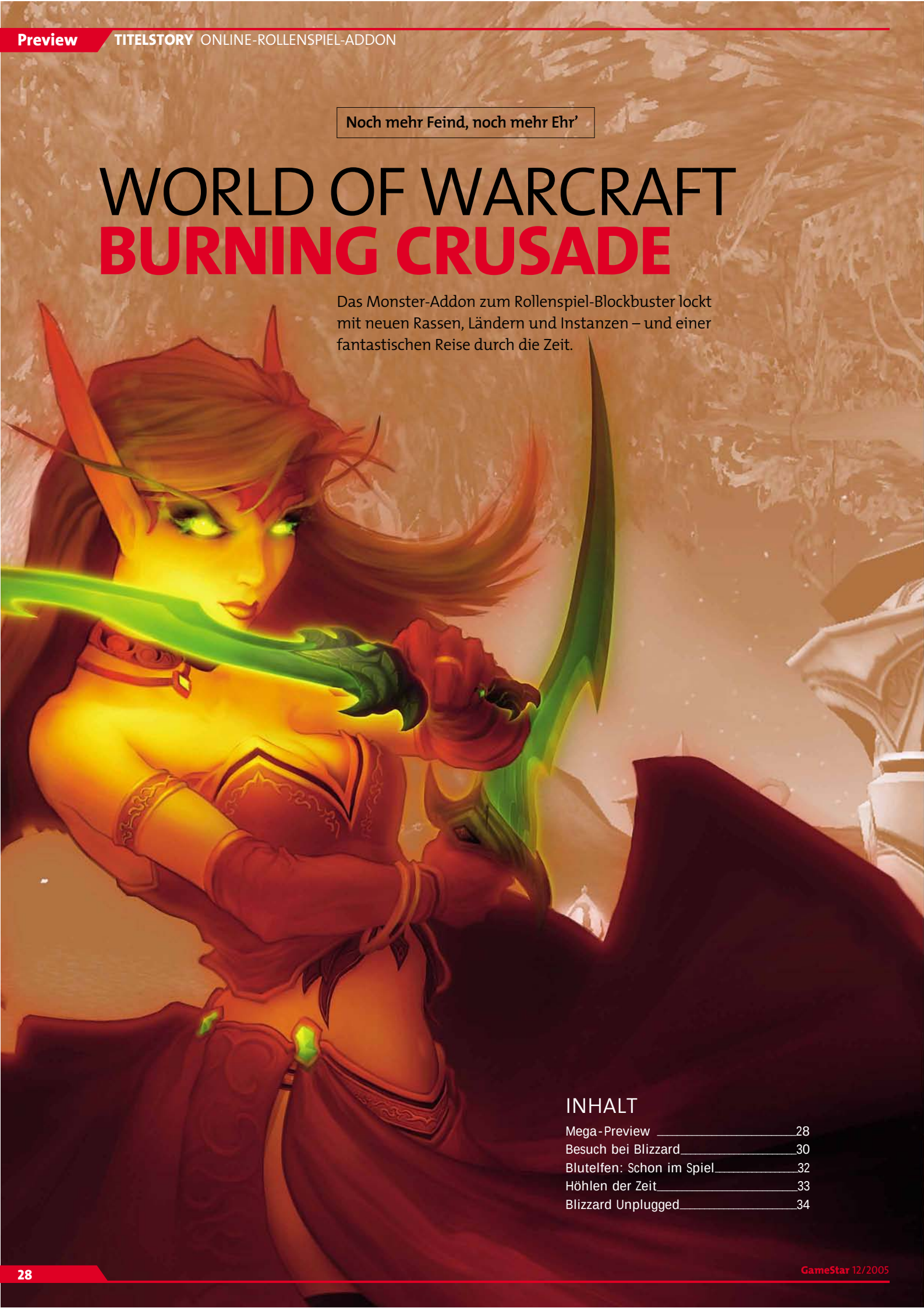
GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 12/05

Jan-Philipp Höllger, Osnabrück • Wolfgang Deutscher, Oschatz • Christian Stelter, Molfsee • Benjamin Stahmann, Neu-Ulm • Andreas Theune, Köln Martin Volz, Minfeld • Thomas Ulbrich, Kaufbeuren • Andreas Schmiga, Aichach • Philip Thiemt, Melle • Stefan Kerle, Schwabach

Noch mehr Feind, noch mehr Ehr'

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Das Monster-Addon zum Rollenspiel-Blockbuster lockt mit neuen Rassen, Ländern und Instanzen – und einer fantastischen Reise durch die Zeit.



INHALT

Mega-Preview 28
Besuch bei Blizzard 30
Blutelfen: Schon im Spiel 32
Höhlen der Zeit 33
Blizzard Unplugged 34

Diese Männer haben Millionen Argloser versklavt, erbeuten Monat für Monat ein Vermögen, sind Schuld an schlechten Noten und Ehestreits – und grinsen dann auch noch selbstzufrieden. Trotzdem kann man den Designern bei Blizzard kaum böse sein. Schließlich ist ihr Online-Rollenspiel **World of WarCraft** mit weltweit über vier Millionen Abonnenten zu recht extrem erfolgreich. Nur eine Frage der Zeit also, bis in bester Blizzard-Tradition das erste Addon folgt. Im Hauptquartier in Irvine, Kalifornien zeigt uns Blizzards Führungsriege Ende September die erste Erweiterung **Burning Crusade**. Als wir aus brütender Hitze das unscheinbare Gebäude betreten (aus Angst vor Fan-Belagerungen gibt es nicht mal ein Klingelschild), werden wir ins firmeneigene Kino geführt. Chef-Designer Jeff Kaplan begrüßt uns bescheiden: »Wir haben ehrlich gesagt noch nicht so richtig viel, was wir vorführen können.« Jeff untertreibt gewaltig. Denn was uns er und seine Kollegen in den nächsten sechs Stunden zu **Burning Crusade** zeigen und erzählen, würde bei anderen Entwicklern für drei Addons reichen.

Blut für die Horde!

»Auf vielen Servern gibt es mehr Allianzler als Hordenspieler«, erklärt uns Produzent Shane Dabiri. »Offensichtlich wollen die Leute lieber hübsche Nachtelfen und Menschen als hässliche Orcs und Untote.« Deshalb kämpfen in Burning Crusade die feschen Blutelfen als neue Rasse auf der Hordenseite. Die wirken etwas kleiner als ihre Nachtelfen-Verwandten, auch die Ohren sind etwas anders. Das soll sicherstellen, dass man schon von weitem an der Silhouette Nacht- von Blutelf unterscheiden kann. Und was können die neuen Schönlinge? Jeff Kaplan: »Die Blutelfen haben mit der Naturverbundenheit ihrer Vorfahren gebrochen und setzen voll auf Magie. Es sind zaubersüchtige Magie-Junkies!« Folglich wird es bei den Blutelfen keine Druiden geben, wohl aber Magier, Hexenmeister oder Priester. Passend dazu nutzen sie Zaubersprüche wie den Manasauger, der Gegnern nicht nur Mana abzieht, sondern zugleich die eigene Widerstandskraft gegen magischen Schaden steigert. Oder sie aktivieren den Arkanen Strudel, der feindliche Magier für einige Zeit zum Schweigen bringt. »Sprüche und Talentbäume der Blutelfen sind noch lange nicht fertig«, wiegelt Jeff Kaplan ab. »Da kann und wird sich noch jede Menge tun.«

Sind die Bären los?

Natürlich soll auch die Allianz eine zusätzliche Rasse spendiert bekommen, die will Blizzard allerdings noch nicht verraten. Unser Tipp: Die knuffigen Pandaren, kampfstarke Pandabären aus **WarCraft 3**, werden ihr Comeback feiern. Denn die tauchten in **World of WarCraft** bislang nur am Rande in der Quest »Chens Fässchen« auf. Außerdem wären die Pandaren ein gutes Gegenstück zu den Tauren auf Hordenseite und würden wohl für weitere Balanceverbesserungen zwischen den Fraktionen sorgen. Vermutlich dürften sich nicht allzu viele Spieler für ein Leben als schwarz-weiß befellter Riesenbär erwärmen. Neue Klassen sind für **Burning Crusade** nicht geplant. »Wir haben lange überlegt, welche Klasse wir gern drin hätten«, erklärt Shane Dabiri. »Aber uns ist keine eingefallen. Außerdem ist eine neue Klasse immer ein dickes Balance-Problem. Vielleicht klappt's ja mal in einem der Patches – oder dem nächsten Addon«, grinst Shane.

Magische Heimat

Die Blutelfen beginnen ihre Abenteurer-Karriere im Nordosten von Lordaeron in Quel'Thalas, das an die Pestländer grenzt. Generell sollen mit der Erweiterung viele der jetzt noch unzugänglichen Zonen auf der Karte freigeschaltet werden. Bei der Gestaltung von Quel'Thalas haben sich Chef-Grafiker Justin Thavirat und seine Leute von orientalischer Architektur inspirieren lassen, überall prangen ungewohnte Ornamente auf den Elfentürmen. »Während die Nachtelfen um die Natur herum bauen, machen sich die Blutelfen die Umgebung Untertan. Das sieht man auch in ihren Städten.« Apropos Städte: Ihre Reise beginnt un-

Die Blutelfen-Magierin hält, anders als ihre Nachtelfen-Verwandten, wenig von Naturverbundenheit und Umweltschutz.

BESUCH BEI BLIZZARD

Schon das Blizzard-Gebäude auf dem Campus der Universität von Irvine (UCI) ist unscheinbar, die Lobby noch viel mehr. Durch die Tür geht es nur mit einer Codekarte.

Im Trophäenschrank liegen neben Blizzard-Feuerzeug-Einzelstücken (wurden nie produziert, man möchte Rauchen nicht unterstützen) auch StarCraft-Chips aus Korea.

Das Schwert ist Belohnung für fünf Jahre Betriebszugehörigkeit, beim zehnten Jubiläum kommt der Schild dazu. Zum Vergleich: Bei GameStar gibt's gravierte Kugelschreiber…

Im Chefbüro von Paul Sams sammeln sich Merchandise-Artikel aller Art. Die können Blizzard-Mitarbeiter – genau wie die eigenen Spiele – verbilligt im Firmenshop kaufen.

Ist US-Korrespondent Roland Austinat der wahre König von Azeroth? Dieser Fels mit Schwert steht in der QA-Abteilung, in der neue Patches vor Release getestet werden.

Markus Schwerdtel ruht sich von der anstrengenden Studiotour aus. Auf der Couch diskutieren normalerweise die Grafiker über Gestaltungsdetails oder schmökern in Comics.

Im Aufenthaltsraum stehen neben zwei abgewirtschafteten Tischtennisplatten diverse Spielkonsolen sowie auf Freispiel geschaltete Arcade-Automaten, zum Beispiel Gauntlet.

Von wegen übergewichtige Spielefreaks: Auf dieser Rangliste notieren die Entwickler den Stand der firmeninternen Tischtennis-Meisterschaft, Boss Mike Morhaine ist Zehnter.

weit der Metropole Silvermoon auf der idyllischen Sunstrider-Insel. Dort jagen Sie zum Beispiel Luchse oder magietypisches Getier wie Manawürmer. Von Level 1 bis 10 machen Sie die Ambersong-Zone unsicher. Dort erkunden Sie (mit Level 5) auch den Sunwell, eine Art Mini-Dungeon im Stil der Minen-Quests des Hauptprogramms. Nur dass der Sunwell als imposanter, filigraner Turm in den Himmel über Quel'Thalas ragt. Ab Level 11 schließlich geht's in die gruseligen Ghostlands, bevor Sie ab Level 20 den Rest der Hauptprogramm-Welt bereisen.

Tor zum Terror

Neue Rassen – schön und gut, aber was hat Ihr Level-60-Held von der **Burning Crusade**-Erweiterung? Viel, denn das Level-Limit wird auf 70 angehoben, komplett mit neuen und erweiterten Zaubern und Talenten. »Wir machen nicht einfach nur eine neue Stufe für bereits bekannte Zauber, sondern denken

Eine Konzeptzeichung der nächtlichen Sunstrider-Insel und ihre Umsetzung im Spiel.

Mehr Sex: Die Blutelfen sollen »niedlicher« aussehen.

Orientalische Ornamente schmücken die Gebäude.

Blutelfen sind etwas kleiner als Nachtelfen, außerdem ragen ihre Spitzohren nach oben, um sie unterscheidbarer zu machen.

uns komplett neue Fertigkeiten und Talent-Mechanismen aus«, verspricht Dabiri. Die dafür nötigen Erfahrungspunkte verdienen Sie sich in den neuen Highlevel-Zonen und Instanzen. Schon jetzt können **World of WarCraft**-Spieler in der Brennenden Steppe das Dunkle Portal aus **WarCraft 2** bewundern, in **Burning Crusade** dürfen Sie es auch betreten. Auf der anderen Seite warten die Outlands, die Überreste des Orc-Heimatplaneten Draenor. Sie erinnern sich vielleicht: Der wurde zerstört, als Ner'zhul (der später als Lich-König wiederkehren sollte) Portale in diverse Dimensionen öffnete. Genau diese Portale sind auch der Grund, warum nun so erbittert um die Outlands gekämpft wird. Den Helden von Azeroth – also Ihnen – fällt die Aufgabe zu, die strategisch wichtige Position vor der Brennenden Legion zu beschützen.

Steinwerfer und Drachenreiter

Draenor ist nicht vollständig verwüstet. In einem intakten, aber düsteren Sumpfgebiet etwa treffen Sie auf Pilzgiganten und Sporen spuckende Fledermäuse. Und im Shadowmoon-Tal werden Ihnen Felswerfer und Oger begegnen. Dort steht auch der Schwarze Tempel, in dem sich Illidan (unter anderem bekannt aus **WarCraft 3**) vor Maiev Shadowsong und der Brennenden Legion versteckt. Der Tempel soll eine harte Raid-Instanz für 40 Level-70-Helden werden, an deren Ende Sie Illidan höchstselbst gegenüber stehen.

In manche Gebiete wie die Höllenfeuer-Halbinsel können Sie bereits mit Level 60, dann sind allerdings nicht alle Winkel erreichbar. Denn erst mit Level 70 gibt's einen Netherdrachen als Reittier, mit dem Sie auf höher gelegene Plateaus flattern dürfen. Das Vieh ist für alle Rassen gleich und anders als Greifen und Fledermäuse frei steuerbar, funktioniert jedoch nur in bestimmten Zonen. Die Profi-Instanz Tempest Keep ist gar über vier schwebende Felsen verteilt – ohne Reitdrachen kommt dort kein Held weiter!

Instanz-Inflation

Auch außerhalb der Outlands soll **Burning Crusade** etliche Instanzen in die Spielwelt integrieren. In Quel'Thalas können sich junge Helden um Level 20 zum Beispiel an der Waldtroll-Siedlung Zul'Aman versuchen. Die soll ähnlich anspruchsvoll werden wie die Ragefire-Abgründe unter Orgrimmar im Hauptprogramm. Erfahrene Krieger ziehen zum Totenwind-Pass zwischen Duskwood und den Sümpfen des Elends. Diese Zone soll mit einem der nächsten Patches komplett überarbeitet werden, mittendrin steht dann im Addon der Turm von Karazhan. Hier lebte einst Medihv (der das Dunkle Portal in **WarCraft 1** öffnete). Bei seiner Präsentation schickte Jeff Kaplan seinen Zwergenkrieger durch die Festung, um uns die Instanz (voraussichtlich für 20er-Schlachtzüge, so groß wie Burg Shadowfang) zu zeigen. Neben finsteren Verliesen mit Geistern als Gegner gibt es weitläufige Speisesäle mit langen Tafeln und sogar eine Ballhalle voller magiebegabter Feinde. Auf der Bühne des imposanten Opernsaals wird schließlich ein Bossgegner seinen Auftritt haben.

Vergangenheitsbewältigung

Die vielleicht beste Neuerung von **Burning Crusade** wartet im südlichen Kalimdor, in der Wüste von Tanaris. Dort bewachen die riesigen Bronzedrachen unter der Führung von Nozdormu, dem Zeitlosen, die Höhlen der Zeit. Darin führen diverse Portale in die

Der Sunwell-Turm ist eine Art Mini-Dungeon, den Sie etwa mit Level 5 absolvieren.

Vergangenheit, zu Wendepunkten in der Geschichte von Azeroth. Und tatsächlich: Sie befreien den jungen Orc-Häuptling Thrall aus seiner Gefangenschaft in Burg Durnholde oder helfen bei der Öffnung des Dunklen Portals (mehr dazu im Extrakasten). Sogar ein PvP-Schlachtfeld im **WarCraft 2**-Zeitraum soll über die Höhlen der Zeit zugänglich werden.

BLUTELFEN: SCHON IM SPIEL?

Aufmerksame Abenteurer haben sie bereits gesehen: Braelyn Firehand in Sun Rock. Absicht: Die Spieler sollen sich schon mal an den Anblick gewöhnen.

Schwert mit Loch

Zu all den großen Neuerungen will Blizzard mit **Burning Crusade** massenhaft kleine Verbesserungen liefern, zum Beispiel Unmengen neuer Gegenstände aller Art. Wie in **Diablo 2** soll es gesockelte Ausrüstung geben, also Schwerter oder Rüstungen mit »Löchern«, in die Sie magische Juwelen oder Runen einsetzen. Waffenschmiede und Rüstungsmacher können fortan Sockel-Rezepte lernen, obendrein wird der Juwelier als neuer Beruf eingeführt. Ähnlich wie ein Verzauberer baut der aus diversen Zutaten Sockel-Juwelen, die sich zudem kombinieren lassen sollen.

»Wir wissen noch gar nicht, wie wir die Sockel grafisch darstellen werden«, gesteht Grafikmeister Justin Thavirat. Dafür zeigt er uns ein paar spektakuläre Waffenentwürfe für Level-1-Schwerter der Blutelfen, die bereits extrem gefährlich aussehen. »Wir haben unserem neuen Grafiker gesagt, er soll nicht sein ganzes Pulver bei den Klingen für Anfänger verschießen. Aber er meint, das war noch gar nix!« Generell wollen Justin und sein Team **World of WarCraft** etwas aufhübschen: »In den neuen Gebieten wollen wir rund 20 Prozent mehr Polygone benutzen. Außerdem experimentieren wir mit Spiegel- und Glanzeffekten.« Ein Grafikhammer vom Kaliber **Far Cry** wird das Spiel sicher nie, aber glänzende Rüstungen und blitzende Dolche könnten enorm zur Atmosphäre beitragen.

Keine Häuser, keine Helden?

Obwohl der geplante Umfang der Erweiterung gewaltig ist, fragen wir trotzdem unverschämt nach: Wann kommen die Heldenklassen? Was ist mit Spielerhäusern? Rob Pardo, der als »Vice President Game Design« das letzte Wort in allen spielerischen Fragen hat, zuckt zusammen. »Nein, bitte nicht die Heldenfrage«, stöhnt er, beantwortet sie aber doch. »Wir wollen unbedingt Heldenklassen machen, schließlich haben wir das versprochen. Allerdings ist das Ganze nicht so einfach.« Die Probleme sind vielfältig: Wer soll Held werden dürfen? Alle mit einer gewissen Spielzeit? Alle ab Level 70? Und was kann ein Held? Hat er bessere Waffen? »Die Heldenklassen dürfen nicht zu einer versteckten Level-Erweiterung mutieren, da müssen wir noch viel dran arbeiten.« Trotzdem ist geplant, dass die Recken es in die Erweiterung schaffen. »Wahrscheinlich gibt es aber die Eigenheime für die Spieler noch vorher«, prophezeit Pardo.

Patch 1.9 & Zukunft

Selbstverständlich haben wir mit den Designern nicht nur über die Erweiterung **Burning Crusade**, sondern auch über kommende Patches gesprochen. Patch 1.8 ist bereits online, mit dem Update auf 1.9 stehen große Herausforderungen ins Haus. In einem großen World Event werden sich die Tore von Ahn'Quiraj

ROLAND AUSTINAT roland@gamestar.de

Roland Austinat: »World of WarCraft ist Schuld! Schuld daran, dass ich im letzten Jahr deutlich weniger Offline-Titel gespielt, deutlich weniger geschlafen, doch deutlich mehr Spaß als in fast allen anderen Spielen gehabt habe. Ich freue mich schon unbändig darauf, die neuen Regionen des Addons zu erforschen und endlich einen Horde-Charakter in 60er-Regionen zu steuern. Oder fange ich doch mit einer Blutelf-Magierin von vorne an? Hoffentlich hält Blizzard auch genug Inhalte für Spieler bereit, die maximal zwei Stunden pro Tag in die Welt von Azeroth eintauchen können.«

DIE HÖHLEN DER ZEIT

Bislang kämpfen Sie in Azeroths Gegenwart, doch das ändert sich mit der Erweiterung **Burning Crusade**: Die Höhlen der Zeit im Südosten von Tanaris schicken Sie auf abenteuerliche Zeitreisen. »Ihr könnt jetzt einige der besten Momente der WarCraft-Geschichte nachspielen – mit eurem WoW-Charakter«, begeistert sich Blizzards oberster Weltenbauer Jeff Kaplan.

Das Dunkle Portal

Ihr erstes Abenteuer führt Sie durch die Höhlen in den Schwarzen Sumpf, auf dessen Gebiet sich heute die Brennende Steppe und der Sumpf der Verzweiflung befinden. Hier öffnet Medihv, Sohn der Wächterin Aegwynn, in **WarCraft 1** unter dem Einfluss von Sargeras (seines Zeichens dämonischer Anführer der Brennenden Legion) das Dunkle Portal. Kaum zu glauben: Sie müssen ihm dabei zur Seite stehen, obwohl seine Tat großes Unheil nach Azeroth bringt. »Helft ihr Medihv nicht, passieren noch viel schlimmere Dinge«, orakelt Jeff Kaplan geheimnisvoll.

Der Lord des Clans

Ihre zweite Reise durch die Höhlen der Zeit bringt Sie nach Hillsbrad – und PvP-Veteranen werden stutzen, denn in Tarrens Mühle treibt sich kein einziger Untoter herum. »Wir planen ein paar herrliche Szenen, etwa ein Treffen der Bürgermeister von Southshore und Tarrens Mühle, die sich dabei ihre ewige Freundschaft versichern«, grinst Jeff Kaplan mit dem Wissen um den Konflikt der Gegenwart. Ziel Ihrer Mission: das Gefängnis von Durnholde, wo Sie dem dort gefangen gehaltenen Orc-Gladiator Thrall bei der Flucht helfen müssen. Sie kennen Thrall vermutlich aus **WarCraft 3**, dem Addon **Frozen Throne** und dem **WarCraft**-Buch **Der Lord des Clans**, das statt des eingestellten Spiels **WarCraft Adventures** Thralls Geschichte erzählt.

Mount Hyjal

Die dritte Instanz spielt in der jüngeren Vergangenheit: auf dem Mount Hyjal. Hier steht in der letzten Mission von **WarCraft 3** eine Allianz von Menschen, Orcs und Nachtelfen der Brennenden Legion unter dem Kommando des Dämonen-Lords Archimonde gegenüber. Oh, und dann führen die Höhlen der Zeit außerdem noch in eins der neuen Battleground-Schlachtfelder der **Burning Crusade**-Erweiterung. Ein zweiter Zugang befindet sich auf der Höllenfeuer-Halbinsel im Outland, denn die PvP-Kämpfe finden vor dem Hintergrund der Entscheidungsschlacht zwischen Menschen und Orcs in der **WarCraft 2**-Erweiterung statt. »Ein Kollege meinte neulich, dass die Höhlen der Zeit genug Stoff für ein komplettes Addon hergeben würden«, fasst Jeff Kaplan unsere Gedanken ziemlich genau zusammen.

Zukunftsmusik

Die Möglichkeiten der Zeitreisen sind nahezu grenzenlos. Wie wäre etwa eine Reise in die Vergangenheit Ihres Charakters, der nun statt Level 60 und höher wieder auf Level 20 herumkrebst – mit den Fähigkeiten, Zaubersprüchen und Waffenfertigkeiten eines Level-20-Charakters? Mit dem irrwitzigen Kunstgriff einer Reise in die Zukunft ließe sich sogar die Geschichte des **WarCraft**-Universums fortführen, die sich in einem Online-Rollenspiel deutlich langsamer als in einem storybasierten Strategietitel entwickelt. Dann könnten doch Abenteuer, die wir in einem Zukunfts-Dungeon in den Höhlen der Zeit erleben, vielleicht eines Tages die Grundlage einer Mission von **WarCraft 4** bilden. »Der Gedanke daran macht mich schwindelig, doch momentan konzentrieren wir uns auf die Vergangenheit«, wiegelt Story-Guru Chris Metzen ab. »Aber ganz klar: Wenn wir wollten, könnten wir die Höhlen der Zeit die nächsten zehn Jahre lang mit neuen Inhalten versorgen.« RA

In den Höhlen der Zeit sieht das Dunkle Portal genauso aus wie in WarCraft 2, die Öffnungsszene spielen Sie nach.

In der Vergangenheit ist Tarrens Mühle ein beschaulicher Ort, man versteht sich gut mit den Bürgern von Southshore.

Im Gefängnis von Burg Durnholde wartet Ork-Krieger Thrall auf seine Rettung vor dem Gladiatoren-Dasein.

im Süden von Silithus öffen, wo zwei Instanzen warten. Während die Ruinen für 20er-Schlachtzüge gedacht sind, sollten sich nur voll ausgestattete 40er-Gruppen in den Tempel wagen, der rund drei mal so groß wie der Geschmolzene Kern ausfallen soll! In beiden Dungeons begegnen Sie ägyptischen Anubis-Giganten sowie einer Vielzahl von Silithid-Insekten. Wer den Tempel-Boss Prophet Sheram schafft, soll als Belohnung eine lenkbare Flugwespe als Reittier bekommen, die wie die Netherdrachen in den Outlands allerdings nur in der Instanz funktioniert.

Was zukünftige Updates bringen, steht nicht in den Sternen, sondern auf einer Tafel in den Blizzard-Büros. So ist geplant, mit dem Patch 1.10 den Totenwind-Pass zu überarbeiten, Version 1.11 soll weitere Raid-Instanzen bringen. Außerdem sind Wettereffekte angedacht, die allerdings keine spielerischen Auswirkungen haben werden. »Im Moment planen wir etwa ein Jahr voraus«, verrät Produzent Shane Dabiri. Bei der Masse an Ideen und Plänen der Entwickler, die wir bei unserem Besuch gehört haben, sind wir allerdings zuversichtlich, dass **World of WarCraft** auch in fünf Jahren noch lebt. Und weitere Millionen versklavt, den Entwicklern Monat für Monat ein Vermögen einbringt und die alleinige Schuld an schlechten Noten und Ehestreits hat. Wir freuen uns drauf. MS

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

markus@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: 2006
Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 30% fertig

Markus Schwerdtel »Eigentlich mag ich World of WarCraft bis zum Addon gar nicht mehr spielen, schließlich will ich doch einen Blutelfen-Magier hochzüchten. Andererseits brauche ich bei Erscheinen dringend etliche Level-60-Helden, damit ich in die neuen Gebiete und Instanzen kann. Vor allem die Höhlen der Zeit sind genial, ich habe gleich nochmal WarCraft 3 installiert, um mich für die finale Schlacht zu präparieren. Und dank höherem Level-Limit ist das normale Questen auch wieder sinnvoll. Mal sehen, ob es Helden und Spielerhäuser ins Addon schaffen. Schiefgehen kann eigentlich nix, das millionenfach erprobte Spielprinzip wird noch besser – genial!«

➤ CD/DVD: Interview mit Shane Dabiri

➤ GAMESTAR.DE: Bilder vom Blizzard-Besuch QUICKLINK K23

Führungskraft-Nähkästchen

BLIZZARD UNPLUGGED

World of WarCraft 2, Heldenklassen, Kinofilme – wir nahmen Blizzards Chef-Spieldesigner Rob Pardo, Story-Wächter Chris Metzen und Art Director Justin Thavirat ins Kreuzverhör.

Rob Pardo

Justin Thavirat

Chris Metzen

GameStar Seid umschlungen, Millionen – vier an der Zahl erleben derzeit Abenteuer in World of WarCraft. Plant Blizzard nach dem Erfolg noch Singleplayer-Titel?
Rob Pardo Ach, WarCraft 3 hat sich rund vier Millionen Mal verkauft. Finanziell machen Offline-Spiele also schon noch Sinn. Außerdem sind wir keine Firma, die erfolgreiche Titel mit Kopien ausweidet.
Chris Metzen Wisst ihr, World of WarCraft ist von uns mehrteilig geplant und nach WarCraft 3 das nächste Kapitel der WarCraft-Geschichte. Burning Crusade ist also quasi der fünfte Teil.

Die hässliche Horde

GameStar Gibt es Elemente, die ihr gerne vor dem Release eingebaut hättet?
Rob Pardo Im Nachhinein hätte ich vermutlich die zum Start verfügbaren Rassen leicht geändert. Auf der Horde-Seite sehen Orcs, Trolle, Untote und Tauren nicht gerade attraktiv aus – kein Wunder, dass da die Mehrheit der Spieler Nachtelfen, Menschen, Zwerge und Gnome gewählt hat. So entsteht manchmal ein Ungleichgewicht bei PvP und Co. Deshalb kommen in Burning Crusade die Blutelfen als hübsche Hordler zum Einsatz.
Chris Metzen Ich hätte mir eine etwas hitzigere Stimmung zwischen Allianz und Horde gewünscht. Am Ende von WarCraft 3 gab es eine Art Waffenstillstand zwischen Menschen und Orcs, den wir auch in World of WarCraft wieder finden. Doch mit der Erweiterung fachen wir jetzt den Konflikt zwischen den Parteien wieder an. Outland ist beispielsweise für die Orcs eine Möglichkeit, ihre alte Heimat und vielleicht sogar ihre Vorfahren wiederzusehen. Die Nachtelfen wollen dort Illidan, der sich dort vor seinen Jägern verschanzt hat, ein für alle mal beseitigen. Menschen und Zwerge sind dagegen ganz versessen darauf, die Brennende Legion zu bekämpfen.
Rob Pardo Manche Regionen wie die Höhlen der Zeit hatten wir ursprünglich für den Verkaufsstart geplant. Doch die wurden während der Entwicklung immer umfangreicher und epischer, so dass wir irgendwann gesagt haben: Besser, wir reichen sie in einem Update oder einem Addon nach.

»Wir haben jetzt schon mehr als genug Ideen für die nächsten fünf, sechs Addons.« Rob Pardo

GameStar Maraudon, Düsterbruch, Blackrockspitze oder der Dunkelmond-Jahrmarkt waren kostenlose Updates. Ab wann kommen neue Inhalte in ein Bezahl-Addon?
Rob Pardo Das entscheiden wir von Fall zu Fall. Ein ganzer Kontinent wie Outland ist ein klarer Addon-Kandidat. Der Turm von Karazhan ist als Dungeon deswegen im Addon, weil er von seiner Story um Medivh und das Dunkle Portal thematisch bestens zum Outland passt.

Schönheitschirurgie

GameStar Egal ob Priester oder Krieger, zwei Spielfiguren der gleichen Rasse unterscheiden sich optisch nur marginal. Warum gibt es nicht mehr Gestaltungsmöglichkeiten für die Figuren?
Rob Pardo Weil Kleidung und Ausrüstung einen Großteil des individuellen Looks ausmachen, nicht so sehr die Physiognomie der Spielfigur. Wenn mein Charakter einen Helm trägt, kann eigentlich niemand seine Frisur sehen, es sei denn, er macht seinen Helm unsichtbar.

GameStar Warum darf man nicht wenigstens eigene Kleidungsstücke herstellen und einfärben?
Rob Pardo Dann ginge unserer Ansicht nach viel vom Spaß verloren, nach ungewöhnlich aussehenden Gegenständen im Spiel zu suchen. Dazu kommt ein technisches Problem: Wenn ihr eine eigene Rüstung entwerft, muss die erst auf unseren Server hoch und dann von vier Millionen Spielern wieder herunter geladen werden. Und was, wenn das Motiv auf der Rüstung womöglich einem urheberrechtlich geschützten Bild nachempfunden ist?
Justin Thavirat Unterschätzt auch nicht, wie aufwändig es ist, ansprechende Kleidung zu erschaffen. Allein an einer Robe arbeitet ein Grafiker drei bis vier Tage.

»Wenn wir das Helden-System falsch anpacken, können wir damit das gesamte Spiel ruinieren.« Rob Pardo

GameStar Plant ihr neben den neuen spielerischen Inhalten eigentlich auch Verbesserungen der Grafik?
Justin Thavirat Wir experimentieren gerade mit Specular- und Environment-Mapping, wollen dabei aber sicherstellen, dass unser Spiel nach wie vor auf Low-End-PCs läuft. Normal- und Bump-Mapping wird es also auch in Zukunft nicht geben. World of WarCraft besaß übrigens ursprünglich einen deutlich düstereren Look – bis uns auffiel, dass er weniger zu den optischen Vorgaben passen würde, die wir mit den früheren Titeln gesetzt hatten.

Helden gesucht

GameStar Heißes Thema: Wo bleiben die versprochenen Heldenklassen?
Rob Pardo Außer, dass sie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in Burning Crusade sein werden, kann ich euch noch nichts sagen. Das Thema ist unglaublich komplex. Als Entwickler stellt uns das vor enorme Probleme. Etwa: Wer kann eigentlich ein Held werden? Nur Hardcore- oder auch Gelegenheitsspieler? Wie viele Fähigkeiten besitzen Helden? Müssen wir das Spiel statt für neun nun für 30 Klassen ausbalancieren? Gibt es neue Quests und Dungeons für Helden und gleichzeitig auch noch für alle anderen Spieler? Erlauben Gilden nur noch Helden in Endgame-Instanzen?

»An einer einzigen Robe arbeitet ein Grafiker bei uns drei bis vier Tage«.
Justin Thavirat

GameStar Andere Online-Rollenspiele bieten doch auch solche Klassen, kann man da nix abgucken?
Rob Pardo In Dark Age of Camelot gibt es die Master-Level, für die man an Raids teilnehmen muss, um weiter zu kommen – deswegen haben viele Fans das Spiel verlassen. In Star Wars Galaxies musste man zu Beginn mehrere Berufe teils wahllos meistern und wieder verlernen, um ein Jedi zu werden. Und in Everquest ist das Alternate Advancement System nur eine verkappte Leveranhebung, die das gesamte Spiel sehr undurchschaubar macht. Wenn wir das Helden-System falsch anpacken, können wir damit das gesamte Spiel ruinieren. Dagegen sind Themen wie Spielerhäuser reine Entwickler-Fleißarbeit.

»Warum sollten wir World of WarCraft 2 bringen, wenn das aktuelle Spiel noch hervorragend läuft?«
Rob Pardo

World of WarCraft 2?

GameStar Jedes Spiel hat ein Verfallsdatum – wann wird WoW alt?
Rob Pardo Wir planen, World of WarCraft mindestens fünf Jahre lang zu unterstützen. Wir haben jetzt schon Ideen für die nächsten fünf, sechs Addons.

GameStar Dann rechnen wir doch mal: Bei einer Lebensdauer von fünf Jahren schlägt 2009 World of WarCrafts Stunde. Und dauert die Entwicklung mindestens drei Jahre, müssten 2006 die ersten Designarbeiten zu World of WarCraft 2 starten. Hebt ihr euch von da an die wirklich coolen Ideen für den Nachfolger auf?
Rob Pardo Ich glaube nicht, dass wir ein World of WarCraft 2 bringen würden, wenn das aktuelle Spiel noch hervorragend läuft. Schaut euch EverQuest an: Dessen aktuelles Addon verkauft sich momentan besser als das zu Everquest 2. Was ich mir vorstellen könnte, wäre ein MMOG in einer anderen Welt, das noch zu Lebzeiten von WoW erscheint.

GameStar Wie wollt ihr mindestens fünf Jahre die Story weiterführen, wenn man in hohen Leveln schon heute immer wieder gegen die gleichen Bossgegner kämpft? Eigentlich doch nur, wenn alte Inhalte wie der Drachen Onyxia rausfliegen, oder?
Chris Metzen So würden wir mit einem Schlag ganze Quest-Reihen kaputt machen – und neue Spieler hätten die alten Inhalte nie gesehen. Eine Lösung im Onyxia-Beispiel wäre, sie aus ihrem Hort zu entfernen und dafür ihre kleine Schwester dort zu platzieren – dann können wir mit Onyxia neue Dinge anstellen. Storytechnisch wirken sich übrigens auch neue Rassen wie die Blutelfen aus, nicht nur in Form neuer NPCs und Items, sondern in neuen Quests für Low-Level-Charaktere.

GameStar Ihr könntet die WarCraft-Geschichte ja auch in anderen Medien fortsetzen, zum Beispiel im Kino.
Chris Metzen Inzwischen gibt es bereits sieben WarCraft-Romane, Rollenspiel-Bücher und einen Manga-Comic. Doch ich bin der Meinung, dass Spiele das wirklich Coole sind. Andere Medien sollten das Spielerlebnis bereichern – sonst wäre es reiner Marketing-Blödsinn. Anders als etwa bei Star Wars gehört bei uns alles zur offiziellen WarCraft-Historie.

»Unsere Spielwelt ist zu komplex, um sie alleine zu stemmen.« Chris Metzen

GameStar Habt ihr keine Angst davor, dass euch die WarCraft-Welt so eines Tages zu groß wird?
Chris Metzen Schon jetzt ist die Welt zu komplex und zu detailreich, um sie alleine zu stemmen, wie ich es hier in den letzten acht Jahren gemacht habe. In WarCraft 1 kämpfen Orcs und Menschen in Stormwind, Westfall und Elwynn gegeneinander – heute sind wir auf zwei Kontinenten und bald sogar mehreren Planeten unterwegs. Meine einzige Sorge ist, vielleicht ein paar Spieler zu verlieren, denen die Sache zu umfangreich wird und sie deswegen nicht mehr ganz durchblicken können.

GameStar Letzte Frage: Bekommt ihr eigentlich viel Post von wütenden Freunden, Freundinnen oder Ehepartnern, die sich darüber beklagen, dass die bessere Hälfte zuviel Zeit online verbringt?
Rob Pardo Gelegentlich. Normalerweise beschweren sie sich aber bei ihren Partnern, nicht bei uns. Das gehört vermutlich dazu, wenn man ein MMOG entwickelt. RA

10 WOW-FAKTEN – HÄTTEN SIE'S GEWUSST?

1. Die gurgelnden Geräusche der geschuppten Murlocs nahm ein Blizzard-Sounddesigner daheim beim, richtig, Gurgeln auf.
2. Die Sprachausgabe der Spielfiguren wurde erst sechs Monate vor der Veröffentlichung eingebaut.
3. Ursprünglich geplant: Quests, für die man eine andere Sprache (etwa die der Zwerge) lernen muss, um sie zu lösen.
4. Wieder verworfen: die Idee, manche seltenen Gegenstände vor ihrer Verwendung erst identifizieren lassen zu müssen.
5. Das Auktionshaus wurde erst aufgrund des positiven Feedbacks in der Beta-Phase ins fertige Spiel integriert.
6. Viele Blizzard-Designer haben ein Herz für Außenseiter: Sie besitzen Horde-Hauptcharaktere, meist Tauren.
7. Jedes Kleidungsstück in World of WarCraft ist handbemalt, nichts wird zufällig vom Spiel koloriert.
8. Rund 52.000 Spieler waren in den ersten zwei Stunden nach ihrer Veröffentlichung in der Instanz Zul'Gurub unterwegs.
9. Die Grafiker verpassten den Nachtelfen so lange Ohren, damit man sie aus der Entfernung besser erkennen kann.
10. Rund 85 Prozent aller World of WarCraft-Spieler haben bereits einen früheren Titel von Blizzard gespielt.

Chris Metzen

Justin Thavirat

Rob Pardo

Im Termin-Update erfahren Sie den aktuellen Erscheinungstermin 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	–	4. Quartal 2005
	Alan Wake	3D-Action	Remedy	07/05	–	4. Quartal 2006
	Anno 1701	Aufbauspiel	Related Designs	10/04	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Battlefield 2: Special Forces	MP-Shooter-Addon	Dice Canada	09/05, 10/05	Ausgezeichnet	24. November 2005
	Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	1. Quartal 2006
UPDATE	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	06/05, 11/05	–	3. November 2005
	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	Relic	07/05, 10/05	–	3. Quartal 2006
	Condemned	Action-Adventure	Monolith	07/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Dark Messiah of Might & Magic	Actionspiel	Arkane	10/05	–	2. Quartal 2006
	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	11/05	–	1. Quartal 2006
	Der Pate	Actionspiel	Electronic Arts	04/05	–	1. Quartal 2006
	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	09/05, 12/05	Ausgezeichnet	Februar 2006
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04, 04/05, 11/05	–	Dezember 2005
UPDATE	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	10/05, 12/05	–	15. November 2005
	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	07/05, 10/05	–	1. Quartal 2006
NEU	Gun	Actionspiel	Neversoft	12/05	Sehr gut	Dezember 2005
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05	Sehr gut	3. Quartal 2006
	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Nival	06/05, 09/05, 10/05	Sehr gut	Februar 2006
	Hitman Blood Money	3D-Action	IO Interactive	08/05	Sehr gut	1. Quartal 2006
	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
UPDATE	King Kong	3D-Action	Ubisoft	09/05, 11/05	Sehr gut	15. November 2005
UPDATE	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	07/05, 9/05, 12/05	Ausgezeichnet	24. November 2005
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03, 05/05	–	1. Quartal 2006
	Prey	Ego-Shooter	Human Head	08/05	–	1. Quartal 2006
NEU	Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	12/05	Sehr gut	Dezember 2005
UPDATE	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04, 07/05, 10/05	–	Dezember 2005
	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	07/05, 09/05	Sehr gut	Februar 2006
	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/05	–	Mai 2006
	Runaway 2	Adventure	Pendulo Studios	07/05	–	März 2006
	Rush for Berlin	Echtzeit-Taktik	Stormregion	10/05	Sehr gut	Februar 2006
	Schlacht um Mittelerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	09/05	–	1. Quartal 2006
	Spellforce 2	Strategie-Rollenspiel	Phenomic	07/05	–	1. 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	3D-Shooter	Perception	08/05	–	4. Quartal 2005
UPDATE	Starship Troopers	3D-Shooter	Strangelite	08/04	–	17. November 2005
	Star Wars: Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Pandemic	11/05	Gut	31. Oktober 2005
	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	08/05	–	1. Quartal 2006
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	4. Quartal 2005
	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	09/05	–	2006
UPDATE	The Movies	Aufbauspiel	Lionhead	06/05, 12/05	Sehr gut	10. November 2005
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	1. Quartal 2006
UPDATE	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	07/05, 12/05	–	2. Quartal 2006
	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Crystal Dynamics	06/05	–	1. Quartal 2006
	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	–	11. November 2005
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05	–	2. Quartal 2006
NEU	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Black Hole	12/05	–	4. Quartal 2006
UPDATE	X3: Reunion	Weltraumspiel	Egosoft	11/05	–	18. November 2005

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.

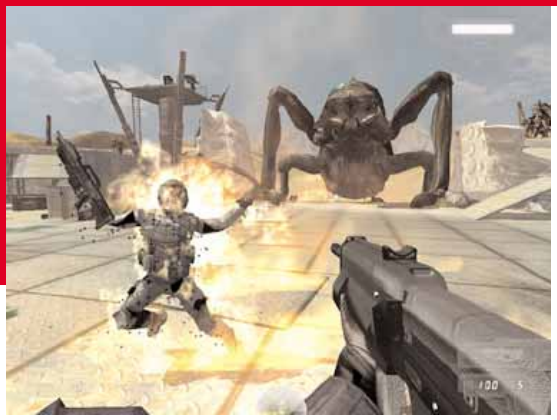
DUKE NUKEM FOREVER

Kuriose Geschichte: 3D-Realms-Chef George Broussard nahm Anfang Oktober drei Screenshots von Duke Nukem Forever mit ins Kino und zeigte sie einem Freund. Dem stockte angesichts der Grafikpracht angeblich der Atem. Kommentar im GameStar-Forum: »Wenn die so tolle Bilder haben, könnten sie die ja mal herzeigen!« Bingo.

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Die Fans mochten's kaum glauben: Mitte Oktober kursierten im Internet auf einmal Gerüchte, das Mega-Spiel Elder Scrolls 4: Oblivion verschiebe sich auf Oktober. Kurz darauf beruhigt Bethesda-Mann Peter Hines die aufgewühlten Gemüter: »Unser Termin ist immer noch Weihnachten 2005. Daran hat sich nichts geändert.«

STARSHIP TROOPERS



Glückwunsch – der englische Entwickler Strangelite hat endlich einen deutschen Publisher für den Käfer-Shooter Starship Troopers gefunden. Nämlich Frogster. Und der hat dann auch gleich ein Erscheinungsdatum gefunden. Nämlich den 17. November 2005. Wer nicht warten will, importiert die UK-Version ab 26. Oktober.

TOMB RAIDER: LEGEND

Neue Webseite, neue Infos: Laras Gegenspieler heißt James W. Rutland, Laras Verbündete Anaya, gemeinsam entdecken sie in Tomb Raider: Legend neue Räume in alten Katakomben. Über die Klamotten auf dem Bild verrät die Webseite: »Laras Standardausrüstung ist für alle Klimazonen geeignet!« Wer wollte da widersprechen…

DAS KOMMT IM NOVEMBER

Name	Publisher	Datum
Agatha Christie: Und dann gab's…	Dreamcatcher	14.11.2005
Age of Empires 3	Microsoft	04.11.2005
Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	24.11.2005
Battle of Britain 2	GMX Media	11.11.2005
Call of Duty 2	Activision	03.11.2005
Civilization 4	2K Games	04.11.2005
Crime Life	Konami	10.11.2005
Daemon Vector	Frogster	24.11.2005
Der rote Baron	Davilex	04.11.2005
Die Chroniken von Narnia	Bvg	24.11.2005
Die Siedler 5 Gold-Edition	Ubisoft	10.11.2005
Dragonshard	Atari	03.11.2005
Fast Lane Carnage	Eclypse	24.11.2005
Ghost Recon 3	Ubisoft	15.11.2005
GSGS9 Anti-Terror Force	Davilex	04.11.2005
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	10.11.2005
Keepsake	Frogster	17.11.2005
King Kong	Ubisoft	15.11.2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	24.11.2005
Neverend	Eclypse	24.11.2005
Operation Matriarchy	Eclypse	24.11.2005
Path of Neo	Atari	10.11.2005
Prison Tycoon	Eclypse	24.11.2005
Rollercoaster Tycoon 3: Wild!	Atari	04.11.2005
RTL Skispringen 2006	RTL	17.11.2005
Ski Alpin 2006	RTL	24.11.2005
Ski Racing 2006	Deep Silver	25.11.2005
Starship Troopers	Frogster	17.11.2005
Tabloid Tycoon	Eclypse	24.11.2005
The Movies	Activision	10.11.2005
Trackmania: Extended Version	Deep Silver	25.11.2005
Will of Steel	GMX Media	11.11.2005
X2: Reunion	Deep Silver	18.11.2005

AKTUELLE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A142

Herstellerangaben; ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	▲	2
2	Gothic 3	▼	1
3	Call of Duty 2	▲	11
4	Elder Scrolls 4	●	4
5	Need for Speed: Most Wanted	●	5
6	Quake 4	●	6
7	Unreal Tournament 2007	●	7
8	Battlefield 2: Special Forces	▲	10
9	Schlacht um Mittelerde 2	▼	8
10	Anno 1701	▲	28
11	Diablo 3	▲	13
12	Spellforce 2	▲	19
13	X3: Reunion	▲	15
14	Star Wars: Battlefront 2	▲	30
15	The Movies	▲	17
16	World of WarCraft: Burning Crusade	▲	–
17	Star Wars: Empire at War	▲	20
18	Duke Nukem Forever	▼	14
19	Heroes of Might & Magic 5	▼	9
20	King Kong	▲	–
21	DTM Race Driver 3	▲	–
22	Stargate SG-1	▲	24
23	Rise & Fall	●	23
24	Operation Flashpoint 2	▲	27
25	Hellgate: London	▼	12
26	The Witcher	▼	21
27	Starship Troopers	▲	–
28	Spore	▲	–
29	Darkstar One	▲	–
30	Tomb Raider: Legend	▼	25

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/05

Kampf den Titanen

TITAN QUEST

Diablo meets Antike: Titan Quest rollt das Action-Rollenspiel-Genre mit neuen Ideen, toller Grafik und einem ausgeklügelten Charaktersystem auf.

Unser heraufbeschworenes Feuer-Elementarwesen hilft uns im Kampf gegen streunende wilde Tiere. Das Interface ist noch nicht final.

Mit ihrem Kampfschwein macht sich unsere Heldin zum Angriff bereit.

Klone von **Diablo** gibt es wie Sand am Meer. Doch ist auch nur ein einziger davon ein weltweiter Hit? Einer, den die Leute noch heute begeistert spielen?« Brian Sullivan heißt der Mann, der diese Fragen stellt. Und er weiß, was ein weltweiter Hit ist: Sullivan war bei den Ensemble Studios Co-Designer von **Age of Empires**. Seit Ende 2000 schart er für sein neues Studio Iron Lore Entertainment in der Nähe von Boston alte Kollegen und Designer von Ostküsten-Größen wie Looking Glass, Papyrus und Turbine Entertainment um sich. Seine Mission: der Welt zu zeigen, dass es neben oder auch über **Diablo 2** Platz gibt für ein weiteres, geniales Action-Rollenspiel. Dessen Name: **Titan Quest**.

Ab ins Altertum

Titan Quest entführt Sie ins alte Europa: Sie ziehen als Held oder Heldin durch das antike Griechenland und Ägypten. Dort begegnet Ihnen die ganze Palette mythologischer Sagengestalten. Was Sie dort tun? Sie kämpfen gegen gottgleiche Titanen, die sich aus ihrem ewigen Gefängnis befreit haben. Klingt einfach, ist aber enorm abwechslungsreich. Ein wohltuend anderer Schauplatz, abseits der genreüblichen Klischees. »Mal ehrlich«, resümiert Brian Sullivan, »so ziemlich jedes Rollenspiel der letzten 20 Jahre spielt in einem Fantasy-Szenario. Ist das noch ein frisches Spielerlebnis? Unserer Meinung nach ist die Antike mit ihren Monstern und Legenden eine ganz hervorragende Umgebung für ein Rollenspiel.« Eine lebendige dazu: In der Stadt, durch die unser Held spaziert, wimmelt es nur so vor Betriebsamkeit. Jongleure und Geschichtenerzähler sammeln Menschentrauben um sich, Kinder flitzen durch die Straßen, Händler feilschen um die besten Preise – alles fein animiert und mit warmen Licht- und Schatteneffekten versehen. So wundert es nicht, dass es, wie in Biowares **Baldur's Gate**-Serie, in **Titan Quest** keine Zwischensequenzen gibt. »Wir wollen die Spieler nicht aus ihrer Umgebung reißen«, betont Brian Sullivan. »Wir belohnen sie für ihre Erfolge lieber mit tollen neuen Umgebungen wie einer großen Stadt, in der es jede Menge zu sehen und zu tun gibt.«

Stadt, Land, Fluss

»Städte sind für unsere Grafiker und Animateure ein Klacks. Deutlich schwieriger ist es, eine ebenso schöne und glaubwürdige Außenwelt hinter den Stadttoren zu erschaffen. Gräser, Büsche und Felder sollen sich schließlich nicht alle paar Meter wiederholen. Außerdem ist die echte Welt ständig in Bewegung: Wasser, Büsche, Tiere – unser Ziel ist, diese Lebendigkeit auch im Spiel hinzubekommen«, formuliert Brian Sullivan den Anspruch an die Spielwelt von **Titan Quest**. Um diese Worte zu unterstreichen,

In einem Tempel werden wir von zwei Medusen überrumpelt.

Eins von fünf Skeletten liegt bereits fein sortiert am Boden.

Umzingelt! Sechs Mumien und ein Krokodil-Mann trachten uns nach dem Leben. Die Schatten der Figuren sind in der Pre-Alpha-Version noch nicht optimiert.

schickt er uns durch goldgelbe Kornfelder, in denen die Halme unter der Last dick gefüllter Ähren ächzen und sich sanft im Wind wiegen. Da, wo wir hintreten, schwingen die einzelnen Halme leicht zur Seite und wieder zurück. Wir haben Lust zu experimentieren: Wie interaktiv ist diese Umgebung? Sullivan grinst und spricht einen Kraftfeld-Zauberspruch. Eine gleißende Welle drückt die Kornreihen kreisförmig nieder, ganz wie Ringe, die von einem ins Wasser plumpsenden Stein ausgehen. Wir sind beeindruckt.

Doch die Idylle währt nicht lange: Feindliche Schergen stellen sich uns in den Weg. Kein Problem für unseren magischen Krieger (mehr zu den Charakterklassen lesen Sie im Extrakasten). Zunächst setzen wir den Gegnern aus der Distanz mit Pfeil und Bogen zu. Dank Ragdoll-Physik segeln einige dramatisch durch die Luft und gehen zu Boden. Doch dann bebt die Erde, das Trüppchen war nur die Vorhut für einen einäugigen Riesen Marke Polyphem, besser bekannt unter dem Namen Zyklop. Selten sind wir in einem Spiel solch einem riesigen Gegner gegenübergestanden. So haben wir keine Chance. Wir probieren den Kolossus-Zauberspruch – und wachsen prompt ebenfalls auf eine beachtliche Größe an. Jetzt nutzen wir unsere überlegene Gewandtheit und Kampfzauber und geben dem Zyklopen gewaltig was aufs Auge.

Musikalisch erklingen währenddessen immer wieder Leitmotive des Spielthemas, Ihres Helden und sogar einiger Monster, ganz im Stil einer Wagner-Oper. Eine Herausforderung des Soundteams war dabei, die Musik so authentisch wie möglich zu gestalten – ohne Aufnahmen aus der Antike nicht ganz einfach. Die Lösung: Instrumente, die es schon im alten Griechenland und Ägypten gab, spielen mal sparsam und mal orchestral gesetzte Melodien.

Wiedersehen macht Freude

Die 3D-Spielwelt von **Titan Quest** wirkt sehr organisch. Statt lieblos aneinander gepuzzelter Kacheln schwingen sich Hügelketten empor, graben sich Flüsse tief in die Umgebung und fließen Übergänge unterschiedlicher Bodentexturen wie Kies, Gras, Stein oder Holz ineinander. Das Geheimnis heißt hier Texture Blending, das Materialien mit ihren jeweiligen Eigenschaften in mehreren Ebenen übereinander legt. Gras auf einem Trampelpfad und auf einem Felsen sieht so deutlich unterschiedlich aus. Und natürlich gibt es auch Tag- und Nachtwechsel, wie wir – inzwischen in Ägypten angekommen – in der Dämmerung

In Bewegung sehen die Kornfelder in Griechenland noch schöner aus.

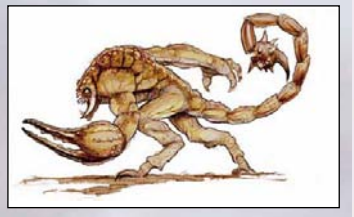
Zentauren und Satyre nehmen uns in der Abenddämmerung in die Zange.

VOM ENTWURF ZUR SPIELFIGUR

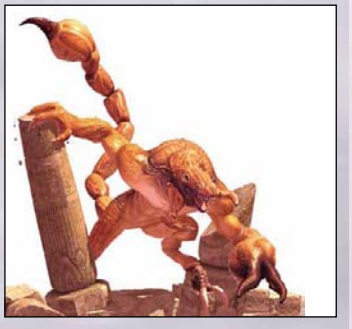
Lead Concept Artist Rich Sullivan – nicht verwandt mit Brian – war einst Art Director bei Looking Glass und dort für Terra Nova und Flight Unlimited verantwortlich. Auf seinen Zeichnungen basieren rund 80 Prozent aller Monster, Gegenstände und Gebäude in Titan Quest. »Bevor ich mit meiner Arbeit beginne, setze ich mich mit den Designern zusammen, und wir legen die Eigenschaften etwa eines Monsters fest«, berichtet Sullivan. Dazu gehören Größe, Aussehen, Fähigkeiten und Bewegungsabläufe. Anschließend gehen die Skizzen an die Charakterdesigner und Animateure, die daraus dann am PC die Spielfigur konstruieren. Das ist oft mit vielen Diskussionen verbunden, denn: »Alle Grafiker sind Künstler mit sehr ausgeprägten Meinungen«, zwinkert Rich Sullivan.

Sind die Grafiker auf Erkundungsreise nach Griechenland und Ägypten gegangen, um vor Ort Gebäudeformen und Farbkombinationen zu studieren? »Wir haben auf Knien darum gebeten«, lacht Sullivan, »doch leider ist daraus nichts geworden. So gingen wir mit jeder Menge Bildbände bewaffnet ans Design und entwarfen sowohl traditionelle Sagengestalten wie die vielköpfige Hydra als auch unsere eigenen Geschöpfe wie den Scorpos.« Eine Design-Herausforderung ist Iron Lores Entscheidung, dass Waffen und Rüstungen Ihrer Gegner, die Sie ihnen nach dem Ableben stibitzen, zu Lebzeiten an deren Körpern sichtbar sind. »Bei manchen Kreaturen passt das nun wirklich nicht«, beschwert sich Rich Sullivan und fügt hinzu: »Da ziehen wir uns mit einem Trick aus der Affäre: Statt sie am Körper zu tragen, bewahrt ein Gegner eine Rüstung dann zum Beispiel in einer Schatztruhe auf.«

Rich Sullivan entwirft seine Konzeptentwürfe klassisch auf einem Zeichenbrett.



Anhand dieser Skizze eines Skorpos, einem Mix aus Mensch und Skorpion …



… bauen die Designer und Animateure dann das Spielmodell des Scorpos.

an einem Dungeon-Eingang feststellen. Später sollen auch noch Wettereffekte dazu kommen. Im Innern der Tempelanlagen lässt jedenfalls schon ein Windzug die Flammen der Licht spendenden Fackeln wild umhertanzen. Auch unser Schatten bewegt sich perspektivisch korrekt, und die hohlen Brustkörbe der zahlreich umherklappernden Skelette sorgen gar für bizarre Gittermuster auf dem staubigen Steinboden. »Viele der Details werdet ihr beim ersten Durchspielen gar nicht bemerken«, stapelt Brian Sullivan tief. Beim ersten Durchspielen? Richtig, Sie dürfen sich **Titan Quest** mehrmals vornehmen. »Einmal durch« dauert etwa 30 Stunden. Steigt der Level Ihres Charakters nach wiederholtem Durchspielen in schwindelnde Höhen, sollen Ihnen völlig neue Monster begegnen – und natürlich wird es auch mächtigere Gegenstände als in niedrigeren Leveln zu entdecken geben. Während des dritten Durchgangs erreichen Sie den maximalen Charakterlevel 60, jetzt wird es wirklich knackig. »Wir balancieren derzeit noch, wie viel Zeit zwischen zwei Leveln vergeht«, sagt Sullivan. »Auch, wenn ihr Titan Quest nur eine Stunde spielt, sollt ihr in der Zeit schon etwas erreichen können.«

Starker Held, starke Monster

Balance ist das A und O eines Rollenspiels. Wird der Held durch erfolgreich absolvierte Nebenquests schnell mächtig stark, bietet die Hauptgeschichte ihm schlimmstenfalls bald keine Herausforderung mehr. »Wir umgehen dieses Problem mit so genannten Monster Proxies«, erklärt Brian. »Das Spiel prüft, welche Fähigkeiten ihr besitzt, und hetzt euch dann die Gegner auf den Hals, deren Level, Art und Anzahl genau auf euch abgestimmt sind. Besitzt ihr beispielsweise einen recht niedrigen Level, begegnet euch nur ein eher schwaches Monster. Seid ihr mit einer vierköpfigen, hochgezüchteten Party unterwegs, müsst ihr dagegen mehrere starke Monster bekämpfen.« Mit einer vierköpfigen Party? »Korrekt. Ihr könnt zwar keine Söldner anheuern,

▶▶

Sehen & siegen: Die Rüstung, die der Untote rechts im Bild trägt, gehört bald schon uns.

Diese griechische Hafenstadt ist Ausgangspunkt für zahlreiche Haupt- und Nebenquests.

Szenenwechsel: Die Sonne brennt auf unsere Heldin in einer ägyptischen Metropole herab.

doch dafür gibt es Tiere, die euch im Kampf zur Seite stehen.« Alternativ erleben Sie die Geschichte per Netzwerk oder Internet mit bis zu fünf Freunden im Koop-Modus. Spezielle Server à la Battlenet sind jedoch nicht geplant. »Die Arbeit, solche Server einzurichten, heben wir uns für den zweiten Teil auf«, grinst Brian Sullivan.

Viel Action, wenig Handel

Rollenspielveteranen hören eine Aussage wie »in Titan Quest gibt es über 1.000 Ausrüstungsgegenstände und Waffen« mit leichter Sorge. Sie denken an ewiges Hin- und Hergerenne, um aufgeklaubte Schätze beim Händler in der Stadt in klingende Münze zu verwandeln. »Nicht bei uns«, beruhigt Brian Sullivan. Die Iron-Lore-Crew analysierte darum sogar mit der Stoppuhr verschiedene Spielanteile von Titeln wie **Diablo 2** und **Neverwinter Nights**. »In manchen Spielen verbringt man 30 bis 40 Prozent seiner Zeit damit, zurück zum Händler zu laufen und Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen. Aber macht das wirklich Spaß? Bei uns trefft ihr auch unterwegs auf fahrende Händler – und wir haben das Inventar eures Helden sicherheitshalber etwas größer gemacht.« Wem das Spiel dadurch zu leicht vorkommt: Aufrüstbare Waffen, Rüstungssets und legendäre, seltene Gegenstände sollten auch Hardcore-Fans bei Laune halten. Bietet **Titan Quest** eine lineare oder eher offene Spielwelt? »Ein bisschen von beidem«, antwortet Brian Sullivan. »Die Hauptquests treiben die epische Geschichte um die kriegerischen Titanen voran, doch in vielen Städten gibt es jede Menge Nebenaufgaben. Da könnt ihr nach Herzenslust auf die Jagd nach Gegenständen gehen. Wir zielen mit Titan Quest sowohl auf Gelegenheits- als auch Hardcore-Spieler. Für die erste Gruppe machen wir das Spiel so zugänglich wie nur möglich, für die zweite gehen wir mit Subquests, Sets und legendären Gegenständen in die Tiefe.« Eines ist sicher: Gelingt es den Designern um Brian Sullivan, ihre ambitionierten Ideen umzusetzen, hat **Diablo 2** endlich einen würdigen Nachfolger. Und die Morgendämmerung wieder einen Grund, uns am PC zu überraschen. RA

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Für ein Rollenspiel ungewöhnlich: Ihr Held entwickelt seine Klasse, also den »Beruf« wie Krieger oder Magier erst während des Spiels. Hierzu verteilen Sie Erfahrungspunkte auf Fähigkeitsbereiche, um so weitere Unterkategorien frei zuschalten. Die acht derzeitigen Bereiche Warfare (Kriegshandwerk), Earth (Erde), Defence (Verteidigung), Steam (Dampf), Stealth (Heimlichkeit), Hunting (Jagd), Spirit (Geist) und Nature (Natur) entsprechen den Rollenspiel-Klassikern Kriegs-, Magie-, Jagd- und Ingenieurskunst. »Jede Fähigkeit besitzt zahlreiche weitere Entwicklungsmöglichkeiten mit verschiedenen Aktionen«, erklärt uns Arthur Bruno, bei Iron Lore für die Entwicklung des Charaktersystems zuständig. Eine solche Unterkategorie der Fähigkeit Earth wären zum Beispiel die Feuerzauber. »Volcanic Orb« etwa schleudert einen Feuerball auf den Gegner. Rüsten Sie ihn weiter auf, wird er zum »Immolation«-Zauber: Er brennt länger und richtet mehr Schaden an. In der nächsten Stufe heißt er »Fragmentation« und bringt Feinde zur Explosion.

Statt einzelne Kategorien hochzurüsten, dürfen Sie Ihre Erfahrungspunkte auch in zwei Hauptfähigkeiten packen. Dadurch werden in den Unterkategorien Aktionen und Zauber frei geschaltet. Neben aktiven gibt es passive Aktionen, etwa erhöhten Schaden oder die Chance auf die verheerende Spin-Attacke, die mehrere Gegner umhaut. Klassische Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz und Ausdauer ändern sich in Abhängigkeit von Fähigkeiten und Ausrüstung. Aktionen und Zauber dürfen Sie auf die Maustasten und die Menüleiste legen – World of WarCraft lässt grüßen. Was zudem an WoW erinnert: In den höheren Levels können Sie Erfahrungspunkte auch auf ausgewählte Bereiche neu verteilen.

Ein magischer Krieger? Nichts leichter als das – Titan Quests flexiblem Charaktersystem sei Dank.

TITAN QUEST

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: Iron Lore / THQ
Entwickler: 2. Quartal 2006
Status: zu 65% fertig

Roland Austinat: »Wer braucht Diablo 3, wenn es Titan Quest gibt? Endlich mal wieder ein Rollenspiel, das auf die Ego-Perspektive pfeift und stattdessen auf liebevolle Isometrie-Ansichten setzt – und das komplett in wunderschöner 3D-Grafik. Und nach mehrmaligem Durchspielen können Sie mit dem integrierten Editor leicht eigene Szenarien bauen. Behalten Sie diesen Titel im Auge!«

Ein Fall für Flensburg

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Dieses Jahr feiert die Rennspielserie ihren zehnten Geburtstag. Und was gibt's zum Jubiläum? Das beste Need for Speed aller Zeiten!

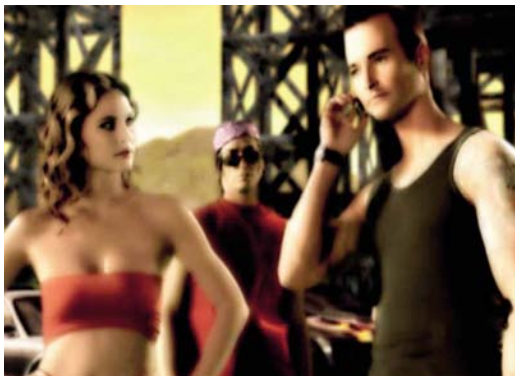
Aufregung in der GameStar-Redaktion: Kurz vor Heftschluss kommt ein Paket von Electronic Arts an. Das muss **Need for Speed Most Wanted** sein! Da das Spiel bereits Mitte November im Laden stehen soll, schaufeln wir sofort ordentlich Platz im Testteil frei. Doch auf den CDs steht groß und breit »Preview-Version«, das Testmuster schafft es laut EA erst zur nächsten Ausgabe. Immerhin konnten wir den Titel erstmals ausgiebig in der Redaktion spielen und eigene Screenshots machen. Und wir können Ihnen aus erster Hand erzählen, warum Electronic Arts mit **Most Wanted** der ganz große Wurf gelingen könnte.

Ach, es war rot?

Sie kommen als Jungspund in die Großstadt (auf einen Namen für die Metropole haben die Entwickler verzichtet), um sich durch illegale Straßenrennen einen Namen zu machen. Natürlich stehen Ihnen insgesamt 15 Kontrahenten im Weg, die alle auf der so genannten »schwarzen Liste« stehen. Ziel ist es, allen Prollrasern den Auspuff zu zeigen, um sich nach und nach zum berüchtigtsten Lenkrad-Junkie hochzuarbeiten. Von einer lahmen Einführung ins Spiel hält **Most Wanted** herzlich wenig: Bereits beim ersten Rennen sitzen Sie am Lenkrad eines ordentlich aufgemotzten BMW M3 GTR und fahren gegen zwei abgebrühte Gangmitglieder. Damit nicht genug, schickt Ihnen das Programm nach ein paar Hundert Metern die Polizei auf den Hals, die mit Megafon und nicht weniger PS-starkem Dienstwagen Jagd auf Sie macht. Adrenalin-geladene Musik, schrilles Reifenquietschen

Durch unterschiedliche Charakteristika kümmern sich manche der insgesamt 15 KI-Kontrahenten herzlich wenig um Hindernisse wie Bushaltestellen oder Straßenlaternen. (1600x1200)

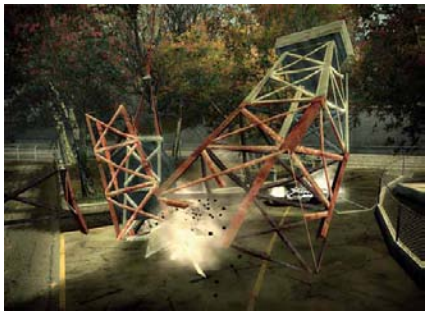
Wenn Sie aus Tunnels fahren, werden Sie kurzzeitig geblendet.


Stilvoll verwaschene Filmsequenzen erzählen die Story.

AUF DER FLUCHT

Ist der Polizist ohne Verstärkung auf der Jagd nach Ihnen, versucht er meistens, Sie nicht überholen zu lassen, oder er bremst Sie nach und nach aus.

Sind Sie bereits mehrere Minuten auf der Flucht, errichten die Gesetzeshüter Straßensperren mit ihren Dienstfahrzeugen. Da hilft nur durchbrettern!


Überall in der Stadt können Sie Wassertürme, Tankstellen oder Donut-Buden zum Einsturz bringen, um die Polizisten unter den Trümmern zu begraben.

und hektische Funksprüche erfüllen den Raum, der Motor unseres BMW lässt den Subwoofer erzittern – großartig! Kurz vor dem Ziel geht das Rennen nahtlos in eine Zwischensequenz über, in der wir von einer sexy Polizistin und ihrem bärbeißigen Kollegen geschnappt werden. Die Filmschnipsel sind wie in **Act of War** mit echten Schauspielern vor computergenerierten Hintergründen gedreht worden. Allerdings wirken die Sequenzen durch perfekte Schnitte und einen verfremdeten Stil deutlich cooler als in Ataris Strategiespiel. Unser Wagen wird von den Gesetzeshütern beschlagnahmt, dann müssen wir uns wohl ein neues Auto besorgen – die **Need for Speed**-Karriere kann beginnen.

Auto-Teleport

Wie in **Need for Speed Underground 2** dürfen Sie die Stadt frei befahren und nach gerade stattfindenden Rennen suchen. Praktisch: Im Gegensatz zum Vorgänger springen Sie auf Knopfdruck sofort zum Event. Bei den Rennmodi setzt Entwickler Black Box auf Altbewährtes wie Rundkurse, Strecken von A nach B, Driftwettbewerbe und die berühmten Viertel-Meilen-Rennen, bei denen Sie auf schnurgeraden Strecken im richtigen Moment manuell schalten müssen, um die Beschleunigungskraft Ihres Fahrzeugs optimal auszunutzen. Nett: Abseits der Kampagne haben Sie Zugriff auf 56 separate Missionen, in denen Sie mit vordefinierten Autos spannende Aufträge meistern. So müssen Sie beispielsweise während einer Verfolgungsjagd mit der Polizei unter Zeitdruck Checkpoints abfahren. Noch cooler ist der »Cost to State«-Modus, in dem Sie mindestens drei Minuten vor den Beamten fliehen und gleichzeitig durch wilde Zerstörungsaktionen Ihr Kopfgeld erhöhen müssen.

Das ist seine Stärke

Die Entwickler haben jedem der 15 Kontrahenten einen eigenen Charakter spendiert, der sich in den Rennen spürbar auswirkt. Während Taz seinen Lexus IS300 eher vorausschauend durch die Kurven lenkt, brettert der temperamentvolle Sonny mit seinem Golf V GTI durch sämtliche Bushaltestellen und Straßenlaternen. Zudem besitzt jeder Fahrer spezielle Vorlieben. Taz etwa kann mit Driftkursen nicht viel anfangen, zeigt bei Sprintturnieren aber sein volles Können. Problem: In unserer Preview-Version ist die Balance noch extrem unausgewogen, zu leichte und zu schwere Rennen wechseln sich ständig ab. Das stört doppelt, zumal die Auswahl an gleichzeitig stattfindenden Rennen im Gegensatz zu **Underground 2** deutlich geringer ist. Da muss Black Box dringend nachbessern.

Tropisches Wetter

In **Most Wanted** werkelt eine modifizierte Version der **Underground 2**-Engine. Die schöpft mit HDR-Rendering, extrem detaillierten Strecken und fast fotorealistischen Autos optisch aus dem Vollen. Nett: Sie werden kurzzeitig geblendet, wenn Sie aus einem Tunnel ins Tageslicht fahren. Nur die schicken Wetterwechsel finden momentan noch zu abrupt statt: Von einer Sekunde auf die andere zieht sich der Himmel zu, und es beginnt schlagartig zu regnen. DM

Gleich zwei Polizeiautos nehmen unseren aufgemotzten Golf V GTI in die Zange.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

danielm@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 24. November 2006
Entwickler: Black Box / Electronic Arts
Status: zu 95% fertig

Daniel Matschijewsky: »Die Rennspiel-Götter haben mich erhört: Endlich gibt's wieder Polizei-Verfolgungsjagden und Rennen bei Tageslicht. Und so, wie Entwickler Black Box die Hetze mit den Gesetzeshütern inszeniert hat, lässt mich das alle Vorgänger vergessen. Über die grandiose Grafik brauche ich keine Worte mehr zu verlieren. Doch Vorsicht: Wenn der Schwierigkeitsgrad so unausgewogen bleibt, kostet das Most Wanted garantiert die ansonsten sichere Pole-Position.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K40

Turmspringer

PRINCE OF PERSIA 3 THE TWO THRONES

In Babylon haben sie einen ganz schön hohen Turm gebaut, um Gott nahe zu kommen. An ihm klettert ein altbekannter Actionprinz nach oben, pfeilgerade Richtung Genrespitze.

Montreal, Kanada. Wir besuchen das Ubisoft-Studio. Eine gewaltige Spielefabrik: 1.400 Mitarbeiter arbeiten, aufgeteilt in 17 Einzelprojekte, in einer ehemaligen Textil-Manufaktur. Darunter das **Prince of Persia**-Team, das nun, zum Ende des Projekts, auf über 200 Leute angewachsen ist. Einen ganzen Tag lang nimmt sich Producer Ben Mattes Zeit, um uns Rede und Antwort zu stehen. Und uns beim Spielen zuzusehen, denn natürlich fliegen wir nicht wieder heim, ohne das kommende Action-Adventure **The Two Thrones** ausführlich angespielt zu haben.

Babylon in Trümmern

Das Spiel beginnt mit dem Angriff einer unbekannten Armee auf Bablyon, des Prinzen Heimatstadt. Die Handlung schließt sich direkt an Teil 2 an, an das »perfekte« der drei möglichen Enden. Babylon ist denn auch einziger Schauplatz der Handlung – Ubisoft hat sich bemüht, eine überzeugende Stadt zu erschaffen. Marktplätze, Straßen, Paläste, alles soll so aussehen, als »hätte bis zum Beginn der Belagerung das Leben gebrodelt« (Ben Mattes). Es brodelt jetzt allerdings nichts mehr, überall liegen Leichen, sind Spuren einer Schlacht zu sehen. Und überall patrouillieren feindliche Soldaten, allesamt vom Sand der Zeit in Monster verwandelt. Hübsches Detail: Von vielen Stellen der Stadt aus können Sie den Turm von Babel sehen, der kilometerhoch in den Himmel ragt – wie in **Half-Life 2** die Zitadelle. Und wie in **Half-Life 2** soll Sie der entfernte Turm immer daran erinnern, was noch auf Sie wartet.

Der Kampf ist dynamisch wie eh und je.

Speed Kills

Was ist neu? Zunächst einmal der Schwerpunkt des Spiels – **Sands of Time** war voller Rätsel und Fallen, **Warrior Within** setzte den Schwerpunkt auf Kampf. Teil 3 soll die Stärken der beiden Vorgänger verbinden. Dazu kommt eine Neuerung: die so genannten »Speed Kills«. Wenn es Ihnen gelingt, sich unbemerkt an einen Feind anzuschleichen, und Sie dann im richtigen Moment die Angriffstaste drücken, tötet der Prinz seinen Gegner automatisch. Je härter der Feind, desto genauer muss Ihr Timing sein und desto häufiger müssen

Die harten Boss-Gegner sind teilweise richtig, richtig, groß…

Der dunkle Prinz (links oben) schleicht sich an seine Gegner an – auf der Suche nach einem günstigen Angriffspunkt.

SPEED KILL

1. Angriff von hinten.

2. Erwischt!

3. Freischlag für den Prinzen.

Sie die Taste drücken. Ein Standardmonster meucheln Sie mit einem Schlag, für größere Kaliber will die Angriffstaste bis zu fünfmal rechtzeitig gedrückt werden. Die Speed Kills geben manchen Abschnitten eine Art **Splinter Cell**-Flair: An einer Stelle beispielsweise gehen drei Wachen vor Ihnen auf und ab. Wenn Sie die Umgebung geschickt ausnutzen und darauf achten, das Blickfeld der Feinde zu vermeiden, können Sie nacheinander alle von hinten überwältigen, ohne in ein echtes Gefecht zu geraten. Ist Ihnen das zu anstrengend, stürmen Sie drauflos und vertrauen auf Ihr Kampfgeschick.

Was ist schon Zeit

Für Fans von **Sands of Time**: Farah kehrt zurück, allerdings nicht als spielbarer Charakter. Die Dame wird den Prinzen aber durch einige Levels begleiten. Und noch was: Wenn Sie vor einer kniffligen Stelle stehen, an der Sprunggeschick gefragt ist, blendet das Spiel ein kleines Icon ein, das anzeigt, dass der »Panoramablick« möglich ist. Damit können Sie sich den Levelabschnitt genau anschauen und schon mal überlegen, welchen Weg Ihr Held nehmen sollte.

Natürlich gibt es weiterhin die beliebten Sand-Kräfte: Sie dürfen bei Bedarf die Zeit zurückdrehen, falls Sie bei einer Hüpfpassage oder im Kampf oder an einer der zahlreichen Fallen das Zeitliche gesegnet haben. Das ist auch schwer nötig, denn manche Passagen kann man ohne kaum schaffen – beim Probespielen sind wir fast an einer Jagd durch die Stadt im Streitwagen verzweifelt. Die ist spannend, rasant, eine nette Abwechslung, aber eben ziemlich schwierig.

Der dunkle Prinz

Die wesentlichste Änderung aber ist die Einführung des Dunklen Prinzen – das ist der zweite spielbare Charakter. Er beginnt als kleine, schizophrene Stimme in des Helden Kopf, kommentiert die Aktionen. Es entwickeln sich Wortgefechte, ironische Zwiegespräche, bis schließlich der Dunkelmann selber auftritt. Er steuert sich im Prinzip wie der Prinz, hat aber andere Angriffe. Beispielsweise kann er eine Kette werfen, um Feinde heranzuziehen. Die Kette wird auch für Rätsel eingesetzt, etwa zum Bewegen von entfernten Hebeln oder Kisten. Sie dürfen nicht auf Wunsch zwischen den zwei Charakteren wechseln, die Story schreibt vor, wann es soweit ist. GUN

Nette Abwechslung zwischendurch: die rasante Streitwagenfahrt.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES gunnar@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Anfang Dezember 2005
Entwickler: Ubisoft Montreal
Status: zu 90% fertig

Gunnar Lott: »Ubisoft Montreal arbeitet auf hohem Niveau, ohne das Rad neu zu erfinden. Der dritte Teil der Prinzen-Serie scheint eine sinnvolle Mischung aus den Parts 1 und 2 zu werden: mehr Kampf als in Sands of Time, mehr Rätsel als in Warrior Within. Sichere Sache für Fans, für alle anderen aber ebenfalls einen Blick wert. Mir gefällt's schon jetzt sehr gut, auch wenn Prince of Persia 3 in Sachen Grafik wohl nicht ganz in der obersten Klasse mitspielt.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ AUF CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK K48

GameStar Film präsentiert:

THE MOVIES

In den Hauptrollen: Peter Molyneux und ein neues Spielprinzip. In den Nebenrollen: ein intuitives Interface und viel Filmflair. Doch garantiert diese Starbesetzung auch ein rundum gelungenes Spiel?

Niemand leuchtet heller als Al Hurlbut. Hurlbut, der Hollywood-Pionier und Stummfilm-Star. Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn. Und wir haben ihn entdeckt. Sofort erkannten wir sein Talent, als er vor der Schauspielschule stand, im grauen Anzug samt seiner Melone. Sofort hoben wir ihn hoch und warfen ihn durch das Dach der Schule – Moment mal! Bildet man so etwa Schauspieler aus? Klar, und zwar in Peter Molyneux' Filmstudio-Aufbauspiel **The Movies**. Wir haben erstmals Probe gespielt.

Der erste Star

Unsere Karriere als Filmproduzent beginnt im Jahr 1920. Bis 2000 muss unser Studio zur Nummer eins aufsteigen – mit den berühmtesten Darstellern und den erfolgreichsten Filmen. Angesichts dieser hochgesteckten Ziele können wir ruhig ein wenig Hilfe annehmen und den Tutorial-Modus von **The Movies** einschalten. Fortan ploppen Sprechblasen auf, die wichtige Spielelemente gut erklären. So errichten wir erstmal eine Schauspielschule, ein Verwaltungsgebäude, ein Produktionsbüro, Casting-Räume und eine Holzbühne – all das geht über ein komfortables Aufklappmenü.

Bald stehen die Möchtegernschauspieler Schlange. Wenn wir einen Kandidaten mit der Maus anvisieren, informiert ein Pop-Up über Attraktivität und körperliche Verfassung. Schönlinge machen wir zu Darstellern, Kraftpakete zu Regisseuren. Das geht ganz einfach: Wenn wir die linke Maustaste gedrückt halten, heben wir eine Person hoch. Dann verschwinden die Dächer der Häuser, auf den Grundrissen entstehen Menüs. In der Schule etwa verteilen wir Bewerber auf die Fächer »Schauspieler«, »Regisseur« oder »Statist«. Wir erschaffen auf diese Weise erstmal den Darsteller Al Hurlbut und dazu einen Regisseur.

Der erste Film

Für Drehbücher müssen wir später Schreiber anheuern, das erste aber bekommen wir geschenkt: Am Eingang des Studios erscheint ein blaues Kästchen – das Buch einer Komödie. Wir heben es auf und wollen es im Casting-Büro ins Fach »Casting beginnen« werfen. Aber wo ist bloß das Casting-Büro? Die Häuser sehen einander recht ähnlich, zudem ist das Studiogelände groß. Damit wir trotzdem die Übersicht behalten, weisen schimmernde Hilfslinien den Weg zum passenden Gebäude, wenn wir Menschen oder Filme aufheben. Die Linien passen sich sogar an: Zum Beispiel zeigen sie ins Finanzbüro, wenn der gerade ausgewählte Star mehr Gehalt fordert.

Nachdem wir das Drehbuch zum Casting eingereicht haben, werfen wir Schauspieler und Regisseur hinterher. Doch wer hat welchen Beruf? Am Bildschirmrand sehen wir zwar Portraits der Stars, Infos über ihren Broterwerb müssen wir aber per Rechtsklick aufrufen – bei großen Studios mit vielen Angestellten könnte das unübersichtlich werden. Ins Fach »Hauptrolle« befördern wir schließlich Al Hurlbut, seinen Kollegen ernennen wir zum Regisseur. Rund eine Minute lang proben die beiden: Hurlbut schmökert im Drehbuch, der Regisseur brüllt ins Megaphon.

Nach Abschluss der Proben werfen wir das Drehbuch im Casting-Büro ins Fach »Drehbeginn«. Daraufhin wandern Crew, Darsteller und Regisseur zur Bühne: Drehbeginn! Nette Details erzeugen dabei Filmflair. Ein Crewmitglied kurbelt an der Schwarzweiß-Kamera, das andere schlägt die Klappe. Der Regisseur geht vor dem Set auf und ab und ruft Anweisungen. Und der Schauspieler? Der spielt ganz schön schlecht. Hurlbut hat keine Erfahrung mit Komödien, tanzt hilflos hin und her. Also greifen wir ein: Per Doppelklick auf die Bühne können wir die Szene beeinflussen. Dann erscheint ein Schieberegler, mit dem wir Hurlbuts Gesichtausdruck von unglücklich zu fröhlich ändern. Auch das

Nach dem Zweiten Weltkrieg möchte niemand Kriegsfilme sehen, der Boom kommt später.

Im Editor erstellen wir Kinohits inklusive Besetzung, Kostümen und Ausstattung der Sets.

Neben der Datumsanzeige liegen Icons, mit denen wir pausieren oder die Zeit beschleunigen können.

Auf dieser Zeitleiste wandern künftige Ereignisse als Icons von rechts (ferne Zukunft) nach links (Gegenwart). Pokale kennzeichnen Preisverleihungen.

Die große Zahl im gelben Kreis zeigt die Platzierung unseres Filmstudios im Konkurrenzvergleich. Links daneben prangt unser aktueller Kontostand.

All unsere Filme und Drehbücher sind hier aufgelistet. Wir sehen auf einen Blick, welches Skript wir noch verfilmen müssen, welche Streifen gerade in der Produktion sind und wie erfolgreich fertige Filme laufen.

Hier sehen wir unsere Schauspieler und Regisseure. Die grünen Balken unter den Portraits geben an, wie zufrieden die Stars sind; die Zahl im gelben Kreis zeigt ihren momentanen Bekanntheitsgrad.

Per Klick auf die Maurerkelle öffnen wir das Produktionsmenü für Gebäude, Sets oder Wege.

An hektischen Drehtagen leiden Schauspieler und Filmcrew unter Stress. Um sich zu entspannen, spielen sie Basketball, plaudern miteinander – oder greifen zu Drogen.

Bühnenbild dürfen wir festlegen; Hurlbut tanzt fortan vor einer Waldlandschaft.

Der erste Erfolg

Sobald der Film fertig gedreht ist, pfeffern wir ihn im Produktionsbüro ins Fach »Veröffentlichung«. Außerdem können wir den Stummfilm nun ansehen. An sich ist er recht unspektakulär, Hurlbut tanzt ungelenk, die Bildqualität ist schlecht. Aber im Jahr 1920 sind die Zuschauer schon glücklich, wenn sich auf der Leinwand überhaupt etwas bewegt: Der Film schlägt ein wie eine Bombe, Hurlbut wird über Nacht zum Star! Zudem hat er nun Erfahrung mit Komödien gesammelt, nächstes Mal wird er besser tanzen. Oder sollten wir lieber Actionfilme drehen? Auf der Zeitleiste am oberen Bildschirmrand sehen wir nämlich, dass Lindbergh in naher Zukunft den Atlantik überfliegen wird. Solche Ereignisse beeinflussen die Beliebtheit bestimmter Genres, durch den Atlantikflug steigt die Nachfrage nach Actionfilmen.

Obwohl wir im Laufe der Jahre neue Technologien wie den Farb- oder Tonfilm erfinden, bleibt das Spielprinzip gleich: Wir produzieren Kinohits und hüten Stars, die bei zu viel Drehstress sogar zu Drogen greifen. Alles, was wir tun, beeinflusst den Erfolg unserer Streifen: Wenn wir etwa zwei Schauspieler verkuppeln, werden gemeinsame Filme des Paars erfolgreicher. Von den 1960ern an dürfen wir auf Reißbrett-Drehbücher verzichten und per Editor eigene Filme gestalten, samt Sets und Kamerafahrten. **The Movies** fordert also neben Geschick beim Umgang mit Stars und beim Ausbau des Studios auch Kreativität beim Filmdesign – endlich eine neue Spielidee. Wenn es um Pioniergeist geht, leuchtet eben niemand heller als Peter Molyneux. Außer vielleicht Al Hurlbut. GR

Um das Ziel unserer Forscher festzulegen, werfen wir sie in den entsprechenden Labortrakt.

THE MOVIES micha@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: November 2005
Entwickler: Lionhead / Activision
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »The Movies lebt von der Lust am Ausprobieren. Was passiert, wenn ich Stars miteinander verkupple? Wie reagiert das Publikum, wenn in meinem Italo-Western eine riesige Ente die Hauptrolle spielt? Die Steuerung funktioniert gut und dank Filmeditor darf ich endlich meiner Kreativität freien Lauf lassen – beides motiviert. Ob aber in großen Studios die Übersicht auf der Strecke bleibt, wird erst unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen.«

POTENZIAL SEHR GUT

Cowboy spielen!

GUN

Tony-Hawk-Entwickler Neversoft tauscht Skateboard gegen Silberbüchse und schickt Sie in ein knallhartes Western-Abenteuer, fernab von Karl May und Lucky Luke.

Indianer überfallen die Postkutsche, Colton eilt zu Hilfe. Notfalls kann er mit dem Gaul Gegner einfach niedertrampeln.

Zigaretten am Lagerfeuer, romantische Viehtriebe, ein leichtes Mädchen in jeder Stadt zwischen Laramie und Sacramento – all das kennt der Nachwuchs-Cowboy Colton White nicht mal aus der Werbung. Der Held des Actionspiels **Gun** hat dafür keine Eltern, jede Menge Feinde und muss sogar das Reiten erst noch richtig lernen. Sie merken: Entwickler Neversoft (**Tony Hawk's Pro Skater**-Reihe) schickt keinen strahlenden Pistolero, sondern ein armes Westernwürstchen ins Abenteuer. Wir haben Colton mit einer frühen Version von **Gun** begleitet und seine mitunter ziemlich blutige Laufbahn verfolgt – vom Greenhorn zum Revolverhelden.

Davy Crockett

Gleich zu Beginn trifft Colton seinen Ziehvater Ned, einen alten Trapper. Der führt durchs Tutorial und lehrt den Umgang mit Pistole und Gewehr. Per »Quickdraw« etwa verlangsamen wir die Zeit und zoomen mit der normalen Pistole ganz nah an Gegner ran – ideal für Präzisionsschüsse. Die landen wir auch im Scharfschützen-Modus von Gewehren und Flinten. Während Neds Waldspaziergang ballern wir auf Gänse, Elche, Wölfe und schließlich – höllisch aufregend – sogar auf einen Bären. Gut ausgebildet besteigen wir einen Raddampfer. Und sind gleich mittendrin in einer handfesten Schießerei.

Billy the Kid

An Bord der Morning Star geht's zur Sache: Abtrünnige Soldaten, die mit ihrer Kriegsbemalung an Zombies erinnern, wollen das Schiff kapern. Die Ballerei verläuft recht taktisch: Colton muss in Deckung gehen, hinter Ecken vorlugen und immer wieder den Quickdraw-Modus aktivieren, um zu bestehen. Obendrein soll er den blockierten Antrieb lostreten und mit einer stationären Kanone auf die Kanus der Angreifer ballern. Nach rund 20 atemlosen Minuten stehen wir ganz oben auf dem Boot neben Ned, der Colton immer wieder Anweisungen wie »Sie kommen von links!« zuruft. Doch plötzlich läuft der Dampfer auf Grund, der Kessel explodiert, und wir werden an den Strand gespült.

Dialoge und Zwischensequenzen werden in der fertigen Version lediglich deutsch untertitelt sein.

Jesse James

Echte Cowboys gehen nicht zu Fuß, deshalb steht jetzt ein Reitkurs beim Glücksspieler Honest Tom an. In den Pferdesequenzen merkt man die Erfahrung von Neversoft: Die Gäule sprechen gut an, mit ein wenig Übung preschen und springen wir problemlos über den Hindernispar-

Geld verdienen Sie unter anderem im Saloon beim Poker.

Ho, Mustang! Die Reitsequenzen spielen sich hervorragend.

Der Held beschützt seinen Ziehvater Ned vor dem Bären – nebenbei lernen Sie den Umgang mit Pistolen und Flinten.

cours und gewinnen schließlich sogar ein Rennen gegen Tom.

Pferde spielen in **Gun** eine große Rolle: Immer wieder verfolgen Sie im Sattel Bösewichte und können sie sogar niedertrampeln. Nach einem Gefängnisausbruch muss Colton erst mal für sich und seine Mitinsassen Rösser klauen. Doch Vorsicht vor den mit Fackeln ausgestatteten Wachen, im Wilden Westen stand auf Pferdediebstahl der Galgen! Wie sein Neuzeit-Kollege Sam Fisher aus **Splinter Cell** schleicht Colton deshalb durch die Westernstadt Empire und schaltet die Aufpasser lautlos per Bogen aus, bevor er zur Ablenkung mit Whiskey-Molotovs einen Kuhstall anzündet. Apropos: Colton ist der Jugend kein Vorbild, denn er füllt seine Gesundheit mit großen Schlucken aus der Schnapspulle wieder auf.

Sitting Bull

Seit seiner Ankündigung zur E3 2005 wurde **Gun** oft als »GTA im Wilden Westen« bezeichnet. Das stimmt jedoch nur teilweise. Tatsächlich lässt einem das Spiel in größeren Siedlungen viel Freiheit. Sollen wir zum Beispiel im Saloon ein Spielchen Poker wagen? Oder uns im Laden mit neuer Munition eindecken? Oder holen wir uns bei der Pony-Express-Niederlassung einen Kurierauftrag? Trotz dieser Wahlmöglichkeiten erreicht **Gun** nie die spielerische Offenheit eines **GTA San Andreas**. Wir können uns auch nicht einfach aufs Pferd setzen und die Prärie außerhalb der Städte erkunden – das wäre in den Wüstengebieten auch langweilig.

Im Städtchen Empire kann sich Colton frei bewegen und Quests annehmen.

Die meiste Zeit bleibt **Gun** dicht an der Story, die obendrein ziemlich abwechslungsreich ausfällt. Mal verdingt sich Colton als Gangster, mal als Hilfssheriff. Und gegen Ende verbündet er sich gar mit Indianerstämmen, um dem verräterischen General Hollister in dessen Fort einzuheizen. Ziel der Odyssee ist übrigens das legendäre Kreuz von Coronado, auf das schon Indiana Jones in **Der letzte Kreuzzug** Jagd machte. Und der hatte immerhin auch einen hübschen Hut auf. MS

Oft klemmt sich der Held wie hier im Fort hinter eine stationäre Kanone.

GUN markus@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: Dezember 2005
Entwickler: Neversoft / Activision
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Nix mit Cowboy-Romantik: Gun pflegt den schmutzigen Realo-Look später Clint-Eastwood-Western und verzichtet auf Countrymusik und sonstige Klischees wie böse Indianer. Gut so, denn das passt zur ernsten Story und dem erwachsenen Anspruch. Mitreißende Ballereien wechseln sich ab mit Schleicherei, außerdem wurde auf dem PC noch nie so dynamisch geritten. Das Western-Genre war bisher ein Spiele-Stiefkind – Gun könnte das ändern.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K135

Viva el Presidente!

GHOST RECON 3

Wild in die Luft ballern nennen Soldaten »mexikanisch abmunitionieren«. In diesem Spiel erfahren Sie, wie schießwütig Mexikaner wirklich sind.

Wo seine Limousine vorfährt, werden Gullydeckel zugeschweißt. Wenn er ein Restaurant besucht, bekommen die Nachbarn Hausarrest. Will er auf die Toilette... ach, das wollen Sie gar nicht wissen. Der amerikanische Präsident ist der bestbewachte Mensch der Welt. Und doch schaffen es mexikanische Putschisten, ihn in Mexico City zu entführen. Deshalb schickt die US-Army ihre besten Soldaten, die Ghosts aus, um ihren Boss nach Hause zu holen.

Kampfmaschinen

Eine Handvoll Soldaten gegen eine ganze Rebellenarmee? Im Jahre 2013 ist das kein Problem. Denn die Ghosts nutzen das »Integrated Warfighter System« (IWS), ein Ausrüstungspaket, das von atmungsaktiven Socken bis zum High-Tech-Helm alles bietet, was der Soldat von morgen braucht. Herzstück des IWS ist das Cross-Com-Kommunikationsgerät: Über ein Monokel vor ihrem linken Auge empfangen die Kämpfer Informationen wie die Position von Feinden oder Meldungen aus der Einsatzzentrale und erbitten Artillerie- oder Hubschrauber-Unterstützung. Außerdem bietet das Gerät eine taktische Karte, mit der Sie Laufrouten und Angriffsziele festlegen. Alternativ kommandieren Sie wie in **Brothers in Arms** per kontextsensitiver Maus direkt im Spiel.

Die fantastischen Vier

So futuristisch die Ausrüstung der Ghosts auch ist, Entwickler Grin will **Ghost Recon 3** zu einem möglichst realistischen Erlebnis machen und gibt Ihnen deshalb größtmögliche Bewegungsfreiheit: Sie können Hechtsprünge machen, klettern und sich in acht Richtungen lehnen, um an Hindernissen vorbei zu schießen. Damit die High-Tech-Soldaten den Rebellentruppen nicht gnadenlos überlegen sind, soll die KI einiges leisten. Die feindlichen Soldaten nutzen Deckungen, weichen aus und organisieren sich in Trupps. Die Trupps wiederum werden von einem Oberbefehlshaber koordiniert. Während etwa eine Gruppe die Ghosts unter Sperrfeuer nimmt, greift eine zweite von der Seite an. Zum Ausgleich können Sie sich in **Ghost Recon 3** mit bis zu drei Freunden kooperativ auf die Suche nach dem amerikanischen Präsidenten begeben. Wenn Sie den nach rund 20 Stunden befreit haben, lädt er Sie bestimmt zum Essen ein. Zuhause. Da ist's sicherer. FAB

Das IWS markiert eigene Truppen mit grünen Rauten, feindliche Einheiten mit roten.

Die Texturen sind mitunter recht pixelig (rechts im Bild). »High Dynamic Range Rendering« erzeugt Leuchteffekte.

GHOST RECON 3

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 15. November 2005
Entwickler: Grin / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Tolles Befehlssystem: Ich kann meine Mannen wie in Brothers in Arms per Maus kommandieren und komplexere Manöver auf der Karte befehlen. Der Rest des Spiels wirkt aber eher konventionell – von Hubschrauber-Unterstützung und geskripteten Ereignissen habe ich bislang nur im E3-Trailer etwas gesehen. Dabei braucht Ghost Recon 3 viel spielerische Abwechslung, denn grafisch dürfte es in Mexico City schnell eintönig werden.«

DAS TEAM

GUNNAR LOTT — CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Ratchet & Clank 3 (PS2)
Zuletzt gesehen »24«, die 4. Staffel (DVD)
Zuletzt gehört Element of Crime: »Mittelpunkt der Welt«
Zuletzt gelesen Neil Gaiman: »Anansi Boys«
Schlimmstes Schulfach Mathe. Natürlich Mathe. Was sonst?
Schönster Spielemoment Als ich in System Shock 2 Shodan begegnet bin.

gunnar@gamestar.de

MARKUS SCHWERDTEL — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Nintendogs (DS)
Zuletzt gesehen »Stromberg« (TV)
Zuletzt gehört Attwenger: »Dog«
Zuletzt gelesen John Irving: »Die vierte Hand«
Schlimmstes Schulfach Sport, damals war ich faul.
Schönster Spielemoment Bei Wizball (C 64) den ersten Level einfärben, das mache ich noch heute jährlich!

markus@gamestar.de

MICHAEL TRIER — STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Fear, Shattered Union, Civ 4
Zuletzt gesehen »Tiefseetaucher« (DVD)
Zuletzt gehört GameStar-Redaktion-Lieblingslied-Sampler
Zuletzt gelesen Nick Hornby: »31 Songs«
Schlimmstes Schulfach Mathe, weil Mathematik falsch gelehrt wird. Ödes, sinnloses Formellernen eben.
Schönster Spielemoment Panzer General 2. Durchgespielt.

michael@gamestar.de

CHRISTIAN SCHMIDT — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Civilization 4, Serious Sam 2
Zuletzt gesehen »Sahara« (auf DVD, Riesenmüll)
Zuletzt gehört »Editors' Choice 2« von so Typen
Zuletzt gelesen Karl May: »Am Jenseits«
Schlimmstes Schulfach Physik! Wegen Formeln und so.
Schönster Spielemoment Streetfighter ohne Monitor gegen meinen Bruder gespielt (verloren).

christian@gamestar.de

PETRA SCHMITZ — REDAKTEURIN

Spielt gerade Privat rein gar nichts. Bei dem Testmarathon!
Zuletzt gesehen »Pride and Prejudice«, BBC-Produktion von 1995 (DVD). Nur toll! Ich bin so ein Mädchen…
Zuletzt gehört Editors' Choice 2 (Sampler der Redaktion)
Zuletzt gelesen diverse Blogs (gute wie schlechte)
Schlimmstes Schulfach Mathe (no comment!)
Schönster Spielemoment Hey! Ein einziger? LOL!

petra@gamestar.de

HEIKO KLINGE — REDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Jade Empire (Xbox)
Zuletzt gesehen »xXx – Triple X« (mit extraviel Wumms)
Zuletzt gehört Madsen live
Zuletzt gelesen Mail-Albereien der Kollegen
Schlimmstes Schulfach Französisch
Schönster Spielemoment So schön, weil so traurig: der Tod der Helden-Geliebten im Uralt-Adventure Shannara.

heiko@gamestar.de

MICHAEL GRAF — REDAKTEUR

Spielt gerade Civilization 4, Age of Empires 3, Pro Evo 5
Zuletzt gesehen Kollege Triers Monty-Python-DVDs
Zuletzt gehört System of a Down: »Mezmerize«
Zuletzt gelesen Terry Pratchett: »The Truth«
Schlimmstes Schulfach Sport. Örks.
Schönster Spielemoment Der Start des Mutterschiffs zu Beginn von Homeworld 1 – da krieg ich Gänsehaut.

micha@gamestar.de

MICHAEL SCHNELLE — REDAKTEUR

Spielt gerade WarCraft 3, Dawn of War
Zuletzt gesehen »Nobody ist der Größte« (DVD)
Zuletzt gehört Bangles: »Doll Revolution«
Zuletzt gelesen Frank Schätzing: »Der Schwarm«
Schlimmstes Schulfach Waren alle schlimm!
Schönster Spielemoment Endgegner in Thunderforce 4 nach 40 Minuten Dauerfeuer besiegt.

mick@gamestar.de

FABIAN SIEGISMUND — REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2 – Special Forces
Zuletzt gesehen »Red Eye« (so öde wie ein Nachtflug)
Zuletzt gehört The Killers: »Hot Fuss«
Zuletzt gelesen Dan Brown: »The Da Vinci Code«
Schlimmstes Schulfach Chemie. Hab ganz viele hübsche Atombindungen gemalt, aber keine davon machte Sinn.
Schönster Spielemoment System Shock 2. Komplett.

fabian@gamestar.de

DANIEL MATSCHIJEWSKY — REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2, Max Payne 2 (mal wieder)
Zuletzt gesehen »Die Reise der Pinguine«
Zuletzt gehört »Best of Ennio Morricone«
Zuletzt gelesen Jahresabrechnung der Stadtwerke (autsch!)
Schlimmstes Schulfach Französisch
Schönster Spielemoment Die traurige Verabschiedung am Ende von Outcast (kennt das noch jemand?).

danielm@gamestar.de

DIRK STEIGER — LTG. SONDERHEFTE

Spielt gerade Everquest 2, Burnout Revenge (Xbox)
Zuletzt gesehen »Clerks X« (DVD), Trailer von »Serenity«
Zuletzt gehört Foo Fighters: »One by One«
Zuletzt gelesen George R. R. Martin: »A Clash of Kings«
Schlimmstes Schulfach Geschichte. Wegen Jahreszahlen.
Schönster Spielemoment Shenmue 2 (Xbox): Held Ryo schlägt einen Baum, dann fallen Blüten herunter.

dirk@gamestar.de

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester zerpflücken 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

Wertungskonferenz: Hier werden die endgültigen Wertungen für alle getesteten Spiele festgelegt.

DIE GAMESTAR-AWARDS

Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. Dazu kommt zuweilen ein Special-Award.

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 oer 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:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spaßzeit} + (\text{Multiplayer-Spaßzeit} : 2)}$$

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

CIVILIZATION 4 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Take 2 / Firaxis	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 220 S. HB, Poster	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 **3 4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, GS 11/04) Packender Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Civilization 3 (81, GS 01/02) Spielerisch guter, technisch veralteter Vorgänger.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Für Gelegenheitsspieler viel zu zäh, daher nur ein Fall für eingefleischte Fans.
MODI: Partien für bis zu 18 Spieler via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stufenloser Zoom ⊕ Welt voller Details ⊖ Kampfanimationen	7 / 10
SOUND	⊕ gute Musik ⊕ Einheiten sprechen Landessprache ⊖ Effekte	9 / 10
BALANCE	⊕ für Einsteiger und Profis ⊖ teils seltsame Kampfergebnisse	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige, detaillierte Welt ⊕ Anführer mit Persönlichkeit	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ sehr durchdachtes Interface ⊖ teils unübersichtliche Spielwelt	9 / 10
UMFANG	⊕ 6.000 Jahre Geschichte – was will man mehr? ⊕ Editor	10 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ faire Startpunkte ⊕ je nach Terrain andere Herausforderung	10 / 10
KI	⊕ nachvollziehbare Diplomatie ⊖ KI führt simple Massenangriffe	8 / 10
EINHEITEN	⊕ Beförderungen ⊕ Talente ⊕ Forschungssystem	10 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ jede Partie motiviert aufs Neue – Sucht erregend gut	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 500 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTER 3D-SPROSS DER KULTSERIE.

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 getesten Spiel, die ein ähnlichs 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.

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.

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

VIELE TESTS. ABER NICHT ALLE!

MEIN BAUCHGEFÜHL. Nun hatte ich also das Vergnügen, **Quake 4** zu spielen. In London. Im Tagungsraum eines Hotels. Mit vielen anderen Redakteuren aus Europa. Das war ganz witzig, weil der Italiener neben mir ganz schön rudern musste. Und **Quake 4**? Mein Bauchgefühl siedelt es qualitätsmäßig irgendwo bei **Serious Sam 2** an. Das ist natürlich ungerecht dem Programm gegenüber, weil die zwei Tage Schweinsgalopp nicht als Test durchgehen. Trotzdem sieht unsere Berichterstattung im Folgenden sehr danach aus. Doch nur, weil sie eben doch mehr Test als Preview ist.

HIER WIRD NICHT GEBATTLET! Ja, richtig. Sämtliches Gebattle verschieben wir ins nächste Heft – was im Falle eines **Star Wars Battlefront 2** ärgerlich ist, da der Titel schon Ende Oktober erscheint. Aber erstens konnte uns Activision keine Version beschaffen, und zweitens hätten wir auch mit einer solchen auf den Test verzichtet. Grund: das Problem der fehlenden Online-Server. Bei **Battlefield 2 Special Forces** (Release: 24. November) Ähnliches: EA lieferte nur drei von acht Maps. Dazu addiert sich wie beim **Star Wars**-Kollegen noch das Server-Problem. In diesem Monat war es komplett anders herum als in dem Sprichwort: Wir wollten hin, aber es gab keinen Krieg. Stellen Sie sich das mal vor!

INHALT

TESTS

Quake 4 ____ 64
Vietcong 2 ____ 68
The Suffering: Ties that bind ____ 70
Day of Defeat Source ____ 72
Crime Life ____ 74
Brothers in Arms: Earned in Blood ____ 76
Knights of the Temple 2 ____ 78
X-Men Legends 2 ____ 80
Rag Doll Kung Fu ____ 82
Shadowgrounds ____ 84
Cold War ____ 86
Gene Troopers • Elite Warriors Vietnam ____ 87
Ultimate Spiderman ____ 88
Megaman X8 • Asterix & Obelix XXL 2 ____ 89
Pilot Down • WW2: Tank Commander ____ 89

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 12/2005

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	7	
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	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	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	
7	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05	90	9	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
9	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
10	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
14	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
15	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
16	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	84	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
17	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
18	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	83	6	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
19	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	
20	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
21	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	82	5	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
22	Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	12/03 (85%)	82	6	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/04: Addon
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
24	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	
25	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8	

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.

FACTS

- 10 Waffen (plus Upgrades)
- 5 Hauptmissionen
- 31 Levels
- 4 Schwierigkeitsgrade
- aufgebohrter Quake 3-Multiplayer-Part

Nur ein weiterer Shooter?

QUAKE 4

Die Serie geht in die vierte Runde, mixt Altes mit Neuerungen – und macht damit den größten aller Fehler.

Zwei Tage London, zwei Tage Hatz – durch einen Shooter, dessen Name allein hektische Flecken der Vorfreude auf die Gesichter vieler Action-Fans zaubert. Activision lud in die englische Hauptstadt und wir folgten dem Ruf, um uns mit anderen Pressevertretern die mittlerweile von der USK abgesegnete deutsche Version von **Quake 4** anzuschauen – gemäß den GameStar-Regeln ohne wirkliche Testabsichten. Lesen Sie hierzu den Kasten »Wieso keine Wertung?«.

Dennoch können wir Ihnen einen vollständigen Eindruck dieser insgesamt etwa 13 Stunden dauernden Jagd durch den Singleplayer-Part geben. Zudem hatten wir die Gelegenheit, einige Multiplayer-Matches zu bestreiten. Für unseren Geschmack waren das jedoch deutlich zu wenige, um detaillierte Aussagen über das Design der neuen, nicht bereits aus **Quake 3** bekannten Karten (etwa dm17) zu rechtfertigen. Deswegen liegt der Schwerpunkt dieses Vor-Ort-Berichts auf dem Einzelspieler-Erlebnis. Dabei klammern wir den Sound komplett aus, konnten wir doch nur mit leidlich guten Headsets spielen und sind deswegen nicht in der Lage, etwas Gehaltvolles über die Surround-Qualität des Programms zu verraten.

Töte alles!

Quake 4 erfindet das Genre nicht neu. Die Story, falls man den dünnen Handlungsfaden so nennen will, strotzt nicht gerade vor überraschenden Wendungen. Die von id-Software vollmundigst angekündigte Atmosphäre-Dichte durch plappernde Kameraden mit Namen und Dienstgrad ist eher Wunschdenken; dafür kommt dieser Aspekt schlicht zu kurz. Im Kern reduziert sich alles auf den alten Shooter-Komplettlösungswitz »Töte alle Gegner und laufe bis zum Ende des Levels«. Deswegen ist es auch nicht verwunderlich, dass Ihnen das Spiel gleich zu Beginn ein optisches sowie erzählerisches Klischee auftischt – den Anflug des obligatorischen Raumschiffs auf einen fremden Planeten mit anschließendem Absturz. An Bord: Marines, die den Auftrag haben, einen Nexus (eine Kommunikationsschnittstelle der Stroggs) zu zerstören. Die fiese Alienrasse, bekannt aus dem Vorgänger (**Quake 2**), reproduziert sich, indem sie erst Menschen mit Metall kreuzt und dann das Gehirnwaschprogramm startet. Genau das stößt Matthew Kane nach elf der insgesamt 31 Levels zu – jedoch ohne den bewusstseinsverändernden Waschgang. Ist **Quake 4** bis zu genau diesem

WIESO KEINE WERTUNG?

GameStar legte in der Ausgabe 10/04 neue Test-Richlinien fest. Eine davon besagt: keine Wertung bei Vor-Ort-Tests! Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Wir sind gezwungen, Programme in großer Eile zu spielen, können uns nicht mit Kollegen austauschen, der Technik-Check entfällt. Und am Ende werden wir weder dem jeweiligen Spiel noch unserer Informationspflicht Ihnen gegenüber gerecht. In London hatten wir gerade mal 17 Stunden mit Quake 4. Das reicht bei Weitem nicht, um einen so umfangreichen Shooter mitsamt Multiplayer-Part auf Herz und Nieren zu prüfen. Technik-Check? Keine Chance! Deswegen beziehen sich die Hardware-Daten im Wertungskasten auf Hersteller-Angaben.

Das Herz versorgt einen Strogg-Tower mit Strom. Sie müssen es lahm legen.

Die riesige Strogg-Spinne zerstört die EMP-Bombe, die den Nexus eigentlich in Schutt und Asche legen soll. Jetzt hängt alles an Matthew Kane.

Zeitpunkt eher Standard, zieht das Programm danach deutlich an: Die Gegner werden fordernder, die Waffen umfangreicher, das Leveldesign spektakulärer.

Medic!

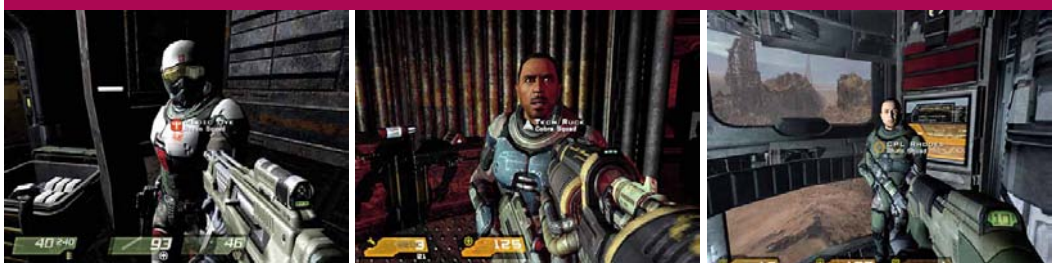
Nachdem Sie den Absturz so gerade überlebt haben, gilt es, weitere Marines aufzutreiben. Ein paar dunkle Gänge und ein paar tote Stroggs später treffen Sie auf ein kleines Grüppchen, das sich um einen Verletzten scharrt. Sie sollen einen Doktor finden. Der steht – ganz zufällig – am Eingang des Gebäudekomplexes und will von Ihnen abgeholt werden. Sie müssen den Weg also noch mal zurück, den Doc einsacken und beim Verwundeten abladen. Auf diese leicht nervige Art macht Sie **Quake 4** mit einer Neuerung der Serie vertraut: dem Begleitpersonal. Zuweilen stellt Ihnen das Programm nämlich Helfer an die Seite, die Sie eigenständig begleiten und ballern. Und meist verflixt schnell sterben, wenn es sich um gewöhnliche Soldaten handelt. Handlungsrelevante Personen wie Ingenieure, die beispielsweise eine Tür knacken oder ein Strogg-Programm manipulieren sollen, sind resistenter. Aber auch die können draufgehen, wenn Sie nicht aufpassen. Und dann heißt es »Mission gescheitert«.

Ärzte und Ingenieure sind Ihnen auch zu Diensten. Erstere pushen Ihre Lebensenergie, Letztere reparieren Ihre Rüstung. Das machen die Jungs selbstständig oder wenn Sie sie per Klick darum bitten. Blöd nur: In geskripteten Situationen – etwa, wenn das Spiel von Ihren Mitstreitern verlangt, hinter einer Kiste in Deckung zu gehen oder einen Monolog abzuhalten – können Sie so viel klicken, wie Sie wollen. Die Burschen reagieren schlicht nicht oder geben Ihnen zu verstehen, dass es gerade furchtbar ungünstig ist. So kommt es oft vor, dass Sie trotz vorhandenem Privatarzt mit minimalen Lebenspunkten dem nächsten Gegner gegenüber stehen.

Dummutanten

Sind schon die künstlichen Mitstreiter nicht die hellsten, ist die

BEGLEITPERSONAL



Neu in der Quake-Serie sind NPCs, die Ihnen zur Seite stehen. Von links nach rechts sehen Sie: den Medic (er heilt Sie), den Engineer (er repariert Ihre Rüstung) und den gewöhnlichen Soldaten-Kamerad (er schießt lediglich auf Stroggs – mehr schlecht als recht).

DIE AUSSENLEVELS

Von uns mit großer Spannung erwartet: die Quake 4-Außenareale. Wie würde die Doom 3-Engine damit umgehen? Beim Spielen entpuppten sich die Abschnitte unter freiem Himmel als äußerst sparsam (Bitmap-Himmel und -Horizont). Zudem ist das Terrain meist extrem begrenzt. Sie sind in engen Schützengräben per pedes unterwegs, brettern in einem futuristischen Panzer über schnurgerade Straßen oder sausen in einer Schwebebahn durch Canyons.

Kapazität eines Strogg-Gehirns gleich noch mal um ein Vielfaches geringer: Die gewöhnlichen feindlichen Fußsoldaten stürmen auf Sie zu, ballern häufig ohne Deckung. Manchmal werden Sie es erleben, dass die Mutanten vor Ihnen zurückweichen. Doch das kommt so selten vor, dass es der Erwähnung fast nicht wert ist. Gefährlich werden die Burschen schlicht durch ihre Menge und durch die Tatsache, dass Ihr Blick ähnlich wie in **Doom 3** verschwimmt, wenn Sie getroffen werden. Da wird Zielen zum Glücksspiel. Doch wer meint, er könne das Spiel meistern, indem er gebückt durch die Levels pirscht, der irrt. Die besten Erfolge erzielen Sie **Quake**-typisch durch eine Kombination aus wildem Gehüpfe plus systematischem Geballere. Systematisch, weil man Ihnen oft viele und in der Angriffseffizienz höchst unterschiedliche Gegner vor die Waffe spuckt. Besonders fies sind hundeartige Wesen, die in Intervallen immer neue Monster gebären, um sich dann schnell zurückzuziehen. Diese Viecher sollten Sie immer zuerst aufs Korn nehmen!

Richtig knackig wird es erst bei den Zwischengegnern. So sollen Sie in einer Sequenz Ihren mittlerweile zu einem grässlichen, Raketen verschießenden Überstrogg mutierten Vorgesetzten erledigen – in einem Raum, aus dem es kein Entkommen gibt. Der Knilch hat zudem die Gabe, sich selbst zu heilen. Zu allem Überfluss gesellt sich zu dem Monstrum noch einer dieser Hundemutanten. Die Folge: minutenlanges Rumgehüpfe, Ausweichen, Waffenleergebolze. Der nette italienische Redakteur gleich neben uns ist an dieser Stelle an die zwanzig Mal gescheitert. Und von diesen Herausforderungen warten in **Quake 4** einige. Dagegen ist später der Endkampf vergleichsweise lächerlich einfach.

Neun alte Bekannte

Zehn Waffen sind es, die Sie im Laufe des Spiels in die Hände bekommen werden. **Quake**-typisch geht es mit einer lausigen Pistole (Blaster) los, die keine Munition benötigt. Recht bald drücken Ihnen die Designer ein Maschinengewehr in die Hand, das im Zoom-Modus nur einzelne Kugeln verschießt. Die sind dann aber umso tödlicher. Und nach und nach addieren sich gute alte Bekannte dazu: Railgun, Nailgun, Shotgun, Hyperblaster, Granaten- und Raketenwerfer, Lightning Gun und zuallerletzt die neue Dark Matter Gun, eine der BFG nicht unähnliche Super-Waffe. Sie verschießt eine Antimaterie-Kugel, die alles in einem engen Radius aufsaugt und tötet. Nachteil des Geschosses: Es fliegt nur sehr langsam. Bis es beim Gegner aufschlägt, kann der schon wieder ganz woanders sein.

Die meisten Waffen erhalten im Laufe des Spiels Upgrades: So verschießt die Lightning Gun später Kettenblitze, die zwischen nah beieinander stehenden Gegnern hin und herflackern. Die Nailgun wiederum bekommt eine Zielaufschaltung. So verfehlen die tödlichen Miniprojektile niemals ihr Ziel.

Wenn Sie sich dem Nexus nähern, sieht das Spiel plötzlich wie Tron 2.0 aus. Aber nur kurz.

Sie sehen: nichts wirklich Neues in **Quake**-Land. Waffen und Gegner haben sich seit 1996 nur marginal verändert.

Schießbuden-Action

Das Spiel basiert auf der **Doom 3**-Engine. Anders jedoch als in ids Gruselshooter von 2004, in dem Sie sich nur durch enge, schlecht beleuchtete Gänge ballerten, sind Sie in **Quake 4** auch an der Planetenoberfläche unterwegs. Jedoch ist auch dieses Terrain sehr begrenzt. Im ersten Viertel etwa geht es manchmal durch schmale Schützengräben, über die sich ein hässlicher Bitmap-Himmel spannt. Weite wird mehr schlecht als recht durch ebenso hässliche Landschafts-Bitmaps suggeriert. Mit Freiheit ist es also nicht wirklich weit her. Größere Entfernungen legen Sie außerhalb von Gebäuden zu-

Kämpft wie er, bewegt sich wie er, sieht nur anders aus als der Pinky Demon aus Doom 3: der gewöhnliche Haudrauf-Strogg.

Quake Raider: Eine nervige Jump-and-run-Passage über Fließbänder mit Feuerfallen und Kreissägen wirkt eher lächerlich.

Die gewöhnlichen Strogg können nur schießen, sehen aber aus der Nähe zum Fürchten aus.

Kleinere Spinnenversionen halten kaum was aus. Drei Raketen und sie sind Geschichte.

meist in Fahrzeugen zurück. Zur Abwechslung nehmen Sie auch Gefechtsstationen ein: So postiert Sie Entwickler Raven Software etwa an einem Geschütz auf einem Truppentransporter. Oder Sie brettern über Straßen und ballern moorhuhnmäßig kreuzende Stroggs nieder. Dann wieder ist es ein raketenbestückter Mech, mit dem Sie gegen riesige Metallspinnen antreten müssen. Besonders wendig ist der Panzer, der dank hovercraft-ähnlichem Luftkissenantrieb präzise um die Ecken sticht. Die Panzerfahrten erinnern zuweilen sehr an Schießbuden-Action à la **Serious Sam**: Erst wenn Sie alle Gegner in einem Areal erledigt haben, öffnet sich das Tor in den nächsten Abschnitt.

Ah! Riesenspinne!

Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie in Gängen, Räumen und in wirklich, wirklich vielen Fahrstühlen. So nervig die zahlreichen Lifte manchmal sind, so hilfreich sind sie. Ein von den Entwicklern geschickt platzierter Fahrstuhl erspart Ihnen häufig langwieriges Zurücklaufen am Ende einer Mission.

Ist **Quake 4** zu Beginn grafisch noch eher müde, häufen sich nach dem ersten Drittel die Ah- und Oh-Momente. Toll: Wenn Sie einen Ingenieur zu einem Terminal begleiten und das erste Mal eines dieser riesigen Spinnen-Monster durch einen gigantischen Schacht stapfen sehen – begleitet von vielen kleinen, fliegenden Reparaturdrohnen. Auch toll: der Moment, in dem just dieser Monster-Achtbeiner durch die Wand bricht und die EMP-Bombe, die den Nexus lahm legen soll, mit einem Streich zerstört.

Laut Activision ist die deutsche Version so nah am Original wie möglich, lediglich das Blut und ein paar Zwischensequenzen wurden entfernt – Sprachausgabe und Handbuch bleiben auf Englisch. Tatsächlich fehlten Szenen eines besonders brutalen Einspielers, den wir uns schon auf früheren Preview-Events anschauen konnten. Jedoch litt das Programm in unseren Augen nicht unter der Beschneidung. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K177

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Irgendwie hat mich Quake 4 enttäuscht. Und das nicht dadurch, dass es keine tollen Gimmicks à la Splinter Cell hat. Oder der Held keine Zeitlupe wie in F.E.A.R. beherrscht. Auch die strohdoofen Gegner sind's nicht. Es ist vielmehr diese erzählerische Nullnummer, die mich so fuchst. Muss Quake denn gleichbedeutend für »keine Story« stehen? Die paar albernen Dialoge, die sich die NPCs liefern, die paar Sprüche, die Ihre Kameraden ablassen – das ist keine Handlung, das ist bemüht wirkender, aufgesetzter Mumpitz, gegen den selbst Filme mit Dolph Lundgren wie Shakespeare-Dramen wirken. Darunter leidet das Spiel enorm.

Nichtsdestotrotz ist Quake 4 für Fans der Serie wohl so eine Art Abtauchen in vergangene Zeiten. Zeiten, in denen es um Skill und Kill ging und nicht um Atmosphäre. Und wenn man sich die doofen Dialog-Happen, die Schießbuden-Action in den Fahrzeugen wegdenkt – dann bleibt ein Shooter. Kein Meisterwerk, wie es der Name eigentlich erfordert, aber ein ehrlicher Shooter.

»Nur ein weiterer Shooter!«

QUAKE 4 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Raven Software / Activision	RELEASE (D)	November 2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K30

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT F.E.A.R. (89, GS 10/05) Grusel-Shooter. exzellent in Szene gesetztes Grauen.
Doom 3 (87, GS 10/04) Brachial-Horror von id. Monstermorden am Fließband.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GByte RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER –

FAZIT: Den Multiplayer-Modus testen wir, wenn Server im Internet vorhanden sind.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF

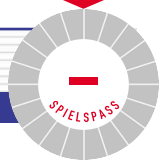
BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Gegnermodelle ⊕ Ah-Momente ⊖ fiese Bitmaps	– / 10
SOUND	–	– / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ freies Speichern ⊕ meist fair	– / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ finstere Biotech-Welt ⊖ Held sagt kein einziges Wort	– / 10
BEDIENUNG	⊕ perfekte Shooter-Steuerung	– / 10
UMFANG	⊕ 31 lange Missionen ⊕ Karte aus Quake 3 dabei	– / 10
LEVELDESIGN	⊕ geschickte Abkürzungen für lange Rückwege ⊖ keine Freiheit	– / 10
KI	⊕ trifft immer ⊖ stürmt meist blind vor	– / 10
WAFFEN	⊕ effektiv, abwechslungsreich, Quake!	– / 10
HANDLUNG	⊖ Story kaum vorhanden	– / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 15 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: KEIN MEILENSTEIN, KEINE OFFENBARUNG. NUR QUAKE.



Klein statt Dschungel

VIETCONG 2

Dschungel-Action ist seit Far Cry Mangelware, der neuste Vietnam-Shooter spielt meist in der Stadt.

Hier haben Bestien gewütet! Der junge Soldat starrt fassungslos auf das Bild des Grauens, das sich ihm bietet: Die kleine Siedlung im Dschungel Vietnams ist verwüstet, Hütten brennen, Leichen türmen sich auf dem Dorfplatz. Frauen und Kinder? Abgeschlachtet. Der Soldat ist selbst noch ein halbes Kind, doch flammende Reden von Freiheit und Gerechtigkeit haben ihn in die Armee gelockt, doch er hätte nie gedacht, wie schrecklich der Krieg wirklich ist. »Verdammte Amerikaner!«, zischt der Kämpfer wütend, er packt die Kalaschnikow so fest, dass die Knöchel seiner Faust weiß hervortreten. Er schwört Rache. Er ist ein Vietcong.

FACTS
- Befehlssystem
- 2 Kampagnen
- 14 Missionen
- 50 Waffen

Wir haben einen amerikanischen Hubschrauber abgeschossen und attackieren die Besatzung im Nahkampf.

Seitenwechsel

Amerikanische Action-Filme versuchen seit Jahrzehnten, eins zu vermitteln: In Vietnam waren die GIs die Guten, die Vietcong die Bösen. Dem tschechischen Entwickler Pterodon ist das egal – in **Vietcong 2** kämpfen Sie auf beiden Seiten. Der vietnamesische Bauernsohn Minh schließt sich den Guerillas an, um seine Landsleute aus den Klauen des Kapitalismus zu befreien. Als Vietcong robben wir dann auch bald durchs Unterholz und lauern einem Konvoi auf. Als drei LKW vorbeiholpern, eröffnen wir das Feuer: Der erste Wagen explodiert und blockiert die Dschungelpiste, die hinteren Trucks sind uns ausgeliefert. Plötzlich rollt ein bewaffnetes Kettenfahrzeug heran!

Zum Glück sind wir Anführer eines vierköpfigen Teams – zu Minh gesellen sich ein Sanitäter, ein Munitionsträger und ein MG-Schütze. Denen können wir Kommandos erteilen: Wie in **Brothers in Arms** weisen wir den Männern per Mausklick eine Position oder ein Ziel zu. Wir lassen unser Team auf das fahrbare MG-Nest feuern, werfen selbst noch eine Granate hinterher, und schon ist der Sieg unser.

Packesel

Auch ohne Kommandos kämpfen Ihre Jungs ordentlich mit. Sterben können die Burschen nicht: Wie in **Medal of Honor: Pacific Assault** heilt der Sanitäter Kameraden, sich selbst und natürlich auch Sie. Der Munitionsträger steckt Ihnen außerdem Patronen für die rund 50 Waffen des Spiels zu – Sturmgewehre, Granatwerfer und sogar ein antiker Vorderlader. Trotz der Vollversorgung ist **Vietcong 2** ungewöhnlich schwer. Selbst im leichtesten von vier Schwierigkeitsgraden haut Sie eine MG-Salve sofort aus den Stiefeln. In höheren Spielstufen verursacht der Feind mehr Schaden, Heilun-

US-Soldaten eilen den Südvietnamesen zu Hilfe, die wir überfallen haben.

Ab und zu feuern Sie aus Fahrzeugen. Selbst steuern dürfen Sie aber nicht.

gen senken die maximale Lebensenergie und es stehen nur noch begrenzte Speicherplätze zur Verfügung – für unerfahrene Spieler schnell frustrierend.

Entlaubung

So ungewöhnlich wie die Vietcong-Kampagne ist, so kurz ist sie auch: In gut drei Stunden marschieren Sie aus dem Dschungel bis vor die Stadt Hue. Hier schlägt sich Captain Daniel Boone, der zweite Held des Spiels, durch die verwüsteten Straßen. Abgesehen von einem Vorgarten gibt's dort kaum Vegetation, sondern nur Schutt und Geröll. Wiesen, Büsche, und Bäume sehen in **Vietcong 2** ohnehin nicht aus wie echte Pflanzen – von einem Urwald à la **Far Cry** ist das Spiel weit entfernt.

Abwechslung suchen wir in **Vietcong 2** auch vergebens: Lineare Levels ohne überraschende Ereignisse bestimmen den Spielablauf. Das Finale der Vietcong-Kampagne verpufft sogar völlig: Uns stellen sich zwar mehrere MG-Träger, Mörsertrupps und ein Schützenpanzer entgegen, doch durch eine von den Level-Designern offensichtlich unbeabsichtigte Lücke in der Verteidigungslinie marschieren wir unbehelligt um die Feinde herum und erledigen sie von hinten.

Das Browning Automatic Rifle stammt aus dem Zweiten Weltkrieg, tut aber noch immer seinen Dienst.

Battlefield Vietnam

Weitaus längeren Spaß als die Einzelspieler-Kampagnen bietet der Multiplayer-Part: Auf zehn Karten kämpfen Sie kooperativ gegen Bots oder im Capture-the-Flag- und Assault-Modus gegen menschliche Mitspieler. Dabei stehen acht Kämpferklassen zur Wahl, vom Infanteristen über Sanitäter bis hin zum Elitesoldaten. Auf Wunsch aktivieren Sie die Rollenspiel-Funktion: Dann starten alle Spieler als einfache Schützen und müssen sich durch Abschüsse Erfahrungspunkte verdienen, mit denen Sie die Spezialisten freischalten. In den Gefechten gibt's auch Fahrzeuge wie Panzer oder Jeeps, die steuern sich allerdings eher wie auf Schienen – kein Vergleich zum Fahrgefühl der **Battlefield**-Reihe. Die Geräuschkulisse von **Vietcong 2** lässt ebenfalls zu wünschen übrig: Die coole 60er-Jahre-Musik spielt zu selten, die Waffen klingen stellenweise recht klapprig. Da hilft's auch nichts, dass die Vietcong echtes Vietnamesisch sprechen. Das versteht man nämlich nicht. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K113

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Ich fühle mich in die Vergangenheit zurückversetzt. Aber nicht unbedingt ins Jahr 1968, sondern eher nach 2002 – damals sahen manche Ego-Shooter nämlich schon so aus wie Vietcong 2 heute. Die teils sehr schönen Texturen stehen im krassen Gegensatz zu den kantigen Objekten, die sie bedecken. Die wenigen Dschungel-Levels hätte sich Pterodon lieber gespart: Fünf klobige Bäume auf einer grünen Fläche sind in Zeiten von Far Cry einfach kein Urwald mehr. Das schlägt so stark auf die Stimmung, dass sich die tolle Atmosphäre des ersten Teils diesmal einfach nicht durchsetzt.

»Innen hui, außen pfui!«

Während der überraschenden Tet-Offensive hetzen wir durch Hue.

VIETCONG 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Pterodon / Take 2	RELEASE (D)	28.10.05
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91, 05/04) Seit eineinhalb Jahren König des Dschungels.
Joint Operations (91, 09/04) Hervorragender Multiplayer-Shooter mit viel Urwald.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM2
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Umfassender Multiplayer-Teil mit Kämpferklassen und Erfahrungssystem.
MODI: Koop, Assault, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne Texturen	⊖ kantige Objekte	6 / 10
SOUND	⊕ coole Menü-Musik	⊖ teils schwache Waffensounds	8 / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade	⊖ zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Gespräche mit NPCs	⊖ Vietcong unverständlich	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ intuitives Befehlssystem	⊖ eingeschränktes Speichern	8 / 10
UMFANG	⊕ umfassender Multiplayer-Teil	⊖ kurze Kampagnen	8 / 10
LEVELDESIGN	⊕ abwechslungsreich	⊖ sehr linear	7 / 10
KI	⊖ Gegner weichen nicht aus	⊖ registrieren Beschuss kaum	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ riesiges Arsenal	⊕ acht Kämpferklassen	10 / 10
HANDLUNG	⊕ durchgehend	⊕ Kampagnen miteinander verknüpft	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 10 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GRAFISCH SCHWACHE FORTSETZUNG.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K112

Das alte Leiden

THE SUFFERING TIES THAT BIND

Der zweite Teil des Grusel-Shooters von Publisher Midway setzt wieder auf fiese Schocks und derbe Szenen, scheitert aber mangels Ideen und mäßiger KI gnadenlos am Horrorkönig F.E.A.R.

Zwei Persönlichkeiten zu besitzen hat etwas für sich: Als süßholzraspelnder Charmeur kann man bei der Arbeitskollegin punkten und gleichzeitig als knallharter Verhandlungsprofi mit dem Chef um das Gehalt feilschen. Torque, Held der Shooter-Fortsetzung **The Suffering: Ties that bind**, hat diese Fähigkeit auch, nur eben eine Spur extremer. Gut, das war im ersten Teil auch schon so. Aber Neuerungen suchen Sie in Midways zweitem Anlauf ohnehin vergebens.

Als Monster teilen Sie im Nahkampf kräftig aus.

Gelegentlich ballern Sie mit stationären Geschützen.

Das tut nicht weh

The Suffering: Ties that bind beginnt da, wo Teil 1 aufgehört hat: Torque sitzt im Knast, sucht aber noch immer Hinweise auf seine Vergangenheit. Wer sich nicht erinnert: Torque fiel einem Wissenschaftler zum Opfer, der ihn für Experimente missbrauchte. Die einfallslose Story gerät jedoch schnell in Vergessenheit, denn das Programm schickt Ihnen ständig unzählige Monster entgegen. Dabei stellen wie im Vorgänger nur die mit Klingen bewaffneten Schlächter durch fiese Sprungangriffe eine Herausforderung dar. Auf Knopfdruck dürfen Sie sich für etwa 20 Sekunden in ein nahkampfstarkes Monster verwandeln, aber nur, wenn Sie zuvor genügend Viecher getötet haben. Oft bleibt Ihnen jedoch wegen Munitionsmangel nur der Kolben des Gewehrs als Waffe – zu schwer für Einsteiger. Ärgerlich: Auf die teils raffinierten Rätsel des Vorgängers verzichtet **Ties that bind** völlig. Dafür gibt's deutlich mehr gut inszenierte Skriptsequenzen, die mit gemeinen Schockmomenten und blutigen Szenen viel Horror erzeugen. Mehr Abwechslung in den stets zu dunklen Levels hätte dem Spiel allerdings gut getan. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K78

Zusammen mit einer KI-gesteuerten Polizistin nehmen wir einen Abknaller (!) aufs Korn.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Der erste Suffering-Teil hat eindrucksvoll gezeigt, in welche Richtung sich Gruselspiele entwickeln können. 16 Monate und ein paar gelungene Genrevertreter (Doom 3, F.E.A.R.) später tritt die Fortsetzung allerdings spielerisch auf der Stelle. Klar, die Skriptsequenzen und Monster schocken auch dieses Mal selbst Hartgesottene, und der Surround-Sound spannt die Nerven erneut ins Extreme. Trotzdem bleibt das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Deshalb ist The Suffering auch im zweiten Anlauf eben »nur« ein guter Shooter.

»Viel Angst, aber kein F.E.A.R.«

THE SUFFERING: TIES THAT BIND EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Midway / Surreal	RELEASE (D)	28.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 26 S. Handbuch	USK	keine Jugendfrei.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K77

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT F.E.A.R. (89, GS 11/05) Grandioser Horror-Shooter mit brillanter KI.
The Suffering (75, GS 08/04) Besserer Vorgänger durch mehr Abwechslung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Effekte − Texturen − polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	+ gruselige Umgebungsgeräusche − schwache Waffeneffekte	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger − teils zu viele Monster auf einmal	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Skriptereignisse + zahlreiche Filmsequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Maus und Tastatur + freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ passable Solo-Spielzeit + viele Geheimnisse	7 / 10
LEVELDESIGN	+ realistisch − sehr abwechslungsarm	7 / 10
KI	+ manche Gegner raffiniert − andere dämlich	6 / 10
WAFFEN	+ wenige, realistische Waffen + Monsterverwandlung	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Story − nichts Neues	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GRUSELIGE, SEHR HARTE BALLEREI OHNE INNOVATIONEN.

Tag der Niederlage?

DAY OF DEFEAT SOURCE

Die kostenpflichtige Source-Neuauflage einer ursprünglich kostenlosen Half-Life-Modifikation verliert deutlich in Sachen Ausstattung, punktet aber mit einer bestechend schönen Optik.

Eine berechtigte Frage, die man sich beim Spielen von **Day of Defeat Source** stellt: Wieso – zum Geier – gibt es die Panzerabwehrklasse, wenn im ganzen Programm kein einziger fahrbarer Panzer existiert? Antwort: Es gibt zwar keine Tanks, aber gegen Infanteristen wirkt die Bazooka mindestens genauso gut. Eine gut platzierte Rakete löscht das halbe Team aus. Man merkt: In **Day of Defeat** sterben Sie schneller als Sie »Klappspaten« sagen können – und das nicht nur, weil gerade neben Ihnen ein Sprenggeschoss eingeschlagen ist. Ein einziger Treffer bedeutet häufig den Tod. Wer mit einem Waffenverhalten, Kartendesign und vor allem mit einer ähnlichen Sterberate wie in **Counterstrike** rechnet, wird schnell eines Besseren belehrt.

Waffen-Realismus

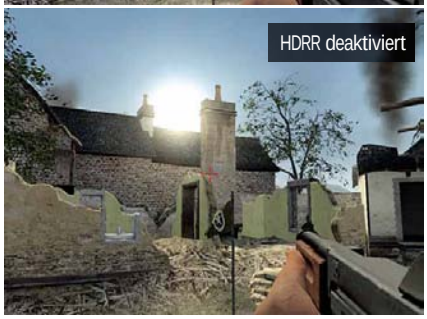
Day of Defeat Source ist eine Mischung aus den Mehrspieler-Parts von **Call of Duty** und **Battlefield 2** und zugleich die Portierung einer alten **Half-Life**-Mod auf die neue Source-Engine: Auf kleinen Karten kloppen sich zwei Teams (Wehrmacht, U.S. Army) im Weltkrieg-Szenario um Flaggenpunkte. Dabei sind die Waffen an sechs Klassen gebunden (Rifleman, Assault, Support, Sniper, Machine Gunner und Rocketman). Im Gegensatz zu **Call of Duty** und **Battlefield 2** verhalten sich die Knarren extrem realistisch. Wählen Sie etwa den Machine Gunner und haben auf Seiten der Deutschen das MG42 in den virtuellen Pranken, müssen Sie es erst auf dem Boden, einem Sandsack oder einer Kiste aufbocken, um damit effektiv zu treffen. Für die Assault- und Supportsoldaten mit ihren halbautomatischen Maschinengewehren gilt: nur kurze, präzise Feuerstöße, ansonsten verreißen die Waffen zu stark. Neu gegenüber der alten Version ist der Einzelschuss-Modus für die Supportknarren. Der erleichtert Treffer über große Distanzen .

Ebenso neu: Nicht mehr jede Klasse verfügt über eine Pistole. Wo Sniper, Gunner und der deutsche Panzerschreck-Soldat schnell auf die kleine Handfeuerwaffe wechseln können, bleiben für die anderen nur Granaten, Messer oder Spaten.

Meine Flagge, deine Flagge

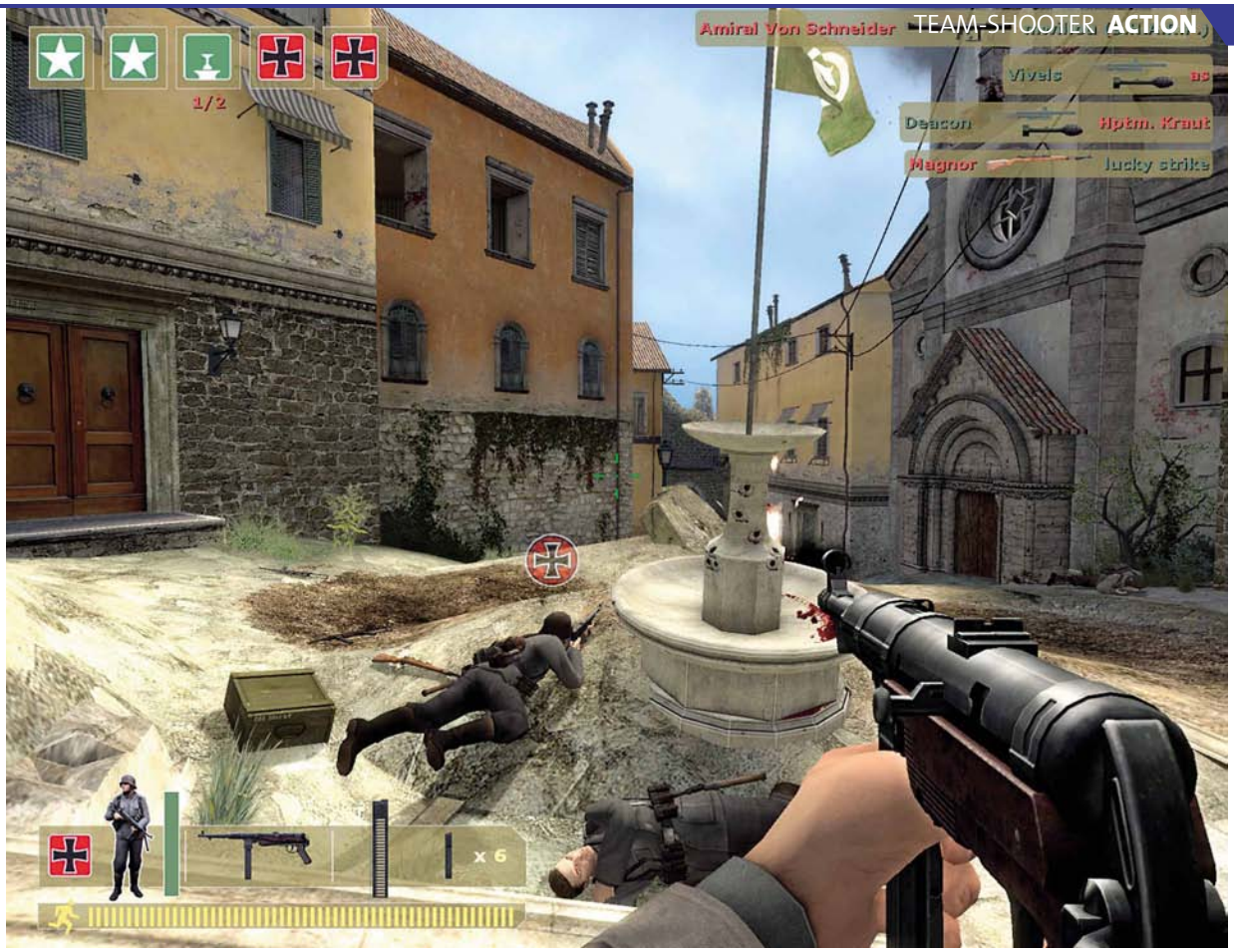
Fünf Flaggenpunkte wollen pro Karte eingenommen werden. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen »Doppelflaggen« und »Einfachflaggen«. Das heißt: Manche Wimpel können Sie nur zu zweit erobern, andere dagegen alleine. Stehen Sie nahe einer Doppelflagge, zeigt eine Einblendung, wie lange es noch dauert, bis Sie den Punkt erobert haben – ähnlich wie in **Battlefield 2**. Da die Karten deutlich kleiner sind, wechselt der Besitz zwischen den Teams häufig im Sekundentakt. Wir haben es auf öffentlichen Servern auch schon erlebt, dass eine Mannschaft so brillant in Planung und vor allem Waffen-

HDRR IM EINSATZ



Day of Defeat Source unterstützt High-Dynamic-Range-Rendering (HDRR). Das bedeutet ganz konkret, dass Lichtquellen wie die Sonne Objekte überstrahlen können und Gegenstände im Schatten klarer definiert sind. Doch so üppig und spielentscheidend ist HDRR nicht, es bleibt ein hübscher Optik-Bonus.

Als Scharfschütze sind Sie einer der tödlichsten Männer auf dem Feld. Viele Server haben deswegen die Anzahl der Sniper begrenzt.



Avalanche ist eine verwinkelte Karte, in der beide Teams mit zwei Flaggenpunkten starten. Lediglich der in der Mitte ist neutral, hier tobt die Schlacht.

beherrschung war, dass sie eine Partie in unter fünf Minuten beendete – indem Sie sich alle Fahnen in einem einzigen gezielten Rush aneignete und so einen »Sudden Death« erzwang.

Die Kimme-und-Korn-Ansicht für den Rifleman.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Day of Defeat war mit seinen schnellen Toden schon in der alten Version nicht jedermanns Sache. Die Source-Variante hat daran nichts geändert. Optisch ist das Spiel aber toll geworden. Aktuelle und vergleichbare Programme wie Brothers in Arms können sich da eine Scheibe abschneiden. Und wer realistisches Waffenverhalten mag, dem empfehle ich das Programm wärmstens. Ob die vier Karten zu Beginn einen Preis von 17 Euro rechtfertigen, sei dahingestellt.

»Mir zu wenig!«

Vier für 17

Traurig: **Day of Defeat Source** bietet bisher gerade mal vier Karten. Die sind zwar alle brillant designt, öden aber nach wenigen Tagen an. Das Besondere immerhin: Es gibt zig alternative Routen zum nächsten Flaggenpunkt, massig Ruinen, in denen man sich verschanzen und allerlei Unrat, hinter dem man in Deckung gehen kann. Häufig kommt es vor, dass zwei einsame Kämpen einen Weg abseits der Hauptroute einschlagen und so unbemerkt den Wimpel nahe am Startpunkt der Gegner erobern können.

Grund zur Freude: die Optik des Spiels. **Day of Defeat Source** ist grafisch deutlich aufwändiger als die neue **Counterstrike**-Version. Die Ruinen wirken dank satter Texturen erschreckend realistisch. Überall steht Gestrüpp, Rauch steigt auf. Zudem unterstützt das Programm High Dynamic Range Rendering (mehr dazu im Kasten). Doch die Pracht (zusammen mit einem eher mäßigen Netzcode) hat ihren Performance-Preis. Selbst mit einem Highend-Rechner und einer fetten Internet-Anbindung werden Sie nach zirka zehn Minuten Lags bemerken. Das, die noch immer zahlreichen Bugs (sich verkeilende Spieler etc.) und fehlende Bots machen **Day of Defeat Source** zu einer Beta-Version – für die Sie immerhin 17 Euro bezahlen müssen, so Sie nicht Besitzer des Gold- oder Silber-Pakets von **Half-Life 2** sind. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K43

DAY OF DEFEAT SOURCE TEAM-SHOOTER

STEAM

PUBLISHER	Valve	RELEASE (D)	27.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	17 Euro
AUSSTATTUNG	Steam-Download	USK	keine Einstufung

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Battlefield 2 (93, GS 08/04) Überragender Team-Shooter, modernes Kriegsszenario. Counterstrike Source (85, GS 12/04) Gelungene Neuauflage des Taktik-Klassikers.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ moderne DirectX-9-Effekte (HDR-Rendering) ⊕ detailreich	9 / 10
SOUND	⊕ guter Surround-Sound ⊕ erstklassige Waffengeräusche	9 / 10
BALANCE	⊕ Teams ausgewogen ⊖ Kar 98 etwas zu stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Ambient-Sound und Sprachausgabe ⊖ schnelles Sterben	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ leichte Verbesserungen gegenüber Day of Defeat 1.3	8 / 10
UMFANG	⊖ nur vier Karten	3 / 10
LEVELDESIGN	⊕ extrem viele Möglichkeiten, sich zu bewegen	8 / 10
TEAMWORK	⊕ Support-Klassen, Angriffs-Klassen ⊕ Flaggenübernahme	7 / 10
WAFFEN	⊕ realistisches Waffenverhalten ⊖ wenig Auswahl	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ spaßiger Conquest-Modus… ⊖ …aber sonst nichts	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: REALISTISCHER SHOOTER AUF BASIS DER SOURCE-ENGINE.

➤ AB-18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K45

Machst du mich an!?

CRIME LIFE

Es ist hart, ein Ghetto-Kid zu sein. Hilft ja nichts, muss man halt alle anderen totschlagen.

Kennen Sie sich noch aus? Irgendwo da drin verteilt Tre gerade Ohrfeigen an Gegner (blau).

Einfach rein, immer rein in die Fresse! Linker Mausklick – schnelle Linke, rechter Mausklick – harte Rechte. Und jetzt als Kombo! Links, links, rechts! Abschluss mit Fußtritt! Leertaste, Rechtsklick – Spezialmanöver, brutaler Haken! Da liegt einer am Boden, links, links, links, mit den Sneakers in die Magengrube! Er schwankt, Leertaste, Fatal-Manöver: Arm verdrehen, Sprung ins Gesicht, Genickknacken. Fertig. Der Kerl steht nie mehr auf. Gut so, denn er hat zur feindlichen Gang gehört. Ein solches Verbrechen wird in Konamis düsterer Prügel-Action **Crime Life: Gang Wars** mit dem Tod bestraft.

FACTS
- 25 Kapitel
- 7 Ränge
- 6 Stadtviertel
- 3 Grundangriffe
- 6 Spezialmanöver

KEINE JUGENDFREIGABE

Crime Life bekam von der USK keine Altersfreigabe für Jugendliche. Kaum verwunderlich: Der Spielhandlung fehlt jeglicher moralischer Rahmen, Held Tre und seine Gang sind plumpe Tötungsmaschinen, die grundlos auch Passanten ermorden. Die Abschlussmanöver – Messerstiche in den Rücken, Genickbrüche, Erdrosselungen – zelebriert Crime Life zwar blutlos, aber in brutaler Detailliertheit. Ein Spiel nur für Erwachsene.

Mit Abschlussbewegungen tötet Tre Feinde. Wer wollte mit so einem Arm auch weiterleben?

Isch mach disch kalt!

Die Outlawz waren mal die dickste Gang in Grand Central City, aber Boss Big Dog steht inzwischen mehr auf Bügelstoff als auf Prügelzoff. Newcomer Tre führt das Team in 25 Maulschellen-Missionen zurück an die Macht. Zum Zielort geht's frei durch die überschaubaren Viertel der Stadt, hier übersprüht Tre die unerwünschten Gang-Tags und verdient Kohle durch Laden-Überfälle – das war's dann aber mit **GTA**-Flair. In der Hauptsache wird draufgehauen. Tre und sein (ständig anwachsendes) Gefolge stürzen sich schon unterwegs auf jeden, der die falschen Gangfarben trägt, am Zielort geht's dann meist um Massenschlachten mit Andersdenkenden. Die Angriffs-Kombos sind – siehe oben – simpel, aber effektiv. Zusätzlich blockt Tre per Tastendruck Gegnerschläge ab und kann Feinde werfen. Treffer steigern den Wutbalken, der für Spezialattacken entladen wird. Geht's mit einem Feind zu Ende, kann Tre ihn mit einer »tödlichen Bewegung« ins Jenseits befördern. Wenn Sie selbst umkippen, geht es an automatisch angelegten Kontrollpunkten von vorne los.

Hiphop vom Feinsten

Obwohl Tre meistens prügelt, findet fast jede Mission einen neuen Dreh. Mal tragen Sie Diebesbeute möglichst schnell zum Fluchtauto, mal verfolgen Sie fliehende Dealer durch Hinterhöfe. Zwischendrin verdient sich Tre mit organisierten Zweikämpfen bessere Ränge bei den Outlawz. Zudem übernimmt die Gang durch Riesenschlägereien nach und nach weitere Straßenzüge. Die stellt die Konsolenumsetzung grafisch ansehnlich dar, die Charaktere sehen dafür noch eckiger aus als in **GTA**. Wie dort sind die englischen Slang-Sprecher deutsch untertitelt, allerdings redet Tre ohnehin fast kein Wort. Umso besser, denn dann hören Sie mehr vom exzellenten, eurolastigen Hiphop-Soundtrack. CS

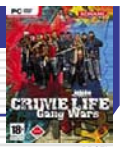
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 152

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Die Einzelkämpfe sind zu leicht, die Massenschlachten zu sehr vom Zufall abhängig, denn in den Pulkkämpfen geht jede Übersicht verloren – nix war's mit Kampftaktik, Crime Life ist eine wilde Klickerei. Dazu kommt die misslungene Kamera mit nervigen Umsprüngen. Zwar ist die Ghetto-Atmosphäre glaubhaft (was vor allem am fantastischen Soundtrack liegt), dafür verdient der hässlich-maulfaule Tre das Prädikat »unsympathischster Held des Jahrzehnts«. Immerhin holt das Spiel aus dem simplen (und auf dem PC ungewohnten) Prügel-Konzept viel Abwechslung heraus. Mir macht's trotzdem keinen Spaß, wenn ich ständig beklommen schlucken muss: Derart sinnleer zelebrierte Gewaltgeilheit widert mich an.

»Hauen? Ja, abhauen!«

CRIME LIFE: GANG WARS ACTIONSPIEL



PUBLISHER	Konami / Hothouse	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfrei.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 154

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT GTA San Andreas (90, GS 08/05) Wenn schon Ghetto, dann richtig. Superaction.
Rag Doll Kung Fu (70, GS 12/05) Wenn schon prügeln, dann richtig. 2D-Hauerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Stadtviertel ⊕ Massenprügeleien ⊖ Charaktermodelle	6 / 10
SOUND	⊕ exzellenter Hiphop-Soundtrack ⊖ Held spricht fast nicht	9 / 10
BALANCE	⊕ Hilfesystem ⊖ Pulk-Kämpfe sind Glückssache	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Ghetto-Stimmung ⊖ unsympathischer Held	5 / 10
BEDIENUNG	⊕ Schlagkombos ⊖ Kamera ⊖ Übersicht im Kämpfen	4 / 10
UMFANG	⊕ freie Stadterkundung ⊖ viel zu wenig Schlagvielfalt	6 / 10
LEVELDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Aufgaben ⊖ Übersicht fehlt oft	6 / 10
KI	⊖ keine Überraschungen ⊖ nur in Massen gefährlich	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ Schlagwaffen ⊕ freischaltbare Belohnungen	9 / 10
HANDLUNG	⊕ Gang-Feeling ⊖ Personen ohne Tiefgang ⊖ Klischees	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: BRUTALE, UNÜBERSICHTLICHE GHETTO-PRÜGELEI.

Als Wehrmachtssoldat verteidigen wir uns im Gefechtsmodus gegen amerikanische Truppen.

Multiplayer-Modus: Wir haben US-Soldaten eingekreist.

Häuserkampf in den verwüsteten Straßen von Carentan.

Blutsbrüder

EARNED IN BLOOD

Gearbox hat sich die Kritiken an Brothers in Arms zu Herzen genommen und für den Nachfolger Leveldesign und KI verbessert. Doch für einen echten Hit reicht's noch immer nicht.

Stellen Sie sich vor, Sie kämpfen sich 1944 wochenlang durch die Normandie, überleben unzählige Feuergefechte, die Feldküche, das französische Wetter, und dann kommt da so ein entspannter Offizier daher und fragt Sie: »Na, war's schön?«. Dem würden Sie was erzählen! Und genau das tut Sergeant Joe »Red« Hartsock auch. Denn der junge amerikanische Soldat hat im Krieg viel gesehen und berichtet Ihnen und besagtem Colonel, was ihm widerfahren ist. So plastisch, als wären Sie dabei gewesen. Sind Sie ja auch, denn Sie steuern Red durch **Earned in Blood**.

FACTS

- 13 Missionen
- 16 Waffen
- 20 Multiplayer-Karten

Störe meine Kreise nicht

Als Fallschirmjäger Hartsock landen wir nach einem missglückten Absprung allein im nächtlichen Feindesland und treffen zunächst nur einen unserer Waffenbrüder. Wenigstens unterwirft der sich sofort unserer Befehlsgewalt: Per Rechtsklick in die 3D-Spielumgebung scheuchen wir ihn im Gelände umher, rufen ihn bei Fuß oder befehlen ihm, hinter die nächste Deckung zu hechten. Als wir unseren ferngesteuerten GI testen, meldet der uns plötzlich zwei Feinde auf dem nächsten Hügel. Die hätten wir in der Dunkelheit und der üppigen Vegetation glatt übersehen. Zum Glück werden Gegner mit einem runden Symbol über den Köpfen, der Sperrfeueranzeige, markiert. Dieser Kreis zeigt uns die Stimmung der Deutschen an: Ist er rot, bewegen sich die Feinde frei auf dem Schlachtfeld. Nach gezielten Schüssen in ihre Richtung färbt sich die Sperrfeueranzeige allmählich grau. Dann trauen sich die Wehrmachtssoldaten nicht mehr aus der Deckung. Wir platzieren unseren Kameraden hinter einem umgefallenen Baum und lassen ihn, wiederum per Rechtsklick, auf die Gegnergruppe feuern. Die zeigt sich beeindruckt, zieht die Köpfe ein und merkt deshalb nicht, wie wir uns von der Seite anschleichen.

Mit der deutschen Panzerfaust knacken Sie selbst die dicksten Fahrzeuge.

Zielwasser trinken

Wir legen auf die ahnungslosen Deutschen an, zielen konzentriert über Kimme und Korn – und schießen vorbei. Mehrmals. Punktgenau zu treffen ist

DAS IST NEU

- zwei zusätzliche Waffen
- verbesserte KI
- offeneres Leveldesign
- mehr Häuserkampf
- Gefechtsmodus mit zehn Missionen

Beide Teams geben Sperrfeuer auf die Deutschen. Einen unserer Kameraden hat's trotzdem erwischt. (1600x1200)

in **Earned in Blood** schwierig, sogar auf kurze Distanz. Ähnlich frustrierend: das Handgranten-Werfen. Hartsock wirft immer mit voller Kraft, gefühlvolle Lupfer über die nächste Deckung sind nicht möglich. Wir schleudern unsere Granate an den Deutschen vorbei, sie prallt gegen einen Baum und kullert den Feinden vor die Füße. Die Explosion erwischt einen Gegner, der andere läuft unserem Kameraden in die Schussbahn: Feuerprobe bestanden! Im späteren Spielverlauf kommandieren wir zwei Teams, gelegentlich auch mal einen Panzer, die Gefechte laufen jedoch immer gleich ab: Den Feind in die Deckung zwingen und ihm anschließend in die Seite fallen. **Earned in Blood** macht es uns dabei schwerer als der Vorgänger, denn die Deutschen wechseln auch mal überraschend die Stellung oder versuchen, über die Flanke anzugreifen. Allerdings in der Regel nur, solange die Sperrfeueranzeige rot ist – niedergehaltene Gegner ergeben sich allzu schnell ihrem Schicksal. Vom Spielgefühl ist **Earned in Blood** daher nahezu identisch mit **Brothers in Arms**.

Kriegstagebuch

Earned in Blood gibt sich Mühe, den Zusammenhang zwischen Hartsocks Einsätzen spürbar zu machen: Indem Red seine Erlebnisse dem Kriegsberichterstatter schildert, verstehen Sie besser, was zwischen den Gefechten passiert. Besonders schöner Kniff: In manchen Kämpfen verlangsamt sich das Geschehen plötzlich und Hartsock erzählt, was er in diesem Moment dachte. Ohne die Action zu bremsen werden die Kämpfe so noch stimmungsvoller. Weiterer Atmosphäre-Bonus: Die Handlung der ersten Hälfte des Spiels überschneidet sich mit der von **Brothers in Arms**. So treffen Sie Matt Baker wieder, den Helden des Vorgängers, und beteiligen sich erneut an Einsätzen, die Sie aus seiner Sicht bereits kennen.

Wenn Sie nicht nur mit KI-Kameraden in den Krieg ziehen wollen, bestreiten Sie im Gefechtsmodus zehn Einzelmissionen kooperativ mit einem Freund, fünf davon sogar auf Seiten der Wehrmacht. Für unkompliziertes Ballervergnügen können Sie die Karten auch im Angriffs- oder Verteidigungsmodus spielen – dann müssen Sie in einem Zeitlimit möglichst viele Feinde zur Strecke bringen oder unzählige Gegnerwellen überleben. Der Multiplayer-Part bietet 20 weitere Maps, auf denen sich zwei oder vier Spieler mit KI-Teams bekämpfen. Manche Karten sind wie in der Einzelspieler-Kampagne genaue Nachbauten historischer Schauplätze. Hauswände und Böden sind zwar eintönig texturiert, die Landschaften wirken durch die dichte Vegetation hingegen sehr realistisch. Ebenso wirklichkeitsnah: Waffenklänge und Explosionen. Die deutschen Sprecher klingen allerdings nicht gerade so, als seien sie von Kampfeslust gepackt. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K79

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Earned in Blood ist wie eine Geschichte, die einem ein Bekannter erzählt, obwohl man sie schon kennt. Zunächst gebietet es die Höflichkeit, nicht gleich loszupoltern, »Kenn ich schon!«, danach keimt die Hoffnung auf, »Naja, vielleicht weiß er was Neues zu berichten«. Nach einer Weile erkennt man »Hmm, der erzählt das besser als sein Vorgänger«, doch es hilft nichts: Man kennt die Geschichte nun mal bereits. Weil ich bereits Brothers in Arms gespielt habe, langweilt mich Earned in Blood schnell: Die Levels sind zwar weniger geradlinig und die Gegner schlauer, doch die immer gleichen Gefechte arten auf Dauer in Arbeit aus. Wer Brothers in Arms nie gespielt hat oder abgöttisch liebt, sollte bei Earned in Blood jedoch zugreifen.

»Keine Beförderung«

EARNED IN BLOOD TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Gearbox / Ubisoft	RELEASE (D)	4.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Republic Commando (82, 04/05) Taktik-Shooter im Krieg der Sterne. Brothers in Arms (81, 05/05) Der Vorgänger ist nahezu baugleich.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Zwei oder vier Spieler treten mit KI-Teams per LAN oder Internet gegeneinander an.
MODI: Missionsbasierter Modus, zwei Koop-Kampagnen.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ echt wirkende Landschaften	⊕ Weichzeichner-Effekt	8 / 10
SOUND	⊕ knackige Waffensounds	⊖ mitunter lustlose Sprecher	9 / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade	⊕ teils individuell justierbar	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ geschickte Erzählweise	⊖ langatmige Gespräche	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängiges Befehlssystem	⊖ kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	⊕ Bonusmaterial	⊕ Gefechts-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	⊕ größere Schlachtfelder	⊖ unsinnige Begrenzungen	7 / 10
KI	⊕ Gegner weicht aus	⊖ unüberlegte Sturmangriffe	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ realistische Waffenmodelle	⊖ Treffen zu schwer	8 / 10
HANDLUNG	⊕ Überschneidungen mit dem Vorgänger	⊕ Kontinuität spürbar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 15 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: TEILS MONOTONER TAKTIK-SHOOTER.

➤ DVD: Video-Special

➤ KURZTIPPS: Cheats

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K81

Hölle! Schon wieder!

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Ein Mann der mittelalterlichen Rot-Kreuz-Truppe verhindert mit Ihrer Hilfe mal wieder das Ende der Welt. Das grenzt geradezu an ein göttliches Wunder – bei den Kameraproblemen.

Erst wenn die Hölle zufriert, werden Spieledesigner davon absehen, ständig irgendwelche Tore dahin zu öffnen – um ihre Helden diese dann wieder zukleben zu lassen. Da die Hölle aber noch nicht zugefroren ist, müssen Sie in **Knights of the Temple 2** wieder ran. In Gestalt von Paul de Raque, schon Held des Vorgängers, machen Sie sich auf die Jagd nach drei mächtigen Artefakten, die zusammen den Prittstift für das Hadesleck bilden. An Ihrer Seite auch diesmal: Schnetzelwaffen wie Lang- und Kurzschwerter, eine Armbrust sowie die Kraft Gottes.

Mit der Armbrust erledigen Sie Gegner aus der Ferne.

Im jederzeit aufrufbaren Charakterbildschirm verteilen Sie Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten.

Freie Reiseroute

Anders als in **Knights of the Temple** ist Pauls Reise nicht per mittelalterlichem Routenplaner in Steintafeln gemeißelt. Es steht Ihnen frei, ob Sie zuerst das Artefakt aus Ylgar, Yusrar (beides Sarazenen-Land) oder aus der römischen Stadt Sirmium mopsen. In allen drei Siedlungen werden Sie auf Menschen treffen, die Ihre Hilfe brauchen (markiert durch ein Handsymbol). Mal sollen Sie eine verschwundene Halskette ranschaffen, dann wieder einem Schuldner das Geld abluchsen. Es bleibt Ihnen bei den meisten Aufgaben jedoch freigestellt, ob Sie die erledigen. Nur einige wenige müssen Sie zwingend abarbeiten, sonst geht es in der Handlung nicht weiter. Blöd nur, dass Sie nicht den leisesten Schimmer haben, welche Missionen das genau sind. Positiver Nebeneffekt bei der Abklapperei der Aufträge indes: Sie sammeln Gold und können sich bei Händlern bessere Waffen und Heiltränke kaufen. Zusätzlich erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in den Ausbau von göttlichen Kräften investieren.

Die NPCs sind ziemlich lieblos, detail- und polygonarm entworfen.

Die Ankunft in einem neuen Gebiet wird mit stimmigen Zwischensequenzen eingeläutet.

Ausbau-Ritter

Zu Beginn hat Paul nur zwei Schlagvarianten, um sich seiner Haut zu wehren. Die helfen ihm gegen kleine Gegnergruppen. Doch so simpel bleiben die Schurken nicht, später im Spiel erwarten Sie gar Dämonen. Denen rückt der Ritter des Herrn am besten mit freigeschalteten Kombos oder Magie auf den Pelz: In einem jederzeit zugänglichen Bildschirm aktivieren Sie dann etwa »Lähmung«. Verwenden Sie diese Attacke, kann sich der Feind eine zeitlang nicht mehr bewegen und lässt sich leicht erledigen. Oder Sie legen mehr Power auf »Interius«, und sind für ein paar Sekunden unbesiegbar. Für all den Angriffsschnickschnack benötigt Paul Energie, die sich nach Verbrauch schleichend langsam wieder auflädt. Sie müssen also gut mit den Besonderheiten des Gotteskriegers haushalten.

Frust mal zwei

Ihre Widersacher sind zu Beginn strohdumm und bleiben das auch durchs Spiel. Einzig durch die Zahl und die Angriffsstärke werden die Burschen gefährlich. Absolut ärgerlich sind aus dem Nichts auftauchende Gegner: Sie laufen etwa auf der Suche nach dem Ausgang durch ein mittelalterliches Gefängnis, wähnen sich in Sicherheit, da Sie alle Wärter in Ihrem Bereich schon erledigt haben – und spüren dann Brandpfeile im Rücken, weil das Spiel plötzlich auf einer Balustrade einen weiteren Feind erscheinen lässt, wo vorher noch keiner war.

Ein weiterer Aufreger ist das teilweise undurchdachte Leveldesign. Wieder besagtes Gefängnis: Sie plumpsen von einem Geländer zwischen zwei metallene Tore, dürfen aber keins davon öffnen und der Rückweg übers Geländer ist

ebenso unzugänglich, weil unser Paulchen längst nicht so hoch hüpfen kann. Da bleibt nur ein Level-Neustart oder der Griff zur Quickload-Taste.

Perspektiven-Wirrwarr

Größtes Manko im Vorgänger waren die festen Kameraperspektiven, die Ihnen immer mal wieder hübsche Wandtexturen, nicht aber Paul und seine Gegner zeigten. Jetzt können Sie den Blickwinkel frei justieren, was aber auch nur mehr schlecht als recht funktioniert. Mal spricht die Kamera zu schnell an, dann wieder zu träge. So verlieren Sie in einem Kampf mit mehreren Gegnern leicht die Übersicht – oder fallen von einem Steg ins Meer. Und der Ritter kann nicht schwimmen! In engen Räumen ist ein geschmeidiger Schwenk gleich ganz unmöglich.

Grafisch hat sich im Vergleich zum ersten **Knights of the Temple** kaum etwas getan. An aktuellen Topspielen wie **F.E.A.R.** kann sich das Spiel nicht mehr messen. Doch wirkt die Farbgebung der Levels sehr stimmig, da lassen sich auch die teilweise matschigen Texturen und vor allem die lieblos gestalteten NPCs verschmerzen. Unverzeihlich ist die rudimentäre Sprachausgabe: Die Gestalten sagen nur den ersten Satz des Dialogs, den Rest müssen Sie lesen. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K137

Manche Gegner können Sie per Magie vergiften. Dann färbt sich der Bildschirm grün und ein Blur-Effekt verzerrt die Szene.

In den zumeist engen Gängen hackt die Kamera gerne an Wänden fest.

PETRA SCHMITZ
petra@gamestar.de

Knights of the Temple 2 ist für mich als Freundin anspruchsvoller Schwerterhampeleien weder Fisch noch Fleisch. Für die Faszination eines Rückkehr des Königs fehlt mir Atmosphäre, die das Programm vor allem durch die müde Präsentation der NPCs einbüßt. Für den Anspruch eines indizierten Titels aus Spanien (US-Name: Blade of Darkness) fehlt mir die Gegnerfinesse. Aber für gerade mal 20 Euro ist das Programm schon in Ordnung. Spieler, die ihre Nase von Weltkrieg und Aliens voll haben, sollten zugreifen.

»Mir fehlt die Atmo!«

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 3D-ACTION

PUBLISHER	Cauldron / Atari	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 **3 4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Rückkehr des Königs (83, 12/03) Nicht nur für Tolkien-Jünger ein Erlebnis.
Prince of Persia 2 (81, 01/05) Knackiges Orient-Abenteuer, teils sehr schwierig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	512 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Dank der müden Kamera nur bedingt spaßig.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsches Mittelalter ⊕ Abwechslung ⊖ mäßige NPCs ⊖	7 / 10
SOUND	⊖ kaum Sprachausgabe ⊖ nervige Soundschleifen	4 / 10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ stets fair ⊕ Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ NPCs wirken lieblos	4 / 10
BEDIENUNG	⊕ einfachste Haudrauf-Action ⊕ Maus und Gamepad ⊖ Kamera	6 / 10
UMFANG	⊕ versteckte Bereiche	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Bonus-Verstecke ⊖ unübersichtlich ⊖ Sackgassen	7 / 10
KI	⊖ dumm wie Brot	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ zahlreiche Waffen ⊕ Spezial-Attacken	10 / 10
HANDLUNG	⊕ Tempelritter gehen immer... ⊖ ...in die Hölle	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten — SOLO-SPASS 15 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: NETTER RITTER-TANZ FÜR ZWISCHENDURCH.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K138

Schlägertrupp x-trem

X-MEN LEGENDS 2

Zum erstem Mal prügeln sich die Mutanten-Promis auch auf dem PC durch riesige Monsterhorden. Ein bunter Spaß, aber eher für Einsteiger.

Metall verformen, Blitze heraufbeschwören – über die Fähigkeiten von Magneto und Storm kann der gottgleiche Mutant Apocalypse nur müde lächeln. Das Problem: Apocalypse ist superfies und will die Erde mitsamt Mensch und Mutant unterjochen. Klar, dass die X-Men etwas dagegen haben und dem Despoten in **X-Men Legends 2** alle Kräfte entgegen schmettern. Und wer die entsprechenden Marvel-Comics und ihre Verfilmungen kennt, weiß was das heißt: Hirn aus, Gamepad in die Hand, Spaß haben.

Herausforderung gesucht

In den teils tristen Levels werden Sie stets von drei KI-gesteuerten Mutanten begleitet, die recht intelligent gegen Feinde vorgehen. Sie dürfen jederzeit zwischen den Charakteren wechseln und so auf unzählige Fähigkeiten zugreifen. Magneto kann beispielsweise aus losen Metallteilen eine Brücke bauen, Cyclops schmilzt in Windeseile dicke Wände. Das geht durch die intuitive Bedienung sehr leicht von der Hand, nur bei größeren Gefechten leidet durch die störrische Kamera gelegentlich die Übersicht. Im Kampf sammeln die Helden Erfahrung, die Sie in neue Fähigkeiten investieren. Auf Wunsch erledigt das Programm die Auswahl für Sie und verteilt gesammelte Gegenstände wie Brustpanzer optimal auf alle Figuren. Problem: Profis werden von den Prügeleien schnell gelangweilt sein, die Feinde kommen gegen die geballte Mutanten-Macht nur sehr selten an. Auch bei den zahlreichen Endgegnern müssen Sie minutenlang nur auf die Feuertaste hämmern. Dafür sind die Kämpfe durch die stimmige Cell-Shading-Optik und knalligen Effekte hübsch in Szene gesetzt. Nett: Online dürfen bis zu vier Teilnehmer das Spiel im Koop-Modus bestreiten. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K7

Während Cyclops im Vordergrund Insekten kloppt, helfen Magneto und Wolverine hinten aus.

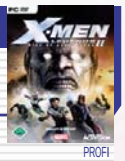
Per Laserblick brutzeln wir Lady Deathstrike.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Nach einem stressigen Arbeitstag mal für eine halbe Stunde entspannen – dafür ist X-Men Legends 2 genau richtig. Die Kämpfe machen durch die coolen Spezialmanöver und bunten Effekte eine Menge Spaß, Erfahrungspunkte und ansteigende Heldenkräfte sorgen für Motivation. Zumindest eine Weile. Denn der Anspruch reicht gerade für Einsteiger, alle anderen gehen durch das Spiel wie Wolverines Krallen durch Butter. Eben etwas für zwischendurch.

»Für X-Men-Azubis«

X-MEN LEGENDS 2 3D-ACTION



PUBLISHER	Activision / Raven Software	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 18 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 **2** | **3** **4** **5** **6** | 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Lego Star Wars (72, GS 06/05) Witzige Lizenz-Hüpferei mit toller Atmosphäre. Madagascar (70, GS 09/05) Jump&Run mit Minispielen und Sonderfähigkeiten.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,3 GB Festplatte	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Nette Gefechte für zwei bis vier Spieler, allerdings nur übers Internet.
MODI Kampagne, Gefahrenraum

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Effekte + nette Cell-Shading-Optik − Animationen	7 / 10
SOUND	+ tolle Prügel-Atmosphäre − schwache Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller − für Profis zu einfach	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Charaktere − triste Texttafeln	7 / 10
BEDIENUNG	+ extrem intuitiv + viele Hilfen − etwas störrische Kamera	9 / 10
UMFANG	+ passable Solo-Spielzeit + separate Herausforderungen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ gelegentliche Rätsel − detail- und abwechslungsarm	6 / 10
KI	+ KI-Kameraden sehr selbstständig − doofe Gegner	7 / 10
WAFFEN	+ unzählige Mutanten + Fähigkeiten, Items, Charakterwerte	9 / 10
HANDLUNG	+ sehr viele Zwischensequenzen − langweilige Story	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 6 Stunden

FAZIT: BUNTE, ABER ETWAS ANSPRUCHSLOSE LIZENZ-PRÜGELEI.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K9

Dampf-Handkanten

RAG DOLL KUNG FU

2D-Marionetten dreschen sich kreischend durch Simpel-Landschaften – kann das Spaß machen?

Per rechter Maustaste lösen wir beim gelben Spieler gleich einen Headnut aus.

Mittagspause bei Lionhead: Während sich die Entwickler um Peter Molyneux bei Fish'n'Chips von der Arbeit an **Fable** und **Black & White 2** erholen, sitzt ihr Kollege Mark Healey immer noch am PC und programmiert an seinem Hobbyprojekt, mit dem er die Welt der Prügelspiele revolutionieren will. Wir wissen nicht, ob es sich so zugetragen hat, aber das das Ergebnis von Marks Arbeit – **Rag Doll Kung Fu** – können Sie jetzt via Steam kaufen. Wir haben die rund 15 Euro für den Download investiert und urteilen: Marks entfallene Mahlzeiten haben sich gelohnt, **Rag Doll Kung Fu** ist das irrste Stück Spiele-Software seit langem.

Wer Schmetterlinge fängt, darf Blitze schleudern.

Im Solo-Modus gibt's Aufträge vom Lehrmeister.

Alles reine Physik

Vergessen Sie alle Tastenkombos, die Sie mal für Konsolenprügler wie **Tekken** gelernt haben – **Rag Doll Kung Fu** kommt komplett ohne aus und wird ohnehin per Maus statt Gamepad gesteuert. Mit dem Zeiger packen Sie zum Beispiel eine Hand des Kämpfers und zerren ihn so mit realistischer Rag-Doll-Animation durch die teils recht großen Levels. Mit der rechten Maustaste starten Sie einen Angriff, geschlagen wird mit dem Körperteil, das dem Mauszeiger gerade nahe ist. Durch wilde Kreiselbewegungen laden Sie zudem Chi-Power auf, erst dann haben die Kicks und Punches richtig Bumms. Obendrein gibt's Bonusgegenstände wie die Schmetterlinge: Wer drei davon fängt, darf kurzzeitig Feuerbälle oder Blitze schleudern. Und wer genug Pilze futtert, kann eine Weile fliegen. Vorsicht: Zu viele Champignons erzeugen Brechreiz, dann ist Kampfpause!

Das hört sich nicht nur kompliziert an, das ist es auch. Wer allerdings ein, zwei Stunden investiert, beherrscht seinen Karateka und kann dann – ganz ohne Move-Vorgaben – einen eigenen Kampfstil pflegen. Keine Chance haben wilde Klicker und Mauswedler. Wer nicht konsequent Extras aufsammelt, Energiebananen aus Töpfen klopft und überhaupt scharf aufpasst, kriegt ordentlich was auf die Nuss.

Hektische Handgemenge

Die elf Storymissionen mit ihren dilettantisch-lustigen Videosequenzen haben Sie in rund fünf Stunden durch. Nicht so wild, denn der Multiplayer-Part motiviert viel länger. Bis zu fünf Streiter prügeln per LAN, Internet oder an einem PC (mit fünf USB-Mäusen!). Ein Riesenspaß, auch wenn die Kämpfer oft nicht zuzuordnen sind. Manchmal zoomt die Kamera zudem so weit heraus, dass Sie die Gliedmaßen nicht erwischen. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K85

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Kurz haben wir gezögert: Soll man das wirklich testen? Doch beim ersten Kampf gegen den Kollegen Schmidt war klar: Mit Rag Doll Kung Fu verbringen wir in den nächsten Wochen unsere Mittagspausen. Wer sich am trashigen Hong-Kong-Flair nicht stört und die Tücken der Marionetten-Bedienung erst mal gemeistert hat, bekommt ein einzigartiges, brüllend komisches Prügelspiel. Bloß schade, dass für Solo-Haudraufs nicht mehr geboten wird. Aber das kann Mark Healey ja später per Steam-Patch nachreichen.

»Buddha sagt: Hau drauf!

RAG DOLL KUNG FU PRÜGELSPIEL

PUBLISHER	Valve / Mark Healey	RELEASE (D)	12.10.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	15 Euro
AUSSTATTUNG	Steam-Download	USK	nicht geprüft

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K84

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT K.O. Boxing (50, GS 06/01) Kurzzeitig motivierendes Cartoon-Boxspiel.
Teenage Mutant Ninja Turtles (50, GS 09/04) Koop-Gekloppe mit Comic-Kröten.

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
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Raufereien für bis zu fünf Spieler per LAN, Internet oder an einem PC (nur mit USB-Mäusen).
MODI Deathmatch, Rag Doll Soccer (simples Prügel-Fussball).

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsche Landschaften ⊕ witzige Filmchen ⊖ 2D-Figuren	7 / 10
SOUND	⊕ coole Musik... ⊖ ...die sich wiederholt ⊖ nervige »Sprache«	7 / 10
BALANCE	⊕ gutes Tutorial... ⊖ ...das im Vergleich zum Spiel zu schwer ist	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Hong-Kong-Prügler-Flair	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ eigene Kampfstile ⊖ lange Einarbeitungszeit ⊖ etwas hektisch	6 / 10
UMFANG	⊕ massig Kämpfer ⊖ wenig Solo-Levels	5 / 10
PHYSIK	⊕ Rag-Doll-Animation ⊕ Spielereien mit Felsen etc.	9 / 10
KI	⊕ Gegner nutzen Waffen und Extras ⊖ reagieren aber langsam	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ unendlich Schlagvarianten ⊕ Waffen ⊕ abgedrehte Extras	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ viele Einstellungen ⊕ alle an einem PC ⊖ oft verwirrend	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: INNOVATIVE PRÜGELEI MIT COOLER PHYSIK-ENGINE.

Doom von oben

SHADOWGROUNDS

Kleine Taschenlampe brenn', schreib »Ich such dich!« in das Dunkel, wie ich Shadowgrounds so kenn', wird gleich Laserfeuer funkeln...

Die Scythes werden erst im Lampenlicht sichtbar.

Wir riegeln den Engpass mit knalligen Granaten ab.

Wenn man der Menschheit einen Rat für die Zukunft geben wollte, dann wäre das wohl: Lasst die Besiedlung von Monden sein! Das führt nur zu Ärger, Höllenöffnung (**Doom 3**) oder dem Angriff von Alien-Insekten (**Shadowgrounds**). Ex-Soldat Wesley Tyler schraubt im einen Moment noch auf dem Jupiter-Mond Ganymed an Autos, im nächsten feuert er Sprenggranaten in Horden krabbelnder Echsenwesen. Holla, wo kommen die denn her? Die Abwehrschlacht inszeniert **Shadowgrounds** im Stil einer fast ausgestorbenen Action-Tradition: Sie schauen aus der Vogelperspektive auf das Geschehen.

Viele Aliens (tot)

Zwar ist auch **Shadowgrounds** im Kern eine genretreue Ballerorgie ähnlich den Vorbild-Klassikern **Alien Breed** und **Expendable**. Allerdings verlegt sich das Mond-Abenteuer auf Gruselstimmung Marke **Doom 3**. Weil die Stromversorgung zusammenbricht, macht sich Tyler mit seinem Mechanikerteam auf zum Generator, erst mal unbewaffnet. Dort wird's auf Schritt und Tritt unheimlicher: Glühbirnen platzen, Tapser schallen durch die Luftschächte. Nun gut, könnte Einbildung sein. Doch spätestens, als ein Rudel Alien-Echsen unsere Kollegen aufisst, wird klar: Wir haben Gäste! Und die sind nicht auf Bier und Chips gekommen. Stattdessen gibt's blaue Bohnen und explosive Eier, denn Tyler sammelt im Verlauf der elf Missionen zehn Waffen auf. Jede davon lässt sich mit einem alternativen Feuermodus und zwei weiteren Verbesserungen veredeln, die Sie von den Upgrade-Marken kaufen, die gefallene Aliens gelegentlich hinterlassen. Die Maschinenpistole feuert dann mit der rechten Maustaste lähmende Schockmunition; die Laserwaffe schneidet im Sekundärfeuer als durchgehender Strahl Angreifer in Scheibchen, nuckelt aber Batterien leer wie Rudi Assauer seinen Flachmann.

Ein Licht im Dunkeln

Weil sich Tyler einem Team panischer Soldaten anschließt, führen Sie bald Kommandoeinsätze an allen Ecken der Mondbasis aus. Von Wohnquartieren über Minenschächte und ein abgestürztes Schiff geht's zum Finale auf einen Alien-Raumer; zwischendurch erzählen spärlich animierte Sequenzen die Militärhandlung (»Tyler, holen Sie unsere Jungs da raus!«). In dunkle Ecken werfen Sie den Lichtkegel Ihrer Taschenlampe – das sieht dank der coolen Schatten nicht nur stimmungsvoll aus, sondern macht auch

Während die Echsen-Aliens an ihren Opfern nagen, feuern wir eine Granate in den Pulk – Mahlzeit beendet, Jungs!

FACTS

- 11 Missionen
- 8 Gegnertypen
- 4 Bosskämpfe
- 10 Waffen
- 30 Upgrades

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Sechs Jahre ist das her, da hat die halbe GameStar-Redaktion Expendable gespielt, weil's so flott und knallig bunt war. Nun ja, »bunt« kommt im Vokabular von Shadowgrounds eher nicht vor. Trotzdem ist es ein würdiger Thronfolger. Atemlose Massenballerei und spannendes Vorantasten im Gegnerrücken balanciert Shadowgrounds gut, bleibt aber immer fair – tolle Leistung! Die flüssige Steuerung wäre perfekt, wären da nicht die Hänger an Kanten. Dennoch, wer Adrenalin-Action mit Doom-Stimmung sucht: zugreifen!

»Draufschauen!«

Die Elektrokanone trifft mehrere Feinde. Von rechts kommt Alien-Querfeuer.

spielerisch Sinn. Manche der Aliens scheuen nämlich Ihr Licht, andere werden dagegen erst im Lampenschein sichtbar. Weil's gerade mal acht Gegnertypen (plus vier Bosse) gibt, haben Sie die nötigen Taktiken schnell raus; dann lebt das Spiel vom Leveldesign und überraschenden Angriffen. Auch die effektlastige Grafik der Eigenbau-Engine des Newcomer-Studios Frozenbyte sorgt für leuchtende Augen. Umso ärgerlicher allerdings, dass Held Tyler beim Laufen gern an Polygonecken hängen bleibt – wenn gerade Lasersalven heranzischen, kann das schon mal das Bildschirmleben kosten. Zum Glück steht Tyler nach Todestreffern viermal im Kampfgebiet wieder auf; beim fünften Ableben beginnen Sie den Level von vorn. Mit Gamepads können vier Mann an einem PC im Koop-Modus auf Alienjagd gehen. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K115

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K114

SHADOWGROUNDS ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Frozenbyte / Dtp	RELEASE (D)	21.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Klappbox, 2 CDs, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, 10/04) Andere Perspektive, gleiche Düster-Stimmung.
Expendable (80, GS 06/99) Lang her! War mal Draufsicht-Action-Referenz.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	384 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Gemeinsam ballern, um Munition wetteifern – gelungen und unterhaltsam.
MODI Koop für bis zu vier Spieler an einem PC (unterstützt USB-Gamepads).

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekte und Explosionen + Schatten − Charaktermodelle	7 / 10
SOUND	+ Sprecher + Surroundeffekte − unpassende Technomusik	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Waffenstaffelung + Continues	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Horrorstimmung + Mix aus Vorantasten und Ballern	9 / 10
BEDIENUNG	+ effektive, genaue Steuerung − Hänger an Polygonkanten	7 / 10
UMFANG	+ ordentlich lange Missionen + Koop-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige, düstere Umgebungen − auf Dauer eintönig	8 / 10
KI	+ gutes Zielverhalten + Endgegner − zu wenige Monstertypen	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffenvielfalt + Taschenlampe + Aufrüst-System	10 / 10
HANDLUNG	+ vielfältige Aufgaben − stereotype Charaktere und Dialoge	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SPASSIGE DRAUFSICHT-BALLEREI MIT GRUSELTOUCH.

80 SPIELSPASS

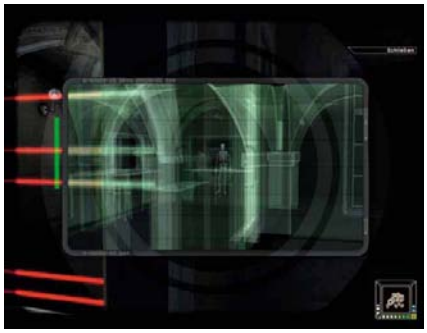
Fisher-Lehrling

COLD WAR

Journalisten waren schon immer seltsam: Im Kalten Krieg knipsen sie Kommunisten tot und basteln aus Schrott Super-Waffen.

Eine Anzeige unten im Bild verrät, ob der Held gesehen oder gehört werden kann.

Spieler wissen: Amerikanische Auslandsreporter namens Matthew Carter sind per se Gutmenschen und haben gar keine andere Wahl, als sich in Moskau mit unverbesserlichen Kommunisten rumzuschlagen und Verschwörungen gegen den russischen Präsidenten aufzudecken. Soweit das Story-Klischee hinter dem 3D-Schleicher **Cold War**, der sich munter – aber in wichtigen Punkten halbgar – beim Genre-König **Splinter Cell 3** bedient. Immerhin versucht das Programm, mit einigen hübschen Ideen vom Klau abzulenken.



Die Kamera lässt Matthew durch Wände schauen.

Held mit Plan

Matthew Carter, auf der Jagd nach einer pulitzerpreis-würdigen Geschichte, wird Opfer eines Komplotts. Man steckt ihn unter der Anklage des versuchten Präsidentenmordes in ein ungemütliches sowjetisches Gefängnis. Doch Carter entwischt und macht sich auf die Suche nach Beweisen für seine Unschuld. Dabei helfen ihm: die aus **Splinter Cell** bekannten Light- und Noise-Meter (Anzeigen für Sichtbarkeit und verursachten Lärmpegel) und vor allem seine Super-Kamera, die ihn nicht nur durch Wände schauen, sondern auch Gegner per Laserblitz ausschalten lässt. Zur Not kann er die vorher per Fingerschnipp anlocken. Außerdem darf Matthew mit Hilfe von Bauplänen, die er bei seinen Touren durch das Gefängnis, den Kreml und Tschernobyl findet, aus Gegenständen kleine Helferlein basteln. Aus Patronen und Plastikflaschen etwa werden Gummi-Geschosse, die Gegner nur betäuben.

Sehr hübsch: Die Story wird in ansprechenden Zeichnungen erzählt.

Das Licht bleibt an!

Cold War krankt vor allem an den eingeschränkten Möglichkeiten des Helden und dem müden Levelaufbau. Carter kann weder springen noch um Ecken zielen. Lichtquellen lassen sich nicht ausschießen oder ausknipsen. Damit fehlt ein entscheidendes Spielelement des Vorbilds.

Grafisch macht der Titel einen ordentlichen Eindruck, kommt aber bei Weitem nicht an **Splinter Cell** heran. Vor allem die Animationen des Reporters wirken eher albern als heroisch. Ganz hervorragend gelungen sind jedoch die in Comic-Strips erzählten Storyhappen und die Vertonung. Wer früher **TKKG**-Kassetten hörte, wird Matthews Stimme sofort wieder erkennen – als die von Tarzan. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K87

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Cold War lässt mich kalt. Zwar ist die Vertonung erstklassig und auch die Comic-Happen gefallen mir ausnehmend gut, aber spielerisch ist es nur ein schlechtes Splinter Cell. Wo Sam Fisher butterweich durch gut designte Levels tobt, bewegt sich Matthew hölzern schwerfällig auf langweiligen Geradeaus-Pfaden. Da nützt es auch nichts, wenn ich mir aus einem Lappen und Äther ein Betäubungswerkzeug basteln darf. Für so was bräuchte nämlich nicht mal ein Pavian einen Bauplan.

»Lässt mich kalt!«

COLD WAR 3D-ACTION

PUBLISHER	Mindware / Dreamcatcher	RELEASE (D)	24.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 28 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K86

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Splinter Cell 3 (90, GS 05/05) Nahezu perfektes Schleich-3D, tolle Grafik.
Thief 3 (84, GS 07/04) Sympathischer Langfinger in dichter Steampunk-Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,7 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	384 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	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	+ Lichteffekte, Farbgebung − Animationen	7 / 10
SOUND	+ erstklassige Lokalisierung + EAX-Unterstützung	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ordentlicher Spannungsbogen	7 / 10
BEDIENUNG	+ fast wie in Splinter Cell − keine Special-Moves	6 / 10
UMFANG	+ vier Modi − kaum spielerische Abwechslung	7 / 10
LEVELDESIGN	− langweiliges Raum-reiht-sich-an-Raum-Design	4 / 10
KI	+ reagiert auf Geräusche... − ...ignoriert aber Schusswechsel	5 / 10
WAFFEN	+ nette Selber-Bastelei − langweilige Schießprügel	7 / 10
HANDLUNG	+ gut erzählte... − ...Klischee-Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: UNAUSGEGORENER SPLINTER-CELL-KLON.

65 SPIELSPASS

GENE TROOPERS

Design-Todsünde: Im Sumpf beamen sich Feinde direkt vor die Flinte.

➤ DVD: Test-Check

Wenn einst das Lehrbuch »100 Shooter-Designfehler« erscheint, kommt **Gene Troopers** garantiert auf jeder Seite vor. Immer gleiche Gegner stehen direkt hinter Türen, Teamkameraden tauchen aus dem Nichts auf, neue Waffen erscheinen ohne Story-Erklärung in der Hand, und die KI hat Pause. Da retten auch bunte Optik und Helden-Tuning wenig. MS

GENE TROOPERS

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Playlogic
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH MINIMUM	Fortgeschr. 2,0 GHz 512 MB 3D Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

ELITE WARRIORS VIETNAM

Unbemerkt nähern wir uns der Gruppe Vietcong im Unterstand.

➤ DVD: Test-Check

Die »Studies and Operations-Group« schleicht sich in **Elite Warriors Vietnam** im Team durch grüne Pampe, die Urwald sein soll, aber nur die Sicht versperrt. Gelegentlich gibt es Feindkontakt, Sie sehen aber in den seltensten Fällen die grünen Vietcong vor dem grünen Hintergrund. Die übertriebene Kollisionsabfrage ruiniert die Steuerung des Helden. MR

ELITE WARRIORS VIETNAM

GENRE	Taktik-Shooter
PUBLISHER	Frogster Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH MINIMUM	Fortgeschr. 1,0 GHz 256 MB 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

Jump & Fly

ULTIMATE SPIDERMAN

Vergessen Sie Spiderman 2! Optisch und spielerisch generalüberholt, teilt der agile Superheld wieder Prügel aus. Ein großer Spaß, nicht nur für Fans des Spinnenmannes.

Erinnern Sie sich noch an das letzte **Spiderman**-Spiel für den PC? Nicht? Auch egal. Denn **Spiderman 2**, so der Titel, nervte im Gegensatz zur Konsolenversion durch viele Macken und eine schwache Präsentation. Publisher Activision hat aus den Fehlern gelernt und wagt mit dem 3D-Actionspiel **Ultimate Spiderman** einen erneuten Auftritt des blau-roten Spinnenmannes. Ist er gelungen? Na, und ob.

Mit Venom treten wir gegen X-Man Wolverine an.

Aufwändige Comic-Sequenzen erzählen die Story.

GTA New York

Eine Untergrundorganisation will die Erde erobern und sucht deshalb nach mit Superkräften ausgestattetes Gesindel. Doch vorher müssen die reichlich Chaos anrichten, um sich zu qualifizieren. Die altbackene Geschichte wird augenzwinkernd und mit viel Humor durch aufwändige Filmsequenzen im Comicbuch-Stil erzählt. Wie in den **GTA**-Spielen dürfen Sie den New Yorker Stadtteil Manhattan frei erkunden und nach Missionen absuchen. In den spannenden und anspruchsvollen Aufgaben verfolgen Sie ein metallenes Riesennashorn durch die Straßen, retten Menschen aus zerstörten Gebäuden oder legen sich als Spidermans dunkles Pendant Venom mit X-Men-Legende Wolverine an. Problem: Wie in **Freelancer** müssen Sie zwischen den Story-Missionen immer wieder generische Prügelaufträge und Zeitrennen meistern. Langweilig, zumal die keine Herausforderung darstellen.

Held im Bild

Durch die sehr gute Steuerung schwingen selbst Einsteiger gekonnt über die Dächer, ob mit Gamepad oder Tastatur. Auch die Kamera – oft die Achillesferse von 3D-Actionspielen – sorgt stets für besten Überblick. Matschige Texturen und detailarme Explosionen trüben die durch den bunten Comic-Look eigentlich gelungene Grafik etwas. Dafür gibt's durch gut besetzte Sprecher und die spektakulären Effekte einiges auf die Ohren. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K18

Die Autodiebe sind bewaffnet und haben Spiderman umzingelt. Ihr Problem.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Wenn ich mit Spiderman durch die Häuserschluchten schwinge und riesige Schurken spektakulär auf die Matte lege, fühle ich mich wirklich wie ein Superheld. Die Comic-Grafik und die toll inszenierten Aufträge tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Meckern muss ich trotzdem: Generische Fleißmissionen haben noch nie funktioniert und ziehen auch Ultimate Spiderman unnötig in die Länge. Dennoch mache ich weiter, der nächste Super-Fiesling wartet schon.

»Nochmal gut gegangen, Spidey!«

ULTIMATE SPIDERMAN 3D-ACTION

PUBLISHER	Activision / Beenox	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K17

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT X-Men Legends 2 (70, GS 12/05) Buntes Monsterkloppen mit den Marvel-Mutaten. Spiderman 2 (56, GS 09/04) Öde 3D-Action mit zahlreichen Macken.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schicker Comic-Look ⊖ Effekte	7 / 10
SOUND	⊕ knackige Effekte ⊕ passende Sprecher ⊕ Musik	8 / 10
BALANCE	⊕ wird stetig schwieriger ⊖ knüppelharte Bossgegner	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Original-Charaktere ⊕ geniale Comic-Sequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ gute Kameraführung ⊖ kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	⊕ recht lange Solo-Kampagne ⊕ kaum Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ lebendige Großstadt ⊖ etwas abwechslungsarm	8 / 10
KI	⊖ nur vorgefertigte Verhaltensmuster	5 / 10
WAFFEN	⊕ Spezialmanöver ⊖ nur sehr wenige davon	6 / 10
HANDLUNG	⊕ klischeehafte Superhelden-Story ⊕ viel Humor	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: NETT INSZENIERTE LIZENZ-PRÜGELEI MIT LÄNGEN.

WW2 TANK COMMANDER

Wir kämpfen uns durch eine Straßensperre.

➤ DVD: Test-Check

Frankreich, Juli 1944: An der Front herrscht Langeweile – zumindest in **WW2 Tank Commander**. Im Actionspiel steuern Sie einen US-Panzer durch fade, eng begrenzte 3D-Areale und ballern auf deutsche Tanks. Für Gelegenheitsspieler mag diese Ödnis erträglich sein, alle anderen warten lieber auf **Panzer Elite Action**. GR

WW2 TANK COMMANDER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

39 SPIELSPASS

ASTERIX & OBELIX XXL 2

Dank Zaubertrank kriegen Römer Dresche.

Ein riesiger Vergnügungspark mitten in Rom voller entführter Druiden! Die Mission ist klar: Sie prügeln sich durch sechs große Kapitel voller Römer und Videospiel-Parodien. Vom Klempner bis zum Legionär mit PacMan-Schild, sehr ernst nimmt sich **Asterix & Obelix XXL 2** nicht. Der Spaß wird von stumpfer KI getrübt. MR

ASTERIX & OBELIX XXL 2

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Atari
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

58 SPIELSPASS

PILOT DOWN

Wer Symbole einsammelt, bekommt Erfahrung.

➤ DVD: Test-Check

Über Feindesland abgeschossen: armer William Foster. Helfen Sie ihm bei der Flucht! Schleichen oder kämpfen Sie – **Pilot Down** lässt Ihnen die Wahl. Beides ist gleich schwer, nur manchmal ist aggressives Vorgehen Selbstmord. Die Spielwelt wirkt farblos, die Texturen grob, Speicherpunkte gibt's nur zwischen den Levels. MR

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Oxygen
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51 SPIELSPASS

MEGAMAN X8

Dicke Bossgegner gehören zur Megaman-Serie.

Klein, blau und superstark? Gemeint ist hier nicht Viagra, sondern der Jump&Run-Held Megaman. Der hüpft seit NES-Zeiten, aktuell in **Megaman X8** sogar in Pseudo-3D und mit wechselnden Charakteren. Geblieben sind der knackige bis unfaire Schwierigkeitsgrad und die imposanten Endgegner. Für Oldskool-Spieler ideal. MS

MEGAMAN X8

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Capcom
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

61 SPIELSPASS

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

RUNDE GEGEN ECHTZEIT 90:89

RUNDE SIEGT... Wir sind selber überrascht – beim Duell der beiden großen Strategiespiele dieses Jahres (die gleichzeitig für grundverschiedene Spielkonzepte stehen), siegt der Vertreter der schon beinahe tot geglaubten geruhsamen Globalstrategie. **Civilization 4** begeistert unsere Tester durch die schiere Perfektion, mit der es sein altbewährtes Spielprinzip in ein neues Zeitalter hievt. Da verschmerzt man die allenfalls zweckmäßige Grafik leicht. Großes Lob daher an Sid Meier und sein Team, denn das war keine leichte Aufgabe – die Friedhöfe der Spielegeschichte sind voll von zu Tode gerittenen Serien...

...ECHTZEIT VERLIERT. **Age of Empires 3** hingegen ist zwar ein fantastisches Spiel geworden, verliert aber das Wertungsrennen nicht nur gegen **Civilization 4**, sondern vor allem auch gegen (das bereits abgewertete) **WarCraft 3**. Obwohl die neue Hauptstadt eine brillante Idee und die Grafik im Genre schlicht konkurrenzlos ist, stören einige kleine Mängel, unter anderem beim Formationssystem, den Gesamteindruck. Aber was rede ich, lesen Sie selbst: einfach umblättern. Auf der nächsten Seite geht's los...

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

Age of Empires 3 92
Civilization 4 100
Dragonshard 108
UFO Aftershock 112
Shattered Union 114
Diplomacy 116
Crazy Machines 3 118
Ski Resort Extreme 118
Legion Arena 118

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endless-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	NEU	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	NEU	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	10	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	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
9	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
10	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
11	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
13	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
14	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
15	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
16	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
17	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
18	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
19	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
20	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
21	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
22	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Atari	Liquid	NEU	80	8	7	7	9	7	9	8	7	10	8	
23	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04 (81%)	80	7	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
25	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez	Reality Pump	08/05	80	8	8	7	7	8	10	8	7	10	7	Version 1.1

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

Stadt, Land, Schuss

AGE OF EMPIRES 3

So toll wie erwartet, aber nicht so brillant wie erhofft: Spannende Schlachten, geniale Heimatstadt, die beste Grafik im Genre – lesen Sie, warum der Angriff auf WarCraft 3 dennoch scheitert.

Christoph Kolumbus war schon ein armes, bemitleidenswertes Würstchen: Er benötigte über 90 Männer, drei Schiffe und zwei Monate, um Amerika zu entdecken. Dagegen brauchen Sie nur sich selbst, eine Maus und ein paar Stunden Freizeit – **Age of Empires 3** sei Dank. Nachdem Sie sich in den Vorgängern von der Steinzeit bis in die Renaissance taktiert haben, schickt Sie der dritte Teil der legendären Echzeitstrategie-Serie nun über den großen Teich. Sie erleben die ersten zaghaften Ansiedlungsversuche des frühen 17. Jahrhunderts, Konflikte mit den indianischen Ureinwohnern, die Erschließung des Kontinents mit Hilfe der Eisenbahn und natürlich gewaltige Schlachten zwischen den rivalisierenden Kolonialmächten. Und das alles spektakulär inszeniert mit der bislang schönsten Grafik der Strategie-Geschichte.

FACTS
- 3 Kampagnen
- 24 Missionen
- 12 Multiplayer-Karten
- 8 Völker
- 77 Einheiten
- 23 Gebäude
- 12 Indianerstämme

Generationen-Konflikt

24 Missionen, unterteilt in drei Kampagnen, erzählen die amerikanische Kolonialgeschichte aus der Perspektive einer Siedlerfamilie. Zunächst reisen Sie mit dem walisischen Ritter Morgan Black auf der Suche nach einem legendären Jungbrunnen in die Neue Welt. Dann geraten Sie mit seinem Enkel John mitten in den englisch-französischen Krieg (1749 bis 1756). Schließlich verteidigen Sie mit Johns Enkelin Amelia deren Eisenbahngesellschaft und werden in den Rocky Mountains mit der Familien-Vergangenheit konfrontiert. Schöne Idee: Statt wild zwischen den acht Parteien (Deutsche, Spanier, Franzosen, Holländer, Russen, Osmanen, Engländer und Portugiesen) zu wechseln, spielen Sie die meisten Missionen mit einer Söldner-Mischarmee und lernen so besonders viele Einheiten kennen. Ein gutes Training für den Multiplayer-Modus!

Großes Manko der Kampagnen: Die fiktive Geschichte liefert zwar ein paar nette Wendungen und historische Anspielungen (Sie treffen etwa George Washington), enttäuscht ansonsten aber mit blassen Helden und bieder geschnittenen In-Game-Zwischensequenzen – kein Vergleich zu den epischen **WarCraft 3**-Dramen. Immerhin gibt's nach jeder absolvierten Kampagne ein hübsches Rendervideo als Belohnung.

Missionslawine

Trotz der mäßig präsentierten Geschichte macht die Kampagne einen Riesenspaß, ein Verdienst der abwechslungsreichen Missionen. Sie schlagen Indianerangriffe zurück, versenken spanische Schatzschiffe, blockieren Gebirgspässe mit Felsen und liefern sich einen Eisenbahn-Wettstreit. Fast immer gibt es versteckte Nebenziele, deren Erfüllung Ihnen besondere Vorteile bringt. Wer etwa Gefangene aus britischen Arbeitslagern befreit, bekommt zusätzliche Siedler für die eigene Kolonie. Dank der kompakten, stark geskripteten Missionen haben Sie deutlich schneller Erfolgserlebnisse als in den oft sehr langwierigen Schlachten der Vorgänger. Allerdings hat es Entwickler Ensemble mit der Kürze stellenweise auch übertrieben. Einige Aufträge schaffen Sie problemlos innerhalb von 15 Minuten, etwas unbefriedigend für ein episches Strategiespiel. Weiteres kleines Manko: Es fehlen ein wenig die Überraschungen, die großen »Wow!«-Momente eines **WarCraft 3** oder **Panzers**. So verteidigen Sie ein Fort, bis schließlich die Verstärkung eintrifft – wie schön wäre es jetzt gewesen, einen Gegenangriff zu starten. Aber nein, die Mission ist vorbei.

Dramatische Kampagnen-Mission: Unser Fort muss den anstürmenden Indianerhorden Stand halten. Obwohl Plänkler und Kanonen hinter den Wällen stehen, treffen die Schüsse. (1600x1200)

Age of Speed

Ob Kampagnen-Mission oder Multiplayer-Partie: In **Age of Empires 3** geht's deutlich temporeicher zur Sache als in den Vorgängern. Grund 1: Ensemble hat den Aufbauteil clever beschleunigt. Statt vier gibt's nur noch drei Ressourcen – Holz, Nahrung und Gold landen nach dem Abbau direkt auf Ihrem Konto, ohne nervende Transport- und Lagerumwege. Der serientypische Epochenwechsel flutscht dadurch erheblich schneller: Bereits nach durchschnittlich 20 Spielminuten erreichen erfahrene Strategen das vierte von fünf Zeitaltern und haben so Zugriff auf fast alle wichtigen Einheiten und Upgrades.

Grund 2: **Age of Empires 3** belohnt frühes Erforschen und Expandieren. Wie in **WarCraft 3** gibt's auf jeder Karte eine Menge Schätze (Rohstoffe oder einzelne Einheiten), natürlich grundsätzlich bewacht von fiesen Raubtieren oder Banditen. Außerdem dürfen Helden und Siedler an vorgegebenen Stellen Han-

Seegefechte sehen besonders spektakulär aus, Schiffe zerspratzen in sämtliche Einzelteile.

In der fiktiven Kampagne treffen Sie auch auf historische Figuren wie George Washington.

SO FUNKTIONIERT DIE HEIMATSTADT

Wir benötigen dringend ein Upgrade für unsere Mühle, verfügen jedoch nicht über die nötigen Holzvorräte.

Also bestellen wir eine Holzlieferung. Die Rohstoffe landen binnen weniger Minuten bei unserem Haupthaus.

delsposten errichten. Liegt dieser in der Nähe einer Straße, erhalten Sie regelmäßig Rohstoffe – immer dann, wenn ein Händlerwagen vorbeifährt. Wer ins Transportnetz investiert, kann die Handelsrouten postkutschen- und sogar eisenbahntauglich erweitern und so die Ressourcen-Lieferungen beschleunigen. Noch wertvoller sind Handelsposten in der Nachbarschaft von Indianerdörfern: Hier dürfen Sie Eingeborenenkrieger anheuern und mächtige Upgrades erforschen. Die Komantschen-Pferdezucht erhöht zum Beispiel die Lebenspunkte Ihrer Kavallerie.

Gruß aus der Heimat

Für jedes errichtete Gebäude und jeden getöteten Feind erhalten Sie in **Age of Empires 3** Erfahrungspunkte. Die wandern jedoch weder auf das Konto von Helden oder Einheiten, sondern auf das Ihrer Heimatstadt – einer ebenso genialen wie innovativen Mischung aus Multifunktions-Fabrik und Rollenspielcharakter. Haben Sie genügend Erfahrung gesammelt, dürfen Sie im Heimatstadt-Menü Nachschub bestellen. Das Repertoire reicht von Rohstoffen über Söldner bis hin zu generellen Boni wie die »Nachhaltige Landwirtschaft«, die Ihre Nahrungsproduktion um 15 Prozent beschleunigt. Für nahezu jede Spielsituation gibt es eine passende Heimatstadt-Hilfe, die nach kurzer Wartezeit bei Ihrem Haupthaus oder einem beliebigen Handelsposten landet. Fies, aber gnadenlos spannend: Die meisten Lieferungen stehen nur einmal zur Verfügung, können im richtigen Moment aber spielentscheidend sein.

Zwischen den Missionen erweitern Sie per Menü Ihr Lieferungen-Repertoire, genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt. Die Heimatstädte unterscheiden sich dabei von Volk zu Volk, nur deutsche Feldherren können zum Beispiel die »Schwarzen Reiter«-Söldner bestellen. Und das motiviert nicht nur Solo-, sondern auch Skirmish- und Multiplayer-Strategen – denn auch sie dürfen sich eine Heimatstadt aussuchen, die Erfahrungspunkte sammelt und sie von Partie zu Partie begleitet.

In perfekter Balance

Selbst die großzügigste Söldnerlieferung aus der Heimatstadt hilft wenig, wenn Sie im Gefecht falsch taktieren. Jedes Volk hat den gleichen Grundstock an Standardsoldaten, verfügt aber über mindestens zwei

DIE COOLSTEN EINHEITEN

Rodelero: Spanische Spezialeinheit mit vielen Lebenspunkten und hoher Angriffstärke. Der ideale Konter gegen den nervigen Kavallerie-Killer Pikenier.

Orgelkanone: Spektakuläre Artillerie der Portugiesen, die auch große Infanteriegruppen binnen Sekunden niedermäht. Jedoch nur kurze Reichweite.

Langbogenschütze: Diese englischen Truppen verfügen bis zum Kolonialzeitalter über die höchste Reichweite.

Schwarzer Reiter: Kampfstarke Söldner-Einheit, die's nur als Lieferung aus der Heimatstadt gibt. Eignet sich prima für zermürbende Nadelstich-Angriffe.

Kriegswagen: Deutsche Allround-Waffe – schnell, verträgt viel und effektiv im Fernangriff. Steht auch Solospielern in der zweiten Kampagne zur Verfügung.

Eine typische Kolonie im Festungszeitalter: Im Haupthaus ① haben wir 19 Siedler ausgebildet, die rund um die Mühle ② Nahrung ernten und einen Stall ③ für die Kavallerie errichten. Überschüssige Ressourcen verkaufen wir auf dem Markt ④. Mithilfe von Kaserne ⑤ und Geschützgießerei ⑥ haben wir eine kleine Armee ⑦ ausgehoben. Die Zahl der Wohnhäuser ⑧ bestimmt das Einheitenlimit.

exklusive Kämpfer. Doch selbst Supersöldnern vom Schlage der »Schwarzen Reiter« klopfen Sie in Windeseile den Helm weich, wenn Sie die Stärken Ihrer Einheiten kennen. Beispiel Artillerie: Falkonette nehmen Infanterie auseinander, Mörser ebnen besonders effektiv Gebäude ein, und Culverine-Kanonen kümmern sich um feindliche Geschütze. Einzig gegen Kavallerie gibt's kein Artillerie-Gegenmittel, hier hilft nur ein Schutzwall aus Pikenieren. Ein Formations-System übernimmt automatisch das Soldaten-Sortieren, erledigt seine Arbeit jedoch nur mäßig. Anders als im zweiten Teil werden Einheiten nur reihen-weise angeordnet, Kavallerie-Keile oder defensive Kreisformationen stehen nicht auf dem Manöverplan. Außerdem reagiert das System zu unflexibel: Erteilen Sie zum Beispiel einer Formation aus Pikenieren und Priestern den Angriffsbefehl, stürzen sich auch die Prediger ins Getümmel statt aus dem Hintergrund ihre Heil-Fähigkeit wirken zu lassen. Trotz dieses Mankos spielen sich die Echtzeitschlachten stets spannend – wer seine Einheiten intelligent einsetzt, kann selbst eine zahlenmäßig deutlich überlegene Streitmacht schlagen.

Ausfallend aggressiv

Clever zusammengesetzte Armeen sind bitter nötig, um die aggressiven Computer-Gegner zu besiegen. Die KI greift sowohl in der Kampagne als auch in Skirmish-Partien früh an, erkennt Schwachstellen in Ihrer Verteidigung und wagt Ausfälle, wenn Sie Siedlungen mit Mörsern attackieren. Allerdings leistet sie sich auch Aussetzer: So attackiert der Computer gern mit immer der gleichen Armeegröße, statt Truppen für einen Großangriff zu sammeln. KI-Kanonen bleiben stellenweise hinterm Pferdegespann, ob-

Einer der Schätze: Wer die Frau rettet, bekommt eine Arbeiterin.

Ein Handelsposten versorgt uns mit Komantschen-Kriegern.

MULTIPLAYER-FAQ

GameStar-Partie: Michaels Russen (rechts) und Christians deutsche Armee (oben) nehmen Heikos Engländer (unten) in die Zange.

Was ist toll?

- Die Parteien unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als im zweiten Teil und verfügen jeweils über mehrere sinnvolle Spezialeinheiten.
- Zu Beginn Ihrer Multiplayer-Partie entscheiden Sie sich für eine Heimatstadt, die Sie von Partie zu Partie mitnehmen und mit jedem Levelaufstieg weiter verbessern dürfen – das motiviert.
- Dank der Heimatstadt ändern sich häufig die Stärkeverhältnisse. Eine Lieferung von schweren Kanonen kann eine verloren geglaubte Partie noch wenden.
- Das Rangeln um Schätze und Handelsposten macht die Gefechte deutlich dynamischer als im Vorgänger, Schlachten toben jetzt überall auf der Karte.

Was nervt?

- Age of Empires 3 liefert nur lumpige zwei Spielmodi: Vorherrschaft (wie Solospiel) und Deathmatch (viele Ressourcen bei Partiebeginn). Im Vorgänger gab's deutlich mehr und innovativere Varianten wie Königsmord, Reliquien-Jagd oder Weltwunder-Rennen.
- Auch wenn Age of Empires 3 auf Wunsch Ressourcen, Startpunkte und Handelsposten zufällig verteilt: Gerade mal zwölf Multiplayer-Karten sind für ein Spitzen-Strategiespiel zu wenig.
- Der Hardware-Hunger! Ein Acht-Spieler-Match benötigt für ein lagfreies Vergnügen mindestens einen 3GHz-Rechner mit zwei Gigabyte RAM.

Wie funktioniert der Online-Modus?
Ensemble hat für Age of Empires 3 eine komfortable Online-Plattform entwickelt. In Windeseile finden Sie offene Partien, gründen Clans oder vergleichen Ihre Heimatstadt mit der des Kumpels. Motivierend: Mit Aufstiegen in den Ranglisten schalten Sie neue Bilder für Ihren Online-Avatar frei.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Die Neue Welt entpuppt sich als Segen für ein altbekanntes Spiel. Ich sage Danke für die frischen Spielumgebungen, Danke für abwechslungsreiche Einheiten – und Danke für eine Kampagnenhandlung, die zwar keinen WarCraft-Standard erreicht, aber für die Age-Serie ein Riesenfortschritt ist. Na klar, im Kern spielt sich das neue Age of Empires sehr klassisch, was anderes habe ich auch nicht gewollt. Ich fühle mich pudelwohl in meinem Age of Empires 3. Dazu gehört auch, dass die sinnvollen Neuerungen (und das sind mehr, als man denkt!) die Spieltaktik eben doch sachte verändern. Umso klarer ragt Age of Empires 3 als eigenständiges, konkurrenzloses Strategie-Epos hervor.

»Sanfte Innovation auf höchstem Niveau«

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

800x600 • niedrige Details
Matschige Texturen, verpixelte Landschaft – das hat Age of Empires 3 nicht verdient, zumal es in großen Schlachten dennoch ruckelt.

MITTELKLASSE-PC

1024x768 • mittlere Details
Viele Details, filigranere Objekte wie der Baum und eine insgesamt feinere Optik lassen in 1024x768 bei mittleren Details den Krieg vergessen.

HIGH-END-PC

1600x1200 • hohe Details • HDR
High Dynamic Range Rendering, hohe Auflösung und realistische Schatten machen Age of Empires 3 zum bestaussehenden Strategiespiel dieser Zeit.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

Die Engine von Age of Empires 3 skaliert sehr gut. So können Sie zwar auch mit der Minimalkonfiguration noch sehr gut spielen, matschige Texturen und pixelige Objekte vermiesen Ihnen jedoch das Spielerlebnis.

Eine Auflösung von 1600x1200 und maximalen Details inklusive HDR macht aus Age of Empires 3 einen echten Hingucker. Nie war Strategie schöner, aber auch anspruchsvoller. Derzeit läuft's so nur ab einer 7800 GTX spielbar.

GRAFIKOPTIONEN

Das »Optionsmenü« versteckt sich unter »Hilfe und Tools«. Ein Klick auf »Standardwerte« konfiguriert die Einstellungen automatisch. Über die »Grafikoptionen« finden Sie mit unseren Tipps aber bessere Einstellungen.

UI-Optionen
Die »Minimierte Oberfläche« in den »UI-Optionen« bringt Übersicht und kostet kaum Performance .

Grafikauflösung
Ab 1024 mal 768 Pixel sieht AoE 3 gut aus. Höhere Stufen kosten reichlich Spieleleistung.

Shaderqualität
Nur auf Shader-3.0-Karten können Sie »Sehr hoch« und damit High Dynamic Range einschalten.

Schattenqualität
Gerade langsameren Karten hilft eine reduzierte Schattendarstellung auf die Sprünge.

TUNING-TIPPS

1 Die größten Performance-Sprünge erreichen Sie mit dem Reduzieren der Shader-, Schatten- und Texturqualität.

2 Maximale Shader-Qualität und damit HDR bleibt Shader-3.0-Karten vorbehalten. Flüssig schaffen das aber nur Geforce-7- und ATI-X1800- Karten.

3 Mit 512 MByte RAM läuft das Spiel im Solomodus bis auf einige Nachladeruckler flüssig, für 8-Spieler-Matches benötigen Sie jedoch satte 2 GByte Speicher.

4 Lassen Sie »Glanzeffekt« und »Modelle mit hoher Polygonzahl« aktiviert. Diese Optionen sorgen für hübschere Schlachten und kosten nur wenig Leistung.

CHECKLISTE

- 2,2 GByte Speicherplatz
- 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c, Windows XP

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

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	1,4 GHz	800x600[1]	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
		1024x768[1]	stark	stark	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
	2,4 GHz	1024x768	stark	stark	stark	stark	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
		1280x960[2]	stark	stark	mittel	mittel	perfekt	perfekt	perfekt	perfekt	perfekt
	3,2 GHz	1280x960	stark	stark	stark	stark	stark	mittel	mittel	perfekt	perfekt
		1600x1200	stark	stark	stark	stark	stark	mittel	mittel	perfekt	perfekt
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
		1024x768[1]	stark	stark	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
	2,4 GHz	1024x768	stark	stark	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel
		1280x960[2]	stark	stark	stark	mittel	perfekt	perfekt	perfekt	perfekt	perfekt
	3,2 GHz	1280x960	stark	stark	mittel	mittel	mittel	perfekt	perfekt	perfekt	perfekt
		1600x1200[3]	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	stark	nicht möglich	stark

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) Shaderqualität sehr hoch (HDR)

nicht möglich · stark ruckelnd · mäßig ruckelnd, spielbar · perfekt spielbar

Diese Feldschlacht werden wir gewinnen. Denn unsere Plänkler (links) haben eine größere Reichweite als die englischen Bogenschützen (rechts). Pikeniere stoppen die Kavallerie (Mitte unten).

wohl Ihre Truppen längst in Schussreichweite sind. Auch Ihre eigenen Soldaten leisten sich von Zeit zu Zeit Schwächen, ignorieren etwa Feindfeuer oder verkeilen sich. Trotz der kleinen KI-Macken bleiben die Gefechte gegen den Computer immer herausfordernd, nicht zuletzt dank gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrade (drei in der Kampagne, fünf im Skirmish-Modus).

Ein neues Grafik-Zeitalter

Grafisch setzt **Age of Empires 3** Maßstäbe im Strategiegenre. Niemals zuvor gab es so detaillierte Schlachtfelder, so wunderschönes Wasser, so spektakuläre Spezialeffekte. Jede der 24 Kampagnen- und zwölf Multiplayer-Karten ist ein liebevoll designtes kleines Kunstwerk, mit dem mitgelieferten mächtigen Editor können Sie Ihre eigenen schaffen. Nur ein kleines Manko stört die ansonsten überwältigende Atmosphäre: Palisaden und Mauern bleiben im Spiel unbemannt, stattdessen schießen Musketiere und Kanonen durch die Mauern – das sieht aus wie ein mieser Bug, ist aber tatsächlich volle Absicht der Entwickler. Echtes Belagerungsfeeling wie in **Rome** oder **Stronghold 2** kommt damit natürlich nicht auf.

Dafür krachen die Schüsse realistisch und im satten Surround-Sound aus den Boxen. Die abwechslungsreichen Einheiten-Kommentare ertönen in der jeweiligen Landessprache, der famose orchestrale Soundtrack passt sich dynamisch der Spielsituation an. HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K134

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Mmh, so ganz kann ich die geballte Kollegen-Euphorie nicht nachvollziehen. Hüftsteife Storyentwicklung, gemogelte Kollisionsabfrage und untaugliche Kampfformationen nehmen mir die Lust aufs Weiterspielen. Gerade bei solch detailverliebter Präsentation sollten meine Bogenschützen oben von den Turmzinnen schießen und nicht durch die Mauern hindurch. Und vor allem nicht die Tore öffnen, um sich von Nahkämpfern abschlachten zu lassen. Ich geh' lieber ein paar Runden Civilization 4 spielen.

»Schön, aber doof«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Meine Augen können nicht glauben, was sie sehen: Kanonenkugeln zerreißen den feindlichen Schiffsrumpf in Einzelteile, die Trümmer schlagen Wellen im Wasser. Meine Ohren können nicht glauben, was sie hören: Kanonendonner, Explosionen, Wasserrauschen – alles wie in echt. Und mein Hirn kann nicht glauben, wie sehr es arbeiten muss: Wo gehen meine Truppen an Land, welche Verstärkung fordere ich von der Heimatstadt? Hinter der Grafikpracht von Age of Empires 3 steckt immer noch die süchtig machende Kombination aus komplexem Aufbau und taktisch fordernden Massenschlachten, die uns schon in den Vorgängern so fasziniert hat.

Es sind Kleinigkeiten, die den Begeisterungssturm von Zeit zu Zeit abflauen lassen: schuss-durchlässige Mauern, unflexible Formationen, biedere Kampagnen-Inszenierung. Aber genau diese Kleinigkeiten verhindern den Sprung an die Genrespitze. Fürs beste Echtzeit-Strategiespiel des Jahres reicht's aber allemal!

»Fest für die Sinne«

AGE OF EMPIRES 3 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Microsoft / Ensemble	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 53 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: WarCraft 3 (92, GS 08/02) Bei Missionsdesign und Abwechslung immer noch top. Rise of Nations (85, GS 08/02) Ähnlich komplex, Weltkarte statt Heimatstadt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	2,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Windows XP	Windows XP	Windows XP

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Bis zu acht Spieler, Langzeitmotivation dank Zufallskarten und wachsender Heimatstadt.
MODI: Vorherrschaft, Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	detailverliebt, Animationen, Wasser, Spezialeffekte	10 / 10
SOUND	krachende Kanonen, gute Sprecher, Surround-Sound	10 / 10
BALANCE	gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade, keine Über-Einheiten	10 / 10
ATMOSPHÄRE	Physik-Engine, lebendige Maps, − kein Belagerungs-Feeling	8 / 10
BEDIENUNG	unzählige Komfortfunktionen, − Formations-Management	8 / 10
UMFANG	Skirmish-Modus, Zufallskarten, acht Fraktionen	10 / 10
MISSIONSDESIGN	abwechslungsreiche Aufgaben, − wenig Überraschungen	8 / 10
KI	aggressiv, attackiert clever, − Artillerie-Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	Heimatstadt, coole Spezialeinheiten, Indianerstämme	10 / 10
KAMPAGNEN	frisches Szenario, − blasse Helden, − Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden — SOLO-SPASS 30 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPEKTAKULÄR INSZENIERTE KOLONIALSCHLACHTEN.

➤ CD: Video-Special
➤ DVD: Megatest Wertungskonferenz

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K116

Das achte Weltwunder

CIVILIZATION 4

Gut gemacht, Firaxis: Das ist Globalstrategie, wie sie im Buche steht. Im Geschichtsbuche, um genau zu sein – denn in diesem modernen Klassiker führen Sie eine Nation rundenweise durch 6.000 Jahre Welthistorie.

Was verbindet ein kahles Weizenfeld mit dem Gerücht, die Waschmaschine fresse Socken? Beide sind abgedroschen – so wie der Befund, die **Civilization**-Serie schreibe Geschichte. Diese Floskel haben Sie schon tausendmal gehört und gelesen, und doch ist sie wahr. Denn zum einen zählt die Reihe zu den berühmtesten der PC-Historie, zum anderen lässt **Civilization** Sie auch selbst Geschichte schreiben. Das Spielprinzip ist so simpel wie Sucht erregend: Lenken Sie eine Nation von der Steinzeit in die Moderne, indem Sie rundenweise Städte gründen, Technologien erforschen, Kriege führen und Diplomatie betreiben. An diesem Prinzip hat sich auch im neusten Serienspross **Civilization 4** nichts geändert. Also alles beim Alten? Denkste, Firaxis hat das Schwergewicht erfolgreich umgekrempelt und in 3D-Grafik gepackt.

FACTS

- 18 Völker
- 83 Einheiten
- 86 Technologien
- 54 Gebäude
- 33 Weltwunder
- 13 nationale Wunder
- 11 Projekte
- 25 Regime-Bausteine
- 7 Religionen

Elefanten im Detail

Die 3D-Hülle ist auch gleich die offensichtlichste Neuerung von **Civilization 4**. Damit können Sie nun stufenlos von der gesamten Weltkugel bis zur Nahansicht einer Stadt zoomen. In Letzterer erkennen Sie sogar Gebäude, die Sie errichtet haben. Wenn etwa Berlin die Hängenden Gärten baut, steht eine begrünte Pyramide neben der Stadt. Auch die Landschaft strotzt vor Details; Elfenbein-Quellen etwa stellt **Civ 4** als Elefanten dar, die im Kreis trotten. Das belebt die Welt; gemeinsam mit der exzellenten Musik entsteht Atmosphäre. Doch die Details fordern Tribut: Auf PCs unter 1,8 GHz und 1,0 GB RAM ruckelt **Civ 4**.

Die schöne Grafik ist nicht reiner Selbstzweck, viele Details geben Feedback über den Zustand Ihres Reiches. Die Flügel einer Windmühle drehen sich? Dann wird dieses Geländefeld von einer Stadt genutzt. Um Infos zu bekommen, müssen Sie also

Der erste Krieg: Mit Elefanten und Katapulten greifen unsere Deutschen die spanische Hauptstadt Madrid an. Den blau leuchtenden Dickhäuter in der Mitte dürfen wir befördern.

In der niedrigsten Zoomstufe (links) sehen Sie die ganze Weltkugel, in der höchsten (rechts) sogar einzelne Gebäude.

MINI-FAQ

Ich kenne noch keinen Teil der Civilization-Serie. Kann ich mich trotzdem an Civ 4 wagen?
Ja, das Tutorial und die Hilfefunktionen erleichtern den Einstieg ins Spiel gewaltig. Die beiden niedrigsten Schwierigkeitsgrade sind zudem sehr einfach. So lernen Sie Bedienung und Spielmechanik schnell kennen.

Ich kenne alle Civilization-Spiele. Fordert mich Civilization 4 überhaupt noch heraus?
Ja, denn Firaxis hat viele sinnvolle Elemente hinzugefügt. Und trotz der Automatikfunktionen finden auch Profis Herausforderungen: Dass Mikromanagement wegfällt, heißt schließlich nicht, dass Sie Ihre strategischen Planungen vernachlässigen dürfen.

nicht in Menüs kramen. Das ist gut so – der Stadtbildschirm ist zu unübersichtlich. Ansonsten funktioniert das Interface aber bestens, über gut unterscheidbare Buttons erreichen Sie Statistiken. Nur in der 3D-Ansicht geht zuweilen die Übersicht verloren, weil sich Einheiten kaum von der Umgebung abheben.

Bismarck, der Buddhist

Die 18 Völker führen je eine Spezialeinheit ins Feld, die Deutschen zum Beispiel einen extrastarken Panzer. Zudem dürfen acht Nationen zwischen zwei Anführern wählen; für Deutschland sind das Otto von Bismarck und Friedrich der Große. Jedes Staatsoberhaupt bringt individuelle Vorteile: Bismarck etwa ist ein industrielles Genie und beschleunigt den Bau von Fabriken sowie Wundern. Der kreative Friedrich hingegen erhöht die Kulturproduktion aller Städte. Allerdings warten nicht alle Parteien mit zwei Anführern auf – hier verschenkt **Civ 4** Potenzial.

Wie in **Civilization 2** ist der Technologiebaum nicht in Epochen unterteilt, so dass Sie auch mal Technologien überspringen können. Durch Forschung gelangen Sie auch an die 25 Bausteine, aus denen Sie wie in **Alpha Centauri** Ihre Regierung zusammensetzen. So formen Sie zum Beispiel einen nationalistischen Polizeistaat samt Marktwirtschaft, Kastensystem und Religionsfreiheit. Jedes Element bringt bestimmte Vorteile, kostet aber auch Unterhalt. Der Grundsatz »Organisierte Religion« etwa beschleunigt den Gebäudebau in allen Städten mit Ihrer Staatsreligion, verschlingt aber pro Runde massig Gold. Doch Moment: Religion?

Stimmt, in **Civ 4** gibt's sieben Glaubensrichtungen (Islam, Buddhismus, etc.), die Sie gründen, indem Sie bestimmte Technologien erforschen. Ein »eigener« Gott macht Sie bei andersgläubigen Völkern unbeliebt, dafür dürfen Sie auf der Weltkarte das Sichtfeld aller Städte derselben Konfession einsehen.

In der Moderne kämpfen Bomber und Panzer. Die mit Klammern markierten Geländefelder geben den Aktionsradius des angewählten Fliegers an.

Dieser Panzer ist die deutsche Spezialeinheit. Er kämpft besonders effektiv gegen andere gepanzerte Truppen. Um Panzer bauen zu dürfen, müssen Sie die strategische Ressource Öl besitzen. An das schwarze Gold kommen Sie durch Handel mit anderen Völkern, den Bau von Pumpen auf kontinentale Ölquellen oder das Aussenden von Bauschiffen, die Bohrtürme auf Meeresvorkommen errichten.

Arbeiter wie diese ziehen Geländeverbesserungen hoch. Davon gibt's viele neue, darunter Windkraftträder, die Sie nur auf Hügeln bauen dürfen. Die Bautrupps können Sie automatisieren, damit sie sich geschickt um den Ausbau des Reiches kümmern.

Reis ist eine Nahrungsressource, die den Gesundheitswert unserer Städte anhebt. Um die weißen Körner zu ernten, müssen Sie mit Arbeitern eine Plantage bauen und per Straße mit dem Reich verbinden.

Viele Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten. Diese SAM-Infanteristen etwa können Flieger abschießen, die dieses Geländefeld bombardieren.

Flugzeugen weisen Sie wie in Civilization 3 Missionen zu. Das heißt, dass die Flieger sich nicht frei über die Karte bewegen, sondern stets von einer Stadt oder einem Träger aus starten. Luftstützpunkte als Geländeverbesserung gibt's in Civ 4 nicht.

Der Jäger befindet sich auf einer Luftüberwachungs-Mission, er fängt anfliegende Bomber automatisch ab. Wenn Sie ihm diesen Auftrag erteilen, kreist der Flieger in der Spielansicht über der Stadt – ein weiteres, nettes Detail.

Der Gegner hat hier bereits Eisenbahnen gebaut. Schienen senken die Bewegungskosten für ein Geländefeld allerdings nicht mehr auf Null, sondern nur noch auf ein Zehntel eines Bewegungspunkts. Deshalb können Sie Einheiten nicht mehr in einer Runde von einem Ende des Kontinents zum anderen verlegen – das spielt sich realistischer.

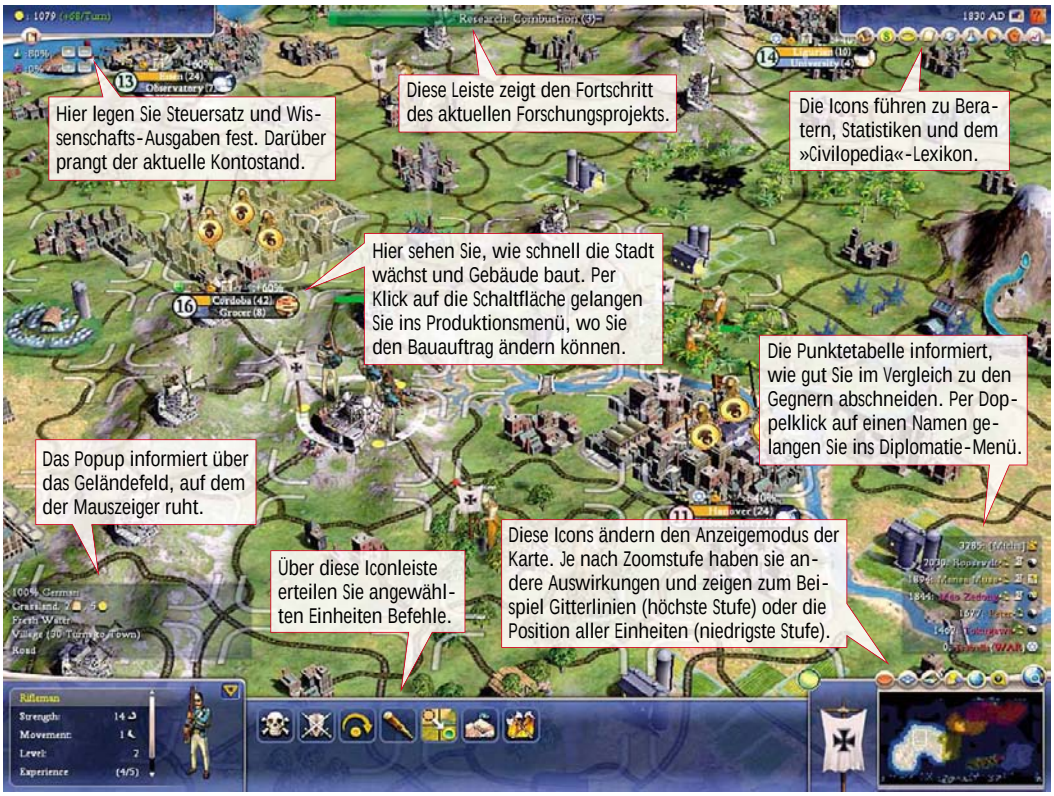
DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

3D-Grafik
- ⊕ Dank Zoom behalten Sie Grenzen im Überblick.
- ⊕ Viele Details machen die Spielwelt lebendig.
- ⊕ Grafisches Feedback hilft beim Verwalten.
- ⊖ Truppen heben sich kaum von der Umgebung ab.

Religionen
- ⊕ Konfessionen ermöglichen neue Strategien.
- ⊕ Religiöse Konflikte wirken sich auf Diplomatie aus.
- ⊕ Gründung eines eigenen und Übernahme eines fremden Glaubens haben Vor- und Nachteile.

Regierungs-Baukasten
- ⊕ Dank 25 Bausteinen vielfältige Möglichkeiten.
- ⊕ Erleichtert Identifikation mit der eigenen Regierung.
- ⊕ Auch kuriose Kombinationen sind möglich.
- ⊖ Fertige Schablonen wären besser für Einsteiger.

Kampfsystem
- ⊕ Beförderungen motivieren zusätzlich.
- ⊕ Spezialisierung ist neues taktisches Element.
- ⊕ Viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten.
- ⊖ Teils nicht nachvollziehbare Kampfergebnisse.



Das Interface von Civilization 4 ist durchdacht und eingängig. Lediglich in der 3D-Ansicht geht hin und wieder der Überblick verloren.

Und wenn Sie ein religiöses Monument in der Geburtsstadt des Glaubens bauen, fließt aus bekehrten Städten Gold in Ihre Kasse. Falls Sie hingegen zum Glauben einer anderen Nation übertreten, wird die zu einem wertvollen Verbündeten. Jeder Glaube verbreitet sich langsam auf Städten in der ganzen Welt; mit Missionaren tragen Sie Ihre Staatsreligionen zudem gezielt in verbündete Siedlungen.

Ghandi in die UNO!

Diplomatie funktioniert wie in **Civ 3**, per Menü schnüren Sie Verhandlungspakete. Die Entscheidungen Ihrer Kontrahenten sind nun jedoch nachvollziehbarer. Denn **Civ 4** listet genau auf, warum ein Gegner Sie mag und warum nicht. Zum Beispiel führen religiöse Konflikte zu Spannungen, während faire Handelsgeschäfte die Beziehungen verbessern. Das Verhalten Ihres Gegners hängt auch von dessen Wesen ab: Napoleon geht aggressiv vor, Ghandi bleibt freundlich. Die KI cheatet zudem nicht mehr so viel wie in **Civ 3**.

Die UN spielt eine größere Rolle als zuvor, ist aber längst nicht so bedeutend wie der Planetenrat von **Alpha Centauri**. Sobald Sie das Wunder »Vereinte Nationen« bauen, finden zwar Wahlen zum Generalsekretär statt – der darf aber nur vorgefertigte Resolutionen à la »Atomwaffen verbieten« zur Abstimmung bringen. Falls ein Entwurf durchkommt, dürfen Sie nicht dagegen verstoßen – so kommt's gar nicht zu »Allein gegen die UN«-Situationen. Dafür können Sie gewinnen, indem Sie sich zum Herrscher der Welt krönen lassen.

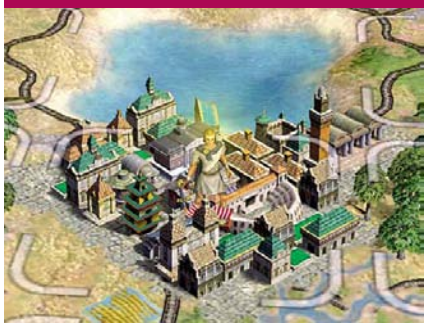
Beförderte Panzer

Wenn die Diplomatie versagt, müssen eben die Waffen sprechen. Dann kommt das neue Kampfsystem von **Civ 4** zum Tragen: Einheiten haben keine Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen generellen Stärkewert sowie individuelle Talente. Marines etwa können von Schiffen aus angreifen und kämpfen effektiver gegen Artillerie. Durch Siege sammeln die Truppen Erfahrung. Der Clou: Bei jedem Levelaufstieg spendieren Sie der Einheit eine von 41 Beförderungen und erhöhen zum Beispiel ihren Verteidigungsbonus in hügeligem Terrain. So können Sie Ihre Truppen spezialisieren und etwa zu idealen Stadtstürmern ausbilden. Das motiviert, zumal Einheiten ihre Beförderungen behalten, wenn Sie die

Balance-Problem: Manchmal verlieren Panzer gegen unterlegene Einheiten.

▶▶

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

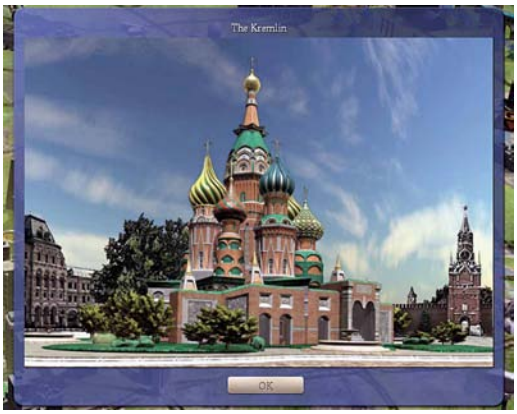


Große Persönlichkeiten
- Jeder Heldentyp besitzt individuelle Talente.
- Fähigkeiten können spielentscheidend sein.
- Zwei Helden starten ein Goldenes Zeitalter.
- Das Punktekonto zeigt, wann ein Held erscheint.

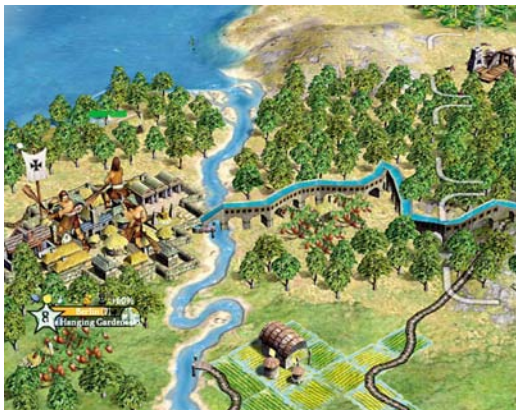
Technologiebaum
- Baum ist nicht mehr in Epochen unterteilt.
- Technologien haben Nebeneffekte, »Ingenieurwesen« erhöht das Bewegungstempo auf Straßen.
- Technologiebaum recht unübersichtlich strukturiert.

Diplomatie
- Gegner treffen nachvollziehbare Entscheidungen.
- Civ 4 zeigt, warum Sie ein Gegner mag oder nicht.
- Komplexe Verhandlungspakete sind möglich.
- Die UNO spielt eine schwächere Rolle als erwartet.

Umweltverschmutzung und Revolten
- Beide Konzepte sind deutlich vereinfacht und entlasten Sie so von nervigem Mikromanagement.
- Revolten und Krankheiten stellt Civ grafisch dar.
- Auf Wunsch bekommen Sie auch detaillierte Infos.



Endlich wieder Weltwunder-Videos: Hier bauen wir den Kreml. Der sorgt dafür, dass Produktions-Eilaufträge weniger kosten.



Nettes Detail: Aquädukte schlängeln sich durch die Landschaft zur nächsten Frischwasserquelle – in diesem Fall einem Hügel.

Jungs zu stärkeren Truppen fortbilden. Wie in **Civ 3** brauchen Sie für den Bau der meisten Einheiten Ressourcen; ohne Öl gibt's beispielsweise keine Panzer.

Die eher mäßig animierten Gefechte führen manchmal zu seltsamen Ergebnissen – zum Beispiel verlieren Panzer gegen Pikeniere. Diese Ausrutscher sind weniger krass als in **Civilization 3**, der Tank muss dazu schon beschädigt sein; trotzdem nervt der Zufallsfaktor. Zudem hat Firaxis einige Truppentypen gestrichen: Fallschirmjäger sowie Marschflugkörper fehlen ebenso wie Terraforming à la **Civilization 2**.

Kulturelle Größen

Neben Militäreinheiten gibt's in **Civ 4** auch Helden. Jede Stadt sammelt pro Runde »Persönlichkeiten-Punkte«. Wenn genügend davon auf dem Konto sind, entsteht ein Forscher, Prophet, Künstler, Ingenieur oder Händler. Durch die Kombination zweier Helden starten Sie einmal pro Partie ein Goldenes Zeitalter, das die Produktion all Ihrer Städte acht Runden lang erhöht. Zudem hat jeder der Recken nützliche Talente, bei deren Einsatz er sich allerdings auflöst. Ein Künstler etwa hebt den Kulturwert einer Stadt und weitet so die Grenzen Ihres Reiches aus – die Truppen Ihrer Gegner nur übertreten dürfen, wenn Sie ein »Offene Grenzen«-Abkommen mit ihnen haben.

Der Kulturwert hat noch eine zweite wichtige Auswirkung. Wie in **Civ 3** können Sie gegnerische Siedlungen auch kampflos erobern. Wenn Ihre angrenzenden Städte genügend Kulturpunkte anhäufen, wechselt die Siedlung die Seiten. Das passiert nicht mehr ohne Vorwarnung, sondern nach einigen Runden Unruhe, so dass Sie noch Militär in die Stadt senden können .

Gesundes Feedback

Die Rebellionen vor dem Seitenwechsel sind nur ein Beispiel für die transparentere Spielmechanik: Wenn irgendwas passiert, dann wissen Sie auch, warum – dank Popup-Fenstern und grafischem Feedback. Falls etwa in einer Siedlung Unruhe herrscht, kräuselt Rauch daraus hervor. Dann müssen Sie nur im Stadtbildschirm mit der Maus über die Stimmungsanzeige streichen – schon listet ein Popup auf, warum das Volk mault.

Zudem hat Firaxis viel Mikromanagement entfernt. Umweltverschmutzung etwa mussten Sie bislang mit Arbeitern von der Karte putzen. Deshalb wurde die sichtbare Verseuchung entfernt, nun besitzt jede Stadt einen Gesundheitswert. Der fällt, wenn die Metropole wächst oder dreckige Gebäude baut. Damit die Bürger genesen, errichten Sie Krankenhäuser und verbinden Nahrungsressourcen per Straße mit der Stadt. Das ist wichtig, weil in Drecksnestern die Nahrungsproduktion sinkt. Auch Revolten hat Firaxis vereinfacht: Unruhestifter legen ihre Heimatstadt nicht mehr lahm, sondern wollen nur selbst nicht arbeiten – es ist also nicht allzu schlimm, wenn Sie sich nicht sofort um den Aufstand kümmern.

Alles einfacher

Ihre Siedlungen und Arbeiter steuert auf Wunsch die KI. Stadt-Gouverneure errichten jedoch nutzlose Einheiten und Gebäude – erfahrene Spieler legen die Produktion besser selbst fest. Automatisierte Arbeiter hingegen bauen das Reich geschickt aus; Einsteiger können die Trupps losschicken und für den Rest der Partie ignorieren. Selbst Profis greifen nur ein, wenn sie Verbesserungen schon im Voraus an die langfristigen Bedürfnisse der Städte anpassen wollen.

Bis Sie sich auf dem Stadtbildschirm zurechtfinden, vergehen Stunden.

Bevor wir eine Stadt angreifen, schwächen wir ihre Verteidiger mit Bombern und Artillerie.

Spione ① schippern nun an Bord von U-Booten ② ins Feindesland.

Einsteiger profitieren von der Automatik ebenso wie vom lehrreichen Tutorial und den diversen Spielhilfen. So können Sie Berater konsultieren. Die erklären unter anderem, wo ideale Bauplätze für Städte liegen. Deshalb machen selbst Neulinge flugs Fortschritte. Dank neun ausbalancierter Schwierigkeitsgrade finden aber auch **Civ**-Veteranen eine Herausforderung.

Lieber alleine

Ein Schwerpunkt von **Civ 4** liegt auf den umfangreichen Mehrspieler-Modi: Via Gamespy, Direct IP, Netzwerk, E-Mail oder Hotseat siedeln bis zu 18 Staatschefs um die Wette. Die Teilnehmer ziehen gleichzeitig oder nacheinander, auf Wunsch mit Zugzeit-Begrenzung. Die Partien lassen sich zwar abspeichern, dauern aber zwischen 15 und 100 Stunden und eignen sich nur für geduldige Fans.

Solisten hingegen finden mit **Civ 4** ihr Eldorado. So liegt dem Spiel ein funktionsgewaltiger Editor bei, mit dem Sie eigene Welten erstellen oder Spielstände verändern können. Zudem gibt's Szenarien wie den Zweiten Weltkrieg in Nordafrika. Die wahre Stärke von **Civilization 4** liegt jedoch im Endlosspiel, in dem nur Veteranen hie und da alte Schwächen finden. Beispielsweise bekommen KI-Gegner eine neue Hauptstadt geschenkt, sobald die vorige fällt. Solche marginalen Probleme treten jedoch hinter dem großen Glanzpunkt von **Civ 4** zurück: Das Spiel motiviert stets aufs Neue – bis zum nächsten Forschungserfolg, zur nächsten eroberten Metropole oder zur nächsten Einheiten-Beförderung. Greifen Sie also zu. Und schreiben Sie Geschichte. GR

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K73

GLOBUS DER KÄFER

In unserer Testversion sind wir auf die folgenden Bugs gestoßen:

- Besonders gegen Ende einer Partie stürzt das Spiel gelegentlich ab – sehr nervig.
- Vereinzelt gab's Grafikfehler wie fehlende Texturen auf Stadtmauern und Aquädukten.
- Einheiten halten sich manchmal nicht exakt an die Marschroute, die wir ihnen vorgeben.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Erneuerung geglückt: Civ 4 modernisiert das Spielprinzip sanft und sinnvoll, ohne die konservative Fangemeinde zu verschrecken. Denn Civ 4 ist Civ, endlich zurück auf den Niveau von Teil 2. Die 3D-Grafik? Prinzipiell nett, aber zu unübersichtlich. Das ist mein einziger Kritikpunkt. Ehrlich, ich mag auch nicht mäkeln. Ich liebe Civ, mir sind die Haare in der Suppe schnurzegal. Es funktioniert, es macht süchtig, ich spiele. Tag! Und! Nacht! Civ-Fans: Wir verstehen uns.

»Es ist wieder Civilization«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Endlich! Nach dem enttäuschenden dritten Teil weckt Civilization 4 wieder den Staatschef in mir. Denn die Neuerungen sind gelungen: Die Religionen eröffnen noch mehr strategische Möglichkeiten, die Einheiten-Beförderungen motivieren, und der Regierungs-Baukasten schafft mehr Identifikation mit meinem Reich, weil ich nicht mehr aus vorgegebenen Regimeschablonen wählen muss. Zudem entfällt dank grafischem Feedback und vereinfachten Konzepten viel nerviges Mikromanagement.

Perfekt ist Civilization 4 aber nicht. Die Kämpfe sind mir nach wie vor zu zufallsabhängig und in der kleinteiligen Spielansicht fehlt mir manchmal die Übersicht. Dafür wirkt die Spielwelt erstmals richtig lebendig – dank unzähliger netter Details. Und der Suchtfaktor stimmt sowieso: In Civ 4 kann ich mich wieder nächtelang verlieren. Wer sich für Globalstrategie interessiert und einen schnellen Rechner hat, muss dieses Spiel haben.

»Alte Liebe neu entflammt«

CIVILIZATION 4 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Take 2 / Firaxis	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 220 S. HB, Poster	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K72

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, GS 11/04) Packender Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Civilization 3 (81, GS 01/02) Spielerisch guter, technisch veralteter Vorgänger.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Für Gelegenheitsspieler viel zu zäh, daher nur ein Fall für eingefleischte Fans.
MODI: Partien für bis zu 18 Spieler via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stufenloser Zoom ⊕ Welt voller Details ⊖ Kampfanimationen	7 / 10
SOUND	⊕ gute Musik ⊕ Einheiten sprechen Landessprache ⊖ Effekte	9 / 10
BALANCE	⊕ für Einsteiger und Profis ⊖ teils seltsame Kampfergebnisse	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige, detaillierte Welt ⊕ Anführer mit Persönlichkeit	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ sehr durchdachtes Interface ⊖ teils unübersichtliche Spielwelt	9 / 10
UMFANG	⊕ 6.000 Jahre Geschichte – was will man mehr? ⊕ Editor	10 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ faire Startpunkte ⊕ je nach Terrain andere Herausforderung	10 / 10
KI	⊕ nachvollziehbare Diplomatie ⊖ KI führt simple Massenangriffe	8 / 10
EINHEITEN	⊕ Beförderungen ⊕ Talente ⊕ Forschungssystem	10 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ jede Partie motiviert aufs Neue – Sucht erregend gut	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde – SOLO-SPASS 500 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTER 3D-SPROSS DER KULTSERIE.

Kriegsherr & Kellermeister

DRAGONSHARD

Das erste Strategiespiel im D&D-Universum bedient sich aus der Fantasy-Schatzkiste – und enttäuscht auf hohem Niveau.

FACTS

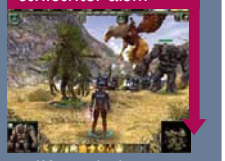
- 12 Helden
- 3 Fraktionen
- 2 Kampagnen
- 21 Missionen

VERGLEICH

Lords of Everquest (65)

Besser als...

Schlechter als...



Spellforce (85)

Wenn Menschen verwesen, ist das mit Maden, Faulgasen und austretenden Flüssigkeiten ein eher unappetitlicher Vorgang. Drachen dagegen modern recht stilvoll: Die zwei mächtigen Lindwurm-Leiber von Eberron und Khyber bilden die Ober- und Unterwelt des nach dem Land-Drachen benannten Fantasy-Reiches Eberron. Ein dritter toter Drache – Siberys – schwebt als Asteroidengürtel aus Kristallen um die Welt und versorgt sie per Meteoritenschauer mit magischen Energiesplittern, den so genannten Dragonshards. **Dragonshard** ist auch der Titel des Echtzeit-Strategiespiels von Liquid Entertainment, das zum ersten Mal im Genre auf die **Dungeons & Dragons**-Lizenz zurückgreift. Allerdings halten sich die Mannen um Entwickler-Veteran Ed Castillo (**Command & Conquer**, **Battle Realms**) nicht streng an das 3.5-Rollenspiel-Regelwerk der Welt Eberron, sondern benutzen lediglich den reichhaltigen Fundus an Monstern, Zaubern und Gegenständen.

Menschen vs. Echsen vs. Dunkelelfen

Im Solo-Modus von **Dragonshard** steuern Sie die Menschen des Flammenordens oder die Echsenmenschen in jeweils einer eigenen Kampagne. Erstere wollen das Herz von Siberys finden, Letztere müssen es als von den Göttern erkorene Wächter bewahren. Deshalb gibt es in den Feldzügen immer wieder Berührungspunkte, oft kämpfen Sie als Echsenführer an aus Menschenmissionen vertrauten Schauplätzen. Nur in Multiplayer-Gefechten übernehmen Sie die Umbragen, abtrünnige Dunkelelfen, die sonst lediglich als KI-Gegner auftauchen. Spielerisch macht die Fraktionswahl keinen Unterschied. Die Fähigkeiten der Einheiten entsprechen sich weitgehend. Vor jeder Partie wählen Sie einen von vier Helden, etwa einen Schurken oder Magier aus, der besonders gut kämpft. Für die finden Sie sogar besondere Champion-Items. An den Recken ist obendrein die recht vorhersehbare Story aufgehängt.

Für D&D-Kenner ist der Betrachterfürst (Beholder) in den Gewölben ein alter Bekannter.

Nexus-Luxus

Die Basis heißt in **Dragonshard** Nexus und besteht aus vier Feldern mit je vier Bauplätzen. Die sollten Sie nicht willkürlich zupflastern, da sich die Gebäude in einem Viererfeld gegenseitig beeinflussen: Beispiel: Sie errichten eine Heiler-Kaserne, in der Sie Kleriker ausbilden und auf Stufe 2 ausbauen dürfen. Wenn Sie jetzt noch eine zweite Kaserne daneben stellen, ist das Upgrade bis Stufe 3 möglich und so weiter. Außerdem stehen vier Verbesserungsgebäude zur Wahl, die zwar keine

Furchtlos greifen wir einen kleinen Echsen-Nexus an.

Die grünen Felder sind vom Schurken entschärfte Fallen.

Angeführt vom Schurken-Helden Kael kämpft der Flammenorden gegen den Umbragen-Skorpionmann, der Gold und Gegenstände fallen lässt. (1600x1200)

Kämpfer liefern, dafür aber Charakterwerte wie Mana-Regeneration oder Angriffskraft der umliegend ausgebildeten Streiter verbessern. Dieses System ist kein nutzloses Mätzchen, die richtige Gebäude-Kombination macht einen großen Unterschied.

Gold und Scherben

Gebäude und Einheiten finanzieren Sie mit Dragonshards (fallen in spektakulären Schauern vom Himmel) und Gold (tröpfelt stetig als Steuereinnahme, größere Mengen bei Monstern). Arbeiter gibt's nicht, alle Einheiten dürfen die Rohstoffe einsammeln. Nur für getötete Feinde winken Erfahrungspunkte, mit denen Sie in den Kasernen Rang-Upgrades für die Streiter kaufen.

Da Scherben und Gold unendlich plätschern, ist ihre spielerische Bedeutung gering. Wenn der Feind Ihre Armee aufreibt, ziehen Sie sich zur Basis zurück. Weil die KI selten nachsetzt, warten Sie einfach eine Viertelstunde, bis wieder genug Ressourcen für neue Kämpfer da sind. Das ist extrem öde und eine verpasste Chance, wenn man zum Beispiel an die harten Rohstoff-Eroberungskriege in **Age of Empires 2** denkt.

Untergrund-Knackis

Unter der hübschen Oberwelt von Eberron liegt der dunkle Khyber-Untergrund, den Ihre Armee über Treppen in allen Missionen erforschen muss, um an entlegene Orte zu gelangen. Allerdings ist im Keller die Einheitenzahl begrenzt, so dass dort nur kleine Trupps stöbern dürfen. In den stimmungsvollen Gewölben erinnert **Dragonshard** stark an **Dungeon Siege 2** & Co.: Sie erfüllen zahlreiche (wenn auch recht ähnliche) Nebenquests und bekommen für erlegte Monster Gold, Erfahrung und Gegenstände, die automatisch in ein Simpel-Inventar am rechten Bildschirmrand wandern. Darunter zum Beispiel Schriftrollen, die »Melfs Säurepfeil« auslösen – den Spruch gab's schon im Uralt-Rollenspiel **Eye of the Beholder**. Endgültig **D&D**-mäßig wird's, sobald Sie einen Schurken im Team haben. Der entdeckt und entschärft Fallen, aktiviert sie gegen Feinde und knackt mit Upgrades sogar verschlossene Schatzkisten – ein kleines Rollen- im Strategiespiel.

Wo kämpfen Sie denn?

Eine Finesse von **Dragonshard** sind die Untergebenen. Jede produzierte Einheit bekommt – je nach Upgrade – einen oder

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Den größten Einfluss auf die Performance hat der Prozessor, selbst mit kleinen Grafikkarten erreichen Sie gute Frameraten.

2 Weniger als 512 MB RAM lassen das Spiel sehr stark ruckeln. Grafische Effekte haben darauf keinen Einfluss, lassen Sie also ruhig alle Optionen aktiviert.

3 Deaktivieren Sie die »Kantenglättung«, das bringt einen kleinen Performance-Schub.

CHECKLISTE

- 1,1 GByte Speicherplatz
- mind. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

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	1,4 GHz	800x600[1]	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd
		1024x768	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd
	2,4 GHz	1024x768	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar
		1280x1024	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar
	3,0 GHz	1280x960	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar
		1600x1200	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd
		1024x768	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd
	2,4 GHz	1024x768	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1280x1024	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	3,0 GHz	1280x960	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1600x1200	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar

1) minimale Details

nicht möglich · stark ruckelnd · mäßig ruckelnd, spielbar · perfekt spielbar

Auf der Kampagnenkarte wählen Sie die nächsten Aufträge, allerdings streng linear.

mehrere »Assistenten« zur Seite gestellt, die fleißig mitkämpfen. Bei der Klerikerin sind das kleine Nonnen, den dicken Kriegsgolem begleiten Techniker. Während die Gefolgsleute bei Ausflügen in den Untergrund daheim bleiben müssen, kämpfen sie auf der Oberwelt fleißig mit und tragen zur ohnehin schon nervigen Unübersichtlichkeit bei. Denn wenn ein Trupp von 20 Mann nebst Untergebenen auf eine ebenso große Armee trifft, ist im Gewusel kaum noch etwas zu erkennen. Nur per Tastenkombinationen können Sie dann die unzähligen Spezialfähigkeiten, Zauber oder Gegenstände noch kontrolliert auslösen und hoffen, dass die Aktion das richtige Ziel trifft. In der Praxis spezialisiert man sich deshalb schnell auf einen Spruch, etwa den Feuerball der Paladine, und löst den immer wieder aus. Immerhin lassen sich einige Fertigkeiten wie die Kleriker-Heilung auf Automatik stellen.

KÄFER IM KELLER

Kleiner, aber ärgerlicher Bug: Manchmal verschwinden Questgeber, dann können Sie eine Aufgabe nicht einlösen. Abhilfe: Speichern und neu laden, dann ist der Auftraggeber wieder da.

Kaum Unterschiede: Die beiden Umbragen-Monster vorne entsprechen dem Menschen-Kriegstitan links.

Ab Stufe 3 begleiten Soldaten den Kriegstitanen.

Taktik-Vielfalt

Obwohl die Einstellungsmöglichkeiten in den Multiplayer- und Skirmish-Modi eher schwach ausfallen, sind die Mehrspieler-Schlachten extrem abwechslungsreich. Denn nie kann man wissen, ob der Gegner ober- oder unterirdisch heranmarschiert. Vielleicht schickt man selbst gerade eine Armee durch den Tunnel, während oben schon ein Umbragen-Schwarm mit Kampfkäfern vor der eigenen, natürlich wehrlosen Festung steht. Internet-Matches konnten wir mit unserer Testversion noch nicht ausfechten, unser Multiplayer-Fazit bezieht sich deshalb auf LAN-Partien. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K76

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Klar nerven die Mängel, und im Vergleich mit WarCraft 3 verliert Dragonshard deutlich. Aber es setzt die D&D-Welt nahezu perfekt um. Mein Highlight sind die Quests. Die laufen zwar tatsächlich alle gleich ab (»gehe nach Norden/Süden/Osten und töte den Zombie/Zauberer/Kerkermeister«), passen aber zur Geschichte und erzeugen Atmosphäre. Apropos: Wer immer bei Atari für die deutsche Synchronisation verantwortlich ist, gehört zwei Wochen lang mit einem Trupp Gedankenschinder eingesperrt.

»Ich bin der Held!«

MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Eigentlich kaum zu glauben, dass es erst jetzt ein D&D-Strategiespiel gibt. Der alte Hase Ed Castillo hat die Lizenz genutzt und massig bekannte Viecher und Zauber eingebaut. Nur schade, dass er darüber ein paar Design-Regeln vergessen hat. Das Warten auf Rohstoffe ist genauso eine Sünde wie die immer gleichen Quests, die manchmal von Bugs geplagt werden.

Vom Nexus in den Keller

Genug gemäkelt, schließlich hat Dragonshard auch viele gute Seiten: Das Nexus-System bringt Dynamik in den sonst so statischen Basisbau, mehrmals habe ich im Test meine Festung komplett umgestellt. Durch das (wenn auch nur rudimentäre) Inventar kommt Rollenspiel-Atmosphäre auf. Die Hintergrundgeschichte ist ganz brauchbar, obwohl ich von Eberron-Erfinder Keith Baker etwas mehr erwartet hätte. So oder so: Nach dem etwas untergegangenen Armies of Exigo ist Dragonshard endlich wieder Futter für Fantasy-Strategen.

»Leicht schartiges Fantasy-Schwert«

DRAGONSHARD ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Atari / Liquid	RELEASE (D)	3.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K65

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, 08/2002) Blizzards Genre-Referenz kommt ohne Lizenz aus.
Spellforce (85, 04/2005) Gelungener Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Durch Ober- und Unterwelt strategische Abwechslung.
MODI Deathmatch, Eroberung und Artefakte sammeln mit wenig Einstellungsmöglichkeiten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Details + Zaubereffekte + D&D-Stil − grobpolygonig	8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + satte Effekte − Synchronisation	7 / 10
BALANCE	+ ausführliches Tutorial − Warten auf Rohstoffe oder Einheiten	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bekannte D&D-Figuren − statische Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ mit Übung brauchbar − Kampfgewusel − seltene Bugs	7 / 10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ verschachtelt, viele Unterquests − Ablauf immer gleich	8 / 10
KI	+ greift gezielt Einheiten an − steht manchmal doof rum	7 / 10
EINHEITEN	+ abwechslungsreiche D&D-Riege + massenhaft Fertigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ Geschichte für drei Parteien − leicht abgedroschen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: NETTE STRATEGIE-UMSETZUNG DES D&D-UNIVERSUMS.

Aliens go home!

UFO AFTERSHOCK

Es gibt Spielprinzipien, die sterben nie: Wie in der Xcom-Reihe vertreiben Sie ungebetene Besucher aus der Wiege der Menschheit.

Auf der zoom- und drehbaren Weltkugel befehlen wir Einsätze.

Die Menschheit lässt sich bekanntlich gerne mal auslöschen. Und wenn sie nicht selber via Atomkrieg oder Umweltverschmutzung für den Exitus sorgt, müssen halt wieder Aliens ran: Eierköppe vom anderen Stern legten im Strategiespiel **Ufo Aftermath** die Erde in Schutt und Asche und verbannten die wenigen Überlebenden in Orbitalstationen. Weil's dort aber zu Unruhen kommt, muss die Menschheit im Nachfolger **Ufo Aftershock** den blauen Planeten zurück erobern – unter Ihrer Führung.

Alles schon da gewesen

Ufo Aftershock spielt sich wie der Klassiker **Xcom: Enemy Unknown**: Auf einer Weltkarte befehlen Sie Angriffe auf von Außerirdischen besetzte Provinzen, um dann in einer taktischen Nahansicht Soldatentrupps ins Gefecht zu führen. Anders als in **Ufo Aftermath** dürfen Sie in befreiten Provinzen wieder Lager errichten und dort Labore sowie Fabriken hochziehen. In Ersteren forschen Sie nach Waffen, Letztere stellen die Wummen her. Das kostet Ressourcen, die Sie aus Provinzen beziehen – oder von anderen Erdlingen: Hie und da hausen Stämme von Überlebenden, denen Sie Rohstoffe klauen oder via Diplomatie-Menü abtrotzen. Apropos Menü: Die Weltkarte ist eine 3D-Kugel, um die Sie stufenlos drehen und zoomen können; Bereiche wie die Forschung erreichen Sie per Iconklick. **Aftershock** läuft in pausierbarer Echtzeit ab.

Auch die Taktikgefechte können Sie jederzeit einfrieren: Wenn Sie eine Provinz angreifen, stehen Ihre Schützlinge auf einem 3D-Schlachtfeld dem Feind gegenüber. Jeder Kämpfer hat Talente (Arzt, Scharfschütze, etc.) die er mit gesammelter Erfahrung verbessert. Zudem rüsten Sie die Jungs individuell aus. Die Gefechte sind jedoch zu schwer für Einsteiger, weil der Feind stets in der Überzahl ist. Die KI-Gegner stellen sich meist klug an und heilen sich zum Beispiel gegenseitig, haben aber manchmal Aussetzer und wehren sich dann nicht. Nervig: Das Spiel springt stets abrupt zu dem Kämpfer, der seine Befehle erfüllt hat – das kostet Übersicht. Die detailarme Grafik macht wenig her, dafür stimmt die Atmosphäre: Das Gefühl, die Erde von einem übermächtigen Feind zu befreien, stellt sich schon zu Beginn ein – dank häufiger Dialoge mit Überlebenden und knallharter Missionen. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K67

KÄFER AUS DEM ALL

In Ufo Aftershock sind wir auf folgende Probleme gestoßen:
- Manchmal stürzt das Spiel ab, wenn Sie bestimmte Menüoptionen auswählen.
- Selten hängen Soldaten am Boden, an Leichen oder an Gegenständen fest – dann hilft nur neu laden.
- KI-Gegner haben Aussetzer und lassen sich zum Beispiel ohne Gegenwehr niederstechen.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Bin ich voreingenommen? Ich glaube ja, denn die Spiele der Xcom- und Ufo-Reihe haben mir schon immer gefallen. Aftershock schlägt in dieselbe Kerbe, weil die Mischung aus Globalstrategie, Forschung, Rollenspiel-Elementen und knallharten Taktikgefechten mich stets aufs Neue zum Weiterspielen motiviert. Die teils eklatanten Schwächen bei Präsentation und Bedienung sowie die Bugs sind hingegen sogar für Liebhaber derbe Spaßbremsen. Ufo Aftershock führt das Xcom-Spielprinzip daher zwar nicht zu neuen Höhen, alten Fans lege ich das Spiel aber ans Herz – zumal auch die Ufo-Atmosphäre gut rüberkommt.

»Genau wie früher!«

Vor einem Gewächshaus treffen unsere Soldaten auf einen Alien-Trupp. (1024x768)

UFO AFTERSHOCK STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	HMH / Cenega	RELEASE (D)	7.10.2005
SPRACHE	Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Brillanter Mix aus Global- und Echtzeitstrategie.
Ufo Aftermath (66, GS 12/03) Ordentlicher Vorgänger, jedoch ohne Basisbau.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊖ detailarme Texturen	5 / 10
SOUND	⊕ passende Musik ⊖ dünne Soundkulisse	6 / 10
BALANCE	⊕ ausbalancierte Talente und Waffen ⊖ nichts für Einsteiger	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ »Allein gegen die Aliens«-Gefühl kommt bestens rüber	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Menüs gut zu bedienen ⊖ im Gefecht umständlich	6 / 10
UMFANG	⊕ lange Kampagne ⊕ viele Forschungsziele, Waffen, Soldaten	9 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ je nach Mission unterschiedliche Ziele ⊖ Karten recht klein	7 / 10
KI	⊕ Feinde stellen sich meist klug an... ⊖ ...haben aber Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	⊕ jeder Soldat hat individuelle Talente, die er verbessern kann	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ schrittweise befreien Sie die Erde – motivierend!	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SOLIDE MISCHUNG AUS STRATEGIE- UND TAKTIKSPIEL.

Amerika, du hast es schlechter

SHATTERED UNION

Bürgerkrieg in den USA, nur Sie können den Konflikt beenden und das Land vereinen! Aber lassen Sie sich ruhig ein paar Runden Zeit...

San Francisco brennt, New York ist verwüstet, und über Chicago kreisen Kampfhubschrauber. Schuld an der Verwüstung sind diesmal keine Wirbelstürme oder Terroristen, sondern die Amerikaner selbst: Nach einer manipulierten Präsidentenwahl bricht ein Bürgerkrieg aus, in Washington detoniert gar eine kleine Atombombe. Als sich der Rauch lichtet, sind die USA Geschichte. Sieben Fraktionen wie die Republik Texas oder die Neu-England-Allianz kämpfen um Ressourcen und Land, die Europäische Union (und später Russland) schickt eine Armee ins Krisengebiet. Als General für eine dieser Mächte (außer für die Russen) greifen Sie in **Shattered Union** zur Maus, um die Staaten wieder zu einen – und das rundenweise.

FACTS

- 9 Fraktionen
- 70 Einheiten
- 40 Superkräfte
- 25 Karten
- 12 KI-Persönlichkeiten

VERGLEICH

Domination (69)

Besser als...

Schlechter als...

Silent Storm (81)

Die zerstörte Brücke ist egal, Einheiten können schwimmen.

Auf der Übersichtskarte wählen Sie das nächste Ziel.

Kriegsopfer: Story

Gleich vorweg: Vom Szenario merken Sie während des Spiels nicht viel. Nach dem Intro gibt es noch zwei, drei Zwischensequenzen im Nachrichtenstil (etwa, wenn Russland in den Konflikt eintritt), aber das war's auch schon. Ganz ohne Story verlässt sich **Shattered Union** voll auf seine ausgeklügelte Mechanik, um Sie als Spieler zu motivieren. Dank vieler taktischer Finessen glückt das auch – zumindest zum Teil.

Die erste Entscheidung steht bereits bei der Fraktionswahl an: Die Kämpfer des Pacifica-Staatenbunds sind gut mit Geld und Einheiten ausgestatten, die armen Schlucker der EU müssen mit einem Minimum an Startressourcen auskommen. Manche Fraktionen können Einheiten reparieren, andere regenerieren Benzin schneller. Außerdem gibt es eine feste Zug-Reihenfolge. Die Great Plains Federation ist eher dran als der California Commonwealth – ein deutlicher Vorteil. Denn bevor es auf einem der 26 Schlachtfelder zur Sache geht, suchen Sie auf einer, dem Brettspiel **Risiko** ähnlichen USA-Karte das nächste Zielgebiet aus. Armeen oder Ressourcen verschieben dürfen Sie allerdings nicht, die Übersicht ist wenig mehr als ein hübsches Schauplatz-Auswahl-Menü.

Je Land, desto Kohle

Je mehr Territorien Sie besetzen, desto mehr Geld steht Ihnen für den Einheitenkauf vor den Gefechten zur Verfügung. In einem Menü klicken Sie sich aus Jeeps, Panzern, Jets, Hubschraubern und Infanterie-Typen die Armee zusammen, große Unterschiede zwischen den Fraktionen gibt es dabei nicht. Ärgerlich: Es fehlt eine Möglichkeit, erfolgreiche oder häufig benutzte Kombinationen zu speichern und im Paket zu kaufen – Sie müssen mühsam einzeln shoppen. Danach verteilen Sie die Truppen auf dem Schlachtfeld oder lassen die KI diese Aufgabe übernehmen.

Nonstop Ballern

Entwickler Poptop zielt mit **Shattered Union** auf Rundenstrategie-Einsteiger und verzichtet deshalb bewusst auf anspruchsvolle Elemente wie Munitionsverbrauch und Nachschublinien. Deshalb ziehen Sie von Beginn an munter drauflos (keine Angst vor dem Kriegsnebel: Es gibt keine Hinterhalte) und müssen lediglich den Benzinvorrat im Auge behalten. Gegen Ende einer Partie kommt es stets zu spannenden Wettrennen um die wichtigen Städte. Denn die müssen Sie einnehmen, um Eroberungspunkte zu kassieren. Erst ab einer gewissen Punktzahl gilt eine Karte als gewonnen. Logisch, dass Metropolen wie San Francisco mehr bringen als kleine Käffer wie Eureka. Außerdem ist »Eile« geboten: Sie haben für jede Karte nur 14 Runden Zeit.

Der Bombenteppich ist eine böse Superkraft, weil er zudem ein Minenfeld hinterlässt.

Ober sticht Unter

Am grundsätzlichen Runden-Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu Klassikern wie **Panzer General** auch in **Shattered Union** nichts: Sie ziehen Ihre Einheiten Richtung Gegner und greifen an, sobald der in Reichweite steht. Das gute alte Papier-Stein-Schere-Prinzip ist hier noch wichtiger als in vergleichbaren Titeln. Mit einem zünftigen Raketenwerfer holen Sie Apache-Helikopter beim ersten Angriff vom Himmel, sonst braucht es meist zwei Attacken. Die teils sehr aggressive KI kombiniert nahezu immer richtig, macht jedoch manchmal auch haarsträubende Fehler und attackiert für sie ungefährliche Einheiten. Vorsicht: Wenn Sie einen Feind nicht komplett erledigen, hat der die Chance zur Gegenwehr, die ein paar Gesundheitspunkte abzieht.

Duell in Phoenix, Arizona: Etliche Gebäude wurden schon zerstört, daher ist unser Ruf (roter Balken) nicht der beste. (1024x768)

Kollateralschaden

Das Glanzstück von **Shattered Union** sind die sehr hübsch designten Karten. Fast immer gibt es mehrere Lösungswege, eine der Städte einzunehmen. Dort sind die Einheiten etwas geschützt, nicht der einzige Nachteil für Angreifer. Denn die verursachen mit jeder Attacke mal mehr (Artillerie), mal weniger (Commando-Infanteristen) Kollateralschaden, der Ihr Ansehen bei der Zivilbevölkerung (dargestellt durch einen roten Balken) sinken lässt. Dieser Ruf hat Einfluss auf die Spezialfähigkeiten, die Sie nach einer gewissen Rundenzahl einsetzen dürfen. Brave Kommandanten verleihen damit ihren Truppen Boni auf Treffsicherheit oder Rüstung, böse Buben befehlen einen Giftgasangriff, der den Ruf endgültig ruiniert.

Schoss ich schon?

Bei der Bedienung von **Shattered Union** hat Poptop den Vorsatz Einsteigerfreundlichkeit wohl vergessen: Eine Zug-Rücknahme fehlt, Hubschrauber sind nur schwer den Hexfeldern darunter zuzuordnen. Ein roter Punkt markiert Einheiten, die noch nicht gefeuert haben, eine Markierung für noch nicht bewegte Truppen fehlt aber. Jedoch gewöhnt man sich schnell an diese Eigenheiten. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K26

AUFLÖSUNGS-ABSTURZ

Shattered Union hat Probleme mit hohen Auflösungen und großen Einheitenmengen. Im Test kam es bei Massenschlachten in 1600 mal 1200 Pixel zu Abstürzen, vor allem beim Zoomen.

MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Endlich wieder Runden! Das Szenario macht Lust, die Karten sind mit Sträßchen über Gebirge und ähnlichen Mätzchen äußerst knifflig. Und die Idee der Punkteboni für Städte sorgt für spannende Wettrennen (ja, das geht auch in Rundenspielen). Trotzdem musste ich mich oft zum Weitermachen zwingen. Schuld sind etliche Bedienungsmängel. Außerdem gibt es nach dem – bis auf die grauenvolle Sprecherin – stimmungsvollen Intro kaum Hinweise auf Story und Szenario, ich muss mich selbst motivieren. Das schafft nur, wer auf Rundentaktik-Denksport steht. Die mit dem Titel angepeilten Einsteiger sehen die patriotisch-schmalzige Wiedervereinigungs-Endsequenz wohl nie, für Profis ist das Spiel dagegen vielleicht zu seicht.

»Knobeln für die Einheit«

SHATTERED UNION RUNDEN-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Take 2 / Poptop	RELEASE (D)	21. 10. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K42

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Domination (69, GS 07/05) Futuristische Schlachten, hübsche Optik. Massive Assault (68, GS 06/05) Profi-Rundentaktik mit Online-Komponente.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Packende Gefechte per LAN, Internet oder Hotseat-Modus.
MODI: Wie Singleplayer-Einzelkarten, allerdings nur für zwei Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsche Landschaften ⊖ detailarme Einheiten	6 / 10
SOUND	⊕ martialischer Soundtrack ⊕ Effekte ⊖ deutsche Sprecher	7 / 10
BALANCE	⊕ Einstellungen ⊖ Video-Tutorial ⊖ schwankend schwierig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Bangen bei jedem Zug ⊖ karge Präsentation	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ logisch ⊖ Komfortfunktionen fehlen	7 / 10
UMFANG	⊕ 25 Karten ⊖ keine Zufallslevels	8 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ Parteiwahl ⊕ Boni ⊖ Karte immer gleich aufgeteilt	7 / 10
KI	⊕ nachvollziehbar ⊖ seltene Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	⊕ Superkräfte ⊕ massig Einheiten... ⊖ ...ähneln sich stark	10 / 10
KAMPAGNEN	⊕ Eroberungs-Atmosphäre ⊖ keine weitere Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE RUNDENTAKTIK, ORIGINELLES SZENARIO.

Verhandlungssache

DIPLOMACY

Eine Brettspiel-Umsetzung wagt sich in ein von Hearts of Iron 2 beherrschtes Territorium – ganz ohne Kampagnen. Ein kluger Zug?

Die Briten unterstützen uns beim Großangriff auf das von den Deutschen besetzte Holland.

Frankreich zu erobern könnte schwierig werden: Unsere Armee ist unterlegen, und die Franzosen beherrschen mehr Territorien. Die Ressourcen im Norden des Landes sind aber zu verlockend. Wie wäre es, die Engländer um Unterstützung zu bitten, wenn wir ihnen dafür Holland überließen? Oder vielleicht helfen uns die Italiener. Wie auch immer Sie Europa in der Umsetzung des Brettspieles **Diplomacy** erobern, selten war es so spannend. Selten wurde aber auch so viel Potenzial verschenkt.

Vertrag ist Vertrag!

Das Europa des frühen 20. Jahrhunderts ist in 76 Provinzen aufgeteilt, in denen sieben Nationen um die Vorherrschaft ringen. Das Ziel: die in manchen Territorien vorkommenden Ressourcenpunkte. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Armeen dürfen Sie auf der schmucklosen Landkarte verschieben. Anders als in **Risiko** erobert die größere Streitmacht das Gebiet automatisch. Allerdings dürfen Sie in **Diplomacy** Ihre Truppen mit benachbarten Einheiten unterstützen. Das will jedoch gut überlegt sein. Denn die Helfenden sind Angriffen einer dritten Nation schutzlos ausgeliefert. Um gegen die übermächtigen Feinde anzukommen, dürfen Sie mit wenigen Mausklicks Bündnisse eingehen. Die sehr gute KI berücksichtigt dabei, inwieweit Sie ihre Interessen vertreten und unterstützt Sie bei Angriffen sinnvoll. Halten Sie Verträge nicht ein, kann es sein, dass Ihnen der Partner in den Rücken fällt. So spielt sich jede Partie anders.

Mit drei Landarmeen (blau) attackieren wir Italiens Seeflotte (grün).

Zu siebt am PC?

Diplomacy bietet zwei sich leicht unterscheidende Ausgangsszenarien für das Endlosspiel. Solo-Kampagnen mit auf spezielle Gebiete ausgelegten Missionen wie in **Hearts of Iron 2** gibt es nicht – das schadet der Langzeitmotivation. Dafür können bis zu sieben Spieler entweder im Netzwerk oder im komfortablen Hotseat-Modus auch ohne KI-Gegner um Europa kämpfen. Das macht mit dem echten Brettspiel am Küchentisch allerdings mehr Spaß. DM

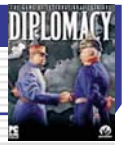
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K70

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Es heißt, Diplomacy wäre einfach zu erlernen und schwer zu meistern. Ich finde, Diplomacy ist schwer zu erlernen und noch schwerer zu meistern. Das Tutorial hilft zwar, aber nach dem x-ten Textfenster artet das in Arbeit aus. Wer es hingegen beherrscht, kommt trotz Spargrafik kaum von den spannenden Eroberungszügen weg. Dafür sorgt vor allem die schlaue KI. Missionen wären allerdings schön gewesen.

»Zielloses Erobern«

DIPLOMACY GLOBAL-STRATEGIE



PUBLISHER	Mindscape / Paradox	RELEASE (D)	11.11.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 84 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Hearts of Iron 2 (79, GS 03/05) Grandiose Rundenscharmützel, öde Präsentation. World at War (76, GS 06/05) Umständlicher, aber gelungener Risiko-Klon.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT: Greifen Sie lieber zum Original. Eine Umsetzung kann es nie mit der Vorlage aufnehmen.
MODI: Zwei Szenarien über Netzwerk, Internet oder Hotseat-Modus für sieben Teilnehmer spielbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ detailarme Strategie-Karte ⊖ keine Animationen	4 / 10
SOUND	⊕ Musik ⊖ rudimentäre Effekte	4 / 10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ taktisch anspruchsvoll	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ sterile Präsentation ⊖ keine Identifikationsfiguren	5 / 10
BEDIENUNG	⊕ einfache Maussteuerung ⊕ freies Speichern	8 / 10
UMFANG	⊕ komplettes Europa ⊖ nur zwei Szenarien	5 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ jedes Land spielt sich anders	8 / 10
KI	⊕ sehr gut im Krieg ⊖ nutzt kaum Diplomatie	7 / 10
EINHEITEN	⊕ gut ins Regelwerk eingebaut ⊖ nur zwei Typen	6 / 10
KAMPAGNEN	⊕ freies Spiel spannend ⊖ keine Missionen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: PASSABLE BRETTSPIELUMSETZUNG, ABER OHNE MISSIONEN.

CRAZY MACHINES 3

Angewandte Physik mal anders.

Knifflig: Mit Gewichten und Zahnrädern müssen wir die Abrissbirne auf das Brett legen.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K5

➤ DVD: Test-Check

Relativitätstheorie, die Spaltung des Atoms, Heisenberg'sche Unschärferelation – alles Kindergeburtstag. Die echten Herausforderungen der Physik warten im Denkspiel **Crazy Machines – Neues aus dem Labor**. Das Spielprinzip hat sich auch in der dritten Auflage nicht verändert: In 101 extrem abwechslungsreichen Missionen sollen Sie durch absurde Kettenreaktionen Blumen gießen, Abfall entsorgen oder mit einer Abrissbirne Dominosteine umwerfen. Dazu stehen Ihnen Seile, Fließbänder, Stromaggregate oder Windmaschinen zur Verfügung, die Sie unter Zeitdruck auf einer schmucklosen 2D-Unterlage sinnvoll platzieren. Neue Items wie ein Toaster, der mit einer heraus schießenden Brotscheibe andere Gegenstände umstößt, erweitern das riesige Repertoire. An der teils fummeligen Maussteuerung hat sich auch in Teil 3 nichts getan, oft haben wir aus Versehen das falsche Teil verschoben. Zudem lassen sich Gegenstände bei Auflösungen unter 1024x768 nur sehr ungenau platzieren. Im Gegensatz zum Vorgänger verbesserten die Entwickler die Balance: Die Aufgaben werden spürbar anspruchsvoller. Trotzdem gibt's später im Spiel gelegentlich mal eine viel zu leichte Mission. Wer nach etwa 15 Spielstunden alle Herausforderungen gemeistert hat, baut im komfortablen Editor ratzfatz eigene Experimente. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K6

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich gebe es zu: Physik war in meiner Schulzeit das mit Abstand langweiligste Fach. Aber Crazy Machines 3 versöhnt mich mit der Naturwissenschaft. Jede Aufgabe fordert aufs Neue, die Lösung ist oft ebenso schlicht wie genial. Und das »Muss-doch-zu-schaffen-sein«-Prinzip funktioniert auch dieses Mal wieder perfekt. Gut, dass die Entwickler der stilvollen 2D-Grafik treu geblieben sind, das hilft der Übersicht. Die fummelige Steuerung bekommt aber auch beim dritten Anlauf keinen Nobel-Preis.

»Dr. Daniel, Physiker«

CRAZY MACHINES 3	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Novitas
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

70

LEGION ARENA

Die gewaltigen Schlachten verkommen sehr oft zum Einheitenbrei.

Rom erobern oder verteidigen? Im **Rome**-Klon **Legion Arena** dürfen Sie beides. Zahlreiche Einheitentypen und ein umfangreiches Erfahrungssystem versprechen taktische Tiefe. Die viel zu leichten Scharmützel spielen sich aber trotzdem alle gleich. Und die antike Grafik nervt ebenso wie die schwache Story und die manchmal störrische Kamera. DM

➤ DVD: Test-Check

LEGION ARENA	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Black Bean / Slitherine
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

56

SKI RESORT EXTREME

An den grünen Stellen liegt zu wenig Schnee. Eine Schneekanone hilft.

Tiefschnee oder hübsche Hüttenhaserl: Jeder erwartet im Skiurlaub anderes und Sie müssen es allen Recht machen. Die Comic-Grafik wirkt kindisch, tatsächlich ist das Aufbau-Spiel **Ski Resort Extreme** aber für Profi-Manager. Durch schlechtes Balancing haben Sie immer zu wenig Geld und warten oft quälend lang untätig auf Einnahmen für die Investitionen. MR

➤ DVD: Test-Check

SKI RESORT EXTREME	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Frogster / Eclypse
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

49

Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

SAMARITER UND MÖRDER

NOCH MEHR WARCRAFT? Ich gebe zu: Nach meinem Besuch bei Blizzard (siehe Titelstory) bin ich vom **World of WarCraft**-Addon **Burning Crusade** restlos begeistert . Bei all der Vorfreude darf man aber nicht vergessen: Blizzard ist keine Wohltätigkeitsorganisation und will in erster Linie Geld verdienen. Die üppige Addon-Ausstattung dient (wie auch die Patches) nur einem Zweck: Online-Rollenspieler möglichst dauerhaft zu binden. Am liebsten so lange, bis ein anderer Titel aus Irvine – sei es nun ein **Diablo Online** oder **World of StarCraft** – quasi intern die Ablösung übernimmt. Wer will schon auf vier Millionen Kunden verzichten, die jeden Monat 13 Euro abdrücken?

BEI ANRUF... LANGEWEILE. Im Fernsehen hat jeder Sender mindestens fünf davon im Programm: Krimiserien! Auf dem PC dagegen wird wenig ermittelt, nur die **CSI**- und **Law and Order**-Serien halten die Stellung. Beide Reihen nerven mit altbackenen Spielmechanismen und noch älterer Technik. **Bei Aufschlag Mord** ist kaum vom zwei Jahre alten Erstling zu unterscheiden. Sicher, bei einem Krimi zählen Story und Spannung mehr als Grafik, **Tatort**-Kommissare sind ja auch nicht immer hübsch. Aber ein bisserl mehr dürfte schon sein. Dann klappt's auch auf dem PC mit dem Serienerfolg.

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

Ankh ____ 124
In 80 Tagen um die Welt ____ 126
Reise zum Zentrum des Mondes ____ 128
Law & Order: Bei Aufschlag Mord ____ 128
Everquest 2: Desert of Flames ____ 129

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	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	9	
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
6	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	86	9	9	7	8	8	9	8	10	9	9	12/05: Addon
7	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
8	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05	85	9	8	7	8	9	9	8	8	10	9	
9	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
10	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
11	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
12	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	7	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons
13	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
14	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
15	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
16	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	81	6	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
17	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	80	6	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
18	The Westerner	Adventure	DTP	Revistronic	04/04 (84%)	80	7	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
19	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	80	7	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
23	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
24	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	77	5	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
25	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	77	3	8	7	10	7	9	8	8	10	7	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Das hätte auch den Pharaonen gefallen

ANKH

Mal herschau'n, LucasArts! Seht mal, was in dem Genre, das ihr aufgegeben habt, noch möglich ist. Ein klassisches Abenteuer in hübsch-modernem 3D-Look nämlich, viele Lacher inklusive.

Verflucht seist du, Assil, denn du hast mein Grab entweiht. Hänge dafür diese Ankh-Kette um deinen Hals, bevor ich zu Mumienstaub zerfalle! Und sieche langsam an meinem Todesfluch dahin, aaaarghglbl (röchelt, zerfällt zu Mumienstaub). So kommt es, dass der schusselige Ägypterjunge Assil von einem Party-Abstecher in die Grabkammer mit zweierlei heimkehrt: einem Fluch, der ihm nur wenige Lebensstunden lässt. Und einem Ankh-Anhänger, dem ägyptischen Symbol des Lebens, auf das ein schurkischer Händler, ein Pharao und ein waschechter Gott scharf sind. Wie sich Assil aus dem Schlamassel rettet, erzählt das deutsche Entwicklerstudio Deck 13 im klassischen Mausklick-Adventure **Ankh**.

FACTS
- 2 Helden
- 5 Kapitel
- 22 Orte
- 35 Aufgaben

Klar wie der Nil

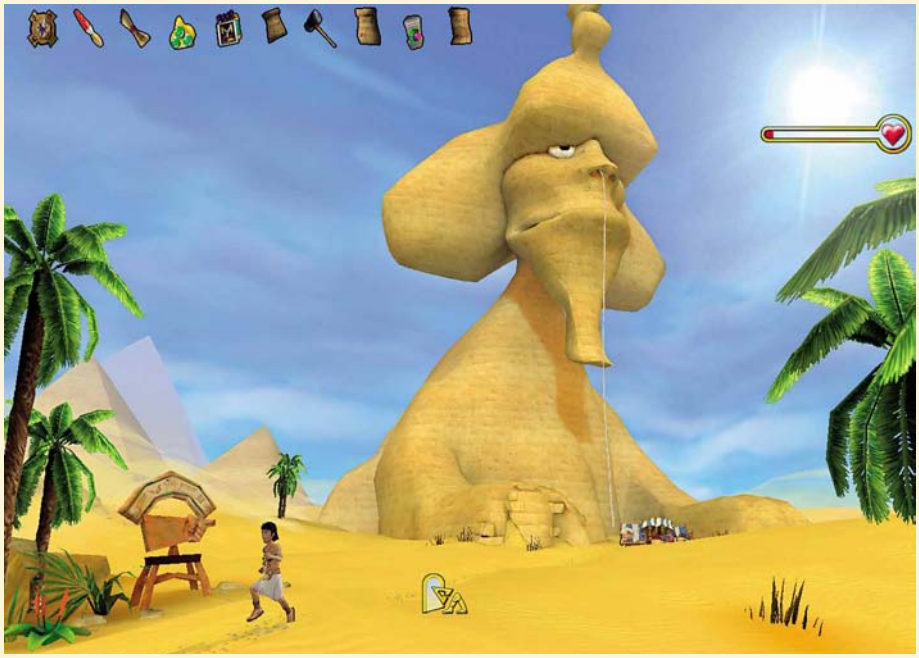
Trotz Todesbann plagen Assil zu Spielbeginn ganz weltliche Probleme, denn Vater hat dem Herumtreiber Hausarrest erteilt. So schlüpft der junge Held heimlich aus dem Fenster, um in den Armen von Anfänger-Attentätern zu landen. In den Basaren von Kairo nach Essbarem für die Meuchler zu fahnden, ist Assils erste große Aufgabe. Dann geht's wie im Rausch durch jeden Winkel der Ägypter-Historie: Assil platzt in den Pharaonen-Palast, kauert im Kerker, wandert in die Wüste, spaziert in die Sphinx und untersucht die Unterwelt. Was als nächstes ansteht, ist immer klar. So erfährt Assil, dass die Palastwachen Angst vor Krokodilen haben. Weil grad keine echte Grünbestie greifbar ist, bastelt sich der Jungspund halt ein Kostüm, indem er einer Basar-Oma die Krokoleder-Handtasche abschwatzt. Die ebenfalls benötigten Zähne bricht Taucher-Assil am Nilgrund einem Krokodil aus, dem er einen Steinarm verfüttert – dass das Vieh auf Gliedmaßen steht, folgern Sie aus den verstreuten Skelettknochen glückloser Piraten. So stimmige Hinweise gibt's oft, manchmal rutscht das faire Rätseldesign aber ins Absurde: Dass Sie (das sei verraten, ohne den Spaß zu verderben) eine Feigenkonserve öffnen, indem Sie sie aus dem Nasenloch der Sphinx schmeißen, darauf muss man erst mal kommen.

Alt wie die Pyramiden

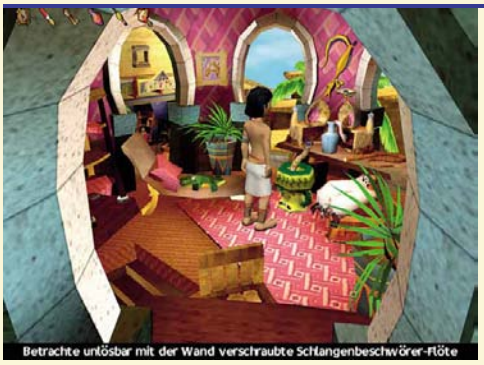
Generell setzt **Ankh** auf Gegenstandsrätsel, trotzdem haben Sie nie mehr als zehn Objekte im Inventar – das ist angenehm übersichtlich. Die seltenen Ansätze origineller Problemlösungen bleiben dagegen oberflächlich. Beispiel: Ein Teleporter führt in die Unterwelt, der Schalter liegt aber am anderen Ende des Raums. Zum Glück gibt's im Saal eine wandelnde Mumie. Guter Rätselstoff? Wohl wahr, würde die Mumie nicht sowieso schon am Schalter herumdrücken – Assil muss sich nur noch auf die Transporterplattform stellen. Ähnlich verschenkt **Ankh** das Potenzial der frechen Araberin Thara, die Assil als Kollegin zur Seite steht. Zwar dürfen Sie in einer Szene zwischen den Personen wechseln, lösen so aber nur ein einziges Rätsel. Dass die beiden Helden Objekte tauschen können, ist vollends für die Katz, denn das Spiel macht keinen Gebrauch davon.

Weise wie die Pharaonen

Das alles ist umso leichter zu verschmerzen, als sich das Spiel mit flotten Sprüchen und cleveren Anspielungen durch jede Talsohle grinst. Die Attentäter vom Anfang quetscht Assil über die Spielmechanik aus (»Kann ich sterben?« – »Nein.« –»Muss ich Farbrätsel lösen?« – »Nein!«)



Die Sphinx ist wunderschön? Vielleicht war sie's, bevor sich Assil an einer Bandage aus der Nase abgeseilt hat.



Dies ist ein Mädchenzimmer. Mit Schlange. Wie loswerden?

Am Nilgrund: Mal sehen, ob das Krokodil den Steinarm mag.

Während Assil Kairo erforscht, unterhalten sich der Sklavenverkäufer und seine Ware – hier über Moses.

– schon das eine feine Genre-Spitze. Noch breiter wird das Grinsen aber, als Assil später im Tempel entsetzt eine Palette schimmernder Pülverchen entdeckt: »Das wird doch hoffentlich kein Farbenrätsel!« Doch, wird es. Klar, dass Assil auch stirbt, inklusive eingeblendetem Lebensenergiebalken. Das Ende des Spiels ist das natürlich nicht. Ähnlich originell zieht **Ankh** sein ganzes Szenario durch den Kakao. Die auf großen Plakaten beworbene »Stadt der Zukunft« Gizah entpuppt sich als versandete Ruine mit Kamelwaschstraße, ein Trupp von Guerilla-Israeliten will dem Pharao den Auszug aus Ägypten abpressen, und Thara lacht dem Gott Osiris ins Gesicht: »Ich bin aus Arabien, ihr geltet für mich nicht!«

Schön wie die Sphinx

Das dankbare Ägypter-Szenario verpackt **Ankh** in farbenfrohe, detailverliebte 3D-Grafik. Die Kamera zeigt die Szenen dabei aus einem festen Winkel, schwenkt aber teilweise mit – das ist filmreif hübsch, wenn auch teilweise umständlich, wenn man sich zum gegenüberliegenden Ausgang durchklicken muss. Gesteuert wird klassisch mit der Maus, Assil läuft automatisch zum Zielort. So schick die Hintergründe ausfallen, so bequem schummelt Deck 13 bei den Animationen. Wenn Assil klettern, springen oder ungewöhnliche Aktionen ausführen muss, blendet das Spiel schlicht zum Ergebnis um. Wie Thara ein Wasserrad verstopft, wie Assil die Araberin von einem Baugerüst rettet – spannende Szenen, die das Spiel unterschlägt. Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen der Ton. Stimmige Musik untermalt die Szenen, als Sprecher erklingen unter anderem die deutschen Stimmen von Ben Stiller (Assil) und John Cleese. Und der geniale Intro-Song könnte so auch einen Disney-Film einleiten. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K83

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Hoppla, wäre da nicht die feine 3D-Grafik, ich würde denken, jemand hätte ein Artefakt aus den 90ern aus dem Wüstensand gescharrt. Und das ist gut so! Kein Adventure der letzten Jahre kommt so nah an das klassische LucasArts-Flair heran wie das sympathische Ägypten-Abenteuer aus Deutschland. Der charmante Witz von Ankh ist klasse, Szenario und Aufgaben ziehen sofort in ihren Bann. Ich schlage außerdem drei Kreuze, dass Deck 13 trotz 3D bei der perfekten Mausklick-Steuerung geblieben ist.

Warum bin ich trotzdem enttäuscht? Weil Ankh in Vielem auf halbem Wege stehen bleibt. Die Rätsel sind ordentlich und fair, aber nie originell, nie mutig. Viele Ansätze (Thara!) verpuffen ungenutzt. Ähnlich schlampig wirken die Animationen; was die Orte an Film-Gefühl schaffen, zerstören die Sprünge und trägen Gesten wieder. Am schlimmsten aber: Ankh ist viel zu kurz. Von den acht Spielstunden verbringen Sie einen guten Teil mit nervigem Hin- und Herlaufen, die Rätsel mit ihren oft offensichtlichen Lösungen sind dagegen schnell gemeistert. So ist Ankh ein weitgehend anspruchsloses Abenteuer mit viel schönem Humor – perfekt für zwei, drei amüsante Abende.

»Ich beantrage Assil in Ägypten«

ANKH ADVENTURE

PUBLISHER	Bhv / Deck 13 Interactive	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Klappbox, 1 CD, 24 Seiten Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT The Westerner (80, GS 04/04) Auch bunt und witzig, hat anspruchsvollere Rätsel. Bone (70, GS 11/05) Sympathische Adventure-Episode, nach vier Stunden vorbei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	700 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ■ Stereo □ 2 vorne, 2 hinten □ 5.1 □ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ farbenfroh und stimmungsvoll ⊖ schwache Animationen	7 / 10
SOUND	⊕ tolle (Promi-)Sprecher ⊕ Introsong ist ein Ohrwurm	10 / 10
BALANCE	⊕ klare Aufgaben ⊖ kaum Rätselketten ⊖ Laufwege	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Filmstimmung ⊕ sympathische Welt und Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Maussteuerung ⊖ Lauf-Klickerei	9 / 10
UMFANG	⊖ viel zu kurzes Abenteuer ⊖ nur wenige Schauplätze	5 / 10
HANDLUNG	⊕ kurios, aber nachvollziehbar ⊖ keine Tiefe, kaum Dramatik	7 / 10
RÄTSEL	⊕ fair und logisch ⊖ oft arg naheliegend ⊖ ideenarm	6 / 10
DIALOGE	⊕ witzig und schlagfertig ⊕ Unterhaltungen im Hintergrund	9 / 10
CHARAKTERE	⊕ originelle Persönlichkeiten ⊕ sympathisch und einprägsam	8 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: KLASSISCHER ADVENTURE-SPASS, EINFACH UND KURZ.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K69

Auf Phileas Foggs Spuren

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Vorbilder sind unter anderem: ein Roman, ein bekannter Peitschenschwinger, Bolly- und Hollywood-Filme. Heraus kommt: ein unspektakuläres, aber sehr nettes Abenteuer für Einsteiger.

Olivers Eltern haben das Hallodri-Leben ihres Sprösslings satt und wollen ihn binnen 80 Tagen an die Frau bringen. Olivers alter Onkel Mathew hat auch ein Problem: Man will in binnen 80 Tagen vor Gericht zerren – wenn er nicht vier Erfindungen nachweisen kann. Dafür müsste er aber von London nach Kairo, Bombay, Yokohama und San Francisco reisen. Weil der Greis das nicht kann, bittet er Oliver um Hilfe. Der sagt gerne ja, entgeht er so dem Traualtar.

Und schon sind Sie mittendrin im Abenteuer. **In 80 Tagen um die Welt** heißt nicht nur wie der berühmte Roman von Jules Verne, sondern macht zahlreiche Anspielungen auf die Geschichte von Phileas Fogg. Oliver wird auf seiner Reise beispielsweise mit einem Nachfahren von Inspektor Fix zu tun bekommen.

Mach dies für das!

In 80 Tagen um die Welt baut auf das Prinzip »Erledige X, dann bekommst du Y«. Oliver muss auf seinen Stationen rund um den Globus zunächst Kontaktleute finden, die ihm kleine Aufträge erteilen. In Bombay soll er etwa zunächst einen Elefanten baden, bevor ihm der Rüsseltier-Trainer einen entscheidenden Tipp zusteckt. Wer Oliver wo und wie zu Hilfe kommen kann, verrät ihm sein Onkel mittels kleinerer Botschaften, die Sie in den Hotels erhalten.

In Sachen Rätseln ist das Spiel meist logisch und nervt auch nicht mit zeitfressendem Gelatsche. Um verschlossene Fenster zu öffnen, reicht Olivers Messer. Um das Labyrinth einer Tempelanlage zu knacken, muss er nur auf Symbole und deren Reihenfolge zu achten.

Hakeliger Teppich

Größter Schwachpunkt ist die Steuerung Olivers. Der junge Mann erinnert in Bewegung und Tempo stark an den vorletzten Indy (**Indiana Jones und der Turm von Babel**); soll heißen, er ist entsetzlich träge. Gut: In den Metropolen warten Vehikel (Motorrad, fliegender Teppich), die Oliver mieten kann. Blöd: Die Fortbewegungsmittel lenken sich sehr ungenau. Oft bleiben die an Ecken hängen. Dennoch sollten Sie die Dinger auf den oberen Schwierigkeitsgraden nutzen. Denn da läuft ein Zeitlimit: Eine halbe Stunde Echtzeit ist ein Tag im Spiel. Ziel ist es, die Reise wirklich in 80 Tagen zu meistern. Wählen Sie die erste Stufe, haben Sie alle Zeit der Welt. Frei speichern dürfen Sie nicht. Das Spiel legt selbständig Savegames an. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K75

Wirklich hübsch: der Zug, der Sie durch Asien bringt.

In Indien müssen Sie Oliver und Elefant zu einem Tempel lenken. Achten Sie hierbei auf die Symbole!

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Das Spiel richtet sich nicht an die Hardcore-Knobler. Es ist vielmehr für Einsteiger gedacht, die Freude an den vielen Anspielungen auf den Jules-Verne-Roman haben. Ärgerlich daran: Gerade Einsteiger werden mit der Steuerung Olivers manchmal ihre liebe Not haben. Der Mann ist einfach schrecklich störrisch. Trotzdem entfaltet In 80 Tagen um die Welt einen nicht bestreitbaren Charme, den wir aus Weltreisebüchern und -filmen kennen. Da verzeiht man auch die mal kleinen, mal größeren Patzer, etwa die Kontrollpunkte.

»Der Charme macht's!«

IN 80 TAGEN UM DIE WELT ADVENTURE

PUBLISHER	Dtp / Frogwares	RELEASE (D)	21.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K74

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Moment of Silence (80, GS 11/04) Stimmiges Mystery-Alien-Akte-X-Adventure. Bone (75, GS 11/05) Extrem kurzes, aber sehr witziges Comic-Abenteuer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche, bunte Landschaften − matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Musik... − ...nicht immer passend	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade − Kontrollpunkte	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nette Entdecker-Stimmung	7 / 10
BEDIENUNG	− störrischer Held − ungenaue Fahrzeuge	4 / 10
UMFANG	+ vier Hauptmissionen + zahlreiche kleinere Aufträge	7 / 10
HANDLUNG	+ nette Hatz über den Globus + Anspielungen auf Verne	8 / 10
CHARAKTERE	+ Held ein Sympathieträger + skurrile Randfiguren	9 / 10
DIALOGE	+ voller Witz − manchmal sehr lang	8 / 10
RÄTSEL	+ meist schnell durchschaubar − Lösung manchmal aufgesetzt	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: WELTREISE-ABENTEUER FÜR EINSTEIGER.

REISE ZUM ZENTRUM D. MONDES

Könnte Jules Vernes vielleicht Mathematiker gewesen sein?

In jedem Raum wartet ein schweres Schalterrätsel. Hinweise dazu gibt das Spiel nur selten.

➤ DVD: Test-Check

Wie viele Möglichkeiten gibt es, fünf GameStar-Redakteure auf fünf Stühle zu verteilen? Wenn Sie ohne zu überlegen auf die Zahl 120 kommen, ist das Adventure **Reise zum Zentrum des Mondes** genau das Richtige für Sie. Denn im Verlauf der von Jules Vernes Romanen inspirierten, etwas kurzen Geschichte warten unzählige knüppelharte Schalter- und sonstige Rätsel darauf, gelöst zu werden. Die Story dreht sich um den Abenteurer Michel Arden, der im 19. Jahrhundert mit einer Raumkapsel zum Mond reist. Anfangs stellen die Rätsel noch kein Problem dar: So müssen Sie etwa einen Kanister mit einem Trichter versehen, um schwerelos umher fliegende Säuretropfen wieder einzufangen. Nach der Landung auf dem Erdtrabanten hingegen werden Einsteiger schnell verzweifeln. Zu viele Orte können gleichzeitig erkundet werden, zu schnell quillt das Inventar mit Gegenständen über. Und an jeder Ecke wartet ein außerirdischer Apparat auf seine Aktivierung. Ohne Notizzettel und einer gehörigen Portion Gehirnschmalz geht's an den Schaltern oft nicht weiter, Hinweise suchen Sie vergebens. Wie in den ersten **Myst**-Spielen dürfen Sie sich in den detaillierten, aber leblosen 2D-Landschaften nur um Ihre eigene Achse drehen. Da leidet zwar oft die Orientierung, dafür entgeht Ihnen jedoch kein noch so kleiner Gegenstand. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K46

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich stelle ab sofort einen Kühlschrank neben meinen PC. Nicht, um schnell nach einem kalten Bier greifen zu können, sondern um meinen rauchenden Kopf abzukühlen. Zwar grüble ich gerne an Rätseln, die ein oder andere Hilfestellung muss aber sein. Das hat Entwickler Kheops verschlafen und lässt somit Einsteiger außen vor. Für alle Hardcore-Knobler: Wer eine echte Herausforderung sucht, kann's probieren.

»Meister der Logik gesucht«

REISE Z. Z. D. MONDES

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Adventure Company / Kheops
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

59

LAW & ORDER BEI AUFSCHLAG...

Hallo Zentrale, unser Spieldesigner wurde ermordet!

Die Tennis-Göre Claire Thomas gibt rotzige Antworten. War Sie die Täterin?

Da liegt sie, die blonde Tennisschönheit, in der Blüte ihrer Jugend dahingerafft von Dings. Von was nur? Warum genau Elena Kurarova eine Woche vor den U.S. Open sterben musste, soll das Team aus der Krimi-Fernsehserie **Law & Order** herausfinden. Wenn die Ermittler Green und Briscoe im Adventure **Bei Aufschlag Mord** auf Indizienjagd gehen und Serena Southerlyn vor Gericht Zeugen befragt, sind Sie dabei und fahnden in frei drehbaren Renderszenen nach Hinweisen. Absuchen von Örtlichkeiten wechselt dabei ab mit Verhören von Zeugen und Verdächtigen, denen Sie Themen, Personen und Schlussfolgerungen als Icons unter die Nase schieben.

Schnell treten Querverbindungen und Motive ans Tageslicht. Elena hatte Stress mit Mutter, bekam einen Drohbrief, nahm Drogen, hielt Kontakt zu einem Unbekannten und spielte gern mit den Bällen des Tennis-Darlings Rodrigo Silva. Um im Spurengewirr Klarheit zu schaffen, schicken Sie Gegenstände ins Labor und lassen Verdächtige observieren. Dazwischen gibt das Spiel immer wieder unmotivierte Logikspielchen auf, etwa wenn Sie in der Wohnung eines Verdächtigen minutenlang Kisten verschieben, um an ein Regal zu gelangen. Ist die Beweislast groß genug, beantragen Sie einen Durchsuchungs- oder gleich einen Haftbefehl. Im Gerichtssaal setzen Sie sich dann mit den Aussagen der Zeugen auseinander. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K4

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Hui, junge Frauen in kurzen Röckchen! Fröhlich schiebe ich mit der Maus Icons auf schlanke Körper, diese antworten mir dann monoton: »Dazu weiß ich nichts.« Stundenlang könnte ich das machen! Aber ich gehöre ja auch zur Zielgruppe der Icons-auf-Röckchen-Schieber. An allen anderen Spielern, etwa Krimi-Knoblern oder Fans der Fernsehserie, ist das Spiel vorbei entwickelt.

»Schieb, schieb, schieb«

L&O: BEI AUFSCHLAG MORD

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Mindscape / Legacy Interactive
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB Platte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

52

➤ DVD: Test-Check

EQ 2 DESERT OF FLAMES

Mit dem ersten Addon kommen 1001 Nacht und viele positive Änderungen nach Norrath.

Wer in die Wüste will, muss auf dem fliegenden Teppich bleiben. Damit bringen Sie Ihren **Everquest 2**-Helden fix in die Wüstenregion Ro, um im Addon **Desert of Flames** neue Abenteuer und legendäre Gegenstände zu finden. In staubiger Atmosphäre flüchten Sie vor Monstern und Diebesbanden, manchmal sogar in die Höhe – denn ab und an dürfen Sie an bestimmten Stellen klettern. Wenn Sie sich in der Kalifenhauptstadt Maj'Dul nach Aufträgen umsehen, sind je nach Rasse sind die verbündeten Fraktionen anders. Dank der neuen Arbeitgeber begleiten Sie Ihre Figur bis Stufe 60. In die hübsche Wüstenregion können nicht nur fortgeschrittene Charaktere reisen, selbst Neulinge haben über die Häfen in Qeynos und Freihafen sofortige Einreiseerlaubnis. Sinnvoll, denn so kann jeder die neuen PvP-Arenen in Maj'Dul besuchen.

DIRK STEIGER dirk@gamestar.de

Mit dem Addon kommt Schwung in die Welt von Everquest 2. Kämpfen, vor allem in Gruppen, ist herausfordernder, die Belohnungen wertvoller, die Klassen besser balanciert. Und doch nerven alte Probleme: lückenhafte Übersetzung, lange Ladezeiten und technische Ärgernisse mit Radeon-Karten — all diese Dinge bleiben erhalten. Trotzdem ist Everquest 2 ein tolles Spiel.

»Neue Höhen, alte Tiefen

Unter dem Teppich

Zeitgleich mit dem Addon hat Sony das Hauptprogramm mit dem Live Update 13 (LU13) beglückt. Vor allem das Kampfsystem und viele Zaubersprüche sind jetzt ausgeglichener. Nun entsprechen etwa die angezeigten Schadenswerte einer Waffe tatsächlich dem, was beim Gegner dann ankommt – früher machte die Abschwächung (Mitigation) des Gegners getragene Waffen deutlich ineffizienter. Sehr erfreulich und von den Fans herbeigesehnt: Priester können nun auch Spieler außerhalb einer Gruppe heilen oder wiederbeleben. Ebenfalls sehr praktisch: Rassenfähigkeiten wie Infrarot- oder Nachtsicht kosten ab sofort keine Zauberenergie mehr. DS

Auf fliegenden Teppichen durchqueren Sie die neuen Wüstengebiete.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K44

EQ 2: DESERT OF FLAMES

GENRE	Online-Rollenspiel-Addon
PUBLISHER	Sony Online/Ubisoft
CA. PREIS	27 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	2,0 GHz 512 MB 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86

➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt

Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

KOMFORT VOR, NOCH EIN TOR

MENÜ-GRÄTSCHEN. Trotz aller Gurkenspiele unserer Nationalmannschaft: Manchmal möchte ich mit Jürgen Klinsmann tauschen – und zwar immer dann, wenn ich **Pro Evolution Soccer 5** spiele. Jürgen braucht zwei Sekunden und eine kräftige Stimme, um Michael Ballack in den Strafraum zu beordern. Ich brauche dafür fünf Minuten und einen Kompass, weil ich mich mal wieder hoffnungslos im Menü-Dschungel der Fußball-Simulation verirrt habe. Ähnliches gilt für den **Football Manager 2006** und **Fifa 06**. Es kann doch nicht so schwer sein, durchdachte Menüs für ein Fußballspiel zu basteln, in allen anderen Genres klappt's doch auch! Naja, wenigstens habe ich im Gegensatz zu Jürgen ein gute Ausrede, wenn ich verliere: »Lag alles nur an den blöden Menüs!«

GARAGE FÜR NEED FOR SPEED. Die GameStar-Tester hatten schon ihre Lenkräder mit Sekundenkleber am Schreibtisch befestigt – schließlich haben wir bis zur letzten Sekunde auf eine Testversion von **Need for Speed Most Wanted** gehofft. Aber alles, was in der GameStar-Garage landete, war nur eine Preview-CD. Ob sich der »ausgezeichnete« Ersteindruck bestätigt, lesen Sie im knallharten Test in der nächsten Ausgabe.

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: ▼7

INHALT

TESTS

Pro Evolution Soccer 5 132
rFactor 136
Football Manager 2006 140

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // 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	NEU	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	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04 (88)	87	▼6	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
7	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
9	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
10	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
11	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
12	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	86	7	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
13	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
15	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	85	8	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
16	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
17	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	▼7	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
20	NfS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
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	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	80	8	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
24	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Application Systems	Shaba Games	04/04 (80%)	80	6	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
25	MTX Mototrax	Rennspiel	Application Systems	Left Field	02/05	80	6	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.

Wie aus dem Lehrbuch!

PRO EVO SOCCER 5

Konami muss schießen! Konami schießt! Referenz! Referenz! Referenz! Der japanische Hersteller stürmt mit diesem Hit erneut die Fußball-Tabellenspitze.

Ein Ball, 22 Mann – über Fußball ist damit alles gesagt. Lassen Sie uns also nicht drüber reden, sondern gleich zu wichtigen Themen kommen. Wussten Sie, dass CDU und SPD über Steuererhöhungen nachdenken? Oder dass das bayerische Staatsballett – ach, vergessen Sie's! Ballack stürmt über links, schlägt eine Flanke, Maakay läuft sich in der Mitte frei, das ist die Chance: Kopfball, Tor! Das ist spannend, das ist toll und – geben Sie's zu – das ist mindestens genauso interessant wie Weltpolitik und Kulturradio. Weil wir das ähnlich sehen, wollen wir nun eben doch über Fußball reden. Und zwar über **Pro Evolution Soccer 5**, das Sportspiel, das die Faszination des Schlappensports so perfekt einfängt wie kein anderes.

FACTS

- 57 Nationalteams
- 20 englische Vereine
- 18 deutsche Clubs
- 20 italienische Mannschaften
- 18 holländische Teams
- 20 spanische Vereine
- 22 andere Mannschaften
- 33 Stadien

Real, realer, PES

Die **Pro Evolution Soccer** (**PES**)-Serie ist für den PC-Fußball das, was »Kaiser« Franz Beckenbauer für den realen Rasensport war: ein Vorbild, eine Lichtgestalt. Bereits mit den Teilen 3 (2003) und 4 (2004) hängte Hersteller Konami EA Sports' altehrwürdige **Fifa**-Reihe ab, deren simpler Arcade-Ansatz sich seit dem **Fifa**-Anpfiff 1994 kaum weiterentwickelt hatte. **PES** hingegen setzte von Anfang an auf Realismus: Hervorragende Ballphysik, kluge KI und stets nachvollziehbare Spielzüge ließen das Geschehen auf dem Monitor wie echten Fußball wirken. **PES 5** erbt diese Tugenden nicht nur, sondern stellt Partien sogar noch realistischer dar. Doch auch die größte Schwäche ist noch mit von der Partie: In den unübersichtlichen Menüs fehlt die Mausunterstützung – da merkt man **PES 5** seine Konsolenherkunft an.

Getreu dem Titel erwartet Sie in **Pro Evolution Soccer 5** keine Revolution, sondern behutsamer Fußball-Fortschritt. Der zeigt sich am deutlichsten bei der Ballphysik; Konami hat es geschafft, das hervorragende Ballverhalten noch zu verbessern. Das Leder läuft stets nachvollziehbar übers Grün und springt realistisch von Köpfen, Beinen sowie Pfosten ab. Dank der hochpräzisen Steuerung können Sie die Physik ausnutzen, indem Sie Schüsse per Grätsche abfälschen, via Pass-Taste nach dem Ball spitzeln oder die Kugel so gegen den Rücken des Torhüters pfeffern, dass sie von dort ins Tor springt. Jeder Treffer fällt daher anders, Lupfer und Trickschüsse sind ebenso möglich wie »Wembley«-Tore.

Tanzen oder Hauen?

Wer sich ein wenig mit Fußball auskennt, weiß, dass Alleingänge und hektische Manöver selten zu Toren führen. So auch in **Pro Evolution Soccer 5**, in dem Sie über jedes Dribbling, jeden Schuss und jeden Sprint nachdenken sollten. Nur wenn Sie klug passen, das Spiel ruhig aufbauen und oft die Seiten wechseln, erarbeiten Sie sich Chancen. Denn die schlauen KI-Kontrahenten nutzen Ihre Fehler aus und gehen von der Verteidigung blitzschnell zum Konter über. Damit der Gegner Ihre Abwehr nicht einfach austanzt, müssen Ihre Verteidiger Räume zustellen, Pässe ins Aus lenken und per Manndeckung Torjäger ausschalten. Erst im Notfall sollten Sie Gegner umhauen – denn damit riskieren Sie Freistöße.

Die Schiedsrichter pfeifen deutlich kleinlicher als in **PES 4**. Selbst bei harmlosen Rempeleien bekommt das Opfer häufig einen Freistoß. Dieses harte Durchgreifen entspricht den FIFA-Richtlinien, dürfte aber vielen **PES**-Fans missfallen. Zudem

Das Mailänder Derby spielen Sie auf Wunsch mit italienischem Kommentar.

Freistöße landen nun häufiger im Tor – allerdings nur bei talentierten Schützen wie Beckham.

Die Bundesliga-Vereine tragen Fantasienamen, die Spieler hingegen sind lizenziert und ähneln ihren Vorbildern. Hier zieht Claudio Pizarro von »Isar« (Bayern München) ab, die Abwehr von »Weser« (Werder Bremen) kommt zu spät. (1280x1024)

greifen die Herren in schwarz auf die neue, verzögerte FIFA-Abseitsregel zurück. Die sorgte schon beim Konföderationen-Cup für Unmut und wird in der Praxis nicht mehr angewandt. Immerhin legen die Schiris Vorteilssituationen richtig aus und greifen nur zu gelben und roten Karten, wenn es nötig ist.

Rooney flankt nicht

Alle Sportler in **Pro Evolution Soccer 5** haben die gleichen Stärken und Schwächen wie ihre Vorbilder, was Sie bei Aufstellung und Spielweise berücksichtigen müssen. Michael Ballack glänzt mit präzisen Schüssen, Wayne Rooney versenkt jeden Kopfball und Ronaldinho dribbelt die Rivalen schwindelig. Dafür fehlt Ballack die Übersicht in der Abwehr, Rooney stolpert jede Flanke ins Aus und Ronaldinho – na gut, der hat keine spielerischen Schwächen, ist dafür aber nicht sonderlich hübsch.

Apropos hübsch: Die Spielermodelle sind detailarm, weil **Pro Evolution Soccer 5** die Grafikengine des Vorgängers nutzt. Dafür protzen die Stars mit feinen Animationen – unter anderem, wenn sie mit gestrecktem Bein nach dem Ball fischen, Steilpässe per Kopf weiternicken oder nach einem Seitfallzieher durch den Strafraum purzeln. Die 2D-Zuschauer sind zwar hässlich, dank der gelungenen virtuellen Surround-Kulisse steht die Fankurve aber mitten in Ihrem Zimmer. Die müden deutschen Kommentatoren Wolf-Christoph Fuß und Hansi Küpper leisten sich stellenweise Aussetzer und sprechen zum Beispiel selbst bei torlosen Unentschieden von einem 1:0. Dafür liegen auf der **PES 5**-DVD zusätzlich die englische, italienische, französische und spanische Sprachausgabe.

Lizenzfoul

Wie heißt Michael Ballack? Na klar: »Bannoz«. Zumindest im DFB-Kader, denn viele Spieler der 57 Nationalteams tragen zwar Realnamen – die Deutschen aber nicht. Bei den Bayern darf Ballack wie die meisten Vereinsspieler dank Lizenz im Original auflaufen. Holländische, spanische und italienische Vereinsmannschaften kicken sogar unter ihrem Originalwappen, alle anderen tragen Fantasienamen. Mit den Teams bestreiten Sie Turniere oder Liga-Spielzeiten. Im »Meisterliga«-Modus

DAS IST NEU

Ballphysik: Das Leder läuft nun noch glaubwürdiger und prallt realistisch von Hindernissen ab.

Steuerung: Seitwärts-Dribblings klappen nun locker, allerdings brauchen Sie ein Zehn-Tasten-Pad.

Schiedsrichter: Die Referees nutzen eine umstrittene Abseitsregel und pfeifen recht kleinlich.

LESER-TEST: PRO EVOLUTION SOCCER 5

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Pro Evolution Soccer 5. Lesen Sie hier ihre Meinungen zu Konamis Fußball-Hit.

Fifa bleibt mein Favorit

Mir als Bundesliga-Fan fehlen in PES 5 die Daten der deutschen Ligen: Es geht Realismus verloren, wenn ich mit »Autostadt« gegen »Hansestadt« spiele. Außerdem ist mir der Schiri zu kleinlich. Dafür bleibt PES 5 die realistischste Fußball-Simulation. Dank Originaldaten und dem tollen Manager-Modus bleibe ich Fifa zwar treu. Wer aber auf Lizenzen und Management verzichten kann, hat mit PES 5 das beste Fußballspiel auf der Platte.

Daniel Mutter, 21, Einkäufer bei Saturn

Neuer Tabellenführer

Es wurde Jahr für Jahr enger für Fifa – und nun ist PES 5 die Ablösung an der Tabellenspitze geglückt. Sicher, Präsentation und Lizenzen sind Geschmackssache. Über die realistische Ballphysik, die atemberaubenden Animationen, die gute KI und das echte Fußballgefühl lässt sich aber nicht streiten. Vor allem anfangs muss man sich Chancen noch richtig »erarbeiten« und erst im Laufe der Zeit gelingt es einem dann, wirklich zu »spielen«.

Marco Oswald, 25, Journalismus-Student

Innere Wertsteigerung

Äußerlich hat sich relativ wenig getan, nur die Animationen sind verfeinert worden. An den »inneren Werten« wie Gameplay, Ballkontrolle und dem Schusssystem wurde hingegen viel verbessert. Das Spiel ohne Ball ist komplexer, wodurch das Flanken- und Kopfballspiel interessanter wird. Dafür pfeift der Schiedsrichter oft Kleinigkeiten und gibt wenige Karten. Aber eines sticht hervor: So spektakuläre Tore wie in Pro Evolution Soccer 5 gab's noch nie.

Markus Tschentscher, 19, PES-Profi bei DkH

führen Sie einen Verein aus einer zweiten Liga in die Oberklasse. Durch Siege sammeln Ihre Ballkünstler Erfahrung und verbessern so ihre Fähigkeiten. Zwischen den Spieltagen handeln Sie Gehälter aus und verpflichten Stars. Das motiviert einige Tage lang, der Management-Modus von **Fifa 06** ist aber vielseitiger und für Solisten daher eher zu empfehlen.

Lerne und beherrsche

Alle Stars fangen einmal klein an. Und auch Sie müssen Trainingszeit investieren, bevor Sie alle Finessen der **PES 5**-Steuerung beherrschen. Damit alle Tricks und Schüsse klappen, brauchen Sie zudem ein Zehn-Tasten-Gamepad. In guten Tutorials und auf Trainings-Parcours lernen Sie damit die Pass, Schuss- und Dribbelvarianten. Auch **PES**-Veteranen müssen umdenken: Ballannahmen und Kopfbälle spielen sich ander als zuvor. Und bei Freistößen aufs Tor müssen Sie immer noch gut zielen, trotzdem finden die Schüsse öfter den Weg ins Netz. Training lohnt sich daher für Einsteiger sowie Profis – und bringt neben dem Lerneffekt einen weiteren Vorteil: Erfüllte Übungsaufgaben werfen Punkte ab, mit denen Sie Boni wie die höchste Schwierigkeitsstufe freischalten. Wer nicht trainieren möchte, lernt die Bedienung in normalen Partien.

Seine Stärke entfaltet **PES 5** aber erst in Mehrspieler-Matches mit bis zu sieben Freunden an einem PC. Dank der generalüberholten Ballphysik gibt's nun noch mehr Abwechslung durch kuriose Szenen wie Lattenkracher und abgefälschte Schüsse, die in der Spielerrunde für hitzige Diskussionen sorgen. Den LAN-Modus hat Konami allerdings gestrichen – eine Frechheit. Wenigstens dürfen bis zu vier Spieler via Internet kicken. Diese Variante konnten wir jedoch noch nicht ausprobieren, weil's keine Server gab. Den Test liefern wir auf GameStar.de nach. Eines können wir jedoch schon festhalten: Bei **PES 5**-Matches leiden Sie genauso mit wie bei realen Partien. Und damit ist auch über **Pro Evolution Soccer 5** alles gesagt. GR

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K28

Miroslav Klose (heißt im Spiel »Knoda«) überspringt den französischen Torwart – brillant animiert.

Das Berliner Olympiastadion ist drin, heißt aber mangels Bundesliga-Lizenz »Hauptstadtstadion«.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

PES 5 verteidigt souverän die Tabellenführung. Zwar wirken die Neuerungen auf den ersten Blick eher unspektakulär und zaghaft, doch Konami konzentriert sich eben zu Recht auf die Stärken der Serie – insbesondere die generalüberholte Ballphysik sorgt für noch mehr Realismus. Nur bei den grausamen Menüs und den mangelnden Lizenzen hätte ich mir mehr Mut zu Neuerungen gewünscht. Doch obwohl ich die LAN-Unterstützung schmerzlich vermisse, sind die abwechslungsreichen Partien im Multiplayer-Modus immer noch ungeschlagen. Überzeugte Solisten sollten wegen der besseren Management-Modi zwar lieber mit Fifa 06 kicken, alle ernsthaften Fußball- und Mehrspieler-Freunde greifen aber unbedingt zu Pro Evolution Soccer 5.

»Weltmeisterlich!«

PRO EVOLUTION SOCCER 5 SPORTSPIEL

PUBLISHER	Konami of Europe / Konami	RELEASE (D)	27.10.2005
SPRACHE	Deutsch, Englisch, 3 weitere	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Pro Evolution Soccer 4 (89, GS 01/05) Schlechtere Physik, ansonsten gleichwertig. Fifa 06 (85, GS 11/05) Dank Management und Lizenzvielfalt ideal für Solisten.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,2 GByte Festpl.	1,2 GByte Festpl.	2,3 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	10-Tasten-Pad	10-Tasten-Pad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Realistische und vielfältige Partien machen Pro Evolution Soccer 5 zum Multiplayer-Hit.
MODI: An einem PC kicken bis zu acht Spieler, über Internet bis zu vier. Ein LAN-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen − detailarme Spieler − Pixel-Publikum	7 / 10
SOUND	+ Geräuschkulisse + Fangesänge − Kommentar-Aussetzer	8 / 10
BALANCE	+ umfangreiches Tutorial + sechs Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ wie »echter« Fußball − Lizenzen − kleinlicher Schiri	9 / 10
BEDIENUNG	+ vielfältige, präzise Kickersteuerung − verschachtelte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ Langzeitmotivation dank Meisterliga + viele Spieler und Teams	10 / 10
REALISMUS	+ weiter verbesserte Ballphysik + Spielerwerte wirken sich aus	10 / 10
KI	+ Spieler denken mit und befolgen alle taktischen Anweisungen	10 / 10
MANAGEMENT	+ Taktik-Tiefe + Spieler sammeln Erfahrung − simples System	8 / 10
SPIELZÜGE	+ Von Abseits bis Zonenpressing – alles ist möglich und spielbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: DIE FUSSBALL-REFERENZ!

➤ DVD: Multiplayer-Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K24

Anschnall-...äh, Lenkradpflicht

RFACTOR

Nach Live for Speed S2 rollt schon das nächste nur online vertriebene Rennspiel an. Voller großer Momente – und ebenso großen Macken.

Wenn es nach Entwickler Image Space (**F1 2002**) ginge, würde sich die Unfallstatistik in Deutschland wohl verzehnfachen. Denn in **rFactor** setzen Sie Ihren Wagen wegen der verkorksten Tastatursteuerung öfter ins Kiesbett als Formel 1-Pilot Takuma Sato in der laufenden Saison. Besitzen Sie hingegen ein (Force-Feedback-)Lenkrad, haben Sie mit dem gelungenen Rennspiel dank motivierender Kampagnen und Tuning eine Menge Spaß – allerdings zu einem hohen Preis. Denn für das nur per Download erhältliche **rFactor** müssen Sie stolze 41 Euro hinlegen.

FACTS
- 6 Fahrzeuge
- 7 Strecken
- 5 Meisterschaften
- 39 Tuning-Teile

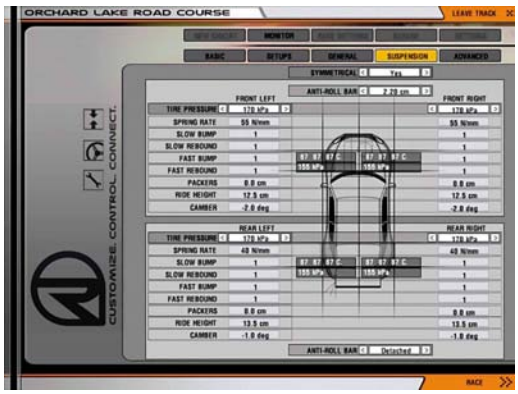
Durch die Cockpit-Perspektive kommen die rasanten Rennen auf dem Oval-Kurs besonders gut rüber.

Sixpack auf vier Rädern

In der **rFactor**-Garage stehen gerade einmal sechs lizenzfreie Fahrzeuge – zu wenig für ein Rennspiel. Allerdings lenken sich die Boliden dank extrem realistischer Fahrphysik hübsch unterschiedlich. Wo sich der Rhez – der ein wenig an einen Renault Clio erinnert – durch seinen PS-schwachen Vorderantrieb gemütlich durch Kurven steuern lässt, bricht der einem Audi A4 nachempfundene ZR bei abrupten Manövern gerne aus. Profis feilen in übersichtlichen Menüs an Reifendruck, Benzinmenge und Aufhängung. Für Einsteiger gibt's vier Schiebregler, mit denen Sie etwa die Gewichtung zwischen Beschleunigung und Maximalgeschwindigkeit verlagern. Wem das immer noch zu kompliziert ist, der aktiviert unzählige Fahrhilfen wie ABS oder Automatik-Getriebe. Ärgerlich: **rFactor** verzichtet auf ein detailliertes Schadensmodell. Selbst übelste Unfälle quittiert der Wagen nur mit kleinen Dellen, am Fahrverhalten ändert sich nichts.

Selfmade-Lack

Die fünf Meisterschaften umfassen jeweils drei Rennen. Dabei steht es ihnen frei, ob Sie die Qualifikation und Warmup-Runden fahren oder gleich ins Turnier starten. Je nach Tabellenplatz gibt's nach jedem Rennen Preisgeld, das Sie in Tuning-Teile wie Heckspoiler, Seitenschürzen oder Angeberfelgen investieren. Zudem dürfen Sie Ihren Wagen mit stärkeren Motoren oder besseren Bremsen ausstatten. Mit knapp 40 Teilen ist die Auswahl aber deutlich geringer als in **Juiced**. Auf Lack-



In der Werkstatt kaufen Sie Tuning-Teile (links) und feilen durch unzählige Optionen am Fahrverhalten Ihres Autos (rechts).

WO GIBT'S RFACTOR ZU KAUFEN?

rFactor gibt's nicht im Laden, sondern nur als 380 MByte großen Download auf der Webseite von Entwickler Image Space (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H30). Anders als bei Live for Speed S2 müssen Sie das Spiel sofort frei schalten. Sie dürfen also nicht erst wie bei einer Demo auf einer begrenzten Anzahl an Strecken Probe fahren. Der Aktivierungsschlüssel für rFactor kostet knapp 41 Euro – zu viel für ein Spiel ohne Packung und gedrucktes Handbuch. Weiteres Problem: Mit diesem Code dürfen Sie das Spiel insgesamt nur drei Mal neu installieren, etwa nach einer Formatierung. Danach ist eine weitere Gebühr fällig.

➤➤

In Online-Rennen sinnvoll: Namensschilder.

Das Browser-Fenster bietet auch eine externe Kamera.

Dank der hervorragenden KI nutzen Gegner jede Chance zu riskanten Überholmanövern und gemeinen Remplern.

Spielereien müssen Sie ebenfalls verzichten. Allerdings gibt's auf der Website vorgefertigte Texturschablonen, mit denen Sie nach etwas Einarbeitungszeit eigene Fahrzeug-Skins erstellen.

Rivalen der Rennbahn

Die Turniere vermitteln dank der großartigen KI ein gelungenes Rennsport-Feeling. Die Kontrahenten kämpfen nicht nur mit Ihnen, sondern auch untereinander um jeden Zentimeter. Dabei nutzen die Gegner kleinste Chancen zu Überholmanövern, lassen Sie im Gegenzug durch geschickte Spurwechsel aber nur sehr schwer an sich vorbeiziehen. Hin und wieder überschätzt sich ein Fahrer sogar und landet wegen überhöhter Geschwindigkeit oder einem heftigen Rempler im Kiesbett. Die KI-Stärke dürfen Sie stufenlos regulieren. Allerdings hängt die Schwierigkeit im Endeffekt mehr vom gewählten Fahrzeug ab. Während wir mit unserem Kleinwagen an allen Gegnern selbst in der höchsten Stufe vorbei ziehen, kommen Sie den Kontrahenten in Turnieren mit PS-starken Maschinen kaum hinterher, obwohl das KI-Niveau auf Minimum steht – ein Balancing-Manko. Die Bots fahren auf Wunsch auch in Online-Turnieren mit. Die funktionieren wie in **Live for Speed S2**: Sie fahren sich während des Rennens warm und stimmen anschließend per Tastendruck für einen Neustart. Bei unserem Test fanden wir allerdings nur wenige, spärlich gefüllte Server.

Runde Optik

Die sieben Fantasie-Strecken ähneln sich zwar stark, wurden von den Entwicklern aber sehr detailliert gebaut. Besonders der Nascar-ähnliche Ovalkurs »Joesville Runabout« überzeugt durch stimmige Werbebanner und große Publikumstribünen. Die Autos könnten zwar mehr Polygone vertragen, sehen durch schicke Spiegelungen aber trotzdem sehr ansehnlich aus. Zudem sind die Cockpits deutlich aufwändiger designt als in **Live for Speed S2**. Die Motoren röhren ordnungsgemäß aus den Lautsprechern, dafür sind sämtliche Effekte (Unfälle, Ausflüge ins Kiesbett) aber etwas schwachbrüstig. DM

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K3

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich weiß nicht, was ich von rFactor halten soll. Einerseits fasziniert mich die realistische Raserei durch die motivierenden Kampagnen und die hervorragende KI, andererseits gehören die Entwickler wegen dem viel zu geringen Umfang nackt über die Rennstrecke gezogen. Nur sechs Fahrzeuge und sieben Parcours – das macht jedes andere Rennspiel besser. Und von der schwachen Tastatursteuerung fange ich erst gar nicht an. Ich hoffe trotzdem, dass sich die Mod-Freundlichkeit auszahlt und mich in Zukunft tolle Fan-Erweiterungen zum Weiterspielen anregen – denn das hat rFactor verdient.

»Rennen mit Zukunft?«

RFACTOR RENNSPIEL

PUBLISHER	Image Space	RELEASE (D)	31.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Download (ca. 380 Mbyte)	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: GT Legends (92, GS 11/05) Geniale Rennsimulation, motivierende Karriere. Live for Speed S2 (83, GS 10/05) Ebenfalls nur per Download erhältliche Raserei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Lenkrad	FF-Lenkrad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Schlecht besuchte Server und seltene Verbindungsabbrüche stören die gelungenen Turniere.
MODI: Alle Strecken und Fahrzeuge im LAN sowie online spielbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Strecken − polygonarme Autos	7 / 10
SOUND	+ knackiger Motorensound − spärliche Effekte	7 / 10
BALANCE	+ viele Einstellungen… − …wirken sich kaum aus	5 / 10
ATMOSPHÄRE	− keine Lizenzen − schwache Präsentation	6 / 10
BEDIENUNG	+ hervorragend mit Lenkrad − schwammig mit Tastatur	7 / 10
UMFANG	− wenige Strecken und Fahrzeuge	4 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Fahrverhalten − rudimentäres Schadensmodell	8 / 10
KI	+ überholt geschickt + kämpft um jeden Zentimeter	9 / 10
TUNING	+ unzählige Einstellmöglichkeiten + diverse Tuningteile	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ stets herausfordernd − abwechslungsarm	8 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE RENNEN MIT EINIGEN MACKEN.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K2

Kick im Kopf

FOOTBALL MANAGER 2006

Das Zahlenmonster wird langsam handzahm: Enzyklopädie und viele neue Komfortfunktionen nehmen der komplexen Trainer-Simulation viel von ihrem Schrecken.

GameStar »für besonderen Realismus« FOOTBALL MANAGER 2006

Der Ballerfreund freut sich über spektakuläre Grafik, realistische Physik, brachialen Surround-Sound – der Fußballfan freut sich über 20 Kreise, die einem weißen Punkt hinterherzuckeln. Denn hinter der spröden Pacman-Fassade des **Football Manager 2006** verbirgt sich eine verblüffend realistische Simulation realer Fußballpartien – Nervenkitzel, Wutausbrüche und Jubelstürme inklusive.

Trainingsintensiv

Im **Football Manager 2006** kümmern Sie sich fast ausschließlich um die Mannschaft. Dennoch sind Ihre Einflussmöglichkeiten bei Training, Taktik und Transfers nahezu unbegrenzt. Welcher Spieler soll beim Eckball am kurzen Pfosten stehen? In welcher Liga fahnden Sie nach neuen Talenten?

Das Besondere: **Der Football Manager 2006** verwaltet über hundert sorgfältig recherchierte Attribute bei über 215.000 Originalspielern. Alle Ereignisse, Spieler-Verhaltensweisen und Ergebnisse wirken deshalb unglaublich realistisch. Auch bei den schematisch dargestellten Spieltagen wird nichts dem Zufall überlassen: Jeder Kicker verhält sich exakt so, wie Sie es ihm vorher eintrichtern – von der Länge seiner Einwürfe bis zur Häufigkeit der Weitschuss-Versuche.

Fußball-Verwirrspiel

Kehrseite der Realismus-Medaille: endlose Zahlenwüsten und ein schwer durchschaubarer Menü-Dschungel. So tarnt sich die aktuelle Transferliste fies als Filter-Option im Spielersuche-Menü. Die wichtigste Neuerung ist deshalb die neue Enzyklopädie: Per F1-Taste bekommen Sie zu jedem Menü ausführliche Erklärungen und Tipps, inklusive Querverweise und Suchfunktion. Viele frische Komfortfunktionen verkürzen zusätzlich die Einarbeitungszeit. Aber auch Profis finden viele sinnvolle Neuerungen, angefangen beim verbesserten Trainingssystem über die erstmalige Berücksichtigung von Spielergröße und -gewicht bis hin zu noch mehr taktischen Finessen wie Zeitspiel oder Positionswechseln. HK

Die großartige Enzyklopädie erklärt jedes Menü.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K20

Der neue Spieltag-Splitscreen: Links verfolgen wir das Match, rechts ändern wir die taktischen Anweisungen, sowohl für's Team als auch für Einzelspieler.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ich geb's zu: Ich bin ein Träumer. Eigentlich schubst ja nur ein weißer Kreis einen weißen Punkt über eine weiße Linie. Aber für mich vollendet Diego Klimowicz einen wundervollen Spielzug mit einem wuchtigen Kopfball – genau so, wie ich's geplant hatte. Wer diese Vorstellungskraft besitzt, Fußball liebt und keine Angst vor Statistik- und Menümassen hat, wird monatelang Spaß mit diesem Komplexitäts-Monster haben. Alle anderen greifen besser zum seichteren, aber deutlich zugänglicheren Fußball Manager 06.

»Fußball für Fantasievolle«

FOOTBALL MANAGER 2006 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER	Sega / Sports Interactive	RELEASE (D)	21.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 69 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Fußball Manager 06 (89, GS 11/05) Schöner, komplette Bundesliga-Lizenz. Anstoss 2005 (74, GS 01/05) Besonders einsteigerfreundlicher Manager.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Als einziger Manager sowohl online, als auch im Netzwerk spielbar – inklusive Chat-Funktion.
MODI: wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	– spröde Zahlenwüsten – kaum grafische Elemente	3 / 10
SOUND	– kein Kommentar – schwache Stadion-Kulisse	3 / 10
BALANCE	+ minimaler Glücksfaktor + hilfreiche Assistenten	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spielerfotos – erfordert viel Fantasie	6 / 10
BEDIENUNG	+ brillante Enzyklopädie – verschachtelte Menüs	6 / 10
UMFANG	+ 215.000 Original-Spieler + simuliert sämtliche Wettbewerbe	10 / 10
REALISMUS	+ über 100 sorgfältig recherchierte Attribute pro Spieler	10 / 10
KI	+ Spieler halten sich exakt an taktische Vorgaben	10 / 10
MANAGEMENT	+ schier unendliche Einflussmöglichkeiten	10 / 10
SPIELZÜGE	+ jede erdenkliche Fußball-Strategie ist umsetzbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Stunden – SOLO-SPASS 100 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPRÖDE, ABER HOCHREALISTISCHE TRAINER-SIMULATION.

76 SPIELSPASS

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K19

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielehändlern 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	(0190) 754 464[5]
	Beyond Good and Evil	3D-Action	82	2003	01/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	81	2005	05/05	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	90	2005	02/05	Vivendi	30 Euro	(0190) 151 200[4]
	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	83	2004	11/04	THQ	10 Euro	(01805) 605 511[1]
	Die Siedler 5	Aufbauspiel	89	2004	01/05	Ubisoft	25 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	Activision	30 Euro	(0190) 510 055[4]
	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	(0190) 882 412 10[6]
	Fifa 2005	Sportspiel	84	2004	11/04	EA Sports	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	81	2005	07/05	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698[1]
	Freelancer	Weltraumspiel	82	2003	04/03	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Fußball Manager 2005	Fußballmanager	88	2004	11/04	EA Sports	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	80	2004	11/04	Ak Tonic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	GTR	Rennspiel	92	2004	12/04	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Half-Life 2	Ego-Shooter	93	2005	01/05	Vivendi	30 Euro	(0190) 151 200[4]
NEU	Hearts of Iron 2	Strategiespiel	78	2005	03/05	Koch Media	20 Euro	(0190) 450 890[4]
	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	91	2004	09/04	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	88	2003	12/03	Activision	30 Euro	(0190) 510 055[4]
NEU	Leisure Suit Larry 8	Adventure	63	2005	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Max Payne 2	3D-Action	85	2003	12/03	Take 2	25 Euro	(0190) 873 268 36[6]
	NBA Live 2005	Sportspiel	85	2004	01/05	EA Sports	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	84	2004	01/05	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	NHL 2005	Sportspiel	91	2004	11/04	EA Sports	20 Euro	(0190) 754 464[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	(0190) 882 421 10[6]
	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	89	2005	01/05	Konami	20 Euro	(0190) 824 694[6]
	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	85	2003	07/03	Microsoft	30 Euro	(01805) 251 999[2]
	Rome	Strategiespiel	89	2004	11/04	Activision	30 Euro	(0190) 510 055[4]
	Sid Meier's Pirates!	Action-Strategie	82	2005	02/05	Atari	30 Euro	0190) 771 883[5]
	Soldiers	Echtzeit-Taktik	83	2004	08/04	Codemasters	20 Euro	(0044) 192 681 60 65
	Spellforce	Echtzeit-Strategie	83	2003	01/04	Jowood	10 Euro	(0043) 361 450 02
	Splinter Cell 2	3D-Action	89	2004	04/04	Ubisoft Exclusive	30 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	The Fall Extended Edition	Rollenspiel	82	2005	02/05	Deep Silver	30 Euro	(0190) 450 899[4]
	Thief 3	3D-Action	84	2004	07/04	Eidos	15 Euro	0190 / 839 572[6]
	Unreal Tournament 2004	Multiplayer-Shooter	90	2004	05/04	Atari	15 Euro	(0190) 510 055[4]
	Vampire 2	Rollenspiel	87	2005	01/05	Activision	30 Euro	(0190) 550 055[4]
	X 2	Weltraumspiel	82	2004	02/04	Deep Silver	20 Euro	(0190) 450 899[4]

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	(0190) 909 165[5]
	Age of Mythology Gold	Age of Mythology + Titans	86	–	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199[2]
	Anno 1503 Königsedition	Anno 1503 + Addon	81	–	Sunflowers	15 Euro	(0190) 761 503[5]
	Atari Collection Rollenspiele	Neverwinter Nights + 2 Addons, Demon Stone	85	09/05	Atari	30 Euro	(0190) 510 055[4]
	Atari Collection Strategie	Civilization 3 + 2 Add., Roller Coaster Tycoon 2 + 2 Add.	80	09/05	Atari	30 Euro	(0190) 510 055[4]
	Battlefield 194 WW2 Anthology	Battlefield 1942 + 2 Addons	90	11/02	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
NEU	Best of Sierra Action Pack	Chronicles of Riddick, Tribes Vengeance, Men of Valor	83	12/05	Vivendi	30 Euro	(0190) 151 200[4]
	Call of Duty Deluxe	Call of Duty + United Offensive	82	08/05	Activision	40 Euro	(0190) 510 055[4]
NEU	Dawn of War Gold	Dawn of War + Addon	85	12/05	THQ	40 Euro	(01805) 605 511[1]
	Die Sims Super Deluxe XL	Die Sims + 3 Addons	83	–	Electronic Arts	50 Euro	(0190) 754 464[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	(0190) 882 421 10[6]
	Gothic Collector's Edition	Gothic 1, Gothic 2 + Nacht des Raben	85	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
NEU	Half-Life 1 Anthology	Half-Life 1 + 2 Addons, TFC, HL Deathmatch	82	–	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Heroes 4 Complete	Heroes 4 + 2 Addons	81	06/05	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	Konami 4 Games Value Pack	Pro Evo Soccer 3, Metal Gear Solid 2, 2 weitere	81	04/05	Konami	25 Euro	(0190) 824 694[6]
	Rise of Nations Gold	Rise of Nations + Thrones and Patriots	85	08/05	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199[2]
NEU	Sacred Gold	Sacred + Addon	86	12/05	Take 2	30 Euro	(0190) 873 268 36[6]
	Spellforce Platinum	Spellforce + 2 Addons	83	08/05	Jowood	40 Euro	(0043) 361 450 02
	WarCraft 3 Battlechest	WarCraft 3 + Frozen Throne	92	–	Vivendi	30 Euro	(0190) 151 200[4]

[1]0,12 Euro/ Minute [2]0,24 Euro/Minute [3]0,48 Euro/Minute [4]0,62 Euro/Minute [5]1,24 Euro/Minute [6]1,86 Euro/Minute

Eine Schachtel Schießereien

BEST OF SIERRA **ACTION PACK**

Spiel, Spaß und – okay, mit Schokolade können wir nicht dienen. Trotzdem gibt's hier gleich drei Attraktionen auf einen Schlag: drei Ego-Shooter in einer Sammlung – und einer davon ist ein Hit!

Was haben ein Schwerverbrecher, ein fliegender Soldat und ein GI gemeinsam? Alle drei ballern gerne und stecken zudem in einer Schachtel, und zwar im **Best of Sierra: Action Pack**. Die empfehlenswerte Shooter-Sammlung enthält **Chronicles of Riddick**, **Men of Valor** und **Tribes Vengeance.** Die liegen jeweils in der Original-DVD-Box samt Handbuch – nur aus der **Riddick**-Schachtel flattert ein simples Faltblatt. Patches für die drei Titel liegen jedoch nicht bei, Sie müssen die Updates gesondert herunterladen.

Riddick: Gefängniswärter bewachen Ihr Flucht-Shuttle.

Tribes Vengeance: Im Flug ballern Sie auf Feinde.

Der Schwerverbrecher

Gehen Sie ins Gefängnis. Und brechen Sie gleich wieder aus: Im brillanten Shooter **Chronicles of Riddick** prügeln und ballern Sie sich in der Rolle des Verbrechers Riddick durch den Hochsicherheitsknast Butcher Bay. Kinofans kennen den Helden: Muskelpaket Riddick (Vin Diesel) spielt die Hauptrolle in den Filmen **Pitch Black** und **Chronicles of Riddick** und glänzt mit herrlich trockenen Sprüchen. Ohne Filmwissen verpassen Sie aber nichts, der Shooter bringt die Gefängnis-Atmosphäre bestens rüber – unter anderem prügelt sich Riddick mit Häftlingen und beobachtet Gräueltaten der brutalen Wächter. Auch die spielerischen Werte stimmen: Neben Prügeleien bestreiten Sie Schießereien, schleichen sich hinterrücks an Ihre Opfer an oder stapfen gar im Mech durch die Levels. Riddicks wichtigste Waffe sind allerdings seine Augen: Er kann auf Wunsch im Dunkeln sehen. Detaillierte Grafik und toller 6.1-Sound machen **Chronicles of Riddick** vollends zum Pflichtspiel.

Der fliegende Soldat

Gehen Sie in die Luft. Und bleiben Sie dort. Im Team-Shooter **Tribes Vengeance** bestreiten Sie Gefechte zwischen bis zu 32 Spielern, etwa im Modus Capture-the-Flag. Der Clou: Per Jetpack dürfen Sie fliegen und mittels Schlitterfunktion in Windeseile Abhänge hinunter sausen – das bringt Tempo und Dynamik, obwohl die Steuerung viel Eingewöhnung fordert. Zudem ist Teamwork oft unnötig, weil auch Einzelaktionen Erfolge bringen. Dafür dürfen Sie sich durch eine gute Solokampagne ballern. Aufgrund der unscharfen Texturen und dem fehlenden Surround-Sound wirkt **Tribes Vengeance** zwar technisch altbacken; wer Abwechslung von **UT 2004** sucht, wird hier aber fündig.

Der G.I.

Gehen Sie nach Vietnam. Und versuchen Sie zu überleben: Als US-Soldat Dean Shepard bestreiten Sie in **Men of Valor** packende Einsätze im Vietnamkrieg. Ziele und Schauplätze sind angenehm abwechslungsreich, unter anderem retten Sie Gefangene und stürmen Stellungen des Vietcong. Dabei stört die doofe KI: Sowohl Vietnamesen als auch Ihre US-Kameraden haben häufig Aussetzer und schießen zum Beispiel nicht auf Feinde. Dafür glänzt der Dschungel mit realistischer Vegetation samt wogendem Gras. Und dank gutem 5.1-Sound orten Sie Explosionen hinter Ihrem Rücken. Wer das Szenario mag und sich an KI-Fehlern nicht stört, wird **Men of Valor** schätzen. GR

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Kennen Sie Richard B. Riddick? Herr Riddick ist Schwerverbrecher, aber auch Verkäufer — zumindest der Verkäufer dieser Sammlung. Denn ohne die spannenden Knast-Erlebnisse des kahlen Kriminellen gäbe es keinen zwingenden Grund, das Action Pack zu kaufen — zwei der drei Titel sind nur gehobener Durchschnitt. In Men of Valor erleben Sie packende Einsätze, verzweifeln aber an der schwachen KI. Tribes Vengeance bietet flotte Mehrspieler-Partien, hinkt aber technisch hinterher. Riddick hingegen ist ein Muss. Falls Sie Richard B. Riddick also noch nicht kennen: Zugreifen!

»Der Star: Riddick«

BEST OF SIERRA: ACTION PACK SPIELESAMMLUNG

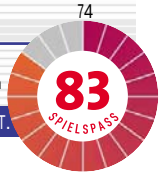
PUBLISHER	Vivendi	CA. PREIS	25 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 18 Jahre
AUSSTATTUNG	Schuber, 3 DVD-Boxen, 3 DVDs, 6 CDs	RELEASE (D)	November 2005
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MByte RAM, Geforce 2/4 MX		
VERGLEICHBAR MIT	Gold Games 8 (83, 03/05) Sehr gute Sammlung für Actionfans. Atari Collection: Action (71, 09/05) Solides Paket mit Shadow Ops und Tactical Ops.		

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	02/05	90
Tribes Vengeance	Team-Shooter	01/05	76
Men of Valor	Ego-Shooter	12/04	74

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: RIDDICK PLUS ZWEI NETTE BALLEREIEN — EMPFEHLENSWERT.



Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

SPIELE-POWER 2006

DER BESTE SPIELEPROZESSOR In den vergangenen Monaten haben AMD und insbesondere Intel eine neue CPU nach der anderen auf den Markt geworfen. Das Ergebnis ist ein einzigartiges Chaos aus fast identisch benannten Prozessoren. AMD bietet zum Beispiel drei Versionen des **Athlon 64/3500+** zum annähernd gleichen Preis an. Intel wiederum verkauft vier Chips mit 3,2 GHz, darunter einen mit zwei Rechenkernen. Für die beiden wichtigsten CPU-Steckplätze, Intels **Sockel 775** und AMDs **Sockel 939**, gibt es momentan insgesamt 74 für Spieler relevante Prozessoren. Damit Sie die richtige Kaufentscheidung treffen können, hacken wir uns für Sie durch den CPU-Dschungel und finden im Schwerpunkt **Prozessor-Guide 2006** die besten Chips für Spieler. Dazu liefern wir Systemtipps für Einsteiger-, Mittelklasse- und High-End-PCs.

RADEON X1800 XT GIBT GAS Seit der Geforce 6800 Ultra dominiert Nvidia den Grafikkarten-Markt – zumindest, was die Features angeht. Die Geforce 7800 GTX war dann nicht nur deutlich schneller als die **Radeon X850 XT**, sondern auch vom ersten Tag an in Stückzahlen lieferbar. Jetzt bringt ATI nach mehrfacher Verzögerung die **Radeon X1800 XT** mit langer Feature-Liste: Shader Model 3.0, HDR Rendering, Transparenz-Antialiasing, 512 MByte Speicher und, und, und. Wir nehmen die neue Top-Radeon ebenso unter die Spiele-Lupe wie die kleinere Verwandte **Radeon X1600 XT**. Mehr über den Kampf Radeon gegen Geforce lesen Sie im Test des Monats.

INHALT

SCHWERPUNKT
Prozessor-Guide 2006 ____ 146
AMD-Prozessoren ____ 149
Intel-Prozessoren ____ 153
TEST DES MONATS
Radeon X1800 XT & X1600 XT ____ 158
TOOL DES MONATS
Riva Tuner ____ 164
EINZELTESTS
Notebook: Cyber-System X17 ____ 164
Headset: Sennheiser PC 165 USB ____ 165
Gamepad: Thrustmaster Dual Trigger ____ 165
SERVICE
Techtelmechtel ____ 166
Einkaufsführer ____ 170

SPIELE-PCs: DIE REFERENZKLASSEN 12/2005

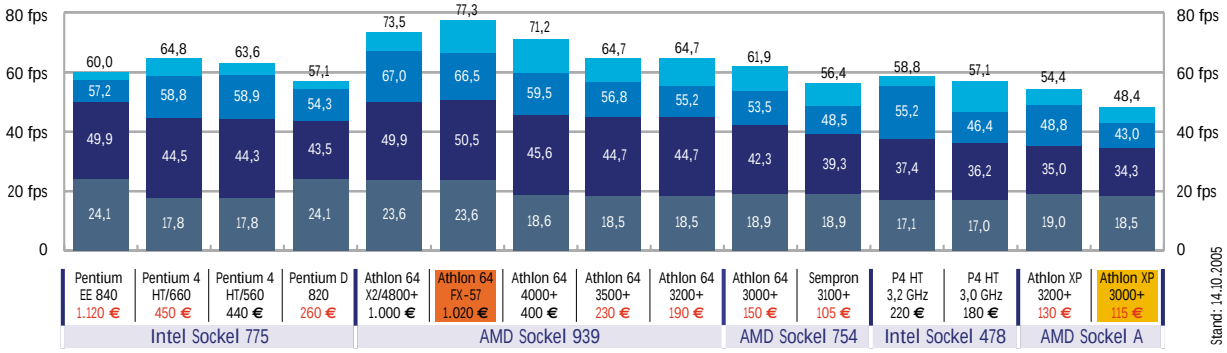
	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon 1,2 GHz	Pentium 4/2,4 GHz	Athlon 64 X2/4800+
ARBEITSSPEICHER	512 MByte SD-RAM	512 MByte DDR-RAM	1.024 MByte PC3200-RAM
MAINBOARD	VIA KT133A	i845PE-Chipsatz	Nforce-4-Ultra/SLI-Chipsatz
GRAFIKKARTE	Nvidia Geforce 4 Ti 4200	Radeon X600/9600 Pro	Geforce 7800 GTX
EINSTELLUNGEN	1024x768x32 bei mittl. Details	1024x768x32 bei max. Details	1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL	Pro Evolution Soccer 5	Age of Empires 3	Fear
WEITERE SPIELE	Ankh Moto GP 3 Pirates! The Suffering	Brothers in Arms Civilization 4 GTA San Andreas Sims 2	Battlefield 2 GT Legends Serious Sam 2 Splinter Cell 3

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.

Radeon X800 XT · Geforce 6600 GT · Geforce 6800 GT · Radeon X600 / 9600 Pro



Durchblick im CPU- und Sockel-Dschungel

PROZESSOR-GUIDE 2006

Von Celeron über Pentium 4 bis Pentium Extreme, von Sempron bis Athlon 64, X2 und FX: Der Prozessormarkt ist chaotisch wie selten. Mit unserem Schwerpunkt finden Sie die besten Spiele-CPUs.

Der Internet-Versender Alternate führt allein für die derzeit zwei wichtigsten Prozessor-Steckplätze, den Sockel 939 für AMD Athlons und den Sockel 775 für Intel Pentiums, 74 verschiedene CPUs. Allein den **Athlon 64/3200+** verkauft AMD beispielsweise in drei Versionen, den **64/3500+** ebenso. Bei Intel herrscht noch größeres Chaos: insgesamt 48 verschiedene Prozessoren stehen zur Wahl. Doch welche sind die besten für Spieler? In diesem Schwerpunkt stellen wir ihnen die schnellsten und interessantesten AMD- beziehungsweise Intel-Chips in den jeweiligen Einsatzgebieten und Preisklassen vor.

Sockel-Wahl

Grundsätzlich empfehlen wir Neukäufern ausschließlich Systeme oder Mainboards mit AMDs Sockel 939 oder Intels Sockel 775. Nur diese Plattformen unterstützen alle wichtigen modernen Technologien wie Dual-Core-Prozessoren, PCI Express oder Serial ATA für Festplatten. Wichtigster Vorteil ist ihre Zukunftssicherheit: Beide CPU-Steckplätze haben genug Luft für potenzielle Leistungssteigerungen und werden mindestens bis Ende 2006 stetig mit Prozessoren versorgt.

Der nächste Sockel-Wechsel kündigt sich allerdings bereits an: AMD will voraussichtlich im Mai 2006 den neuen M2-Steckplatz auf den Markt bringen. Er hat 940 Anschluss-Pins, passende CPUs können mit DDR2-Arbeitsspeicher nach schnellem 667-Standard umgehen, natürlich im Dual-Channel-Modus. Zum Start sollen unter anderem der **Athlon 64 FX-59** mit 3,0 GHz und der **Athlon 64 X2/5000+** verfügbar sein.

Chaos pur

Selbst wer sich bereits auf einen Sockel zum Aufrüsten festgelegt hat, den verwirrt spätestens der Blick in die CPU-Liste. Intel verkauft für den Sockel 775 zum Beispiel **Pentium 4/540**, **540J** und **640** – alle laufen mit 3,2 GHz Taktfrequenz und kosten mit 210 bis 230 Euro etwa gleich viel. Gerade für Einsteiger ist unersichtlich, wo die feinen Unterschiede liegen. Der mit 540 Euro mehr als doppelt so teure **Pentium D/840** taktet ebenfalls mit 3,2 GHz, hat aber zwei Rechenkerne. Dieses Chaos wiederholt Intel bei mehreren Taktstufen.

AMDs aktuelles Line-Up ist etwas übersichtlicher: Für den Sockel 939 bekommen Sie den **Athlon 64**, den teureren **Athlon 64 FX** und den **Athlon 64 X2** mit zwei Rechenkernen. Doch AMD verkauft oft mehrere Chips mit gleichem Namen; Taktfrequenz und L2-Cache sind identisch, der verwende-

Mit dem günstigen Sempron bauen Sie einen preisgünstigen Spiele-PC oder rüsten ein vorhandenes Sockel-754-System auf.

AMD-Prozessoren 149
Intel-Prozessoren 153

te Kern jedoch nicht. Zeit also für eine Momentaufnahme: In zwei getrennten Artikeln erläutern wir die Eigenheiten der beiden Plattformen und schaffen mit großen Preis-Leistungs-Diagrammen Übersicht.

Im Gegensatz zum Celeron für den Sockel 775 fehlt dem Sockel 939 eine günstige Einsteiger-Serie. Weil AMD den Sempron mittelfristig aber auch für den Sockel 939 anbieten wird, machen wir eine Ausnahme und nehmen den Sempron für Sockel-754-Boards in die 939-Übersicht auf.

Beziehungsstress

Da Steckplätze allein nicht über die Kompatibilität entscheiden, sondern auch ein Fehlgriff beim Mainboard das Aufrüstpotenzial stark einschränkt, gehen wir in diesem Schwerpunkt intensiv auf die Chipsätze ein. Nicht jedes aktuell verkaufte Motherboard verträgt etwa die neuen Dual-Core-Prozessoren. Aktuell kommen die besten Chipsätze von ATI, Intel und Nvidia. Wer sich für ein System mit zwei Grafikkarten interessiert, dem bleibt nur der Nforce 4 SLI für die Sockel 775 und 939. Sockel-939-Boards mit ATIs Radeon Xpress200 Crossfire sollen ab Mitte November nach mehrfacher Verzögerung von Abit und Sapphire im Regal liegen – für beide großen Plattformen.

Leistungsvergleich

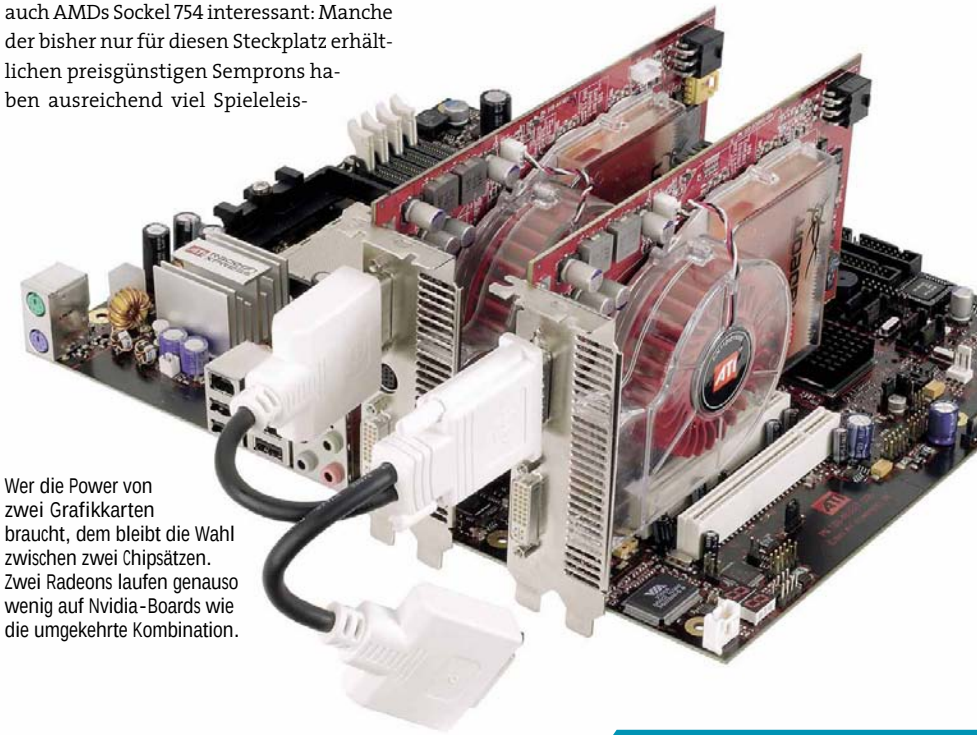
Um die Leistung der einzelnen Prozessoren zu ermitteln, haben wir die wichtigsten Chips einer Serie mit den drei stark CPU-abhängigen Spielen **Far Cry**, **Half-Life 2** und **UT 2004** getestet. Durch die extreme Leistung in der eingestellten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten schließt die verwendete **Geforce 7800 GTX** auch bei maximalen Details Benchmark-Verzerrungen aus. Alle Systeme liefen mit 1,0 GByte Arbeitsspeicher und den zum Testzeitpunkt jeweils aktuellsten stabilen Treiberversionen.

Damit Sie zum Beispiel die Unterschiede zwischen Dual- und Single-Core-Prozessoren besser erkennen, haben wir auch die in Spielen wichtige minimale Framerate gemessen. So sehen Sie auf einen Blick, ob die jeweilige CPU auch in anspruchsvollen Spielsituationen genug Power liefert.

Sockel-Alternativen

Für Einsteiger oder Sparfüchse bleibt weiter auch AMDs Sockel 754 interessant: Manche der bisher nur für diesen Steckplatz erhältlichen preisgünstigen Semprons haben ausreichend viel Spieleleistung. Passende Hauptplatinen sind zuhauf erhältlich, allerdings meist nur mit dem auslaufenden AGP-Grafikkartenanschluss.

Wer ein leistungsfähiges und am besten kompaktes Multimedia-System bauen möchte, sollte sich den Sockel 479M anschauen. Zwar ist der Mainboard-Markt noch klein, die Systeme bieten aber viel Power bei geringer Wärmeentwicklung und damit niedriger Lautstärke. Passende Pentium-M-Chips gibt's ab knapp 220 Euro, den günstigsten Celeron für 80 Euro. Das 470 Euro teure Topmodell **Pentium M 765** rennt mit 2,1 GHz und liefert ungefähr die Leistung eines Pentium 4 mit 3,0 GHz. DV



Wer die Power von zwei Grafikkarten braucht, dem bleibt die Wahl zwischen zwei Chipsätzen. Zwei Radeons laufen genauso wenig auf Nvidia-Boards wie die umgekehrte Kombination.

Prozessor-Guide 2006

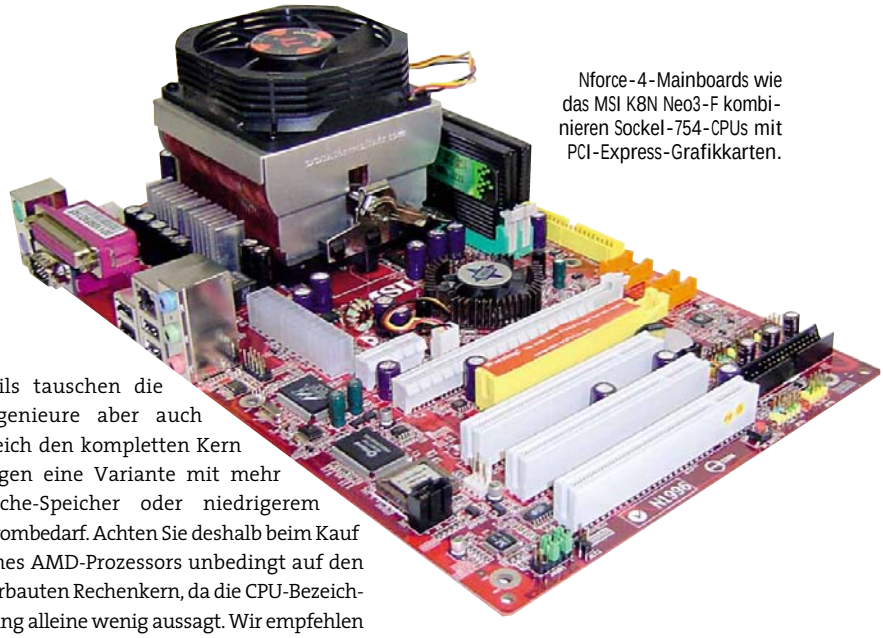
AMD-PROZESSOREN

Unter Spielern gelten AMD-Prozessoren als leistungsstark, effizient und günstig. Unser große Übersicht zeigt, welche aktuellen Athlon- und Sempron-CPUs die besten sind.

Bei allen aktuellen Desktop-Prozessoren setzt AMD auf eine möglichst effiziente Prozessorarchitektur, die auch bei niedrigen Taktfrequenzen hohe Leistung bringt. Innovative Features wie die Stromspartechnik **Cool 'n' Quiet**, die 64-Bit-Erweiterung **AMD64** und das **NX-Bit** zum Schutz vor bösartigem Code im Arbeitsspeicher bringt AMD in allen aktuellen CPU-Serien unter. Wir testen jeweils mehrere Exemplare der für Desktop-PCs relevanten Prozessor-Familien Sempron 64, Athlon 64, Athlon 64 X2 und Athlon 64 FX.

Kernkunde

Athlon 64 ist nicht gleich Athlon 64, denn AMD verändert die Rechenkerne der Prozessoren im Laufe der Zeit immer wieder: Teils kommen neue Features hinzu, wie etwa der **SSE3**-Befehlssatz, der unter anderem 3D-Berechnungen beschleunigen kann. Teils tauschen die Ingenieure aber auch gleich den kompletten Kern gegen eine Variante mit mehr Cache-Speicher oder niedrigerem Strombedarf. Achten Sie deshalb beim Kauf eines AMD-Prozessors unbedingt auf den verbauten Rechenkern, da die CPU-Bezeichnung alleine wenig aussagt. Wir empfehlen nur die in der Tabelle »AMD-Prozessoren im Überblick« genannten Versionen.



Nforce-4-Mainboards wie das MSI K8N Neo3-F kombinieren Sockel-754-CPUs mit PCI-Express-Grafikkarten.

AMD-PROZESSOREN IM ÜBERBLICK

Modell	Takt (GHz)	Cache (KByte)	Kern	Cool 'n' Quiet	SSE3	Hyper-transport (MHz)	Sockel	RAM-Interface
Sempron 64								
2600+	1,6	128	Palermo	Nein	Ja	800	754	1 Kanal
2800+	1,6	256	Palermo	Nein	Ja	800	754	1 Kanal
3000+	1,8	128	Palermo	Ja	Ja	800	754	1 Kanal
3100+	1,8	256	Palermo	Ja	Ja	800	754	1 Kanal
3300+	2,0	128	Palermo	Ja	Ja	800	754	1 Kanal
3400+	2,0	256	Palermo	Ja	Ja	800	754	1 Kanal
Athlon 64								
3000+	1,8	512	Venice	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
3200+	2,0	512	Venice	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
3500+	2,2	512	Venice	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
3700+	2,2	1.024	San Diego	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
3800+	2,4	512	Venice	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
4000+	2,4	1.024	San Diego	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
Athlon 64 FX								
55	2,6	1.024	San Diego	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
57	2,8	1.024	San Diego	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
Athlon 64 X2								
3800+	2x 2,0	2x 512	Manchester	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
4200+	2x 2,2	2x 512	Manchester	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
4400+	2x 2,2	2x 1.024	Toledo	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
4600+	2x 2,4	2x 512	Manchester	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle
4800+	2x 2,4	2x 1.024	Toledo	Ja	Ja	1.000	939	2 Kanäle

Athlon-Mainboards

Alle aktuellen Athlon-64-Serien inklusive der Dual-Core- und FX-Prozessoren nehmen im Sockel 939 Platz. Passende Mainboards verwenden oft Nvidias **Nforce 4**-Chipsatz, den es in drei Varianten gibt. Der Standardversion **Nforce 4** fehlt dabei die eingebaute Firewall und die moderne SATA2-Schnittstelle von **Nforce 4 Ultra** und **Nforce 4 SLI**. Letzterer kann zusätzlich zwei gekoppelte Geforce-Grafikkarten aufnehmen. Von Konkurrent ATI erscheinen in Kürze Platinen mit dem **Radeon XPress 200**-Chipsatz, der als **Crossfire Edition** zwei Radeon-Grafikkarten Platz bietet. Auch Platinen mit VIAs **K8T890** sind eine stabile Basis für Athlon-Systeme, allerdings ohne SATA2.

PCI Express für Sockel 754

Die sehr günstigen Sempron-64-Prozessoren bietet AMD bisher ausschließlich für den veralteten Sockel 754 an. Passende Motherboards besitzen meist nur einen AGP-Steckplatz – kommende Grafikkarten erscheinen aber fast nur noch für die modernere PCI-Express-Schnittstelle. Wollen Sie ein günstiges Sockel-754-System mit PCI Express zusammen bauen, greifen Sie am besten zu einer Platine mit Nvidias **Nforce 4**- oder ATIs **RS482**-Chipsatz. Allerdings verzichten Sie damit auf die Option, später einen stärkeren Prozessor nachzurüsten – die benötigen den

aktuellen Sockel 939. Der schnellste Sockel-754-Chip ist, und dabei wird es bleiben, der **Athlon 64/3700+** mit 2,4 GHz.

Performance-Tabelle

Welche AMD-CPUs am meisten Spielepower pro Euro bringen, verrät unsere Grafik: Je mehr Frames pro Sekunde ein Prozessor in Spielen leistet, umso höher klettert er auf der fps-Leiste. Je teurer der Chip, umso weiter rechts erscheint er in der Grafik. Die einzelnen Prozessor-Serien verbindet eine durchgehende Linie, Vor- und Nachteile erläutert jeweils der zugehörige Kasten mit dem Prozessorsymbol.

Einsteiger

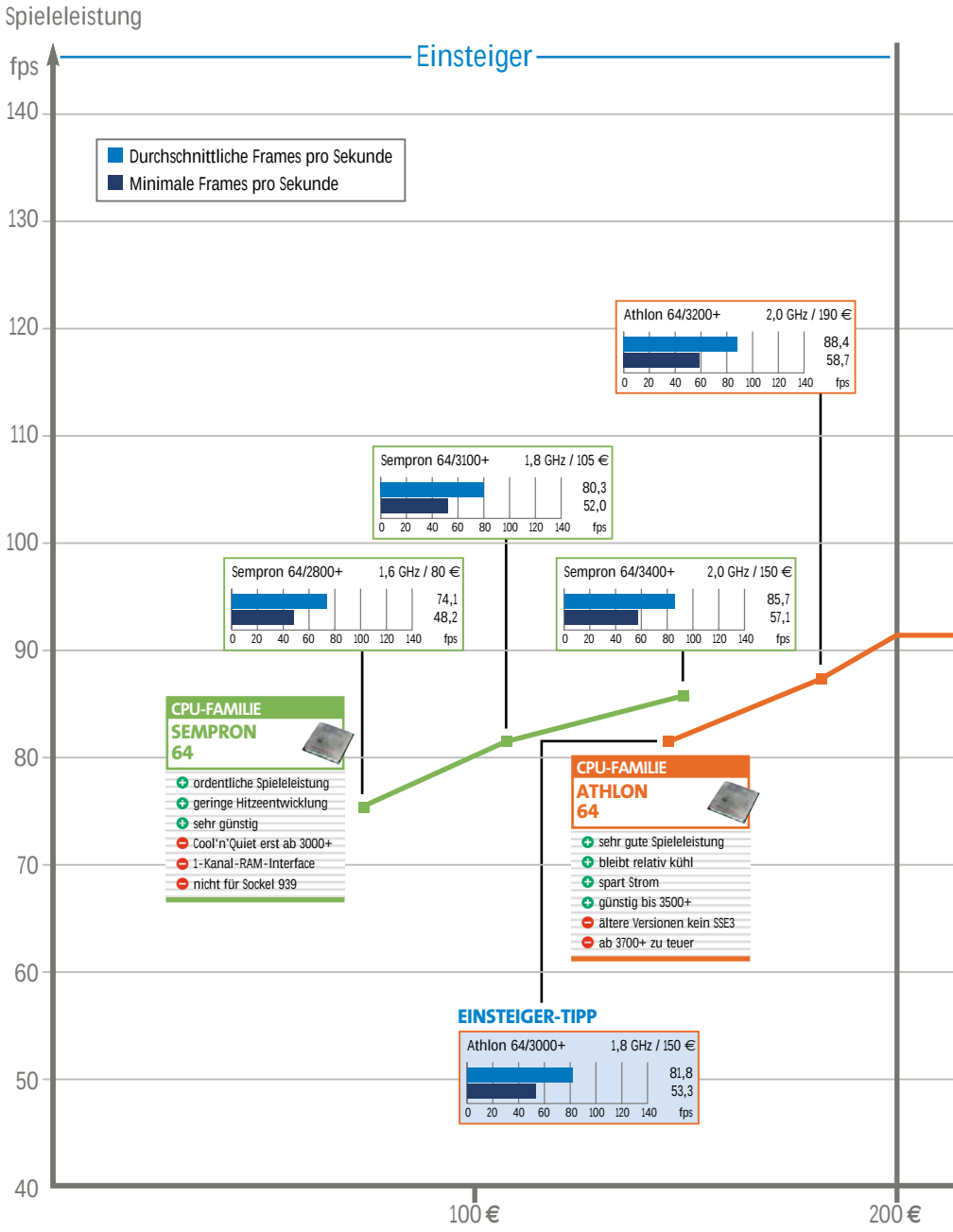
Im Einsteigersegment punktet AMD mit dem auf 2,0 GHz getakteten **Sempron 64/3400+**. Er kostet mit 150 Euro genauso viel wie ein **Athlon 64/3000+** mit 1,8 GHz Takt, rechnet in Spielen aber etwas schneller. Nachteil: Den **Sempron 64** gibt's nur für den Sockel 754. Wer später einen leistungsfähigeren Prozessor, etwa ein Modell mit zwei Rechenkernen, nachrüsten will, greift deshalb besser zum **Athlon 64/3200+** für 190 Euro. Der passt in den Sockel 939, besitzt genügend Spiele-Power und lässt sich aufgrund der geringen Hitzeentwicklung ohrenschonend kühlen.

Mittelklasse

Das Mittelfeld startet mit dem **Athlon 64/3500+**, der für 230 Euro bereits genügend Spiele-Power in allen aktuellen Titeln liefert und mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis glänzt. Der **Athlon 64/4000+** nutzt bereits den neuen San-Diego-Kern, allerdings sind 400 Euro für die gebotene Leistung zu teuer. Die Zwei-Kern-Prozessoren der X2-Reihe beeindrucken bereits jetzt mit hohen Frameraten, obwohl Spiele den zweiten Rechenkern noch gar nicht nutzen. Besonders der **X2/3800+** für 380 Euro bietet viel Leistung fürs Geld. Der höher getaktete **X2/4400+** rechnet zwar spürbar schneller, kostet mit 570 Euro im Verhältnis zum **X2/3800+** aber zu viel.

High End

Der schnellste Spieleprozessor auf dem Markt ist der **Athlon 64 FX-57**. Mit 2,8 GHz Taktfrequenz und 1,0 MByte Cache-Speicher kann ihm in Spielen kein Konkurrent das Wasser reichen – auch kein Pentium. Die Performance-Krone lässt sich AMD teuer bezahlen: Mit einem Preis von 1.050 Euro zielt der **FX-57** auf fanatische Framerate-Jäger, die bereit sind, Hunderte Euro für ein paar Frames mehr auszugeben. Auch die beiden schnellsten Dual-Core-Modelle **Athlon 64 X2/4600+** und **X2/4800+** richten sich an Enthusiasten, denen das schlechte Preis-Leistungs-Verhältnis egal ist. FK



LEGENDE

1 Schnelle 3D-Karten glätten Pixelkanten per Antialiasing und vermeiden so Treppeneffekte.

2 HDR beeindruckt auf sehr schnellen Shader-3.0-Karten mit naturgetreuen Lichteffekten, auf Kantenglättung müssen Sie dabei aber verzichten.

3 Soft Shadows: Weiche Übergänge an den Schattenrändern wirken in Bewegung sehr viel realistischer als harte Kanten a la Doom 3.

EINSTEIGER-EMPFEHLUNG

Prozessor Athlon 64/3000+	150 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard Gigabyte K8NMF / Nforce 4	75 Euro
RAM 2x 512 MB Kingston Value RAM DDR1-400	115 Euro
KOMBI-PREIS	340 Euro
Passende Grafikkarte MSI NX6600GT-TD128	150 Euro

SPIELE

World of WarCraft + Addon

Pro Evolution Soccer 5

Mittelklasse | High-End

MITTELKLASSE-TIPP

Athlon 64/3500+ 2,2 GHz / 230 €
93,8 / 64,8 fps

Athlon 64/4000+ 2,4 GHz / 400 €
108,3 / 72,6 fps

CPU-FAMILIE ATHLON 64 X2

- zwei Rechenkerne
- in Spielen sehr schnell
- zukunftssicher
- bis X2/4200+ relativ kühl
- ab X2/4400+ sehr heiß
- ab X2/4400+ sehr teuer

Athlon 64 X2/3800+ 2x 2,0 GHz / 380 €
95,3 / 61,8 fps

Athlon 64 X2/4400+ 2x 2,2 GHz / 570 €
110,2 / 72,6 fps

CPU-FAMILIE ATHLON 64 FX

- brachiale Spielepower
- 1.024 KByte Cache
- freier Multiplikator
- hoher Stromverbrauch
- sehr heiß
- extrem teuer

HIGH-END-TIPP

Athlon 64 X2/4600+ 2x 2,4 GHz / 700 €
113,9 / 74,7 fps

Athlon 64 X2/4800+ 2x 2,4 GHz / 940 €
117,5 / 77,5 fps

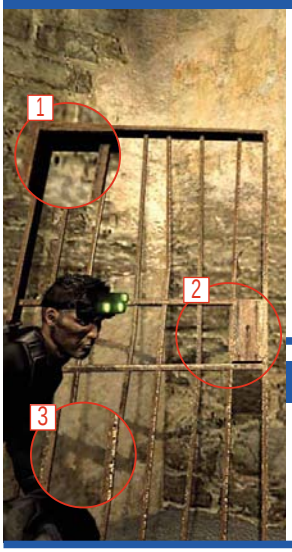
Athlon 64 FX-55 2,6 GHz / 850 €
126,8 / 75,9 fps

Athlon 64 FX-57 2,8 GHz / 1.020 €
133,0 / 81,5 fps

0 20 40 60 80 100 120 140 fps

Preis: 200 € | 300 € | 400 € | 500 € | 600 € | 800 € | 1.000 € | 1.200 €

MITTELKLASSE-EMPFEHLUNG



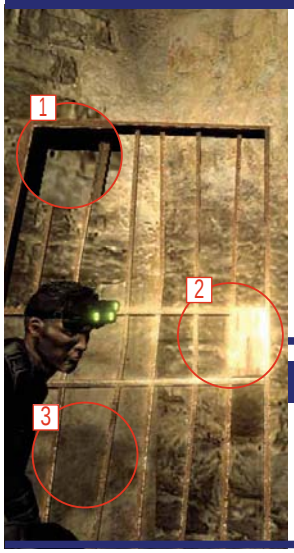
Prozessor Athlon 64/3500+	230 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard Abit K8N Ultra / Nforce 4 Ultra	100 Euro
RAM 2x 512 MB Kingston Value RAM DDR1-400	115 Euro
KOMBI-PREIS	445 Euro
Passende Grafikkarte Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition	210 Euro

SPIELE

Age of Empires 3

Need for Speed Most Wanted

HIGH-END-EMPFEHLUNG



Prozessor Athlon 64 X2/4600+	700 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard Asus A8N-SLI Premium / Nforce 4 SLI	170 Euro
RAM 2x 512 MB Kingston Value RAM DDR1-400	115 Euro
KOMBI-PREIS	985 Euro
Passende Grafikkarte Leadtek PX7800GTX TDH	480 Euro

SPIELE

F.E.A.R.

Battlefield 2 + Special Forces

Prozessor-Guide 2006

INTEL-PROZESSOREN

Die Bezeichnungen aktueller Intel-CPUs verwirren nicht nur Laien. Wir verraten Ihnen, was sich hinter den Kürzeln verbirgt und wo Sie am meisten Spielepower für Ihr Geld bekommen.

Selbst Profis verlieren im Namenswirrwarr der Intel-CPUs leicht die Übersicht. Weder Taktrate noch technische Features erschließen sich auf den ersten Blick. Eine detaillierte Übersicht über die Desktop-Chips bietet Ihnen die unten stehende Tabelle »Intel-Prozessoren im Überblick«.

Techniken erklärt

Die kryptischen Kürzel in der Tabelle stehen für Features, die Prozessoren mit identischer Taktrate voneinander unterscheiden. Die Virtualisierungstechnik **VT** etwa erleichtert den parallelen Einsatz mehrerer Betriebssysteme auf einem PC. Mit **EM64T** rechnen auch Intel-CPUs in 64 Bit. Hinter **EIST** verbirgt sich eine Stromspartechnik, die den Prozessortakt in Ruhephasen senkt. Das so genannte **XD-Bit** verbessert den Schutz vor einigen Viren, da es die Ausführung von schädlichem Code im Speicher verhindern kann. **HT** steht für das bekannte »Hyperthreading«, bei dem die CPU dem Betriebssystem zwei Prozessoren vorgaukelt – wer mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeitet oder entsprechend programmierte Software einsetzt, profitiert durchaus.

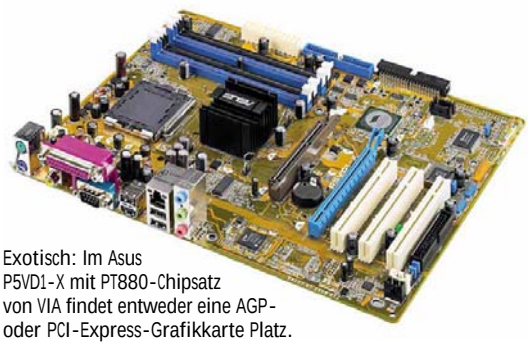
Mainboard-Empfehlungen

Neben Prozessoren bietet Intel auch die passende Mainboard-Technik an. Aktuelle Chipsätze gliedern sich dabei in zwei Familien: **915/925** und **945/955**. Entsprechende Boards benötigen zwingend eine PCI-Express-Grafikkarte und meist DDR2-RAM. Nur einige **915**-Platinen besitzen noch DDR1-Slots, unterstützen aber maximal Prozessoren mit 800 MHz Frontside Bus. Der **925** dagegen kann auch mit FSB1066 umgehen. Diesen Frontside-Bus-Takt beherrscht aber nur der **Pentium 4 Extreme Edition** mit einem Rechenkern. Die neueste Mainboard-Generation mit **945**- und **955**-Chipsatz ist Voraussetzung für eine Dual-Core-CPU aus der **Pentium D**-Reihe. Den Trend zu zwei Grafikslots bedient Intel mit dem **955X**-Chipsatz. Der bietet zwei Steckplätze für PCI-Express-Grafikkarten, allerdings ist bisher weder ATIs Crossfire noch Nvidias SLI offiziell für **955X**-Mainboards frei gegeben.

Alternativen

Wer einen Intel-Prozessor mit zwei Geforce-Karten im SLI-Betrieb kombinieren will, greift zu einem Mainboard mit Nvidias **Nforce 4 Intel Edition**. Um zwei Radeons mittels Crossfire zu koppeln, erscheinen in Kürze Platinen mit ATI's **Xpress 200 Crossfire Edition**.

Eine günstige und flexible Alternative hat VIA mit dem **PT880**-Chipsatz im Angebot, der sowohl AGP- als auch PCI-Express-Grafikkarten aufnehmen kann. Von reinen AGP-Lösungen wie etwa Mainboards mit **SiS661FX**-Chipsatz raten wir aufgrund der mangelnden Zukunftssicherheit ab.



Exotisch: Im Asus P5VD1-X mit PT880-Chipsatz von VIA findet entweder eine AGP- oder PCI-Express-Grafikkarte Platz.

Performance-Tabelle

Die nebenstehende Grafik verrät, welche Intel-CPUs am meisten Spieleleistung pro

INTEL-PROZESSOREN IM ÜBERBLICK

Modell	Takt (GHz)	Cache (KByte)	FSB	VT	EM64T	EIST	XD	HT
Celeron								
325	2,53	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
325J	2,53	256	533	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
326	2,53	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
330	2,66	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
330J	2,66	256	533	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
331	2,66	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
335	2,80	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
335J	2,80	256	533	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
336	2,80	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
340	2,93	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
340J	2,93	256	533	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
341	2,93	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
345	3,06	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
345J	3,06	256	533	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
346	3,06	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
350	3,20	256	533	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
351	3,20	256	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
Pentium 4								
506	2,66	1.024	533	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
520	2,80	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
520J	2,80	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
521	2,80	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
530	3,00	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
530J	3,00	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
531	3,00	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
540	3,20	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
540J	3,20	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
541	3,20	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
550	3,40	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
550J	3,40	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
551	3,40	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
560	3,60	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
560J	3,60	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
561	3,60	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
570	3,80	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
570J	3,80	1.024	800	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
571	3,80	1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
630	3,00	2.048	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
640	3,20	2.048	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
650	3,40	2.048	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
660	3,60	2.048	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
662	3,60	2.048	800	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
670	3,80	2.048	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
672	3,80	2.048	800	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Pentium D								
820	2x 2,80	2x 1.024	800	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
830	2x 3,00	2x 1.024	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
840	2x 3,20	2x 1.024	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
Extreme Edition								
840 EE	2x 3,20	2x 1.024	800	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
3,73 EE	3,73	2.048	1.066	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja

Euro bieten: Je mehr Frames pro Sekunde ein Prozessor in Spielen leistet, umso höher klettert er auf der fps-Leiste. Je teurer der Rechenknecht ist, umso weiter rechts erscheint er in der Grafik.

Einsteiger

Für sehr günstige 80 Euro erhalten Sie bereits den Intel **Celeron D/326** mit 2,53 GHz Takt. Der beherrscht zwar 64 Bit, allerdings reicht seine Leistung trotz der von uns verwendeten High-End-Karte Geforce 7800 GTX meist nicht für flüssig spielbare Frame-Raten. Auch der derzeit schnellste **Celeron D/351** mit 3,2 GHz bringt in Spielen aufgrund seiner mageren 256 KByte Cache-Speicher nur ungenügende Leistung. Wesentlich mehr Frames pro Euro bietet das Einsteigermodell **Pentium 4/506** mit 2,6 GHz Takt für 120 Euro. Obwohl er günstiger ist als der schnellste Celeron, leistet er in Spielen deutlich mehr. Am meisten Power im Einsteigerfeld bringt der **Pentium 4/630** mit 3,0 GHz, 64 Bit und der Stromspartechnik »EIST«.

Mittelklasse

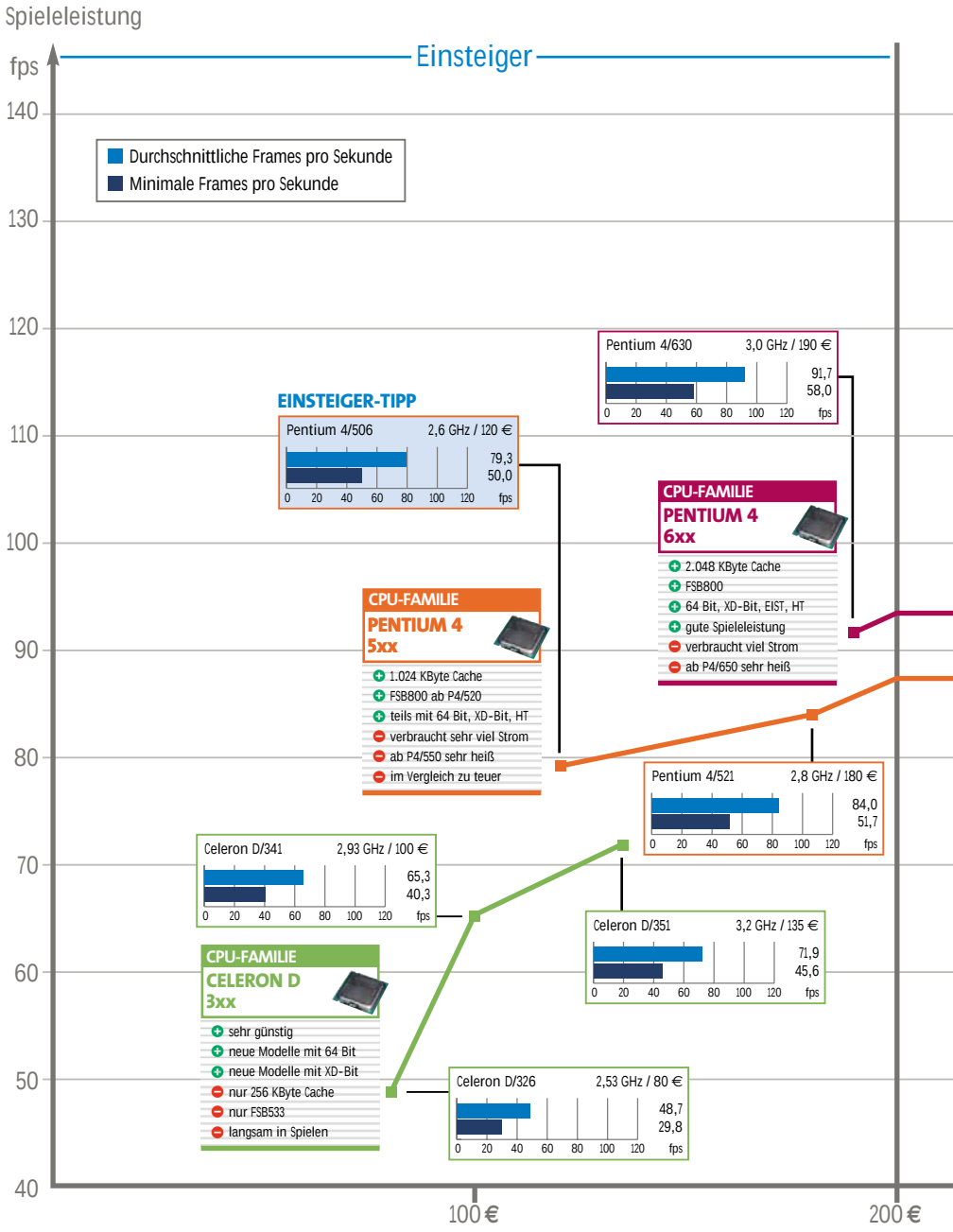
Bei gleichem Takt rechnet die 6xx-Serie des Pentium 4 in Spielen dank des 2 MByte großen Cache-Speichers spürbar schneller als die Vertreter der 5xx-Reihe mit nur 1 MByte Cache. Zudem unterstützen alle 6xx-Modelle 64 Bit, bei den 5xx-Pentiums können das nur die neuesten Versionen. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet der 290 Euro teure **Pentium 4/650** mit 3,4 GHz.

Einen Sonderfall stellen die Doppelkern-Prozessoren **Pentium D** dar. Da Spiele momentan nur einen Kern nutzen, sind die nicht schneller als gleich getaktete Single-Core-CPUs. Sobald die ersten Titel Gebrauch vom zweiten Rechenkern machen, dürften die Doppel-CPUs ihre Einkern-Verwandten deutlich überflügeln. Wer auf etwas Leistung in aktuellen Spielen verzichten kann, findet mit dem **Pentium D/820** (2x 2,8 GHz) für 280 Euro einen günstigen Einstieg in die zukunftssichere Dual-Core-Welt.

High-End

Neben den 3,8-GHz-Varianten **Pentium 4/571** und **670**, tummeln sich nur die beiden **Extreme Edition**-Modelle im High-End-Bereich. Der schnellste Intel-Prozessor für Spiele ist der **Pentium 4 EE/3,73 GHz** zum Preis von 1.040 Euro. Der rechnet zwar minimal schneller als der **Pentium 4/670** – die 400 Euro Aufpreis rechtfertigt das aber nicht.

Die mit 1.120 Euro teuerste Intel-CPU, der **Pentium D/840 Extreme Edition** mit zwei 3,2-GHz-Kernen wird erst bei programmiertechnischer Unterstützung seitens der Spielehersteller richtig loslegen. Vom 540 Euro günstigeren **Pentium D/840** unterscheidet ihn nur das aktivierte Hyperthreading – für die Spieleleistung bedeutungslos. FK



LEGENDE

1 Schnelle 3D-Karten glätten Pixelkanten per Antialiasing und vermeiden so Treppeneffekte.

2 HDR beeindruckt auf sehr schnellen Shader-3.0-Karten mit naturgetreuen Lichteffekten, auf Kantenglättung müssen Sie dabei aber verzichten.

3 Soft Shadows: Weiche Übergänge an den Schattenrändern wirken in Bewegung sehr viel realistischer als harte Kanten a la Doom 3.

EINSTEIGER-EMPFEHLUNG

Prozessor Pentium 4/506 2,6 GHz Boxed	120 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard Asus PGD2-X / Intel 915P	90 Euro
RAM 2x 512 MB Kingston Value DDR2-533	105 Euro
KOMBI-PREIS	315 Euro
Passende Grafikkarte MSI NX6600GT-TD128	150 Euro

SPIELE

World of WarCraft + Addon

Pro Evolution Soccer 5

Mittelklasse | High-End

MITTELKLASSE-TIPP

Pentium 4/650 — 3,4 GHz / 290 € — 102,2 / 67,8 fps

Pentium 4/551 — 3,4 GHz / 300 € — 96,4 / 64,0 fps

Pentium 4/660 — 3,6 GHz / 400 €

Pentium 4/561 — 3,6 GHz / 400 €

CPU-FAMILIE PENTIUM D 8xx

- zwei Rechenkerne
- 2x 1.024 KByte Cache
- 64 Bit, XD-Bit, EIST
- zukunftssicher
- hoher Stromverbrauch
- Pentium D/840 sehr heiß

Pentium D/820 — 2x 2,8 GHz / 260 € — 83,5 / 53,3 fps

Pentium D/830 — 2x 3,0 GHz / 340 € — 88,3 / 56,0 fps

Pentium D/840 — 2x 3,2 GHz / 580 € — 93,5 / 59,8 fps

HIGH-END-TIPP

Pentium 4/670 — 3,8 GHz / 640 € — 112,3 / 72,4 fps

Pentium 4/571 — 3,8 GHz / 670 € — 103,7 / 66,3 fps

CPU-FAMILIE PENTIUM EXTREME EDITION

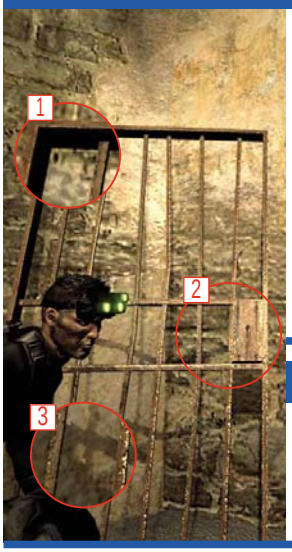
- sehr hohe Spieleleistung
- freier Multiplikator
- 64 Bit, XD-Bit, HT
- enormer Stromverbrauch
- werden sehr heiß
- exorbitanter Preis

Pentium 4 EE/3,73 — 3,73 GHz / 1.040 € — 113,1 / 72,9 fps

Pentium 840 EE — 2x 3,2 GHz / 1.120 € — 93,6 / 59,3 fps

Preis: 200 € | 300 € | 400 € | 500 € | 600 € | 800 € | 1.000 € | 1.200 €

MITTELKLASSE-EMPFEHLUNG



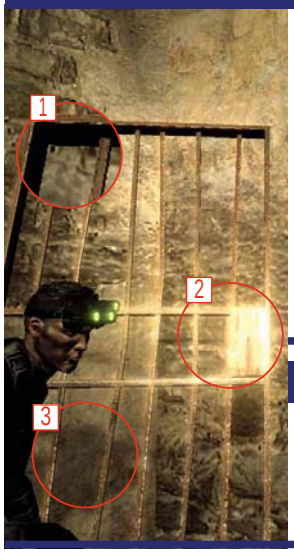
Prozessor Pentium 4/650 3,4 GHz Boxed	290 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard Gigabyte 8I945P-G / Intel 945P	100 Euro
RAM 2x 512 MByte Kingston Value DDR2-533	105 Euro
KOMBI-PREIS	495 Euro
Passende Grafikkarte Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition	210 Euro

SPIELE

Age of Empires 3

Need for Speed Most Wanted

HIGH-END-EMPFEHLUNG



Prozessor Pentium 4/670 3,8 GHz Boxed	640 Euro
Kühler bei CPU mitgeliefert	0 Euro
Mainboard MSI P4N-Diamond / Nforce 4 SLI Intel Editon	190 Euro
RAM 2x 512 MByte Kingston HyperX DDR2-675	150 Euro
KOMBI-PREIS	980 Euro
Passende Grafikkarte Leadtek PX7800GTX TDH	480 Euro

SPIELE

F.E.A.R.

Battlefield 2 + Special Forces

Maximale Performance, höchste Bildqualität

RADEON X1800 XT & X1600 XT

Mit dem Shader Model 3.0 und High Dynamic Range hat sich ATI über ein Jahr mehr Zeit gelassen als Nvidia. Jetzt testen wir das brandneue Flaggschiff Radeon X1800 XT und die preisgünstige Verwandte X1600 XT.

➤ AUF DVD: Video: Technologie-Demo Toy Shop

Schon mal in die Sonne geschaut? Moderne Spiele wie **Serious Sam 2** oder das neue **Day of Defeat** blenden Sie fast ebenso eindrucksvoll. Angelehnt an das hoch auflösende HDTV geht der Trend bei Spielen seit 2004 hin zu »High Definition Gaming«.

Spielszenen werden immer detailreicher, durchgestylter und perfekter beleuchtet. Jeder unglaubwürdige Pixel ist einer zu viel, die neue Technik ist eine Kriegserklärung an hässliche Farbübergänge und unharmonischen Detailstufen.

Seit der Geforce 6800 Ultra hält Nvidia die Technologieführerschaft mit High Dynamic Range, Shader Model 3.0 und seit einiger Zeit auch Transparenz-Kantenglättung. Jetzt schlägt ATI mit der **Radeon X1800 XT** zurück: Die brandneue X1000-Architektur unterstützt alle wichtigen aktuellen Technik-Gimmicks, geht mit einem neu entwickelten Hochleistungs-Speicher-Interface, bis zu 512 MByte RAM, einem intelligenten Chipdesign und besserer Texturfilterung aber noch über das 7800-Niveau hinaus.

Die X1000-Serie (X1K) startet mit sieben Modellen. Wir prüfen den potenziellen 7800-Killer **Radeon X1800 XT** (550 Euro) und ATIs Angriff auf die Geforce 6600 GT, die **Radeon X1600 XT** (250 Euro). Tests der übrigen Versionen folgen in den nächsten Heften.

Maximale Bildqualität

Als erste Karte überhaupt kann die **Radeon X1800 XT** in durch HDR verschönerten Spielen Kanten glätten. Das ist deswegen so wichtig, weil mit der glaubwürdigeren Beleuchtung auch die Kontraste zwischen den Bildbereichen stärker werden. Gleißende Lichtquellen machen also selbst in 1600x1200 Polygonkanten zu hässlichen Treppchen. Hier zeigt sich eine Problemstellung aktueller 3D-Grafik: Je feiner die Optik, desto stärker stoßen kleine Unsauberkeiten auf.

Far Cry soll mit dem uns vorliegendem Patch 1.4 beides gleichzeitig unterstützen, allerdings funktionierte im Test nur Kantenglättung oder HDR. Das gleiche gilt für **Splinter Cell 3** 1.04 – es läuft mit HDR oder FSAA einwandfrei und schnell, aber nicht mit beidem. Bei **Serious Sam 2** produziert die **X1800** mit HDR Grafikfehler, ist zusätzlich FSAA aktiviert, bleibt das Bild schwarz. **Age of Empires 3** läuft mit HDR, verliert aber viel Leistung – eine 7800 GTX ist hier schneller.

Weg mit den Polygon-Kanten!

Bei der Kantenglättungsqualität liegt ATI seit jeher knapp vorn. Der 4x-Modus ist einfach sauberer als der von Nvidia – auch bei der **Radeon X1800 XT**. ATIs sehr schöner, aber immer noch flotter 6x-Modus ist praktisch konkurrenzlos. Dennoch übernahm Nvidia mit der Geforce 7800 GTX die Spitzenposition; Transparenz-Antialiasing heißt das Zauberwort. Durchsichtige Texturen wie zum Beispiel Zäune, Alpha-Texturen

DIE RADEON-X1000-REIHE

	GPU-/GDDR3-Takt (MHz)	Speicher (MByte)	Pixel / Vertex Shader	Textur-einheiten	Preis
➤ X1800 XT	625 / 1.500	512 / 256	16 / 8	16	550 / 500 €
➤ X1800 XL	500 / 1.000	256	16 / 8	16	450 €
➤ X1600 XT	590 / 1.380	256 / 128	12 / 5	4	250 / 200 €
➤ X1600 Pro	500 / 780	256 / 128	12 / 5	4	200 / 150 €
➤ X1300 Pro	600 / 800	256 / 128	4 / 2	4	150 €
➤ X1300	450 / 500	256 / 128	4 / 2	4	130 / 100 €
➤ X1300 Hypermemory	450 / 1.000	128 / 32	4 / 2	4	80 €

Die erschreckend reale Toy Shop-Demo nutzt alle wichtigen Features der neuen Architektur und läuft auf einer Radeon X1800 XT flüssig. High Dynamic Range Rendering und sanfte Soft Shadows verleihen dem Spielwarenladen ein glaubwürdiges Antlitz.

Eine flache Textur: Erst durch Parallax Occlusion Mapping scheinen diese Pflastersteine greifbar.

Physik in der GPU: Regentropfen und Rinnsale berechnet die X1800.

genannt, bleiben bei normaler Kantenglättung außen vor. Denn das verwendete Multisampling glättet lediglich Polygonkanten, nicht aber die darin liegende Textur. Supersampling bügelt alle Pixel einer Polygonfläche, würde ein Spiel jedoch wiederum extrem ausbremsen. Transparenz-FSAA mischt beide Modi so, dass nur Alpha-Texturen mit Supersampling überarbeitet werden. In Szenen mit einigen Alpha-Texturen sah die 7800 GTX trotz des etwas schlechteren Algorithmus' insgesamt immer besser aus als eine Radeon X850 XT.

Mit der X1K-Serie dreht ATI den Spieß wieder um – bei allen Karten können Sie Transparenz-Kantenglättung im Treiber aktivieren. Etwas verwirrend: Wenn Sie die Transparenz-Option anschalten und dann den FSAA-Regler auf »Let the application decide« schieben (Einstellung wird von der Anwendung gesteuert), wird das Häkchen ausgegraut, die Funktion bleibt aber aktiv.

Ab dem Catalyst-Treiber 5.9 funktioniert Transparenz-Antialiasing auch auf älteren Radeons bis hinab zur 9500. Mehr dazu lesen Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K82.

Gestochen scharfe Texturen

High-End-Grafikkarten liefern genug Power für feinste Texturen. Trotzdem unterstützen weder ATI noch Nvidia eine korrekte anisotropische Texturschärfung. Dem gegenüber steht die Entwicklung hin zu dynamischeren Spielwelten. Während ältere Titel relativ rechtwinklig gebaut waren, finden Sie in modernen Spielen oft beliebige Winkel. Aktuelle Grafikchips sparen sich je nach Winkel den Rechenaufwand völlig, die Hersteller nennen diese vermatschten Texturen Leistungsoptimierungen.

Die X1000-Serie bietet im Treiber einen »AF höchster Qualität« genannten Modus an, der auch in den kritischen Bereichen mit hoher anisotropischer Präzision Texturen verschönert. Das kostet zwar etwas Leistung, verbessert die Optik aber erkennbar. Unterm Strich baut ATI seinen Bildqualitätsvorteil gegenüber Nvidia weiter aus. Selbst im angeblichen »High Quality«-Modus flimmert deren anisotroper Filter leicht.

Die X1000-Architektur

Alle ATI-Chips der letzten Zeit, einschließlich des Radeon X850 XT, basieren auf der R300-GPU der Radon 9700 Pro von 2003. Mit dem R520 baut ATI viele Funktion um oder neu ein. Dazu zählen HDR oder die Shader 3.0 samt 128 Bit Rechengenauigkeit (32 Bit pro Kanal im FP32-Format). Um die Chipgröße und damit die Kosten im Rahmen zu halten, entsteht der R520 als erster Grafikchip im modernen 90-nm-Fertigungsprozess – technische Kinderkrankheiten verzögerten den Produktionsstart mehrfach.

Obwohl die **Radeon X1800 XT** mit 16 Pixel Shadern acht weniger hat als eine Geforce 7800 GTX, ist der R520 mit 320 Millionen Transistoren komplexer als die Konkurrenz (302 Millionen). Bei der Zahl der Vertex Shader sind beide mit acht gleichauf. Die geringere Zahl der Pixel Shader will ATI mit höherem Takt wettmachen: Chip- und GDDR3-Speicher rennen mit extrem schnellen 625/1.500 MHz, die Geforce 7800 GTX trottet mit 430/1.200 MHz dahin.

Erstmals seit der Radeon 9700 (R300) entkoppelt ATI bei der X1K-Architektur die Textureinheiten von den Pixel Shadern. Auf diese Weise lassen sich einfacher mehrere Versionen des Chips fertigen. So hat die Radeon X1600 zwölf Pixel Shader, aber nur vier Textureinheiten. Im Kasten »Die Radeon-X1000-Serie« führen wir alle Varianten auf.

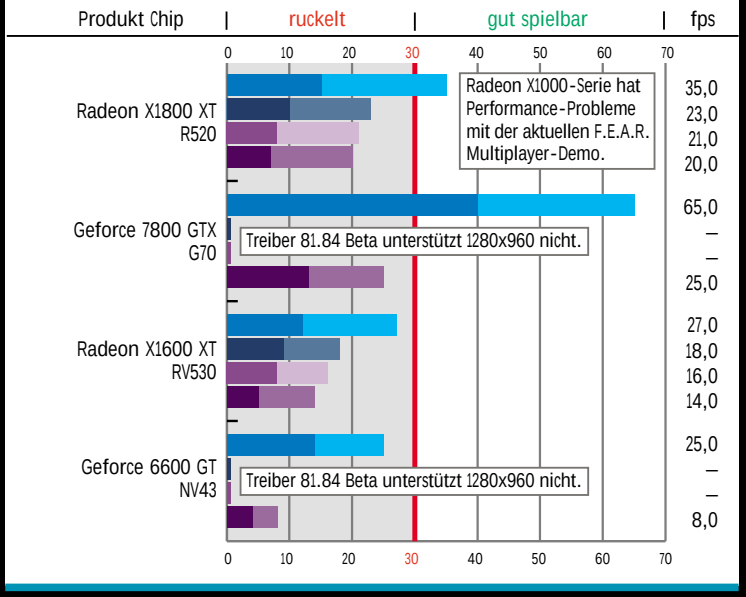
Performance-Tuning im Detail

Damit eine Grafikkarte auch in der Praxis schnell arbeitet, müssen ihre Recheneinheiten gut ausgelastet sein. Deshalb ist der »Ultra Threading Dispatch Processor« eine der wichtigsten Detailver-

F.E.A.R. MP DEMO PERFORMANCE TEST

Minimale Frames pro Sekunde
- 1024 x 768 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF

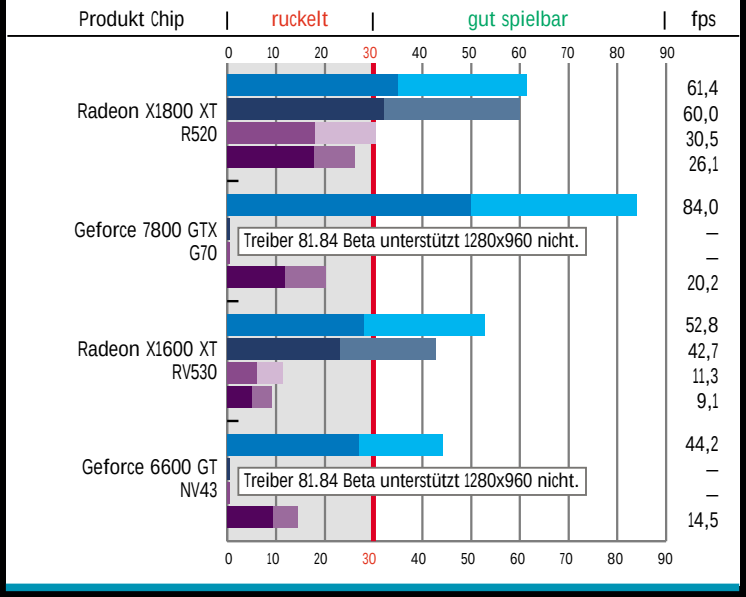
Durchschnittliche Frames pro Sekunde
- 1024 x 768 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF



SERIOUS SAM 2 DEMO GAMESTAR-TIMEDEMO

Minimale Frames pro Sekunde
- 1024 x 768 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF

Durchschnittliche Frames pro Sekunde
- 1024 x 768 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail
- 1280 x 960 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF



besserungen der neuen Radeon-Generation. Zur optimalen Nutzung der 16 Pixel Shader teilt er das Bild in 4x4 Pixel große THREADS[1]. Maximal laufen 512 Threads gleichzeitig, jedoch höchstens 128 pro QUAD[2]. Eine Geforce 7800 GTX verwendet laut der Insider-Seite Beyond3D.com 64x16 Pixel große Threads, die maximale Thread-Zahl rückt Nvidia nicht raus. Große Threads können zu unnötig hohem Rechenaufwand in 3.0-Shadern führen, die Dynamic Branchning nutzen – Verzweigungen in Shader-Programmen (if, else). **X1600** und **X1300** hantieren mit maximal 128 4x4 großen Threads.

Die wichtigen chipinternen Zwischenspeicher (Caches) sind nun flexibler und größer. Zudem hat ATI den Speichercontroller runderneuert; seine Funktionsweise erklären wir im Kasten »Schneller Texturen laden«.

Crossfire vs. SLI

Die X1000-Serie forciert die Crossfire-Technik zum Verbinden zweier Grafikkarten. Ein passendes PCI-Express-Mainboard mit dem Radeon-Xpress-200-Crossfire-Chipsatz vorausgesetzt, laufen alle neuen Platinen von **X1300** bis **X1800** im Doppelpack. Nur bei den **X1800**-Modellen wird ATI das Master/Slave-Prinzip in jedem Fall weiter verwenden. Die **X1300** kommt mit zwei ähnlichen Karten und einer PCI-Express-Verbindung aus. Wie zwei **X1600** zusammen arbeiten werden, hat ATI noch nicht entschieden.

Die X1000-Serie sprengt Crossfires bisherige Auflösungsgrenze von 1600 mal 1200 Bildunkten bei flimmernden 60 Hz. Wer zwei 500-Euro-Grafikkarten kauft, möchte eventuell auch in höheren Auflösungen spielen – das geht jetzt bis zu 2048 mal 1536 Pixeln bei 75 Hz. Für unseren Test konnte uns ATI allerdings keine Crossfire-fähige **X1800**-Master zur Verfügung stellen. Da auch die qualitativ höherwertige SuperAA-Kantenglättung bis zum Redaktionsschluss noch mit massiven Leistungseinbrüchen einherging, werden wir nachtesten.

Zeitgleich mit dem Release der **Radeon X1800** stellte Konkurrent Nvidia einen neuen Forceware-Treiber zum Download bereit. Er soll SLI weiter beschleunigen und den Betrieb zweier Karten von verschiedenen Herstellern frei schalten.

Mehr Video dank Avivo

Unter dem neu eingeführten Markennamen Avivo fasst ATI die Bereiche Videobeschleunigung in der Grafikkarte, Aufnahme,

SCHNELLER TEXTUREN LADEN

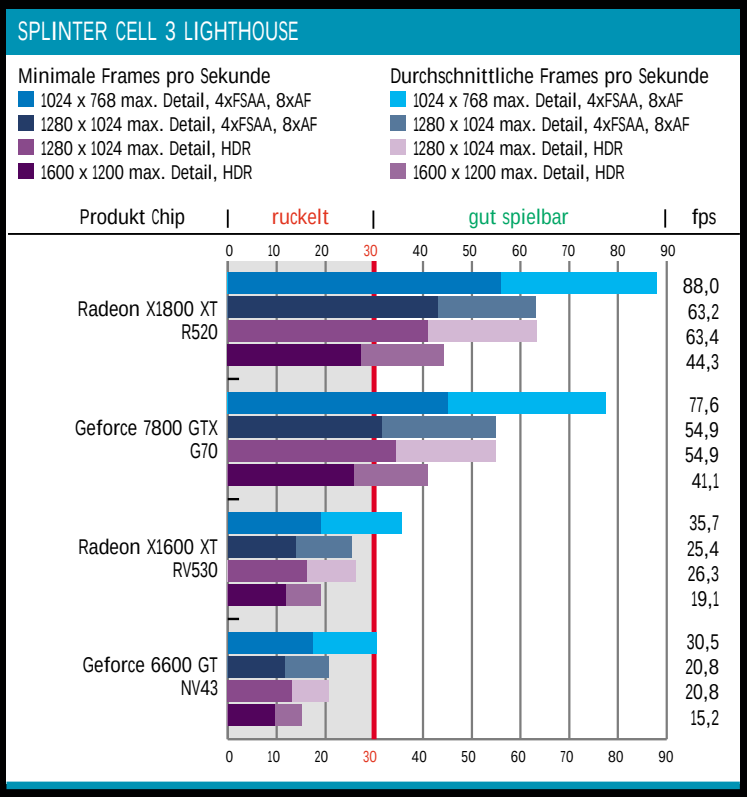
Neuer Speichercontroller: Um die Recheneinheiten herum liegt eine zweispurige Datenautobahn (pro Richtung 256 Bit breit, bei Radeon X1300 und X1600 zweimal 128 Bit).

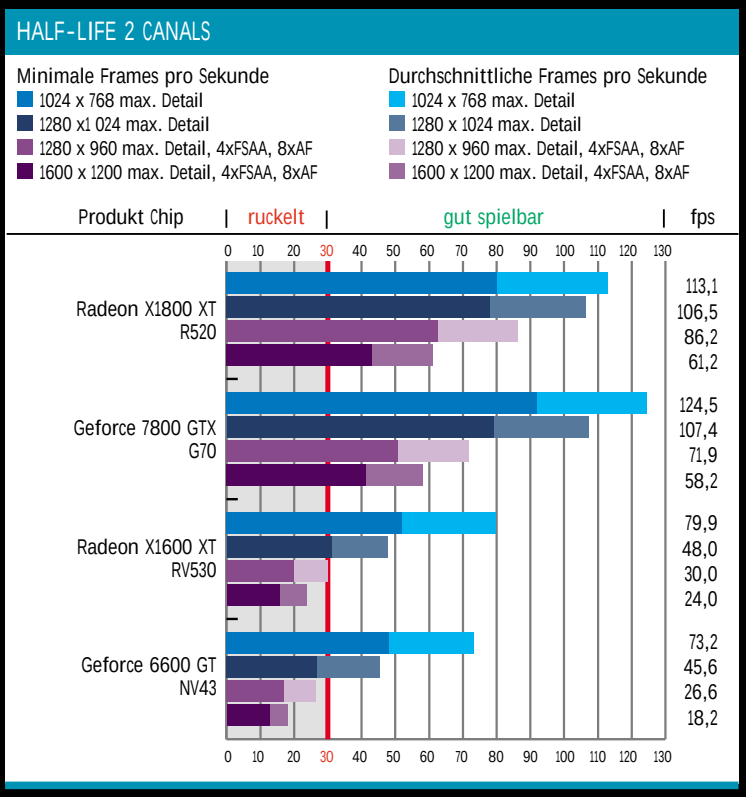
Wenn ein Client (etwa ein Pixel Shader) Texturen bestellt, sendet der Client diese Anfrage an den Speicher-Controller. Über den Treiber lässt er sich spielespezifisch programmieren.

Der Speicher-Controller leitet die Client-Anfrage dann an den Ring Stop weiter, der den betreffenden Speicherbereich kontrolliert. Je nach Situation wird der Zugriff vorgezogen.

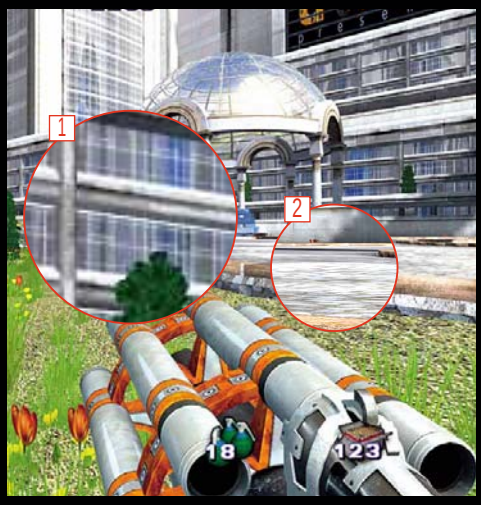
Nun lädt der Ring Stop die gewünschte Textur aus dem Speicher und schickt sie auf dem kürzesten Weg zu dem Ring Stop, der dem jeweiligem Client am nächsten liegt.

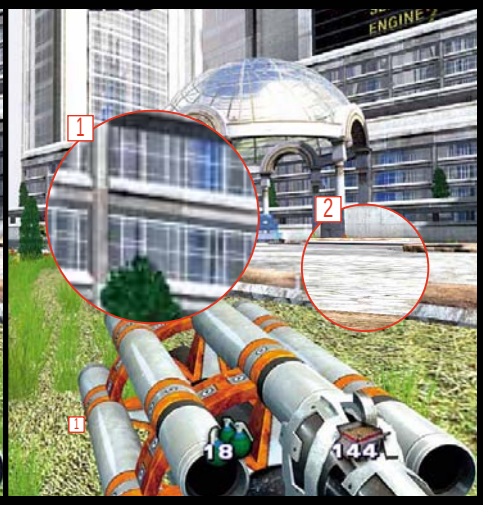
[1]Threads: Anders als das CPU-Threading (Nutzen mehrerer Rechenkerne durch Teilaufgaben oder parallel laufende Programme) findet die Lastverteilung bei 3D-Karten unabhängig von der Software im Chip statt.
[2]Quad: Ein Quad ist ein Verbund aus vier Pixel Shadern, früher aus vier Pixel Pipelines. Je nach Chip arbeiten mehrere Quads zusammen. Aktuelle GPUs rendern stets 2x2 Pixel, ein Quad ist also das Minimum.





HDTV und Mehrschirmbetrieb zusammen. Die komplette X1000-Linie beschleunigt zum Beispiel die Wiedergabe von hoch auflösendem H.264-oder WMV9-HD-Material. Je nach Hersteller und Karte spricht Avivo bis zu zwei hoch auflösende Bildschirme über Dual-Link-DVI an. Das reicht allerdings nicht für vier »normale« TFTs, hier bleibt's bei zweien über Standard-DVI. Wer zu viel Geld hat, schließt also einfach zwei riesige 30-Zoll-Cinema-Flachbildschirme von Apple an. Alternativ verbinden Sie Ihren PC





Wie ihre Vorgängerinnen glättet auch die Radeon X1800 XT (links) Kanten einen Tick edler als die Nvidia-Konkurrenz Geforce 7800 GTX (rechts) 1. Bei der anisotropischen Texturfilterung ist ATIs Qualitätsvorteil offensichtlicher 2.

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

Technisch hat mich die Radeon X1800 XT mehr als überzeugt. Die Mischung aus extremer Spieleleistung, höchster Bildqualität und nützlichen Video-Funktionen stimmt einfach. Ganz anders Treiber und Lüfter. Während die Software weiter elend langsam und teils unzuverlässig ist, nerven die Rotoren von X1800 XT und X1600 XT mit ihrer Geräuschkulisse. Dass es auch anders geht, zeigt Nvidia mit seiner High-End-Karte Geforce 7800 GTX, die erheblich leiser arbeitet als die Mitteklasse-Platine X1600 XT.

»Bild hui, Treiber pfui«

über RGB-Scart mit konventionellen Fernsehern. Mehr über Avivo erfahren Sie im Internet unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K29.

Krachmacher

Die lange **X1800 XT** belegt stets zwei Slotbleche und klaut Ihnen somit den Steckplatz neben der 3D-Karte. Mit dem Lüfter tut ATI Ihnen keinen Gefallen: Der Ventilator dreht ein ganzes Stück lauter als der von Nvidias 7800 GTX, die kleine Radeon **X1600 XT** übertrifft den Geräuschpegel ihrer großen Schwester nochmals erheblich.

Extrem schnell mit FSAA und AF

Unterm Strich rechnet die **Radeon X1800 XT** schneller als Nvidias Geforce 7800 GTX – aber bei weitem nicht so viel schneller, wie ATI das behauptet. In niedrigeren Auflösungen ohne FSAA und AF bleibt die 7800 GTX sogar vorn. Mit FSAA und AF liegt die **X1800 XT** in Front. Und das, obwohl wir das bei ATI stets aktivierte Gamma-korrigierte Fullscreen Antialiasing in Nvidias Anti-**X1800**-Treiber Forceware 81.84 ausschalten mussten, weil die 7800 GTX damit durch einen Bug 50 Prozent Spieleleistung verliert. Einzige Ausnahme bei der Bildqualitäts-Performance ist **F.E.A.R.** – hier machen Test-Treiber und Multiplayer-Demo Probleme.

Die **Radeon X1600 XT** steckt die Geforce 6600 GT zu jeder Zeit in die Tasche. Dass sie einer Radeon X800 hinterher hinkt, liegt an den mageren vier Textureinheiten.

Wie schon die Geforce 7800 GTX haben wir auch die neuen Radeons mit der extrem schnellen Dual-Core-CPU Athlon 64 X2/4800+ und 1,0 GByte DDR400-RAM auf dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** getestet. In den Durchläufen mit 8xAF und 4xFSAA haben wir zusätzlich Transparenz-Antialiasing angeschaltet. Alle Bildverschlimmbesserungen der Hersteller deaktivierten wir, falls möglich. Schuld an den fehlenden Geforce-Werten in **F.E.A.R.** und **Serious Sam 2** bei 1280x960 ist Nvidias Treiber 81.84 Beta.

Viel Licht, aber auch Schatten

Mit der Radeon X1800 legt ATI zum zweiten Mal in zwei Monaten Produkte mit unausgegorenem Treiber vor. Crossfires Luxuskantenglättung SuperAA funktioniert immer noch nicht vernünftig, der aktuelle Treiber vergisst gerne Einstellungen beziehungsweise übernimmt sie erst gar nicht. ATI empfiehlt im beschreibenden PDF, den ganzen Rechner nach jeder Änderung der Treibereinstellungen neu zu starten.

Die Karten für sich glänzen mit sehr guter bis extremer Performance und vor allen Dingen mit der besten Bildqualität seit langem. Weder Geforce 6 und 7 noch Radeon X800 erreichen die gleiche anisotropische Texturqualität, die X800 kommt mit dem oben erwähnten Registry-Hack immerhin bei der Kantenglättung heran. Zudem kann die X1000-Architektur FSAA und HDR gleichzeitig nutzen, was im Test jedoch in keinem Spiel klappte. Und bis alle Shader-3.0-Spiele einwandfrei auf X1000-Karten laufen, wird wohl noch einige Zeit vergehen.

Die lauten Lüfter drücken die Wertungen um einige Punkte. Finale Produkte von den üblichen Herstellern sollten ab Erscheinen dieses Heftes beim Händler liegen, eine direkte Verfügbarkeit zur Produktvorstellung hat ATI auch dieses Mal verpatzt.

Auf AGP-Varianten der X1000 verzichtet ATI komplett. Auch Nvidia scheint sich ab der Geforce 7 auf PCI Express zu beschränken, obgleich AGP-Boards bei der Gesamtspieleleistung immer noch mithalten könnten. DV

➤ HOTLINE: (089) 665 150 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: K22
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K21

Der optische harmlose Radeon X1600 XT-Lüfter macht mächtig Lärm.

RADEON X1800 XT

CA. PREIS 550 Euro — HERSTELLER ATI

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X1800 XT (R520)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	625/1.500 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnellste 3D-Karte mit FSAA oder HDR	40/40
BILDQUALITÄT	⊕ höchste Bildqualität ⊕ tolles AF ⊕ Transparenz-FSAA	20/20
TECHNIK	⊕ Shader 3.0 ⊕ 256 Bit Speicher-Interface ⊕ 512 MB ⊕ Crossfire	19/20
KÜHLSYSTEM	⊖ deutlich hörbar ⊖ 2 Slot	6/10
AUSSTATTUNG	durchschnittliche Wertung, da Referenzkarte	5/10

FAZIT Extrem schnelle 3D-Karte mit modernsten Features und der besten Bildqualität. Der ausgereifte Treiber und der laute Lüfter brauchen noch Feinschliff.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

RADEON X1600 XT

CA. PREIS 250 Euro — HERSTELLER ATI

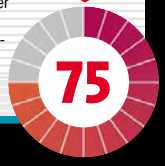
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X1600 XT (RV530)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	590/1.380 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ gute Performance ⊖ vier Textureinheiten bremsen Leistung	31/40
BILDQUALITÄT	⊕ gleiche Bildqualität wie X1800 ⊖ FSAA/AF nur bis 1024x768 flüssig	18/20
TECHNIK	⊕ Shader 3.0 ⊕ 256 MByte ⊕ Crossfire ⊖ 128-Bit-Interface	16/20
KÜHLSYSTEM	⊕ 1 Slot ⊖ laut	5/10
AUSSTATTUNG	durchschnittliche Wertung, da Referenzkarte	5/10

FAZIT Schnelle Karte mit allen Features der X1800 zum günstigen Preis. Eine Radeon X800 GTO (jedoch nur Shader 2.0) ist derzeit aber attraktiver – auch preislich.

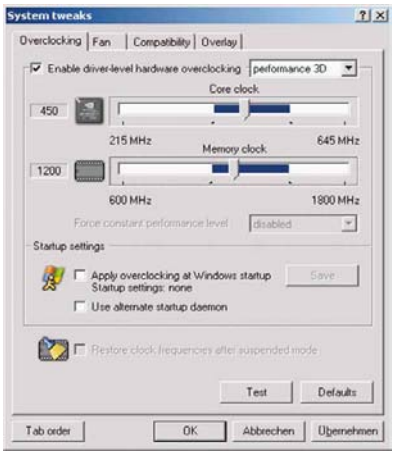
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Grafikkarten-Tuning

TOOL DES MONATS RIVA TUNER

Grafikkarten-Treiber bieten weit mehr Funktionen, als ihre grafischen Oberflächen preisgeben. Eines der besten Tools, um versteckte Funktion zu nutzen, ist der **Riva Tuner** von Alexey Nicolaychuk. Die rund 1 MByte kleine Setup-Datei finden Sie auf unserer CD/DVD und im Internet unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K13 Nach dem Start des **Riva Tuners** konfigurieren Sie im »Main«-Reiter unter »Target Adapter/Customize« unter anderem die AGP-Einstellungen und die Bildwiederholraten (hilfreich zum Beispiel gegen 60-Hz-Bugs in Spielen), oder lassen sich detaillierte Informationen über Ihr System und die Grafikkarte geben.



Ein paar MHz gehen immer: komfortables Übertakten von zart bis hart mit dem Riva Tuner.

Unter »Driver Settings/Customize« übertakten Sie Radeon- und Geforce-Karten, bestimmen die Lüfterdrehzahl oder tunen die DirectX- beziehungsweise OpenGL-Einstellungen. So können Sie zum Beispiel Antialiasing-Stufen wählen, die der Treiber normalerweise gar nicht anbietet.

Pipelines freischalten

Der **Riva Tuner** kann bei bestimmten Chips deaktivierte Pixel Pipelines freischalten und so für enorme Leistungszuwächse sorgen. Das gilt zum Beispiel für Geforce-6800-Karten mit NV40-Grafikprozessor und AGP-Anschluss sowie für einige Modelle der Radeon-9x000-Serie wie etwa die 9500.

Tipp: Der **Riva Tuner**-Erfinder antwortet per E-Mail übrigens nur auf Anfragen, die nicht bereits durch die beigelegte Readme-Datei beantwortet werden. DV

➤ E-MAIL: ALEXUNWINDER@MAIL.RU

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K13

RIVA TUNER

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER Alexey Nicolaychuk

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	2.0 RC 15.7	GRÖSSE	1,05 MByte
LIZENZ	Freeware	SPRACHE	englisch

PRO & KONTRA

⊕ Zugriff auf viele versteckte Tuning-Optionen
⊕ schaltet Pipes frei ⊕ detaillierte Systeminformationen

FAZIT Der Riva Tuner übertaktet Radeon- sowie Geforce-Karten und gibt den Zugriff auf viele geheime Treiber-Einstellungen frei. Besonders für Fortgeschrittene und Profis interessant.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

➤ CD/DVD: Riva Tuner

Notebook mit Geforce Go 7800 GTX

CYBER-SYSTEM X17

Der Notebook-Traum: Grafikleistung eines High-End-Desktop-Systems, Gewicht etwa zwei Kilo, aufrüstbar, hohe Display-Auflösung, ewig lange Akku-Laufzeit auch im 3D-Betrieb – und immer leise mit kühlem Kopf. Einiges, wie die Performance, können moderne Spitzengeräte wie das **X17** von Cyber-System schon erfüllen. In Sachen Gewicht, Hitzeentwicklung und Laufzeit gibt's noch Entwicklungsspielraum.

Auf der Cyber-System-Website unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K51 können Sie Ihr **X17** individuell in Leistung und Aussehen konfigurieren. Die Eckdaten des Testgeräts: Intel Pentium-M-770-CPU mit 2,13 GHz Takt, Geforce-7800-GTX-Grafik mit 256 MByte Framebuffer (ATI Mobile X800 XT möglich) und 1 GByte RAM. Das ganze wiegt 4,2 Kilo inklusive Akku – für die Leistung akzeptabel und leichter als Vergleichssmodelle.

Verarbeitung und Tastatur gehen in Ordnung, das für Spiele ideale, brillante Display spiegelt allerdings bauartbedingt.

Das schnellste Notebook

Eine Endnote konnten wir nicht vergeben, unser Testmuster kam aus der Vorserie. So lief unser **X17** noch nicht einwandfrei im Akku-Betrieb, fairerweise prüfen wir diesen Punkt erneut an einem Seriengerät. In unseren Benchmarks bricht das **X17** von Cyber-System alle Notebook-Rekorde: 74,9 fps in **Far Cry** in der nativen Display-Auflösung (1600x1050) sind mehr als ein Wort! Selbst mit HDR und 8xAF beibt **Far Cry** spielbar (41,2 fps). Für mobile Spieler ist das **X17** von Cyber-System damit derzeit erste Wahl. MT

➤ HOTLINE: (03838) 828 701 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: K51

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K51

BENCHMARKS

Cyber-System X17	ohne FSAA/AF	4xFSAA/8xAF	
Half-Life 2 1024x768	95,0	92,5	fps
Half-Life 2 1600x1050	83,2	55,3	fps
Far Cry 1024x768	76,4	74,5	fps
Far Cry 1600x1050	74,9	56,3	fps

X17

CA. PREIS 2.300 Euro HERSTELLER Cyber-System

TECHNISCHE ANGABEN

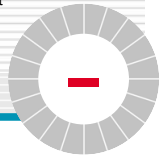
CPU	Pentium M 770 (2,13 GHz)	DISPLAY	17 Zoll (1600x1050)
RAM/HDD	1,0 GByte/60 GByte	MAßE	39,7x29,3x4,9 cm
3D-CHIP	Geforce Go 7800 GTX 256 MB	GEWICHT	4,2 Kg inkl. Akku

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnellstes Notebook ⊖ Fehler im Akkubetrieb	– /40
DISPLAY	⊕ brillante Farben ⊕ Interpolation ok ⊖ spiegelt	17/20
TECHNIK	⊕ PEG ⊕ mehrstufiger Lüfter ⊖ unter Volllast laut ⊖ schwer	xx/20
AUSSTATTUNG	⊕ DVD-Brenner ⊕ Wireless LAN ⊕ DVI-Out	9/10
ERWEITERBARKEIT	⊕ 3D-Karte austauschbar ⊕ RAM/HD aufrüstbar	9/10

FAZIT High-End-Leistung tragbar: Wer oft mit seinem PC um die Häuser zieht, findet im X17 die derzeit schnellste mobile Spaßmaschine – inklusive 17"-Display.

PREIS/LEIST. –



USB-Headset

SENNHEISER PC 165 USB

Lediglich der USB-Anschluss mit integriertem Soundchip unterscheidet das Sennheiser **PC 165 USB** von unserer Headset-Referenz **PC 160**. Praktisch: Der Klang-Chip fungiert als »Onboard-Sound«, Sie benötigen keine externe Soundkarte. Falls Sie jedoch die besseren Klangeigenschaften etwa einer **Audigy 2** genießen möchten, schließen Sie das **PC 165 USB** einfach per 3,5-mm-Klinkenstecker an. Wie beim **PC 160** dämpfen die gut gepolsterten Kopfhörer ohne zu drücken störende Umgebungsgeräusche. Auch das Mikro passt prima.

Stimmen reproduziert das Sennheiser-Headset glasklar und das Mikrofon sorgt dank Nebengeräuschfilter für klare Botschaften an Ihr Team. Die Sound-Dynamik von Spielen erleben Sie mit dem **PC 165 USB** hautnah. Von den verstohlensten Bewegungen bis hin zur Explosion: Die Spielewelt wird stets akustisch akkurat abgebildet. Auch beim Musikhören prächtig: Der trockene, druckvolle Bass. Die Höhen neigen teilweise zur Schärfe, ein Zugeständnis an die exzellente Sprachverständlichkeit. MT

➤ HOTLINE: (0511) 542 67 96 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@SENNHEISERCOMMUNICATIONS.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K71

Gamepad

THRUSTMASTER DUAL TRIGGER 2IN1 RUMBLE

Wer zusätzlich zu Tastatur und Maus heute noch ein anderes Eingabegerät braucht, greift meistens zu einem Gamepad wie dem neuen **Dual Trigger 2in1 Rumble Force** von Thrustmaster für günstige 20 Euro. Anders als die in Ausgabe 02/2005 getestete blau-schwarze Version rüttelt und schüttelt der nun rot-schwarze Controller auch am PC und nicht nur an der **PlayStation 2**. Zwar haben die Motoren durchaus Kraft, etwas differenzierter könnten die Erschütterungen jedoch sein. Das **Dual Trigger 2in1** funktioniert nur mit dem beigelegten Treiber – zum Beispiel dreht sich Ihr Spieler in **NHL 06** ohne diesen permanent um die eigene Achse.

Beim Design orientiert sich Thrustmaster am **PS2**-Controller und fügt zwei analoge Schultertasten hinzu. Das Pad liegt gut in der Hand; dank gummierter Griffhörnchen auch bombenfest. Das digitale Steuerkreuz ist zu steif, die sechs Schultertasten sind gleichzeitig kaum nutzbar. Die vier Feuerknöpfe arbeiten gut, aber wie die beiden Analog-Sticks etwas zu langhubig. DV

➤ HOTLINE: (09123) 965 80 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@GUILLEMOT.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K64

PC 165 USB

CA. PREIS 135 Euro — HERSTELLER Sennheiser

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	15 - 23.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUNDSOUND	nein	KABELLÄNGE	3 m
KLANGREGLER	Lautstärke, Ton aus	ANSCHLUSS	USB/Klinke

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ überträgt jede Feinheit ⊕ dynamische Wiedergabe	29/30
SPRACH-QUALITÄT	⊕ tolle Sprachverständlichkeit ⊕ wirksamer Nebengeräuschfilter	29/30
KLANG MUSIK	⊕ guter Klang ⊕ Bass druckvoll ⊖ überpräsente Höhen	16/20
ERGONOMIE	⊕ auch nach Stunden angenehm ⊕ präzise justierbar	8/10
AUSSTATTUNG	⊕ USB-Soundchip ⊕ Fernbedienung ⊕ 3 m Kabel	9/10

FAZIT USB-Anschluss mit Soundchip, hoher Tragekomfort, beste Sprachverständlichkeit und musikalisch: Das Sennheiser PC 165 USB ist ein teurer Headset-Traum.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

DUAL TRIGGER 2IN1 RUMBLE FORCE

CA. PREIS 20 Euro — HERSTELLER Thrustmaster

TECHNISCHE ANGABEN

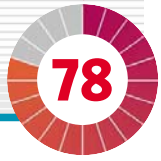
TASTEN	11 + 6 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	USB
GEWICHT	222 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ präzise Feuerknöpfe ⊖ Analog-Sticks zu langhubig	31/40
TECHNIK	⊕ einfache Installation ⊕ auch für PlayStation 2	16/20
AUSSTATTUNG	⊕ viele Schalter ⊕ Force Feedback	17/20
ERGONOMIE	⊕ rutschfest gummiert ⊖ Trigger ungünstig platziert	6/10
VER-ARBEITUNG	⊕ solides Gerät ⊖ digitale Schultertasten klapprig	8/10

FAZIT Solides Force-Feedback-Gamepad für PC und PlayStation 2. Zwar gibt's mehr als genug Tasten, aber alle gleichzeitig zu nutzen, ist fast unmöglich.

PREIS/LEIST. GUT



Sie fragen – Experten antworten

TECHTELMECHTEL

➤ HARDWARE GLOSSAR
FACHBEGRIFFE EINFACH ERKLÄRT
➤ QUICKLINK: K11

Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamestar.de oder als Brief, Stichwort: Techtelmechtel.

➤ CD/DVD:
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

DESKTOP-PC IN BAREBONE

Da ich demnächst ein halbes Jahr ins Ausland fahre, würde ich gerne die Komponenten aus meinem Desktop-PC in einen kleinen Barebone umbauen. Ich möchte einen Athlon XP/3000+, eine Radeon X800 XT und drei RAM-Module mit insgesamt 2 GByte Speicher unterbringen.
Lasse Höxter

GameStar Prinzipiell ist das möglich, allerdings besitzen die in Barebones verwendeten Mini-Mainboards meist nur zwei RAM-Slots, so dass Sie auf einen Speicherriegel verzichten müssten. Die größeren Probleme wird Ihnen aber der Stromverbrauch und die Abwärme Ihres Gespanns aus Athlon XP/3000+ und Radeon X800 XT bereiten. Da Barebones auf Kompaktheit getrimmt sind, bringen leistungsstarke Komponenten wie die Radeon X800 XT und der Athlon XP/3000+ schnell Kühlung und Netzteil der Mini-PCs an ihre Grenzen. Außerdem passen große Grafikkarten häufig nicht in die engen Gehäuse, weil andere Bauteilen im Weg stehen. Leider lassen sich keine pauschalen Aussagen treffen, mit welchem Barebone Ihre Komponenten zuverlässig funktionieren. Deshalb sollten Sie vor einem eventuellen Kauf das komplette System ausgiebig testen oder ein Rückgaberecht vereinbaren. Einen weiteren Anhaltspunkt für das richtige Gehäuse geben fertig konfigurierte Systeme, die im Handel erhältlich sind und in denen ähnliche Komponenten wie in Ihrem Desktop-PC stecken.

Kühlung und Netzteil von Barebone-Systemen verkraften teilweise keine High-End-Grafikkarten und Prozessoren.

SPIELEN ÜBER SATELLIT

Leider gibt es in meinem Dorf kein DSL über die Telefonleitung. Nun bin ich auf ein Angebot für Breitband-Internet über eine Satelliten-Verbindung gestoßen. Wie funktioniert das und kann ich damit gut online spielen?
Martin Blum

GameStar Bei dieser Technik empfangen Sie mit einer Satellitenschüssel samt passendem DVB-Modem Daten aus dem Internet, die ein Satellit überträgt. Da die Antenne aber nicht senden kann, benötigen Sie zwingend einen zusätzlichen Internetzugang per Telefonleitung wie etwa ISDN. Über diesen Zugang sendet Ihr Rechner Seitenaufrufe und Download-Anfragen an einen Server im Internet, der Ihnen die gefordeten Daten dann per Satellit zuschickt. Die Download-Geschwindigkeit ist dabei teils höher als mit DSL-Anschlüssen per Telefonleitung. Zum Spielen im Internet eignet sich Satelliten-DSL dagegen nicht, da alleine die Laufzeit des Signals von der Erde zum Satelliten und zurück mehrere hundert Millisekunden beträgt. Zusätzlich verursachen auch Server, Internetleitungen und ISDN-Upload weitere Verzögerungen. So kommen leicht Laufzeiten von einer halben Sekunde und mehr zusammen, was die meisten Multiplayer-Titel unspielbar macht. Daher eignet sich ein ISDN-Zugang mit durchschnittlich 50-80 Millisekunden Verzögerung trotz der geringen Bandbreite besser zum Onlinespielen.

AGP AUFRÜSTEN

Ich würde mir gerne eine High-End-Grafikkarte mit AGP-Anschluss kaufen, und diese eventuell nächstes Jahr wieder verkaufen. Allerdings weiß ich nicht, ob es dann überhaupt noch Bedarf an AGP-Karten gibt. Wie lange wird AGP überhaupt noch eine Rolle spielen?
Patrizia Scherer

Wahrscheinlich nicht für AGP: Geforce-7800-Serie.

GameStar Das ist momentan schwer zu sagen. Aktuelle Intel-und Nvidia-Chipsätze unterstützen keinen AG-Port mehr. ATI, SIS und VIA liefern dagegen noch Chipsätze mit AGP aus. Düster sieht es hingegen im Lager der Grafikchip-Hersteller aus: Nvidia will von seinem aktuellen Flaggschiff Geforce 7800 GTX nur PCI-Express-Versionen bauen, und auch ATI scheint momentan keine AGP-Version der High-End-Radeon X1800 zu planen.

Wir raten Ihnen in jedem Fall zu einem System-Check: Ist Ihr PC älter als zwei Jahre oder der Prozessor langsamer als 2,4 GHz beziehungsweise nach AMD-Rating 2200+, lohnt sich der Kauf einer High-End-Grafikkarte für AGP wie einer Geforce

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

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 magereren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Vereinzelt werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet.

FESTPLATTEN

Nach dem Formatieren hat meine 120-GByte-Festplatte nur 111 GByte Speicherplatz. Ist das Laufwerk defekt, oder verursacht eine falsche Einstellung das Problem?

GameStar Ihre Festplatte verhält sich normal. Die Hersteller rechnen mit der 1.000er-Konvention (1.000 KByte = 1 MByte) und unformatierter Festplatte. Nach der Formatierung rechnet das Dateisystem (braucht auch etwas Platz) mit 1.024 KByte = 1 MByte – die GByte-Zahl sinkt dadurch.

SUBWOOFER STUMM

An meine Soundblaster-Karte habe ich das Teufel Concept E Magnum korrekt angeschlossen. Trotzdem bleibt der Subwoofer stumm. Haben Sie eine Lösung für mein Problem?

GameStar Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Taskleiste auf das Symbol »Creative-Lautstärkeregelung« und öffnen Sie dann die »Lautsprechereinstellungen«. Im erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und aktivieren die »Bassumleitung«. Mit der freigeschalteten »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster 2 ZS Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt. Meist sind etwa 100 Hertz ideal.

PROZESSORTAKT ERKENNEN

Wie kann ich Typ und Taktfrequenz eines Prozessors erkennen, ohne den kompletten Rechner aufzuschrauben?

GameStar Das 700 Kilobyte winzige Tool CPU-Z ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K12 zeigt unter anderem die aktuelle Taktfrequenz des Prozessors, seinen Typ, die Cache-Größe und den Multiplikator an. Außerdem gibt es Auskunft über den Hauptspeicher und das Mainboard des Systems.

WINDOWS XP: LOGO-TEST

Beim Installieren eines Treibers meckert Windows XP: »Der Treiber hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden und es wird empfohlen, die Installation abzubrechen«. Was bedeutet die Warnung und wie soll ich fortfahren?

GameStar Die Meldung bedeutet, dass Microsoft diesen Treiber nicht getestet hat. Wenn der Treiber definitiv der richtige für Ihre Hardware ist, können Sie in der Regel gefahrlos auf »Installation fortsetzen« klicken.

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.

6800 Ultra oder Radeon X850 XT nicht. Die Karte wäre nicht annähernd ausgelastet und würde sich höchstens in maximalen Auflösungen rentieren. In diesem Fall sollten Sie besser gleich auf einen zukunftssicheren PCI-Express-Rechner umsteigen. Ansonsten dürfen Sie noch bedenkenlos zu einer neuen AGP-Karte greifen.

CD-EMULATION VERHINDERT INSTALLATION

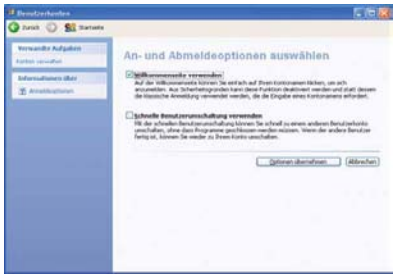
Kürzlich hab ich mir Die Sims 2 gekauft. Aber bereits die Installation bricht mit der Meldung »CD/DVD-Emulationsprogramm entdeckt« ab. Was bedeutet das?
Marina Kleiber

GameStar Der Kopierschutz des Spiels untersucht Ihr System nach sogenannten »virtuellen« Laufwerken. Das sind Programme, die ein CD/DVD-Laufwerk per Software simulieren. Diese virtuellen Lesegeräte können Sie mit auf Festplatte kopierten CD/DVDs füttern und Windows verhält sich, als würde der Datenträger in einem realen Gerät liegen. Das ist praktisch, wenn Sie häufig Programme verwenden, die die passende Scheibe im Laufwerk benötigen, Sie aber nicht jedesmal mit den Silberlingen hantieren wollen. Allerdings lassen sich einige virtuelle Laufwerke auch dazu benutzen, illegal heruntergeladene CD/DVDs abzuspielen. Deshalb verweigern einige kopiergeschützte Spiele die Installation, falls sie entsprechende Software auf Ihrem PC finden. Deaktivieren Sie daher die entsprechenden Funktionen in Programmen wie Nero, Alcohol 120% oder den Daemon-Tools und starten Sie die Installation erneut. Häufig hilft sogar nur die Deinstalltion der »virtuellen Laufwerke«, um aktuelle Titel aufzuspielen.

SCHNELLE WINDOWS-ANMELDUNG

Im Anmeldebildschirm von Windows XP sind die Benutzer verschwunden. Statt dessen muss ich jedesmal meinen Namen von Hand eingeben. Da ich den PC mit meinen Brüdern teile, hätte ich gerne die Klick-Anmeldung zurück.
Harald Bleerer

GameStar Wahrscheinlich hat einer Ihrer Brüder die Einstellung unwissentlich verändert. Um wieder die schnelle Anmeldung mit den Benutzer-Icons zu aktivieren, loggen Sie sich mit Administratorrechten ein. Ob Sie über entsprechende Rechte verfügen, sehen Sie in der »Systemsteuerung« im Punkt »Benutzerkonten«. Unter dem Namen Ihres Benutzerkontos sollte »Computeradministrator« stehen. Wählen Sie dort »Art der Benutzeranmeldung verändern«. Mit einem Häkchen bei »Willkommensseite verwenden« erhalten Sie die Windows-Anmeldung per Mausklick zurück. Wenn Sie schnell zwischen verschiedenen Benutzern wechseln wollen, ohne dass der vorher Angemeldete ausgeloggt wird, markieren Sie zusätzlich die »schnelle Benutzerumschaltung«.



Die An- und Abmeldeoptionen bestimmen, wie Sie sich in Windows einloggen können.

LÄRMENDER GRAFIKKARTENLÜFTER?

Der Lüfter meiner zwei Jahre alten Radeon 9700 Pro scheint immer lauter zu werden. Das Laufgeräusch entwickelt sich zunehmend von einem leichten Rauschen zu einem unregelmäßigen Dröhnen. Ist meine Grafikkarte in Gefahr?
Marco Flauter

GameStar Ja, falls der Lüfter ganz ausfällt oder nur noch unzureichend kühlt, droht Ihrem Grafikchip der Hitzetod. Überprüfen Sie den Kühler daher zunächst auf Verschmutzungen. Oftmals reicht ein kräftiges Pusten oder vorsichtiges Putzen mit einem Wattestäbchen, damit der Quirl wieder frei drehen kann. Verschwinden die Geräusche dadurch nicht, ist möglicherweise das Lager beschädigt, und Sie sollten den Lüfter möglichst bald austauschen. Flüsterleise verrichten etwa die Silencer-Modelle von Arctic Cooling ihren Dienst. Eine umfassende Auswahl finden Sie unter anderem im Webshop von PC-Cooling ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K10. Allerdings verlieren Sie durch einen Lüftertausch die Garantie Ihrer Grafikkarte. FK

Die für die meisten Grafikkarten erhältlichen Silencer-Modelle von Arctic Cooling kühlen flüsterleise, belegen aber zwei Steckplätze.

EINKAUFSFÜHRER 12/2005

➤ **IM SHOP AUF GAMESTAR.DE**
AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!
➤ QUICKLINK: K36

➤ **DATASTAR AUF GAMESTAR.DE**
DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!
➤ QUICKLINK: K37

Die neuen Radeon-X1000-Karten werfen ihren Schatten voraus und führen zu niedrigeren Preisen bei Grafikkarten. Vor allem für High-End-Produkte müssen Sie nun weniger tief in die Tasche greifen. Den ersten Platz in der Rubrik »Headsets« sichert sich das Sennheiser **PC 165 USB** mit klangvollen Bässen und exzellenter Sprachverständlichkeit.

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	
NEU Sempron 64/3100+ Boxed	105 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Gigabyte K8NE	70 €
Arbeitsspeicher	
1x Kingston 512 MB DDR400	60 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE Leadtek PX6600 TD / 128 MByte	100 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	20 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 80 GByte SATA	55 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M2012	20 €
Gehäuse	
AC Silentium T2 inkl. 350 Watt	70 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	500 €
Schnellere Grafikkarte	+40 €
UPDATE Sapphire X800 GT	140 €
Günstigere Soundkarte	-20 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

FAZIT Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank hoher Rechenleistung auch in Zukunft ein fähiger Mitspieler.

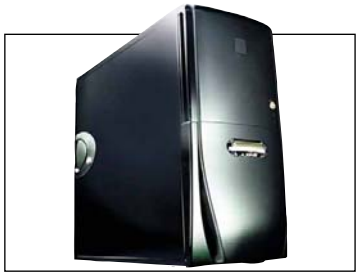
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.000-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
Athlon 64/3200+ »Venice« Boxed	190 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI K8N Neo4-F	90 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 2x Kingston 512 MB DDR400	115 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE Club3D Radeon X800 XL / 256 MB	240 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND3540A / Toshiba SD-M2012	75 €
Gehäuse	
CM Centurion 5 inkl. 420 Watt	105 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	985 €
Schnellerer Prozessor	+40 €
Athlon 64/3500+ »Venice« Boxed	230 €
Günstigere Festplatte	-55 €
Seagate 7200.7 80 GByte SATA	55 €

FAZIT Sehr schneller Spiele-PC mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis durch Athlon 64/3200+ und Radeon X800XL.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
Athlon 64/3700+ »San Diego«	280 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus A8N-SLI Deluxe	145 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 2x Kingston 512 MB DDR400	115 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE Leadtek 7800 GTX TDH / 256 MB	480 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	115 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
UPDATE Plextor PX716A / Toshiba SD-M2012	135 €
Gehäuse	
Antec Sonata II inkl. 450 Watt	110 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.490 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+480 €
UPDATE Leadtek 7800 GTX TDH PCI-E	480 €
Günstigere Soundkarte	-55 €
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-Rechner mit dicker, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

GRAFIKKARTEN

PEG BIS 249 €

1. Sapphire Radeon X800 Hybrid
   Note: 80 Punkte | Preis: 220 € | Test in: 07/05 | Hotline: (01805) 727 744 32
   UPDATE sehr schnell, 256 Bit / Radeon X800 / 256 MByte
2. MSI NX6600GT-TD128
   79 Punkte | 160 € | 07/05 | (01805) 215 521
   PREIS-TIPP schnell, leise / Geforce 6600 GT / 128 MByte
3. Sapphire Radeon X800 GT
   77 Punkte | 170 € | 11/05 | (01805) 727 744 32
   sehr schnell, hörbar / Radeon X800 GT / 256 MByte
4. Aopen Aeolus Geforce 6600GT-DV128
   75 Punkte | 155 € | 01/05 | (02102) 157 777
   UPDATE schnell / HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte
5. Sapphire Radeon X700 Pro Toxic
   74 Punkte | 160 € | 07/05 | (01805) 727 744 32
   flott, flüsterleise, DVD-Player / Radeon X700 Pro / 128 MB

PEG AB 250 €

1. Leadtek PX7800GTX TDH
   Note: 95 Punkte | Preis: 480 € | Test in: 10/05 | Hotline: (02405) 424 602
   UPDATE extrem schnell / leise / gute Spiele / Geforce 7800 GTX
2. MSI NX7800GTX
   92 Punkte | 500 € | 09/05 | (01805) 215 521
   extrem schnell / leise / Geforce 7800 GTX / 256 MByte
3. Club3D Geforce 7800 GT
   88 Punkte | 360 € | 11/05 | (02351) 180 63 20
   UPDATE schnell, leise bis hörbar / Geforce 7800 GT / 256 MByte
4. Gecube Radeon X800XT-ViVo
   87 Punkte | 400 € | 01/05 | (0221) 510 848 53
   schnell, leise, Video-In / Radeon X800 XT / 256 MByte
5. Sapphire Radeon X800XL
   84 Punkte | 280 € | 05/05 | (01805) 727 744 32
   PREIS-TIPP schnell, leise, Video-In / Radeon X800 XT / 256 MByte

AGP BIS 249 €

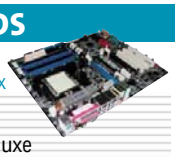
1. Leadtek Winfast A400 TDH
   Note: 81 Punkte | Preis: 145 € | Test in: 07/05 | Hotline: (02405) 424 602
   UPDATE sehr schnell, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6800 / 128 MB
2. Leadtek Winfast A6600GT TDH
   81 Punkte | 150 € | 02/05 | (02405) 424 602
   sehr schnell, leise / Geforce 6600 GT / 128 MByte
3. Gigabyte N66T128D
   78 Punkte | 150 € | 07/05 | (01803) 428 468
   UPDATE flott und leise, HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte
4. MSI RX9800 Pro-TD128
   75 Punkte | 130 € | 08/04 | (01805) 215 521
   UPDATE flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro / 128 MByte
5. Sapphire Radeon 9800 Pro
   72 Punkte | 120 € | 08/04 | (01805) 727 744 23
   PREIS-TIPP flott und leise / Radeon 9800 Pro / 128 MByte

AGP AB 250 €

1. Gainward Cool FX Ultra/2600 GS
   Note: 87 Punkte | Preis: 780 € | Test in: 08/04 | Hotline: (089) 898 394 45
   extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra / 256 MB
2. Sapphire Radeon X800 Pro Toxic
   86 Punkte | 300 € | 01/05 | (01805) 727 744 23
   PREIS-TIPP leise, schnell, übertaktbar / Radeon X800 Pro / 256 MB
3. Madmoxx X800 Pro Ultima
   84 Punkte | 300 € | 01/05 | (02131) 124 37 77
   sehr schnell, leise bis lautlos / Radeon X800 Pro / 256 MB
4. Aopen Aeolus 6800GT-DV256
   81 Punkte | 280 € | 10/04 | (02131) 124 37 77
   sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB
5. Gainward Ultra 2400 GS GLH
   83 Punkte | 490 € | 01/05 | (089) 898 394 45
   UPDATE extrem schnell, laut / Geforce 6800 GT / 256 MByte

MAINBOARDS

SOCKEL 939
ATHLON 64 / ATHLON 64 FX

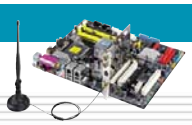


	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Asus A8N-SLI Deluxe	91 Punkte	145 €	02/05	(02102) 959 90
	extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express				
2	Gigabyte K8NXP-SLI	87 Punkte	140 €	04/05	(01803) 428 468
	schnell, SLI, Backup-Bios / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express				
3	Albatron K8X890 Pro2	86 Punkte	100 €	05/05	(02131) 523 760
PREIS-TIPP	schnell, lautlos / VIA K8T890 / 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	150 €	09/05	(01805) 37 69 00
	sehr schnell und stabil, hörbar / Nforce 4 SLI / PCI Express				

SOCKEL A
ATHLON XP / DURON / SEMPRON

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Asus A7N8X Deluxe	79 Punkte	60 €	04/03	(02102) 959 90
PREIS-TIPP	schnelles Board, viel Ausstattung / Nvidia Nforce 2 / AGP				
2	Epox 8K5A3+	76 Punkte	130 €	12/02	(09241) 991 740
UPDATE	fix, extrem ausgereift und stabil / VIA KT333 / AGP				
3	Leadtek K7NCR18D	75 Punkte	85 €	12/02	(02405) 424 602
UPDATE	flott, speziell mit FSB333-CPUs / Nvidia Nforce 2 / AGP				
4	Asus A7V8X	73 Punkte	55 €	11/02	(02102) 959 90
	schnell, gut ausgestattet / VIA KT400 / AGP				
5	Epox 8K3A+	70 Punkte	90 €	04/03	(09241) 991 740
	schnelles Board, viel Austattung / VIA KT333 / AGP				

SOCKEL 775
PENTIUM 4 / CELERON



	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Asus P5WD2 Premium	95 Punkte	210 €	08/05	(02102) 959 90
	sehr schnell, TV-Tuner, lautlos / Intel i955X / PCI Express				
2	Asus P5AD2 Premium	88 Punkte	170 €	10/04	(02102) 959 90
	perfekt ausgestattet, lautlos / Intel i925X / PCI Express				
3	Abit Fatal1ty AA8XE	88 Punkte	190 €	03/05	(0031) 773 204 428
	perfektes Übertakter-Board / Intel i925XE / PCI Express				
4	Intel D925XECV2	85 Punkte	170 €	01/05	(069) 950 960 99
UPDATE	sehr stabil, schnell, lautlos / 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

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Aopen AX4SPE Max 2	81 Punkte	115 €	06/03	(02131) 124 37 77
	schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP				
2	Asus P4C800 Deluxe	80 Punkte	140 €	SH01/04*	(02102) 959 90
	schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP				
3	Asus P4P800	75 Punkte	75 €	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

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Soundblaster X-Fi Elite Pro	93 Punkte	310 €	10/05	(0035) 143 800 00
	Perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0				
2	Soundblaster Audigy 4 Pro	89 Punkte	260 €	03/05	(0035) 143 800 00
UPDATE	toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0				
3	Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	88 Punkte	140 €	12/03	(0035) 143 800 00
	sehr guter Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0				
4	Soundblaster X-Fi Extreme Music	86 Punkte	115 €	10/05	(0035) 143 800 00
	überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0				
5	Soundblaster Audigy 2 ZS	84 Punkte	80 €	04/04	(0035) 143 800 00
PREIS-TIPP	sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0				

SURROUND-SETS

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Teufel Concept G THX 7.1	93 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	400 €	SH01/04*	(0035) 143 800 00
	Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik				
4	Creative Megaworks 5.1 550	87 Punkte	270 €	04/04	(0035) 143 800 00
UPDATE	natürlicher Klang, pegelfest				
5	Teufel Concept E	81 Punkte	100 €	10/05	(030) 300 93 00
PREIS-TIPP	sehr guter Raumklang, pegelfest, extrem günstig				

2.1-BOXEN

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Creative Labs I-Trigue L-3600	83 Punkte	100 €	–	(0035) 143 800 00
UPDATE	Spitzen-Sound in ansprechendem Design				
2	Logitech Z-3	77 Punkte	50 €	–	(069) 920 321 65
UPDATE	sehr guter Klang, gute Verarbeitung				
3	Logitech Z-2200 THX	74 Punkte	120 €	–	(069) 920 321 65
	sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung				
4	Creative Labs Inspire T3000	68 Punkte	40 €	–	(0035) 143 800 00
PREIS-TIPP	guter Klang, Kabelfernbedienung				
5	Hercules XPS 2.100 Silver	64 Punkte	65 €	-	(0190) 662 789
	solide verarbeitet, guter Klang				

HEADSETS

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Sennheiser PC 165 USB	91 Punkte	135 €	12/05	(0511) 542 67 96
NEU	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	55 €	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

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Razer Copperhead	95 Punkte	70 €	11/05	(0180) 512 51 33
UPDATE	hoch präzise, konfigurierbarer Abtastrate, interner Speicher				
2	Logitech MX518	94 Punkte	45 €	05/05	(069) 920 321 65
	sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate				
3	Logitech MX510	92 Punkte	35 €	06/04	(069) 920 321 65
PREIS-TIPP	sehr hohe Präzision, perfekte Handhabung				
4	Razer Diamondback	91 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33
UPDATE	extrem präzise und schnell, hohe Auflösung				
5	Logitech G5	91 Punkte	65 €	11/05	(069) 920 321 65
UPDATE	extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate				

MAUSPADS

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Razer Exactmat	88 Punkte	30 €	11/04	(01805) 125 133
	zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest				
2	Compad Speedpad	87 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67
	kaum Reibungswiderstand, Hartplastik				
3	Kryptec X-Board V2	87 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930
PREIS-TIPP	stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche				
4	Rantopad A100	84 Punkte	15 €	06/05	(07941) 960 185
UPDATE	schickes Aluminium-Pad inklusive Glidetapes				
5	Everglide Ricochet 2.52	83 Punkte	25 €	07/05	(0521) 801 56 90
	präzises Hartplastik-Pad mit zwei Oberflächen				

GAMEPADS

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Logitech Cordless Rumblepad 2	86 Punkte	35 €	02/05	(069) 920 321 65
	gummierte Griffe, kabellos, Vibrations-Feedback				
2	Logitech Rumblepad 2	84 Punkte	25 €	01/05	(069) 920 321 65
	gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback				
3	Thrustmaster Firestorm Wireless	81 Punkte	25 €	02/02	(09123) 965 80
	sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)				
4	Thrustmaster 2in1 Dual Trigger	78 Punkte	20 €	02/05	(09123) 965 80
PREIS-TIPP, NEU	zwei Analog-Sticks, Force Feedback, auch für PS 2				
5	Logitech Dual Action Gamepad	76 Punkte	20 €	01/04	(069) 920 321 65
	Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks				

LENKRÄDER

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Logitech Momo Racing FF	83 Punkte	120 €	02/05	(069) 920 321 65
	gutes Force Feedback, tolle Pedale				
2	Thrustmaster F1 Force Feedback	83 Punkte	170 €	01/03	(09123) 965 80
	exzellentes Force Feedback,Ferrari-Optik				
3	Thrustmaster FF-Racing Wheel GT	81 Punkte	60 €	02/02	(09123) 965 80
PREIS-TIPP	sehr gutes Force Feedback, stabil				
4	Speedlink 4in1 Leather FF Wheel	77 Punkte	65 €	02/05	(01805) 125 133
UPDATE	sehr stabil, sehr gute Pedale				
5	Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1	71 Punkte	55 €	02/05	(09123) 965 80
	schönes Lenkrad mit solider Verarbeitung				

*SH: Sonderheft

MONITORE

17-ZOLL-TFTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	NEC Multisync LCD1770GX	92 Punkte	360 €	10/05	(089) 996 990	voll spieletauglich, brilliante Farben, höhenverstellbar
2	NEC Multisync LCD1770NX	91 Punkte	320 €	03/05	(089) 996 990	voll spieletauglich, höhenverstellbar
3	Sony HT75W	88 Punkte	550 €	07/05	(069) 950 863 19	voll spieletauglich, TV-Tuner, Breitbild-Format
4	Hyundai Imagequest L70D+	87 Punkte	250 €	03/05	(0800) 498 632 47	voll spieletauglich, Kopfhörer-Anschluss
5	Acer AL1715MSD	86 Punkte	215 €	03/05	(0800) 224 49 99	PREIS-TIPP voll spieletauglich, gute Helligkeitsverteilung

19-ZOLL-TFTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	NEC Multisync 1970GX	91 Punkte	470 €	05/05	(089) 996 990	extrem schnell, brillante Farben, gute Interpolation
2	Samsung Syncmaster 930BF	87 Punkte	420 €	09/05	(01805) 121 213	PREIS-TIPP extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
3	Viewsonic VX924	86 Punkte	430 €	08/05	(02154) 918 80	voll spieletauglich, DVI, gute Verarbeitung
4	Samsung 193P	83 Punkte	480 €	07/04	(01805) 121 213	UPDATE sehr schnell, voll spieletauglich, schick
5	Sony SDM-HS94P	81 Punkte	620 €	11/04	(069) 950 863 19	brillante Farben, voll spieletauglich, gut verarbeitet

19-ZOLL-CRTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Eizo Flexscan T765	91 Punkte	450 €	04/01	(02153) 733 400	perfektes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
2	Iiyama Vision Master Pro 454	89 Punkte	360 €	05/02	(0800) 100 34 35	brillantes Bild, zwei VGA-Eingänge, USB-Hub
3	Eizo Flexscan T766	89 Punkte	580 €	SH01/04	(02153) 733 400	flache Bildröhre, USB-Hub, tolle Bildqualität
4	Sony CPD-G420	87 Punkte	550 €	06/02	(069) 950 863 19	helles und kontrastreiches Bild
5	Mitsubishi 930 SB	85 Punkte	320 €	12/03	(01805) 242 521	PREIS-TIPP scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

CRTS > 19 ZOLL

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Iiyama Vision Master Pro 513	90 Punkte	500 €	–	(0800) 100 34 35	UPDATE 22-Zoll, flach, brillante Farben
2	Samsung 1100DF	89 Punkte	390 €	–	(01805) 121 213	PREIS-TIPP sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre
3	Iiyama Vision Master 506	86 Punkte	500 €	–	(0800) 100 34 35	21-Zöller mit kräftigen Farben
4	Viewsonic G220f	85 Punkte	440 €	–	(0800) 171 74 30	UPDATE flacher 21-Zöller, sehr gute Konvergenz
5	CTX EX1300F	70 Punkte	460 €	04/03	(089) 427 207 05	satte Farben, 21 Zoll

CPU-KÜHLER

AMD-CPUS

	Kühler	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Noiseblocker Coolscraper SX-1	91 Punkte	60 €	–	(02103) 255 711	570 g / Sockel 754, 939, 940
2	Thermalright XP-120	90 Punkte	45 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 528 g / Sockel 754, 939, 940
3	Thermalright XP-90C	89 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	690 g / Sockel 754, 939, 940
4	Aerocool GT-1000	88 Punkte	35 €	–	(+886) 286 981 088	PREIS-TIPP 766 g / Sockel A, 754, 939
5	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	87 Punkte	35 €	–	(01805) 905 071	755 g / Sockel A, 754, 939

INTEL-CPUS

	Kühler	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Noiseblocker Coolscraper SX-1	91 Punkte	60 €	–	(02103) 255 711	570 g / Sockel 478, 775
2	Thermalright XP-120	90 Punkte	45 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 528 g / Sockel 478, 775 (Retention Module benötigt)
3	Thermalright XP-90C	89 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	690 g / Sockel 478, 775 (Retention Module benötigt)
4	Aerocool GT-1000	88 Punkte	35 €	–	(+886) 286 981 088	PREIS-TIPP 766 g / Sockel 478, 775
5	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	87 Punkte	35 €	–	(01805) 905 071	755 g / Sockel 478, 775

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER

	Speicher	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Kingmax 512MB DDR500	88 Punkte	90 €	–	(04421) 913 11 70	PREIS-TIPP CAS Latency 2.5, DDR500
2	Kingston HyperX KHX4000/512	87 Punkte	120 €	–	(00800) 801 290 12	UPDATE CAS Latency 3, DDR500
3	Corsair CMX512-4000Pro	86 Punkte	140 €	–	(001) 800 205 4657	UPDATE CAS Latency 3, DDR500
4	Corsair CMX512-3700	85 Punkte	130 €	–	(001) 800 205 4657	UPDATE CAS Latency 3, DDR466
5	OCZ PC3500 Enhanced Latency	84 Punkte	150 €	–	(0731) 509 48 78	CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER

	Speicher	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Corsair CM2X512-5300C4 Pro	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 €	–	(00800) 801 290 12	PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533
4	Corsair VS512MB533D2	80 Punkte	50 €	–	(001) 800 205 7657	UPDATE CAS Latency 4, DDR2-533
5	Infineon 512 MByte DDR2-533	81 Punkte	60 €	–	(0911) 654 42 62	UPDATE CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM

	Laufwerk	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Lite-On LTD-166S	89 Punkte	20 €	–	(03140) 295 75 12	PREIS-TIPP UPDATE 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	20 €	–	(02163) 988 910	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

	Brenner	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Plextor PX-716A	85 Punkte	105 €	01/05	(032) 272 555 22	16fach-DVD±Brenner, sehr gute Brennqualität
2	Plextor PX-716SA	85 Punkte	125 €	07/05	(032) 272 555 22	wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss
3	TDK 1616N	84 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85	schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
4	TRAXDATA ND-3500A	82 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661	schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
5	SPEERDATA DL1682	79 Punkte	85 €	11/04	(02162) 951 60	PREIS-TIPP zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.499 €

	Notebook	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Gericom 1st Supersonic	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	1.500 €	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	UPDATE Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)
4	Acer Aspire 1501LCI	68 Punkte	1.400 €	06/04	(0800) 224 49 99	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 €

	Notebook	Note	Preis	Test in	Hotline	Notiz
1	Dell Inspiron XPS 2	87 Punkte	2.200 €	06/05	(01805) 224 465	Pentium M/2,13 GHz, Geforce Go 6800 Ultra (256 MB)
2	Cybersystem P17	80 Punkte	2.000 €	01/05	(03838) 828 701	UPDATE Pentium 4 HT/3,2 GHz, Geforce 6800 Go (256 MB)
3	Alienware S4-M 7700	78 Punkte	2.000 €	07/05	(0800) 100 50 79	UPDATE 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	Sony Vaio VGN-A217M	74 Punkte	1.600 €	03/05	(01805) 776 776	PREIS-TIPP Pentium M 725/1,6 GHz, Mobility Radeon 9700 (64 MB)

FANS HABEN AUSGESPIELT

Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

Ego-Shooter wie **Half-Life** haben wegen fleißigen Moddern eine recht hohe Halbwertzeit (man erlaube mir das Wortspiel). Adventures tun sich da schon schwerer: Einmal durchgespielt, bieten sie nur selten Anreiz für einen neuen Versuch, immerhin kennt man die Rätsel und Gags schon. Adventures sind daher wie Wein – je länger man sie liegen lässt, desto reizvoller werden sie. Schade nur, dass es sich einige Publisher gerade zur Aufgabe machen, Revival-Projekte wie **Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes** von Lucasfan Games zu unterbinden. Vivendi etwa, Vernichter der Remakes von **King's Quest 9** und **Space Quest 3**, will die eigenen Klassiker demnächst neu vermarkten und fürchtet wohl um Absatzzahlen. Aber, liebe Publisher: Gerade wer heute das Remake spielt, kauft euch morgen die Neuauflage ab! Denn Fanprojekte halten die Marken und Charaktere am Leben, mit denen die Hersteller beim nächsten Vollpreis-Projekt ihr Geld verdienen.

INHALT

Weiterspielen ____ 174
Mod-News: ____ 176
Defence Alliance 2 ____ 176
BF2 Nights ____ 176
Steel Legion ____ 176
Source Forts ____ 177
Clan-Liga ____ 178
Patch-Tests ____ 180
Tipps & Tricks ____ 183

➤ DVD:
- Kartenpaket für CS:S
- The Spirit Engine

DAS ENDE FÜR FAN-SPIELE

Indiana Jones kommt vorerst nicht zurück.

Lang, lang ist's her, da wurden Computerspiele auf 5 1/4-Zoll-Disketten oder gar Kassetten ausgeliefert. Abgesehen davon, dass Sie die Orginale wohl gar nicht mehr auf Ihren Rechner bringen könnten, würden die auf modernen Betriebssystemen nicht mehr laufen. Klassikerfreunde konnten jedoch bislang auf Hobbyprogrammierer wie das Team von Lucasfan Games hoffen: Die Burschen bastelten ein Remake des Adventure-Urgesteins **Maniac Mansion** zusammen und entwickelten für **Zak MacKracken** einen zweiten Teil. Damit ist jetzt Schluss: LucasArts ließ die Entwicklung des neuesten Projekts, **Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes**, stoppen und sogar die Internetseite des Teams stilllegen. Noch gnadenloser schlug Publisher Vivendi Universal zu: Die Fan-Remakes von **King's Quest 9** und **Space Quest 3** müssen in den Müll – nach mehreren Jahren Entwicklungszeit. Immerhin scheint Vivendi dafür einen Grund zu haben: Der Publisher plant eine Sammlung der beliebtesten Sierra-Adventures, inklusive **King's Quest** und **Space Quest**.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K62

CS: SOURCE MAP PACK

Hoch herrschaftlich: die Karte cs_cabinet8.

Es soll ja **Counterstrike**-Spieler geben, denen reicht die Karte de_dust völlig für ein erfülltes Leben. Falls Sie nicht dazu gehören, haben wir etwas für Sie: 13 schicke Maps für **CS: Source**. Auf de_thematrix etwa kämpfen Sie sich durch Räume, die dem Film **Matrix** nachempfunden sind, von der berühmten Eingangshalle über den Fernsehraum des Architekten bis hin zum Dojo, in dem Neo seine Kung Fu-Künste demonstriert. Wahrlich riesig ist hingegen cs_cabinet8. Die Map wirkt wie eine dreifache Vergrößerung der beliebten Karte de_chateau und beinhaltet ein elegantes Schloss mit unzähligen Räumen und einer weitläufigen Parkanlage. Open-Air-Freunden dürfte außerdem de_monach gefallen. Die Karte wirkt mit den romantischen Ruinen und nebelverhangenen Hügeln fast gemütlich – wären da nicht die ständigen Schießereien zwischen Terroristen und Counter-Terroristen und die Bombenexplosion. Weitere abwechslungsreiche **Counterstrike**-Karten finden Sie im Internet unter www.css-maps.de.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K47

CITY OF VILLAINS HELDEN SPIELEN LÄNGER

Helden werden ohne Monatsgebühr zu Schurken.

Haben Sie die Schnauze voll, immer nett zu ihren Mitmenschen zu sein? Nachbars Katze aus dem Baum zu retten, Banküberfälle zu vereiteln, die Erde zu retten? Im Online-Rollenspiel **City of Villains** dürfen Sie nun endlich auch mal die Sau rauslassen, Omas schubsen, Juweliere beklauen und die Weltherrschaft an sich reißen. Wenn Sie bereits als rechtschaffener Superheld im Vorgänger **City of Heros** unterwegs sind, entfallen für Sie die Monatskosten für den Schurken-Account. So können Sie je nach Gemütslage als strahlender Retter im Park posieren oder als marodierender Rüpel die Innenstadt verwüsten. **City of Villains**, das zunächst ein Addon werden sollte, bietet außerdem einen Bereich, zu dem sowohl Anhänger der dunklen wie auch der hellen Seite Zugang haben – hier erwarten Sie knackige PvP-Schlachten. An den Anschaffungskosten des neuen Spiels kommen Sie als zahlender **City of Heros**-Kunde allerdings nicht vorbei. Denn vergessen Sie nicht: Echte Helden klauen keine Computerspiele.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K63

Am Strand legt sich die Gruppe in den Echtzeit-Kämpfen mit ziemlich knackigen Meeresfrüchten an.

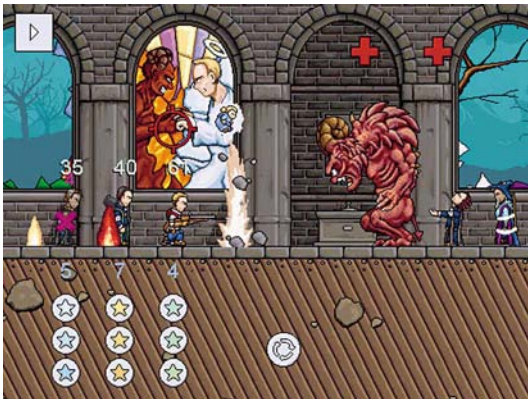
FREEWARE-SPIEL THE SPIRIT ENGINE

Steuereintreiberin Carla hat gerade die Leibwächter eines säumigen Schuldners zu Boden geschickt, da bricht ein Strahl aus dem Himmel und löst Carla in Luft auf. Das Gleiche passiert an anderen Orten der Welt mit einem Schützen und einem Priester. Die verblüfften Entführten finden sich auf einer Insel wieder – und liegen sich sofort in den Haaren. Was machen wir hier? Wer hat uns hergeholt? Notgedrungen rauft sich das ungleiche Trio zusammen. So beginnt das Fantasy-Abenteuer **The Spirit Engine**, das zur Zeit wohl beste Freeware-Rollenspiel.

Ein alter Magier kennt Details zur großen Verschwörung um die mysteriöse Magier-Gilde The Circle, die nach einer uralten Waffe gräbt – aber bevor die Geschichte an diesem Punkt erst richtig losgeht, haben die drei Haudegen bereits ein Minenstädtchen gerettet, einen wahnsinnigen Zauberer erledigt, sind mit dem Luftschiff geflogen und haben Hunderte von Kämpfen hinter sich. Der Spielablauf ist dabei ziemlich linear: Sie wandern über hübsch gezeichnete Felder, durch Wälder und Städte von einem Schlüsselpunkt zum nächsten. Unterwegs warten zahlreiche Feinde.

Im Kampf setzt jedes Teammitglied automatisch Aktionen in Dreierketten ein. Die legen Sie vor den Scharmützeln fest – ein Magier kann dann zum Beispiel in der Kombination Blitzschlag/Steinregen/Regenbogen angreifen. Der simple Mechanismus ist taktisch erstaunlich vielseitig. Weil die Gegner verschiedene Angriffstypen und Immunitäten haben, müssen Sie Ihre Kombinationen immer wieder variieren. Während Ihr Team langsam an Erfahrung gewinnt, lernt es immer neue Fähigkeiten und baut bestehende Talente aus. Zudem verbessern Sie nach und nach Ihre Ausrüstung. Der Schwierigkeitsgrad zieht rapide an, stetes Training ist deshalb unerlässlich. Mit ausgefeilten Taktiken ist aber jeder Kampf zu schaffen. **The Spirit Engine** ist in jeder Hinsicht professionell gemacht – von der spannenden Story über die bildhübsche Grafik bis hin zum großartigen, stimmungsvollen Soundtrack. Das alles katapultiert das Fantasy-Epos in den Olymp der Freeware-Spiele. CS FAB MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K39


Endgegner! Der Riesendämon ist nur mit Taktik zu besiegen.

NETZ-NEWS

DRAW A PIG

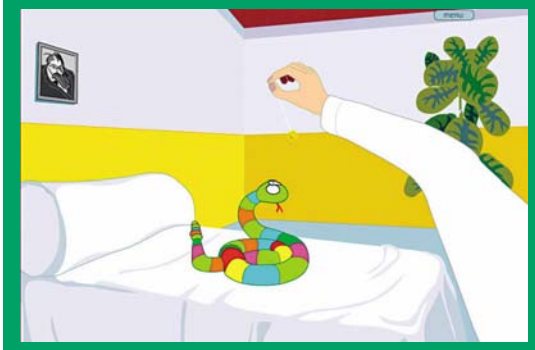
Der Eber ist oft missgestimmt, weil seine Kinder Ferkel sind. Doch nicht die Frau, die Sau alleine, nein die Verwandtschaft: alles Schweine! Was für welche, das können Sie auf Draw a Pig herausfinden. Zeichnen Sie einfach ein Schwein, wie es Ihnen in den Sinn kommt – die Website übernimmt danach die Auswertung Ihrer Kritzelei und erklärt, was für ein Mensch Sie sind.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K35

PARA-PLÜSCH

In der Vorschule den Teddy gequält? Die Schaumstoff-Schlange gewürgt? Kinder können so grausam sein. Helfen Sie den gemarterten Kuscheltieren! Para-Plüsch ist die erste und einzige Anstalt für misshandelte Teddys – Sie sind gefragt, wenn es darum geht, die armen Kleinen zu therapieren. Auch diejenigen, die die Seite bereits kennen, sollten noch einmal vorbeischauen: Die Anstalt hat nämlich einen neuen Patienten bekommen.

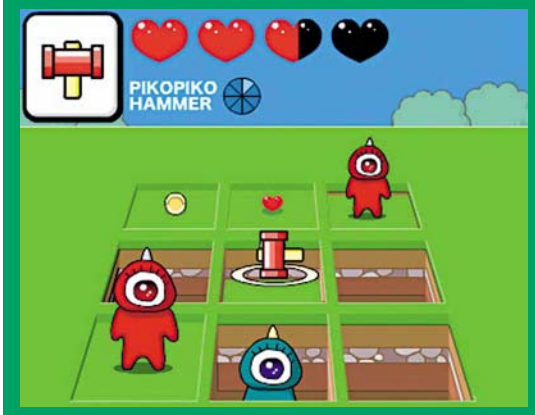
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K34



TONTIE

Eins der beliebtesten Jahrmarkt-Spiele der USA ist das »Gopher Bashing«: Aus einem Tisch mit Löchern schießen Erdhörnchen-Attrappen, die Teilnehmer müssen den Nagern so schnell wie möglich mit Hämmern auf den Kopf schlagen. Klingt brutal, ist aber lustig. Tontie ist die Flash-Variante dieses Spiels und wartet mit vielen Extras und mehreren Gegnertypen auf. Sie steuern das Gekloppe ganz einfach über das Nummernfeld auf der Tastatur. Tontie stammt übrigens von Eyemaze, den gleichen Entwicklern, die auch Grow programmiert haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K32



SPIRITS

Ha, unser Feuer-Vesony macht des gegnerische Zeit-Yisha platt! Vor dem nächsten Duell schnell noch den Kaufmann besuchen, um dem Vesony Futter zu kaufen – denn ohne Mampf kein Kampf. Wovon hier die Rede ist? Von Spirits, einem Pokémon-Klon. Das Browser-Spiel bietet neben Monster-Duellen noch einiges mehr: Berufe für Trainer, Glücksspiele, eine Stadt, in der sie Häuser kaufen können, Meisterschaften und so weiter.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K33

Defence Alliance 2: Die Angreifer laufen genau in unser Kreuzfeuer.

➤ DVD: Source Forts 1.9

UT 2004
DEFENCE ALLIANCE 2

Die Alliierten, die Nato, die GameStar-Redaktion – schon immer haben sich Menschen zusammengetan, um gegen das Übel in der Welt anzutreten. Darum ging's auch im ersten **Defence Alliance**: In der Koop-Mod für **Unreal Tournament** mussten die Spieler eine Basis gegen unzählige heranstürmende Monster verteidigen. Nun hat das Modder-Team den Sprung zu **UT 2004** geschafft und die erste Beta-Version von **Defence Alliance 2** veröffentlicht. Die Neuauflage der Mod ähnelt dem klassischen Assault-Modus aus **UT**: Ein angreifendes Team muss nacheinander mehrere Missionsziele erfüllen, zum Beispiel Bohrtürme sprengen und Öllager in die Luft jagen, während die Verteidiger versuchen, das zu verhindern. Jeder Mannschaft stehen sechs Soldatenklassen zur Verfügung: Der Mechaniker repariert Geschützstellungen, der Sanitäter heilt seine Kameraden, während Sturmsoldat, MG-Schütze, Scharfschütze und Panzerknacker ballern, was das Zeug hält. Wer keine menschlichen Mitspieler hat, holt sich ein paar Bots ins Team. **Defence Alliance 2** ist futuristisch angehaucht, die Waffen sehen daher eher wie Plastikspielzeug aus. Trotzdem machen die Dinger ordentlich Krach und große Löcher. Das Leveldesign der sieben Karten ist allerdings noch unausgegoren: Weil es zu wenige Zugänge zu den Angriffszielen gibt, sind die Verteidiger meist im Vorteil.

DEFENCE ALLIANCE 2	
Taktik-Mod für UT 2004	
www.planetunreal.com/da	QUICKLINK: K53
VERSION 1.0.0	GRÖSSE 107 MByte

BATTLEFIELD 2
BF2 NIGHTS

Tausendundeine Nacht: BF2 Nights.

Dunkel war's, der Mond schien helle, als ein Panzer blitzeschnelle langsam um die Ecke fuhr. Drinnen saßen stehend Leute, schweigend ins Gespräch vertieft, als ein angeschoss'ner Sani über eine Mine lief. In **BF2 Nights** gibt's keine neuen Karten, keine neuen Waffen, keine neuen Fahrzeuge. Im Gegenteil, in dieser Mod fehlt sogar etwas: **BF2 Nights** macht auf drei bekannten Karten das Licht aus. Hier kämpfen Sie mitten in der Nacht um Karkand, Mashtuur und die Sharqi-Halbinsel. Für gedämpfte Beleuchtung sorgen nur der Mond und ein paar schummrige Straßenlaternen. Der Macher von **BF2 Nights** hat zwar auch ein Nachtsichtgerät eingebaut, das Ding ist allerdings vollkommen nutzlos: Es färbt nur das Bild grün. In späteren Versionen sollen Taschenlampen für Erleuchtung sorgen. Aber keine Sorge: So dunkel wie in **Doom 3** ist es nun auch wieder nicht.

BF2 NIGHTS	
Nacht-Mod für Battlefield 2	
http://bf2nights.stringerstudios.com	QUICKLINK: K54
VERSION 0.95	GRÖSSE 155 MByte

DAWN OF WAR
STEEL LEGION

Einer unserer Sentinels stakst in die Schlacht.

Das **Dawn of War**-Addon **Winter Assault** liefert unter anderem eine neue Partei, die Imperiale Armee. Doch die können Sie auch umsonst haben. Denn die Mod **Steel Legion** fügt ebenfalls Imperiale zu **Dawn of War** hinzu. Dabei geben sich die Entwickler nicht mit Kleinkram zufrieden: Die **Steel Legion** wartet mit 26 Einheiten, drei Helden und elf Gebäuden auf. Orks und Space Marines bekommen drei, die Eldar einen zusätzlichen Kämpfer spendiert. Alle Spielfiguren sind liebevoll modelliert und animiert und stehen dem offiziellen Addon in nichts nach. Außerdem enthält **Steel Legion** für viele Einheiten Upgrades und Spezialfähigkeiten. Der Höllenhund-Panzer etwa kann eine volle Drehung ausführen und dabei die Umgebung in ein spektakuläres Flammenmeer verwandeln. Käufer von **Winter Assault** haben allerdings einen großen Vorteil: **Steel Legion** bietet keine Singleplayer-Kampagne.

STEEL LEGION	
Zusätzliche Rasse für Dawn of War	
keine Homepage	QUICKLINK: K55
VERSION 1.00	GRÖSSE 64 MByte

Mit viel Liebe haben wir einen sehr windschiefen Turm in unsere Basis gebaut (links im Bild).

HALF-LIFE 2
SOURCE FORTS

Liebste Beschäftigung von Kindern am Strand? Ganz klar: Burgen bauen. Zweitliebste Beschäftigung von Kindern am Strand? Auch klar: fremde Burgen kaputt machen. Doch spätestens mit dem Teenager-Alter ist es damit leider vorbei – dann werden öffentliche Sand-Bauarbeiten als infantil belächelt, Abrissaktionen von den erbosten Müttern der Burgherren scharf geahndet. Jetzt naht die Rettung für alle Hobby-Architekten, denen Sandburgen zu krümelig und Bauklötze zu klein sind: **Source Forts** für **Half-Life 2**. Hier zimmern Sie nach Herzenslust Festungen zusammen und reißen gegnerische Behausungen ein. Das Spielprinzip hinter **Source Forts** ähnelt Capture the Flag: Zwei Teams versuchen, sich gegenseitig eine Metallkugel zu klauen.

Die Mauer muss weg! Und der Verteidiger davor auch.

Bevor die Jagd nach dem Ball losgeht, errichten beide Teams mit ihren Gravity Guns Schutzwälle aus einem begrenzten Vorrat an Mauern und Blöcken. Hier ist echtes Teamwork gefragt: Eine gut eingespielte Mannschaft kann regelrechte Festungen bauen – mit Schießscharten, Engpässen, Türmen und einer Schatzkammer für die eigene Kugel. Zusammengewürfelte Trupps bauen hingegen ebenso zusammengewürfelte Basen. Ist die Baurunde abgeschlossen, folgt die Kampfphase. Hier stehen Ihnen fünf Spielerklassen zur Wahl: Der Aufklärer ist ein schneller, wendiger Bursche, der Infanterist teilt aber mehr aus und steckt mehr ein. Der Scharfschütze schlägt aus der Distanz zu, der Raketenwerfer-Soldat zerbröselt feindliche Mauern. Wichtigster Kämpfer ist allerdings der Ingenieur: Der kann Bauklötze reparieren, in der Schlacht Steine verschieben und so die gegnerische Festung Stück für Stück abbauen. Dafür ist er mit seiner Schrotflinte nicht sonderlich wehrhaft. Das Waffenarsenal von **Source Forts** entspricht auch sonst dem von **Half-Life 2**, doch für die Zukunft planen die Modder bereits neue, auf die Mod abgestimmte Ausrüstung. Vielleicht Schippe und Förmchen? FAB

SOURCE FORTS

Bau-Mod für Half-Life 2
www.sourcefortsmod.com QUICKLINK: K56
VERSION 1.9 GRÖSSE 13 MByte

INCOMING

BLACK MESA: SOURCE
Half-Life: Source ist weit hinter den Erwartungen zurückgeblieben: Der Spielablauf ist zwar identisch mit dem Klassiker, doch grafisch hat sich trotz Source-Engine kaum etwas getan. Wo sind hochaufgelöste Texturen, polygonreiche Spielfiguren, wo ist die verbesserte KI? Ganz einfach: In der Half-Life 2-Mod Black Mesa: Source. Das Entwickler-Team LeakFree will Half-Life so nachbauen, dass es dem Nachfolger technisch in nichts nachsteht. Inhaltlich wird es keine Veränderungen geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K57

RESIDENT EVIL
Haben Sie bei Resident Evil nicht auch immer gedacht, »Wenn das hier ein Ego-Shooter wäre, würde ich diese Zombies alle fertig machen«? Demnächst können Sie's beweisen, denn seit geraumer Zeit arbeiten deutsche Hobby-Programmierer an einer Resident Evil-Mod für Half-Life 2. Darin schlagen Sie sich in einem Single- und fünf Multiplayer-Modi durch Raccoon City und bekämpfen Zombies, Hunter und andere fiese Gesellen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K58

STARKILLER
Spiele-Remakes sind Publishern und Entwicklern oft ein Dorn im Auge. Deshalb ließ Blizzard im September 2004 die vielversprechende StarCraft-Revival-Mod Xel'Naga Vengeance für C&C Generäle einstampfen. Doch das Team gab sich nicht geschlagen, benannte das Projekt kurzerhand in Starkiller um und versteht sich nun als Parodie auf StarCraft. Neben klassischer Echtzeit-Strategie in Single- und Multiplayer-Modus bietet Starkiller noch einen Action-Modus: Hier bekämpfen Sie mit ihrer Armee Horden von Gegnern und fünf Oberbosse.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K60

LOST MARINE
Revival, die Vierte. Mit Lost Marine für Doom 3 bastelt sich ein Modder-Team Quake 2, wie es ihrer Meinung nach hätte sein sollen: weniger linear. Deshalb übernehmen die Programmierer keine Elemente aus dem Originalspiel, sondern entwerfen die Levels komplett neu. Eine Konkurrenz zu Quake 4 will das Team allerdings nicht produzieren. Das wäre auch widersprüchlich, denn Quake 4 ist ebenso linear wie seine Vorgänger.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K59

Am 11. November startet die GameStar-Liga in ihre neue Saison. Bereits in vollem Gange ist die Ladder für Counterstrike: Source. Seit Anfang September kämpfen dort schon 40 Clans um die Tabellenspitze.

Kaum zwei Monate sind nach den erfolgreichen LAN-Finals in Oberhausen vergangen, schon geht die GameStar-Liga in die nächste Runde. Die 9. Saison läuft mit einem unveränderten Angebot an Spielen. Da **Counterstrike 1.6** vor der Source-Variante immer noch die erste Wahl der Top-Clans ist, bieten wir

WarCraft 3: TFT wird wieder im Team-Modus 2on2 gespielt.

auch in dieser Saison den Klassiker der Online-Shooter an. **WarCraft 3** bleibt ein 2on2-Wettbewerb, **Tactical Ops** und **Fifa 06** komplettieren das Angebot.

Die Wintersaison

Die 9. Saison startet am 11. November 2005 und endet am 18. Februar 2006 mit dem abschließenden Spieltag. Die Finals werden voraussichtlich Mitte März 2006 ausgetragen, ein Ort dafür steht noch nicht fest. Ab dem 28. Oktober 2005 können Sie sich um einen Platz in der GameStar-Liga bewerben. Die Anmeldung auf der Webseite bleibt bis zum Sonntag, den 6. November geöffnet, später eingehende Anmeldungen können wir nicht mehr berücksichtigen. Alle Clans, die bereits in der letzten Saison teilgenommen haben, finden in ihrem Profil einen Button, mit dem sie sich automatisch für die neue Spielzeit anmelden können. Die Einteilung der Ligen mit Auf- und Absteigern erfolgt in der Woche nach dem Anmeldeschluss. Da die Plätze in der Liga begrenzt sind, können wir bei Neuanmeldungen keine feste Teilnahmezusage geben. Sollten sich mehr Teams anmelden, als Plätze in der Liga verfügbar sind, entscheidet die Ligaleitung in Zusammenarbeit mit den Admins über die Vergabe der Accounts.

Der kleine Bruder

Seit dem 2. September 2005 bietet die GameStar-Liga eine zweite Möglichkeit, mit Ihrem Clan oder Team an einem Wettbewerb teilzunehmen: die GameStar-Ladder. Dabei handelt es sich um eine so genannte ewige Rangliste, bei der ein Ein- oder Ausstieg jederzeit möglich ist. Es gibt dort, anders als in der Liga, kein wöchentliches Pflichtspiel. Dafür können Sie jeden der Gegner in der Ladder zu einem Spiel fordern. Termin und Austragungsort werden via E-Mail vereinbart und das Ergebnis anschließend vom Verlierer auf der Webseite eingetragen. Dabei gibt es zwischen einem und 30 Punkte für einen Sieg, je nachdem, wie gut der unterlegene Clan in der Rangliste platziert war. Siege gegen Teams, die unterhalb der eigenen Ranglistenposition stehen, bringen weniger Punkte als Erfolge gegen in der Rangliste besser positionierte Clans.

Tactical Ops-Fans dürfen sich freuen: Der Shooter bleibt in der Liga.

Bisher läuft die GameStar-Ladder nur mit **Counterstrike: Source**. In Zukunft werden wir weitere Spiele aus unterschiedlichen Genres hinzufügen. So sind unter anderem **Pro Evolution Soccer 5**, **Need for Speed: Most Wanted**, **NHL 2006** und ein Strategiespiel geplant. Die Ladders starten wir zum Verkaufsstart der Spiele. Gleichzeitig haben wir auch ein offenes Ohr für Vorschläge und Wünsche aus den einzelnen Spiele-Communitys – nennen Sie unter clanliga@gamestar. de Ihre Wunschkandidaten! WR

Noch nicht ganz liga-tauglich, aber auf dem besten Weg dahin: Counterstrike: Source.

Bugs raus, Spielspaß rein!

PATCH-TESTS

Der dritte Battlefield-2-Patch soll manch aufgebrachten Fan beruhigen. Was kann das Update wirklich?

Mit dem Patch 1.3 erobern Sie nun auch in Battlefield 2 auf Wake Island Flaggenpunkte.

➤ DVD:
- Battlefield 2 v1.03
- Black & White 2 v1.1
- Sacred Underworld v2.25
- UT 2004 64 Bit
- WarCraft 3 v1.2

Battlefield 2

Version: 1.03 **Größe:** 175 MB
Highlights: **Wake Island 2007, überarbeiteter Server-Browser, Rang-System vereinfacht, diverse Balancing-Änderungen.**

Von den Fans lange gefordert, baut Patch 1.03 zahlreiche Funktionen in den Server-Browser von **Battlefield 2** ein. Beispielsweise stellt das Spiel eine Liste der 20 zuletzt besuchten Server auf. Zudem dürfen Sie bevorzugte Server auch selbst eintragen. Durch das Update können Sie Ihre Statistiken im **Battlefield**-Hauptquartier nun komfortabel mit denen eines beliebigen Spielers vergleichen. Kein Bug: Da Entwickler Dice das Ranking-System stark vereinfacht hat, kann es vorkommen, dass Sie in einer Runde mehrere Male befördert werden. Auf die damit frei geschalteten Waffen haben Sie dennoch erst nach ein paar Stunden Zugriff. Admins dürfen auf Servern künftig Plätze für bestimmte Spieler reservieren. Tritt einer dieser Privilegierten bei, wird der Letztplatzierte der laufenden Runde automatisch gekickt. Der Patch erweitert mit Wake Island 2007 die Kartenauswahl um eine der beliebtesten Maps aus **Battlefield 1942**. Zu guter Letzt feilt das Update an der Balance. So wird der Commander nicht mehr bestraft, wenn er mit der Artillerie Kameraden tötet. Zudem beschleunigt nur noch ein Spieler in einem Fahrzeug die Flaggeneroberung. Vorsicht: Auch dieser Patch bereitet häufig Probleme bei der Installation. Hilfe finden Sie auf der Webseite www.bfhq.info.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK K16

PATCH-TICKER

SACRED UNDERWORLD: Kurz vor der Veröffentlichung von Sacred Gold hat Ascaron die Änderungen der neuen Verkaufsversion in ein separates Update gepackt. Der Patch 2.25 behebt gut zwei Dutzend Bugs und enthält kleinere Verbesserungen sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Teil.

UT 2004: Epic Games hat einen AMD 64-Bit-Patch für UT 2004 veröffentlicht. Besitzer von derartigen CPUs können so noch mehr Leistung aus dem Spiel holen, jedoch nur unter Windows XP 64-Bit.

WARCRAFT 3: Patch 1.2 optimiert vier Multiplayer-Karten und behebt einen seltenen Bug, der verursacht, dass die Spirit Walker der Orks sich gegenseitig wiederbeleben können.

Juiced

Version: 1.01 **Größe:** 54,2 MB
Highlights: **Absturz- und Sound-Bugs entfernt, Kollisionsabfrage in Online-Rennen verändert.**

Der erste Patch entfernt einen Absturzfehler in **Juiced**, der beim Spielstart auftreten konnte. Zudem korrigieren die Entwickler kleinere Soundbugs und die gelegentlich zu leise eingestellte Tonausgabe. Mit dem Update können Sie **Juiced** nun auch auf Rechnern mit mehr als 2 GByte Arbeitsspeicher ausführen – bisher hatte das Rennspiel bei so viel RAM seinen Dienst verweigert. Geschmacksache: Um in den Online-Rennen den Spielfluss zu verbessern, wurde die Kollisionsabfrage beim Rückwärtsfahren entfernt. So stellen aus der Bahn geworfene Kontrahenten kein Hindernis mehr dar.

Juiced: Auffahrunfälle in Multiplayer-Rennen sind dank des Updates auf Version 1.01 passé.

Black & White 2

Version: 1.1 **Größe:** 106 MB
Highlights: **alte Steuerung wählbar, einige neue Funktionen, diverse Bugs behoben.**

Durch das noch vor dem Releasetermin veröffentlichte Update dürfen Sie das komplette Tutorial der Göttersimulation **Black & White 2** überspringen und die Steuerung auf das alte, aus Teil 1 gewohnte Muster umschalten. Zudem entfernt der Patch einige Absturzursachen. So konnte es etwa vorkommen, dass Sie auf dem Desktop gelandet sind, wenn Ihre Kreatur Bäume ausriss, die nicht im Wirkungskreis des Dorfes standen. Seltene Grafikfehler bei den Verwandlungsanimationen des Affen wurden ebenfalls behoben. Die Entwickler haben auch an der Balance gefeilt und die zu mächtigen Militärtruppen aggressiver Götter etwas abgeschwächt. Achtung: Die Speicherstände der Verkaufsversion sind mit dem Update nicht kompatibel! DM

Black & White 2: Künftig dürfen Sie das extrem lange Tutorial überspringen.

DATASTAR

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher bei uns erschienenen Tipps und Lösungen. Die Datenbank finden Sie auf unserer CD/DVD im Menüpunkt »Programme« oder unter www.gamestar.de/aktuell/datastar/

SPIELETITEL	ART	COUNTER
Brothers in Arms – Earned in Blood		3335
Creature Conflict		3335
Dawn of War		3335
Dawn of War: Winter Assault		3336
Dungeon Lords		3336
Dungeon Siege 2		3336
Fable: The Lost Chapters		3337
Fahrenheit		3337
FIFA 2006		3337
GT Legends		3337
Juiced		3338
Myst 5: End of Ages		3338
NHL 06		3338
rFactor		3339
Rome: Barbarian Invasion		3339
Sacred Underworld		3339
Total Overdose		3340
Trackmania Sunrise		3340
Tribes Vengeance		3340
World Racing 2		3340

BUGS AUSNUTZEN · EASTER EGGS · BELOHNUNGEN · CHEATS · TAKTIKEN

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

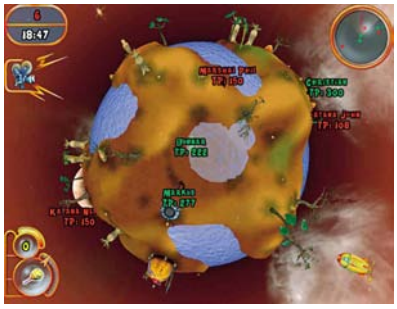
Um die Cheats in der Vollversion des Weltkriegs-Shooters zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor: Öffnen Sie mit dem Editor die Datei »Default.ini« im Verzeichnis »Programme\Ubisoft\Gearbox Software\ BrothersInArmsEiB\System«. Ändern Sie den Eintrag »[Engine.Console] ConsoleKey=0« in »[Engine.Console]ConsoleKey=1« ab. Sollte das gepflegte Schummeln dann nicht funktionieren, ändern Sie den Punkt »bCheatsEnabled=False« in »bCheatsEnabled=True«. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mittels ^ und bestätigen die Schummeleien mit ↵.

Stefan Werdelmann

CHEAT	WIRKUNG
God	unverwundbar
allweapons	alle Waffen
allammo	Munition für alle Waffen
loaded	alle Gegenstände
summon X	Sie erhalten Gegenstand X
unloaded	alle Gegenstände werden entfernt
invisible 1/0	Unsichtbarkeit an/aus
fly	Flug-Modus
ghost	durch Wände schweben
walk	wieder normal gehen
blindai 1	blinde Computer-Charaktere
deafai 1	taube Computer-Charaktere
blindenemies 1	blinde Gegner
deafenemies 1	taube Gegner
killall	alle Charaktere sterben
oldmovie	Schwarz-Weiß-Modus
loadspmap X	zu Level X springen

CREATURE CONFLICT

Die Schlachtfelder sind relativ klein, aber groß genug, um den Überblick zu verlieren. Schalten Sie deshalb immer wieder in den Planetenmodus, um die Standorte der Gegner zu überprüfen. So sparen Sie sich beim Laufen kostbare Sekunden.



Creature Conflict: Der Planetenmodus schafft Überblick und verrät Gegner-Standorte.

Achten Sie auf Ihre Munitionsvorräte und sammeln Sie möglichst alle Kisten auf. Es dauert viel zu lang, einen Feind mit der Standard-Handwaffe wie der zusammengerollten Zeitung nieder zu prügeln.

Giftwaffen wie die Gasgranaten sehen zwar toll aus, bringen aber schadensmäßig zu wenig. Außerdem ziehen sie leicht Verbündete in Mitleidenschaft. Setzen Sie lieber auf Sprengwirkung.

Achten Sie in der Laufphase darauf, wo der Recke stehen bleibt. Gut: eigene Grabsteine, Unterstände, Mauern, Totems. Schlecht: feindliche Grabsteine, Verbündete, exponierte Stellen wie Berge, im Wasser.

DAWN OF WAR

Zusammen mit dem Addon Winter Assault ist der Klassiker aus dem Warhammer-Universum nun zum Freundschaftspreis erhältlich. Wir haben für alle Neueinsteiger noch einmal die nützlichsten Tipps zum Strategiespiel zusammengefasst.

Die Stärke der Einheiten lässt sich verändern, indem Sie im Spielverzeichnis die Datei »Definitions« öffnen und dort die entsprechenden Werte wie Geschwindigkeit, Stärke, etc. verändern. Vorher sollten Sie allerdings unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen.

Nutzen Sie Whirlwinds, um Wege zu blockieren. Bauen Sie dazu drei oder vier Stück und geben Sie ihnen nacheinander den Befehl, ein bestimmtes Gebiet anzugreifen. Da es sich um Artilleriepanzer handelt, die indirekt feuern können, muss praktischerweise keine direkte Sichtlinie vorhanden sein. Durch diese einfache Taktik können Aufmarschgebiete des Computers blockiert werden. Und falls der Gegner doch noch Truppen durchbringt, sind die schon dermaßen geschwächt, dass die Basisverteidigung kaum mehr Probleme mit den Feinden haben sollte.

Versuchen Sie, Kontrollpunkte, Reliquien oder strategische Ziele immer mit zwei Trupps zu erobern. Einer nimmt

Dawn of War: Ein Trupp gibt Deckung, während der andere sich um das Ziel kümmert.

das Ziel ein, während der andere Deckung liefert. Da sich erobernde Verbände nicht ablenken lassen und sich kaum wehren, bietet diese Methode sicheren Schutz.

In der sechsten Mission sollten Sie den imperialen Truppen zwei Trupps Space-Marines und ein bis zwei Cybots zur Unterstützung schicken, da sonst eventuell einige Orks durchbrechen können und Ressourcenpunkte angreifen. Die Space-Marines rüsten Sie mit schweren Boltern aus und stellen sie direkt vor die imperialen Truppen auf die kleinen Hügel. Cybots sollten Sie an der Brücke platzieren, um die ebenfalls dort vorbeikommenden Eldar aufzuhalten. Effektiv: ein Cybot mit Sturmkanone und ein Hellfire-Cybot.

Gehen sie gegen feindliche Helden unbedingt mit Raketenwerfern vor. Das tötet zwar nicht besonders schnell, reißt sie aber von den Füßen und macht die Feinde somit bei Dauerfeuer beinahe bewegungsunfähig. Auf diese Weise kann eine zweite mit Gewehren bewaffnete Truppe den Helden unter Beschuss nehmen, ohne dass dieser sich wehren kann.

DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

Die Artillerieeinheiten der Imperialen Armee eignen sich hervorragend, um gegnerische Verbände zu zerschlagen. Benutzen Sie den Befehl »angreifen«. Dadurch wird der Feind auf Distanz gehalten.

Der Imperiale »Bane Blade«-Panzer ist die ultimative Waffe, wenn es darum geht, gegnerische Infanterietrupps zu vernichten. Auch als Basisverteidigungseinheit ist er perfekt, da er die größte Anzahl an Lebenspunkten besitzt. Selbst extremen Beschuss hält er stand, außerdem feuern seine elf Kanonen in alle Richtungen.

Der »Höllenhund«-Panzer ist wie dafür geschaffen, gegnerische Infanterieeinheiten zu demoralisieren.

Mathias Wamser

Winter Assault: Die imperialen Panzer sind vor allem gegen Infanterie eine mächtige Waffe.

DUNGEON LORDS

Haben Sie die allgemeine Fähigkeit »Handeln« auf der zweiten Stufe ausgebildet, lassen sich Unmengen an Gold verdienen. Auf diese Weise funktioniert es: Begeben Sie sich zu einer Kräuterhändlerin, beispielsweise in die Apotheke von Fernhain. Dort erwerben Sie einen Fledermausflügel und ein Leichenhaar zu je 9 Goldeinheiten. Stellen Sie aus diesen Zutaten den Höllenmagierspruch »Furcht« her. Diesen können Sie wiederum für 28 Goldstücke verkaufen. Sie haben also einen Reingewinn von zehn Nuggets. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft und mit beliebigen Mengen wiederholen.

Alkis Schlossmann

DUNGEON SIEGE 2

Ist Ihnen der Tresor zu klein? Kaufen Sie sich einfach ein paar Esel (Füttern nicht vergessen), und lassen Sie diese in der Schenke warten. Alternativ können Sie auch die Helden als Lastenträger verwenden. So haben Sie fast unbegrenzt Platz für Ihre wertvollen Gegenstände.

Die ideale Party besteht aus je einem Nahkämpfer, Fernkämpfer und einem Naturmagier sowie einem Kampfmagier. Auf diese Weise können Sie sämtliche Set-Gegenstände verwenden und unterwegs anzutreffende Fähigkeitstüren öffnen. Jede Klasse kann auch durch ein Schoßtier vertreten sein, Helden eignen sich wegen ihrer Vielseitigkeit aber besser.

Dungeon Siege 2: Eine ausgewogene Heldengruppe erleichtert solche Massenkämpfe.

Verzauberbare Gegenstände gibt es in vier Größen: Gute (2x2 Felder), Hervorragende (2x3 Felder), Ausgezeichnete (3x3 Felder) und Legendäre (4x4 Felder). Wirklich sinnvoll sind jedoch nur legendäre Ringe, da gefundene Waffen und Rüstungen zumeist bessere Werte haben. Die Ringe kann man jedoch sehr gut für einen Glückscharakter verwenden, sammeln Sie daher Prismakugeln. Auch für Schädelfragmente sollten Sie sich interessieren, da diese im späteren Spielverlauf mit höheren Heldenstufen äußerst selten werden.

Schoßtiere sind in erster Linie nur Liebhaberei, da ein Held von den Boni seiner jeweiligen Ausrüstung profitiert. Einzig die Auren der ausgewachsenen Schoßtiere (als fünftes Partymitglied ab dem Schwierigkeitsgrad Veteran) sind für Ihre Party von Nutzen. Hier eine Übersicht:

KREATUR	FÄHIGKEIT
Lastmaultier	Öffnet sämtliche Truhen und Kisten und zerbricht alle Fässer
Eiselementar	+150% Manaregenerationsrate, +40% Eisresistenz
Skorpionkönigin	+20% Chance, Angriffen auszuweichen
Düsterwolf	60% physischer Schaden auf Feind zurückgelenkt
Dunkelnajade	+200% Gesundheitsregenerationsrate
Feuerelementar	+40% Resistenz gegen Feuer, +8% magische Schäden
Todeslithid	+10% gestohlenes Mana
Mythrilhorn	+12% Rüstung
Lichtnajade	+200% Gesundheitsregenerationsrate
Schoßdrache	+22 Geschicklichkeit, +13 Intelligenz, +14 Stärke

Alle Helden haben eine eigene Sekundäraufgabe. Nehmen Sie sie deshalb in Ihre erweiterte Party auf. Ungenutzte Helden warten in der Schenke. Nachfolgend eine Liste der Heldenquests und was Sie mit dem jeweiligen Helden tun müssen, um die Quest zu starten.

QUESTNAME	AUFGABE
Taar forscht	Sprechen Sie mit Arianne im Wohnhaus neben der Stadthalle von Eirulan
Lothars Unschuld	Suchen Sie Roland in der Taverne von Aman'lu auf
Derus Schatzsuche	Reden Sie mit Schatzsucher Albain südöstlich neben dem Tierhändler von Aman'lu
Amrens Vision	Suchen Sie einen der vier Pilzkreise. Zu finden im Dschungel im Osten Greilyns, im südlichen Vai'lutra-Wald, im Garten der Ahnen und in den Ruinen von Okaym
Finalas Verachtung	Suchen Sie den kaputten Fahrstuhlhebel in den oberen Kithraya-Höhlen (Teleport: Kithraya-Tal)
Evangelines Irrtum	Reden Sie mit dem verwundeten Karawanenführer Mylindril direkt am »Teleporter Südlicher Vai'lutra-Wald«
Sartans Verdacht	Reden Sie mit Feltan dem Trunkenbold in der Taverne von Kalrathien
Rix' Rache	Suchen Sie die verschlossene Tür in den unteren Bereichen der Mine von Kaderak

Bekommen Sie zuwenig interessante Gegenstände? Machen Sie einen Ihrer Helden zum »Glücksschweinchen«. Am besten geeignet ist ein menschlicher Nahkampfercharakter. Verwenden Sie nur diesen zum Öffnen von Kisten, Fässern, Regalen, Waffen- und Rüstungsständern. Bei den großen Goldbeschlagtruhen lohnt es

sich sogar, per Teleportzauber zur Stadt zurückzukehren, um einen Gesang des Wohlstandes am Beschwörungsschrein zu rezitieren, bevor Sie die Truhe öffnen. Dies gilt auch, wenn Sie die Belohnung für eine abgeschlossene Quest abholen.

Dungeon Siege 2: Nutzen Sie die Beschwörungsschreine vor allem bei der Schatzsuche.

Um die Sekundärquest »Die Arena von Aman'lu« zu starten, müssen Sie zuerst mit dem Fahrstuhl in den Weinkeller der Taverne von Aman'lu. Dort reden Sie mit Tristeth, der Sie an den Wirt verweist. Kaufen Sie vom Wirt den Wein und verneinen Sie die Kenntnis der Ungeheuer im nachfolgenden Gespräch. Der Wirt gibt Ihnen nun die Parole für Tristeth, und Sie gelangen tiefer unter die Taverne zur Arena. Dort reden Sie mit Daesthai und sagen, dass Sie gern mal kämpfen würden. Jetzt können Sie die Marken für den Kampf kaufen.

Jörg Dieser

FABLE THE LOST CHAPTERS

Während des Kampfes mit Maze an der Hook-Coast erscheinen fortwährend Kreischergeister. Im weiteren Verlauf des Scharmützels teleportiert sich Maze auf den Leuchtturm. Ab diesem Punkt besteht die Möglichkeit, einen der Geister, welcher ununterbrochen wieder auftaucht, zu bekämpfen. Mit diesem Wissen und etwas Geduld können Sie Ihren Kampfmultiplikator in ungeahnte Höhen treiben.

Martin Müller

Fable: Nahe dieser Stelle an der Hook-Coast finden Sie Maze. Gut für Ihren Kampf-Multiplikator.

Eine der aufwändigsten Aufgaben des Spiels ist es, alle 30 Silberschlüssel zu finden. Denn nur mit diesen Schlüsseln schalten Sie die mächtigsten Waffen und Rüstungen frei. Wir haben für Sie eine Übersicht der Fundorte aller Silberschlüssel.

FUNDORT	AUFGABE
Guild Woods	Am Rand des Teichs fischen
Lookout Point	Die Reben nahe der Statue durchschneiden
Bowerstone South	Auf dem Balkon des Bekleidungsgeschäfts suchen
Bowerstone South	Vollenden Sie die Buchsammlung des Lehrers
Orchard Farm	Angeln Sie am Ufer am Ende des nördlichen Piers
Fisher Creek	Fischen Sie am Ufer an der Nordseite
Fisher Creek	Beenden Sie den Fischereiwettbewerb
Greatwood Lake	Am Ende des nördlichen Pfads
Rose Cottage	Graben Sie den Blumenring am Haus um
Hobbe Cave	Buddeln Sie im Pilzkreis
Darkwood Lake	Schießen Sie einen Pfeil durch das Loch im großen mystischen Stein am Südende
Ancient Cullis Gate	Angeln Sie am Rand der westlichen Brücke
Grey House	Fischen Sie am Ufer nahe der »Demon Door«
Oakvale	Graben Sie am Fuße der Statue im »Memorial Garden«
Oakvale	Beenden Sie die »Chicken Kicking«-Aufgabe
Twinblade's Camp	Heben Sie ein Loch in der Mitte des Blumenrings an der südöstlichen Ecke aus
Witchwood Stones	Angeln Sie am Ufer nahe der »Demon Door«
Witchwood Lake	Graben Sie am Sockel der rot leuchtenden Statue
Knothole Glade	Graben Sie im Pflanzenring zwischen den südöstlichen Häusern
Windmill Hill	Schaufeln Sie im Blumenring nahe dem Haus im Westen
Windmill Hill	Graben Sie den Blumenring nahe der Windmühle um
Headman's Hill	Fischen Sie am Teichufer während der »Mayor's Invitation«-Quest
Browerstone Manor	Suchen Sie das Bett in Lady Greys Schlafgemach
Lychfield Graveyard	Im Teich nahe dem Friedhofswärter fischen
Lychfield Graveyard	Heben Sie das Grab von »Kattie Stutter« aus
Lychfield Graveyard	Suchen Sie in der mittleren Gruft
Cliffside Path	Graben Sie den Pilzring im Norden um
Hook Coast	Suchen Sie in einer Kabine im Leuchtturm
The Lost Bay	Öffnen Sie das Grab der »Bayhouse Keepers«
Necropolis	Fischen Sie nahe der »Demon Door«

FAHRENHEIT

Sehen Sie sich den Abspann des Spiels komplett an. Dadurch erhalten Sie 200 Bonuspunkte, die Sie gegen Musik, Videos oder Minispiele eintauschen können.

Markus Thürwächter

FIFA 2006

Die Dribbling-Tricks sollten Sie schon in einiger Distanz zum Gegenspieler ansetzen, ansonsten hagelt es sogar im Schwierigkeitsgrad »Amateur« Ballverluste.

Bei Schüssen auf das Tor ist es für Sie immer wichtig, den Schussbalken im Auge zu behalten. Egal, wie gut die Position ist, falls der Balken zu voll oder zu leer ist, wird aus dem Torschuss ein Rohrkrepierer. Selbst wenn Sie von Verteidigern umringt sind, sollten Sie sich nicht davon abbringen lassen, einfach aufs Geratewohl zu schießen, solange der Balken genau im blauen Bereich geladen ist.

Auch wenn Sie denken, Sie verlieren den Ball auf jeden Fall, weil drei Spieler um Sie herumlaufen: lieber ein gekonntes Dribbling versuchen als einen Pass, der meist vom Gegenspieler abgefangen wird. Meist können Sie sich aus brenzligen Situationen mit einem Lauf in Richtung der eigenen Verteidigung retten und den Spielaufbau mit einem Rückpass neu beginnen.

Nils Munterjan

GT LEGENDS

Mit seinem schraubengenauen Realismus richtet sich unsere Rennspiel-Referenz vor allem an Profis. Doch dank unserer Tipps brausen auch Einsteiger in Rekordzeit zum ersten Meisterschaftssieg.

Achten Sie während der Rennen auf die Reifenspuren auf der Strecke. Diese geben Ihnen wertvolle Hinweise auf Bremspunkte und Ideallinie.

Kleiner Trick, um die Ideallinie und optimale Geschwindigkeit für jede Kurve heraus zu bekommen: Starten Sie ein Einzelrennen mit der höchsten KI-Stufe, und aktivieren Sie gleich beim Start den Autopiloten per [I]-Taste. Nun bekommen

GT Legends: Der Autopilot hilft ohne Unfallgefahr beim Strecke-Kennenlernen.

Sie eine kostenlose Fahrstunde vom cleveren Computer-Piloten und erfahren alles Wissenswerte über die Strecke.

Tasten Sie sich schrittweise in den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad, indem Sie während der Rennen mit den Funktionstasten nach und nach die einzelnen Fahrhilfen bis zur nächsten Stufe anpassen. So können Sie bereits als Amateur das Fahren mit reduzierter Lenkhilfe üben, bevor Sie den Schritt in die Fortgeschrittenen-Klasse wagen, wo Sie gezwungenermaßen damit fahren müssen.

Achtung: Beim Qualifying haben Sie standardmäßig eine volle Tankfüllung im Auto, unnötiges Zusatzgewicht. Wenn Sie in der Garage den »Treibstoff« auf zwei Runden (inklusive Einführungsrunde) reduzieren, können Sie noch entscheidende Hundertstel herauskitzeln.

GT Legends: In der Garage können Sie Ihre Tankfüllung fürs Qualifying reduzieren.

Jeder Wagen steuert sich in GT Legends höchst unterschiedlich. Fahren Sie jedes Auto deshalb unbedingt ausführlich Probe, um festzustellen, ob es gut zu Ihrer Fahrweise passt.

Unsportlich, aber wirkungsvoll: Speichern Sie grundsätzlich, sobald Sie in Führung liegen – Runde für Runde. Nach einem Fahrfehler oder einem Crash laden Sie einfach den letzten Spielstand.

Ihnen fehlen nur noch wenige Euros bis zum lange herbei gesehnten Traumauto? Dann verschachern Sie doch einfach Ihre nicht länger benötigten älteren Fahrzeuge – Verluste machen Sie dabei netterweise keine. Diese praktische Option finden Sie gut versteckt im Menü »Eigene Wagen / Mein Schauraum«.

GT Legends: Der Verkauf von überflüssigen Autos spült neues Geld in die Kasse.

JUICED

Zu Beginn des Spiels ist es keine Schande, gegen T.K. zu verlieren. Erwerben Sie nach dem Misserfolg einfach ein beliebiges Fahrzeug, und starten Sie einen eigenen Wettbewerb. Folgende Regeln müssen Sie für unseren kleinen Trick beachten:

1. Es muss sich dabei um ein Rundkursrennen handeln.
2. Die gewählte Klasse muss die Fünfte sein.
3. Wählen Sie eine Strecke zwischen eins und vier.
4. Wählen Sie ein Solo-Rennen aus.

Nun spielen Sie Zuschauer und setzen Ihr gesamtes Vermögen auf Biggi. Wiederholen Sie diese Taktik einige Male, und Sie werden automatisch steinreich.

Dennis Dornhege

Juiced: Bewundern Sie die Fahrkünste anderer, und sahnen Sie nebenbei ab.

MYST 5 END OF AGES

Der Spaß an Myst 5 ist das Knacken von Rätseln – den wollen wir Ihnen nicht verderben. Lösungen gibt's deshalb nicht von uns, aber dezente Tipps zu je einer kniffligen Stelle aus jeder der fünf Welten.

Problem: Im Descent geht's nicht weiter! Tipp: Am Ende des großen Schachts im Descent befindet sich ein Bodenaufzug, mit dem Sie nach unten fahren. Das ist allerdings nicht der tiefste Punkt: Darunter liegt ein Schachtsystem, der Zugang befindet sich direkt unter dem Aufzug.

Problem: Ich komme nicht aus der Starthöhle in Taghira! Tipp: Schauen Sie sich das Symbol am Boden an. Nein, Sie sollen nichts auf der Tafel zeichnen. Sie sollen etwas mit der Tafel machen.

Problem: Was mache ich in Eshers Höhle in Noloben? Tipp: Die Leiter lässt sich nur herunterlassen, wenn der Höhleneingang geschlossen ist. Wie aber kommen Sie dann hinein? Nutzen Sie den Teleportstand. Weil die Bahro die Höhle nicht betreten können, müssen Sie eine andere Lösung finden, um das Symbol zu übertragen. Überlegen Sie, was die Bahro normalerweise mit der Tafel machen.

Problem: Was soll ich mit den Teleskopen in Todelmer anstellen? Tipp: Wenn Sie mit den Fernrohren die Felsnadeln absuchen, entdecken Sie Symbol-Dreierreihen. Das erste Symbol bezeichnet den Quadranten, die anderen beiden sind Koordinaten. Damit bedienen Sie die Schalttafeln im Observatorium. Vorher müssen Sie den Strom anschalten – der Hebel befindet sich im Raum. Suchen Sie!

Myst 5: Über die Schalttafeln steuern Sie die Teleskope, müssen jedoch vorher für Strom sorgen.

Problem: Wie funktioniert die Säule in der Arena von Laki 'Ahn? Tipp: Die Säule kann Sie auf die Empore der Arena bringen. Sie ist gewichtgesteuert. Wie tief sie sinkt, hängt vom Gegengewicht ab, das Sie über den Mechanismus unten eingestellt haben. Beide Augen offen bedeuten jeweils: kein Gegengewicht. Wenn Sie sich auf die Säule teleportieren, sollten Sie an zwei Dinge denken: 1. Sie sinkt unter Ihrem Gewicht. 2. Die Tafel, die Sie mit sich herumtragen, wiegt einiges.

NHL 06

Die Special-Moves der Starspieler sollten nur in relativ freiem Raum genutzt werden, da die ausschweifenden Bewegungen sonst durch Gegner geblockt werden. Ist wenig Platz um den Spieler, sollte man lieber einen gut platzierten Schuss oder einen Rückpass in Erwägung ziehen.

Wenn Sie den Schussknopf gedrückt halten, erscheint die kleine Zielscheibe im Tor. Diese sollten Sie immer auf die zum Spieler hingewandte Seite des Tores einstellen, wenn Sie von der Seite kommen.

Schlägereien – so lustig sie auch sein mögen – niemals annehmen. Sie bringen nur Zeitstrafen und keinerlei Vorteile.

Nils Munterjan

Vernachlässigen Sie niemals die Stocher-Taste, denn damit nehmen Sie dem Gegner gewaltlos den Puck ab und fangen sogar Pässe ab. Aber Vorsicht: Wenn Sie die Taste gedrückt halten, streckt Ihr Spieler seinen Stock vor. Wenn dann ein Gegner drüber stolpert, gibt's garantiert eine Zeitstrafe für Ihren Star.

Per Stockdribbling überlisten Sie den gegnerischen Torhüter: Führen Sie den Puck schnell von links nach rechts (oder umgekehrt), wenn Sie vor dem Goalie stehen, und schießen Sie dann sofort.

Häufig kann der Gegner nicht schnell genug reagieren, die Scheibe landet im Netz.

Dank der weniger aggressiven KI-Abwehr gelingen Ihnen häufig Bauerntricks: Sprinten Sie mit dem Puckführenden hinten ums gegnerische Tor herum. Der Hüter macht daraufhin das kurze Eck dicht, mit etwas Geschick können Sie die Scheibe jedoch an ihm vorbei ins lange Eck löffeln. Wir haben Laufweg und Schussbahn Ihres Spielers im Bild unten eingezeichnet.

NHL 06: Laufen Sie ums Tor herum (den Laufweg haben wir rot markiert) und versuchen Sie, den Schuss (blau) ins lange Eck zu bugsieren.

RFACTOR

Einsteiger sollten in Ihren Fahrzeugeinstellungen mehr auf Beschleunigung setzen. Die meisten Kurse sind viel zu kurvig, um die Maximalgeschwindigkeit des Autos ganz auszunutzen.

KI-Gegner lassen sich leicht durch sanfte Rempler von der Seite irritieren. In manchen Fällen verlieren sie die Kontrolle und brettern ins Kiesbett.

rFactor: Kleine Schubser irritieren den Gegner und verleiten ihn zu Fahrfehlern.

ROME BARBARIAN INVASION

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 muss.

Als Hunne oder Vandale 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.

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 Comitatenses 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 besänftigt 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 verlorene Städte zurückerobern.

Mit den Oströmern sollten Sie den Großteil Ihrer Städte christianisieren. Reißen Sie dazu die vorhandenen Tempel ab und bauen Sie Kirchen. Ersetzen Sie heidnische Statthalter durch christliche. Nach kurzen Unruhen (die Sie mit Truppen unterdrücken) sorgt die Einheitsreligion für deutlich zufriedenere Bürger.

Rome: Barbarian Invasion: Die KI-Feinde bleiben manchmal in Reichweite Ihrer Geschütztürme stehen und lassen sich niederschießen.

SACRED UNDERWORLD

Verkaufen Sie nie Teile eines Sets, das Sie nicht brauchen, beim Händler. Sie

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

B.O.S.: MULTIPLAYER-TERMINALS HACKEN

Sobald ich im Multiplayer-Modus den Versuch unternehme, eines der Terminals allein zu hacken, ist ein Misserfolg quasi vorprogrammiert. Gibt es einen Trick, länger am Leben zu bleiben?

GameStar Tatsächlich ist es ohne die Unterstützung eines Teams knackig, ein solches Terminal zu hacken. Um jedoch nicht auf die Wettmöglichkeit verzichten zu müssen, sollten Sie während des Hackens immer in Bewegung bleiben. Unter Umständen bleiben Sie durch ein geschicktes Umrunden sogar von Feinden gänzlich unentdeckt.

Bleiben Sie an solchen Terminals in Bewegung.

WORLD RACING 2: SCHWIERIGKEITSGRAD

Ich würde gerne den Schwierigkeitsgrad beziehungsweise das Fahrmodell im Karrieremodus von Synetics Rennspiel World Racing 2 verändern. Wie ist das möglich?

GameStar Der Schwierigkeitsgrad lässt sich nur in einigen Missionen verändern. Dies geschieht dann allerdings durch die dynamische KI vollautomatisch. Das heißt, je öfter Sie sich die Zähne an einer Mission ausbeißen, desto einfacher wird diese. Das Fahrmodell ist im Karrieremodus immer auf »Arcade« festgelegt, es lässt sich nicht grundlegend ändern. Lediglich einzelne Fahrhilfen können an- oder abgeschaltet werden.

MEHR RESPEKT IN JUICED

Wie kann ich dafür sorgen, dass mich die anderen Fahrer in Juiced mit möglichst kleinem Aufwand mehr respektieren?

GameStar Der einfachste Weg, um sich mehr Respekt zu verschaffen, sind die Wetteinsätze. Haben Sie beispielsweise 600.000 auf Ihrem Konto, und Sie setzten lediglich 30.000 auf ein Rennen, bringt dies wenig Respektpunkte. Ganz anders sieht es aus, wenn Sie mehr als die Hälfte Ihres Vermögens aufs Spiel setzen. Je weniger finanzielle Mittel Sie haben und je höher Ihre Einsätze sind, desto mehr Respekt verdienen Sie sich bei einem erfolgreichen Rennen.

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.

bekommen bei ihm lediglich einen Bruchteil des Wertes. Tauschen Sie es lieber im Internet gegen den Teil eines Sets, den Sie für Ihren eigenen Charakter benötigen.

Wenn Sie im Internet wertvolle Gegenstände verhökern wollen, lassen Sie sich unter keinen Umständen mit Barem bezahlen. Die Währung ist am Ende des Spiels nichts mehr wert.

In der Kampagne von Sacred Underworld sollten sie in der ersten Stadt Purgatori den Auftrag auf der zweiten Etage der Brücke annehmen. Ein Skelett möchte sich von Ihnen mehrmals Geld borgen. Gewähren Sie ihm diesen Gefallen, als Belohnung bekommen Sie je einen Attributs- und einen Fähigkeitspunkt.

David Bücheler

TOTAL OVERDOSE

Die effektivste Methode, einen Gegner um die Ecke zu bringen, ist der simple Kopfschuss mit einem Gewehr oder schweren Pistolen. Benutzen Sie diese Waffen mit Vorsicht bei kleineren Ansammlungen von Gegnern. Sie werden die Munition noch dringender benötigen.

Der Raketenwerfer ist erwartungsgemäß lahm. Zielen Sie mit diesem Mordinstrument immer auf eine Stelle am Boden nahe dem anvisierten Feind, damit ihn die Druckwelle umreißt. Zielen Sie direkt auf den Körper, ist die Chance, einen Fehlschuss zu landen, aufgrund seiner Bewegungen enorm hoch.

Um den Granatwerfer optimal nutzen zu können, sollten Ihre potenziellen Ziele entweder stillstehen oder sich in Reih und Glied auf Sie zu bewegen. Laufen mehrere Gringos in einer Linie auf Sie zu, visieren Sie immer den Ersten an. Auch wenn Sie diesen verfehlen, beschäftigt der Sprengkörper die nachfolgenden Schurken und verschafft Ihnen wertvolle Zeit.

Die meisten Boss-Gegner sehen Sie schon geraume Zeit vor sich, ehe Sie diesen überhaupt schaden können. Sobald Sie aufgrund dieser Tatsache bemerken, dass es sich um eine Skriptsequenz handelt, kümmern Sie sich um Ihre Bewaffnung und Gesundheit.

Total Overdose: Lassen Sie die Wrestler niemals so nahe an sich herankommen.

Knifflige Sequenz: In der Stierkampfarena erwarten Sie später einige Ringkämpfer mit Baseballschlägern. Bleiben Sie in dieser Sequenz immer in Bewegung, so vermeiden Sie Treffer.

Nils Munterjan

TRACKMANIA SUNRISE

Im aktuellen Teil der Trackmania-Serie ist es möglich, dass Sie Ihren Wagen individuell gestalten. Unter anderem lässt sich die Karre mit Stickern aufmotzen. Im Menü können Sie die Größe der Aufkleber ausschließlich per Schiebregler festlegen. Da manche der Vinyls jedoch etwas zu klein geraten sind, gib es einen Trick, um sie richtig zur Geltung kommen zu lassen. Wollen Sie die maximale Stickergröße überschreiten, wählen Sie das Motiv aus, halten Strg gedrückt und benutzen gleichzeitig das Mausrad.

Haben Sie alle Rennläufe mit einer Medaille abgeschlossen, gehen Sie direkt zum Bronze-Serien-Cup über. Die Rennen sind zu Beginn leicht zu meistern, bringen aber relativ viel Geld in die Kasse.

Sobald Sie sich mit der Steuerung von Trackmania vertraut gemacht haben, wählen Sie den höchsten Schwierigkeitsgrad (Pilot) aus. Keine Angst, Sie benötigen keine besseren Zeiten, lediglich die Gegner fahren besser.

David Bücheler

Trackmania: Fertigen Sie Sticker in Übergröße.

TRIBES VENGEANCE

Im Rahmen des »Best of Sierra Action Pack« finden Sie nun Tribes Vengeance zum Spottpreis beim Händler. Damit Sie es mit erfahrenen Spielern aufnehmen können, geben wir Ihnen einige Tipps.

Üben Sie den Übergang aus dem Fall ins Gleiten. Das macht Sie auf den teils riesigen Karten deutlich schneller.

Auf den großen Außenareal-Karten finden Sie kleinere Gleiter in der Nähe der Hauptbasis. Schnappen Sie sich so ein Gerät, umrunden Sie den Kampfschauplatz weiträumig, und beschießen Sie die Basis der Gegner. Mit dieser Taktik verschaffen Sie den Teamkameraden wertvolle Zeit für einen Flaggenklau.

Suchen Sie sich so schnell wie möglich eine Inventar-Station, falls Sie das Spiel fieserweise mit zu schwachen Waffen in den Kampf schickt.

Feindliche Raumgleiter holen Sie am leichtesten aus der Luft, wenn Sie direkt über ihnen schweben.

Wenn Sie es vorziehen, in der eigenen Basis als Verteidiger zu agieren, bieten sich die dicken Rüstungen und die großen Knarren an, etwa die Raketenwerfer. Doch bedenken Sie: Gut gepanzert sind Sie deutlich langsamer und für Ihre Feinde erheblich leichter zu treffen.

Auf den Arena-Karten stehen überall große Türme, an denen Sie prächtig den Greifhaken einsetzen können, falls Ihr Jetpack mal keine Energie mehr hat. Nutzen Sie den Schwung des Jetpacks, und schwingen Sie wie Tarzan am Seil des Greifhakens einfach weiter.

Tribes Vengeance: Behalten Sie die Türme im Auge, falls Ihr Jetpack schlapp macht.

WORLD RACING 2

Die Fahrzeugeinstellung »Arcade-Plus« sorgt mit mehr Bodenhaftung, virtueller Spurverbreiterung (und bei Bedarf zugeschaltetem Allradantrieb) für mehr Fahrstabilität im Grenzbereich und ist daher für Einsteiger besonders geeignet. Erste Siege sind kein Problem mehr.

Für ein paar wertvolle Millisekunden Zeitersparnis empfehlen wir den zuschaltbaren Bremsassistenten. Der unterstützt Sie beim Bremsen, damit Sie sich auf das Gasgeben und Lenken konzentrieren können.

Tobias Schwaiger / HK

World Racing 2: Mit Bremsassistenten kurven Einsteiger leichter um enge Schikanen.

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03[1]
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

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
Siegismund (fab)

Daniel
Matschijewsky
(dm)

Hardware-Redaktion

Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)

Trainee:
Florian
Klein (fk)

Trainee:
Hendrik
Weins (hw)

CD/DVD-Produktion

Jörg
Spormann
(js, Ltg.)

Alexander
Beck (ab)

Sascha
Mutschler (sam)

Trainee:
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

Redaktionssassistenz

Isa
Stamp

Annie
Weißenberger

Leserservice/Lektorat

Anita
Thiel

Leitung Sonderhefte

Dirk
Steiger (ds)

US-Korrespondent

Roland
Austinat (ra)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe

Toni
Schwaiger (ts)

Michael
Radnitz (mr)

Daphne
Cisneros

Anita
Blockinger

Tobias Schwaiger
Christian Pfeiffer

gamestar.de: André Linken, Florian Holzbauer

Leserservice

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03[1], Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03[1], Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03[1],
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: 110,00 sfr (Studenten: 101,00 sfr)

Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit 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)

Vertriebsassistenz: 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

(IVW Q III/2005): 300.210 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 9/2005):
30.789.597 Page Impressions

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vorvormonats.

Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD:

Anzeigenleitung:
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung Ausland:
Philipp Johnssen (-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 Ölschläger, 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

Repräsentanten für Anzeigen

Großbritannien: IDG Global Solutions, Europe, Middle East & Africa, Shane Hannam, 29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax:-202. Frankreich: IDG Global Solutions, Hélène Fily, 5, rue Chantecoq, F-92808 Puteaux Cedex, Tel.: +33/1/4197/6126, Fax: -6202. Niederlande: IDG Communications Global Solutions, Rick van Dyck, Richard Holkade 8, NL-2033 PZ Haarlem, Tel.: +31/23/546/1090, Fax: -1199. USA Ost: IDG Global Solutions, Chip Zaborowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377,USA, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: -820/1639. USA West: IDG Global Solutions, Larry Arthur, 501 Second Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA, Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. Hongkong: IDG Communications (HK) Ltd., Care Tan – Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre, 191 North Point, Hong Kong, Tel.: +852/2861/3238, Fax: -0953. Japan: IDG Global Solutions, Noriko Nozaki – President, 3-4-5 Hongo, Bunkyo-ku, 8th Floor, Tokyo 113-0033, Japan, Tel.: +81/3/5800/3734, Fax: -3735. Singapur: IDG Global Solutions Asia Pacific, Sandra Tan – Sales Director, 80 Marine Parade Road, #17-01A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: -1581. Taiwan: The Infopro Group Inc., Sophia Yu – Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking E. Road., Taipai, Taiwan, ROC., Tel.: +886/22/715/3000 ext. 329, Fax: -47/0634. Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191,2-ka, Choongjungro Seodaemunku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax:-4184. Indien: Raghavan Associates, Ajay Sekhar - Sales Director, Ramaswamy Road 83, CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018, Tel.: +91/44/498/1872, Fax: -466/1989.

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 Heimburg

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 International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:
York von Heimburg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsleitung:
Karin Giffhorn, Stephan Scherzer,
Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:
Patrick J. McGovern

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
DiscPac, ODS Optical Disc Service GmbH
Inlay: Schoder Druck GmbH & Co. KG

Haftung & Co.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

Fotos: Uwe Miethe
(Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs und DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs/DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs/DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:

[1] 0,12 Euro/ Minute

LESERBRIEFE

FUSSBALL MANAGER 06

Ich bin sehr enttäuscht von eurem Test. Ihr habt einem Spiel 89 Punkte gegeben, das ein einziges Bug-Nest ist. Der Transfermarkt ist mehr als unübersichtlich, man hört die Meinung der Fans nicht mehr, die Transfersummen sind unrealistisch. Es kann doch nicht sein, dass ihr euren Namen aufs Spiel setzt, nur weil ein großer Hersteller dahinter steckt.
Udo Irsinger

Ich finde es immer wieder gut von eurer Seite und als Käufer erschreckend, wenn ihr Bugs in Spielen aufdeckt. Aber warum erwähnt ihr mit keinem Wort die unzähligen, wenn auch manchmal nicht ganz offensichtlichen Bugs im neuesten Fußball-Manager? Ein Beispiel aus dem offiziellen FM-Forum: Einige Teams haben am 34. Spieltag 17, einige andere 25, wieder andere 20 Spiele absolviert.
Sebastian Luhn

Fussball Manager 06: »Warum erwähnt ihr mit keinem Wort die vielen, wenn auch nicht ganz offensichtlichen Bugs?«

GameStar Wir haben den Fußball Manager mit zwei Redakteuren so ausführlich wie möglich getestet. Die uns aufgefallenen Macken haben wir im Test dokumentiert. Weder bei uns, noch bei den anderen Spielezeitschriften ist diese Menge an Bugs aufgetreten. Es ist leider so: 50.000 Spieler entdecken mehr Fehler als eine Handvoll Redakteure. Dennoch ist der Fussball Manager ein ausgezeichnetes Programm. Mit dem Hersteller hat das nichts zu tun.
Gunnar Lott

CD-INLAY

Tach Leutz! Heut schlage ich »meine« neue GameStar auf, und siehe da: Endlich wieder eine CD-Einlage! Dangöö!
Marcel Brüggebors

Wer immer nur meckert, muss auch mal loben. Ich sage DANKE, dass ihr das DVD-Cover rückseitig mit dem CD-Cover bedruckt. So ist das schon viiiiiel besser und freut sicher auch die anderen.
Andreas Preuß

Jetzt, wo ihr wieder ein Inlay für CD-Hüllen im Heft habt, bin auch ich wieder glücklich! Eine Super-Idee, beides zur Verfügung zu stellen. Dann bleibe ich euch doch treu. Ich bin nun schon 44 Jahre alt, aber ich freue mich jeden Monat wie ein kleines Kind auf die neue Ausgabe von GameStar. Mein Neffe sagte mal zu mir, er fände es supergeil, dass seine Tante in deeeem Alter Shooter spielt. Na ja, er hat mir vor acht Jahren Quake gezeigt, und von da an war ich infiziert. Momentan warte ich gespannt auf F.E.A.R., Gothic 3 natürlich und auf Quake 4. Also liebe Leute, helft einer alten Frau bitte weiter so toll, sich in der Welt der PC-Spiele zurecht zu finden.
Gabi Porstendörfer

GUILD WARS

Seit Monaten warte ich darauf, Guild Wars in den Patch-Tests zu entdecken. Viele Bugs wurden in der Zwischenzeit ausgemerzt, der PVP-Modus ist noch besser geworden, und Level-20-PvE-Charaktere haben neue Gebiete und Titanen-Quests bekommen. Kurz: Es gibt zwar keinen einzelnen großen Patch, dafür aber viele kleine, die inzwischen viel mehr bewirkt haben als so manches groß angekündigte Update!
Philipp Schünemann

GameStar Recht hast du, Philipp. Als offizielle Guild-Wars-Beauftragte von GameStar verspreche ich, dass du im »Extraleben«-Teil der nächsten Ausgabe eine Berichterstattung zum aktuellen Status des Spiels finden wirst, wo wir alle Veränderungen im Spiel unter die Lupe nehmen.
Petra Schmitz

Guild Wars: »Die vielen kleinen Patches haben inzwischen mehr bewirkt als so manches groß angekündigte Update.«

STREITFALL

Ich finde die Alterseinstufungen durch die USK grundsätzlich gut. Allerdings sind einige wenige (oder auch mehr) Schüler mit 12, 13 Jahren schon viel reifer als der Ballermann von nebenan. Die Herren bzw. Frauen der USK sollten sich mal überlegen: Wieso kaufen oder kopieren so viele Minderjährige Spiele, die keine Jugendfreigabe bekommen haben? Haben wir vielleicht ein bisschen hart bewertet? Nein, denn es gibt genug Jugendliche, die bei einem solchen Spiel Alpträume bekommen würden. Aber das Contra zu diesem Argument ist: Es gibt wahrscheinlich genauso viele minderjährige Käufer, wenn nicht mehr, die einen blutigen Zombie in die Hosentasche stecken würden, und weitergehen!
Aus diesem Grund sollten die Behörden in jeder größeren Stadt ein Büro eröffnen, in dem die Beeinflussung des Hirns von Minderjährigen bei Gewaltspielen auf Wunsch auf die Probe gestellt wird, und so die Reife des Spielers festgestellt werden kann. Ein bestandener Proband bekommt dann nach dem Test einen Ausweis, auf dem vermerkt ist, dass er berechtigt ist ein Spiel mit einer Altersfreigabe »ab 18« zu kaufen. Klar, der Staat hat zu wenig Geld, um solche Büros zu finanzieren. Deshalb denke ich sollten die Behörden für den Ausweis etwa 50 Euro verlangen (ist ja eh im eigenen Interesse!). Dadurch würden sich vermutlich viele der Jugendlichen einem solchen Test unterziehen.

Lasse Wilk (15)

Auch wenn die Testbüro-Vision eher utopisch ist, halten wir Lasses Idee eines »Spielreife-Führerscheins« für durchaus diskussionswürdig: Tatsächlich entwickeln sich Jugendliche unterschiedlich schnell, die Reife und Reflektionsfähigkeit variiert innerhalb einer Altersgruppe stark. Was meinen Sie: Wie gerecht sind die USK-Einstufungen? Ab wann ist man reif für gewalthaltige Spiele? Welche Rolle sollten die Eltern bei der Spieleauswahl spielen?

Christian Schmidt

KOLUMNE
PROFESSIONAL GAMER?

Es ist eine bodenlose Frechheit, was Petra Schmitz in der Kolumne »Professional Gamer?« verfasste: Dort warf sie den CS-Teams Ocrana und Mousesports, zu dem ich gehöre, vor, sich unprofessionell verhalten zu haben, da wir das Event der GSL-Finals in Oberhausen direkt anschließend an das Counterstrike-Finale verlassen mussten. Im Vorfeld wurden Flüge für unsere Spieler gebucht, die gezielt sechs Stunden Zeitraum zwischen dem CS-Finale und dem Abflugtermin ließen. Dass sich das Finale nun um mehr als drei Stunden verzögerte, konnten wir bei der Buchung nicht vorhersehen. Wir setzten die anwesenden Admins von den Tatsachen in Kenntnis und stießen auf Verständnis, da es sich um Unkosten von knapp 1.000 Euro handelte. Nun den Spielern eine nicht angemessene Verhaltensweise gegenüber den Veranstaltern und Sponsoren vorzuwerfen, finde ich sehr weit hergeholt.

Christian Chmiel (blizzard)

GameStar Das sind nachvollziehbare Argumente. Bei solchen Veranstaltungen, so straff sie organisiert sein mögen, besteht aber immer die Gefahr einer Verzögerung. In diesem Fall waren vor allem Kommunikationsfehler Schuld am Verdruss. Beide Seiten werden daraus Lehren ziehen – in Zukunft sollten wir uns im Vorfeld zusammensetzen und Zeitengpässe sowie weitere organisatorische Punkte besprechen.

Petra Schmitz

RETROSTAR

Ein Riesenlob für euer kleines Extra-Heft für Abonnenten. Ich war voll und ganz positiv überrascht. Für mich als jemand, der erst seit fünf Jahren spielt, war das Heftchen wie pures Gold.

Johannes Kutter

Mit dieser Extrabeilage habt ihr alles vorherige übertroffen. Es passiert recht selten, dass ich das eigentliche Magazin erstmal links liegen lasse. Mit meinen 19 Jahren habe ich die meisten Spiele vor 1994 nicht gespielt. Was mich fasziniert hat, war, die Anfänge der Spiele so gut geschildert nachzuerleben.

Marian-David Duhre

RetroStar: »Ein Heft wie pures Gold!«

PETER MOLYNEUX

Nach den beiden schlechten Testurteilen gegenüber Lionhead bzw. Peter Molyneux (Black & White 2 und Fable) kommt es mir vor, als hättet ihr etwas gegen Peter Molyneux. Ihr seid die einzigen, die diese Titel so schlecht bewertet haben. Und ja, für einen Mann wie Peter Molyneux ist alles unter 80 % schlecht.

Björn Plattner

Ich frage mich seit einigen Monaten, warum ihr Peter Molyneux immer noch so verehrt. Keine Frage, der gute Mann hat mit Spielen wie Populus, Theme Park und Syndicate Kultspiele geschaffen, doch schaffen die wirklich innovativen Ideen seit einigen Jahren immer seltener den Weg in seine Spiele. Heraus kommt meist nur Mainstream-Einheitsbrei. Die Frage, die ihr euch stellen solltet: Ist Peter Molyneux wirklich der geniale Kopf, der seiner Zeit weit voraus ist, oder ist er nur ein Träumer und vor allem ein guter Verkäufer? Vielleicht solltet ihr ihn

FEHLER!

Das Fehlerhafte, so weiß die christliche Religion, ist dem gottgemachten Menschen schon in Leib und Seele auf den Lebens- und Leidensweg mitgegeben — Erbsünde! Bedenken Sie das, wenn Sie uns an brief@gamestar.de Fehler melden, die Sie im Heft entdeckt haben! Bedenken Sie das lang und gut.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Sigrun war's. Sagen wir's gleich und ohne Umschweife, Schonung wäre hier falsch. »Strafe muss sein!«, weiß auch Christian Fritsch, der den Fehler im Preview zu Star Wars Battlefront 2 meldete: »Der untere Screenshot ist nur ein ausgeschnittener Teil des oberen Screenshots!« Da hat Layouterin Sigrun das gleiche Bild zweimal eingesetzt. »IIIIIch?!?«, gesteht die mädchenhafte Furie und wirft mit Musterbögen, »Das war der!!« Gemeint ist Praktikant Michael, der zufällig im Nebenschrank Layout-CDs nach Farbe sortiert. Naja, uns doch wurscht, Hauptsache, jemand wird bestraft, und sei's ein unschuldig Verleumdeter. Das Urteil (Kaffee kochen, Redakteursbüros putzen, verstreute Musterbögen aufsammeln) nimmt Michael gelassen: »Wie, Strafe? Das mache ich doch eh die ganze Zeit!« Haha, Praktikantenhumor, bewerben Sie sich auch weiterhin!

FUSSBALL MANAGER 06

Auch wohlhabenden GameStar-Chefredakteuren wie Gunnar Lott rutscht mal der Rechenstift ab: Die Wertungspunkte im Test zum Fussball Manager 06 addieren sich auf 90, weil die Soundnote einen Punkt zuviel bekommen hat; in der Sport-Hitliste steht die korrekte 8. Die Wertung bleibt bei 89. Zudem lobt der Wertungskasten das gute Tutorial und den variablen Schwierigkeitsgrad, während beides im Kasten »Das fehlt« auftaucht — zu recht, denn beides fehlt im Spiel. Schon rechnen wir die enorme Geldstrafe aus, da bockt Gunnar: Das wäre kein echter Fantastilliardonär, der aus seinem kilometertiefen Geldgewölbe auch nur einen blechgestanzten Folientaler abgeben würde, mit dem die Redakteure »bezahlt« werden! Zwar gelingt es einem Greiftrupp, in einem unbemerkten Moment zwei kleinere Riesenklunker und eine goldlaminierte Styroporbüste von Krösus zu entwenden. Dafür tauchen am nächsten Tag auf der redaktionseigenen »Das fehlt«-Liste die Namen von zwei kleineren Redakteuren auf, die wir eigentlich ganz gern gemocht haben.

LASER-MÄUSE

»Welcher Experte hat das denn ausgerechnet?«, wundert sich kopfkratzend Tjalf Poetting: Beim Zusammenzählen der Wertungspunkte für die Logitech-Maus G7 kam er auf 91 Punkte, im Artikel Laser-Mäuse stand aber 90 — die richtige Wertung ist 91. Der geheimnisvolle »Experte« war es auch, der beiden G-Mäusen als Minuspunkt »nur für Linkshänder geeignet« ankreidete — G5 und G7 sind aber Rechtshändermäuse. Wer steckt dahinter? Kaum merklich schwitzend versicherte Hardware-Chef Daniel Visarius, bei der Suche nach dem Schuldigen »gewissenhaft« mitzuhelfen und anschließenden »kompromisslos« zu strafen, meldete sich sofort krank und tauchte selbst bei der öffentlichen Versteigerung seiner Büromöbel nicht mehr auf.

RETROSTAR

Von allen Fettnäpfchen, in die man spielehistorisch so treten kann, schwang sich Petra Schmitz in der Abobeilage RetroStar ins weltmeerhaft größte: Von »Nintendos Sonic« schrieb die Unglückliche dort, was zirka alle Leser so schmerzte wie »Ataris Amiga« oder »id Softwares Duke Nukem«. Denn Nintendos Aushängeschild ist der Klempner Mario, Igel Sonic hüpft dagegen für Sega, beide Firmen waren sich in herzlicher Feindschaft verbunden. Nun ja, aber das ist doch alles so lange her! Damals war Petra noch ein naseweises Rotzgör von kaum 29 Jahren, den Kopf in den Wolken und Männer nur im Sinn. Also wie heute, nur halt älter und (seit kurzem) deutlich ärmer, seit Gunnar das Gehalt des erstbesten Ertappten für den Erwerb einer neuen Krösus-Büste gepfändet hat.

mal ein wenig von seinem Thron herunterheben und seine Spiele schon im Vorfeld kritischer begutachten!
Benjamin Sendes

GameStar Wir bewerten nicht Designer, sondern ihre Spiele. Ein erfahrener und profilierter Mann wie Peter Molyneux hat durchaus einen Vertrauensvorschuss verdient, wenn er neue Projekte ankündigt. Wir freuen uns lieber über gute Ideen, anstatt schon im Vorfeld das Haar in der Suppe zu suchen. Trotzdem muss das Ergebnis stimmen – und dass wir da unabhängig von der Person kritisch urteilen, zeigen die – im deutschen Vergleich niedrigsten – Wertungen für Black & White 2 und Fable.
Markus Schwerdtel

Black & White 2: »Heraus kommt nur Mainstream-Einheitsbrei.«

FAHRENHEIT

Ich habe in der GameStar den Test zu Fahrenheit gelesen und war begeistert. Es ist das beste Spiel, das ich seit langer Zeit gezockt habe. Die Spannung, die Story, ach... einfach alles! Macht weiter so!
Michael Wallek

Ich finde den Test von Fahrenheit sehr gelungen. Mir gefiel, mit welcher Offenheit ihr an ein Spiel rangegangen seid, das eigentlich gar kein Spiel ist. Großes Lob!
Sören Schmerbauch

Fahrenheit: »Das beste Spiel, das ich seit langer Zeit gezockt habe. Die Spannung, die Story, ach… einfach alles!«

Ich bin begeistert von Fahrenheit. Ich stimme Christians Test völlig zu. Aber warum macht ihr die deutsche Version so schlecht? Aus eurem Test könnte man meinen, dass Mickey Mouse und Donald Duck die Sprecher wären, aber die deutschen Stimmen sind klasse und passen hundertprozentig auf die Personen.
Dieter Lubinus

GameStar Umso besser, wenn die deutsche Sprachausgabe beim Spielen nicht stört. Aber Fahrenheit muss sich im Vergleich mit anderen, deutlich besser synchronisierten Spielen messen. Dabei zieht es (leider!) klar den Kürzeren.
Christian Schmidt

WCG-QUALIFIKATION

Mit Verwunderung haben wir in Ausgabe 11/2005 eine Zusammenfassung der WCG Qualifikation lesen müssen. Dort heißt es, dass zwei Spieler des Teams SK-Gaming durch die WCG des Cheatens überführt wurden. Der von Ihnen aufgeführte »Beweis« eines Hackers war Grundlage für die GEMEINSAME Entscheidung der WCG und SK-Gaming, die beiden verdächtigten Spieler für das Jahr 2006 von der WCG auszuschließen. Falsch ist, dass die beiden Spieler des Cheatens überführt wurden. Richtig ist, dass WCG und SK-Gaming den Spielern die Absicht zu cheaten unterstellt haben. Uns ist durchaus bewusst, dass schon die Absicht Sanktionen nach sich ziehen muss, und diese sind auch intern verhängt worden. Das Team SK-Gaming distanziert sich vom Cheaten und ist sich seiner Vorbildfunktion in der noch jungen E-Sport-Community bewusst.
Alexander T. Müller-Rodic, SK-gaming

GameStar Alexander hat recht. Wir entschuldigen uns für die missverständliche Darstellung. Dem Ausschluss lag nur die Absicht, nicht die Cheathandlung zu Grunde, und die Entscheidung fiel im Einvernehmen mit dem Clan SK-Gaming.
Gunnar Lott

GAMESTAR WIRKT

Meine Freundin hat vor ein paar Monaten die GameStar erstmalig in die Hand genommen und ein bisschen geschmökert. Süß, dachte ich. Schnitt, Schwenk – heute klärt sie mich über Pixel-Pipelines und Prozessoren auf. Ihre Lieblingsrubriken sind die Vorletzte, die Kolumnen (bitte mehr!) und der Hardwareteil; Lieblingsredakteure sind Petra Schmitz und Christian Schmidt, von dem sie gerne in einer Weise schwärmt, die mich eifersüchtig macht! Und Petra bekommt vermutlich sehr bald einen Fanclub. Wollte euch quasi danken, dass ihr ein Monster erschaffen habt, mit dem ich mich monatlich um die DVD streiten muss.
Philipp Strahl

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

BERUF SPIELEREDAKTEUR

Wie wird man Spieleredakteur oder Praktikant?

Über eine normale Bewerbung, wie für jeden Beruf. Von Redakteuren erwarten wir Abitur, exzellentes Spielewissen, sichere Schreibfähigkeit und gutes Englisch. Achten Sie auf Stellenausschreibungen. Praktikanten brauchen kein besonderes Vorwissen, sollten aber schreibbegabt und spieleaffin sein. Wir verpflichten unsere Praktikanten für jeweils mindestens drei Monate. Bewerbungen richten Sie bitte schriftlich an die Verlagsadresse.

SELBST VIDEOS MACHEN

Wie erstellt ihr eure Videoaufnahmen?

Wie benutzen Profi-Hardware, um unsere Videos aufzuzeichnen. Für den Heimgebrauch empfehlen wir eine Aufnahmesoftware wie Fraps ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K52 — Voraussetzung für ordentliche Frameraten sind allerdings reduzierte Spielauflösung, ein schneller Rechner und eine zweite Festplatte als Ziel für den Datenstrom. Die Alternative ist eine DV-Kamera, die Videos über den S-Video-Ausgang moderner Grafikkarten aufnimmt. Vom Band auf den PC kommt der Film entweder über eine (teure) Decoderkarte oder über einen DV-Eingang, den neuere Rechner besitzen. Als Format empfehlen wir Windows- oder Divx-AVI. Zur Nachbearbeitung der Videos benutzen wir die Profisoftware Adobe Premiere Pro.

GAMESTAR BEIM ZDF

Wir als Spieler haben die Pflicht, die Öffentlichkeit aufzuklären und den Journalisten die Möglichkeit zu geben, über unsere Beweggründe Bescheid zu wissen. In Anbetracht des GameStar-Besuchs beim ZDF und in Anbetracht der Sendung, die der Grund für die vielen Unterschriften war, halte ich es für richtig, Verständnis zu fordern und zu fördern, aber (sollte es nötig sein) auch einigen Sendern und Verlegern auf die Nerven zu gehen. Dass eure Zeitschrift sich als Sprachrohr der Spieler zeigt, finde ich sehr gut.
Marcel Schlösser

GameStar beim ZDF: »Gut, dass ihr euch als Sprachrohr der Spieler zeigt. Es ist richtig, Verständnis zu fördern und zu fordern.«

EXTRALEBEN

Die neue Rubrik »Extraleben« gefällt mir schon jetzt, weil sie zeigt, was die Community und die Entwickler aus einem Spiel alles rausholen (für mich immer noch das beste Beispiel: Sims 2). Auch weil es immer mehr Online-Spiele gibt, ist die neue Rubrik zukunftsweisend. Hoffentlich gibt es noch weitere solcher Gedankenblitze, auf das GameStar immer so super bleibt, wie es heute ist!

Michael Pottle

Extraleben: »Die Rubrik zeigt, was die Community aus Spielen holt.«

MEDAL OF HONOR

Wie kommt der sehr geehrte Herr Matschijewsky dazu, das Ende von Medal of Honor: Allied Assault als »unspektakulär« zu bezeichnen? Das letzte Level ist nach Omaha Beach die spektakulärste Szene der ganzen Kampagne. Zugegebenermaßen ist der Schluss hässlich abrupt. Aber die atmosphärische Endmission ist der verdiente Lohn jedes Solo-Spielers.

Jan Fröhlich

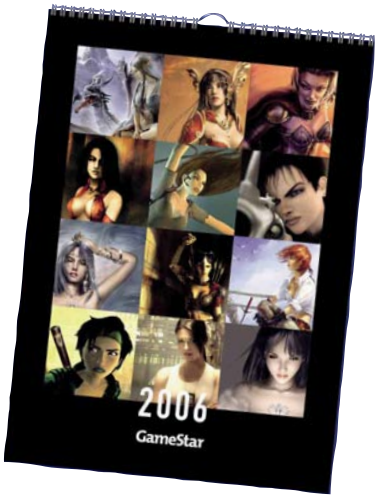
GameStar Die letzten Szenen in Medal of Honor sind spektakulär, aber der abrupte Schluss wird der grandiosen Atmosphäre in den Stunden zuvor nicht gerecht. Selbes Problem in Half-Life 2. Ein so grandios inszeniertes Finale habe ich selten gesehen. Doch was passiert dann? Das Bild friert ein, der G-Man sagt ein paar Takte, Abspann. Das ist mehr als unbefriedigend.

Daniel Matschijewsky

GAMESTAR-KALENDER

Als ich heute hungrig nach Neuem durch die GameStar blätterte, stolperte ich über euren Kalender. »Für Gamer mit Stil«, schreibt ihr da. Okay, mal nach den Motiven sehen – ein weiblicher Spielcharakter mit nicht viel an, noch einer, und hier noch zwei, oh! Versteht mich nicht falsch, ich hab nichts gegen diese virtuellen Schönheiten. Ich kann mich sogar mit den »Messe-Babes« anfreunden (was, um ehrlich zu sein, eine unheimlich blöde Bezeichnung ist). Aber ich will doch auch was zu gucken haben! Klar, weibliche Computerspieler sind in der Unterzahl, doch es gibt sie! Wenn ihr doch zwei, drei männliche Charaktere ausgewählt hättet, von gar der Hälfte der Monate wage ich gar nicht zu träumen. Gibt Max Payne etwa nichts her, in seiner düsteren Dramatik? Oder Tommy Vercetti inmitten seiner knallbonbonfarbigen Welt? Auch Nines Rodriguez aus Vampire 2 wäre nicht zu verachten. Und gute Motive von Sam Fisher hätte Petra sicher liefern können. Denkt doch mal darüber nach, wenn der nächste Kalenderentwurf vor der Tür steht. So einen klitzekleinen Gedanken an eure weibliche Leserschaft könntet ihr dann doch ruhig verschwenden, oder?

Liz Mrozik



GameStar-Kalender 2006: »Wo sind die Männer? Ich will doch auch was zu gucken haben!«

GameStar Ganz ehrlich und wirklich wahr: Wir hatten ursprünglich tatsächlich männliche Helden wie den guten Sam Fisher und den düsteren Max Payne in der engeren Auswahl für unsere Monats-Motive. Tja, aber irgendwie sind's am Ende doch nur Frauen geworden. Und dann war der Kalender auch schon in der Druckerei. Ich schwör!

Dirk Steiger

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Fabian Menke bastelte einen edlen GameStar-Skin für MotoGP 3. Danke für den Screenshot!

GamePro 12/2005 mit DVD – seit 28.10. im Handel!

Titelstory: **Geheim!**

Im Test: **Fable: Lost Chapters**, WWE SmackDown! vs. RAW 2006, Mario Kart DS, SSX On Tour, Xenosaga II, L.A. Rush, Tony Hawk's American Wasteland, Fire Emblem, Battlefield: Modern Combat, Genji, From Russia With Love u.v.m.

Previews: **Perfect Dark Zero**, Prince of Persia 3, Mass Effect, The Outfit, Pro Evolution Soccer (PSP)

Specials: **X05 – Der Xbox-360-Countdown**; Online-Overkill? Die aktuellen Hits im Check; **Gestaltung einer Spieleanzeige:** Die Sieger

GameStar interaktiv

VERSCHMOLZENE SPIELE

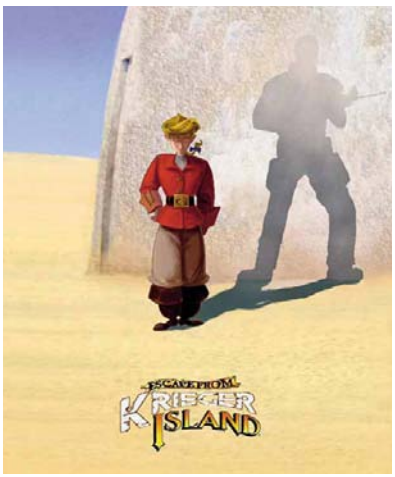
Von **Tomb Jones** bis **Monkey Throttle**, von **Far Cell** bis **Call of F.E.A.R.** – selten haben wir so viele kuriose Ideen auf einmal gesehen. Und selten ist uns die Wahl der Gewinner so schwer gefallen: Über 200 Leser haben uns wunderschöne Zeichnungen und Montagen zum Thema »Verschmelzen Sie zwei Spiele« geschickt. Herzlichen Dank! Die Sieger, die wir auf diesen Seiten krönen, belohnen wir mit einem aktuellen Spielehit. Den Rest der Bilder können Sie ab dem 29. Oktober in einer Online-Galerie auf GameStar.de bewundern. GR

Der Sieger: Monkey Island + Full Throttle = »Monkey Throttle« von Jeff Meyer

Need for Speed Underground + Panzers = »Need for Speed Tanks« von Marlo Limacher

Indiana Jones + Tomb Raider = »Tomb Jones« von Sepp Sonntag

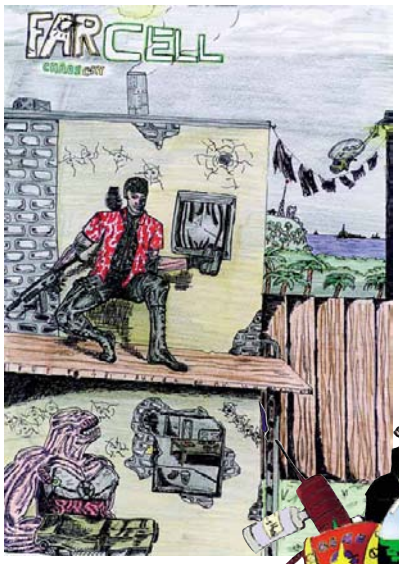
Serious Sam 2 + Battlefield 2 = »SeriousField 2« von Mathias Uhlig



Monkey Island + Far Cry = »Escape from Krieger Island« von Tim Rösner

Doom + Messiah = »Doomiah« von Hendrik Polczynski

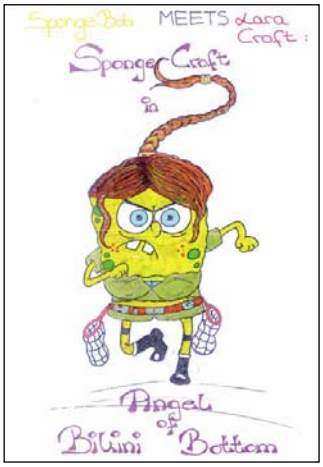
Call of Duty + F.E.A.R. = »Call of F.E.A.R.« von Ariane Fricke



Far Cry + Splinter Cell = »Far Cell« von Florian Brennecke

Battle for Middle Earth + Chronicles of Riddick = »The Chronicles Of The Battle For Riddick-Earth« von Johannes Poeplau.

»StarCraft-WarCraft« von Johannes Danitz



Spongebob + Lara Croft = »SpongeCroft« von Ulrike Neuperth

Red Baron + Star Trek = »Red Baron: Die wahre Geschichte« von Mathias Jüsche

Splinter Cell + World of WarCraft = »SplinterCraft« von Lukas Kniebel

GTA San Andreas + World of WarCraft = »GTA San Azeroth« von Tobias und Sarah Rontschka

GTA San Andreas + Half-Life 2 = »GTA: City 17« von Alexander Matousek

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Jetzt wollen wir was sehen – und zwar von Ihnen! Verkleiden Sie sich selbst (oder Ihre jüngeren Geschwister, die sich nicht wehren können) als Spieleheld, und schicken Sie uns ein Foto. Beispiele:

Mit Brechstange, Bart und Brille werden Sie zu Gordon Freeman. Mantel, Spitzhut und Rauschebart machen Sie zu Gandalf. Und mit Sonnenbrille, blondem Schopf sowie Muscle-Shirt sehen Sie aus wie – na, schon erraten? – genau: der Duke.

Einsendeschluss ist der 11. November 2005, die Gewinner bekommen wieder einen aktuellen Spielehit als Belohnung.

Ihre Bilder schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Verlag
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
brief@gamestar.de,
Betreff: »GameStar Interaktiv«.

Imageproblem: Spiele und Spieler

KEINER VERSTEHT MICH

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer wichtiger, sind aber längst noch nicht von allen akzeptiert. Bei Freunden und Kollegen stoßen Spieler oft auf Vorbehalte – nicht immer unbegründet.

Malte Kerstens steht mitten im Leben: Er ist 26 Jahre alt, hat eine abgeschlossene Ausbildung als Bürokaufmann und einen festen Job bei einem Klingelton-Vermarkter. Ein normaler junger Mann, vielleicht ein bisschen blass, wie er da im gelben Puma-Shirt sitzt und in geschliffenem Deutsch von seinem Freundeskreis erzählt: Der funktioniere sehr gut, sagt er, vor allem unter seinen Arbeitskollegen. Und trotzdem. Malte ist der »Abteilungs-Nerd«, der als spleenig gilt und belächelt wird. Denn der Kaufmann hat ein Hobby, das viele Menschen noch immer nicht vollständig akzeptieren: Computerspiele.

Die Deutschen tun sich schwer mit dem neuen Medium. Der Publisher Electronic Arts und das Meinungsforschungsinstitut Tns Infratest haben die Bevölkerung über Computerspiele befragt. 77 Prozent der Menschen denken hierzulande, dass Computerspiele süchtig machen. Über die Hälfte ist der Ansicht, Spiele machten einsam, 42 Prozent messen ihnen sogar das Potenzial zur Aggressionssteigerung zu. Deutlich niedriger werden die Werte erst, wenn es um die positiven Eigenschaften geht: Nur einem Drittel der Befragten machen Computerspiele Spaß, gerade mal 11 Prozent sehen sie als gute Freizeitbeschäftigung. Sogar in der Spielergemeinde selbst ist das Image angekratzt. Fast 40 Prozent der GameStar-Leser denken, dass Computerspiele zur Sucht werden können; das ergab eine Internet-Umfrage mit mehr als 6.000 Teilnehmern auf GameStar.de.

Kein Verständnis bei Frauen

»Das mit dem Nerd ist eigentlich nur eine nett gemeinte Frotzelei im Kollegenkreis«, sagt Malte. »Ich habe gute Beziehungen zu meinen Kollegen, und einige sind richtig gute Freunde von mir.« Mit denen geht der passionierte **Battlefield 2**-Spieler aber nicht jeden freien Abend aus, wie das viele seiner Altersgenossen tun. »Manchmal nervt die das schon, wenn ich nicht mitkommen will«, sagt Malte. »Aber ich habe einfach nicht immer Lust, mich aufzubrezeln, zur nächsten Disko zu fahren und in den frühen Morgenstunden wieder nach Hause düsen zu müssen.« Malte arbeitet in Hamburg. »Da schiebe ich mir viel lieber eine schöne Pizza in den Ofen, schalte den Computer an und selber ab. Die Kollegen akzeptieren das aber, denn es heißt ja nicht, dass ich gar nicht aus dem Haus gehe.«

Das größere Problem für den 26-jährigen ist es, sein Hobby dem anderen Geschlecht beizubringen. In seiner letzten Beziehung hat es oft Streit wegen des Spielens gegeben. »Wenn ich abends nach Hause gekommen bin, wollte ich einfach noch ein wenig meinem Hobby nachgehen«, sagt Malte. »Statt wie meine Ex-Freundin in der Freizeit zu reiten, spiele ich lieber am Computer.« Malte verbringt derzeit rund drei Stunden am Tag mit **Battlefield 2**. »Das Problem war einfach, dass ich zu Hause war und damit immer greifbar, während meine Freundin im Stall eben nicht unmittelbar greifbar ist. Sie hat nicht verstanden, dass Reiten und Spielen im Endeffekt genau das Gleiche sind und nur an verschiedenen Orten stattfinden.« Eine neue Freundin hat

Bei den Kollegen ist er der »Nerd«: der Hamburger Bürokaufmann Malte Kerstens.

Julia Neuhäuser hält Computerspielen für ein normales und soziales Hobby.

BWL-Student Jan Jungkamp: »Ich kann auch schon mal eine ganze Woche durchspielen.«

Thorsten Brinkwirth-Settles wurde durch Spiele für Computertechnik begeistert.

Malte bisher nicht gefunden. Bei Annäherungsversuchen kommt er schnell auf sein Hobby zu sprechen, die Frauen reagieren meistens negativ. »Und dann ist eine Frau gleich für mich gestorben«, sagt Malte.

Spielerin auf Missionierungspfaden

Eine Frau wie Julia Neuhäuser (Name geändert) hat Malte noch nicht getroffen. Die 21-jährige spielt seit ihrem 13. Lebensjahr und macht derzeit eine Ausbildung zur Werbekauffrau in Hamburg. Julia ist Spielerin mit Leib und Seele – »und zwar mit großem Bekehrungsdrang.« Breites Lächeln unter blonden Haaren, sie trägt eine Militärhose und ein grünes Top. »Frauen bewegen sich in einem Computerspiel nicht anders als Männer«, sagt Julia. »Dafür ist die Community der weiblichen Spieler auch schon zu groß.« Julia hat ihre ersten Spieleschritte zusammen mit einer Freundin gemacht und versucht derzeit in der Berufsschule aktiv, ihre Mitschülerinnen für ihr größtes Hobby zu begeistern. »Und damit bin ich durchaus erfolgreich«, sagt sie gewinnend. »Ich habe schon diverse Freundinnen an den Rechner gebracht, indem ich mich mit ihnen einfach mal an ein Spiel gesetzt habe.«

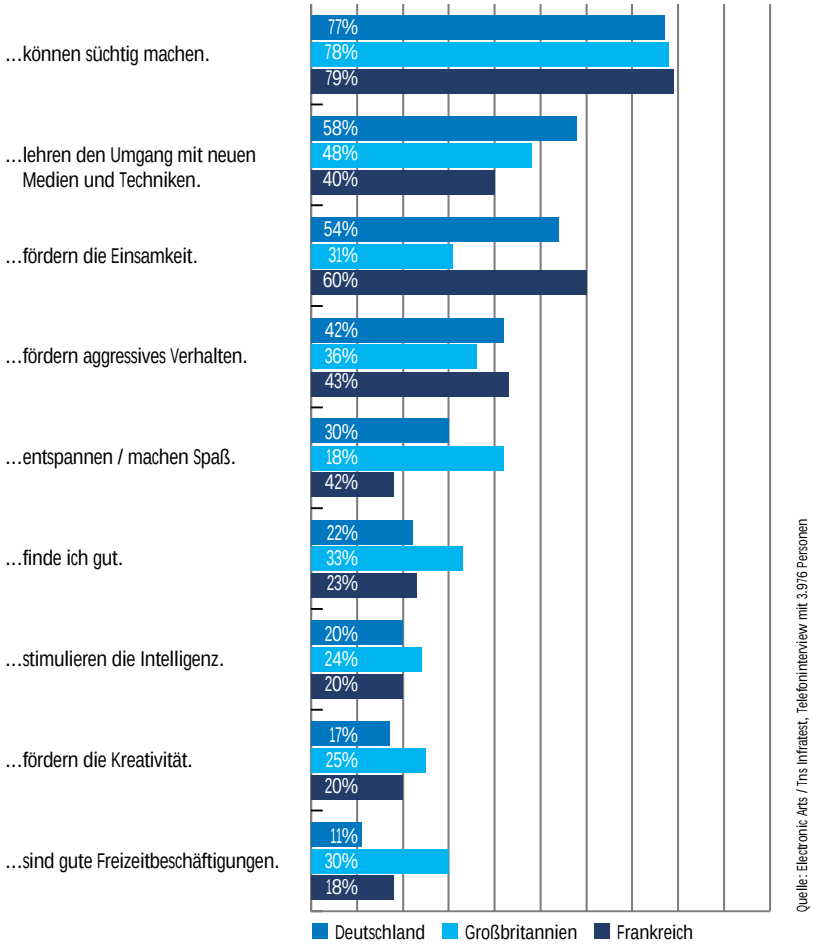
Auch einem Viertel der GameStar-Leser ist solche Überzeugungsarbeit schon gelungen. In unserer Umfrage gaben 27 Prozent an, Nicht-Spieler für ihr Hobby begeistern zu können. »Man muss ihnen nur das richtige Spiel zeigen«, sagt Julia. »Wenn du Nicht-Spielern ein Exemplar präsentierst, in dem sich Erfolgserlebnisse zu langsam einstellen, werden sie kaum Interesse haben, sich weiter mit Spielen zu beschäftigen.«

Spieler und andere Freunde

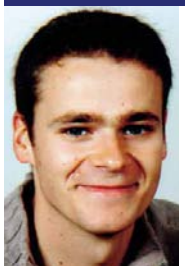
Mit Nicht-Spielerinnen und -Spielern pflegt Julia ein absolut unkompliziertes Verhältnis. »Wenn ich etwas mit Freundinnen unternehme, geht es da natürlich nicht nur um Computerspiele. Wir reden über die üblichen Dinge, die junge Leute so beschäftigen, Kino, Berufsschule und ähnliches«, sagt Julia. Auch dies teilt Julia mit fast allen Teilnehmern der GameStar-Umfrage. 88 Prozent können Computerspiele auch mal ganz vergessen und sich mit ihren Freunden über andere Themen unterhalten. »Wenn einige der Mädels mein Hobby nicht teilen, redet man eben über etwas anderes. Ich kann genauso gut stundenlang über Politik diskutieren«, lächelt Julia. Am wohlsten fühlt sie sich trotzdem, wenn sie mit anderen – häufig männlichen – Spielern fachsimpeln kann. »Natürlich willst du auch über dein Hobby sprechen«, sagt sie. »Wenn du dich den ganzen Tag beruflich wie privat mit Spielen beschäftigst, musst du auch darüber reden können.« 15 Prozent der GameStar-

FEINDBILD COMPUTERSPIELE SCHLECHTES IMAGE IN EUROPA

»Inwiefern treffen folgende Aussagen auf Computer- und Videospiele zu?«



DAS SAGT DIE MEDIENWISSENSCHAFT



Christoph Klimmt ist Medienwissenschaftler am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover.

GameStar Herr Klimmt, warum haben Computerspiele ein so mieses Image?
Klimmt Ich sehe drei Gründe. Erstens ist die Öffentlichkeit auch heute noch von der Generation der Eltern geprägt, und diesen fehlt eine persönliche Vergangenheit mit Spielen. Sie begegnen dem neuen Medium noch immer mit Vorbehalten. Zum zweiten sind Computerspiele ein reines Unterhaltungsmedium, bei dem es kaum um Informations- oder Wissensvermittlung geht. Und schließlich schaffen es ohnehin meist nur die Spiele in die Öffentlichkeit, die einen hohen Grad an Gewalt beinhalten und damit Nichtspielern Angst machen.

GameStar Warum werden Spiele nicht als ganz normales Hobby akzeptiert, so wie Angeln oder Reiten?
Klimmt Angeln und Reiten, aber auch neue Hobbys wie zum Beispiel Rollerbladen verfügen über übergeordnete Werte: Bewegung, Aufenthalt an der frischen Luft. Sportliche Hobbys haben deshalb ein gutes Image. Computerspiele werden dagegen eher als Zeitverschwendung betrachtet, denn sie sind weder gesund, noch wird ihnen zugetraut, Wissen zu bilden.

GameStar Wie erklären Sie sich, dass sogar Computerspieler selbst Spiele mit negativen Eigenschaften wie »Sucht« verbinden?
Klimmt In der Wissenschaft gibt es ähnliche Befunde bei Fernsehzuschauern. Sie möchten ihre Stimmung ändern und schauen darum zum Beispiel eine Comedy. Wird das Ziel aber nicht erreicht und sind sie dann auch noch zu lange vor der Mattscheibe kleben geblieben, werden sie unzufrieden – und verbinden Fernsehen mit negativen Eigenschaften. Von einer Sucht im wissenschaftlichen Sinn kann man bei Computerspielen übrigens nicht sprechen, weil keine Entzugserscheinungen auftreten.

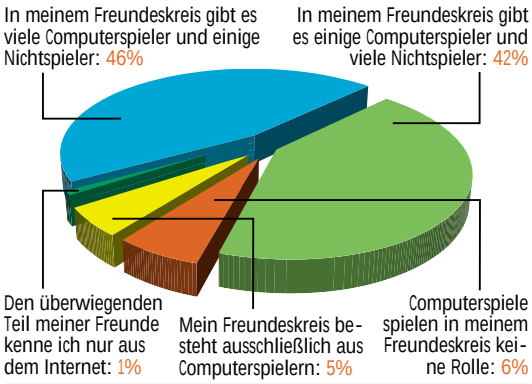
GameStar Was schlagen Sie Spielern vor, die um mehr Akzeptanz für ihr Hobby werben möchten?
Klimmt Sie sollten selbst sachlich und reflektiert mit ihrem Hobby umgehen. Wenn sie nur die polarisierte Gegendarstellung zur derzeitigen Medienberichterstattung liefern, werden sie damit keine Sympathien fangen. Vor allem bei Gewaltspielen müssen sie Ehrlichkeit walten lassen. Und sich auch mit der Frage beschäftigen, warum sie lieber auf virtuelle Menschen als auf virtuelle Holzklötze schießen.

GameStar Welchen langfristigen Trend sehen Sie? Werden Computerspiele auf Dauer zur akzeptierten und angesehenen Unterhaltung?
Klimmt Mit Sicherheit. Die kommende Elterngeneration ist bereits mit Spielen aufgewachsen und bringt darum genügend Akzeptanz mit, um diesem Medium den Zugang in alle Gesellschaftskreise zu ermöglichen. Hinzu kommt eine zunehmende Verbindung von Spielen und anderen Unterhaltungsmedien. Der Film zum Spiel und vielleicht auch der Soundtrack zum Spiel werden den Computerspielen in absehbarer Zeit eine noch größere Verbreitung ermöglichen, als sie heute schon haben.

Befragten sehen das genauso, ihnen fällt es im Gegensatz zu Julia aber schwer, sich in allgemeine Gespräche einzubringen, weil sie sich fast nur mit Spielen beschäftigen.

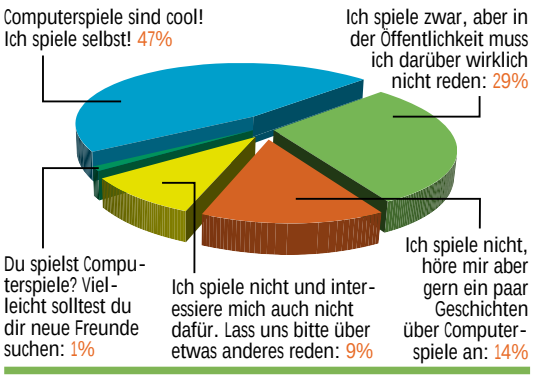
VIELE SPIELER IM BEKANNTENKREIS

Wie sieht Ihr persönliches Umfeld aus?



INTERESSE AN COMPUTERSPIELEN

Welche Reaktion zeigt ihr persönliches Umfeld am ehesten, wenn Sie über Computerspiele reden?



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.446 Teilnehmer

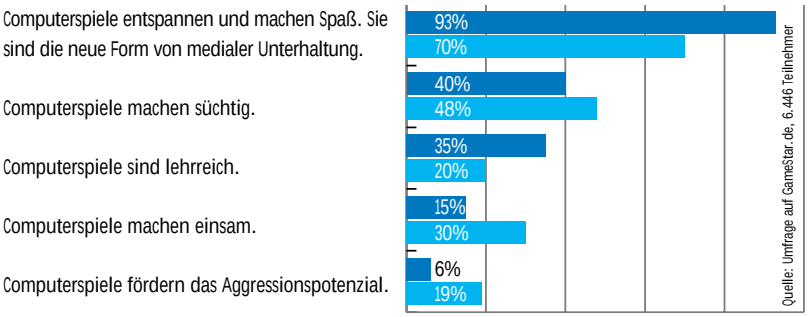
Als Freak abgestempelt

Dem Münsteraner Studenten Jan Jungkamp (22) ist das schon mehrfach passiert. Der angehende Betriebswirt kann sich wochenlang an Spielen wie **World of WarCraft** oder **Counterstrike** festbeißen. »Da gibt es schon mal Wochen, in denen ich einfach durchgespielt habe«, sagt Jan. »Und dann fällt es echt schwer, mit deinen Freunden noch zu reden. Denn du hast ja nichts erlebt – außer dem Spiel. Und wenn deine Freunde selbst nicht Spieler sind, wird sie der Inhalt nicht interessieren.« GameStar-Leser wählen ihre Bekanntschaften auch nach diesem Kriterium aus. Bei 42 Prozent finden sich einige Spieler im Freundeskreis, die immer ein offenes Ohr für das digitale Hobby haben. 46 Prozent haben sogar überwiegend Spieler als Freunde. »Manchmal brauchst du aber gerade die Nichtspieler, die dich wieder rausholen«, sagt Jan. Obwohl er selbst gern spielt, ist er der Meinung, dass Computerspiele süchtig machen können. Wenn er wieder tagelang nicht aus dem Haus gekommen ist, freut er sich über einen ermahnenden Anruf seiner Freunde, die ihn auf die nächste Party mitnehmen wollen. »Dann wachst du wieder auf und gehst ins wahre Leben zurück. Ich finde manchmal die passende Dosierung nicht. Trotzdem akzeptieren meine

Computerspieler als ausgegrenzte Menschen? Die Karikatur schickte uns unser Leser Jonas Baumann.

AUSSAGEN ÜBER SPIELE

Welche dieser Aussagen treffen Ihrer Meinung nach für Computerspiele zu? ■ Welche dieser Aussagen über Computerspiele würde Ihr Umfeld (Familie, Freunde) unterstützen? ■ (Mehrfachnennungen möglich)



Lehrreiche Programme wie Genius Task Force Biologie verknüpfen Spielspaß mit Lerneffekten – ein Pluspunkt für das Medium.

Freunde mein Hobby natürlich, so wie ich auch akzeptiere, was sie tun.«

In eine Schublade gesteckt

Ablehnung hat Jan dagegen bei Menschen erfahren, die ihn nicht so gut kannten. »Zu Beginn des Studiums habe ich einen anderen Spieler kennen gelernt«, sagt Jan. Eigentlich hat ihm das gut gefallen. Denn so hatte er im für ihn fremden Münster bereits jemanden gefunden, mit dem er über sein Hobby sprechen konnte. Das Problem aber: Die anderen neuen Studenten haben ihn und seinen neuen Bekannten schnell als »Computerfreaks« abgestempelt. »Die Freundschaft, die ich auf der einen Seite aufbauen konnte, hat den Zugang zu den anderen erschwert«, sagt Jan. Auch vier Prozent der Teilnehmer an der GameStar-Umfrage sind schon einmal von anderen Menschen ausgegrenzt worden. Heute geht Jan, wie Julia, offensiv mit seinem Hobby um. »Wer es nicht versteht, dem zeige ich es einfach. Und dann lassen sich meine Mitstudenten auch oft und schnell begeistern.«

Spielend zum Beruf

Thorsten Brinkwirth-Settle ist examinierter Lehrer für Biologie und Chemie und heute SAP-Administrator. Der 37-jährige hat in der Universität einen Großteil seines heutigen Freundeskreises kennen gelernt – und der besteht durch die Bank aus Spielern. »Ich habe nie feststellen können, dass Computerspiele von anderen Menschen als negativ angesehen werden. Ich habe aber auch immer Freunde kennen gelernt, die meine Begeisterung für das Spielen teilen.« Unter den Freunden von Thorsten sind ein Doktor der Chemie, IT-Fachleute und Betriebswirte. »Ich bin nie als Freak abgestempelt worden. Vielmehr haben mich andere während meines Studiums mit dem Virus Computerspiele infiziert.« Für seine Ausbildung zum Lehrer musste Thorsten einen Computer anschaffen, auf dem Freunde gleich ein paar Spiele installiert hatten. »Und das war es dann: Ich bin den Spielen verfallen. Letztendlich haben sie mich sogar zu meinem heutigen Job gebracht, weil ich mich so viel stärker mit der neuen Informationstechnik beschäftigt habe«, sagt Thorsten.

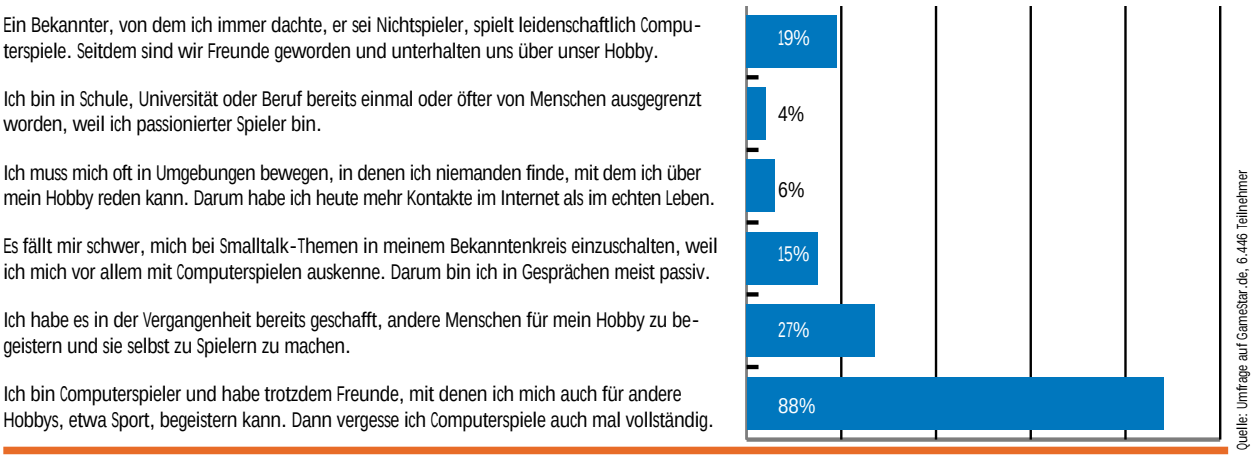
Tatsächlich denken viele Deutsche, dass Spiele ein guter Einstieg in das Erlernen neuer Medien und Techniken sein können. Über die Hälfte der von Electronic Arts und Tns Infratest Befragten sind dieser Meinung. Ein Fünftel spricht Spielen auch die Eigenschaft zu, Intelligenz zu stimulieren. Und immerhin 17 Prozent glauben, dass Computerspielen Kreativität fördert. Die kann sich allerdings auch seltsam entladen. »Ich bin begeisterter Rollenspieler, auch im echten Leben. Da treffe ich manchmal Typen, die ballern mich mit einem komischen Online-Rollenspiel-Slang zu, von dem ich kein Wort mehr verstehe«, sagt Thorsten. Bei denen wundert es ihn auch nicht, dass andere Menschen sie für verrückt halten. »Es kommt schließlich auch darauf an, wie du dein Hobby nach außen verkaufst.«

Auch Fernsehen mit schlechtem Ruf

Damit scheint Thorsten den Punkt getroffen zu haben. Denn Computerspiele sind nicht das einzige Medium, das bei der Umfrage von Electronic Arts so schlechte Sympathiewerte sammelte. Zwei Drittel der Deutschen finden nämlich auch, dass Fernsehen ganz schnell zum Suchtmedium werden kann. 42 Prozent sehen die Gefahr, durch das Fernsehen einsam zu werden. Und das Aggressionspotenzial durch Fernsehen wird fast so hoch wie bei Computerspielen eingeschätzt. Und Fernsehen – das macht doch jeder. *Christian Pfeiffer* / CS

TYPISCHE SITUATIONEN

Welche dieser Situationen haben Sie schon einmal erlebt?



Teil 2: Spiele-Hotlines im Test

SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND

Hotline-Horror oder echte Hilfe per Telefon? Wir haben für Sie die Servicetelefone der größten Spiele-Publisher geprüft und stießen dabei auf teils überraschende Ergebnisse – im Guten wie im Schlechten.

SERVICE-REPORT

Ausgabe	Thema
11/05	Packungen, Preisgestaltung
12/05	Hersteller-Hotlines
1/06	Hersteller-Webseiten
2/06	Produktunterstützung
3/06	Leser-Feedback

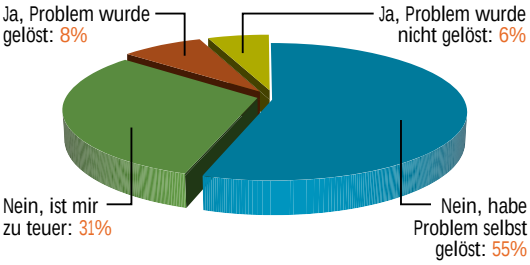
Der Raum abgedunkelt, die Cola eisgekühlt und die Chipstüte neben der Tastatur – ideale Bedingungen für ein spannendes Abenteuer in **Max Payne 2**. Doch was ist das? Kurz vor Abschluss einer kniffligen Mission bleibt Max plötzlich wie angewurzelt stehen. Das Bild friert ein, der Computer reagiert nicht mehr – Absturz! Auch nach wiederholtem Laden des Spielstandes ist keine Besserung in Sicht. Vielleicht hilft ein Blick ins Handbuch. Doch statt nützlicher Tipps gibt's nur eine Supportnummer. Sollen wir anrufen? Könnte teuer werden, immerhin verlangt Publisher Take 2 pro Minute 24 Cent. Egal, der Spielspaß geht vor. Doch siehe da: Die Hotline ist nur zwischen Montag und Freitag besetzt und jetzt am Wochenende nicht zu erreichen. Da müssen Max, die Cola und das Knabberzeug wohl noch etwas warten. Ob der Anruf am Montag schließlich geholfen hat, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Im zweiten Teil unserer Reportserie zum Kundenservice der deutschen Spielehersteller haben wir uns die Telefon-Hotlines der größten Spiele-Publisher vorgeknöpft und dabei besonders darauf geachtet, was sich seit unserem letzten Test vor immerhin vier Jahren getan hat.

Drei Anrufe, ein Ziel

Um plausible Lösungsvorschläge zu erhalten, haben wir für jedes der 31 »Pannenspiele« ein Problem ausgewählt, das mit einem bereits veröffentlichten Patch behoben werden kann. Wie bei unserem letzten Test war es Aufgabe der Hotlines, das Update zu kennen, dieses dem genannten Fehler korrekt zuzuordnen und uns schließlich auf dem Postweg zuzuschicken. Lag allerdings nach einer Woche noch keine CD im Briefkasten, galt der Patch als nicht zugestellt. Ein Beispiel: Bei der Hotline von CDV klagten wir über regelmäßige Verbindungsabbrüche beim Multiplayer-Teil von **Cossacks 2**. Der Service-Mitarbeiter erkannte das Problem und empfahl uns den 50 Mbyte großen Patch 1.1. Auf unsere Behauptung hin, über keinen Internet-Zugang zu verfügen, bot

UNZUFRIEDENE KUNDEN

»Haben Sie schon mal bei einer Spiele-Support-Hotline angerufen?«



Ergebnis: Servicetelefone genießen offenbar keinen guten Ruf: Laut 15.265 abgegebener Stimmen auf GameStar.de löst über die Hälfte unserer Leser Probleme mit Spielen lieber selbstständig. Einem weiteren Drittel sind die Hotlines zu teuer. Immerhin konnten die Hotline-Mitarbeiter der Mehrheit der Anrufer weiter helfen.

Quelle: Umfrage auf gamestar.de

HOTLINE-TIPPS

1 Machen Sie den PC startklar, um den Fehler reproduzieren zu können.

2 Notieren Sie sich die Versionsnummern Ihrer Grafik-, Sound- und DirectX-Treiber.

3 Bitten Sie um Rückruf. Manche Hotlines wie etwa von Microsoft rufen zurück.

4 Wenn Ihnen die Problemlösung nicht plausibel erscheint, fragen Sie nach einem Patch. Diese schicken Hotlines hin und wieder kostenfrei zu, allerdings erst auf Anfrage.

5 Bedenken Sie, dass auch Hotline-Mitarbeiter mal einen schlechten Tag haben. Wenn der eine Ihnen nicht helfen konnte, kann ein weiterer Anruf bei derselben Nummer Ihnen einen anderen Experten an die Strippe bringen, der sich vielleicht besser auskennt. Nicht zu empfehlen bei 0190-Nummern.

6 Auch wenn es ohnehin offensichtlich erscheint: Bleiben Sie freundlich, dann wird es höchstwahrscheinlich auch der Hotliner sein.

man uns an, das Update auf CD zuzusenden. Dauer des Gesprächs: 4:08 Minuten, Kosten: 60 Cent. Um realistische Resultate zu erhalten, haben wir die Hotlines für jedes Spiel zweimal angerufen, einmal während und einmal außerhalb der üblichen Stoßzeiten. Dabei wurde jedes Gespräch protokolliert und die Zeit gestoppt.

Neben der Patch-Problematik stellten wir den Service-Mitarbeitern bei einem dritten Anruf eine weitere Aufgabe: Wir beschrieben Symptome eines Absturzes wegen veralteter Grafikkartentreiber. Das sollten die Experten am anderen Ende der Leitung erkennen und uns als Lösung eine TreiberQuelle (Internetadresse, PC-Zeitschrift) vorschlagen. So ließen sich zum einen die PC-Kenntnisse der Hotlines überprüfen und zum anderen Pseudo-Tipps wie die simple und in diesem Fall vollkommen nutzlose Installation eines Patches zur Lösung des Problems enttarnen.

Die Uhr tickt

Im Vergleich zu unserem Test von 2001 sind Spiele-Hotlines im Schnitt billiger geworden. Beispielsweise hat der einst von uns auf den letzten Platz verbannte Branchenriese Electronic Arts die Gebühr pro Minute von 2,42 Mark (1,24 Euro) auf 0,25 Euro reduziert. Jowood und Codemasters verlagerten Ihren Service nach Österreich und England. So fallen statt bisherigen 1,24 beziehungsweise 1,86 Euro pro Minute deutlich billigere Ferngespräche an. Beispielsweise kostet ein Anruf bei Codemasters in England über die Deutsche Telekom nur 12,3 Cent pro Minute – eine Ersparnis von 93,4 Prozent! In der Liste gibt's aber auch ein paar schwarze Schafe: So hat Take 2 den Preis von 0,24 Mark (0,12 Euro) um das Fünffache auf 0,62 Euro erhöht. Und Vivendi schloss die im hessischen Langen per normaler Vorwahl erreichbare Hotline und richtete eine 0,62 Euro teure Servicenummer ein.

Daniel Matschijewsky lässt sich von der Hotline beraten.

Bei EA kümmern sich bis zu vier Mitarbeiter um Anfragen.

Mal wieder keiner da

Neben den Kosten hat sich auch in Sachen Erreichbarkeit etwas getan. Größtes Lob geht dabei erneut an Electronic Arts: Noch vor vier Jahren war die Hotline zwischen Montag und Freitag gerade einmal vier Stunden verfügbar. Mittlerweile läuft der Service in der Woche neun Stunden am Stück und samstags von 11 bis 17 Uhr. Bei Microsoft sitzen die Experten mittlerweile ebenfalls auch samstags am Telefon. Spitzenreiter ist Frogster: Bei dem Publisher können Sie sieben Tage die Woche rund um die Uhr anklingeln, allerdings nur, wenn es nicht um **Bet on Soldier** geht. Für den derzeit populärsten Frogster-Titel gibt's eine Sondernummer mit immerhin acht Stunden Support, ausgenommen am Wochenende.

Trotz der verbesserten Erreichbarkeit fällt das Ergebnis insgesamt enttäuschend aus: Von 17 Hotlines sind zehn nur bis 19 Uhr besetzt – für viele berufstätige Spieler unerreichbar. Zudem sind die Leitungen oft nur ein paar Stunden pro Tag geöffnet. Die Schlusslichter bilden hierbei THQ, Take 2 und DTP: Die beiden erstgenannten setzen ihre Experten nur vier Stunden lang ans Telefon, DTP ist sogar nur von 16 bis 18 Uhr erreichbar. Die gefürchteten Hotline-Warteschleifen hielten sich bei unserem Test in Grenzen. Im Durchschnitt warteten wir etwa 20 Sekunden auf eine Verbindung, nur bei Activision und THQ dauert es bis zum Beginn des Gesprächs schon mal zwischen fünf und zehn Minuten.

Problem: simpel, Lösung: kurios

Die von uns beschriebenen Probleme lassen sich leicht mit einem Patch beheben. Da es in der Regel umfassende Bugfix-Listen zu den Updates gibt, sollten Service-Mitarbeiter über die bekannten Fehler in den Spielen ihrer Firma Bescheid wissen und deshalb mittels Datenbank schnell Hilfe anbieten können. Doch waren die Vorschläge der Hotliner mitunter recht abenteuerlich. Bei Microsoft etwa empfahl man uns, alle möglichen Einträge aus dem Windows-Autostart zu entfernen, um die Performance-Probleme von **Zoo Tycoon 2** in den Griff zu bekommen. Außerdem sollten wir statt Norton Antivirus kleinere Virenkiller wie Ad-Aware nutzen. Immerhin rief uns die Microsoft-Mitarbeiterin tags darauf zurück und fragte nach dem Erfolg der Maßnahmen. Auch bei Vivendi war man ratlos, warum wir **Chronicles of Riddick** nicht per Gamepad spielen können. Die Antwort: Manche Controller werden vom Spiel nicht unterstützt. Als wir entgegneten, das äußerst beliebte Dual Action-Pad von Logitech zu benutzen, riet

HOTLINE-HITLISTE

Platz	Publisher	Durchschnittspunktzahl	
1	Electronic Arts	72,5	Günstig, gut zu erreichen und kompetent.
1	THQ	72,5	Vorbildlicher Service, verschickt Patches.
3	Activision	69,0	Sehr günstig, aber schwankende Qualität.
4	CDV	67,5	Sehr günstig und gut zu erreichen.
5	Jowood	67,0	Teils vorbildliche Problemlösungen.
6	Ubisoft	59,5	Kompetente Hilfe, aber nicht immer.
7	Deep Silver	59,0	Ordentlicher Service, sehr gut zu erreichen.
8	Dreamcatcher	57,0	Sehr hilfreich, aber viel zu teuer.
9	Vivendi	54,0	Ganz gut, aber teils merkwürdige Vorschläge.
10	Frogster	53,5	Schwankende Qualität. Je nach Spiel sehr teuer.
11	Take 2	52,5	Hin und wieder keine Hilfe. Schwer zu erreichen.
12	Atari	52,0	Recht kompetent, aber zu teuer.
13	DTP	51,0	Kurz angebunden, kaum sinnvolle Vorschläge.
14	Microsoft	50,0	Detailkenntnisse, aber umständlich und oft nicht hilfreich.
15	Eidos	47,5	Verschickt Patches, aber sehr teuer.
16	Codemasters	45,0	Wenig aufschlussreiche Hilfe, häufig besetzt.

man uns, noch einmal in den doch ziemlich verschachtelten Menüs des Spiels zu suchen. Den Patch 1.1, der die Gamepad-Unterstützung überhaupt erst ermöglicht, nannte der »Experte« nicht.

Fazit

Durch die in den letzten vier Jahren stark ansteigende Zahl an Breitband-Anschlüssen in deutschen Haushalten holen sich immer mehr Spieler Hilfe übers Internet. Umso erfreulicher, dass die Hersteller ihre Service-Hotlines trotzdem, besonders in Sachen Erreichbarkeit und Kosten, verbessert haben. Bei der Qualität der Beratung hingegen bleibt auch in Zukunft viel für die Publisher zu tun. Denn im Schnitt wurde unser Problem nur bei jedem zweiten Anruf gelöst. Besonders Kunden ohne Internetanschluss (und damit eigentlich die logischen Kandidaten für eine Hotline) sind oft benachteiligt – zu selten verschicken die Firmen kostenlos Patches. Allerdings waren die Hotline-Mitarbeiter nahezu ohne Ausnahme sehr freundlich, selbst bei typischen »Anfängerfragen«. Ob und wie Sie Hilfe übers Internet bekommen, beleuchten wir in der nächsten Ausgabe. Dann geht es um die offiziellen Webseiten der Spielehersteller. DM

ALLE TESTERGEBNISSE AUF EINEM BLICK

Spiel	Publisher	Nummer	Kosten pro Minute	Punkte (max 10)	Lösung eines Treiber-problems	Punkte (max 10)	Lösung eines komplexeren Problems: Anruf/zweiter Anruf				Punkte (max 10)	Erreichbarkeit	Punkte (max 10)	Gesamt (max 100)
							Patch-erwähnt?	Problem-korrekt zuge-ordnet?	Patch kostenlos verschickt?	Gesprächs-dauer				
Act of War	Atari	0190 / 771 882	¤ 1,24	2	Ja, 2:06	9	Ja/Ja	Ja/Nein	Nein/Nein	1:00/2:35	6	Mo-Sa 14-19 Uhr	5	52
Bet on Soldier	Frogster	01805 / 554 935	¤ 0,12	7	Nein, 3:07	2	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	1:20/2:13	10	Mo-Fr 10-18 Uhr	4	63
Boiling Point	Atari	0190 / 771 882	¤ 1,24	2	Ja, 1:26	9	Ja/Ja	Ja/Ja	Nein/Nein	2:04/3:17	6	Mo-Sa 14-19 Uhr	5	52
Chronicles of Riddick	Vivendi	0190 / 151 200	¤ 0,62	4	Ja, 1:47	9	Nein/Ja	Nein/Nein	Nein/Nein	4:41/7:19	3	Mo-Sa 9-21 Uhr	8	55
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	0044 (0) 192 681 60 65	Ausland	8	Nein, 1:35	3	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	1:50/3:27	2	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr, Di, Do 15-19 Uhr	4	48
Cossacks 2	CDV	01805 / 299 266	¤ 0,12	7	Ja, 0:45	10	Ja/Ja	Ja/Nein	Ja/Ja	4:08/3:56	9	Mo-Fr 8-19 Uhr	5	78
Dawn of War	THQ	01805 / 605 511	¤ 0,12	7	Ja, 0:57	10	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	1:59/5:12	10	Mo-Fr 16-20 Uhr	2	75
Die Sims 2	Electronic Arts	0900 / 120 25 20	¤ 0,25	6	Ja, 1:10	9	Ja/Ja	Ja/Nein	Nein/Ja	6:31/4:14	7	Mo-Fr 11-20 Uhr, Sa 11-17 Uhr	7	71
Doom 3	Activision	01805 / 225 155	¤ 0,12	7	Ja, 1:35	10	Ja/Ja	Nein/Nein	Nein/Nein	1:50/3:27	3	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa-So 16-18 Uhr	7	64
Dungeon Siege 2	Microsoft	01805 / 672 255	¤ 0,12	7	Ja, 19:46	6	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	10:13/18:46	1	Mo-Fr 8-18 Uhr, Sa 9-17 Uhr	7	50
Dungeon Lords	DTP	040 / 669 91 00	Ferngespräch	8	Ja, 1:05	10	Nein/Ja	Nein/Nein	Nein/Nein	2:36/4:40	3	Mo-Fr 16-18 Uhr	2	57
Fire Department 2	Frogster	0190 / 824 870	¤ 1,86	0	Ja, 1:00	9	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	3:53/3:32	2	Mo-So 8-24 Uhr	10	44
Gothic 2	Jowood	0043 (0) 361 450 02	Ausland	8	Ja, 4:05	7	Nein/Ja	Nein/Nein	Nein/Nein	2:06/4:48	3	Mo-Do 10-17 Uhr, Fr 10-16 Uhr	4	55
Imperial Glory	Eidos	0190 / 839 572	¤ 1,86	0	Ja, 1:47	8	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	1:39/2:35	10	Mo-Fr 11-13 Uhr, 14-18 Uhr	3	52
Juiced	THQ	01805 / 605 511	¤ 0,12	7	Ja, 2:10	9	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	3:26/4:14	9	Mo-Fr 16-20 Uhr	2	70
Max Payne 2	Take 2	0190 / 145 454	¤ 0,62	4	Ja, 2:07	8	Ja/Ja	Ja/Ja	Nein/Nein	1:10/2:03	8	Mo-Fr 16-20 Uhr	2	56
NfS Underground 2	Electronic Arts	0900 / 120 25 20	¤ 0,25	6	Ja, 1:13	10	Ja/Ja	Ja/Ja	Nein/Ja	3:41/5:30	8	Mo-Fr 11-20 Uhr, Sa 11-17 Uhr	6	74
Painkiller	Dreamcatcher	0190 / 846 048	¤ 1,86	0	Ja, 0:56	9	Ja/Ja	Ja/Nein	Nein/Ja	4:59/3:58	7	Mo-Fr 9-19 Uhr, Sa-So 13-19 Uhr	9	57
Panzers Phase 2	CDV	01805 / 299 266	¤ 0,12	7	Ja, 1:26	10	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	3:11/4:00	2	Mo-Fr 8-19 Uhr	5	57
Radsport Manager Pro	DTP	040 / 669 91 00	Ferngespräch	8	Nein, 2:17	4	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	1:14/4:13	3	Mo-Fr 16-18 Uhr	2	45
Rome: Total War	Activision	01805 / 225 155	¤ 0,12	7	Ja, 1:48	9	Ja/Ja	Ja/Ja	Nein/Nein	1:30/3:22	7	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa-So 16-18 Uhr	7	74
Siedler 5	Ubisoft	01805 / 554 938	¤ 0,12	7	Ja, 3:24	8	Ja/Ja	Nein/Nein	Nein/Nein	6:02/5:42	4	Mo-Fr 9-19 Uhr	5	59
Singles 2	Deep Silver	01901 450 899	¤ 0,62	4	Ja, 2:02	7	Ja/Nein	Ja/Nein	Nein/Nein	5:31/8:14	5	Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa-So 10-16 Uhr	9	59
Spellforce	Jowood	0043 (0) 361 450 02	Ausland	8	Ja, 1:56	10	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	4:04/5:16	9	Mo-Do 10-17 Uhr, Fr 10-16 Uhr	4	79
Splinter Cell 3	Ubisoft	01805 / 554 938	¤ 0,12	7	Ja, 5:08	7	Ja/Ja	Ja/Nein	Nein/Nein	4:16/7:24	5	Mo-Fr 9-19 Uhr	5	60
Stronghold 2	Take 2	0190 / 145 454	¤ 0,62	4	Ja, 0:48	9	Ja/Ja	Nein/Ja	Nein/Nein	6:25/5:07	5	Mo-Fr 16-20 Uhr	2	49
SWAT 4	Vivendi	0190 / 151 200	¤ 0,62	4	Ja, 1:20	8	Ja/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	5:42/8:15	3	Mo-Sa 9-21 Uhr	8	53
Thief 3	Eidos	0190 / 839 572	¤ 1,86	0	Ja, 1:20	8	Ja/Ja	Ja/Nein	Nein/Ja	4:21/5:36	7	Mo-Fr 11-13 Uhr, 14-18 Uhr	3	43
Trackmania	Deep Silver	01901 450 899	¤ 0,62	4	Ja, 2:39	7	Ja/Ja	Nein/Ja	Nein/Nein	2:51/3:17	5	Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa-So 10-16 Uhr	9	59
Worms 4	Codemasters	0044 (0) 192 681 60 65	Ausland	8	Nein, 3:02	2	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	2:10/4:14	2	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr, Di, Do 15-19 Uhr	4	42
Zoo Tycoon 2	Microsoft	01805 / 672 255	¤ 0,12	7	Ja, 7:30	6	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	17:31/16:04	1	Mo-Fr 8-18 Uhr, Sa 9-17 Uhr	7	50

Die Gesamtwertung haben wir nach folgender Gewichtung errechnet: Preis: 30 % (Punktezahl mal 3) Treiberproblem: 20 % (Punktezahl mal 2) Patch-Problem: 30 % (Punktezahl mal 3) Erreichbarkeit: 20 % (Punktezahl mal 2)

Deutscher Entwicklerpreis 2005

UNSERE BESTEN

Zum zweiten Mal legen die deutschen Entwickler ihre Spiele des Jahres einer Fachjury zur Beurteilung vor. Auch die GameStar-Leser haben in einer eigenen Abstimmung ein Wort mitzureden.

Die Jungs von Crytek kamen kaum von der Bühne runter: Dreimal nahmen sie eine der schweren Siegertrophäen für ihren 3D-Shooter **Far Cry** entgegen. Verliehen wurde die Auszeichnung von ihresgleichen, den deutschen Spieleentwicklern. Die hatten am 12. November 2004 zum ersten Mal die Besten ihrer Zunft gekürt. Neben **Far Cry** gehörten damals **Spellforce** (Entwickler: Phenomic) und **Singles** (Rotobee) zu den mehrfachen Gewinnern. Nun wird's wieder November, und eine neue Jahresgeneration von Spielen steht Spalier, um sich prüfen zu lassen. Am 30. November steigt deshalb die Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises 2005, ausgerichtet von den Aruba Studios, unterstützt von Microsofts Xbox 360, Intel, Ati und Speedlink. Bis zu 1.250 Zuschauer werden in der Essener Lichtburg erwartet, um bei der öffentlichen Auszeichnung der Gewinner mitzufiebern.

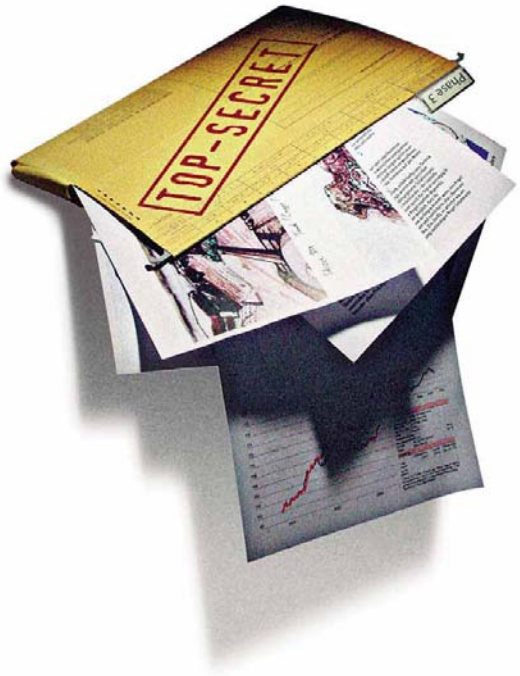
Die Jurypreise

Für die Hälfte der 23 Kategorien, in denen die mattschwarze Trophäe mit der glasgelaserten Weltkugel ausgegeben wird, hat eine Fachjury das letzte Wort: 25 Experten, darunter Designer-Veteranen wie Teut Weidemann (CDV) und Tom Putzki (Phenomedia) ebenso wie die GamePro- und GameStar-Chefredakteure André Horn und Gunnar Lott, beurteilen die Kandidaten und küren zwölf Sieger. Der Verkaufserfolg des Spiels ist dabei zweitrangig, stattdessen zählt Ideenreichtum, spielerische wie technische Qualität und Innovationsmut. Entsprechend ehrt die Jury keine Genrefavoriten, sondern vergibt Themenpreise, etwa für die »Beste Story/Spielwelt« und die »innovativste Technik«. Zudem gibt's einen Innovationspreis für die originellste Design-Neuerung aus hiesiger Produktion. Im letzten Jahr ging der an das gewitzte Echtzeit-Strategiespiel **Arena Wars**.

Die öffentliche Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises 2005 findet am 30. November in der Essener Lichtburg statt.

Die Publikumspreise

Die anderen elf Auszeichnungen, diesmal geordnet nach Genres und Verkaufspreis, vergeben die Spieler selbst – Sie bestimmen mit Ihrem Urteil, welche Programme die Publikumspreise erhalten. Nominiert sind alle hochkarätigen deutschen Erscheinungen des Jahres, von **Die Siedler 5** (nominiert für »Bestes Strategiespiel«) über **Sacred Underworld** (»Bestes Rollenspiel«) bis zum **Fussball Manager 06** (»Bestes Sportspiel«). Außerdem geben Sie Ihre drei Stimmen pro Kategorie auch für Ihre Favoriten unter den Mobile Games ab. Die Spielewahl startet am 29. Oktober und findet online statt: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K68 . Über die GameStar-Webseite erreichen Sie die Abstimmung bequem. Neben der Genugtuung, über die Sieger mit zu entscheiden, winkt die Chance auf Sachpreise, die unter den Teilnehmern verlost werden. Wer das Ergebnis der Wahl live hören will, kann sich ein Ticket für die Preisverleihung in Essen sichern. Über die Webseite des Entwicklerpreises ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K66 können Sie sich anmelden. CS



MAKING OF SPLINTER CELL 3

Wie macht man ein 90er-Spiel noch besser? Mit 200 Mann, viel Geld, vielen Überstunden – und massig Enthusiasmus.

Die Geschichte beginnt in Kanada, Ende 2002. Eines der Teams von Ubisoft Montreal hat soeben die Entwicklung des Spiels **Splinter Cell** abgeschlossen. Noch ist ungewiss, ob die ambitionierte Schleicherei ein Hit werden wird. Clint Hocking, Lead Level Designer und Script Writer, beginnt direkt mit den Arbeiten am Nachfolger, dem Spiel, das später **Chaos Theory** heißen wird. Moment? Ist **Chaos Theory** nicht Teil 3? Was ist mit Teil 2? Nun, zu diesem Zeitpunkt weiß Clint noch nichts davon, dass Ubisoft (nach einem Blick auf die Verkaufszahlen) ein paar Monate später entscheiden wird, in China ratzfatz **Pandora Tomorrow** zu produzieren. Mit der alten Engine, aber einem neuen Multiplayer-Part. Aber zurück nach Kanada: Im Entwicklungsprozess geht es zunächst hauptsächlich um das Verbessern von Macken aus Teil 1 – Hocking ist das Spiel zu linear, zu oft muss man genau das tun, was das Spiel erwartet. Nach drei Monaten ist das Konzeptionsteam von zwölf auf über 25 Leute angewachsen – ungewöhnlich viele für die frühe Entwicklungsphase. Zum Vergleich: Manche Spiele haben auch in der harten Endphase nicht über 20 Mann.

Huch? Konkurrenz aus China?

Im September 2003 muss Hocking dem Management einen Prototyp zeigen – er hat sich stark auf die Grafik konzentriert, die Chefs sind von der Optik begeistert. Das Team wird kräftig aufgestockt. Hocking hat jetzt das, was er »meine goldene Chance« nennt, die Chance, ein besseres **Splinter Cell** zu erschaffen. »Beim ersten Versuch macht man immer Kompromisse, Dinge laufen anders als geplant, manches muss aus Zeitgründen entfallen«, sagt er. Also jetzt: »Splinter Cell perfekt.« Denkt er. Doch der Erfolg und die Qualität des rasch produzierten **Pandora Tomorrow** sorgen für Druck auf die Kanadier. Eigentlich wollten sie schon im ersten **Splinter Cell** einen Koop-Modus einbauen. Aber der »Spione gegen Söldner«-Multiplayer von Teil 2 ist erfolgreich – also legt man Hocking nahe, ihn zu übernehmen und auf das erst halbfertige Koop zu verzichten. Hocking lässt sich nicht beirren, er arbeitet nun an beiden Varianten.

Hilfe aus Hollywood

Multiplayer ist lange nicht alles – im Solospiel soll vor allem die emotionale Schiene ausgebaut werden. Man will die Spieler stärker an Sam binden, tiefer in das Spiel ziehen. Ubisoft holt sich dafür Hilfe: Andrew Davis, den Regisseur des Films **Auf der Flucht** (mit Harrison Ford). Hocking trifft sich regelmäßig mit Davis, zeigt ihm neue Teile der Story. Davis schlägt Inszenierungen vor, bringt neue Ideen ein, lehnt aber auch einige von Hockings Konzepten ab. »Das war wie ein Sprachproblem. Er hatte die Sprache des Films, ich die der Spiele. Er fragte zuweilen, ob es nicht langweilig sei, den Charakter jetzt schon wieder eine Stunde lang schleichen zu lassen...«, beschreibt Hocking die Zusammenarbeit. Aber Davis erweist sich als große Hilfe; er beeinflusst zum Beispiel die Szene auf dem Frachtschiff, wo der Spieler Hugo verhören kann. Die will er ausgebaut haben, um etwas zu schaffen, woran sich der Spieler noch lange erinnern wird. Was auch gelungen ist, wie viele Käufer finden. Davis schlägt auch vor, sämtliche Levelziele mit Personen zu verknüpfen, nicht wie in **Splinter Cell 1**, wo man meist Computer mit irgendwelchen Daten finden musste.

Noch näher dran

Außerdem entsteht in dieser Phase, dass, was Hocking treffend das »Noch näher

DESIGNER-FAKTEN UBISOFT MONTREAL

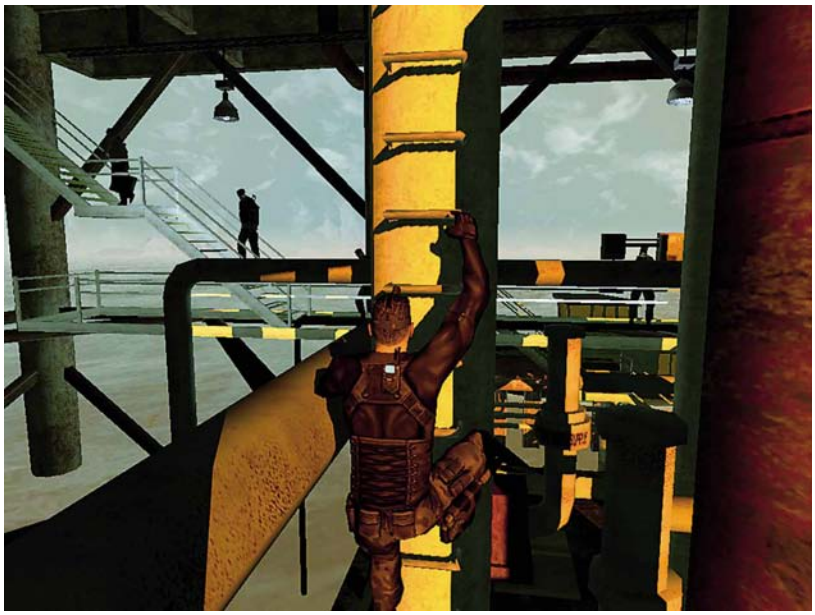
Ubisofts Niederlassung in Montreal, Kanada, ist eines der größten Entwicklungsstudios der Welt. Rund 1.400 Leute arbeiten dort gleichzeitig an 17 Projekten, darunter die neuesten Titel aus den Reihen Splinter Cell, Prince of Persia und Rainbow Six. In Montreal werden nicht nur PC-Spiele entwickelt, es sind auch Titel für PS2, Xbox, Gamecube, portable Konsolen und die nächste Konsolengeneration in Vorbereitung. Ubisoft hat eine Kooperation mit der Uni vor Ort, um an genügend Nachwuchs zu kommen. Der Standort Montreal ist offenbar sehr attraktiv: Konkurrent EA hat dort kürzlich auch ein Entwicklungsstudio eröffnet.

In Ubisofts Studio in Montreal entstanden Splinter Cell 1 und 3. Hier arbeiten rund 1.400 Leute.

dran«-System nennt. Das ganze Team, Level-Designer, Animatoren, Programmierer, wird auf das Ziel verpflichtet, Situationen zu schaffen, in denen der Spieler seinen Gegnern möglichst nahe kommt, Großaufnahmen inklusive. Dazu müssen vor allem neue Animationen entwickelt werden, neue Haltungen von Sam, neue Angriffsarten. Einer der Gründe, warum Sam aus Teil 1 im Vergleich zu Sam aus Teil 3 hölzern wirkt, obwohl ja nur zwei Jahre dazwischen liegen. Von da an geht die Entwicklung rasant voran, allerdings entstehen Probleme außerhalb des eigentlichen Entwicklungsprozesses: Das Team ist auf über 200 Leute angewachsen, das ganze Projekt hat eine Größe angenommen, die kaum noch zu managen ist. Hocking beschreibt das so: »Als führen wir in einem Auto mit dranmontierten Raketen: vorsichtig lenken und hoffen, dass man nirgendwo gegen fährt.« Schließlich wird in einer Besprechung beschlossen, dass **Chaos Theory** verschoben werden muss – der Veröffentlichungstermin rutscht von November 2004 auf März 2005. »Ein Grund dafür ist, dass sich der Fokus innerhalb der Entwicklung verschoben hat. Zuerst wollten wir nur ein besseres Splinter Cell machen. Dann kam Pandora und damit ein neues Ziel: aus dem besseren Splinter Cell ein revolutionäres Splinter Cell zu machen«, sagt Hocking. Immerhin muss außer dem Trainingslevel nichts aus dem Spiel geworfen werden.

Der Schock am Ende

Zum Abschluss noch eine Anekdote aus der Entwicklung: Wenige Wochen, bevor die Demo fertig sein muss, kommt die Marketingabteilung mit einem überraschenden Vorschlag. Ein Designer aus einem anderen Team hat eine neue Art von Kamera entwickelt, ein System, bei dem die Blickrichtung bei jedem Richtungswechsel leicht nachschwenkt. Die Ziele: mehr Realismus und mehr Überblick. Die Marketingleute schlagen also vor, dieses System noch rasch in **Splinter Cell 3** einzubauen. Hocking ist, aus Termingründen, strikt dagegen, lässt sich aber breitschlagen, an einem Gespräch teilzunehmen. Er hofft insgeheim, dass die Idee nichts taugt und hat fest vor, sie abzulehnen. Nach ein paar Minuten Test weiß er: »Verdammt, das Ding ist gut.« Also werden Ressourcen umgeschichtet, um die neuen Funktionen noch einzubauen. Hocking hat einen Notfallplan, um wieder auf das alte System zurückzufallen, falls die Implementierung der neuen Kamera scheitern sollte. Aber am Ende klappt alles. Und die kanadische Geschichte nimmt ein gutes Ende. GameStar vergibt eine 90er-Wertung – und das Spiel wird weltweit ein Erfolg. GUN



Chaos Theory galt bei Erscheinen als Grafikmonster, besonders wegen der coolen Wetter- und Lichteffekte. Zum Vergleich: die Grafik von Splinter Cell (oben) und Pandora Tomorrow (Mitte).

HALL OF FAME
NEED FOR SPEED

Der erste Teil der erfolgreichsten Rennspiel-Serie überholte 1995 den bisherigen Spitzenreiter Test Drive mit actiongeladenen Rennen und High-End-Grafik.

Wie könnte sich ein Streit zwischen Rennspielfans Mitte der 90er Jahre nach dem Erscheinen von **Need for Speed** angehört haben? Da gibt es auf der einen Seite den **NfS**-Hasser: »Was für ein dreister Klon! Das hatten wir doch alles schon vor acht Jahren, damals, 1987. Test Drive hieß das und kam von Accolade.« Es kontert der **NfS**-Fan: »Klar, aber schau dir das Tempo in Need for Speed an, die Grafik, die Abwechslung, die Rennmodi...« Und während die beiden auch nach Stunden noch über das Für und Wider streiten, steht genau zehn Jahre später fest: Das erste **Need for Speed** von Electronic Arts hat zwar viele Ideen vom Konkurrenten **Test Drive** entliehen, schuf aber trotzdem eine bis heute erfolgreich weiter entwickelte Generation an actionorientierten Rennspielen.

Hübsches Sightseeing

Für heutige Verhältnisse eher mäßig, galt die Auswahl der acht Fahrzeuge damals als ziemlich groß. Zumal Sie mit dem Ferrari Testarossa 250, der Dodge Viper RT/10 oder dem Porsche 911 Carrera superschnelle und superteure Schlitten fahren können, die jedem Autonarren die Freudentränen ins Gesicht treiben. Zu allen Fahrzeugen gibt's im Hauptmenü technische Informationen, Fotos sowie diverse Videoclips. Und auf der Strecke wirkten die Boliden durch viele Details zumindest optisch so realistisch wie in keinem Rennspiel zuvor – einen High-End-Prozessor mit prallen 120 MHz vorausgesetzt. Ebenso aufwändig wie die Autos sind die sechs Fantasie-Kurse. Anstatt wie in **Test Drive** nur an einem braunen Berg entlang zu fahren, rasen Sie in **Need for Speed** durch die Wüste und malerische Dörfer, über Berge oder durch Industriegebiete einer eindrucksvollen Metropole. Die Detailverliebtheit der Designer kennt dabei keine Grenzen: Auf der Strecke »Vertigo Ridge« etwa kommen Sie an einer Burg, einer Kirche und einem Wasserfall vorbei und fahren über eine große Holzbrücke. Allerdings stören die etwas zu eng gesetzten unsichtbaren Streckenbegrenzungen, weshalb der Spieler oft merkwürdige Unfälle baut, wenn er dem Straßenrand zu nahe kommt.

Sie sind verhaftet!

Vier Rennmodi sorgen in **Need for Speed** für Abwechslung. Der spannendste ist mit Sicherheit das Duell. Hier fahren Sie gegen einen KI-gesteuerten Kontrahenten um den ersten Platz. Der Clou: Die Polizei sitzt Ihnen ständig im Nacken. Wer von den Beamten erwischt wird, kassiert einen empfindlichen Zeitverlust. Den Gesetzeshütern davon zu kommen, ist allerdings recht knifflig, denn unbeteiligte Autos bevölkern die engen Straßen. Wer hingegen das Tournament für sich entscheidet, schaltet ein Bonusfahrzeug und eine Bonusstrecke frei. Und das ist gar nicht so einfach. DM

Die Verfolgungsjagden mit der Polizei im Duell-Modus gehörten zu den spannendsten Spielelementen.

Fahrzeuge und Strecken galten anno 1995 als extrem detailliert.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Für damalige Verhältnisse extrem aufwändige Fantasie-Strecken und detaillierte Fahrzeuge mitsamt Lizenz
- Spannender Duell-Modus: Verfolgungsjagden mit der Polizei
- Stimmungsvolle Rennen bei Nacht
- Jedes Fahrzeug steuert sich anders, es gibt sogar Fahrhilfen wie ABS
- Fast fernsehtaugliche Replays

NEED FOR SPEED RENNSPIEL

PUBLISHER:	Electronic Arts		
ENTWICKLER:	EA Canada	ORGINALRELEASE:	1995
QUELLE:	Ebay (nicht im Handel)	CA. PREIS:	15 Euro
SPRACHE:	Englisch	USK:	ohne Beschr.

HARDWARE MINIMUM:
Pentium mit 120 MHz, 8 MB RAM, DOS

SO LÄUFT'S:
Need for Speed läuft normalerweise problemlos unter Windows XP. Wenn nicht, greifen Sie zum kostenlosen Emulator DOSBox in der aktuellsten Version 0.63 (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B21).

FAZIT: ACTIONGELADENE RASEREI MIT VIELEN WEGWEISENDEN IDEEN.

DAS KLEINE RATESPIEL

1 Was möchte Ihnen dieser **Battlefield 2**-Soldat wohl mitteilen?

- »Ey, Alda, machst du mich dumm an? Willst wohl eins in die Fresse! Na, komm her! Isch weiß, wo dein Bunker wohnt!«
- »Die Kollegen sagen, ich hab da 'nen Pickel an der Nase. Schau doch mal eben.«
- »Oh Mann, kaum ist Krieg, verlier' ich meine Kontaktlinsen. Ich seh' nicht mal die Hand vor Augen. Wer schießt da?«

2 Wie würden Sie diese verfängliche Situation aus **Neuro Hunter** erklären?

- »Ich spaziere wie jeden Abend friedlich mit meinem kleinen Presslufthammer durch die Ruinen, da reckt mir dieses Alien plötzlich sein Hinterteil entgegen. Ich konnte einfach nicht widerstehen...«
- »Das Alien hatte 'ne schlimme Infektion, aber ich trug zufällig ein wirksames Gegenmittel bei mir: Blei, in einer Spritze. Haha! Verstehen Sie? Blei... Spritze! Nein, ich will diese Jacke nicht anziehen!«

3 Was bringt Sie an diesem Foto aus **Deer Hunter 2005** ins Grübeln?

- »Oh Gott, das ist ja furchtbar! Entsetzlich! Die Tarnhose des Reiters passt farblich nicht zur umliegenden Baumkrone!«
- »Mensch, hören Sie doch zu! Ich habe nicht gesagt: ›Ein Herd steht im Raum!‹ sondern: ›Ein Pferd steckt im Baum!‹«
- »Das ist nicht John!«

4 Was fällt Ihnen ein, wenn Sie diese **Stronghold**-Textmeldung sehen?

- »Bernhard Schuhmacher lebt!«
- »Hieß das Burgfräulein nicht Heinrich?«
- »Hier muss man die geschichtlichen Zusammenhänge betrachten: In Burgen gab's eben nur wenige Frauen, und wenn da beim Duschen mal die Seife...« GR

UNBEKANNTE ENTWICKLER

Sie sind uns vielleicht welche! In Ausgabe 10/05 fordern wir Sie nur so zum Spaß auf, sich als unbekannte Entwickler zu verkleiden – und gleich sechs Leser haben mitgemacht! Gewonnen haben aber nur drei (50%), und zwar Minh Phan (links), Tobias Weidner (Mitte) sowie Sebastian »E-Pig« Wiencke (rechts). Die bekommen je eine (supermegatolle) GameStar-Tasse (ganz, ganz rechts).

Auflösung: Die mit • markierten Antworten geben je einen Punkt, die mit • markierten keinen. Wer null Punkte hat, hat leider verloren (schämen!), alle anderen gewinnen (Glückwunsch!).
Vielen Dank für die Bilder an Jan-Frederik Gräve, Jakob Müller und Andreas Simon. Schicken auch Sie lustige Bilder an vorletzte@gamestar.de

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 74: DIE VERLORENE EPISODE

Hä, warum sind die Sprechblasen denn leer? Ganz einfach: Dieser Fotoroman sollte eigentlich in Ausgabe 11/05 erscheinen. Weil er aber nicht lustig war, haben wir ihn damals ersetzt und die Blasen geleert. Nun ist Ihre kreative Ader gefragt: Schicken Sie witzige Texte für die Sprechblasen an micha@gamestar.de, und gewinnen Sie was.

Am Kiosk erscheint GameStar 01/2006 am 30. November
Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Draußen wird's immer früher dunkel, dafür strahlen im November unsere und Ihre Monitore umso länger.

GAMESTAR CD/DVD

Auf unseren randvollen Scheiben finden Sie auch im November wieder eine erstklassige Vollversion. Obendrein spüren wir brandaktuelle Demos auf und liefern Mods und Levels zu aktuellen Spielen und Klassikern. Außerdem wie immer kommentierte Videos nebst Test-Check und Kuriositäten sowie Patches und Treiber.

EXTRALEBEN

Die weihnachtliche Spieleflut rollt an, doch nicht jeder hat die Mittel für aktuelle Hits. Macht nix, denn unsere Rubrik Extraleben gibt Ihren »alten« Titeln neuen Schwung ein. Dazu testen wir Mods, Levels und Patches und liefern jede Menge Kurztipps.

TEST

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Haarscharf raste die finale Version von **NfS Most Wanted** am Red.-Schluss vorbei, in der nächsten Ausgabe stoppen wir den Rennspiel-Kracher an der Test-Straßensperre. Wir liefern uns Polizei-Verfolgungsjagden, verwetten Auto und Freundin bei Straßenrennen und verraten, ob das langfristig motiviert.

TEST
CALL OF DUTY 2

Geschützfeuer, Schreie, gebrüllte Befehle – in Sachen Atmosphäre ist der Weltkriegs-Shooter Call of Duty 2 ganz vorne dabei. Gibt's jetzt auch mehr Spielzeit als im ultrakurzen Vorgänger?

TEST
THE MOVIES

Petra schminkt sich, Heiko übt coole Sprüche und Gunnar gibt letzte Regieanweisungen – wir bereiten uns auf The Movies vor. Denn wir wissen seit RSGS: Hollywood liegt in München.

PREVIEW
HITMAN BLOOD MONEY

Skrupellos, eiskalt, ohne Gewissen! Die Rede ist nicht von Spiele-Redakteuren, sondern von Glatzenkiller 47. In Hitman: Blood Money tötet er zum vierten Mal, wir begleiten ihn.

TEST
OBLIVION

Wir stürzen uns in die wunderhübsche Rollenspiel-Welt von Elder Scrolls 4: Oblivion. Was ist dran an Bethesdas Freiheits-Versprechen?

REPORT
GAMESTAR-JUBILÄUM

100 Ausgaben GameStar! Mit unserem großen Jubiläums-Special werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen und in unsere Vergangenheit.

HARDWARE
FERTIG-PCs

Rechtzeitig für den weihnachtlichen Wunschzettel testet GameStar die besten Fertig-PCs für Spieler von allen wichtigen Herstellern.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.