GAMESTART

GAMESTAR IN BERLIN. Zwei Dinge zu unserem Selbstverständnis als Spiele-Magazin: Erstens halten wir es für wichtig, Lobbyarbeit für das Spiele-Hobby zu betreiben. Daher trafen wir uns im September in Berlin mit Nikolaus Brender, dem Chefredakteur des ZDF, um ihm über 50.000 Leser-Unterschriften gegen die einseitige Berichterstattung der Sendung **Frontal 21** zum Thema Computerspiele zu übergeben. Mehr dazu auf Seite 212.

Zweitens wollen wir nur Spiele testen, bei denen wir verlässliche Aussagen über den Zustand des fertigen Spiels machen können. Wir verzichten daher auf den Test von **Dragonshard**, dessen Testversion noch recht bug-belastet war. Publisher Atari verschob daher den Erscheinungstermin auf Ende Oktober.

GAMESTAR IN PANIK. Der wichtigste Test dieser Ausgabe: **F.E.A.R.** Der Ego-Shooter ist, wie erwartet, großartig geworden – und hat uns beim Spielen dank überzeugender Horror-Atmosphäre regelrecht Angst eingejagt. In ihrem ausführlichen Test erzählt Ihnen Petra Schmitz alles über das Spiel.

GAMESTAR IN BEWEGUNG. Falls Sie Abonnent sind, finden Sie diesmal wieder ein exklusives Booklet im Heft: »RetroStar« heißt es und beschäftigt sich mit der Historie der Genres.

Außerdem: Wir haben eine neue Rubrik namens »Extraleben«. Was wir uns dabei gedacht haben, lesen Sie auf Seite 177. Und noch was: Im CD/DVD-Cover-Pack finden Käufer der DVD-Ausgabe ab jetzt zusätzlich zum DVD-Inlay auch eines für handelsübliche CD-Hüllen. Schreiben Sie uns, was Sie von den Änderungen halten: brief@gamestar.de ist die Adresse.

Viel Spaß beim Spielen, Lesen und wieder Spielen,

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR-VERSIONEN

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

CD-Version
4,99 €

DVD-Version
4,99 €

Abo-Version (16/18)
ab 4,58 €

Magazin-Version
2,50 €

ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel gab es diesmal neben signierten Heften und aktuellen Spielen den Fernsehempfänger Cinergy T2 von Terratec zu gewinnen. Das praktische Mini-Gerät kommt in den USB-Port und sorgt für gestochen scharfen Digital-TV-Empfang (DVB-T) auf Ihrem PC oder Notebook. Ob Sie gewonnen haben, erfahren Sie auf Seite 24.

WAS WIR SONST NOCH MACHEN…

Sonderheft Sims 2
(erhältlich seit 15.9.2005)

Sonderheft Online-Spiele
(erhältlich ab 14.10.2005)

GameStar-Kalender 2006
(erhältlich ab 21.10.2005)

Bestellen? Mehr Infos unter
www.gamestar.de/shop

Titelstory

CALL OF DUTY 2

26 Ob in der Normandie, in Afrika oder auf osteuropäischen Schlachtfeldern – **Call of Duty 2** setzt konsequent auf Gefechtsatmosphäre und Adrenalinrausch. Steckt hinter den bombastischen Skript-Events auch ein guter Weltkriegs-Shooter?

AKTUELL

SZENE-NEWS
Sam & Max 2 ... 10
Half-Life 2: Zensur-Trubel ... 11
GTA 4 ... 11

SPIELE-NEWS
Empire at War ... 12
Crime Life ... 13
Brothers in Arms: Earned in Blood ... 13
UFO Aftershock ... 14
Football Manager 2006 ... 14
Hitparade und Umfragen ... 16

MULTIPLAYER-NEWS
World of WarCraft 1.7 ... 18
Counterstrike Source ... 18

HARDWARE-NEWS
ATI Radeon 1800 XT ... 20
Eizo-TFTs mit 8 ms ... 20
Apple iPod Nano ... 21
Nintendo: Revolution-Controller ... 21

KOLUMNEN
Das Fernsehen, keine Ahnung ... 10
Ende schlecht, alles schlecht ... 12
Professional Gamer? ... 18
Alles im Stick ... 20

PREVIEWS

TITELSTORY: CALL OF DUTY 2
Mega-Preview ... TITEL 26
Making of Call of Duty 2 ... 30
Die Schlacht um Ponte du Hoc ... 32
Historie der Weltkriegs-Shooter ... 35

Termin-Update + Warteliste ... 38
Civilization 4 ... 40

Elder Scrolls 4: Oblivion ... 44
Darkstar One ... 48
X3: Reunion ... 50
Darkstar One vs. X3: Reunion ... 51
Shattered Union ... 54
King Kong ... 56
Star Wars Battlefront 2 ... 58
Pro Evolution Soccer 5 ... 59

TESTS

Das Team ... 62
Der Spiele-Wertungskasten ... 64

ACTION
Action-Hitliste ... 67
F.E.A.R. ... TITEL 68
Serious Sam 2 ... TITEL 76

Bet On Soldier ... 80
Advent Rising ... 82
Conflict Global Storm ... 84
Creature Conflict ... 86
Wings over Vietnam ... 88
Heroes of the Pacific ... 90
Battlestrike: The Siege ... 91

STRATEGIE
Strategie-Hitliste ... 93
Black & White 2 ... 94
Blitzkrieg 2 ... 98
Metal Heart ... 101
Battle Mages: Sign of Darkness ... 101
Rome: Barbarian Invasion ... 102
Emergency Room ... 104
Legende • Elektromeister Lampe ... 105
Deep Sea Tycoon 2 ... 105

ABENTEUER
Abenteuer-Hitliste ... 107
Fable: The Lost Chapters ... 108
Neuro Hunter ... 114
Myst 5: The End of Ages ... 116
Bone ... 120

SPORT
Sport-Hitliste ... 123
Fifa 06 ... TITEL 124
Fussball Manager 06 ... TITEL 128
GT Legends ... TITEL 132
World Racing 2 ... 136
NHL 06 ... 140
Tiger Woods PGA Golf 06 ... 144
Road to Fame ... 145
Formula Challenge • GT Racers ... 145

BUDGET
Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele ... 146
Freedom Force 2 ... 147
Project Snowblind ... 147

INHALT 11 / 2005

HARDWARE

HARDWARE
Hardware-Referenzklassen 149

SCHWERPUNKT
Surround-Power für Spieler 150
Zehn 5.1-Lautsprecher im Vergleich 152
Teufel Concept E Magnum 152
Teufel Concept E 153
Creative I-Trique 5600 153
Sharkoon Audics 5.1 153
Altec Lansing VS 3151R 154
Logitech X-530 154
Terratec Home Arena MX 5.1 154
Yakumo Fun & Sound 1 155
Labtec Arena 685 155
Hercules XPS 510 Classic V2 155

TECHNIK
Intel Developer Forum 158
Radeon Crossfire: Benchmarks 162

TEST DES MONATS
Laser-Mäuse TITEL 164

TOOL DES MONATS
Nlite 168

EINZELTESTS
PCI-Express-Grafikkarte: Club 3D Geforce 7800 GT 160
17-Zoll-TFT: AMW M179D 167
Headset: Teac HP-2 167
3D-Karte: Sapphire Radeon X800 GT 168

SERVICE
TECHtelmechtel 170
Einkaufsführer 172

RUBRIKEN

Editorial 3
Verlosung 24
Impressum 198
Vorschau 218

EXTRALEBEN

Extraleben: Neue Rubrik! 177
Weiterspielen 178

MOD-NEWS
Killing Floor 180
CnC Holland 180
The Hidden 180
Dystopia 181

E-SPORT
GameStar Lan-Finals 182
World Cyber Games 188

PATCH-TESTS
Joint Operations 1.6.7.13 190
Panzers Phase 2 1.05 190
Dawn of War 1.4 190

TIPPS & TRICKS
Tipps Inhalt • Index 193
Battlefield 2 193
Blitzkrieg 2 193
Conflict Global Storm 193
Dawn of War: Winter Assault 193
Die Sims 2: Nightlife 193
Dungeon Lords • Dungeon Siege 2 194
GTA San Andreas • Guild Wars 195
Heroes of the Pacific 195
Neuro Hunter • Rome 195
Stronghold 2 196
Trackmania Sunrise 197
World of WarCraft 197
Worms 4 Mayhem 197

MAGAZIN

Leserbriefe 200
Fehler! 201
GameStar Interaktiv: Lesergedicht-Wettbewerb 204
Report: Servicewüste Deutschland Packungen, Preisgestaltung TITEL 206
Report: GameStar beim ZDF 212
Hall of Fame: Privateer 214
Die Vorletzte 217

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

44 Glänzende Rüstungen, enorme Spieltiefe: Wir haben die Entwickler des Action-Rollenspiels Oblivion ausgequetscht.

F.E.A.R.

68 Kann ein kleines Mädchen verstörender als die Doom-Dämonen sein? Im Horror-Shooter F.E.A.R. jagen wir die Grusel-Göre.

BLACK & WHITE 2

94 Versprechen gebrochen: Black & White 2 leidet unter den Mängeln des Vorgängers und ist obendrein unverschämt kurz.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Advent Rising	Test	82
Battle Mages: Sign of Darkness	Test	101
Battlefield 2	Tipps	193
Battlefront 2	Preview	58
Battlestrike: The Siege	Test	91
Bet on Soldier	Test	80
Black & White 2	Test	94
Blitzkrieg 2	Test	98
Blitzkrieg 2	Tipps	193
Bone	Test	120
Brothers in Arms: Earned in Blood	News	13
Call of Duty 2	Preview	26
Civilization 4	Preview	40
Conflict Global Storm	Test	84
Conflict Global Storm	Tipps	193
Counterstrike Source	News	18
Creature Conflict	Test	86
Crime Life	News	12
Darkstar One	Preview	48
Dawn of War	Patch	190
Dawn of War: Winter Assault	Tipps	193
Deep Sea Tycoon 2	Test	105
Dungeon Lords	Tipps	194
Dungeon Siege 2	Tipps	194
Elektromeister Lampe	Test	105
Emergency Room	Test	104
Empire at War	News	12
Everquest 2: Wüste der Flammen	News	14
F.E.A.R.	Test	68
Fable	Test	108
Fifa 06	Test	124
Football Manager 2006	News	14
Formula Challenge	Test	145
Freedom Force 2	Budget	147
Full Spectrum Warrior: 10 Hammers	News	14
Fussball Manager 06	Test	128
GT Legends	Test	132
GT Racers	Test	145
GTA 4	News	11
GTA San Andreas	Tipps	195
Guild Wars	Tipps	195
Half-Life 2	News	11
Heroes of the Pacific	Test	90
Heroes of the Pacific	Tipps	195
In 80 Tagen um die Welt	News	13
Joint Operations	Patch	190
Keepsake	News	12
King Kong	Preview	56
Legende	Test	105
Metal Heart	Test	101
Myst 5	Test	116
Neuro Hunter	Test	114
Neuro Hunter	Tipps	195
NHL 06	Test	140
Oblivion	Preview	44
Panzers Phase 2	Patch	190
Prime Time	News	13
Pro Evolution Soccer 5	Preview	59
Project Snowblind	Budget	147
Road to Fame	Test	145
Rome	Tipps	196
Rome: Barbarian Invasion	Test	102
Sam & Max 2	News	10
Serious Sam 2	Test	76
Shadowgrounds	News	14
Shattered Union	Preview	54
Sims 2: Nightlife	Tipps	193
Stronghold 2	Tipps	196
Tiger Woods PGA Golf 06	Test	144
Trackmania Sunrise	Tipps	197
UFO Aftershock	News	13
Wings over Vietnam	Test	88
World of WarCraft	Tipps	197
World of WarCraft	News	18
World Racing 2	Test	136
Worms 4 Mayhem	Tipps	197
X3: Reunion	Preview	50

Sam & Max: Die Adventure-Fortsetzung kommt von den Bone-Machern – ohne LucasArts. (Bild aus Sam & Max: Freelance Police)

KOLUMNE

Das Fernsehen, keine Ahnung

Ich war neulich bei Sat.1, im Fernsehen, als Spieleexperte, um einer halben Million Zuschauern zum Frühstück zu erklären: Was ist das eigentlich, ein Computerspiel?

Das war interessant. Noch interessanter war, wie schwer sich die Medien im Umgang mit Computerspielen tun. Denn die Redaktion der Sendung, so nett sie war, hatte keine Ahnung vom Thema. Dass sie sich dann jemanden holen, der sich auskennt, ist löblich. Wie sie sonst an den Gegenstand herangegangen sind, ist ärgerlich.

Man wolle, so sagte man mir, »augenzwinkernd« über Spiele berichten. »Augenzwinkernd«, das hieß, einen kaspernden Reporter über die Leipziger Spielemesse GC zu schicken und Teenie-Spieler vorzuführen. Natürlich ist es leicht, unter den jungen Leuten genau die pickeligen, unsicheren Jungs zu finden, die vor laufender Kamera schwitzend nach Worten suchen und sich versprechen. Der Versuchung zu widerstehen, das wäre die Aufgabe gewesen. Bei Sat.1 lief es genüsslich über den Sender. Augenzwinkernd.

Man wolle, so sagte man mir, den Menschen das Thema Spiele näher bringen. Das ist löblich, Jungs. Wenn's aber nur in Form erbärmlicher Klischees geht, dann lasst es doch lieber sein.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

28,8

Millionen Dollar Verlust hat der Publisher Take 2 kürzlich ausgewiesen. Hauptgrund: der Verkaufsstopp von GTA San Andreas in den USA.

SAM & MAX-FORTSETZUNG

Ein **Sam & Max**-Adventure ist wieder in der Mache. Laut dem Magazin Adventure Gamers vergab Steve Purcell, Erfinder und Rechteinhaber der beiden tierischen Detektive, die Lizenz an Entwickler Telltale Games. Die Firma arbeitet gerade an der Adventure-Serie zum Comic **Bone** (Test auf Seite 120). Telltales Umsetzung von **Sam & Max** wird nicht auf den Überresten des eingestellten Spiels **Sam & Max: Freelance Police** basieren, da LucasArts weiterhin die Rechte am Quellcode besitzt. Die Entwicklung beginnt vielmehr bei Null. Ähnlich wie **Bone** soll das neue **Sam & Max** in kurzen Episoden erscheinen und über das Internet vertrieben werden. Steve Purcell, der zurzeit bei den Animationsfilmern von Pixar (**Die Unglaublichen, Findet Nemo**) seine Brötchen verdient, lobt Telltale: »Es gibt keinen besseren Partner für das Spiel.« Bei Telltale Games arbeiten viele der Leute, die früher für LucasArts Adventures entwickelt haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J114

MYST-MACHER PLEITE

Das Entwicklerstudio Cyan (**Myst 5: End of Ages**) hat Ende August aus finanziellen Gründen den laufenden Betrieb eingestellt. Bis auf zwei Mann wurden sämtliche Mitarbeiter entlassen. Offenbar hat sich das Team mit den Investitionen in den Online-Adventure-Flop **Uru: Ages Beyond Myst** (GameStar-Wertung: 63) übernommen. Laut Cyan-Partner Ubisoft soll die Firma allerdings vorerst weiter bestehen bleiben. Ob Cyan nach dem Erscheinen von **Myst 5** weitere Projekte angeht, bleibt abzuwarten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J116

CRYENGINE 2

Entwickler Crytek hat auf der Professional Developers Converence (PDC) von Microsoft erste bewegte Bilder der neuen CryEngine 2 gezeigt. Neben der High-Dynamic-Range-Rendering-Technologie beherrscht das Grafikgerüst jetzt auch Subsurface Scattering (durchscheinende Objekte wie Palmblätter) und einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel. Zudem setzt die Engine statt einer platten Textur volumetrische Wolken in den Himmel. Soft Shadows erzeugen hoch aufgelöste Schatten einzelner Blätter. Ein Highlight ist die verbesserte Physik-Engine: So bewegen sich etwa Palmwedel physikalisch korrekt mit, wenn eine Figur die Pflanze streift. Zusätzliche Infos zur CryEngine 2 finden Sie in der aktuellen Ausgabe von /GameStar/dev.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J159

Sind das etwa Fotos? Nein, sondern Bilder aus der Techdemo der mächtigen CryEngine 2.

ZENSUR-TRUBEL UM HALF-LIFE 2

Anfang September hat Entwickler Valve bei allen nach dem 1. September über Steam erworbenen Silber- und Gold-Versionen von **Half-Life 2** die Gewaltdarstellung auf ein Minimum reduziert. Der Grund: Da den Special-Editions auch der indizierte erste Teil beiliegt, laufen diese Gefahr, in Deutschland ebenfalls auf dem Index zu landen. GameStar wies Valve darauf hin, dass in Deutschland ohnehin nur Volljährige **Half-Life 2** legal kaufen oder herunterladen können, und dass eine Selbstzensur die Altersbeschränkung nicht automatisch senkt. Eine Entschärfung sei daher nicht notwendig. Daraufhin entschuldigte sich Doug Lombardi, Pressesprecher von Valve: »Käufer der deutschen Versionen könnten diese Woche einige unbeabsichtigte Änderungen miterlebt haben. Wir setzen derzeit sämtliche Entschärfungen zurück.« Vermutlich wollte Valve nur **Half-Life** beschneiden, vollzog das Procedere jedoch unbeabsichtigt bei allen Spielen. Was in Zukunft mit **Half-Life 2**, Steam oder steampowered.com in Deutschland passiert, wird sich noch zeigen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wollte sich nicht offiziell zur Indizierungsproblematik äußern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J118

Werden die Silber- und Goldversionen von Half-Life 2 indiziert?

GTA 4

Das offizielle Playstation-2-Magazin in den USA berichtet, dass Rockstar bereits an einem neuen **GTA**-Spiel für die PlayStation 3 arbeitet. Dabei soll statt der Renderware-Engine ein selbst programmiertes Grafikgerüst zum Einsatz kommen. Ziel dabei sei es, die Stadt lebensechter zu gestalten, ohne dass der Spieler durch Ladepausen gestört werde. Gerüchten zufolge soll diesmal Europa als Schauplatz in Frage kommen, da Rockstar schon in der Vergangenheit Tokio ausgeschlossen hat. Details zum Spiel oder einen Erscheinungstermin gibt es bisher nicht. Zudem steht noch nicht fest, ob **GTA 4** auch für den PC entwickelt wird.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J119

DUNGEON SIEGE 3?

Egal wie, aber die **Dungeon Siege**-Reihe soll fortgesetzt werden. Das meinte Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, kürzlich in einem Rückblick-Interview. Dabei sprach er von vielen Ideen,

Die Dungeon Siege-Reihe wird fortgesetzt.

die es aus Zeitgründen nicht in **Dungeon Siege 2** geschafft haben. Ob diese nun in einem Addon oder gar einem dritten Teil Platz finden werden, verriet er nicht. Allerdings will er eventuell umfassende Änderungen an der Spielmechanik vornehmen. Einige Andeutungen gehen sogar in Richtung Online-Rollenspiel.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G111

RAGNAROK ONLINE 2

Entwickler Gravity hat auf der Tokyo Game Show den Nachfolger zu **Ragnarok Online** vorgestellt. In einer Pressemeldung erklärt der Hersteller, dass die Charaktere nun in 3D dargestellt werden; die charakteristische Manga-Optik des Vorgängers solle aber erhalten bleiben. Die Grafik von **Ragnarok Online 2** basiert auf der neuesten **Unreal**-Technologie. Das Internetmagazin Gamespot berichtet zudem, dass die Charaktere ihre Berufe nun frei wechseln können, so benötigen Sie nur noch einen Account. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J117

Ragnarok Online 2 benutzt die Unreal Engine 3.

KURZMELDUNGEN

NEUES STUDIO DER WOW-MACHER

Einige von Blizzard abgewanderte Entwickler haben in Südkalifornien die Firma Red 5 Studios gegründet. Noch befindet sich das Team in der Aufbauphase, doch auf der kürzlich eröffneten Website kündigen sie bereits ein Online-Rollenspiel an.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J120

SPAGHETTI-WESTERN ALS PC-SPIEL

40 Jahre nach dem Kinostart von Zwei glorreiche Halunken will Bits Studios (Constantine) den Sergio-Leone-Klassiker als Computerspiel umsetzen. Wie es sich für einen Western gehört, dürfen Sie mit Pistolen oder Fäusten kämpfen und auf Pferden reiten. Ennio Morricones Musik wird für die passende Atmosphäre sorgen. Ob Clint Eastwood sein Alter Ego sprechen wird, steht noch nicht fest. Geplanter Erscheinungstermin ist 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J122

DRITTES SIMS-2-ADDON IN ARBEIT

Bereits Anfang kommenden Jahres soll das nächste Sims 2-Addon Die Sims machen Geschäfte fertig sein. Darin müssen Sie sich als Firmenchef beweisen, Mitarbeiter einstellen oder wieder entlassen oder selbst im eigenen Unternehmen mit anpacken.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J123

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2005

Am 30. November wird der Deutsche Entwicklerpreis 2005 vergeben. In diesem Jahr gibt es insgesamt 23 Kategorien, die teilweise in die Rubriken »national« und »international« eingeteilt sind. Neben der Fachjury dürfen dieses Mal auch die Fans Stimmen für ihre Lieblingsspiele abgeben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J124

CODEMASTERS WILL SPIELE ONLINE VERTREIBEN

Codemasters möchte DTM Race Driver 2 und Colin McRae Rally 2005 mit Hilfe des japanischen Club-iT-Systems übers Internet vertreiben. Club iT arbeitet mit einer zentralisierten Serverstruktur, bei der alle Spiele auf einem Rechner laufen. Die Bilder kommen über einen komprimierten MPEG-Stream auf Ihren Monitor. Ob die Bildqualität für ein halbwegs brauchbares Spielvergnügen ausreicht, bleibt abzuwarten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J125

JOWOOD-KONKURSANTRAG ABGELEHNT

Wie das Branchenmagazin Gamesmarkt berichtet, hat das österreichische Landgericht Leoben den Konkursprüfungsantrag gegen Publisher Jowood abgelehnt. Laut Urteil trägt auch Entwickler Perception eine Teilschuld an der Verzögerung des Ego-Shooters Stargate SG-1. Gleichzeitig setzt Jowood die Gespräche mit potenziellen Investoren fort, um das finanziell stark angeschlagene Unternehmen wieder auf Kurs zu bringen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J126

SWAT 4-ADDON IN DER MACHE

Entwickler Irrational Games arbeitet laut mehreren Forumsberichten an einem Addon zu SWAT 4. Dieses enthält frische, gewohnt spannende Missionen und neue Waffen wie etwa einen mächtigen Granatwerfer. Ein Community Manager von Sierra bestätigte die Meldungen. Im Februar 2006 soll das noch namenlose Erweiterungspack erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J130

Empire at War: Gegen die riesigen AT-ATs hat die Rebellen-Infanterie kaum eine Chance.

KOLUMNE

Ende schlecht, alles schlecht

Ich bin ein Held! Okay, vielleicht nicht im wirklichen Leben – aber ganz sicher in Computerspielen. Und als solcher will ich gefälligst auch entsprechend behandelt werden! Schließlich kämpfe ich mich durch Horden von Monstern, siege in gewaltigen Schlachten, schieße das entscheidende Tor. Nach getaner Heldenarbeit will ich dann auch einen um Gnade winselnden Bösewicht, die schönste Frau in meinen Armen, eine spektakuläre Explosion oder zumindest eine angemessene Siegesfeier. Das habe ich mir verdient! Ein unbefriedigendes Ende kann mir deshalb auch ein eigentlich gutes Spiel noch gehörig versauen.

Zu viele Spiele missachten derzeit die angemessene Helden-Verehrung: Advent Rising liefert einen fiesen Cliffhanger, obwohl ein Nachfolger mehr als unwahrscheinlich ist. In Fahrenheit lerne ich unglaublich spannende Charaktere kennen – doch das Ende lässt ihr Schicksal offen. Und in Black & White 2 gibt's statt einer gottes-würdigen Siegesparty nur einen stinklangweiligen Dialog meiner beiden Berater. Wie's besser geht, zeigt GTA San Andreas: erst ein furioses Finale, dann ein würdiges Happy-End, das alle Handlungsstränge zu einem logischen Schluss führt. Held Heiko ist zufrieden, denkt gern an dieses Spiel zurück und wird deshalb ganz sicher den Nachfolger kaufen – ein Happy-End, auch für den Hersteller.

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

EMPIRE AT WAR

Egal ob mit AT-ATs am Boden oder X-Wings in der Luft: Zu einer kernigen Schlacht sagt kein **Star Wars**-Fan nein. Wir auch nicht, weshalb wir uns mit einer Alpha-Version ins Getümmel gestürzt haben. Auf einer Galaxiekarte errichten wir per Menü auf Planeten wie Alderaan Fabriken (sorgen später für Ressourcen) oder Kasernen (liefern Streitkräfte). Eine Raumstation im Orbit produziert Schiffe, vom kleinen X-Wing bis hin zu Helden-Einheiten wie dem Millenium Falcon. Ist die Flotte zusammengestellt, ziehen wir in knackige Raumschlachten. Die Entwickler verzichten auf die dritte Dimension, die Gefechte sind also nicht so unübersichtlich wie in **Homeworld 2**. Die wenigen spielbaren Missionen waren schon recht nett. Zum Beispiel mussten wir einen Schildgenerator zerstören, um eine Basis angreifen zu können. Geniale Spielerei: Per Leertaste schalten Sie jederzeit in den Filmmodus, die ansonsten nur eingeschränkt bewegliche Kamera nimmt dann besonders spektakuläre, **Star Wars**-typische Positionen ein und blendet alle Anzeigen aus. **Empire at War** soll im Februar 2006 fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J131

CRIME LIFE

Konamis Actionspiel **Crime Life** mutet auf den ersten Blick wie **GTA** an; wir haben eine Preview-Version angespielt. Sie beginnen als kleiner Fisch bei der Straßengang »Outlawz« und müssen sich hocharbeiten. Dabei schauen Sie aus der Schulterperspektive auf Ihre Spielfigur und können sich frei durch die Spielwelt bewegen. Na gut – nicht ganz frei, die hakelige Steuerung macht es oft zum Glücksspiel, ob Sie in die gewollte Richtung laufen. Während im Hintergrund Hip-Hop läuft, säubern Sie Ihr Stadtviertel von gegnerischen Banden, zerlegen die Autos von Miethaien oder fliehen vor der Polizei. Dabei töten Sie Gegner mit besonders grausamen Finish-Moves. Man merkt **Crime Life** an, dass es auch für Konsolen entwickelt wird: Die Figuren und die Spielwelt sind detailreich, wirken aber eckig und teilweise grobpixelig. Die Ghetto-Prügelei soll im November beginnen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J101

Crime Life: Hier bekämpfen Sie mit Ihren Homies die verfeindete Headhunter-Gang.

KEEPSAKE

Bei dem noch unbekannten Entwickler Wicked Studios entsteht momentan das Adventure **Keepsake**. In klassischer Point&Click-Manier steuern Sie die junge Lydia durch 2D-Landschaften einer malerischen Fantasy-Welt. Die Story: Lydias Freundin ist spurlos verschwunden. Der einzige Hinweis führt Sie in die Dragonvale Academy, eine mystische Zauberschule mit einem dunklen Geheimnis. Wie genau die Rätsel aussehen sollen, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Allerdings müssen Sie wie in **Runaway** häufig Gegenstände kombinieren. **Keepsake** soll bereits am 10. November in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J137

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

Nur wenige Stunden nach dem Ende von **Road to Hill 30** müssen Sie in **Brothers in Arms: Earned in Blood** schon wieder ran. Sie übernehmen im Weltkriegs-Shooter die Rolle von Corporal Joe »Red« Hartsock, der im ersten Teil nur ein Komparse war, und begleiten ihn acht Tage im Jahr 1944. Dabei folgen Ihnen bis zu zwei Teams eigener Soldaten, denen Sie Befehle erteilen können. Wie im Vorgänger geht es darum, gegnerische Soldaten durch Querfeuer in der Deckung zu halten, während Sie sich in die Flanke schleichen, um sie zu erledigen. Allerdings überzeugt die KI in unserer Preview-Version jetzt durch wesentlich mehr Eigeninitiative. Die Deutschen versuchen ihrerseits, aggressiv zu flanken und bleiben nicht mehr stumpf hinter ihrer Deckung hocken – spannend! Grafisch hat sich nichts getan: **Earned in Blood** sieht immer noch gut aus, zieht aber gegenüber Krachern wie **Call of Duty 2** klar den Kürzeren. Erscheinen soll das Spiel bereits Ende Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J103

Earned in Blood: Ihr Team zwingt die Deutschen durch Kreuzfeuer in Deckung.

UFO AFTERSHOCK

Ausnahmsweise überfallen die Außerirdischen nicht die Erde – sie sind schon da. Dann kehrt ein Menschenteam im Raumschiff zurück und räumt den blauen Planeten vom All aus auf. **UFO: Aftershock**, der Nachfolger zu **UFO: Aftermath** (GS 12/03, 67 Punkte) setzt die legendäre **X-Com**-Reihe aus den 90ern inoffiziell fort. **Aftershock** ist dem Vorbild dabei treuer als der Vorgänger, diesmal dürfen Sie auch Basen bauen, Technologien erforschen und Ausrüstung herstellen. Das machte in unserer Preview-Version mächtig Laune. Die Kampfeinsätze auf den Planeten fallen dagegen sehr sperrig aus: In mäßigem, unübersichtlichen 3D geht's mit einem Viererteam in Quasi-Echtzeit gegen Aliens, bei jedem Feindkontakt pausiert das Spiel. Geplanter Erscheinungstermin: Ende Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J157

UFO Aftershock: In 3D suchen Sie nach Aliens.

PRIME TIME

Endlich mal ein Spiel mit Ausstrahlung: In der Wirtschaftssimulation **Prime Time** machen Sie Schluss mit Doku-Soaps, Gerichts-Sendungen und Casting-Shows. Denn Sie sind der Programmdirektor und entscheiden, was gesendet wird. Das klingt verdächtig nach dem Klassiker **Mad TV**, sicherlich kein schlechtes Vorbild. Allerdings will **Prime Time** auch ein paar Elemente aus **Die Sims 2** ins Programm aufnehmen. Das Fernsehpublikum soll realistisch auf Ihre Entscheidungen reagieren, dementsprechend verändern sich Quote, Werbeeinnahmen und Ihre Job-Sicherheit. Wie das funktioniert, weiß wohl niemand besser als der Publisher von **Primetime**: RTL. Wir sind gespannt, ob Entwickler Limbic Entertainment das ambitionierte Vorhaben umsetzen kann, denn bislang programmierte das Studio aus Langen nur mäßige Billigspiele wie **Gefeuert**! oder **Crazy School**. Im Februar 2006 sind wir schlauer, dann soll **Prime Time** erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J158

Prime Time: Wirtschaftssimulation im Stil von Mad TV.

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Frogware, bekannt durch **Sherlock Holmes**, arbeiten zur Zeit an einer Umsetzung von Jules Vernes **In 80 Tagen um die Welt**. Statt Phileas Fogg aus der Buchvorlage spielt jedoch Olivier Lavisheart die Hauptrolle. Sie sollen für Ihren Onkel vier Dokumente aus vier verschiedenen Städten holen. Wir haben eine Preview-Version angespielt. Die Grafik macht einen schönen Eindruck, nur das Interface wirkt etwas wirr. Dafür bietet **In 80 Tagen um die Welt** ordentliche Rätselkost: Um eine Schlange zu bekommen, müssen wir im Tempel Gewürze opfern. Also zum Markt gerannt, acht Gewürze gekauft und so im Tempel verteilt, wie es eine alte Tempelzeichnung verrät. Schade, dass die Aufgabe unter der umständliche Steuerung leidet – wir hoffen, dass Frogware hier noch nachbessert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J36

In 80 Tagen um die Welt: Zeuge einer Bollywood-Vorführung.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Obwohl **Full Spectrum Warrior** wie ein Team-Shooter aussieht, ist es ein knallhartes Taktikspiel. Für den Nachfolger **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** gilt das umso mehr. Sie befehligen bis zu vier Teams à vier Mann durch zwölf Krisengebiete überall auf der Welt. Bei Bedarf lassen sich die Trupps in »heiße« Zwei-Mann-Teams aufsplitten, die besonders aggressiv vorgehen. Außerdem sollen Sie leichte Panzer befehligen dürfen, hinter denen die Mannen geschützt vorrücken. Ebenfalls neu: Scharfschützen, für die Sie jedoch erst mal geeignete, möglichst hoch gelegene Stellungen finden müssen. Und wenn alle Stricke reißen, ordern Sie kurzerhand einen Apache-Helikopter, der das Zielgebiet aus der Luft beharkt. **Ten Hammers** wird also wesentlich komplexer als der Vorgänger. Weihnachten startet der Einsatz.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J156

Ten Hammers: Zweierteams dienen als Kundschafter und müssen dabei immer auf eine gute Deckung achten.

EVERQUEST 2 WÜSTE DER FLAMMEN

Kurz vor der Veröffentlichung des ersten großen Addons **Wüste der Flammen** für Sonys Online-Rollenspiel **Everquest 2** führten deutsche Gamemaster durch die arabisch angehauchte Stadt Maj'Dul. Marktschreier, Bettler und Palastwachen beherrschen das Bild, Turbanträger auf fliegenden Teppichen ziehen am Himmel ihre Bahnen. Verschiedene Kalifenorden kämpfen um die Vorherrschaft und versorgen die Spieler mit neuen Aufgaben. In der neuen Arena geht's dann wie in den Schlachtfeldern aus **World of WarCraft** ordentlich im PvP-Modus zur Sache. Nett: Wer seinem Charakter kein Haar krümmen will, kauft sich bei Händlern Champion-Statuen, aus denen dann Arenakämpfer mit unterschiedlichen Eigenschaftswerten erwachsen. Gilden freuen sich über einen eigenen Umschlagplatz für Mitglieder, die sich per Addon bis zur Stufe 60 spielen können. **Wüste der Flammen** ist seit dem 15. September erhältlich, den ausführlichen Test liefern wir im kommenden GameStar nach.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J104

Wüste der Flammen: Fliegende Teppiche dienen als Reisemittel.

FOOTBALL MANAGER 2006

Seit mittlerweile 13 Jahren dribbeln die hochrealistischen Fußballmanager von Sports Interactive auf einem schmalen Grat zwischen komplex und kompliziert. In der Saison 2006 sollen jetzt endlich auch Manager-Einsteiger mit dem Statistik-Koloss aus England zurechtkommen. Bei unserem Probetraining mit der Beta-Version konnten wir schon einige Verbesserungen feststellen. Besonders gut gefallen hat uns der neue Splitscreen bei der Match-Darstellung: Während links die schematische 2D-Partie realitätsnah wie eh und je weiterläuft, ändern wir rechts bequem Laufwege, Aufstellung oder individuelle Spieleranweisungen. Ein umfangreiches Tutorial und viele Querverweise helfen enorm beim Zurechtfinden im Menü-Dschungel. Nach wie vor brauchen wir aber zu viele Mausklicks bis zur gewünschten Aktion. Vor allem Transfer-Aktionen sind noch sehr umständlich. Bis zum 30. November haben die Entwickler vom **Football Manager 2006** noch Zeit für letzte Trainingseinheiten. DM MS CS HK MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J140

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar 11/05

SHADOWGROUNDS

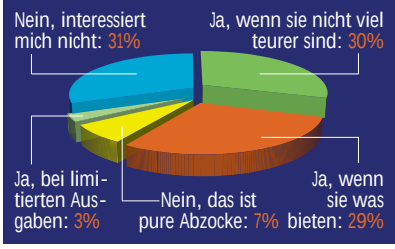
Frisch in der Redaktion eingetroffen ist eine Preview-Version von Shadowgrounds. Das Erstlingswerk der Finnen von Frozenbyte ist ein knalliger Shooter, allerdings mit ungewöhnlicher Perspektive: Sie steuern den Marine Tyler aus der Vogelperspektive durch eine alienverseuchte Kolonie. Die Effekte von Shadowgrounds sind erstklassig, nur die Figuren und Gegner präsentieren sich etwas polygonarm. Das Spiel protzt jedoch nicht nur mit schicker Grafik und tollen Licht- und Schattenspielereien, es setzt sie auch sinnvoll ein. So gibt es diverse Alien-Arten, die vor dem Licht Ihrer Taschenlampe flüchten – während andere geradezu magisch davon angezogen werden. Gesteuert wird Ihr Soldat über die Tastatur, während Sie mit der Maus die Blickrichtung bestimmen und feuern. Shadowgrounds lässt schnell Gruselstimmung aufkommen: Ganz wie in den Alien-Filmen schleichen Sie durch dunkle Gänge, während ein Bewegungssensor nahende Gegner verrät. Trotz dessen warnendem »Beep« erschrickt man oft, wenn ein Monster brüllend aus einer dunklen Ecke hervorspringt. Das Spiel erscheint am 21. Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J100

Shadowgrounds: Hübsche Feuereffekte.

FRAGE DES MONATS AUGUST:

»Kaufen Sie Special-Editions von Spielen?«



ERGEBNIS: Special-Editions kommen offenbar nicht nur bei Filmen gut an. Weit über die Hälfte unserer Leser greift zum umfangreicheren Spielepaket. Die Hälfte davon allerdings nur, wenn es nicht zu teuer ist.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2005

GAMESTAR-CHARTS 11/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle / Simbin	NEU	92	ohne Beschr.	¤ 45,40	www.spielwaren-guenstig.de
2	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith / Vivendi	NEU	89	18	¤ 37,42	www.spielwaren-guenstig.de
3	Fussball Manager 06	Fußballmanager	EA Sports / EA Sports Deutschland	NEU	89	ohne Beschr.	¤ 44,95	www.amazon.de
4	NHL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	88	ohne Beschr.	¤ 44,95	www.amazon.de
5	Rome: Barbarian Invasion	Strategiespiel-Addon	Sega / Creative Assembly	NEU	88	12	¤ 27,45	www.amazon.de
6	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	86	ohne Beschr.	¤ 44,99	www.amazon.de
7	Tiger Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	86	ohne Beschr.	¤ 44,99	www.amazon.de
8	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	10/05	86	ohne Beschr.	¤ 42,34	www.shop.el-computer.de
9	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	85	ohne Beschr.	¤ 38,34	www.xuffix.de
10	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	10/05	85	16	¤ 22,61	www.shop.el-computer.de
11	Total Overdose	3D-Action	Eidos / Deadly Games	10/05	85	nicht geprüft	¤ 45,91	www.xuffix.de
12	Atari Collection Rollenspiele	Spielesammlung	Atari / diverse	09/05	85	16	¤ 26,02	www.spielwaren-guenstig.de
13	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH / Lead Pursuit	09/05	85	12	¤ 28,95	www.amazon.de
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ / Climax	09/05	85	ohne Beschr.	¤ 39,42	www.spielwaren-guenstig.de
15	Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	CDV / Storm Region	09/05	85	16	¤ 39,52	www.shop.el-computer.de
16	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	10/05	84	12	¤ 41,26	www.ultimateversand.de
17	Die Sims 2: Nightlife	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	10/05	83	ohne Beschr.	¤ 27,30	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	Fahrenheit	Action-Rollenspiel	Atari / Quantic Dream	10/05	82	16	¤ 44,29	www.spielwaren-guenstig.de
20	Serious Sam 2	Ego-Shooter	Take 2 / Croteam	NEU	80	16	¤ 39,99	www.amazon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 09/2005, 10/2005 und 11/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J99

LESER-CHARTS SEPTEMBER

Platz		Spiel
1	(1)	Battlefield 2
2	(2)	GTA San Andreas
3	(3)	Half-Life 2
4	(5)	Gothic 2
5	(4)	World of WarCraft
6	(7)	WarCraft 3
7	(6)	Far Cry (dt.)
8	(11)	Rome: Total War
9	(13)	Doom 3
10	(9)	Counterstrike Source
11	(8)	Diablo 2
12	(20)	Dawn of War
13	(17)	Splinter Cell 3
14	(18)	Die Sims 2
15	NEU	Knights of the Old Republic 2
16	(15)	Schlacht um Mittelerde
17	(16)	Guild Wars
18	NEU	Unreal Tournament 2004
19	(14)	Counterstrike
20	(10)	Call of Duty

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2005

VERKAUFS-CHARTS SEPTEMBER

Platz		Spiel
1	NEU	Dungeon Siege 2
2	(4)	Half-Life 2
3	(1)	Battlefield 2
4	NEU	Bet on Soldier
5	(3)	Guild Wars
6	NEU	Far Cry (dt.)
7	NEU	Siedler 5: Legenden
8	(6)	Die Sims 2
9	(2)	GTA San Andreas
10	(13)	Rollercoaster Tycoon 3
11	NEU	Dawn of War
12	(9)	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
13	(10)	Empire Earth 2
14	(8)	Stronghold 2
15	(19)	Die Sims Deluxe
16	NEU	Siedler 5
17	(7)	Panzers Phase 2
18	NEU	Moto GP 3
19	(10)	Earth 2160
20	(17)	Flight Simulator 2004

10/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

MARATHON DER SPIELEHITS

GOLD-MEDAILLE. Die 2006er-Sportspiel-Generation überrennt wie in jedem Herbst die Top 10. Von acht Gold-Awards in dieser Ausgabe gingen allein fünf an EA Sports. Gut, so schwer kann das bei derart etablierten Marken nicht sein. Allerdings sollte es auch nicht so schwer sein, die Spiele mal mehr übers Jahr zu verteilen. Wer kauft schon zwei, drei Titel auf einmal?

GEIZ IST GEIL. Obwohl ich mir keinen Actionspieler vorstellen kann, der **Far Cry** noch nicht hat, stürmt der Ego-Shooter von Null auf Platz 6 in die Verkaufscharts. Liegt wohl am grandiosen Preis für ein grandioses Spiel (15 Euro). Ähnlich erfolgreich verkaufen sich momentan die Budget-Versionen von **Siedler 5** und **Dawn of War**.

KLEIN, ABER OHO. In der Top 10 der Leser-Charts hocken stets die ganz Großen des Genres – sieben von zehn Titeln bekamen von uns mindestens 90 Punkte. Okay. Aber vergessen Sie doch die kleinen und liebenswerten Titel nicht. Spielen Sie **Gish**? Oder **Live for Speed**? Schon **Freedom Force 2** ausprobiert? Geben Sie sich einen Ruck, schauen Sie mal über den Tellerrand.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

World of WarCraft: In der neuen Instanz Zul'Gurub warten unzählige Gegenstände auf ihre Entdeckung.

KOLUMNE

Professional Gamer?

Anlass meiner persönlichen Aufregung: die GSL-Finals am letzten Augustwochenende. Besser gesagt, das Verhalten einiger Clans, die dort antraten – der Counterstrike-Clans Mousesports und Ocrana. Die beiden Teams hatten sich ein fulminantes Finalspiel geliefert, das laut vieler Stimmen aus der Szene eines der spannendsten der letzten Zeit war. Und was passierte danach? Statt auf die nur wenige Minuten im Anschluss stattfindende Siegerehrung zu warten, verschwanden beide Mannschaften, hinterließen nur die Teamchefs, die sich während der Preisverleihung recht verloren den Zuschauern im Gasometer und vor den Monitoren präsentierten. Ocrana hatte verloren, war demnach nur zweiter Sieger und spielte die beleidigte Leberwurst. Mousesports dagegen, ganz Snob, hielt es wohl für unnötig, der Veranstaltung weitere Aufmerksamkeit zu schenken.

Ich frage Sie, liebe Leser (und Clans): Ist das eine angemessene Verhaltensweise den Fans, den Veranstaltern und den Sponsoren gegenüber? Und welches Bild vermittelt das nach außen – an die Menschen, die sich nicht tagein, tagaus mit dem E-Sport und seinen Besonderheiten beschäftigen? Das Bild von Profis? Das Bild einer Sportart, die hierzulande genau so ernst genommen werden möchte wie in Korea? Kollidiert ein dermaßen kindisches Verhalten nicht vielmehr mit dem ständigen Wunsch der professionellen Clans, dem E-Sport mehr Gewicht zu geben? Bitte mal darüber nachdenken, liebe Pro-Gamer!

Petra Schmitz
petra@gamestar.de

WORLD OF WARCRAFT 1.7

Am 14. September hat Blizzard das Online-Rollenspiel **World of WarCraft** auf die Version 1.7 gepatcht. Neu dabei: Die für 20 Teilnehmer geeignete Schlachtzug-Instanz Zul'Gurub, die im Nordosten von Stranglethorn liegt. Die Tempelruinen sind eine wahre Fundgrube, denn die Entwickler haben über 120 epische und überragende Gegenstände eingebaut. Zudem gibt's für jede Klasse ein fünfteiliges Rüstungsset. Auch die Schlachtfelder wurden erweitert: Im neuen Arathibecken treten 30 Helden gegen einander an und müssen wie in **Battlefield 2** fünf Rohstoffknoten erobern und halten. Der Patch eröffnet auch einen allmorgendlichen Anglerwettbewerb in Booty Bay, bei dem üppige Preise auf den Gewinner warten. Weiterhin hat Blizzard die Fähigkeiten der Jäger stark verändert: Ein Großteil der Talente wurde neu gewichtet. Zudem heilt Sie der »Geistbande«-Spruch nun auch, wenn Ihr Tier nicht in einen Kampf verwickelt ist. Zu guter Letzt stehen zwei neue und von den Fans lange geforderte PvP-Rollenspielserver für Europa bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J105

WORLD CYBER GAMES

Zwei Wochen nach dem Gewinn der GSL-Finals in Oberhausen, bei dem sich der **Counterstrike**-Sieger *mousesports* auch ein Ticket zu den nationalen Finals der World Cyber Games erspielt hat, musste das Team um Andreas Noack die Spieleraufstellung abändern. Da *PapsT* und *gore* als Österreicher nicht im deutschen Nationalteam spielen dürfen, wurde schnell für Ersatz gesorgt. Verstärkt durch *mTw|roman* und Ex-*a-Losers*-Spieler *DonKamilo* gewann der Clan unter dem Namen *selectah* die nationale Endausscheidung in der Disziplin **Counterstrike: Source** und vertritt damit die deutschen Farben bei den World Cyber Games in Singapur vom 16. bis 20. November 2005. Einen ausführlichen Bericht vom Turnier lesen Sie auf Seite 188.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J109

GUILD WARS SORROW'S FURNACE

Nicht nur **World of WarCraft** erweiterte die Kampfgebiete. Auch **Guild Wars** bekam am 7. September Zuwachs. Das so genannte »Summer Update« **Sorrow's Furnace** beinhaltet zwei neue Highlevel-Instanzen, in denen Sie nicht nur unverbrauchte Monster, sondern auch neue Ausrüstungsgegenstände finden. Über zwanzig zusätzliche Aufgaben (auch größere Story-Quests) wollen erfüllt werden. In denen treffen Sie unter anderem auf 24 zwergische Bossgegner und deren Helfershelfer. Die Namen der Zwerge hat sich nicht Entwickler ArenaNet ausgedacht, sondern sie wurden von **Guild Wars**-Spielern ersonnen. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J160

Guild Wars: Das Summer Update Sorrow's Furnace bringt neue Abenteuer und seltene Gegenstände für Level-20-Charaktere.

Die Radeon X1800 unterstützt als erste Radeon Shader 3.0 und HDR in Far Cry.

KOLUMNE

Alles im Stick

Als Kind habe ich mir oft vorgestellt, wie das Leben im Jahr 2000 sein könnte: Niemand müsste mehr auf Rädern durch die Gegend eiern, nein, schweben würden wir! Entweder mit dem James-Bond-Raketenrucksack auf dem Rücken oder lässig im schnittigen Gleiter. Faden Spinat gäbe es als kleine Pille – da bliebe auch mehr Zeit zum Spielen.

Fünf Jahre nach dem ehemals magischen Jahrtausendwechsel: Futurismus versprühen allenfalls das Internet und Handys, die Schweizer Taschenmesser der Elektronikindustrie. Aber selbst die können nur Leute aus der Prä-Handy-Zeit beeindrucken. Alles also ziemlich unspektakulär – bis jetzt. Denn endlich gibt es eine Technik plus einem Marketing-Begriff, der im Großen und Ganzen das hält, was er verspricht: das Überall-Fernsehen, DVB-T. Besonders cool auf dem PC: am USB-Port einstecken, Software installieren, TV empfangen. Ganz ohne Sat-Schüssel oder teuren Kabelanschluss, aber in Qualität und Sendervielfalt damit durchaus vergleichbar. Das ganze gibt's als USB-Stick, 7 cm lang, 2,5 cm breit, inklusive Fernbedienung, einer komfortablen Videorecordersoftware und Antenne ab etwa 80 Euro. Das Beste: Es funktioniert. Zumindest so ziemlich. Wenn ich die ARD empfangen will, mache ich eben das Fenster auf. Und bin ich mal mit dem Notebook in der Provinz, brauche ich einen Verstärker für die Zimmerantenne und muss diese richtig positionieren. Ganz unfuturistisch hampel ich dann durchs Zimmer, auf der Suche nach dem besten Empfang – ganz wie früher, als ich meinen ersten Fernseher bekam; schwarz-weiß versteht sich…

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

ATI RADEON X1800 XT

Anfang Oktober will ATI sein neues Flaggschiff **Radeon X1800** vorstellen. Auf der 512-MByte-Karte debütiert der mehrmals verschobene R520-Grafikprozessor mit Shader Model 3.0. Er entsteht beim Auftragsfertiger TSMC in Taiwan im 90-nm-Prozess. Chip- und GDDR3-Speicher laufen wahrscheinlich mit sehr schnellen 600/1.400 MHz Takt. Der R520 soll 16 hoch effiziente Pixel Pipelines haben, die ungefähr die Power einer fiktiven 32-Pipeline-GPU erreichen.

Als erster ATI-Chip unterstützt der R520 das immer wichtigere High Dynamic Range Rendering (HDR) nach OpenEXR-Standard (**Far Cry** oder **Splinter Cell 3**). Auf R520-Karten soll der Dschungel-Shooter erstmals mit HDR und Kantenglättung gleichzeitig laufen können – auf Geforce 6 & 7 ist das unmöglich.

Vorrausichtlich wird es die **Radeon X1800** als Standard, **XL** und **XT** nur mit PCI-Express-Anschluss geben. Zeitgleich mit dem neuen Topmodell führt ATI auch neue Mittelklasse- und Einsteiger-Karten ein. Die **Radeon X1600** (RV530) soll für höchstens 250 Euro starten. Für das 100-Euro-Segment plant ATI die **Radeon X1300**, Codename RV515.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J134

INTEL 975X EXPRESS

Laut einer GameStar zugespielten internen Roadmap will Intel im ersten Quartal 2006 den **975X Express**-Chipsatz für Sockel-775-Prozessoren auf den Markt bringen. Im Wesentlichen gleicht die neue Infrastruktur dem etablierten 955X, sie soll aber zwei Geforce-Grafikkarten im SLI-Verbund ansprechen können. Eventuell wird der **975 Express** sogar der erste Chipsatz, der sowohl mit Nvidias SLI als auch mit ATIs **Crossfire**-Doppelpack umgehen kann.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J121

RIESEN-TFTS MIT 8 MS VON EIZO

Mit dem **SW2410W** (24 Zoll, 1920x1200 Pixel) und dem **SW2110W** (21 Zoll, 1680x1050 Pixel) bringt Eizo zwei für Spieler interessante 16:10-TFTs mit schnellen 8 ms Reaktionszeit auf den Markt. Durch die verwendete VA-Technik erreichen beide Monitore das exzellente Kontrastverhältnis von 800:1 sowie eine sehr gute Helligkeitsverteilung von 450 Candela/m². Laut Eizo betragen horizontaler sowie vertikaler Blickwinkel optimale 178 Grad. Ein dreh- und höhenverstellbarer Fuß sowie zwei DVI-Eingänge gehören zum Lieferumfang. Inklusive fünf Jahren Vor-Ort-Austauschservice gibt's den **SW2110** für 1.040 Euro und den **SW2410W** für 1.540 Euro ab Ende September – je nach Wunsch in Weiß-Silber oder Schwarz-Metallic.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J121

21-Zoll-TFTs werden erschwinglich – Eizo verkauft den SW2110 für 1.040 Euro. Bis Jahresende wird der Preis weiter fallen.

HIGH-END-NOTEBOOK VON CYBERSYSTEM

Mobility Radeon X800 XT, 17-Zoll-TFT mit 1680 mal 1050 Bildpunkten im Breitbild-Format und Pentium-M-Prozessor:

Mit Pentium M und Radeon X800 XT liefert das X17 von Cybersystem reichlich Spieleleistung für unterwegs.

Cybersystems brandneues High-End-Notebook **X17** bekommen Sie je nach Arbeitsspeicher und CPU ab rund 1.800 Euro in Ihrer Lieblingsfarbe. Hochwertiger Onboard-Sound nach Intels HDA-Standard, GBit-Netzwerk sowie zahlreiche Anschlüsse sind mit dabei. Geplant ist außerdem eine Aufrüstmöglichkeit auf die Geforce Go 7800 GTX. Laut Hersteller läuft das 3,5 Kilo schwere Notebook knapp zwei Stunden ohne Steckdose. Ein Test des **X17** folgt in einem der nächsten GameStar-Hefte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J151

APPLE IPOD NANO

Mit dem nur 46 Gramm leichten und 7 Millimeter dünnen **iPod Nano** ersetzt Apple den fast drei Mal so großen **iPod Mini**. Statt auf einer Minifestplatte speichert der **iPod Nano** Musik und Fotos auf fest eingebautem Flash-Speicher mit wahlweise zwei oder vier GByte Größe. Eine Akkuladung reicht laut Apple für 14 Stunden Dauerbeschallung oder vier Stunden Diashow inklusive Musikuntermalung auf dem 176 mal 132 Pixel kleinen Farbdisplay. Lieder in den gängigen Formaten tankt der **iPod Nano** ausschließlich über USB 2.0 und die hauseigene **iTunes**-Software. Den schicken Player inklusive Ohrhörern und USB-2.0-Kabel gibt's in Kürze für 200 Euro mit zwei GByte oder für 250 Euro mit vier GByte.

Der iPod Nano mit Flashspeicher ersetzt den iPod Mini (Festplatte).

➤ QUICKLINK: J111

NINTENDO REVOLUTION-CONTROLLER

Auf der Tokyo Game Show hat Nintendo den Controller seiner nächsten Konsole **Revolution** enthüllt. Das völlig neue Eingabegerät ähnelt einer Fernbedienung, hat deutlich weniger Tasten als bisherige Pads und kann mit einer Hand bedient werden. Mit dem **Revolution**-Controller geht Nintendo einen gänzlich anderen Weg als Microsoft und Sony: Die Steuereinheit reagiert auf Bewegungen, so können Sie etwa einen Schlag simulieren, in Richtungen zeigen oder den Controller kippen. Firmenchef Saturo Iwata demonstrierte das innovative Konzept mit zwei Mädchen, die Fliegen klatschten und Großeltern, die angelten.

Nintendo will sich mit dem neuen Controller von der Konkurrenz abgrenzen, das Spielerlebnis näher an den Spieler bringen und den Einstieg in die Videospielwelt erleichtern. Für komplexere Titel wie Sport- oder Rennspiele gibt es die »Nunchaku«-Erweiterung für die zweite Hand, inklusive einem Analog-Stick.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J149

Spielen mit einer oder zwei Händen: Nintendos innovativer Revolution-Controller setzt neue Akzente.

INTEL VIIV SOLL WOHNZIMMER EROBERN

Ähnlich wie das Centrino-Logo bei Notebooks führt Intel kommendes Jahr das **Viiv**-Markenzeichen (gesprochen: Waiv) für Multimedia-Rechner ein. Zwingende Voraussetzung für das Logo ist ein Intel Dual-Core-Prozessor, ein Funknetzwerk-Chip sowie Windows Media Center Edition und eine Fernbedienung. Damit sollen PCs in der Lage sein, Multimedia-Inhalte wie Filme, Musik und Spiele gleichzeitig mehreren Nutzern zur Verfügung zu stellen – im jeweils optimalen Format für HDTV-Fernseher, Notebook oder Breitbild-TFT. DV FK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J115

KURZMELDUNGEN

XBOX-360-START STEHT FEST

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll die Xbox 360 am 2. Dezember in den deutschen Läden stehen. Um ausreichende Stückzahlen liefern zu können, erhöht Microsoft die Produktionskapazität in den drei Fertigungsstätten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J126

CATALYST 5.8 ERSCHIENEN

ATI hat die Version 5.8 des Catalyst-Treibers für Radeon-Grafikkarten veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes bringt der vor allem Unterstützung für kopiergeschützte High-Definition-Inhalte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J128

NEUER GEFORCE-TREIBER

Nvidia bietet die Version 78.01 des Forceware-Treibers für Geforce-Karten zum Download an. Außer Unterstützung für Karten der Geforce-6500-Reihe bietet der aber nichts Neues.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J132

RADEON X800 GTO

Zusätzlich zu der in dieser Ausgabe (siehe Hardware-Teil) getesteten Radeon X800 GT mit acht Pixel Pipelines für 170 Euro bringt ATI den neuen Mittelklasse-Chip Radeon X800 GTO mit zwölf Pipelines und ebenfalls 256 MByte Videospeicher für rund 220 Euro auf den Markt. Connect3D, Gecube und Sapphire haben bereits entsprechende Platinen angekündigt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J147

DELL ENTSORGT PC-SCHROTT IN MÜNCHEN

Am Samstag den 15. Oktober entsorgt Dell auf dem Münchner Olympiagelände zwischen 9.00 und 15.00 Uhr bis zu fünf schrottreife PCs inklusive Zubehör pro Anlieferer. Dell verspricht umweltgerechtes Recycling und hilft sogar beim Ausladen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J135

SPIELE-LINUX AUF DVD

Games Knoppix ist ein komplett von DVD zu startendes Linux inklusive aktueller Grafiktreiber und 135 Spielen von Strategie bis Geschicklichkeit. Die zweite Generation steht ab sofort als über zwei GByte schwerer Download im Netz.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J138

TYPHOON BRINGT TELEFON-MAUS

Die Typhoon Optical Skype Mouse mit 800 dpi Abtastrate soll dank in der Oberfläche angebrachtem Freisprechmikrofon samt Lautsprechern ein extra Headset zum Telefonieren über das Internet überflüssig machen. Sie brauchen lediglich eine Soundkarte mit Line-In-Eingang. Geplanter Verkaufsstart ist noch vor Weihnachten. Kostenpunkt: knapp 35 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J139

GEFORCE GO 7800 GTX

Wahrscheinlich Ende September stellt Nvidia den mobilen Grafikchip Geforce Go 7800 GTX vor. Er bietet alle technischen Features der PCI-Express-Schwester für ausgewachsene PCs und soll mit einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von 400/1.100 MHz laufen. Unter anderem Dell und Alienware wollen direkt zum Start passende Spieler-Notebooks verkaufen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J146

Alles für Sie!

MITMACHEN UND GEWINNEN

Auch diesen Monat loben wir Preise im Wert von rund 5.000 Euro aus. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil. Für Käufer der Magazin-Ausgabe genügt eine frankierte Postkarte mit Name und Adresse.

Einsendeschluss ist der 25. Oktober 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NEW POLICE STORY

Zum Kinostart der Jackie-Chan-Komödie **New Police Story** am 13. Oktober verlosen GameStar, 3L Filmverleih und Rockford Fosgate **ein Auto-Soundsystem** von Rockford Fosgate (www.rockford-fosgate.com), mit dem Sie Ihren Wagen zum Vibrieren bringen. Das Paket besteht aus dem CD-Radio **RFX 9020R**, einem Punch-Verstärker, Front- und Heck-Lautsprechern sowie einem dualen Subwoofer. Zudem wird das System von einem Rockford Fosgate-Handelspartner kostenlos in Ihr Auto eingebaut. Mit der spannenden Actionkomödie **New Police Story** knüpft Jackie Chan an seine erfolgreiche Hit-Serie **Police Story** an. Die mitreißende Story bietet alles: Action, Humor, hervorragende Spezialeffekte und einen furiosen Showdown – für **Rush Hour**- und Jackie-Chan-Fans ein absolutes Muss. Wert des Preises: **2.000 Euro**.

MICROSOFT GAME STUDIOS

Im Sucht erregenden, komfortablen Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2** schnetzeln Sie detaillierte 3D-Monster, lösen spannende Quests, sammeln Waffen und Rüstungen und retten am Ende gar die Welt – doch außerhalb Ihres Zimmers erfährt niemand davon? Damit ist nun Schluss: Gemeinsam mit den Microsoft Game Studios verlosen wir **drei Dungeon Siege 2-Helme**. Diese hochwertigen Sammlerstücke sind originalgetreue, stählerne Nachbildungen der Kopfbedeckungen aus dem Spiel, gefertigt vom Rüstungs-Spezialisten Battleheat (www.battleheat.com). So können Sie sich als Fantasy-Held verkleiden oder den Helm als Schmuck für Ihr Spielzimmer nutzen. Wert der Preise: **3.000 Euro**.

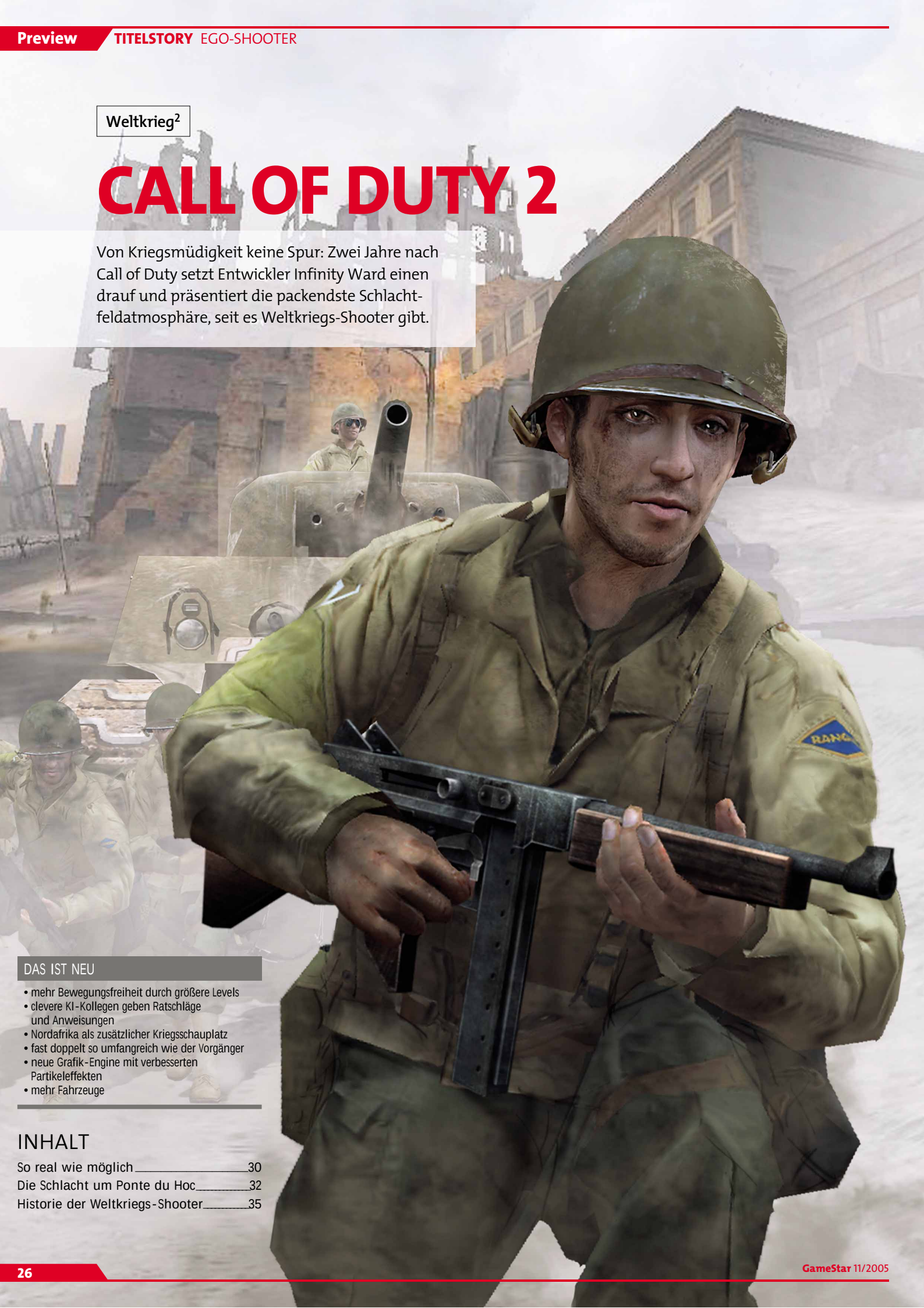
GEWINNER **09/05** P. Bertelmann, Otterndorf • C. Cumet, Bielefeld • J. Ecke, Karlsruhe • T. Eyerdam, Eppelsheim • T. Fischer, Friedeburg • A. Fox, Mannheim • O. Gottbehüt, Münster • J. Herrmann, Schenefeld • M. Hetzel, Kämpfelbach-Ersingen • F. Iff, Selzach • P. Jachowicz, Dortmund • K. Klosterhuber, Vilshofen • C. Kupsch, Würzburg • J.-P. Linka, Frankfurt • D. Linzmaier, Innsbruck • S. Mielchen, Reisbach-Oberhausen • A. Müller, Neukirchen • L. Neuberger, Troisdorf • S. Prigge, Barnstedt • C. Pussack, Mönchengladbach • R. Rabenhorst, Lübeck • M. Rau, Neuweiler • T. Schäfer, Langen • S. Schulz, Hamburg • C. Schumann, Elsterwerda • J.-H. Simon, Gifhorn • B. Sommer, Adelheidsdorf • S. Vogelsang, Bad Breisig • T. Weinert, Duisburg • L. Wollschläger, Varel • H. Zager, Fahrenkrug • M. Zahn, Detmold • M. Zieker, Aichwald

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG **11/05** Bernd Tieseler, Blankenfelde • Martin Müller, Jühnsdorf • Sam Dettlaff, Schleswig • Olaf Steger, Hemmingen • Uwe Die, Wolfsburg • Frank Weishaeupl, Chemnitz • Ron Nanko, Hasselberg • Jens Frehse, Iserlohn • Marcus Trojahn, Berlin • Christian Harms, Schortens Wir gratulieren!

Weltkrieg²

CALL OF DUTY 2

Von Kriegsmüdigkeit keine Spur: Zwei Jahre nach Call of Duty setzt Entwickler Infinity Ward einen drauf und präsentiert die packendste Schlachtfeldatmosphäre, seit es Weltkriegs-Shooter gibt.



DAS IST NEU

- mehr Bewegungsfreiheit durch größere Levels
- clevere KI-Kollegen geben Ratschläge und Anweisungen
- Nordafrika als zusätzlicher Kriegsschauplatz
- fast doppelt so umfangreich wie der Vorgänger
- neue Grafik-Engine mit verbesserten Partikeleffekten
- mehr Fahrzeuge

INHALT

So real wie möglich 30
Die Schlacht um Ponte du Hoc 32
Historie der Weltkriegs-Shooter 35

Ein bepackter US-Ranger und ein Wehrmachtssoldat treffen bei Nacht und Nebel aufeinander. Knifflig: Im Halbdunkel sehen sich Amerikaner und Deutsche zum Verwechseln ähnlich.

Der junge Mann neben uns muss ein Chamäleon sein. Seit unserem Start von der holprigen Landebahn hat er seine Gesichtsfarbe von gesundem hellbraun über kalkweiß zu hellgrün geändert. Wenn das wie bei den Reptilien von seinem Gefühlsleben abhängt, dann ist der Grund für das Farbenspiel klar: akute Übelkeit. Wir sitzen in einem kompakten Propellerflugzeug, das unruhig durch die Wolken holpert. Die Luft riecht nach Dieselabgasen und Körperschweiß. Um uns herum zuversichtlich lächelnde Gesichter, die sagen wollen: »Hey, alles halb so wild, ich hab keine Angst!« Doch die Augen verraten etwas anderes: »Mein Gott, hoffentlich komme ich heil nach Hause.« Furcht hin oder her, es gibt kein Zurück mehr. Wir haben einen Auftrag: tief ins polnische Hinterland vordringen und **Call of Duty 2** anspielen. Und für so ein hehres Ziel begibt man sich doch gerne mal in Lebensgefahr. Der Chamäleon-Mann scheint ähnlich aufgeregt: Er übergibt sich in eine weiße Papiertüte.

Küstenwache

Im Landungsboot gibt es keine weißen Papiertüten – der amerikanische Soldat vor uns erbricht auf seine Kampfstiefel. Und obwohl wir diesmal nicht live dabei sind, sondern nur gebannt auf den Monitor starren, wirkt alles beängstigend realistisch. Wellen schwappen gegen die Bordwand, Nebelschwaden gleiten über unsere Köpfe hinweg, öliges Bilgenwasser glänzt unter unseren Schuhen. Der Kamerad hinter uns murmelt ein Gebet. Sein letztes? Vor uns schält sich die französische Steilküste von Ponte du Hoc aus dem Dunst: die Mauer der Festung Europa. Noch ist alles still, die Szenerie ist fast idyllisch – doch wir wissen, was gleich passieren wird. Wir haben **Der Soldat James Ryan** gesehen, **Medal of Honor: Allied Assault** gespielt: Gleich wird die Hölle los-

Gelegentlich dürfen wir in Call of Duty 2 auch solche Panzer steuern.

Historisch: In Stalingrad kesseln russische Verbände deutsche Truppen ein.

Der volumetrische Rauch sieht auch aus der Nähe noch fantastisch aus und sorgt für eine dichte und glaubwürdige Schlachtfeldatmosphäre.

Auf den Kleidungsstücken und Ausrüstungsgegenständen der Soldaten können Sie jede Falte erkennen.

Spielfiguren und Fahrzeuge in Call of Duty 2 werfen realistisch berechnete Schatten auf Boden und Wände.

brechen. Uns kann ja nichts passieren, wir sitzen trocken, satt, warm und sicher vor dem PC... trotzdem sind wir angespannt, haben schweißnasse Hände. **Call of Duty 2** sieht einfach viel zu echt aus.

Strandparty

Jetzt haben uns die deutschen Verteidigungsposten entdeckt. Mörsergeschosse schlagen ringsum im Wasser ein, MG-Salven überziehen die Boote, mähen die Soldaten nieder. Unsere Kameraden kauern sich in die Ecken. Keine Zeit mehr, die Grafik zu bewundern, wir müssen hier weg! Die Landeluken rasseln runter, wir stürmen mit den GIs den Strand hinauf – geradewegs in eine Granate. Die Explosion reißt uns zu Boden, das schrille Pfeifen in unseren Ohren übertönt für kurze Zeit den Gefechtslärm. Die spitzen Schreie unserer Kameraden dringen trotzdem hindurch: Das Boot neben uns steht in Flammen, mehrere brennende Männer stürmen die Landeluke hinab, nur einer wankt mit nahezu traumwandlerischer Ruhe an den Strand – und bricht neben uns tot zusammen. Da reißt uns ein Soldat auf die Beine, wirft uns über seine Schulter, schleppt uns in die rettende Deckung der Klippen. Hier, im Auge des Sturms, kommen wir für einen Moment zur Ruhe.

Frontschweine

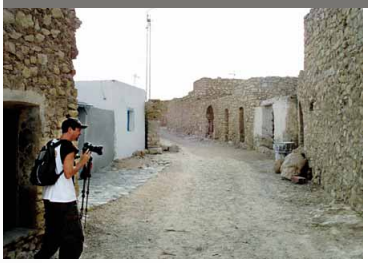
Ruhige Momente sind in **Call of Duty 2** spärlich gesät. Denn Entwickler Infinity Ward hält sich nicht mit einer Story auf. **Call of Duty 2** erzählt nicht die Geschichte eines strahlenden Helden, der auszieht, die Welt zu retten, sondern die von drei ganz normalen Männern, die im Krieg ums nackte Überleben kämpfen: ein Russe in Stalingrad, ein Brite in Afrika und ein

KI-Kameraden gehen selbständig in Deckung und feuern um Hindernisse herum.

An der tunesischen Küste müssen wir diese deutschen Verteidigungsgeschütze ausschalten. Jedes wird von drei Soldaten betrieben. Entdecken die uns, greifen sie sofort zu den Waffen.

Amerikaner in der Normandie. Doch auch ohne Story ist **Call of Duty 2** ungemein spannend, denn Infinity Ward hat jedes einzelne Gefecht packend inszeniert. Als wir den Marktplatz einer tunesischen Wüstenstadt stürmen, rollt plötzlich ein deutscher Panzer aus einer Nebenstraße. Er feuert auf unseren Trupp – die Explosion schleudert mehrere Soldaten durch die Luft. Wir hechten hinter einer hüfthohen Mauer in Deckung, während rings um uns die Kugeln einschlagen. Was nun? Wir tragen stets nur zwei Langwaffen bei uns, und mit der Thompson-Maschinenpistole oder dem Springfield-Gewehr können wir hier nichts ausrichten. Ein Kamerad, der neben uns kauert, deutet in unsere Richtung: »Du, schnapp dir die Panzerschreck da hinten!« Tatsächlich: Wenige Meter weiter liegt eine deutsche Panzerfaust im Sand. Hastig robben wir in ihre Richtung, doch da stürzt neben uns die Lehmwand eines Hauses ein – ein zweiter Panzer schiebt sich unaufhaltsam durch Geröll und Staub. Wir sitzen in der Falle! Sein Geschützturm dreht sich im unsere Richtung, der Tank schießt – und trifft den deutschen Panzer, der spektakulär explodiert. »Das ist einer von unseren!«, jubelt ein Kamerad. Wir jubeln mit. Gerettet!

SO REAL WIE MÖGLICH



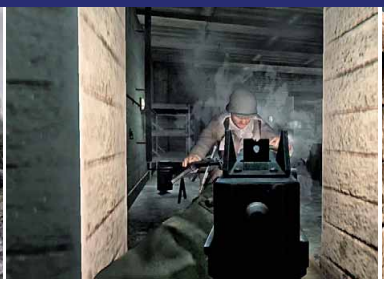
Infinity Wards Map-Designer lassen sich von Original-Schauplätzen in Tunesien inspirieren.

Tontechniker nehmen bei realen Schießübungen die Geräusche der Waffen auf.

DIE SCHLACHT UM PONTE DU HOC

Unter schweren Verlusten landen wir mit amerikanischen Rangern in der Normandie.

Wir überwinden die Klippen und stehen plötzlich vor den feindlichen Stellungen.


Über freies Feld zu laufen ist Selbstmord. Wir kämpfen uns durch einen Bunker...

...und durch die angrenzenden Schützengräben, und überraschen so die Deutschen.

Lebendiges Schlachtfeld

Jedes Gefecht in **Call of Duty 2** ist mit Skriptsequenzen gespickt. Das Besondere dabei: Viele davon werden Sie beim erstmaligen Spielen gar nicht bemerken. Denn die Levels sind weniger linear als in anderen Weltkriegs-Shootern, und egal, wo Sie sich rumtreiben: An jeder Ecke erwartet Sie geballte Action. Da treten GIs Türen ein und liefern sich Faustkämpfe mit deutschen Soldaten, ein Brite zieht seinen verwundeten Kameraden aus der Schusslinie, ein Russe kauert verängstigt unter einem Schreibtisch, während sein Vorgesetzter ihn anbrüllt, weiterzukämpfen. Selbst nach dem fünften Durchlauf einer Mission entdecken wir immer noch unbekannte Szenen. In Ponte du Hoc etwa stehen wir vor einem rund hundert Meter breiten Schlachtfeld: Gräben, Stacheldraht, MG-Nester, Tunnelsysteme. Dutzende GIs stürmen an uns vorbei in Richtung der deutschen Verteidiger, die auf alles feuern, was sich bewegt. Wie wir das Getümmel durchqueren, bleibt uns überlassen. Todesmutig über das freie Feld stürmen, von Graben zu Graben hechten oder dem Tunnel neben uns folgen? Egal, für welchen Weg wir uns entscheiden, alleine bleiben wir nie. Denn das Spiel generiert ständig neue Verbündete, die sich uns anschließen – und oftmals spektakulär das Zeitliche segnen. Ein Kamerad springt vor uns in den Schützengraben, läuft wenige Meter und tritt dann auf eine Mine. Sein Körper wird in hohem Bogen auf das Schlachtfeld katapultiert.

Beim genauen Zielen können wir Abnutzungserscheinungen auf den Waffen sehen.

Mündungsfeuer beleuchtet eindrucksvoll die Umgebung und die Spielfiguren.

Animateur des Todes

Herumfliegende Soldaten sind in **Call of Duty 2** stets geskriptet – ein Ragdoll-System hat das Spiel überraschenderweise nicht. Warum ein solcher technischer Rückschritt? Martin Pitzl, PR-Manager von Activision Deutschland, erklärt: »Selbst wenn Call of Duty 2 ein Ragdoll-System hätte: Für die deutsche Fassung hätten wir das aus Jugendschutzgründen ohnehin entfernt.« Stattdessen gehen Soldaten in Todesanimationen zu Boden. Die sind zwar wie alle Bewegungsabläufe glaubwürdig umgesetzt, wiederholen sich allerdings schnell. Das dämpft den Realismus der Schlachten, auch wenn einige der Szenen sehr dramatisch sind. So lässt vor uns ein schwer verwundeter Deutscher seine Waffe fallen, kriecht einige Meter weit, zieht seine Pistole, um noch ein paarmal verzweifelt in unsere Richtung zu feuern, und bleibt schließlich regungslos liegen. Das erscheint uns jedoch für die USK-Einstufung nicht weniger relevant als ein Ragdoll-System.

Lass uns drüber reden

Wenn sie nicht gerade ihr digitales Leben aushauchen, wirken die KI-gesteuerten Soldaten in **Call of Duty 2** sehr lebendig. Sie gehen in Deckung, feuern blindlings an Hindernissen vorbei, setzen selbständig Granaten ein und warnen uns sogar mit Zurufen vor gesichteten Gegnern. Dann hören wir präzise Angaben wie »Da drüben, neben dem Holzstapel, feindli-

Wir dringen ins benachbarte Dorf vor, um die letzten deutschen Verteidiger zu vertreiben.

Zunächst kommen wir gut voran: Die amerikanischen Truppen überrennen die Siedlung.

Doch dann nagelt uns ein Maschinengewehr fest. Wir setzen Rauch ein und entkommen.

Wir pirschen uns an die MG-Stellung heran, schalten einen Verteidiger lautlos aus.

ches MG!« Die Jungs von Infinity Ward nennen das ihr »Battle Chatter«-System, grob übersetzt »Schlachtgeplapper«. Die Deutschen unterhalten sich ebenfalls und wissen deshalb meistens, wo Sie sich gerade befinden. Dabei sprechen die Wehrmachtssoldaten akzentfreies Deutsch und erlauben sich sogar mal einen Scherz. Als wir in einem Bunkersystem auf eine Gruppe verschanzter Feinde treffen, rufen die uns zu: »Wo kommt ihr denn alle her? Habt ihr eine Brücke über den Ärmelkanal gebaut?«

Überfüllung

»Wo kommt ihr denn alle her?«, haben wir uns beim Spielen auch oft gefragt. Denn nicht nur unsere Kameraden, sondern auch die feindlichen Truppen werden kontinuierlich vom Spiel neu generiert. Das führt einerseits zu imposanten Massenschlachten, andererseits zu merkwürdigen Situationen: Wir betreten einen geschlossenen Raum und schießen vier Gegner über den Haufen. Anschließend verlassen wir das Zimmer, kehren aber sofort wieder zurück: Schon erwarten uns vier neue Soldaten. Als wir andernorts ein französisches Landhaus belagern, quellen im Laufe von zehn Minuten mehrere Dutzend Soldaten aus dem kleinen Gebäude. Wir kommen kaum an den Zaun heran, denn der Vorgarten wimmelt nur so von Deutschen. Wir haben zwar ebenso viele Kameraden hinter uns, doch die wollen uns ausnahmsweise nicht folgen. Scheinbar erwartet das Spiel von uns, diese Herausforderung alleine zu meistern. Erst als wir die Schwelle des Gebäudes überschreiten, reißt der deutsche Nachschub ab. Hier muss Infinity Ward noch nachbessern und Gegner-Startpunkte lahm legen, sobald sich der Spieler nähert. Denn unendlich viele Deutsche aus einem kleinen Haus stürmen zu lassen, ist nicht nur unrealistisch, sondern auch frustrierend für den Spieler, wenn er es alleine mit den Burschen aufnehmen muss.

Nur 'ne Fleischwunde

Solange uns die Munition nicht ausgeht, können wir tatsächlich Hundertschaften von Gegnern im Alleingang niedermachen. Denn Gesundheitsbalken und Erste-Hilfe-Pakete gibt's in **Call of Duty 2** nicht mehr. Eine Kugel in den Kopf oder mehrere Körpertreffer in schneller Folge schicken uns zwar endgültig auf die Bretter, alle übrigen Verletzungen heilen hingegen schon nach wenigen Sekunden. Eric Riley von Infinity Ward erklärt uns den Grund für dieses ungewöhnliche System: »So können Spieler ständig weiterkämpfen und müssen nicht im Level umherirren, um Medi-Packs zu suchen.« Das macht Sinn, insbesondere da die ständig nachrückenden Gegner verhindern, dass wir eine Gefechtssituation einfach aussitzen und den Kameraden überlassen. Und dank Quicksave und Quickload spielen wir schwer verletzt ja ohnehin nicht weiter. Trotzdem fühlt sich die scheinbare Unverwundbarkeit zunächst ungewohnt an.

Atmosphäre-Engine

Trotz teils unglaubwürdiger Gegnermassen und fehlendem Ragdoll-Systems schafft **Call of Duty 2** eine Atmosphäre, die lebensechter ist als die jedes anderen Weltkriegs-Shooters zuvor. Dafür sorgt vor allem die neue Grafik-Engine, die fantastische Bilder auf den Monitor zaubert: Die Bump-Mapping-Texturen der Spielfiguren sind derart detailliert, dass wir jede Falte in der Armeejacke unseres Vordermannes erkennen können. Als der plötzlich eine Rauchgranate zückt, um einem feindlichen MG-Nest die Sicht zu nehmen, klappt uns vollends die Kinnlade nach unten: Der Rauch sieht derart echt aus, dass wir uns aus Furcht vor gesundheitlichen Schäden zunächst gar nicht hineinwagen. An Bord eines Fahrzeuges fühlen wir uns da schon sicherer. In **Call of Duty 2** können wir nämlich gelegentlich Panzer und andere Vehikel lenken. Welche genau, will Infinity Ward aber noch nicht verraten.

Ohren gespitzt!

Fahrzeuge soll es im Multiplayer-Modus zwar auch geben, der Schwerpunkt liegt hier aber ebenfalls auf knackigen Infanterieduellen in Deathmatch und missionsbezogenen Spielarten. Wie schon im Vorgänger schaltet die Kamera nach unserem Ableben in die »Kill-Cam« um, eine kurze Wiederholung

Der volumetrische Rauch ist im Spiel allgegenwärtig.

Ob wir auch einen Jeep fahren dürfen, ist noch geheim.

DIE SCHLACHT UM PONTE DU HOC

Der MG-Schütze hat uns bislang noch nicht bemerkt. Wir erledigen ihn von hinten.

Plötzlich rollt ein deutscher Truppentransport hinter dem Haus vor: Verstärkung trifft ein!

Die absitzenden Soldaten laufen uns geradewegs in die Arme. Sie haben keine Chance.

Endlich, das Dorf gehört uns! Die Ranger sammeln sich und warten auf neue Befehle.

Vereinzelt treten in Call of Duty 2 Überleuchteffekte auf.

Die Kleidung der Russen ist mit Schnee besprenkelt.

Kinoreif: Die Landung an den Klippen von Ponte du Hoc gehört zu den beeindruckendsten Sequenzen des Spiels.

aus Sicht des siegreichen Duellanten. Klassen gibt's keine, wir suchen uns lediglich eine der Waffen aus, die wir schon aus dem Singleplayer-Part kennen: Von der Schrotflinte über Sturmgewehre bis hin zu leichten MGs ist alles dabei, was Großvaters Arsenal hergibt. Zweite Feuermodi haben die Knarren nicht, dafür können wir unseren Gegnern die schweren Schießprügel um die Lauscher hauen. Dabei gibt's im Spiel ohnehin regelmäßig was auf die Ohren: Die fantastischen Waffenklänge haben Infinity Wards Tontechniker mit den echten Flinten aufgezeichnet. Die orchestrale Musikuntermalung von **Call of Duty 2** ist mal aufregend, mal so rührend, dass es uns die Kehle zuschnürt. Naja, nicht allen von uns. Dem Chamäleon-Mann ist scheinbar kein bisschen eng im Hals: Er verbringt den Rückflug wieder mit dem Gesicht tief in einer weißen Papiertüte. FAB

CALL OF DUTY 2

fabian@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 11. November 2005
Entwickler: Infinity Ward / Activision
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Infinity Ward treibt das Genre der Weltkriegs-Shooter weiter voran. Die wenigen Innovationen wie größere Bewegungsfreiheit oder das neue Schadenssystem sind zwar nicht unbedingt revolutionär, grafisch ist das Spiel mit brillanten Texturen und Partikeleffekten allerdings über jeden Zweifel erhaben. Bislang sind die Gegnerstartpunkte zwar noch ein ernstzunehmender Schwachpunkt, doch wenn Infinity Ward den in den Griff bekommt, hat Call of Duty 2 das Zeug zum bisher besten Weltkriegs-Shooter.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK J152

Und da gab's ja noch...

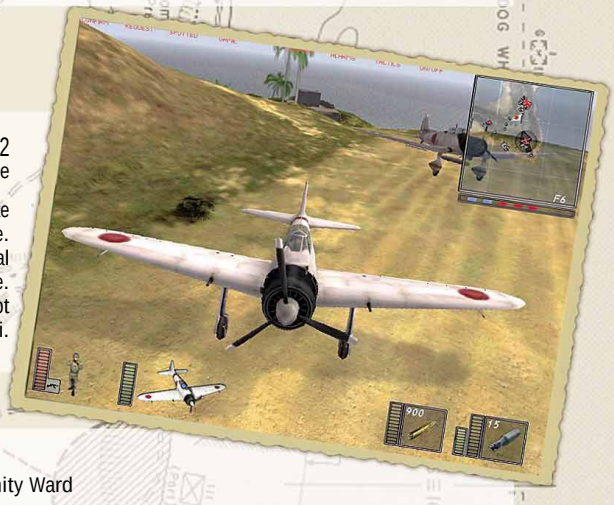
HISTORIE DER WELTKRIEGS-SHOOTER

Call of Duty 2 ist der jüngste Spross einer Reihe erfolgreicher Weltkriegs-Shooter. Wir haben für Sie mal ins Spieler-Geschichtsbuch geschaut und die beliebtesten Genre-Vertreter ausgegraben.

MEDAL OF HONOR - 2002

GS 03/2002: 86% · Electronic Arts / 2015

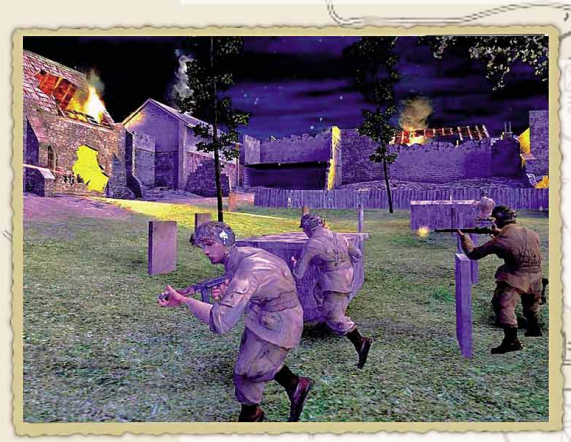
Um was geht's? In Nordafrika, Frankreich und Deutschland kämpfen Sie, meist im Team mit KI-gesteuerten Kollegen, gegen die deutsche Wehrmacht. Schlaue Gegner. Ob actiongeladene Ballereien oder knifflige Schleicheinlagen, dank der sehr guten KI ist jede der abwechslungsreichen Missionen eine Herausforderung. Und Schnitt! Trotz der gelungenen Weltkriegs-Atmosphäre und den zahlreichen Skriptereignissen enttäuscht Medal of Honor beim abrupten, unspektakulären Schluss.



BATTLEFIELD 1942 - 2002

GS 11/2002: 90% · Electronic Arts / Dice

Um was geht's? Auf riesigen Multiplayer-Karten kämpfen Alliierte und Achsenmächte um die Vorherrschaft. Unterschiedliche Soldatenklassen sorgen für taktische Tiefe. Großer Fuhrpark. Ob Panzer, Kampfbomber oder Schlachtkreuzer — zum ersten Mal spielen in Multiplayer-Gefechten fahrbare Untersätze eine tragende Rolle. Erobere die Flagge. Der von Battlefield 1942 eingeführte Conquest-Modus hebt Mehrspieler-Ballereien erfolgreich aus dem Deathmatch-Einerlei.



CALL OF DUTY - 2003

GS 12/2003: 85% · Activision / Infinity Ward

Um was geht's? Vier Kampagnen lang ballern Sie sich durch Europa und Russland, sabotieren Artillerie, heben feindliche Lager aus und befreien gefangene Soldaten. Keine Story. Die 24 streng linearen Missionen folgen keinem roten Faden. Stattdessen erzählt jeder Auftrag eine eigene, kleine Geschichte – stets filmreif inszeniert. Atmosphäre pur! Explosionen, brüllende Kollegen — Massen an Skript-Ereignissen bringen den Krieg so intensiv wie nie auf den Bildschirm.

ENEMY TERRITORY - 2003

Kein Test, da kostenloses Addon · Activision / Mad Dog Software

Um was geht's? In den Multiplayer-Gefechten müssen Sie auf den Karten, wie im Assault-Modus von UT 2004, mehrere Ziele erfüllen, um die Runde zu gewinnen. Gratis. Eigentlich als kostenpflichtiges Addon zu Return to Castle Wolfenstein gedacht, stellten die Entwickler das Spiel zum freien Download bereit. Der Grund: Der Einzelspieler-Teil erreichte nicht die gewollte Qualität und entfiel. Team-Aufträge. Erstmals mussten Spieler auch online oder im LAN knifflige Aufträge gemeinsam mit anderen meistern.

BROTHERS IN ARMS - 2005

GS 10/2005: 81 · Ubisoft / Gearbox

Um was geht's? Als Mitglied eines versprengten, amerikanischen Infanterie-Kommandos schlagen Sie sich acht Tage lang durch die Normandie. Teamgeist. Squad-Befehle und Symbole über den Gegnern ermöglichen viele taktische Manöver. Die Karte im Pausenmodus nervt allerdings. Geschichtsunterricht. Die Story und originalen Kriegsdokumente als Bonusmaterial bringen dem Spieler die damaligen Geschehnisse näher. DM

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
	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	03/05, 07/05, 10/05	Ausgezeichnet	4. Quartal 2005
	Alan Wake	3D-Action	Remedy	07/05	–	4. Quartal 2006
	Anno 1701	Aufbauspiel	Related Designs	10/04	–	3. Quartal 2006
	Battlefield 2: Special Forces	MP-Shooter-Addon	Dice Canada	09/05, 10/05	Ausgezeichnet	November 2005
	Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	1. Quartal 2006
	Brothers in Arms: Earned in B.	Taktik-Shooter	Gearbox	08/05	–	6. Oktober 2005
UPDATE	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	06/05, 11/05	–	4. Quartal 2005
UPDATE	Civilization 4	Rundenstrategie	Firaxis	08/05, 11/05	–	26. Oktober 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
NEU	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	11/05	–	1. Quartal 2006
	Der Pate	Actionspiel	Electronic Arts	04/05	–	1. Quartal 2006
UPDATE	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04, 09/05	Sehr gut	Oktober 2005
	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	09/05	Ausgezeichnet	Februar 2006
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04, 04/05, 11/05	–	Dezember 2005
	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	10/05	–	Dezember 2005
	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	07/05, 10/05	–	1. Quartal 2006
	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	November 2005
UPDATE	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	07/05, 9/05	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	Pro Evolution Soccer 5	Fußballspiel	Konami	11/05	Ausgezeichnet	Oktober 2005
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04, 07/05, 10/05	–	3. Quartal 2005
UPDATE	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
NEU	Shattered Union	Rundenstrategie	Poptop	11/05	Sehr gut	Oktober 2005
	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
NEU	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
	The Movies	Aufbauspiel	Lionhead	06/05	–	4. Quartal 2005
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	1. Quartal 2006
	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	07/05	–	3. Quartal 2006
	Tomb Raider: Legends	Action-Adventure	Crystal Dynamics	06/05	–	1. Quartal 2006
	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	–	11. November 2005
UPDATE	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05	–	2. Quartal 2006
UPDATE	Vietcong 2	Taktik-Shooter	Pterodon	09/05	Sehr gut	21. Oktober 2005
NEU	X3: Reunion	Weltraumspiel	Egosoft	11/05	–	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.

CIVILIZATION 4

Vielleicht war's der Gott des guten Willens, vielleicht auch nur der Gott der aufpolierten Quartalsbilanz – jedenfalls verschiebt sich Civilization 4 nach vorne. Ursprünglich war November als Termin angepeilt, nun soll es noch im Oktober erscheinen. In den Händlerlisten spekuliert man auf den 26. des Monats.

DRAGONSHARD

Moment mal, kein Dragonshard-Test in dieser Ausgabe? War das nicht für Ende September angekündigt? War es, aber Atari hat den Erscheinungstermin flugs verschoben, auf Ende Oktober. Grund dafür sind zahlreiche, teils schwere Bugs in der Testversion, die uns bereits vorlag – mehr dazu lesen Sie im Strategieteil.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

November stand ja schon eine Weile als Erscheinungstermin für das Rennspektakel fest, inzwischen gibt's auch einen genauen Tag. Need for Speed: Most Wanted erscheint in Europa eine Woche später als in den USA, am 24. November. Ein hübsches Geschenk macht uns EA da einen Monat vor Weihnachten.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Gerüchte wollten ja gewusst haben, dass aus Unreal Tournament 2007 ein UT 2006 hätte werden können – dass es also noch dieses Jahr in den Läden stehen würde. War wohl nix: Gerade hat sich der offizielle Erscheinungstermin sogar eine ganze Ecke nach hinten verschoben. Jetzt soll's Sommer 2006 werden.

DAS KOMMT IM OKTOBER

Name	Publisher	Datum
Black & White 2	Electronic Arts	13.10.2005
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	06.10.2005
City of Villains	NCSoft	31.10.2005
Civilization 4	2K Games	26.10.2005
Coffee Break	Nobilis	10.10.2005
Cold War	Dreamcatcher	24.10.2005
F.E.A.R.	Vivendi	18.10.2005
Fussball Manager 06	EA Sports	06.10.2005
Gene Troopers	Atari	27.10.2005
Great Invasions	Nobilis	17.10.2005
GT Legends	Atari	06.10.2005
Knight of the Temple 2	Atari	27.10.2005
NBA Live 06	EA Sports	06.10.2005
Pro Evolution Soccer 2005	Konami	12.10.2005
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	Nobilis	17.10.2005
Serious Sam 2	2K Games	14.10.2005
Shadowgrounds	DTP	21.10.2005
Star Wars: Battlefront 2	Activision	31.10.2005
The Suffering: Ties that Bind	Midway	14.10.2005
Tiger Woods PGA Tour 06	EA Sports	06.10.2005
Vietcong 2	2K Games	21.10.2005

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

Herstellerangaben; ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Gothic 3	▲	2
2	Stalker	▼	1
3	Age of Empires 3	▲	7
4	Elder Scrolls 4: Oblivion	▲	10
5	Need for Speed: Most Wanted	▼	3
6	Quake 4	▲	8
7	Unreal Tournament 2007	▲	16
8	Schlacht um Mittelerde 2	▼	5
9	Heroes of Might & Magic 5	▲	18
10	Battlefield 2: Special Forces	▼	9
11	Call of Duty 2	▼	4
12	Hellgate: London	▼	11
13	Diablo 3	●	13
14	Duke Nukem Forever	▲	23
15	X3: Reunion	▲	–
16	Civilization 4	▲	20
17	The Movies	▲	28
18	Hitman: Blood Money	▲	21
19	Spellforce 2	▲	–
20	Star Wars: Empire at War	▼	15
21	The Witcher	▼	14
22	Pro Evolution Soccer 5	▲	–
23	Rise & Fall	▲	–
24	Stargate SG-1	▲	25
25	Tomb Raider: Legends	▲	–
26	C&C Alarmstufe Rot 3	▲	–
27	Operation Flashpoint 2	●	27
28	Anno 1701	▲	–
29	Supreme Commander	▲	–
30	Star Wars: Battlefront 2	▼	26

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/05

Süchtig nach Staaten

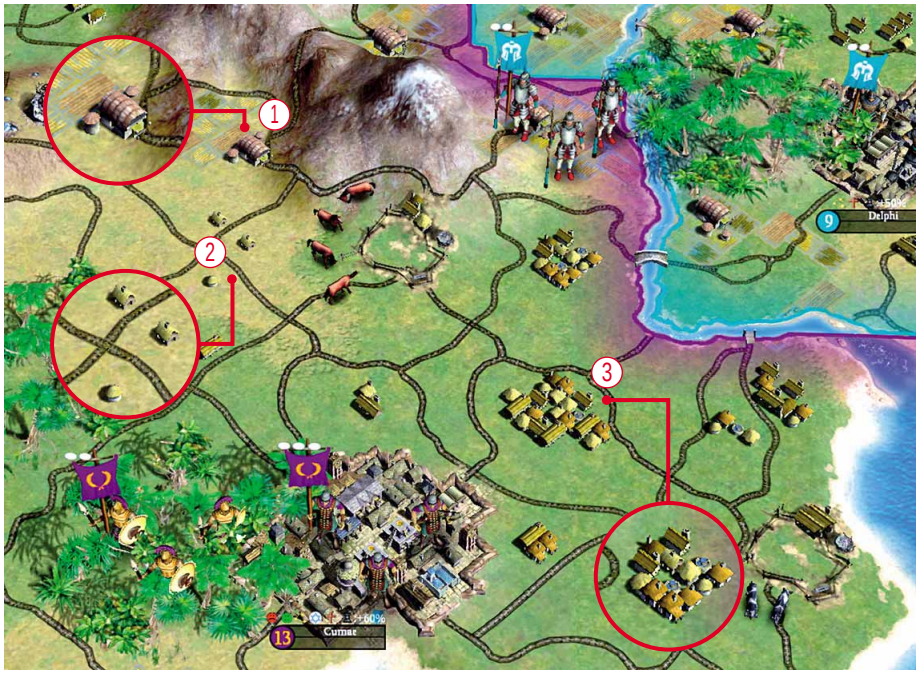
CIVILIZATION 4

Wird's ein Spiel, das auf die Geschichte eingeht? Oder ein Spiel, das in die Geschichte eingeht? Wir haben's gespielt und wissen mehr.

Es war einmal ein Weltreich. Das wurde regiert vom herzlosen Diktator Micha, der das Volk mit eiserner Faust unterdrückte und nach der Weltherrschaft strebte – halt! So erzählt man doch keine Gute-Nacht-Geschichte! Nächster Versuch: Es war einmal ein Weltreich. Das wurde regiert vom friedliebenden Präsidenten Micha, der dem Volk Rede- und Religionsfreiheit zugestand und auf die Vereinten Nationen hörte. Klingt besser? Mag sein, in **Civilization 4** können wir jedoch beide Varianten in die Tat umsetzen. Denn die Rundenstrategie-Hoffnung soll sowohl militärisches als auch friedliches Vorgehen belohnen. Nur eine Gute-Nacht-Geschichte werden wir beim Spielen wohl nicht brauchen, denn eines haben wir beim Ausprobieren einer **Civ 4**-Version gemerkt: Die ausgeklügelte Spielmechanik sorgt wieder für schlaflose Nächte.

DAS IST NEU

- 3D-Grafik
- Religionen
- Kampfsystem
- Regierungsbaukasten
- Einheiten befördern
- Gesundheitswert für Städte
- mehr große Persönlichkeiten
- UNO-Petitionen



Farmen ① bringen die Nahrung, Häuser ② werfen Geld ab und entwickeln sich im Spielverlauf zu Dörfern ③.

Julius und die Fischer

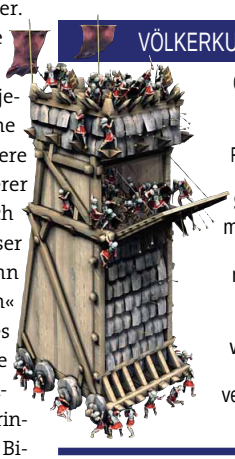
Für unsere Probepartie dürfen wir eines von 18 Völkern übernehmen, darunter England und Deutschland. Weil jedes Volk eine starke Spezialeinheit aufstellt, wählen wir die Römer. Denn die führen mächtige Schwertkämpfer ins Feld, die Prätorianer. Zudem verfügt jedes Volk über zwei mögliche Anführer, die jeweils andere Vorteile bringen. In unserer Version können wir jedoch nur Julius Caesar zum Kaiser krönen. Macht nichts, denn Caesar gilt als »philosophisch« und »industriell«. Ersteres verdoppelt die Geburtsrate großer Persönlichkeiten (Helden, die gewaltige Vorteile bringen) und das Bautempo von Bibliotheken und Unis. Das industrielle Talent beschleunigt den Bau von Wundern um 50% und den Bau von Fabriken um 100%.

Civ-typisch starten wir mit einem Siedler, der das erste Dorf errichtet. Kreise zeigen passende Orte für die Siedlung – eine Hilfestellung, die wir per Optionsmenü aktivieren. Bautrupps (errichten Geländeverbesserungen wie Straßen) dürfen wir automatisieren, damit sie sich selbstständig um den Ausbau des Reiches kümmern. Das klappt bestens, spart viel Mikromanagement und macht **Civ 4** einsteigerfreundlich. Unsere Arbeiter verbessern zunächst das Umland von Rom. Neu: Mit der Technik »Fischfang« können Bauschiffe Fangnetze vor der Küste auslegen. Auch auf dem Land gibt's neue Verbesserungen, etwa Häuschen, die zu Kleinstädten heranwachsen und so für steigende Steuereinnahmen sorgen.

Hässliche Soldaten

Am auffälligsten sind jedoch nicht spielerische, sondern grafische Neuerungen. **Civ 4** bietet als erster Serienteil 3D-Grafik mit detailverliebten Landschaften. Windmühlen drehen sich, Flüsse strömen zum Meer. Wälder bestehen aus einzeln modellierten Bäumen, die sich im Wind wiegen. Wenn wir eine Einheit in einen Forst schicken, flattern manchmal sogar kleine

VÖLKERKUNDE



Civilization 4 setzt eine ruhmreiche Reihe fort, die Kultdesigner Sid Meier 1991 mit dem ersten Teil ins Leben rief. Wir listen alle Episoden samt zwei wichtigen Ablegern auf, verzichten aber auf Addons.

Civilization Sid Meiers 2D-Meisterwerk erschien 1991, vier Jahre später schob Microprose den grafisch veralteten, spielerisch gleichwertigen Multiplayer-Ableger CivNet nach.

Colonization Der Titel von 1994 drehte sich um die Besiedlung Amerikas und erinnerte spielerisch an die Civilization-Serie – kein Wunder, denn er stammte von Sid Meier.

Es gibt sie noch immer, die Barbaren. In Civ 4 ziehen sie jedoch nicht nur als marodierende Horden umher, sondern wohnen sogar in eigenen Städten, die wir erobern können.

Arbeiter errichten Geländeverbesserungen wie Straßen, Farmen und Windmühlen. Nützlich: Wir können die Jungs automatisieren, damit sie das Reich selbstständig ausbauen.

Die Anzeige unterhalb der Stadt verrät, wie schnell die Siedlung wächst und was sie gerade baut. Per Klick auf das Icon gelangen wir zum Baumenü, wo wir den Produktionsauftrag ändern können.

Um berittene Truppen aufstellen zu können, brauchen wir Pferde. Die sind eine strategische Ressource, auf der Arbeiter erstmal ein Camp errichten müssen. Das Lager wiederum verbinden wir per Straße mit unseren Städten, damit die Pferde zur Verfügung stehen.

Fast jede Einheit hat eine Spezialfähigkeit. Diese Armbrustschützen (Stärkewert 8) etwa richten gegen Nahkämpfer 50% mehr Schaden an.

Vögel empor. Dieser Idylle stehen allerdings die hässlichen Einheitenmodelle gegenüber, die 3D-Truppen wirken detailarm. Beim Kampf zoomt **Civ 4** auf die beiden Kombattanten, die ruckelig animierte Schläge und Schüsse austauschen.

Das Interface unserer **Civilization 4**-Version will Firaxis noch überarbeiten, dennoch sind uns schon einige Neuerungen aufgefallen. So fehlt das Berater-Icon aus **Civ 3**, Militär- oder Kulturbeauftragter sind nur noch über die F-Tasten erreichbar. Städten hingegen können wir direkt über die Übersichtskarte neue Produktionsaufträge erteilen, indem wir per Klick auf den Namen der Siedlung ein kleines Baumenü aufrufen. Per Doppelklick auf die Stadt gelangen wir zum Stadtbildschirm mit Informationen über errichtete Gebäude und Zufriedenheit der Bürger. Diese Ansicht ist allerdings noch zu unübersichtlich.

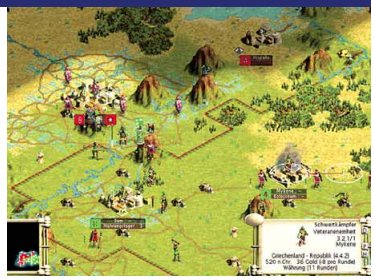
Beherrscher des Glaubens

Während unser Reich wächst, forschen unsere Gelehrten fleißig. Der Technologiebaum ist nun jedoch nicht mehr in Epochen à la **Civ 3** aufgeteilt, so dass wir Forschungsziele auch mal überspringen können. Durch Forschung schalten wir zudem »Civics« frei, die Regierungs-Bausteine von **Civ 4**. Denn wie in **Alpha Centauri** setzen wir unsere Staatsform aus 25 Elementen in fünf Kategorien zusammen: Regierung, Gesetzgebung, Arbeit, Wirtschaft und Religion. Wie wär's zum Beispiel mit einem umweltfreundlichen Polizeistaat samt Redefreiheit, Kastensystem und fester Staatsreligion? Jedes Element bringt bestimmte Vor- und Nachteile, die Armee eines Polizeistaats etwa sammelt mehr Erfahrung. Dafür müssen wir für jeden Regierungs-Baustein pro Runde Unterhaltskosten bezahlen.

Civilization 2 Nach CivNet erschien 1996 der rechtmäßige Nachfolger, den viele Fans bis heute für den besten Teil der Reihe halten – trotz marginaler spielerischer Neuerungen.

Alpha Centauri Der komplexe Ableger von Firaxis führt 1999 die Civ-Historie auf der Welt Alpha Centauri fort. Mit Regierungs-Baukasten, U.N. und kluger KI, aber grausiger Grafik.

Civilization: Call to Power Activision kaufte die Civ-Lizenz und schuf 1999 diesen umfangreichen Ableger. 2001 erschien Call to Power 2, dann sicherte sich Firaxis die Serienrechte.



Civilization 3 Kam 2002 von Firaxis und führte das Kultursystem ein, das Ländergrenzen bestimmt. Die Kämpfe zwischen nett animierten 2D-Truppen liefen aber oft zu zufällig ab.

In der Moderne kämpfen amerikanische Navy Seals und Infanteristen.

In den 3D-Städten erkennen wir nun sogar errichtete Gebäude.

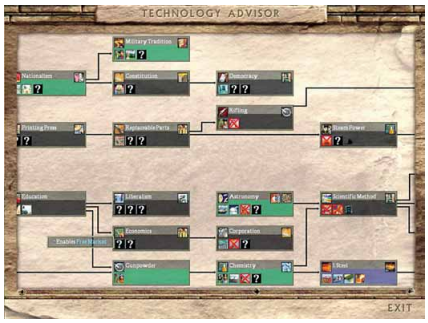
Durch neue Technologien kann unser Reich außerdem eine oder mehrere von sieben Religionen begründen. Da unsere Römer als erstes Volk die Theologie erfinden, gelten sie als Schöpfer des Christentums; eine unserer Siedlungen wird zur heiligen Stadt der Christen. Fortan dürfen wir das Sichtfeld aller christlichen Städte weltweit einsehen. Durch Missionare tragen wir unseren Glauben in verbündete Städte, damit deren Einwohner glücklicher werden. Zudem breitet sich die Religion allmählich in Städten anderer Nationen aus.

Krieg um Beförderungen

Glaube ist eine Sache, Gewalt eine andere. Weil die an sich friedlichen Ägypter den Hinduismus über die Welt verbreiten und unserem Christentum so Einfluss entziehen, erklären wir Pharaonin Kleopatra den Krieg. Denn wir haben Prätorianer und Speerträger gebaut, die in Ägypten einfallen. Das Kampfsystem hat sich geändert: Trupps haben keine Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen allgemeinen Stärkewert. Zudem hat fast jede Einheit Spezialfähigkeiten, unsere Speerträger etwa kämpfen effektiver gegen Reiter.

Wenn Einheiten Siege davontragen, steigen sie bis zu 20 Mal im Level auf. Der Clou: Nach jedem Rangaufstieg dürfen wir die Truppen per Beförderung spezialisieren. Nach und nach erhöhen wir so zum Beispiel den Stärkewert unserer Prätorianer oder ihren Verteidigungsbonus in Wäldern. Das motiviert, zumal die Kämpfer ihre Beförderungen behalten, wenn wir sie zu moderneren Truppentypen upgraden.

Civ 4 kennt jedoch nicht nur militärische Einheiten, sondern auch zivile Helden. Jede Stadt sammelt pro Runde »Persönlichkeiten-Punkte«. Wenn genügend davon auf dem Konto sind, erschafft die Stadt einen Künstler, Ingenieur, Händler oder Propheten. Diese Helden haben mächtige Talente. Ingenieure etwa stellen ein Weltwunder in nur einer Runde fertig, lösen sich dabei aber auf. Alternativ verbrauchen wir zwei Helden, um ein goldenes Zeitalter zu beginnen, das die Produktion aller Städte acht Runden lang erhöht.



Die Technologien sind nicht in Epochen unterteilt.

Diplomatie läuft genau wie in Civilization 3 ab.

Glück und Gesundheit!

In **Civ 4** gibt's zwar keine sichtbare Umweltverschmutzung mehr, jede Siedlung hat aber einen Gesundheitswert. Der verschlechtert sich, wenn die Siedlung wächst und dreckige Gebäude wie Fabriken baut. Wenn die Bürger kränklich sind, erwirtschaftet die Stadt weniger Nahrung. Also sorgen wir für Wohlbefinden, indem wir den Speiseplan der Einwohner bereichern und Nahrungsquellen wie Fische und Kühe per Straße mit den Städten verbinden.

Neben der Gesundheit gibt's die aus den Vorgängern bekannte Unzufriedenheit: Wenn Städte zu groß werden oder wir Kriege führen, sind die Bürger unglücklich. Mit Gebäuden wie Tempeln besänftigen wir sie wieder – denn unglückliche Einwohner wollen nicht arbeiten. Zu Aufständen kommt's nur, wenn Siedlungen vom Militär erobert werden oder eine fremde Kultur zu viel Einfluss gewinnt. Bei der kulturellen Übernahme schließen sich die Bürger nach einer mehrere Runden langen Revolte einem anderen Reich an. Während des Aufstands können wir aber Gegenmaßnahmen ergreifen und etwa Truppen in die Stadt schicken. Das ist fairer als in **Civ 3**, wo Städte ohne Vorwarnung die Seiten wechselten.

Hör' auf die UN!

Wir erobern die ägyptischen Städte aber lieber militärisch und handeln schließlich einen Friedensvertrag mit den geschwächten Feinden aus. Das Diplomatiesystem funktioniert wie in **Civ 3**: Wir schnüren Verhandlungspakete, etwa einen Technologietausch samt Verteidigungsbündnis. Spät im Spiel kommen die Vereinten Nationen hinzu: Wie in **Alpha Centauri** stimmen die Völker über globale Themen ab. Wir könnten zum Beispiel eine Resolution einbringen, die den Regierungsbaustein Sklaverei zur Pflicht für alle macht. Wenn der Vorschlag durchkommt, erklärt die UN allen Ländern den Krieg, die gegen den Sklaverei-Zwang verstoßen. Zudem stimmen die Vereinten Nationen gegen Spielende ab, ob wir zum Herrscher der Welt gekrönt werden sollen. Dieses Happy End können wir nur erreichen, wenn wir stets freundlich und friedlich waren. Wenn das keine schöne Gute-Nacht-Geschichte ist. GR

CIVILIZATION 4 micha@gamestar.de

Genre: Rundenstrategie
Termin: Oktober 2005
Entwickler: Firaxis / Take 2
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Nach nächtelangem Probespielen bin ich mir sicher: Firaxis verbessert Civilization 4 an den richtigen Stellen. So bringen Religionen, Regierungs-Baukasten sowie Truppen-Beförderungen mehr strategische Tiefe und haben dennoch verständliche Auswirkungen. Neben der, ähm, zweckmäßigen Einheiten-Grafik stört mich nur der unübersichtliche Stadtbildschirm. Doch da Firaxis das Interface noch überarbeitet, könnte Civ 4 sogar meinen Liebling Civ 2 übertreffen.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

Machen Sie doch, was Sie wollen!

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Es dauert noch drei Monate bis zum Erscheinen von Elder Scrolls 4: Oblivion, trotzdem steht schon jetzt fest: Das Mega-Rollenspiel ist ein sicherer Kandidat für den Spitzenplatz im Genre.

Sechs Menschen treffen sich für eine Nacht in einem alten Herrenhaus, am morgen sind fünf von ihnen tot. Den arroganten Adelsjungen erwischt es zuerst, erdolcht liegt er in seinem Zimmer. Dann sackt die Magierin am Essenstisch zusammen: vergiftet. »Zwei von uns wurden umgebracht«, klagt der reiche Händler, »unter uns ist ein Mörder! Aber wer?« Die Stimmung wird gespannter, man reflektiert über die Verstorbenen – »Ich mochte ihn nicht«, »Sie war eine gute Frau.« Dann sterben sie einer nach dem anderen. Am nächsten Morgen nimmt der schwarz verhüllte Attentäter in seiner Gilde einen prallen Sack Gold entgegen; als Bonus erhält er ein wertvolles Schwert, denn niemand hat ihn enttarnt.

Am Rand des Waldes steht ein schnuckeliges Farmhaus.

Ein Gewitterblitz über Cheydinhal gleißt im Schwert.

Moment mal – reden wir eigentlich noch über das Rollenspiel **Elder Scrolls 4: Oblivion**? Tun wir! Der Attentäter sind Sie, die Herrenhaus-Episode ist nur eine von vielen Hundert Missionen in dem wohl gewaltigsten Fantasy-Epos des Jahres.

Gebt mir Freiheit

Den Krimi-Auftrag sehen Sie freilich nur, wenn Sie ein Mitglied der düsteren Dark Brotherhood sind. Und die ist wiederum nur eine der fünf großen Gilden in der Spielwelt Cyrodiil. Bei der Brotherhood bewirbt man sich nicht um Zugang, man wird eingeladen: Wer mit Absicht einen Unschuldigen tötet, erhält in der nächsten Nacht Besuch von einem dunklen Boten. Dieser weist den Weg zum unterirdischen Gewölbe der Bruderschaft und seiner finsteren, lauernden Bewohner. Die schwarze Lederrüstung gibt's als Einstiegsgeschenk, ab dann muss jeder Funken Respekt in der Gilde durch gnadenlose Morde erkämpft werden. Wer so weit in die Schatten abgleitet, spielt fortan ein anderes **Oblivion** als der Edelkrieger. Oder als der Elementarmagier. Oder der Nekromant. Oder der Dieb. Wie der Vorgänger **Morrowind** legt Ihnen **Oblivion** ein Land zu Füßen, in dem Ihre spielerischen Möglichkeiten praktisch unbegrenzt sind. Wie Sie handeln, bestimmt, welche Teile der Welt Sie sehen. Von vorne bis hinten zieht sich ein Leitmotto durch das Rollenspiel: Freiheit.

Liebe lähmt

Die Freiheit beginnt schon bei der Charaktergestaltung: Klassen oder Beschränkungen gibt es nicht. Stattdessen bauen Sie Ihren Wunschhelden, indem Sie aus den 21 Talenten (von Akrobatik bis Zauberschulen) sieben Hauptfähigkeiten wählen. Die verbessern sich fortan durch Benutzung und beeinflussen die acht Attribute (Stärke, Geschicklichkeit etc.). Außerdem ordnen Sie Ihrem Charakter ein Sternzeichen zu, das – ähnlich wie die Perks in **Fallout** – Vor- oder Nachteile mit sich bringt. Das reicht von einfachen Zeichen wie dem »Krieger« (+20 auf Stärke) über komplexere wie »Die Liebenden« (kostenloser Paralyse-Spruch einmal pro Tag) bis hin zu solchen, die die Spielweise verändern: Magier im Zeichen »Atronach« verlieren zum Beispiel die automatische Mana-Regeneration, bekommen aber den doppelten Manavorrat und absorbieren Energie, wenn ein Gegner einen Zauber spricht. Bei so viel Spielraum verwundert es kaum noch, dass Sie das Gesicht Ihres Helden von der Haarlänge über die Färbung des Teints bis hin zur Höhe der Wangenknochen frei und stufenlos anpassen dürfen. Oder dass das Spiel über quasi jeden Wert Buch führt, von der Anzahl Ihrer Talentaufstiege über Ihren Ruhm und Ihre Verrufenheit bis hin zur aktuellen Höhe des Kopfgeld, das auf Sie ausgesetzt ist.

Wir kaufen ein Spukhaus

16 Quadratmeilen (knapp 41 Quadratkilometer) weit soll die Spielwelt Cyrodiil sein, ungefähr so groß wie der New Yorker Stadtteil Manhattan also, die Hälfte davon bedeckt Wald.

WAFFEN UND WERTE

Im Charakter-Bildschirm begutachten Sie Ihren Helden – jede Person sieht anders aus, dazu kommen Hunderte von Waffen und Rüstungen. Die Multifunktions-Liste links zeigt die acht Hauptattribute (oben), einige der Talente (Mitte) und das Inventar.

In der westlichen Hafenstadt Anvil schmiegen sich hübsche Kaufmannshäuser an Kopfsteinpflaster-Straßen. Im Plausch mit der Stadtbevölkerung erfahren wir Neuigkeiten aus der Region.

Im Westen liegt die Hafenmetropole Anvil, im Osten schlummert Cheydinhal mit romantischen Fachwerkhäusern im Blumenmeer der Frühlingszeit. Im Norden blasen Schneestürme, im sumpfigen Süden drückt die Hitze auf die bunten Häuser von Leyawiin, in der Mitte des Kontinents thront die imposante Imperial City mit gewaltigen Säulenhallen. Natürlich können Sie zu Fuß durchs Land reisen, dann zeigt der Kompass die nächste Storyaufgabe, ein aufleuchtendes Icon weist auf eines der zig Dungeons oder Ruinen und Anlagen in der Umgebung hin. Per Mausklick auf der Karte reisen Sie aber auch in Sekundenschnelle zu jedem Ort, den Sie bereits entdeckt haben. Wer will, kauft sich ein Pferd als Prestigeobjekt, die Vierbeiner bleiben bei Ausflügen in die Wildnis allerdings im Stall der nächsten Ortschaft. In den meisten Städten dürfen Sie sich auch ein Haus erwerben; in Cheydinhal zum Beispiel gibt's zum Spottpreis ein Spukhaus, das Sie erst mal von den herumschwirrenden Geistern befreien müssen, bevor's wohnlich wird.

Das Kloster von Weynon demonstriert die aufwändige Gebäudearchitektur von Oblivion.

Rein ins Gemälde

Wer nicht auf eigene Faust durchs Land laufen will, findet in den Städten Gelegenheit genug zu Abenteuern. Wenn sich Stadtmenschen treffen, tauschen sie Tagestratsch aus – wer lauscht, bekommt neue Gesprächsoptionen. In Chorral erzählt ein Händler der Stadtwache, er habe Gerüchte gehört, nach denen die Daedra die Nachbarstadt Kvatch angegriffen hätten. Schau an, da gucken wir gleich mal nach! Drüben in Kvatch entlädt sich ein Gewittersturm über brennenden Ruinen, die Spitze der Stadtkirche liegt zerschmettert auf dem Marktplatz, überall kämpfen schreiende Wachen gegen marodierende Echsen. »Wir brauchen deine Hilfe!«, brüllt ein Wachmann, gemeinsam hetzen wir durch die dunklen Gassen, Befehlsfetzen schallen herüber: »Los geht's!«, »Hier lang!« – auf einmal wirkt **Oblivion** so beklemmend wie ein Normandie-Shooter. Viel später, in Cheydinhal: Eine Frau vermisst ihren Nachbarn, einen Maler. Wie brechen ins Haus ein und stellen fest, dass sich der Mann mit einem Zauberpinsel in sein eigenes Bild gemalt hat. Kaum springen wir hinterher, stehen wir in einer impressionistischen Waldwelt: Kleckswolken ziehen über das bunt gestrichelte Blattwerk der Bäume, um uns herum zieht sich ein Kreis von gemalten Trollen enger. Zum Glück haben wir Terpentin eingepackt (Schaden: »+30 gegen gemalte Trolle«), nun tobt der Farbenkampf. All diese Abenteuer kratzen nur an der Oberfläche des Spiels – nächsten Monat, wenn eine spielbare Preview-Version von **Oblivion** in der Redaktion eintrudeln soll, erzählen wir Ihnen mehr. CS

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: Rollenspiel
Termin: Dezember 2005
Entwickler: Bethesda / 2K Games
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Selten hat mich ein Spiel so vom Hocker gehauen – technisch wie inhaltlich ist Oblivion unglaublich beeindruckend. Wenn Sie einen sehr jubeligen Christian hören wollen, schauen Sie das Video auf unserer DVD an. Dass Oblivion ein Hit wird, steht außer Frage. Wenn's überhaupt Grund zur Sorge gibt, dann höchstens wegen der Haupthandlung; beim Vorgänger war das die Achillesferse. Mal sehen, ob sie diesmal sinnvoll durchs Spiel trägt.«

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 0143

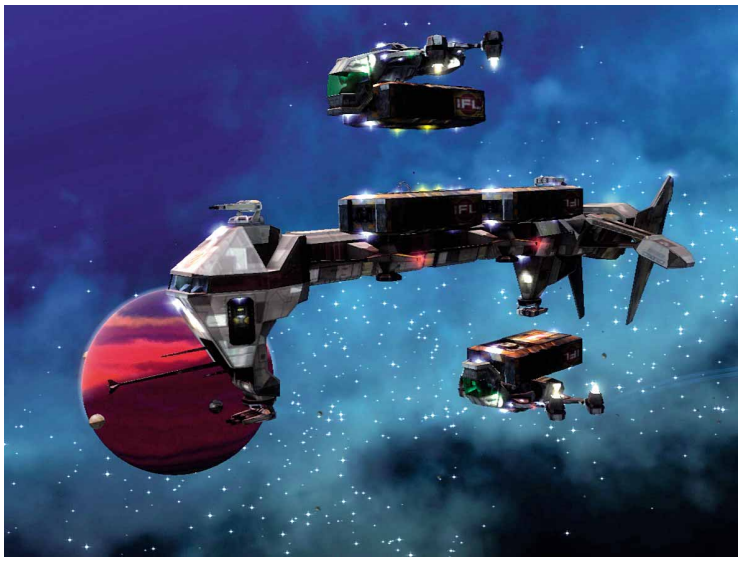
All inclusive

DARKSTAR ONE

Im sonst so beschaulichen Gütersloh entsteht eine neue, wilde Galaxis: vollgestopft mit mysteriösen Artefakten, aggressiven Aliens und jeder Menge Balleraction.

Neulich in der Redaktionsbasis: »Darkstar One an Raumschiff GameStar. Erbitten Landeerlaubnis. Haben Chefentwickler Daniel Dumont an Bord, der euch sein neues Weltraumspiel präsentieren will.« – »Landeerlaubnis erteilt. Aber nur, wenn wir auch ein Video machen dürfen.« – »Roger, wir beamen Daniel jetzt zu Euch rüber.« Kaum eingetroffen, tauchte die tapfere Redakteursbesatzung schon ins **Darkstar**-Universum ein. Und erlebte wilde Raumgefechte, Piratenangriffe und spektakuläre Tiefflüge durch verwinkelte Canyons.

Manchmal kämpfen Sie auf Planetenoberflächen. In diesem Canyon liegt eine Feind-Basis.



Mini-Transporter verladen automatisch eine von 24 Waren auf den wartenden Frachter.

Schiff mit Geheimnis

Blöder Name, trotzdem ein Held: Kayron Jarvis ist ein junger Raumpilot, dessen Vater ermordet wurde. Immerhin erbt der junge Mann das Schiff des Seniors. Und das hat es in sich: Der Raumer steckt voller geheimnisvoller Alien-Technologie. Würden Sie so ein Schiff gegen ein anderes eintauschen? Nein? Kayron sieht das ähnlich, weshalb Sie in Ascarons Weltraumspiel auch keine Zeit damit verschwenden, nach und nach immer neue Modelle zu kaufen. Stattdessen sammeln Sie Artefakte, die Sie durch das Erledigen von Missionen erhalten. Haben Sie genug gesammelt, erscheint ein Mutterschiff. An Bord dessen rüsten Sie Ihre **Darkstar One** auf. Fast wie in einem Rollenspiel passen Sie den väterlichen Sternenjäger an Ihre Spielweise an. Wer etwa die Flügelsektion aufwertet, bekommt zusätzliche Waffenschächte, die auch schussstarke Laser tragen können. Defensivere Naturen verstärken stattdessen den Rumpf. Für zusätzliche Agilität sorgen verbesserte Triebwerke. Daneben können Sie über einen Technologiebaum Spezialraketen freischalten. Die legen zum Beispiel alle Gegner in Reichweite für eine Weile lahm oder deaktivieren deren Schilde. Ganz raffiniert: Eine dieser Megawaffen verwirrt die Feinde derart, dass sie minutenlang nur noch im Kreis fliegen und damit zur leichten Beute für Sie werden.

Maus oder Stick?

Während Daniel Dumont uns die Weiten des Universums zeigt, liegen seine Finger auf Tastatur und Maus. Bei der Entwicklung von **Darkstar One** legt das Team Wert darauf, dass die Steuerung leicht zugänglich ist. Viel mehr als die von 3D-Shootern gewohnten Tasten und die Maus benötigen Sie nicht, um die zahlreichen Gegner elegant im All verdampfen zu lassen. Und was ist mit Simulationsfreunden, bei denen sich das heiß geliebte »Luke Skywalker«-Gefühl erst einstellt, wenn sie per Joystick durchs All düsen? »Ob es eine Joystick-Steuerung geben wird, steht derzeit noch nicht fest«, erklärt uns Dumont. Und erzählt gleich weiter, dass man dafür das Spiel speziell anpassen muss. Schließlich kann man die Maus zum Zielen frei über den Bildschirm bewegen. Beim Stick wäre das Visier fest eingestellt. Ein Problem, dass vom Gros der Weltraumspiele aber schon in der Vergangenheit mit Bravour gelöst wurde. Wir sind deshalb guter Hoffnung, dass auch **Darkstar One** Flighstick-Fans nicht außen vor lassen wird.

Das Cockpit ist auf das Wesentliche beschränkt und bietet deshalb vollen Blick auf Angreifer und die schmucken Planeten.

DIE DARKSTAR ONE

Ihr Schiff rüsten Sie durch Artefakte stufenweise auf.

Freibeuterfelsen

Die Welt von **Darkstar One** ist groß und birgt jede Menge Platz für spannende Gefechte. So gibt es riesige Asteroidenfelder, in denen die Felsbrocken dicht an dicht nebeneinander schweben. Darin versteckt leben Piraten, die einsamen Raumpiloten auflauern. Dann wird's plötzlich hektisch und sehr eng. Wir waren jedenfalls froh, dass in unserer frühen Alphaversion die Kollisionsabfrage mit den Felsen noch nicht eingebaut war und wir uns ausschließlich auf die wild ballernden Gegner konzentrieren konnten. Aber nicht nur moderne Freibeuter bevölkern die Gesteinsfelder. So stießen wir auf einen dicken Frachter, den wir missionsbedingt zerstören mussten. Aber es gibt noch viel mehr zu entdecken: Sie treffen nach und nach auf insgesamt sechs Alienrassen. In jeder lebt ein Held. Erfüllen Sie einen speziellen Auftrag für ihn, schließt er Freundschaft mit Ihnen. Danach greift er hilfreich in die alles entscheidende Schlacht am Ende des Spiels ein.

Chefentwickler Daniel Dumont präsentiert Mick Schnelle die unendlichen Weiten von Darkstar One.

Tiefflug durch die Galaxis

Der Traum ist so alt wie das Genre, aber nur äußerst selten wird er erfüllt: In **Darkstar One** dürfen Sie Missionen auf Planetenoberflächen erledigen. Allerdings nicht auf jeder Welt, sondern nur in speziellen Gebieten. Dann durchrasen Sie einen Canyon und zerblastern Lasertürme und Industrieanlagen. Oder Sie düsen durch komplexe Fabrikanlagen. Den Canyonflug können Sie übrigens in unserem Video auf CD/DVD bestaunen.

Ein Spiel von Daniel Dumont wäre ohne Wirtschaftssystem nicht komplett – der Entwickler von **Patrizier 2** und **Port Royale** hat auch in **Darkstar One** Handel mit eingebaut. Aber keine Panik: Sie müssen sich nicht mit Ein- und Verkauf der rund 24 Waren beschäftigen, um der Story folgen zu können. Wer mag, kann aber Frachtdrohnen nachrüsten, die fortan brav hinter dem Raumschiff herzockeln und Güter transportieren. Kommt es zum Kampf, koppeln Sie die Container einfach ab, um sie nach gewonnener Schlacht wieder in Schlepp zu nehmen. Dabei gilt die goldene Regel: Wo Waren produziert werden, sind sie günstig, woanders teuer.

Die Story ist in vier Parallelhandlungen aufgesplittet, die am Schluss zusammengeführt werden. Dabei durchstöbern Sie das All, in dem rund 400 Sonnensysteme existieren, ihrerseits eingeteilt in 30 Machtbereiche. Dort herrschen teilweise verfeindete Fraktionen, deren Freundschaft Sie sich über erledigte Missionen erkaufen. Wer dagegen permanent Frachter angreift, muss sich nicht wundern, wenn er bei der örtlichen Polizei ganz oben auf dem Steckbrief landet.

Laut Daniel Dumont sind die Entwicklungsarbeiten zu 80 Prozent abgeschlossen. Derzeit integriert man bei Ascaron die Story ins Spiel und macht viel Feinschliff. Auch an der bereits jetzt schon sehr schicken Grafik arbeiten die Gütersloher noch. Die Geschichte wird in hübschen Cutscenes erzählt, dazu gibt es etliche Minisequenzen, die innerhalb der Missionen auftauchen. Als Veröffentlichungstermin peilt Ascaron das erste Quartal 2006 an. MIC

DARKSTAR ONE

Genre: Weltraumspiel
Termin: 1. Quartal 2006
Entwickler: Ascaron
Status: zu 80% fertig

Mick Schnelle: »Meine Herren, Darkstar One sieht derzeit schon beeindruckend aus. Daniel Dumont und seinem Team ist es gelungen, das eigentlich düstere All in hellen und freundlichen Farben erstrahlen zu lassen. Das originelle Schiff-Aufrüsten-System hat viel Potenzial, die Story klingt spannend. Hoffentlich bauen die Entwickler noch eine gute Joystick-Steuerung ein, damit auch Simulationsfans Spaß an der spannenden Weltraumballerei haben.«

➤ DVD: Video-Special

X-trem Handeln

X3 REUNION

Ausbau im X-Universum: Riesige Fabriken, über 100 steuerbare Raumschiffe und eine spannende Story würzen das Weltraumepos.

Sämtliche Menüs wirken viel aufgeräumter als beim überfrachteten Vorgänger.

Ein Abschnitt mit X: Eigentlich sollte es ja unter dem Namen **Die Rückkehr** nur ein Addon zum Weltraumspiel **X2: Die Bedrohung** werden. Doch dann kam alles anders. Bereits im Frühjahr disponierte Egosoft um und verpackte die neuen Spielelementen in eine komplett überarbeitete Grafikengine. **X3 Reunion** wird damit zum legitimen Nachfolger und lockt erneut in die unendlichen Weiten des **X**-Universums.

Rumms: Eine richtig fette Raumstation explodiert spektakulär und zerbricht in ihre Einzelteile.

Julian statt Kyle

An der Story hat sich seit der letzten Preview in Ausgabe 4/2005 nichts geändert: Sie spielen Julian Brennan – dessen Vater Kyle war der Held des ersten **X**. Vati liegt immer noch im Koma, doch das hindert Sie nicht daran, sich freiwillig für den Transport eines wertvollen Kristalls zu melden. Dann geht alles schief: Sie werden überfallen, der Stein gemopst. Sofort machen Sie sich an die Verfolgung der Übeltäter, ahnen aber nicht, dass das erst der Anfang einer intergalaktischen Verfolgungsjagd ist. Eine zentrale Rolle spielen vier mystische Artefakte, Hauptgegner scheinen die Khaaks zu sein. Doch, soviel wollen wir verraten, dahinter stecken einige mysteriöse Gruppierungen, die sich auch noch untereinander befehden. Bis die Gefahr gemeistert ist, haben Sie ein riesiges Universum erforscht, dessen einzelne Systeme bis zu zehnmal so groß wie beim Vorgänger sind, und sogar eine Mitstreiterin aus einem Sternen-Bordell befreit. Und natürlich können Sie wieder eigene Fabrikationsanlagen erstellen und dort selber Güter produzieren lassen. Diese Manufakturen haben deutlich unterschiedlichere Kapazitäten als in den Vorgängern. Einen Königsweg, der immer zum Erfolg führt, soll es nicht geben. Wichtig dabei: Das Wirtschaftssystem ist diesmal alles andere als stabil. Bricht irgendwo ein Krieg aus, können plötzlich komplette Handelsrouten ausfallen. Blockaden nutzen Sie dagegen zu Ihrem Vorteil, um in den belagerten Systemen als Schmuggler Geld zu verdienen.

Hetzjagd und Riesen-Fabriken

Anders als in **X2** sind Sie nicht nur im All unterwegs. Wie auch in Ascarons **Darkstar One** (siehe Preview in dieser Ausgabe) spielen einige Missionen auf Planetenoberflächen. So wird es etwa rasante Verfolgungsjagd durch eine riesige Stadt geben. Dabei steht das Ballern im Vordergrund. Ein CPU-Pilot steuert vollautomatisch das Raumschiff, Sie kümmern sich nur ums Abschießen der Gegner. Auch auf Raum-Rennen werden Sie stoßen, an denen Sie mit einem Ihrer Raumschiffe teilnehmen können. Rund 100 Modelle soll es geben. Allerdings können Sie nicht alle kaufen. Einige müssen Sie kapern, um in deren Besitz zu gelangen. Ein besonderes Fernziel in **X3: Reunion** sind die miteinander verkuppelten Raumstationen. Die sind durch elend lange Schächte verbunden; teure und zeitraubende Frachtertransport entfallen auf diese Art und Weise. Besonders effektiv: Sie koppeln so ganze Fabrikanlagen mit den Kraftwerken.

Außerdem kann der Spieler ein Hauptquartier errichten, so er das nötige Kleingeld dafür erwirtschaftet hat. Von dort kommandiert er alle seine Schiffe. Zudem kosten Reparaturen in der Basisnichts. MIC

X3: REUNION

Genre: Weltraumspiel
Termin: Ende November 2005
Entwickler: Egosoft / Deep Silver
Status: zu 95% fertig

Mick Schnelle: »Größeres Universum, spannendere Story und Missionen auf Planetenoberflächen – das klingt gut, alte X-Hasen werden Teil 3 der Saga sicher genauso lieben wie die Vorgänger. Ob die Story wirklich Einsteiger mitreißt, muss sich allerdings noch zeigen, gesehen haben wir davon bisher nicht sehr viel. Ich warte gespannt und entstaube derweil schon mal meinen Joystick.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J26

Duell im All

DARKSTAR ONE VS. X3: REUNION

Zwei grundverschiedene Weltraumspiele streiten um die Genrekrone. Welches wird für Sie das Richtige?

	DARKSTAR ONE	X3: REUNION
Szenario:	Das Universum von Darkstar One besteht aus rund 400 Sonnensystemen, die ihrerseits in 30 Sektoren, hier Cluster genannt, aufgeteilt sind. Jedes Sonnensystem besteht aus mehreren Planeten und Monden. Dazu gibt's tonnenweise Raum- und Handelsstationen. Sechs Rassen bevölkern diese Welten, die teilweise miteinander verfeindet sind. Die Missionen leiten den Spieler nach und nach durch die Story. Erledigte Zusatzaufträge bringen Extras wie Artefakte oder Zugangscodes zu neuen Sonnensystemen ein.	Die Weiten des Weltraums in X3: Reunion bilden mehr als 130 Sonnensysteme. Genaueres mochte der Hersteller auch auf Nachfrage nicht verraten. Auch hier besteht jedes System aus einer unterschiedlichen Zahl von Planeten. Dazu kommen jede Menge Raumstationen und Fabriken. Deren Zahl bestimmt der Spieler mit, denn er kann selbst Produktionsanlagen errichten. Unterwegs stoßen Sie auf fünf Rassen. Die Story-Kampagne (laut Hersteller rund 20 Spielstunden) soll nur als Einleitung zum freien Spiel dienen.
Steuerung:	Ascarons Weltraumspiel funktioniert derzeit ausschließlich wie in einem 3D-Shooter via Maus und Tastatur. Dadurch kann man das Fadenkreuz frei über den Bildschirm bewegen und so Gegner sehr bequem ins Visier bekommen. Über eine Joystick-Steuerung denken die Entwickler derzeit nach. Der Spieler kann Wingmen anheuern, die ihn unterstützen. Die genaue Zahl der Begleiter steht noch nicht fest.	Wie Sie Ihr Raumschiff in X3 steuern, bleibt komplett Ihnen überlassen. Egal ob mit Joystick, Maus, Tastatur oder Joypad: Jede Taste kann völlig frei auf jedes Eingabegerät konfiguriert werden. Weniger oft benötigte Funktionen aktivieren Sie über ein selbsterklärendes Menü. Auch hier lassen sich Wingmen befehligen. Theoretisch ist die Zahl der Begleiter für die Weltraumflüge unbegrenzt.
Wirtschaftssystem:	Es gibt insgesamt 24 Handelswaren. Dabei sind die Güter in Systemen, in denen Sie produziert werden, deutlich billiger als anderswo. Der Spieler kann spezielle Transport-Dronen kaufen und damit jederzeit selber Handel treiben. Durch seine Käufe und Verkäufe beeinflusst er die Preise im kompletten Universum.	Rund 40 Warentypen werden im Wirtschaftskreislauf gehandelt. Dazu kommen Waffen, Schiffsverbesserungen und ein paar Spezialgüter, die an bestimmte Missionen gekoppelt sind. Der Spieler kann auch Fabriken errichten und Waren produzieren. Sogar die Verbindung mehrerer Produktionsstätten ist möglich. Die Aktionen des Spielers beeinflussen die Preise im Universum.
Aufrüsten:	Sie haben nur ein einziges Schiff, das Sie niemals abgeben. Im Spiel finden sich rund 100 Artefakte, die Sie gegen den Ausbau von Flügeln, Rumpf und Triebwerken eintauschen. Bonusverbesserungen erhalten Sie, wenn Sie Bereiche komplett aufrüsten. Dazu gibt's Spezialwaffen, die über einen Technologiebaum aufgewertet werden. Alles in allem existieren rund 20 Waffentypen.	100 verschiedene Schiffe stehen zur Wahl. Die meisten davon kann man nicht kaufen, sondern müssen gekapert werden, darunter Jäger und auch Transporter. Die fliegen sogar automatisch ohne Ihre Hilfe. Jede Menge Systemverbesserungen sind erhältlich, die vom Dockingcomputer bis hin zur Kampfautomatik reichen. Mit rund 30 Waffentypen lässt sich Ihr Schiff im Laufe der Zeit ausrüsten.
Präsentation:	Sehr helles, buntes und sehr freundlich wirkendes Universum. Jede Menge unterschiedlich aussehender Planeten mit Wolkenbewegungen und große Raumstationen. Es gibt rund 60 Minuten Zwischensequenzen, von denen in 35 Minuten die Charaktere der Story im Vordergrund stehen.	Ziemlich düsteres, realistisch wirkendes Weltall. Sehr komplex aufgebaute Raumstationen, auf denen sich die unterschiedlichsten Bauelemente bewegen. Zwischensequenzen größtenteils im optischen Gewand der Grafikengine. Keine Charakter-Szenen, eine Handvoll Videos, über deren genauere Zahl sich der Hersteller ausschweigt.
Fazit:	Ascarons Weltraumspiel ist auf unkomplizierte Action im All ausgelegt. Die Story steht im Mittelpunkt, die den Spieler durchs ganze Spiel leitet. Das Wirtschaftssystem dient eher als Unterbau für sehr engagierte Spieler. Damit beschäftigen muss man sich nicht. Für alle Fans von Freelancer & Co.	X3: Reunion ist spielerisch fast umgekehrt angelegt. Die Story soll nur als Einstieg in das umfangreiche Universum samt dem komplexen Wirtschaftssystem dienen. Ohne Einarbeitung kommen auch geübte Spieler nicht zurecht. X3 wird ein klarer Fall für erfahrene Raumpiloten mit Handelsambitionen.

Unvereinigte Staaten

SHATTERED UNION

Poptop hat genug von Loks und bläst zur Schlacht um Amerika. Freakspiel für Altstrategen oder der längst überfällige Auftakt zu einem Runden-Revival?

Eine zweifelhafte Präsidentenwahl, rigorose Anti-Terror-Gesetze und offensichtlich aussichtslose Militäreinsätze. Klingt vertraut? Kein Wunder, die Hintergrundgeschichte von **Shattered Union** orientiert sich an aktuellen Ereignissen und zeigt eine mögliche Zukunft der Vereinigten Staaten von Amerika. »Wir hatten wirklich die Schnauze voll vom Zweiten Weltkrieg und suchten ein alternatives Szenario«, erklärt uns Designer Franz Felsl von Poptop (**Railroad Tycoon 3**). Also versuchen Sie in **Shattered Union**, die in sechs Fraktionen zersplitterten USA in anspruchsvollen Rundengefechten wieder zu vereinen. Als siebte Partei kommt die Europäische Union dazu, die von der Ostküste aus Frieden stiften will. Und Einigkeit ist bitter nötig, denn über Alaska marschiert die russische Armee ins umkämpfte Krisengebiet.

FACTS
- 7 Fraktionen
- 70 Einheiten
- 40 Superkräfte
- 25 Karten
- 12 KI-Persönlichkeiten

Vom Gameboy geklaut

»Wir haben natürlich jede Menge Advance Wars und Fire Emblem auf dem Gameboy gespielt«, gesteht Franz Felsl. Tatsächlich finden sich etliche Elemente in **Shattered Union** wieder: Städte heilen angeschlagene Kämpfer, zwei Treffer erledigen eine Einheit in den meisten Fällen, angegriffene Truppen haben Chancen auf einen Gegenschlag usw. Allerdings benutzt Poptop Hexfelder wie in der **Panzer General**-Reihe statt des **Advance Wars**-Quadrat-Rasters. Auch in Sachen Komplexität orientieren sich Franzens Mannen am großen Weltkriegs-Vorbild, neben den Einheitenwerten gilt es etliche Besonderheiten zu beachten.

Pech für Zivilisten

Das gute alte Papier-Stein-Schere-Prinzip ist in **Shattered Union** konsequent im Einsatz. Durch aussagekräftige Symbole sehen Sie auf einen Blick, dass ein Raketenwerfer gegen Luftstreitkräfte optimal wirkt. Dazu kommt der Wert »Kollateralschaden«, der zudem vom Zielgebiet abhängt. Wenn Sie zum Beispiel mit schwerer Artillerie mitten in eine Stadt holzen, sind hohe zivile Verluste zu erwarten. Das schädigt Ihren Ruf bei der Bevölkerung, der durch einen roten Balken am Bild-

Der Napalmschlag ist eine der »bösen« Superkräfte, die Sie sich erst durch Missetaten verdienen müssen.

An Schluchten lassen sich tückische Hinterhalte basteln.

Wir werfen ins Zielgebiet Bomben ab, die Minen hinterlassen.

Um das Schlachtfeld in der Übersicht zu betrachten, ist die Kamera frei dreh- und kippbar.

Gemein: Gegen die hohe Reichweite des PZH 2000 hat die Bürgerwehr keine Chance.

schirmrand symbolisiert wird. Auch wenn Sie Sehenswürdigkeiten wie die Freiheitsstatue einreißen, leidet die Beliebtheit.

Diese Reputation könnte Ihnen egal sein, würde sie nicht die Spezialkräfte beeinflussen, die in jeder Partie nach einer gewissen Anzahl von Runden bereit stehen. Böse Buben mit schlechtem Ruf können ihn mit Nuklearschlägen, Minenfeldern oder Chemiewaffen weiter verderben. Oder Sie schlagen sich mit chirurgisch präzisen Androidenarmeen oder Satellitenaufklärung mehr auf die gute Seite. Grundsätzlich startet jede Fraktion mit einer vorgegebenen Auswahl aus über 40 Superkräften, danach bestimmt Ihr Spielstil über das Arsenal. »Dadurch wird jede Partie völlig unterschiedlich verlaufen«, verspricht uns Felsl.

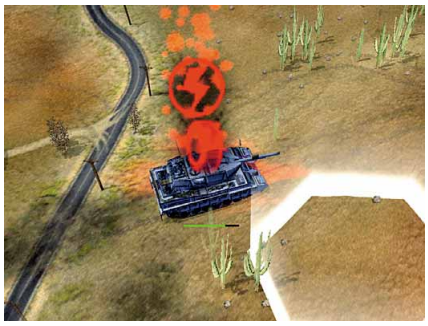
Angriff auf Texas

Auf einer Amerikakarte mit 25 Regionen wählen Sie im Kampagnenmodus von **Shattered Union** das nächste Kampfgebiet aus. Eroberte Regionen bringen Boni wie mehr Geld für den Einheitenkauf. Die Strategie-KI agiert auf der Weltkarte in drei Schwierigkeitsstufen: von zurückhaltend bis aggressiv. Apropos Schwierigkeit: Es macht einen Riesenunterschied, aus welcher Richtung Sie angreifen. In Texas etwa lassen sich von Westen kommend die wichtigen Städte San Antonio und Austin schnell einnehmen, während man sich von Norden her erst dorthin durchschlagen muss. Auch die gewählte Fraktion wirkt sich auf den Schwierigkeitsgrad aus, denn die Zugreihenfolge ist festgelegt. Die Pazifische Allianz ist immer als erstes dran und deshalb leichter zu spielen als die Europäische Union.

Ballern ohne Muni

Trotz aller Finessen soll **Shattered Union** auch Runden-Einsteiger ansprechen. »Wir hoffen, dieses stiefmütterlich behandelte Genre wieder etwas interessanter zu machen«, sagt Franz Felsl. Auch deshalb verzichten die Entwickler auf ein Veteranensystem (erfahrene Einheiten haben lediglich mehr Hitpoints) oder Nachschublinien. »Wir hatten bereits Munitionsverbrauch integriert, dann aber wieder rausgeworfen – das Spiel wurde zu umständlich und langsam.« Geblieben ist dagegen der Benzinverbrauch. Wenn der Tank leer ist, reicht es allerdings, die Einheit eine Runde lang nicht zu bewegen, damit wieder ein paar Liter hinzu kommen. Deshalb müssen Sie Entfernungen genauso ins Kalkül ziehen wie Gelände oder Einheitenwerte. »In einer Testpartie war der Sprit alle, und ich musste vom Gebirge weit im Osten aus noch San Francisco erobern – hab's gerade noch geschafft, unseren Leveldesigner zu besiegen«, erzählt Franz begeistert. Denn Zeit ist in **Shattered Union** knapp, jede Karte müssen Sie innerhalb eines Limits (14 Züge) schaffen. Felsl verspricht: »Die Leute werden staunen, wie packend Rundenstrategie sein kann!« MS

Vor Skirmish-Partien stellen Sie Details wie Angriffrichtung, Geld oder mögliche Superkräfte ein.


Mit einem so genannten Buff haben wir diesen Panzer für zwei Runden bewegungsunfähig gemacht.

ENTWICKLER-CHECK

Poptop wurde 1993 von Phil Steinmeyer in St. Louis, Missouri gegründet und brilliert im Strategie-Genre. In ihren Titeln wollen die Poptopper auf grobe Gewaltdarstellung weitgehend verzichten. Nach dem Weggang von Phil Steinmeyer wagt sich das Team nun auf Neuland (Zukunfts-Kriegsszenario und Rundentaktik).

Bisher veröffentliche Spiele:
Railroad Tycoon 2, Railroad Tycoon 3, Tropico

Derzeit in der Mache: Shattered Union, evtl. Addon

SHATTERED UNION

markus@gamestar.de

Genre: Runden-Strategiespiel
Termin: Oktober 2005
Entwickler: Poptop / Take 2
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ob Einsteiger auf Anhieb glücklich werden, sei dahingestellt: Der Schwierigkeitsgrad in unserer Version ist ganz schön knackig. Wer sich aber reinfuchst, wird zu Alice im Runden-Wunderland: Die Karten wirken wie ausgefeilte Knobelspiel-Aufgaben, unzählige Faktoren muss ich berücksichtigen. Der Clou sind aber die Superkräfte: Ein Nuklearschlag auf die Armee des Kollegen Klinge lässt mich im Hotseat-Modus schadenfroh jauchzen.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J6

Rumble in the Jungle

KING KONG

Schon auf der E3 trieb der König des Urwalds sein Unwesen, allerdings nur auf Präsentations-Leinwänden. In New York konnten wir King Kong jetzt auch selbst durch den PC-Dschungel steuern.

Mit dem Gewehr dezimieren wir eine flatternde Fledermaus-Kolonie.

Wenn Gegner markerschütternd brüllen, verwischt passend dazu die Grafik.

Es ist **King Kong** total: In drei Ländern entstehen derzeit sechs Versionen des Spiel zum neuesten Peter-Jackson-Streifen, der am 14. Dezember in die Kinos kommt. Durften wir auf der E3 bislang nur diverse Konsolenversionen begutachten, präsentierte uns Ubisoft in New York zwei Szenen aus der PC-Version – die allerdings nicht in der Millionenstadt, sondern auf Skull Island spielen. »Auf King Kongs Heimatinsel verbringt ihr den größten Teil eures Abenteuers, rund 85 Prozent der Zeit«, erklärt uns Executive Producer Xavier Poix aus Montpellier. Egal, ob Sie Held Jack Driscoll oder den Riesenaffen steuern – die spielbaren Szenen sprühen nur so vor Action und Nervenkitzel. Sollten wir uns schon jetzt einen Platz im Sanatorium reservieren? »Sicher ist uns wichtig, dass sich in die angepeilte Spielzeit von rund 20 Stunden kein Leerlauf einschleicht«, lacht Poix. »Aber es wird auch Inselteile geben, die ihr erkunden könnt, ohne den Atem eines Gegners im Nacken zu spüren.« Obendrein sollen Jacks schweißtreibende Ego-Abenteuer stets rechtzeitig in Kongs Außenansicht übergehen, in der Sie nicht mehr der Gejagte, sondern selbst der Jäger sind. Xavier Poix: »Wann immer ihr sagt: Jetzt würde ich es den Dinosauriern gerne mal so richtig heimzahlen, könnt ihr sicher sein, dass wir euch die Chance dazu geben werden.«

Design by Peter?

Hand aufs Herz, Xavier – wie stark war der Regisseur denn nun wirklich in die Entwicklung eingebunden? Schließlich ist der Dreh eines Hollywood-Blockbusters ja kein Halbtagsjob. »Peter Jackson gibt uns zum einen kompletten Zugriff auf alle Szenenbilder, die Schauspieler und die Spezialeffekte. Zum anderen kommentiert er die Vorabversionen unseres Spiels, die wir ihm teilweise wöchentlich zuschicken«, erklärt Poix. »Dabei ging es um den Gesamteindruck: Wie realistisch sind Kongs Animationen? Wie genau geben wir die Filmwelt wieder?« Weil Jackson zum Beispiel keine shooter-typischen Holzkisten im Dschungel herumstehen haben wollte, schlug er ein Flugzeug vor, das immer wieder Waffen und Munition an Fallschirmen über der Insel abwirft.

Einige Komponenten des Spiels waren allerdings schon vor ihren Gegenparts im Film fertig: »Bei der Spielentwicklung arbeiten wir von Anfang an mit 3D-Modellen aller Dschungellebewesen, während bei den Filmkollegen noch Skizzen und Szenenbilder zum Einsatz kommen«, berichtet Poix. Und: »Die Soundeffekte des Spiels entstanden teilweise schon im letzten Juni, lange vor denen des Films. Hier checken Peter Jacksons Klangkünstler erst hinterher unsere Ideen – schließlich gibt es etwa vom Schrei eines Brontosaurus keine Aufnahme, nach der wir uns hätten richten können.«

Interface ade

Optisch macht **King Kong** einen sehr feinen Eindruck und erinnert an die gemalten Szenenentwürfe, die Peter Jackson für seinen Film erstellen ließ. Die PC-Version bewegt sich dabei technisch zwischen der Fassung für Microsofts Xbox am unteren und der für die Xbox 360 mit Normal Mapping und diversen Shadern am oberen Ende des Leistungsspektrums. Gespeichert wird wie in der Konsolenversion am Ende jedes Levels, wobei clever gesetzte Autosave-Punkte vermeiden sollen, dass Sie etwa nach einem gescheiterten Kampf mühsam an den Ort des Geschehens zurückkehren müssen. Das klappt in der Praxis sehr gut. Um die Atmosphäre nicht zu stören, gibt es keinerlei Anzeigen von Lebensenergie & Co. auf dem Bild-

Wie die besten Schock-Rocker beißt auch King Kong Fledermäusen mal den Kopf ab – als so genannten »Finishing Move«.

Jäger und Beute: Unsere Truppe wird von einem gigantischen Tyrannosaurus durch den Dschungel gejagt. Als Driscoll fliehen Sie vor den Ungetümen, als Affe Kong ringen Sie mit ihnen.

schirm. Werden Sie beispielsweise vom kraftvollen Zubeißen eines Dinos verletzt, färbt sich der Bildschirm rot, und alles verschwimmt Ihnen vor den Augen. Bei einem Anschlusstreffer stirbt Jack beziehungsweise Kong. Ansonsten erholt sich Ihre Spielfigur nach ein paar Sekunden wieder. Ein Fadenkreuz und die verbleibende Munition lassen sich auf Wunsch allerdings einblenden.

Nahrungskette: Wir töten aggressive Fledermäuse…

…der hungrige Tyrannosaurus schnappt zu…

…und verschont uns, um den Leckerbissen zu essen.

Steuerfallen

Die Steuerung ist noch gewöhnungsbedürftig: Mit Tastatur und Maus lenken wir Jack und Kong, mit der gedrückt gehaltenen Leertaste zückt Jack Schusswaffe oder Speer. Mit der linken Maustaste schießen und werfen wir, mit der rechten schalten wir in einen Zoom-Modus zum Anvisieren. Gerade in hektischen Kämpfen im ersten Demo-Level der PC-Version sorgt das für verknotete Finger. Kong spielt sich unkomplizierter: Mit der linken Maustaste geben wir vorwitzigen Sauriern eins aufs Maul, für »Finishing Moves«, etwa dem Auseinanderreißen des Tyrannosaurus'schen Kiefers, hämmern wir in kurzen Abständen erneut auf die linke Maustaste, nachdem wir die Aktion mit rechten eingeleitet haben. Auf ähnliche Weise packen wir auch eine gestürzte Steinsäule und schieben sie zur Seite. Kontextsensitiv springt **King Kong** kurz darauf Vorsprünge und Wurzeln entlang, um in einem zweiten Faustkampf zwei vorwitzigen Raptoren den Garaus zu machen. Das macht Laune und entschädigt für die frustrierenden Momente als Jack Driscoll, dessen Steuerung dringend noch Feinschliff benötigt. Auf Xbox, PS2, Gamecube und Xbox 360 gab es noch ein paar weitere Level zu spielen: So laufen Jack und Ann, durch einen Abgrund getrennt, zwei Dschungelpfade entlang. Ann wird dabei von diversen Land- und Flugsauriern angegriffen, vor denen wir sie durch gezielten Waffeneinsatz schützen müssen. Eine andere Szene spielt unter einer Brücke, unter der sich groß geratene Fledermäuse eingenistet haben. Diese schießen wir mit einem Gewehr ab, doch dadurch scheuchen wir den Schwarm natürlich auf, was weitere Treffer erschwert. Zweiter Lösungsweg: Wir spießen ein Rieseninsekt auf einen Speer und werfen den als Köder in Richtung der Fledermäuse.

New York, New York

Zu den Szenen in New York hält sich Ubisoft noch bedeckt – nicht zuletzt, weil die Filmfirma Universal Pictures den Daumen auf jeder noch so kleinen Information hält. Was die Entwickler verschweigen, verrät uns dafür die New York Times in der Sonntagsausgabe vom 11. September: Zum dramatischen Finale des Films bricht **King Kong** aus dem New Yorker Varietétheater aus, in dem er allabendlich als achtes Weltwunder vorgeführt wird, und sorgt vor seinem Ableben noch einmal für Schrecken in der Großstadt. Da sich das Spiel eng am Film orientiert und ein Jack Driscoll, der den Affen im Auto verfolgt, vermutlich öde wäre, können wir davon ausgehen, als **King Kong** durch New York zu stapfen. RA

KING KONG

roland@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: November 2005
Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 75% fertig

Roland Austinat: »Auch auf dem PC macht King Kong optisch und akustisch einen hervorragenden Eindruck und lässt mir spielerische Entscheidungsfreiheit: Greife ich Gegner frontal an, oder lenke ich sie mit einem Köder ab und schleiche blitzschnell vorbei? Gewöhnungsbedürftig ist allerdings noch die Steuerung, die in der Beta-Version beispielsweise keine Änderung der Mausempfindlichkeit erlaubt – das müssen die Entwickler unbedingt nachbessern.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 0150

Die Macht macht's!

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Rumgebolze auf Planetenoberflächen war gestern – jetzt geht es ins All! Mit Jedi-Power!

Das, was in den (Online-) Rollenspielen **Star Wars Galaxies** und **Knights of the Old Republic** schon ein ganz alter Hut ist, soll demnächst zum Kauf von **Star Wars Battlefront 2** animieren: die Möglichkeit, einen Jedi zu mimen. Doch damit ist es mit den Neuerungen des Shooters nicht getan. Wir haben ein wenig mit einer Beta-Version herumexperimentieren können und sind zwar nicht total aus dem Häuschen, aber angenehm überrascht über die Verbesserungen. Wieder mit dabei: der durch **Battlefield** berühmt gewordene Conquest-Modus.

Nach erfolgreicher Landung gehen die Raumschlachten im Inneren der Schiffe weiter.

Juhu! Jedis!

War es im ersten **Battlefront** noch so, dass Sie erst nach Ableben auf einem gesonderten Bildschirm die Soldatenklasse wechseln konnten, dürfen Sie nun an den eroberten Flaggenpunkten mitten im Spiel aus einem Fußsoldaten einen Piloten und dann vielleicht einen Scharfschützen machen. Dadurch – so unsere erste Einschätzung – kommt deutlich mehr Tempo und vor allem Abwechslung ins Spiel.

Einen Jedi können Sie jedoch erst wählen, wenn Sie Ihr persönliches Punktekonto mit Abschüssen und Eroberungen von Flaggen gefüllt haben. Dann schnappen Sie sich den Lichtschwert-Künstler und schnetzeln selbst gut gepanzerte AATs (Armored Assault Tanks) zu Altmetall. Je nach Jedi sind Ihre Angriffswerte höher, oder Sie dürfen weiter und schneller springen. Ihre Zeit als Jedi ist aber begrenzt: Sobald Sie mit der Macht unterwegs sind, zählt ein Zeitbalken runter. Der signalisiert Ihnen, wie lange Sie noch mit dem Lichtschwert rumfuchteln dürfen. Weitere Kills laden den Balken immer ein wenig auf und verlängern Ihr Jedi-Leben.

All-gegenwärtige Schlachten

Eine weitere Neuerung in **Battlefront 2** sind die Raumschlachten mit anschließender Übernahme eines feindlichen Kreuzers. Auf Seiten der Imperialen kann eine Gaudi etwa so aussehen: Sie starten in einem Hangar, schnappen sich einen TIE-Fighter, sausen los, liefern sich einige Minuten heiße Kämpfe mit den X-Wings der Rebellen im schwarzen All, bevor Sie auf deren Kreuzer landen. Danach geht die Ballerei zu Fuß an Bord weiter, bis Sie den Kontrollraum des Schiffs erobert haben. Super: Kein Ladebildschirm zerstört die **Star Wars**-Illusion. PET

Droiden gegen Klone: In Battlefront 2 kämpfen Sie sich durch alle Filme.

STAR WARS BATTLEFRONT 2 petra@gamestar.de

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 31. Oktober 2005
Entwickler: Pandemic / Activision
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Selbst ich als bekennende Star-Wars-Gegnerin hatte meine Freude mit der Preview-Version von Battlefront 2. Die Kämpfe gehen erstaunlich flüssig von der Hand – Eingewöhnungszeit entfällt, die Neuerungen scheinen durchdacht. Trotzdem: Ob das auch unter Langzeit-Bedingungen so bleibt, muss erst geprüft werden. Im nächsten Monat weiß ich hoffentlich mehr.«

POTENZIAL GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J153

Erneuter Titelaspirant

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Nicht nur die Fußball-Weltmeisterschaft rückt mit Riesenschritten näher. Auch die Protagonisten von Pro Evolution Soccer 5 stehen nervös in den Stadionkatakomben, um die diesjährige Saison zu eröffnen.

Während die Mannen von Jürgen Klinsmann noch in der Vorbereitung stecken, befindet sich Konami bereits in der Schlussphase: **Pro Evolution Soccer 5** läuft sich für den bevorstehenden Anpfiff im Oktober warm. Zwar ist der Spielaufbau noch lange nicht perfekt, die technischen Feinheiten beeindrucken aber schon jetzt den Hobby-Trainer. Größter Kritikpunkt bleibt – wie in der vergangenen Saison – einzig und alleine das Menü. Konami hält nach wie vor an der bekannnt unkomfortablen Oberfläche fest. Auch akribischste Trainer wie Zettel-Ewald oder Trap hätten große Mühe, bei der Benutzerführung Unterschiede zum Vorgänger auszumachen. Erst bei genauem Hinschauen fällt auf, dass Auf- und Einstellungen marginal geändert wurden. Zusätzliche Stadien und Schiedsrichter sind zwar nettes Beiwerk, für den Aufstieg in die erste Liga langt dies trotzdem nicht.

Nur Fliegen ist schöner: Joaquin verwandelt eine Flanke per Flugkopfball zum Ausgleich.

Realismus pur

Ist die trockene Taktik aber erstmal beendet, geht's auf dem Spielfeld richtig zur Sache. Einstudierte Ballstafetten, Flankenläufe und packende Torraumaktionen versetzen uns beim Anspielen schon kurz nach dem Anpfiff in Torrausch. Auffällig hierbei die Ball-Physik: Das runde Leder kullert und springt noch einen Tick glaubwürdiger über den grünen Rasen. Freistösse, Steilpässe und Flankenwechsel gehen nach erstem Eindruck einfacher von der Hand – auch wenn die Abwehrreihen des Gegners schlampig ausgeführte Abspiele rigoros abfangen und ihrerseits zum Konter ansetzen. Apropos Gegenstoß: Torhüter schlagen die Bälle nicht mehr nur planlos ins Mittelfeld, sondern leiten mit präzisem Handabwurf den Angriff ein. Beherzte Sturmläufe des Gegners sind dann meist nur noch mit kampfbetontem Tackling zu unterbinden. Doch Vorsicht: Die Pfeife des Schiedsrichters sowie der Griff in die Brusttasche kommen diesmal häufiger zum Einsatz. Ob der Spielfluss darunter leidet, wird sich in der Testversion zeigen.

Neue Abschlagsvariante: weiter Handabwurf.

Vorsprung gehalten

Turbulente Strafraumszenen gehörten schon im vierten Teil zu den Vorzügen von **Pro Evolution Soccer**. Was sich dort allerdings dieses Jahr abspielt, ist absolut spannend. Da unterlaufen Torhüter schon mal Eckbälle oder lassen scharf hereingespielte Flanken von der Brust abprallen, so dass der Gegner den Ball nur noch über die Linie bugsieren muss. Schwachpunkte sind nach einigen Partien nur wenige auszumachen. Gut, die Zuschauer bestehen weiterhin aus einer grobkörnigen Pixelmasse, und auch die fehlenden Lizenzen einiger Ligen drücken dem Fußballfan die eine oder andere Träne ins Auge. Angesichts der tollen Atmosphäre auf dem (manchmal schneebedeckten) Rasen ist dies jedoch durchaus zu verschmerzen. FM

PRO EVOLUTION SOCCER 5 webmaster@gamestar.de

Genre: Fußballspiel
Termin: Oktober 2005
Entwickler: Konami
Status: zu 90% fertig

Frank Maier: »Genial gemacht! Schon jetzt kann ich es kaum erwarten, bis ich meine Mannschaft endlich aufs Feld führen darf. Die prickelnde Stadionatmosphäre mit Fangesängen vom Feinsten lässt wohl keinen Fußballfan kalt. Auch die verbesserten Animationen nach Toren, vergebenen Chancen oder Fouls verdienen das Prädikat Champions-League-tauglich. Nur das spröde Menü und die lieblos gestalteten Zuschauer trüben den positiven Gesamteindruck.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ DVD: Demo

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 0108

GUNNAR LOTT — CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade FM 2006, God of War (PS2), F.E.A.R.
Zuletzt gesehen mal wieder diverse »Futurama«-Folgen
Zuletzt gehört Eddie Izzard: »Glorious« (ziemlich lässige Comedy)
Zuletzt gelesen Dan Simmons: »Olympos«
Coolster Action-Held Richard B. Riddick
Lieblings-Eis Brauner Bär

gunnar@gamestar.de

MARKUS SCHWERDTEL — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Shattered Union, F.E.A.R.
Zuletzt gesehen »The Office« (Import-DVD)
Zuletzt gehört Texas Lightning: »Meanwhile, back...«
Zuletzt gelesen Tom Robbins: »Völker dieser Welt, relaxt«
Coolster Action-Held Ghost Dog aus dem gleichnamigen Film von Jim Jarmusch
Lieblings-Eis Schoko – ich bin ein einfacher Mann.

markus@gamestar.de

MICHAEL TRIER — STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade F.E.A.R., GT Legends, Panzer General 3D
Zuletzt gesehen »11:14« (Kino)
Zuletzt gehört Gang Starr: »Step in the Arena«
Zuletzt gelesen Haruki Murakami: »Wilde Schafsjagd«, SZ-Magazin – jede Woche wieder cool
Coolster Action-Held Homer Simpson
Lieblings-Eis Flutschfinger

michael@gamestar.de

CHRISTIAN SCHMIDT — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Total Overdose, Juiced
Zuletzt gesehen »Das wandelnde Schloss«
Zuletzt gehört Keane: »Hopes and Fears«
Zuletzt gelesen den Spiegel
Coolster Action-Held Tyler Durden aus Fight Club. Brillanter Film.
Lieblings-Eis Kugel: Malaga, am Stiel: Nogger

christian@gamestar.de

PETRA SCHMITZ — REDAKTEURIN

Spielt gerade F.E.A.R., grausam! Grausam gut!
Zuletzt gesehen »Sin City«
Zuletzt gehört mein eigenes Kreischen bei F.E.A.R.
Zuletzt gelesen George R.R. Martin: »Fevre Dream«
Coolster Action-Held Richard B. Riddick
Lieblings-Eis dieses große, ganz mächtig große, das damals die Titanic... naja, Sie wissen schon...

petra@gamestar.de

HEIKO KLINGE — REDAKTEUR

Spielt gerade GT Legends, die Crash-Party von Burnout 3
Zuletzt gesehen »Der Fluch« (gruuuselig)
Zuletzt gehört Nada Surf: »This weight is a gift«
Zuletzt gelesen Dan Brown: »Digital Fortress« (gruuuselig ... schlecht)
Coolster Action-Held Mel Gibson in »Lethal Weapon«
Lieblings-Eis Cremissimo Amarena

heiko@gamestar.de

MICHAEL GRAF — REDAKTEUR

Spielt gerade NHL 06, Emperor of the fading Suns (Strategiespiel von 1997, kürzlich beim Aufräumen ausgegraben)
Zuletzt gesehen »Sin City«
Zuletzt gehört Regen. Der Sommer ist vorbei.
Zuletzt gelesen Andreas v. Bülow: »Im Namen des Staates«
Coolster Action-Held Bruce Willis zu »Stirb Langsam«-Zeiten
Lieblings-Eis Stracciatella

micha@gamestar.de

MICHAEL SCHNELLE — REDAKTEUR

Spielt gerade Metal Gear Acid (PSP), Trivocum
Zuletzt gesehen »Mein Name ist Nobody« (DVD)
Zuletzt gehört Bangles: »Doll Revolution«
Zuletzt gelesen Tom Clancy: »Jagd auf Roter Oktober« (mal wieder)
Coolster Action-Held Starkiller
Lieblings-Eis Schoko mit dicken Schokostückchen

mick@gamestar.de

FABIAN SIEGISMUND — REDAKTEUR

Spielt gerade Serious Sam 2, Battlefield 2
Zuletzt gesehen »The Big Red One« in der Special-Edition
Zuletzt gehört jede Menge Kriegslärm
Zuletzt gelesen Dan Brown: »Angels and Demons«
Coolster Action-Held Wolverine! Wolverine! Wolverine!
Lieblings-Eis Ben&Jerrys »Phish Food«. Übrigens: Häagen-Dasz klingt bescheuert und schmeckt auch so.

fabian@gamestar.de

DANIEL MATSCHIJEWSKY — REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2, World of WarCraft
Zuletzt gesehen »Die Insel«
Zuletzt gehört System of a Down: »Mezmerize«
Zuletzt gelesen Michael Crichton: »Welt in Angst«
Coolster Action-Held Wer ist cooler als Bruce Willis im dreckigen Unterhemd?
Lieblings-Eis Zitrone

danielm@gamestar.de

FLORIAN KLEIN — HARDWARE-REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2, GTA San Andreas
Zuletzt gesehen Wahlkampf ohne Ende auf allen Kanälen
Zuletzt gehört Metallica: »...and Justice for All«
Zuletzt gelesen Lee Child: »The Enemy«
Coolster Action-Held Richard B. Riddick
Lieblings-Eis Buttermilch-Zitrone

florian@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

GT LEGENDS RENNSPIEL

PUBLISHER	10tacle / Simbin	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT GTR (92, 12/04) Ebenso brillanter Vorgänger mit aktuellen GT-Autos.
DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Schlechtere Fahrphysik, aber mehr Abwechslung.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2100+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		FF-Lenkrad	FF-Lenkrad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Rennen für bis zu 16 Spieler.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Automodelle ⊕ Lichteffekte ⊖ kaum Physik-Effekte	9 / 10
SOUND	⊕ Original-Motorensounds ⊖ belanglose Musik	9 / 10
BALANCE	⊕ Rennen jederzeit speicherbar ⊖ hartes Qualifying	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Tag- & Nachtwechsel ⊕ Schadensmodell ⊖ immer trocken	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ hochpräzise Lenkradsteuerung ⊕ vielseitig konfigurierbar	10 / 10
UMFANG	⊕ motivierende Karriere ⊕ 95 Autos ⊖ 11 Strecken	8 / 10
FAHRVERHALTEN	⊕ unfassbar realistisch ⊕ immer nachvollziehbar	10 / 10
KI	⊕ nutzt Windschatten ⊕ umgeht Unfälle ⊕ wechselt Linie	10 / 10
TUNING	⊕ schraubengenau für Profis ⊕ voreingestellt für Einsteiger	10 / 10
STRECKENDESIGN	⊕ GPS-vermessene Originalkurse ⊕ selbst Curbs sind 3D-Objekte	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: FASZINIEREND REALISTISCHE OLDTIMER-SIMULATION.

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

EIN **HOCH** AUF DIE **ANGST!**

ZWEITER SIEGER. Im letzten Monat träumte ich davon, dass **F.E.A.R.** besser als **Doom 3** und **Half-Life 2** werden würde. Zwar sackt die subtile Gruselei von Monolith den Brachial-Horror von id locker ein, kommt aber nicht an der Finesse des Valve-Hits vorbei. Dennoch: Das Spiel ist im Schauder-Segment momentan einzigartig. Ich habe mich am PC noch nie so erschrocken. Außer beim ersten Bluescreen. Doch daran gewöhnt man sich im Gegensatz zu den Schockmomenten von **F.E.A.R.** recht schnell.

STORY IS' AUS! Bücher haben den Vorteil, dass man Platz für Geschichten hat. Orson Scott Card kann brillante Geschichten in Büchern erzählen. Aber in Spielen scheint das nicht zu funktionieren, denn die Story von **Advent Rising** ist so banal wie eine Pizzabestellung. Und das ärgert mich immens! (Stellen Sie sich hier böses Fauchen vor.) Nun ist das Spiel aber als Dreiteiler angelegt. Man könnte also vermuten, Teil 1 sei nur Vorspann und danach werde alles besser. Aber da US-Publisher Majesco dank des Debakels von **Psychonauts** in finanziellen Schwierigkeiten steckt... Lange Rede, kurzer Sinn: Ich würde mich wundern, wenn wir in **Advent Rising** je über den lausigen Prolog hinwegkämen.

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

F.E.A.R. 68
Serious Sam 2 76
Bet on Soldier 80
Advent Rising 82
Conflict Global Storm 84
Creature Conflict 86
Wings over Vietnam 88
Heroes of the Pacific 90
Battlestrike: The Siege 91

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 11/2005

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	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	NEU	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
10	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
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	85	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.

Das Spiel mit der Angst

F.E.A.R.

Sie haben bei Doom 3 nur müde über die Schockeffekte gelacht? Filme wie Halloween schauen Sie sich zum Frühstück an? Dann hätten wir vielleicht eine Idee, wie Sie die Furcht wieder lernen können.

Was war das? Ein kleiner roter Schemen – nur am Rande des Sichtfelds. Tiefer Schreck, Herzrasen. Hatten Sie schon einmal Angst vor einer Farbe? Fürchteten Sie sich schon mal vor einem kleinen Mädchen in einem roten Kleid? Falls nicht, wird sich das spätestens mit **F.E.A.R.** ändern. Der Grusel-Shooter von Monolith (**No One Lives Forever 2**) bringt es durch den geschickten Einsatz von plötzlicher Dunkelheit, nervenzerfetzender Musik und wohldosiert gestreuten Schockelementen (die sich nicht abnutzen) fertig, hundert Mal schauriger als **Doom 3** zu sein. Obendrauf setzt das Spiel noch eine KI, die hart an der Vormachtsstellung von **Far Cry** kratzt, und lässt Ihre Grafikkarte mit modernen Effekten am Limit arbeiten. Klingt ganz gut? Ist aber deutlich besser!

FACTS

- 22 Levels
- 8 Waffen
- 2 Granatentypen
- 1 Minentyp
- 4 Schwierigkeitsgrade

Menschenfresser

F.E.A.R. steht für First Encounter Assault Recon. Das ist der Name einer Spezialeinheit der US-Army für unerklärliche Phänomene. Sie sind Mitglied dieser Truppe, ein Greenhorn zwar, aber mit exzellenten Bewertungen Ihrer Ausbilder. Deswegen zögert man nur kurz, bevor man Sie in ein als normales Bürogebäude getarntes Forschungszentrum für Raumfahrt schickt. Dort hat eine Gruppe gedankenmanipulierter Soldaten ein Blutbad unter den Angestellten angerichtet. Wer der Anführer dieser Männer ist, wird schnell klar: Paxton Fettel, ein grausamer, übersinnlich Begabter, der nicht zögert, sein vom Leichenfressen blutbesudeltes Gesicht in Überwachungskameras zu halten. Doch seine Motivation bleibt zunächst unklar. Rache? Schlichte Lust am Töten? Und was hat es mit dem kleinen Mädchen im roten Kleid auf sich, das die Morde stets begleitet und sogar an den Massakern beteiligt ist?

Je weiter Sie sich durch die Soldatenhorden schießen, je häufiger Sie Fettel und dem Mädchen begegnen, desto mehr wird Ihnen bewusst, dass irgendetwas Sie mit den Monstern in Menschengestalt verbindet. Visionen suchen Sie heim, in denen Ihnen eine merkwürdige Hauptrolle zufällt... Genug zur Story, wir wollen ja nicht alles verraten. Ein bisschen aber doch: Ein Großteil der Geschichte wird durch Funknachrichten Ihres Einsatzleiters übermittelt. Die gehen

Dieser Gegnertyp kann sich unsichtbar machen. Sie erwischen ihn mit aktivierter Zeitlupe.

DEUTSCHE VERSION

Zum Test lag uns die US-Version vor. Darin können Sie mit dem Bolzenschuss-Gewehr Gegner an Wände nageln und per Granaten ganze Körper sprengen. In der deutschen Version wird das nicht möglich sein. Blut-Effekte bleiben aber laut Vivendi erhalten.

Wenn plötzlich Türen vor Ihnen mit Karacho aufbrechen, sollten Sie die Zeitlupe aktivieren. Meist stehen Sie nämlich dann gleich mehreren Gegnern gegenüber.

aber in der ständigen Anspannung unter. Zudem bleibt der Held ähnlich unbefriedigend farblos wie Gordon Freeman in **Half-Life 2**, sagt er doch das ganze Spiel über kein einziges Wort.

Auf beweglichen Schienen

Büros, stillgelegte Fabriken, Lagerhallen, Ruinen, Tiefgaragen – Ihre Hatz auf Paxton Fettel führt Sie meist durch Gebäude. Zwar lenkt das Leveldesign schienengleich durch Räume und Gänge, gaukelt Ihnen aber durch kleinere Alternativrouten wie Lüftungsschächte Bewegungsfreiheit vor. Diese alternativen Strecken sind anders als in **Deus Ex 2** nicht bemüht auffällig eingebaut, sondern fügen sich natürlich ein. In einem Abschnitt gar haben Sie keine andere Wahl, Sie müssen sich nach verborgenen Wegen umsehen: Das Alarmsystem im Forschungszentrum wird aktiviert, und sämtliche Selbstschussanlagen sind scharf. So scharf, dass bereits eine kleine Bewegung im Sichtkreis der Anlagen genügt, um Ihnen Dauerfeuer auf den Pelz zu brennen. Für Sie bedeutet das Schleichen und im Verborgenen auf den richtigen Moment zur Flucht in Richtung des nächsten Lüftungsschachts zu warten. Ein bisschen ärgerlich: Entwickler Monolith betreibt öfter Zweitverwertung. Viele Räume ähneln sich extrem. Wir hatten nicht selten den Eindruck, dass wir im Kreis gelaufen sind. Nur neue Feinde signalisierten uns, dass wir doch auf der richtigen Route unterwegs waren.

In Hallen oder auf den wenigen Flächen unter freiem Himmel stehen Kisten, Fässer (Überraschung: manche mit explosi-

Per ferngesteuertem MG säubern wir den nächsten Raum.

Die Plasma-Gun lässt aus Gegnern Skelette werden.

Effekte, Effekte, Effekte: Zeitlupe plus Feuer sah nie besser aus. F.E.A.R. lässt Ihre Grafikkarte am Limit ackern. Dafür wirken die Texturen sehr öde.

vem Inhalt!) und Container. Dahinter können Sie sich prima vor Schüssen schützen und gleichzeitig die Feinde mit Blei eindecken, wenn Sie seitlich aus der Deckung lugen.

Besetzer-Couch

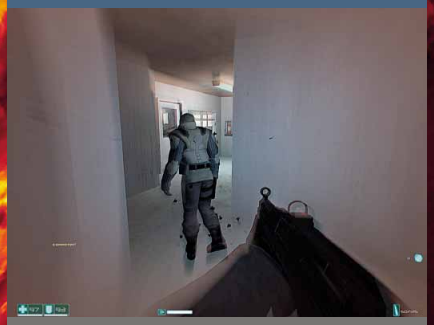
Paxton Fettels Schergen sind ähnlich schlau wie die von Doc Krieger aus **Far Cry**. Und genau wie ihre Inselbrüder treten sie niemals alleine auf, versuchen, Sie zu umrunden, werfen Granaten mit tödlicher Präzision, nutzen Deckung und schaffen sich sogar selber welche. Beispiel: Wir bewegen uns zügig, aber vorsichtig durch einen schlecht beleuchteten Gang. Plötzlich hören wir, dass vor uns Gegner lauern und linsen um die Ecke. Ein Schurke sieht uns, schnappt sich ein Sofa, verbarrikadiert damit den Weg und geht gleichzeitig dahinter in Deckung. Die erste Granate fliegt in unsere Richtung. Wir schießen, schmeißen sogar selber eine Sprengkapsel. Die Feinde ducken sich hinter dem Hindernis, ballern aber dennoch mit über den Kopf erhobenen Waffen weiter. Unbemerkt hat inzwischen ein Gegner die Engstelle umlaufen und schießt uns in den Rücken. Wir sterben. Beim nächsten Versuch läuft die Situation gänzlich anders ab, weil wir uns entschlossen haben, auf Vorsicht zu pfeifen und gleich auf die Bösewichter losstürmen. Die nehmen sich dann nicht die Zeit, das Sofa als Blockade einzusetzen, sondern ziehen sich wild ballernd um die nächste Ecke zurück und suchen dort Schutz. Gebrüllte Befehle wie »Hold this position!« signalisieren, dass die Buben dort ewig auf uns lauern werden. Wir müssen folglich die Initiative ergreifen.

Trotz der erstaunlichen KI würzt **F.E.A.R.** das Spielerlebnis immer wieder mit geskripteten Aktionen der Widersacher. So werden Sie in einem Kellerraum stets folgende Szene erleben (sofern Sie den betreffen-

HORREND SCHLAU

Die künstliche Intelligenz in F.E.A.R. ist erstaunlich. Hier ein Beispiel: Zwei Schergen haben uns an einem Fenster entdeckt. Während ein Gegner uns mit Sperrfeuer belegt, erklimmt sein Kollege die Leiter, um uns von oben aufs Korn zu nehmen. Auf den beiden unteren Schwierigkeitsgraden ist diese Situation leicht zu meistern. Auf den beiden hohen wird es kniffliger, weil Ihre Hitpoints schnell schwinden. Am besten nehmen Sie hier eine Granate!

ANGST



F.E.A.R. schürt die Angst durch vielerlei Effekte. Mal geht einfach nur das Licht aus, dann wieder sehen Sie Geister vor sich, die Ihnen scheinbar einen Weg weisen. Und immer wieder taucht die Gestalt des kleinen, namenlosen Mädchens in Rot auf, huscht aus einer Ecke in eine andere. Schauen Sie dann dort nach, sehen Sie nur eine rohe Mauer – keine Tür. Gelegentlich nähert sich Ihnen die Gestalt auch in einer der zahlreichen Zwischensequenzen und Visionen. Bleibt das Mädchen zu Beginn noch auf Distanz, rückt es im Verlauf des Spiels immer näher an Sie heran, wird bedrohlicher, erschreckt Sie noch effektiver, steht gar auf Tuchfühlung plötzlich vor Ihnen. Was Sie mit ihm verbindet, bleibt bis kurz vor Ende ein gut gehütetes Geheimnis. Nach der Auflösung sind Sie aber noch nicht aus der Schauermär entlassen. Seien Sie gespannt! Denn es ist kein Jux: Unsere Tester (vor allem Petra Schmitz) zuckten gleich mehrfach mit einem Aufschrei vom PC zurück.

Mechs sind harte Brocken. Die legen Sie nur mit der richtigen Waffe und einem schnellen Zeigefinger lahm.

den Söldner nicht schon vorher über Distanz ausgeschaltet haben): Eine Gruppe Gegner nähert sich, beginnt zu schießen, brüllt sich Anweisungen zu. Einer der Feinde schnappt sich ein Regal, wirft es schräg gegen die Wand, um seinen Kameraden Deckung zu geben und krabbelt selber darunter hindurch.

Gespickter Söldner

Shooter-typisch geht es in **F.E.A.R.** nur mit einer kleinen Waffe los. Die richtig dicken Dinger wie Raketenwerfer finden Sie erst später im Spiel, und da können Sie die erst richtig gut brauchen. Denn gelegentlich müssen Sie auch gegen Mechs antreten, die Sie ihrerseits mit Raketen beharken. Eine der effektivsten Bleipusten im Programm ist die Plasma-Gun. Sie verschießt einen blauen Funken, der das Gegenüber sofort in ein rauchendes Skelett verwandelt. Doch um die Balance zu wahren, ist Munition für das gute Stück äußerst knapp. Die meiste Zeit werden Sie mit den zwei Maschinengewehren, den Dual-Pistolen und dem Bolzenschussgerät arbeiten. Letzteres spickt die Feinde mit dicken Metallstäben.

F.E.A.R. kennt Trefferzonen: Ein Schuss in den Kopf bedeutet für einen gewöhnlichen Söldner das sofortige Aus. Lediglich die »Heavy Armor Guards« sind nicht so leicht zu knacken. Gut gepanzert halten die einiges aus und verzichten auch auf Deckung. Doch selbst gegen vier Söldner und einen dieser Kolosse haben Sie dank Zeitlupenfunktion immer eine Chance. Per Tastendruck verlangsamen Sie ähnlich wie in **Max Payne 2** die Zeit, Ihre Feinde bewegen sich nur noch schleppend. Die Zeitlupendauer lässt sich genau wie Ihre maximale Gesundheit durch gefundene Spritzen permanent steigern.

Glänzend feurig

Der hohe Detailgrad der Charaktermodelle macht die zuweilen sehr öden Umgebungstexturen allemal wett. Und wenn Sie in eine Gegnerhorde im Zeitlupenmodus eine Granate schleudern und dabei herumliegende Muniton hochgeht, dreht die Engine bis hin zum pyrotechnischen Wahnsinn auf. Verzerr- und Flimmereffekte dehnen das Bild, Shader-Spielereien lassen Flugbahnen von Kugeln regelrecht glänzen. Und so prächtiges Feuer hat man selten in einem Spiel gesehen. In den meist in Spielegrafik prä-

GRUSELMÄDCHEN

1973 war es das Horror-Drama Wenn die Gondeln Trauer tragen, das durch Auftauchen eines Mädchens in Rot Schauder erzeugte.

Moderne japanische Horrorstreifen bedienen sich des gleichen Mittels, jedoch drastischer, wie man am Bild aus Ring 2 erkennt.

Der Clou an The Grudge : Japanisches Geistermädchen trifft auf westliche Heldin. So wirkt das Szenario noch fremder, noch bedrohlicher.

TECHNIK-CHECK

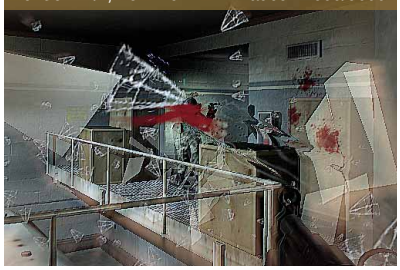
STANDARD-PC

Athlon/1,2 GHz • 512 MByte • Geforce 4 Ti 4200

800x600 • niedrige Details
Treppeneffekte an jeder Kante, keine Partikel und kaum Shader-Effekte – unspektakulär, aber auch auf kleinen Systemen noch flüssig.

MITTELKLASSE-PC

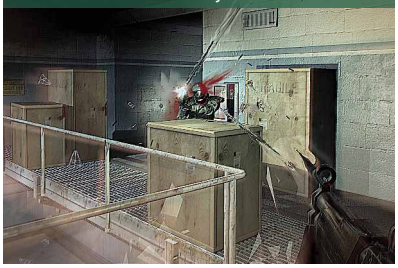
Pentium 4/2,4 GHz •512 MB • Radeon X600/9600



1024x768 • mittlere Details
Mit detaillierten Partikeleffekten und beeindruckenden Shadern ist F.E.A.R. schon auf mittleren Systemen ein echter Hingucker.

HIGH-END-PC

Athlon 64 X2/4800+ • 1 GByte • Geforce 7800 GTX



1600x1200 • hohe Details
Aufwändige Schatteneffekte und gestochen scharfe Texturen fordern ihren Tribut – F.E.A.R. läuft so nur auf Höllenmaschinen flüssig.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

Mit minimalen Details können Sie F.E.A.R. auch auf kleineren PCs als der Minimal-Konfiguration spielen. Der gruslige Pixelsumpf, in den sich F.E.A.R. dann verwandelt, verschluckt aber Übersicht und Spielspaß gleichermaßen.

Augenschmaus: In 1600x1200 und maximalen Details (inklusive 4x FSAA und 16x AF) sieht F.E.A.R. extrem gut aus. Um mit dieser Traum-Optik flüssig ballern zu können, sollten Sie ein starkes SLI-System Ihr Eigen nennen.

TUNING-TIPPS

1 Das Herunterregeln der Auflösung bringt die meiste Performance. Nur auf High-End-Hardware sollten Sie Auflösungen über 1024x768 nutzen.

2 Statt einer hohen Auflösung aktivieren Sie besser FSAA. Das kostet wesentlich weniger Frames, sieht aber ähnlich gut aus.

3 Stellen Sie sicher, dass »Vsync« deaktiviert ist – auf vielen Systemen hilft das der Performance auf die Sprünge.

4 Wenn Sie die »Soft Shadows« ausschalten, erhalten Sie je nach System bis zu 40 Prozent Frames mehr. Bei aktivierten »Soft Shadows« ist allerdings keine Kantenglättung mehr möglich.

5 Mit 256 MByte Arbeitsspeicher nerven ewige Ladezeiten und ständige Nachlade-»Schluckaufs« während des Spiels. Erst ein sattes GByte RAM garantiert kurze Ladezeiten und flüssiges Spielen.

CHECKLISTE

- 5,0 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

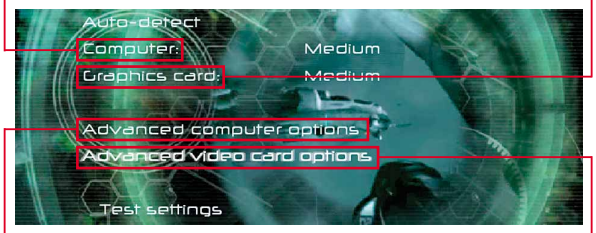
FG

GRAFIKOPTIONEN

Das »Performance«-Menü von F.E.A.R. beinhaltet alle wichtigen Leistungsoptionen. Mit einem Klick auf »Auto-detect« versucht F.E.A.R. selbständig, die optimalen Einstellungen für Ihr System zu finden.

Computer
Hier legen Sie die CPU-Last fest. Änderungen beeinflussen die »Advanced Computer Options«.

Graphics Card
Hier bestimmen Sie die Details der Grafik. Je nach Stufe ändern sich die »Advanced Graphics Options«.



Advanced Computer Options
Diese Option erlaubt es, gezielt CPU-abhängige Effekte einzustellen, etwa die Physikengine.

Advanced Video Card Options
Hier finden Sie Zugriff auf die Grafikoptionen – beispielsweise Schatteneffekte und Auflösung.

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]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960[4]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,2 GHz	1280x960[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960[4]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960[4]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,2 GHz	1280x960[3]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960[4]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) niedrige Details 3) mittlere Details 4) hohe Details

☐ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

Meist sind Sie in Büros unterwegs. Die Ruinen sind eine willkommene Abwechslung.

Fettels Soldaten setzen Sie nicht nur mit Kugeln, sondern auch mit Tritten außer Gefecht.

sentierten Zwischensequenzen legt Monolith einen Filter über das Bild, der die Szenen in surreale Unschärfe taucht und so in Sachen Gruselfaktor noch eine Schippe drauf legt – große Atmosphäre-Kunst!

Wenn ein Titel unheimliche Musik hat, dann ist es **F.E.A.R.**! Kein vergleichbarer Shooter spielt so sehr mit akustisch erzeugter Angst. Dabei sind die Klänge nie aufdringlich, sondern untermalen nur geschickt die ohnehin schauerlichen Situationen oder bereiten auf eine solche vor. Das Spiel unterstützt 5.1-Sound. Mit der passenden Soundkarten-Boxenkombination zischen die Querschläger an Ihnen vorbei, und Sie können Feinde übers Gehör orten. Weil wir den Multiplayer-Part noch nicht unter normalen Umständen (Internet) testen konnten, reichen wir Fazit und Preis/Leistungs-Einschätzung nach. PET

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 0155

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Eine feine Mischung hat Monolith da gezaubert: intelligente Ballerei durchsetzt mit subtilen Gänsehaut-Momenten. Mehr steckt in F.E.A.R. aber nicht. Gefechte gegen die schlaue KI wechseln sich ab mit geskriptetem Horror – das war's. Keine Frage, Spaß macht's trotzdem; dennoch hätte F.E.A.R. mit mehr Abwechslung noch besser werden können. So bleibt der Titel ein schöner Shooter, der dank der interessanten Story Doom 3 locker abhängt, am vielfältigeren Half-Life 2 aber zu Recht scheitert.

»Doom vergeht, doch Gordon steht!«

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Kollege Graf schaut mich erstaunt an. Am helllichten Tag zucke ich mit einem Kreischen vom Monitor zurück, reiße mir das Headset vom Kopf und atme schwer. F.E.A.R. macht aus mir einen Angsthasen. Das hat Doom 3 so nicht mal im Ansatz geschafft. Der Trick: Monolith arbeitet sehr ausgewogen mit Splatter-Effekten und kleinen subtilen Schockmomenten. So nutzt sich die Wirkung nicht ab. Perfekt!

Zur Furcht addiert sich dann noch diese fiese KI, die mich nicht selten einfach in Grund und Boden schießt. Ich fühle mich ähnlich gefordert wie in Far Cry. Besser an F.E.A.R. hingegen: das freie Speichern. Das nimmt das nötige Quentchen Anspannung von mir, um das Programm überhaupt ohne Herzinfarkt spielen zu können. Puh!

»Gebt mir Valium!«

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, was hier alle auf Doom 3 rumhacken! Grandiosere Schockmomente und Nackenhaarsträuber hat mir kein anderes PC-Spiel beschert. Außer F.E.A.R. Das macht horrortechnisch alles richtig: Setzt bei den von Doom 3 exzellent eingeführten Schattenspielen noch eins drauf und akzentuiert an den richtigen Stellen Handlung und Atmosphäre durch beklemmende Skriptsequenzen – Schockschwerenot. Nur die Umgebungstexturen sind mir teils zu öde.

»Große Horrorshow!«

F.E.A.R. EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Monolith / Vivendi Universal	RELEASE (D)	18.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ab 18 Jahren

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 0154

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Half-Life 2 (93, GS 01/05) Intelligente Action. Gordon bleibt Singleplayer-Referenz. Doom 3 (87, GS 10/04) Grusel-Shooter von id. Voller Monster und Schockeffekte.

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	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	64/3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER –

FAZIT: Den Multiplayer-Modus nehmen wir unter die Lupe, wenn Internet-Server laufen.

MODI: –

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Gegnermodelle + DX-9-Effekte – teils öde Texturen	9 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + brillant eingesetzte Musik	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + stets fair	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gruseliger geht's kaum + permanente Spannung	10 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 22 lange Missionen + durch KI hoher Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ vorgegaukelte Freiheit – teils bemüht – Wiederspielbarkeit	8 / 10
KI	+ legt Sperrfeuer – sucht Deckung	9 / 10
WAFFEN	+ acht sehr unterschiedliche Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ Mischung aus US- und Japano-Horror – farbloser Held	8 / 10

PREIS/LEISTUNG KEINE EINSCHÄTZUNG MÖGLICH

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

FAZIT: HORROR-SHOOTER NAHE AM MEISTERWERK!

Die Spinnen sehen mit High Dynamic Range Rendering besonders eklig aus.

Spiel's noch einmal, Sam

SERIOUS SAM 2

Ego-Shooter werden immer realistischer, taktischer, anspruchsvoller, aufwändiger, fordernder, düsterer, tiefgründiger, komplizierter. Dieses Spiel folgt dem Trend... nicht.

Eigentlich sollte man ihn mal beiseite nehmen und es ihm sagen. Man sollte ihm sagen, dass Jeans und weißes T-Shirt heutzutage total out sind. Und dass man heutzutage bevorzugt auf Terroristen schießt, nicht auf Horden bizarrer Ungetüme. Und dass man heutzutage höherrangige Spielziele verfolgt, und nicht nur Monster metzeln will. Aber er hat diesen coolen Blick und eine blitzende Kreissäge, die ihn über jeden Zweifel erhaben machen. Sam »Serious« Stone ist wieder da. Und er pfeift auf Konventionen.

FACTS
- 5 Fahrzeuge
- 15 Waffen
- 7 Landschaften
- 42 Levels
- unzählige Gegner

Schnitzeljagd

Serious Sam 2 ist Ego-Shooterei in Reinkultur: Nicht denken, ballern! Ganz ohne Handlung kommt das Spiel aber dennoch nicht aus: Drei obskure Kauze aus einer fernen Welt beauftragen Sam, den Erzbösewicht Mental zu vernichten. Dazu muss Sam zunächst ein Zaubermedaillon auftreiben, das den Schurken schwächen soll. Leider ist es in fünf Teile zerbrochen, die jeweils von einem dicken Boss-Gegner bewacht werden. Leider? Nein, super! Denn nun darf Sam den Burschen gehörig den Hintern versohlen, und bei der Gelegenheit geschätzte 21.382.673 Monster zerbrezeln.

Sams Kreuzzug beginnt auf M'Digbo, einem idyllischen Dschungelplaneten. Hier wohnen die Simba, freundliche blaue Zwerge. Und Kwongo, ein riesiger grantiger Gorilla, der das erste Fragment bewacht. Der hetzt

Die schießwütigen Monster nehmen keine Rücksicht auf Verbündete.

Auf dem Rummelplatz stürzen sich riesige Gegnerhorden auf uns.

LESER-TEST: SERIOUS SAM 2

Drei Leser spielten in der Redaktion den Ego-Shooter Serious Sam 2. Hier ihre Meinungen dazu.

Kunterbunte Nonstop-Action

Am Spielprinzip von Serious Sam hat sich auch beim zweiten Teil nicht viel geändert. Hier stehen Witz und kurzweilige Action im Vordergrund. Die Story ist flach, dafür das Waffenarsenal umso dicker! Die Stachelkugel hat mir dabei besonders gefallen. Was Serious Sam 2 jedoch fehlt, ist eine fesselnde Atmosphäre – schon nach kurzer Zeit hatte ich keine rechte Lust mehr, noch einen weiteren Level zu durchballern. Fans von purer Action sind hier allerdings bestens bedient.

Roderich Pick, 25, Account Manager

Netter Ballerspaß für zwischendurch

Kaum ein Shooter steht wohl so konsequent zum Ballern wie Serious Sam 2. Das war's dann aber auch schon fast. Ein paar neue Gegner, ausgefallene Levels mit unterschiedlichen Grafiksets und Fahrzeugmissionen sorgen zwar für mehr Abwechslung als in den Vorgängern, jedoch artet das Ganze auf Dauer in Arbeit aus: Level betreten, ballern, ballern, weiter zum nächsten. Das macht Serious Sam 2 zum netten Action-Spaß für zwischendurch, aber für mehr reicht's nicht.

Jens Rainer, 25, Student

Munition verheizen und lachen

An Serious Sam 2 haben mir besonders die für die Serie typischen Gags gefallen. Auch das ideenreiche Leveldesign ist für mich ein Pluspunkt. Die ulkigen Gegnertypen haben zwar unterschiedliche Angriffsweisen, sind aber allesamt strohdumm. Deckung suchen oder gar Angriffs- und Verteidigungstaktiken? Fehlanzeige! Allerdings fordert Serious Sam 2 vom Spieler ja auch keine geistigen Hochleistungen sondern nur einen Sinn für Humor und viel, viel Munition.

René Trutnau, 16, Schüler

Ihnen auch gleich seine Truppen auf den Hals: Keulenschwingende Oger, Orks in Weltraumanzügen und zweibeinige Riesenfrösche stürmen Ihnen entgegen, ohne Rücksicht auf Verluste. Denn wie in den Vorgängern kommen die Feinde weitgehend ohne künstliche Intelligenz aus. Stattdessen folgen sie zwei Verhaltensmustern: Sie gehen entweder auf Kollisionskurs, oder schwirren in der Distanz umher und schießen in Ihre Richtung.

Koop-Modus: Wir beharken zu zweit einen Dämon.

Massenauflauf

Was den Monstern in der Birne fehlt, machen sie durch Masse wett: Die Angreifer kommen in Hundertschaften! Da brauchen Sie zum Gegenhalten dicke Wummen. Sams Arsenal umfasst 15 Waffen, die meisten davon Shooter-Standard wie doppelläufige Schrotflinte, Raketenwerfer, Gatling Gun oder Scharfschützengewehr. Dazu kommen – ganz im Stil der Serie – einige skurrile Schießprügel: Die tragbare Schiffskanone verschießt dicke Eisenkugeln, die Horden von Gegnern durchschlagen und anschließend explodieren. Die Serious Bomb sprengt gar alle Gegner in der Umgebung, ist dafür aber nur sehr selten zu finden. Lustigste Waffe: Clawdovic, der Papagei. Der trägt eine Bombe um den Hals und stürzt sich selbstmörderisch in die feindlichen Reihen. Apropos Selbstmörder: Die schreienden Kamikaze-Bomber in sowjetischen Turnanzügen sind natürlich auch in **Serious Sam 2** mit dabei und haben ein paar ihrer bizarrsten Freunde mitgebracht: Aufzieh-Nashörner, Monster-Footballspieler und Zombie-Börsenmakler albern vor Sams Flinte herum – zum Schießen!

Supersize me!

Die Feinde in **Serious Sam 2** sind nicht nur witzig, sondern mitunter auch riesig: Zwischengegner wie die Dämonen mit Kettenantrieb werden knapp dreißig Meter hoch, Oberboss Kwongo ist gar so groß, dass ihm unsere Geschosse kaum etwas anhaben. Deshalb helfen wir den Simbas, ihn mit schweren Katapulten über den Haufen zu schießen. Anschließend landet der Affe auf dem Grill der Eingeborenen. Auch zwischen den Ballerorgien gibt's in **Serious**

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

- 640x480
- min. Details
- Texturen minimal
- Effekte minimal

In der niedrigsten Einstellung sieht Serious Sam 2 zwar altbacken aus, läuft dafür aber auch auf der Minimalkonfiguration durchweg flüssig.

- 1600x1200
- max. Details
- Texturen maximal
- Effekte maximal

In maximaler Qualität beeindruckt das »High Dynamic Range Rendering«, das aber nur High-End-Karten flüssig darstellen können.

TUNING-TIPPS

1 Geringe Auflösung steigert die Framerate: Pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Leistung drin.

2 Niedrige Texturqualität bringt zwar Performance, die Optik leidet aber merklich darunter.

3 Den »Trilinearen Filter« können Sie bedenkenlos auf allen Systemen aktivieren.

4 High Dynamic Range Rendering sollten Sie nur auf High-End-Grafikkarten einschalten. Dazu müssen Sie das Spiel neu starten.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FG

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
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	nicht möglich	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1024x768[2]	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,0 GHz	1024x768[2]	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1280x960[3]	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,6 GHz	1280x960[3]	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1600x1200	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	nicht möglich	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1024x768[2]	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,0 GHz	1024x768[2]	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1280x960[3]	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,6 GHz	1280x960[3]	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1600x1200	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar

1) minimale Details 2) niedrige Details 3) hohe Details

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

Die Simbas beschießen einen gigantischen Oger mit explodierenden Papageien.

Footballspieler wollen uns ohne Rücksicht auf Verluste umrennen oder werfen mit Bällen.

Sam 2 eine Menge zu lachen. Entwickler Croteam veralbert nicht nur sich selbst, sondern auch die Konkurrenz. Beliebtestes Opfer: **Duke Nukem Forever** – Sams Auftraggeber hatten zuerst den Duke angeheuert, doch der wurde nie fertig. In den 42 Levels von **Serious Sam 2** werden Sie eine Menge witziger Geheimnisse finden, zum Beispiel ein Ninja-Hühnchen, einen als Erste-Hilfe-Paket verkleideten Oger oder einen Jahrmarkt samt Schießbude. Viele der Wortspiele gehen allerdings in der deutschen Übersetzung verloren.

Kein Deatchmatch

Serious Sam 2 bleibt seinen Vorgängern in Sachen Spielprinzip treu, technisch hat sich jedoch einiges getan. Die neue Serious 2 Engine beherrscht »High Dynamic Range Rendering«, stellt Texturen gestochen scharf dar und kann Unmengen von Gegnern gleichzeitig generieren. In Sams Welt gibt's nun außerdem auch Physik, inklusive kleiner Rätsel. So müssen Sie einen Monsterarm aus dem Getriebe einer Zugbrücke ziehen, um diese zu senken. Ragdoll-Verhalten bekommen Sie allerdings kaum zu Gesicht, da die Gegner ohnehin meist in tausend Teile zerplatzen. Sam kann gelegentlich sogar Fahrzeuge steuern: Ufos und Raumgleiter, Reitdrachen und mit Stacheln besetzte Kugeln. Die Vehikel sind eine willkommene Abwechslung, allerdings können Sie im Fahrzeug nur ein Bordgeschütz benutzen. Einen Rückschritt erlaubt sich Croteam dann aber doch: Außer dem Koop-Modus enthält **Serious Sam 2** keine Multiplayer-Spielarten. Dafür treten hier 16 Sams gleichzeitig gegen Mentals Truppen an – der perfekte Mittagspausen-Zeitvertreib für die ganze Bürobelegschaft. FAB

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J161

In Fahrzeugen feuern nur die Bordwaffen.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Holla, war das ein Spaß, mit Kollege Siegismund gemeinsam bunte Riesendinger zu zerlegen! Oder uns gegenseitig selbst ins Digigrab zu bomben, denn Teamkills waren natürlich aktiviert. In Sachen Koop-Modus kann kein Actionspiel Serious Sam 2 das Wasser reichen, wer sich nur ansatzweise für lach- und krachreiche Bleispektakel mit Freunden interessiert, muss unbedingt zugreifen. Und sonst? Naja, im IQ-Test rutscht das Spiel auf die Höhlenmensch-Ebene ab, nach zwei Solo-Spielstunden am Stück läuft mir das Hirn breiig aus den Ohren. Macht nichts, gestückelt hält der Spaß ohnehin länger: häppchenweise genießen, grinsen, die Megarakete einfach mal Megarakete sein lassen. Oder doch mit Freunden lässig die Nacht durchballern. Fabian, es geht weiter!

»Lieber zwei Sam als einsam«

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Croteam baut kein Deathmatch ein, weil das Andere besser können? Was ist das denn für eine dumme Erklärung? BMW macht ja auch die besten Autos, baut VW deshalb keine neuen mehr? Klar, Koop macht Spaß, bleibt aber im Prinzip das hirnlose Dauergeballer aus dem Singleplayer-Modus. Und daran vergeht mir nach einer Weile die Lust – Mitspieler schnetzeln kann ich hingegen stundenlang. Stundenlang könnte ich mir auch die platten Witze von Sam und den drei Spinnern anhören und versteckte Gags finden. Zum Glück darf man alle Zwischensequenzen noch mal in Ruhe anschauen, wenn man sie einmal freigeschaltet hat. Spielen will ich nämlich erstmal nicht mehr.

»Attacken im Akkord«

SERIOUS SAM 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Croteam / Take 2	RELEASE (D)	30.09.2005
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

➤ DVD: Mega-Test

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J102

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, 10/04) Tumbe Monster metzeln, aber ernsthaft.
Halo (81, 11/03) Bunter Science-Fiction-Shooter mit toller Handlung.

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	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Ausgezeichneter Koop-Modus, Standard-Spielarten fehlen jedoch.
MODI Koop

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Texturen + Gegnerhorden + Überleuchteffekte	8 / 10
SOUND	+ satte Waffensounds + lustige Fahrstuhlmusik	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade – Gegnerzahl immer gleich	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ witzige Zwischensequenzen + Sam ist so cool wie der Duke	9 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung + Koop-Modus speicherbar	10 / 10
UMFANG	+ 42 Levels + Koop – keine anderen Spielmodi	7 / 10
LEVELDESIGN	+ weitläufige Außenlevels + versteckte Überraschungen	8 / 10
KI	– wenige Verhaltensmuster statt künstlicher Intelligenz	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ witzige Waffen + Fahrzeuge und stationäre Geschütze	9 / 10
HANDLUNG	+ eigentlich nicht nötig – nicht der Rede wert	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPASSIGES GEBALLER OHNE SINN UND VERSTAND.

Hart wie Beton

BET ON SOLDIER

Die Idee, tödliche Zweikämpfe als Volksspektakel zu inszenieren, ist mindestens so alt wie das Kolosseum in Rom. In Frogsters neuem Shooter gibt's sowas sogar im Fernsehen. Wollen wir wetten?

Geld ist die Wurzel allen Übels. Deshalb kriegen in der Welt von **Bet on Soldier** auch nur die Üblen was davon ab. Hier herrscht seit Generationen globaler Krieg zwischen zwei verfeindeten Fraktionen. Warum? Das weiß Nolan Daneworth, der Held des Spiels, nicht mehr. Er hat vor zwei Jahren sein Gedächtnis verloren und kennt seitdem nichts anderes als den Kampf. Als wäre das nicht schon trostlos genug, wird eines Tages seine Frau von Verbrechern ermordet. Die Fieslinge sind Champions aus dem »Bet on Soldier«-Programm, einer kriegsinternen Wettveranstaltung, in der die besten Söldner beider Seiten vor Fernsehkameras gegeneinander kämpfen. Um die Mörder seiner Frau zu stellen, tritt Daneworth dem Programm bei.

FACTS
- 40 Waffen
- 40 Champions
- 7 Multiplayer-Karten
- 6 Multiplayer-Klassen

Der Mech schießt mit seinen riesigen Maschinengewehren unsere Rüstung zu Klump. Das halten wir nicht mehr lange aus.

Wucherpreise

Bet on Soldier spielt sich zunächst wie ein klassischer Weltkriegs-Shooter: Wir sollen wichtige Dokumente zu einem Außenposten nahe der Front bringen. Von aufregenden Wettkämpfen erstmal keine Spur. Stattdessen bekommen wir gleich den ersten Stimmungsdämpfer: Alles in **Bet on Soldier** kostet Geld. Viel Geld. Wir kaufen von unseren 12.000 Credits Startkapital eine Rüstung, einen Schild und eine Maschinenpistole und verpulvern so schon vor dem Einsatz knapp 10.000 Piepen. 750 davon gehen für eine Handgranate drauf, die wir nicht wollen, aber kaufen müssen, sonst startet der Einsatz nicht. Für einen gespeicherten Spielstand verlangt das Programm weitere 400 Credits von uns. Wir fühlen uns bereits verarmt, aber immerhin schimmert unsere Rüstung dank Bump-Mapping schön metallisch. Wir nehmen uns vor, zukünftig zu sparen, und eilen in Richtung Front. Nolan gibt dabei schon nach wenigen Metern ein nerviges Dauerhecheln von sich, als sei er über die miese Finanzlage ebenso besorgt wie wir.

Champion Vladimir aktiviert einen Schutzschild.

Krüppel-KI

Plötzlich attackieren feindliche Truppen unsere Basis! Doch die hirnlosen Angreifer treffen nicht mal ein Scheunentor. Wir strecken die Schurken mit unserer müde klappernden Maschinenpistole nieder und landen gleich wieder in der Schuldenfalle: Pro Abschuss erhalten wir nur schlappe 50 Credits – ein neues Magazin für die Maschinenpistole kostet stolze 75, die

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Ich kann ja verstehen, dass ich als freischaffender Söldner meine Waffen selbst kaufen soll. Aber man kann's mit dem »Geld regiert die Welt« auch übertreiben – speichern nur gegen Bezahlung? Eine Bedienungs-Katastrophe! Für einen Spielstand muss ich rund acht Gegner plätten, und habe dann kein Geld mehr für Munition. Trotzdem darf ich dem Feind keine Wummen abnehmen. Die Ideen, die in Bet on Soldier stecken, sind gut – aber schlecht umgesetzt.

»Kein Trinkgeld für die Bedienung«

In der Multiplayer-Arena liefern wir uns einen Zweikampf mit einem Mitspieler.

Reparatur der Kratzer in Rüstung und Schild sogar noch mehr. Die Waffen der Gegner können wir auch nicht einpacken. Wir nehmen uns vor, zukünftig genauer zu zielen. Die Gelegenheit bietet sich schon nach wenigen Metern: Drei feindliche Söldner stapfen uns entgegen. Wie gut ihre Panzerung ist, zeigt uns ein Symbol neben dem Fadenkreuz: Grüne Körperpartien sind gut geschützt, gelbe leicht gepanzert, rote kaum, schwarze gar nicht. Die drei vor uns wirken kräftig, also schleudern wir die total überteuerte Handgranate in ihre Richtung. Die Explosion haut nicht nur die Schergen um, sondern auch unseren Rechner: Das Bild stockt und friert schließlich ein, aus den Boxen tönt schmerzhaftes Fiepen, plötzlich stürzt der PC ab. Wir nehmen uns vor, zukünftig den Ton drei Stufen leiser zu drehen.

We are the Champions

Die Systemzusammenbrüche sind umso ärgerlicher, da Sie in **Bet on Soldier** nur an speziellen Terminals speichern können. Und nur gegen Geld. Nolans finanzielle Zukunft hängt daher von den gut bezahlten Duellen mit Champions ab. Vor jeder Mission wählen Sie einen bis vier Kontrahenten aus, die Ihnen das Spiel dann an vorgegebenen Positionen zum Zweikampf vorsetzt. Je stärker der Gegner und je schneller der Sieg, desto höher die Belohnung. Wie die übrigen KI-Kämpfer sind auch die Champions nicht sonderlich fordernd und stehen mitunter gar unbeweglich auf ihrer Startposition herum. Wen die dumme KI nicht stört, der heuert sich bis zu zwei Gefolgsleute an – Sturmsoldaten, Schildträger, Scharfschützen oder Pioniere. Nur Letztere sind wirklich sinnvoll: Die reparierten immerhin auf Zuruf Ihre Rüstung.

Wetten, dass...?

Im Multiplayer-Modus von **Bet on Soldier** wählen Sie eine von sechs Kämpferklassen wie Scharfschütze oder Sturmsoldat und erobern Kontrollpunkte. Dabei verdienen Sie wie gehabt Geld, das Sie in Reparaturen oder Ausrüstung stecken. Einzige Besonderheit: Sie können gegnerische Spieler zu Duellen herausfordern und auf die Zweikämpfe wetten. Die Multiplayer-Maps sind unübersichtlich, die Einzelspieler-Karten hingegen langweilig linear. Optisch wirken beide wegen monotonen Texturen trist, woran auch das schicke Bump-Mapping auf metallischen Oberflächen nichts ändert. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J136

RECHNERKILLER

Auf einem unserer Testrechner war Bet on Soldier praktisch nicht lauffähig: Sobald viele Gegner, Geschosse und Explosionen im Bild waren, stürzte das Spiel mitsamt Windows ab. Und das trotz eines 800 MByte großen Patches, den Publisher Frogster am Release-Tag veröffentlichte.

Unser KI-Kamerad kämpft ausnahmsweise mal mit.

Bei jedem Treffer verliert der Gegner Rüstungsteile.

Diesmal sitzen wir im Mech: Gegen MG und Kanone haben die Infanteristen keine Chance.

BET ON SOLDIER EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Kylotonn / Frogster	RELEASE (D)	25.8.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J90

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Half-Life 2 (93, 01/05) Absoluter Spitzenreiter unter den Singleplayer-Shootern. Unreal Tournament 2004 (91, 05/04) Ballerorgien verpackt als Sportwettkampf.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Das Duell-System ist zunächst interessant, langweilt aber schnell.
MODI: Kontrollpunkt-Eroberung

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Bump-Mapping für metallische Oberflächen ⊖ öde Texturen	7 / 10
SOUND	⊖ lustlose Sprecher ⊖ schwachbrüstige Waffensounds	6 / 10
BALANCE	⊖ kein freies Speichern ⊖ Belohnungen zu niedrig	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ düstere Endzeit-Stimmung ⊖ Nolans Hecheln nervt	7 / 10
BEDIENUNG	⊖ miserables Speichersystem ⊖ ewige Start- und Ladezeiten	5 / 10
UMFANG	⊕ lange Singleplayer-Kampagne ⊕ 40 B.o.S.-Champions	8 / 10
LEVELDESIGN	⊖ lineare Levels ⊖ verworrene Multiplayer-Karten	6 / 10
KI	⊖ Gegner strunzdumm ⊖ KI-Kameraden ebenso	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ steuerbare Mechs ⊕ sechs Kämpferklassen im Multiplayer	8 / 10
HANDLUNG	⊕ Verschwörungsgeschichte ⊖ lahme Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SCHLECHT UMGESETZTER ENDZEIT-SHOOTER.

Sie kommen!

ADVENT RISING

Da heuert man einen bekannten Autor für die Story an, investiert viel Geld ins Spiel – und dann will's in Europa niemand vertreiben. Für Actionfans lohnt sich der Import trotzdem.

Wer ist Orson Scott Card? Einer der profiliertesten Science-Fiction-Autoren der USA, der Ende der 70er mit **Ender's Game** aus dem Stand einen Klassiker des Genres schuf. Was hat Card mit Spielen zu tun? So manches: Schon 1995 schrieb er für LucasArts die Dialoge zum Adventure-Klassiker **The Dig**. Nun gab er dem Action-Abenteuer **Advent Rising** vom Entwickler GlyphX die Handlung. Warum wir Ihnen erklären, dass ein hochdekorierter Autor hinter der Story steckt? Wenn Sie's nicht wüssten, würde es Ihnen mit Sicherheit nicht auffallen.

FACTS
- 11 Waffen
- 21 Feuermodi
- 6 Spezialkräfte
- 8 Kapitel
- 6 Bosskämpfe
- US-Import

Wir rennen weg

Aus Gründen der Einfachheit haben wir die Geschehnisse von **Advent Rising** in den drei Überschriften hier im Artikel zusammengefasst. Sie wünschen mehr Details? Okay: In ferner Zukunft nimmt die Menschheit Kontakt zu einem Raumschiff der fremden Aurelianer auf – da erscheinen aus dem Nichts insektenartige Seeker und schießen alles in Stücke. Inmitten des Infernos versuchen Sie als Raumpilot Gideon Wyeth, Ihren Bruder Ethan und Ihre Freundin Olivia zu retten, und fliehen in atemloser Jagd auf den nahen Planeten. Das inszeniert **Advent Rising** als Mix aus Actionballereien in Verfolgerperspektive und exzellent animierten Videoszenen, in denen auf Hollywood-Niveau Dinge vorbeizischen, abstürzen oder explodieren. Zum Beispiel die Start-Raumstation, auf der Gideon – soviel sei verraten – Ethan oder Olivia zurücklassen muss. Ihre Entscheidung beeinflusst zwar den Spielverlauf nicht, aber einige Zwischensequenzen.

In den Gefechten glüht und blitzt der Bildschirm – zumindest die Mitte. Weil Advent Rising nur im Breitbildformat läuft, bleiben Balken schwarz.

Wir bekommen Superkräfte

Gegen die überall herumkrabbelnden Seeker wehrt sich Gideon mit dem fantastischen Waffenarsenal der Zukunft: Pistole, Schnellfeuergewehr, Raketenwerfer. Später schnappt er sich auch Waffen der Widersacher, darunter Schrotflinten- und Scharfschützengewehr-Va-

Kurz vor der rettenden Aurelianer-Stadt muss Gideon den Raketen-Staffetten der Seeker-Raumschiffe ausweichen.

Coole Kräfte: Auf dem Seeker-Raumschiff schleudert Gideon Gegner ins All.

Die Zwischensequenzen sind eindrucksvoll, aber niedrig aufgelöst.

rianten; insgesamt kommt das Spiel so auf elf Knarren. Je öfter Gideon eine Bleispritze verwendet, desto besser wird seine Fertigkeit in deren Umgang. In fünf Stufen steigen Treffsicherheit und Schaden, ab Stufe drei kommt jeweils ein zweiter Feuermodus hinzu. Der Raketenwerfer wird so zielsuchend, das Krull-Aliengewehr zum aufladbaren Plasmawerfer. Ähnliche Lernerfolge gibt's im eher sinnfreien Nahkampf und in der Akrobatik – Ausweichsprünge legt Gideon später als coolen Zeitlupen-Radschlag hin. Etwa ab der Spielmitte erlernt er schließlich nach und nach sechs Spezialkräfte. Zunächst lässt er Gegner schweben, dann kommen Talente wie Druckwelle, Schild und Einfrieren dazu.

Der Science-Fiction-Held kann zwar nur zwei Waffen tragen, die dafür aber mit linker und rechter Maustaste separat oder gleichzeitig feuern. Das klappt vorzüglich, vor allem in Kombination mit Gideons Kräften: Mit der linken Hand hebt er Gegner hoch, mit rechts feuert er Gewehrsalven auf die hilflos Hängenden. Bei der restlichen Steuerung trägt das ursprünglich für die Xbox erschienene **Advent Rising** dafür schwer am Konsolenerbe. Weil kein Gamepad unterstützt wird, brauchen Sie allein fünf Tasten zum Aufnehmen, Auswählen und Umschalten der Waffen, dazu kommen zwei Sprung- und diverse Sonderknöpfe, etwa für Granaten. Mit dem Mausrad schalten Sie die Ziele durch, dann richtet sich Ihr Blickwinkel automatisch auf den Feind aus. Seltsamer wird's in den Buggys und Gleitern, die Sie immer mal wieder steuern. Die drehen sich analog zur Mausbewegung – sehr gewöhnungsbedürftig.

Wir schlagen zurück

Die Flucht vor den Seekern führt Gideon durch Stadtruinen, Kanäle und Raumhäfen, Außen- und Innenlevels folgen in fliegendem Wechsel aufeinander. Später geht es an Bord eines Seeker-Raumschiffs ebenso zur Sache wie in denStädten des Aurelianer-Planeten. Weil eine Karte oder Zielführung fehlt, irrt Gideon schon mal suchend durch teils verwinkelte Levels. Die Seeker werfen ihm viel Kanonenfutter entgegen, sorgen aber mit Raumschiff-Attacken, Riesenrobotern und sechs Bosskämpfen für Herausforderungen. Gespeichert wird automatisch an Checkpoints. Weil **Advent Rising** keinen deutschen Vertrieb hat, bekommen Sie die US-Version nur bei Importhändlern. Auf unserem System gab's gelegentliche Bugs: Steuerungs-Aussetzer, nicht lippensynchrone Sprache, verhakte Buggys (siehe Kasten). CS

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J162

WIE MAN EINEN BUGGY VERKANTET

Maussteuerung und seltsamer Fahrphysik sei Dank: Der Scythe-Buggy verhakt sich gern im Gelände, dann ist Neustart beim letzten Checkpoint angesagt.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Entschuldigung, Herr Card, aber diese Story haben Sie doch in der Mittagspause auf die Serviette gekritzelt! Die Scifi-Pampe vom Macho-Helden reißt mich jedenfalls nicht vom Hocker. Feine Zwischensequenzen holen zum Glück die Kohlen aus dem Feuer. Die Baller-Action ermüdet anfangs schnell, aber halten Sie bis zur Spielmitte durch: Sobald Sie die Spezialkräfte haben, wird's wieder cool. Denn das Experimentieren mit den Waffen-Magie-Kombos macht Laune. Schade: Die US-Spieler hat das offenbar nicht überzeugt, dort ist das Spiel schwer gefloppt. Ob wir die anderen Episoden der als Trilogie angelegten Advent-Serie jemals zu sehen bekommen, wage ich deshalb zu bezweifeln.

»Scifi-Kitsch, aber die Action stimmt«

ADVENT RISING 3D-ACTION

PUBLISHER	Majesco / GlyphX	RELEASE (D)	9.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	50 Euro (Import)
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 32 S. Handbuch (engl.)	USK	nicht geprüft

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J113

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Prince of Persia 2 (81, GS 09/05) Exzellent inszenierte Kämpfe, tolle Grafik. Psi-Ops (74, GS 05/05) Gut gelungene 3D-Action mit Spezialkräften, Budgetpreis.

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	3,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallig-bunte Effekte	+ schöne Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ Orchester-Soundtrack	+ gute (englische) Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Schwierigkeit	− willkürliche Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tempo und Dramatik	− unoriginelle Science-Fiction-Story	7 / 10
BEDIENUNG	− Tasten-Überfluss	− Vehikelsteuerung − keine Karte	4 / 10
UMFANG	+ viele Kapitel	+ Waffen und Talente − Gegner-Einerlei	8 / 10
LEVELDESIGN	+ viele Orte	+ Innen und Außen − Wiederholungen	8 / 10
KI	+ Endgegner	− zu wenige Gegnertypen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffenkombinationen	+ Talentsteigerungen + Vehikel	10 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Figuren	− massenhaft Klischees	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: LAUNIGE 3D-BALLEREI MIT COOLEN ZWISCHENSEQUENZEN.

Gestern die Wüste, heute die Welt

CONFLICT GLOBAL STORM

Er ist deutlich hübscher, deutlich abwechslungsreicher und deutlich spannender als die Vorgänger. Und trotzdem leidet auch Teil 4 an den typischen Konsolen-Krankheiten der Conflict-Reihe.

Die Gegner-KI ist nicht die beste. Hier erledigen die vier Helden einen Terroristen, der sich allein und ohne Deckung genähert hat.

Vier Topwahnsinns-Soldaten brettern mit einem Jeep über enge Dschungelpfade. Aus Büschen und von Wachtürmen werden sie mit blauen Bohnen eingedeckt. Doch die Jungs wehren sich: Schüsse aus zwei auf den Wagen montierten Geschützen mähen die Feinde nieder. Dann eine Straßensperre. Der Sprengstoff-Spezialist zückt gerade sein C4, als ein Panzer um die Ecke rumpelt, den Jeep ins Visier nimmt und feuert. Aus, alle tot! Und der letzte Speicherpunkt liegt Meilen zurück – verdammt! Danke an den Taktik-Shooter **Conflict Global Storm** für das schon aus den Vorgängern bekannte unfaire Missionsdesign.

Steuerung in den Tod

Im mittlerweile vierten Teil der **Conflict**-Reihe kommandieren Sie wie gewohnt vier Soldaten. Durch 15 knackige Einsätze geht die Hatz auf Terroristen. Mal ballern Sie sich durch Dschungel- und Wüsten-Levels, dann wieder sind Sie in den Straßen und Häusern einer Großstadt unterwegs. Dabei kontrollieren Sie einen der Helden direkt, die anderen steuern Sie mit Maus- und Tastaturbefehlen. Bei rudimentären Vorgaben wie »Feuer frei« oder »Folgt mir«, die an die ganze Gruppe gehen, ist das kein Problem. Knifflig wird es, wenn Sie die Jungs zügig von Deckung zu Deckung schicken wollen. Da reiht sich Klick an Klick, Tastendruck an Tastendruck. Da wählt man im Eifer schon mal den falschen Kameraden. Steht Ihre Figur dabei auch noch unter Beschuss, endet die Aktion oft mit dem Tod.

Zusätzlich dürfen Sie über die F-Tasten jederzeit in den Kämpfer Ihrer Wahl schlüpfen, um etwa einen Tank selber zu sprengen. Sinnvoll, denn die Recken sind allesamt Spezialisten. So kann Connors etwa besonders gut mit Raketenwerfern umgehen, und Jones legt am schnellsten Sprengstoff aus.

Wie weit ist es noch?

Jeder der vier Helden kann neben zwei größeren Waffen eine Pistole, Sprengstoff, Granaten

CONFLICT DURCH DIE JAHRE

Conflict Desert Storm (2002)

Conflict Desert Storm 2 (2003)

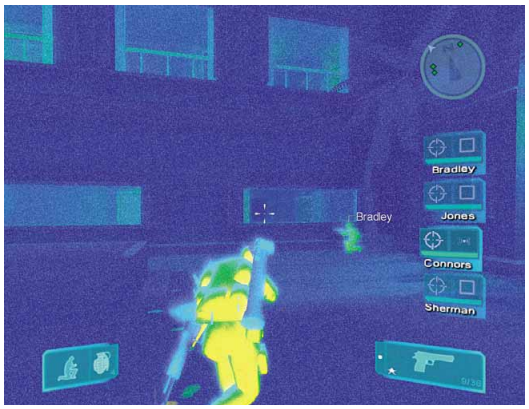
Conflict Vietnam (2004)

Conflict Global Storm (2005)

Trotz aller Verbesserungen – im Kern ist das Spiel das gleiche. Steuerung, Optik und Inhalte haben sich kaum verändert. Neu im vierten Teil hingegen: Sie dürfen auch Fahrzeuge einsetzen.

sowie Verbandszeug transportieren. Letzteres ist besonders wichtig, da Sie per Medkit sogar eigentlich tote Kameraden wieder beleben dürfen. Dafür bleiben jedoch nur drei Minuten Zeit. Hat es alle erwischt, starten Sie vom letzten der maximal fünf Speicherpunkte in einer Mission. Gut: Sie können selber bestimmen, wann Sie sichern. Schlecht: Sie haben keine Ahnung, wie lang die Mission dauert. So kann es passieren, dass Sie die Speicherpunkte zu früh verbrauchen und somit das möglicherweise dicke Ende ohne weitere Sicherungsmöglichkeit absolvieren müssen.

Nervig auch: Da jeder der vier Männer auf eine Waffengattung spezialisiert ist, aber trotzdem alle Prügel aufnehmen kann, passiert es mitunter, dass Ihre Männer zwar massig Ausrüstung mitschleppen, aber jeder die für seinen Typ falsche. Zeitraubende Tauschaktionen im Team sind das Resultat.



Mit Wärmesicht können Sie auch im Dunkeln das Team lenken.

Die Kameraden gleiten nacheinander auf Ihren Befehl in den Hof.

Folge dem Schlauch!

Deutlich anspruchsvoller als früher sind die Levels geraten. Gebäude lassen sich nun auf mehreren Routen erkunden: Mal haben Sie die Möglichkeit, per Seil einen Innenhof zu infiltrieren, statt einfach die Treppe runter zu latschen, dann wieder lädt eine schmale Leiter ein, sich den Gegnern von erhöhter Position zu nähern. In den Außenarealen bleibt Entwickler Pivotal der Schlauch-Philosophie jedoch weitgehend treu. Ob Wüste oder Dschungel – Klippen schränken die Recken ein und lassen Sie die Gegner nur selten umrunden, um ihnen etwa in den Rücken zu fallen.

Im Endeffekt ist es egal, wie Sie vorgehen, denn die angeblich mit Militärspezialisten entwickelte KI der Gegner reagiert stets gleich: Da wird zunächst kopflos das Gelände gestürmt, sich dann hinter eine Barriere zurückgezogen oder im Gras versteckt. Doch nie nimmt man Sie in die Zange. Nie nähert man sich Ihnen von hinten und versucht, Sie einzukreisen.

Belebung durch Farbe

Nach aktuellem PC-Standard ist **Conflict Global Storm** sicherlich kein Schönling. Vergleicht man es jedoch mit dem direkten Vorgänger (**Conflict Vietnam**) fallen Verbesserungen auf: Die Figuren sind deutlich detailreicher, man erkennt mehr Ausrüstungsfeinheiten. Auch die Levels wirken frischer. Sattere Farben und Abwechslung in den Texturen hauchen der **Conflict**-Welt neues Leben ein.

Der Sound ist dank 5.1-Unterstützung stets wuchtig. Was hingegen schon nach gefühlten fünf Minuten nervt, sind die öden Kommandos, die sich die vier Helden zubrüllen. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J11

Connors holt mit dem LAW einen angreifenden Helikopter aus der Luft.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Knackige Musik und eine tolle Rendersequenz ziehen mich in Conflict Global Storm. Doch die Begeisterung hält nicht lange vor: Spätestens beim ersten Totalausfall des Teams werde ich grummelig – doofe Steuerung! Trotzdem: Der neue Conflict-Teil ist im Vergleich zum Vorgänger eine deutliche Verbesserung, auch wenn mich die teils unfairen Missionen noch immer zur Weißglut treiben. Für die fünfte Auflage wünsche ich mir ein besseres Waffenmanagement. Und freies Speichern wäre dann die knackige Kirsche auf der Sahne.

»Passabel trotz Totalausfällen«

CONFLICT GLOBAL STORM TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Pivotal Games / Eidos	RELEASE (D)	30.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Raven Shield (83, GS 03/04) Knallharter Taktik-Shooter im Clancy-Universum. Republic Commando (82, GS 04/05) Star Wars-Ballerei mit Taktik-Anteilen.

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	2,5 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Mit drei echten Mitstreitern werden die Einsätze deutlich griffiger und überschaubarer.
MODI Kooperativ-Modus für die Singleplayer-Einsätze.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detailreiche Figuren ⊕ Cutscenes	⊖ keine DirectX-9-Effekte	7 / 10
SOUND	⊕ guter Surround-Sound	⊖ schwache Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade	⊖ lausiges Speichersystem	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ ständige Anspannung	⊖ keine Identifikation mit den Helden	6 / 10
BEDIENUNG	⊖ umständliche Einzelbefehle	⊖ mühsames Waffenmanagement	5 / 10
UMFANG	⊕ 15 lange Missionen	⊕ feiner Koop-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Freiheit in Häuser-Levels	⊖ »schlauchige« Außen-Areale	7 / 10
KI	⊕ nutzt Deckungen	⊖ keine Variationen	5 / 10
WAFFEN	⊕ umfangreiches modernes Kriegsgerät		9 / 10
HANDLUNG	⊕ nett erzählte Terroristenhatz…	⊖ …aber ein alter Hut	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: NETTER TAKTIK-SHOOTER OHNE HIGHLIGHTS.

➤ DVD: Test-Check

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J10

So weit, so Worms

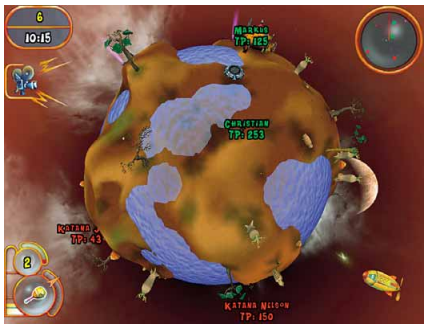
CREATURE CONFLICT

Kämpfen Wölfe wirklich wilder als Würmer? Entwickler Mithis aus Ungarn lässt Isegrim & Co. in bester Worms-Manier zum Duell antreten.

Team GameStar sitzt in der Klemme: Christian braucht dringend Munition, Gunnar siecht mit fünf Hitpoints, und Petra hat sich eben selbst gesprengt. Bevor die Mitbewerber jubeln: Wir haben lediglich eine Partie **Creature Conflict** gespielt. Das Action-Strategiespiel bedient sich schamlos bei der **Worms**-Reihe und setzt auf klamaukige Multiplayer-Gefechte. Das Konzept funktioniert auch hier, kämpft aber mit den gleichen Problemen.

FACTS
- 4 Tierarten
- 4 Grafiksets
- 16 Kampagnen-Planeten
- 30 Waffen

Wolf Cheetah ist hin, der Grabstein heilt Kumpels.



Auf den Mini-Planeten werden Extras abgeworfen.

Hüpfen in Runden

Das Spielprinzip ist bekannt: Abwechselnd darf je ein Kämpfer eines Teams ziehen und dem Gegner mit kuriosen Waffen Schaden zufügen. Eine Runde besteht aus Angriffs- und Laufphase. Allerdings behindert Sie beim Sprinten und Springen das (zerstörbare) 3D-Terrain. Oft bleiben die Viecher an steilen Stellen hängen und Sprünge gehen wegen der komischen Perspektive daneben, vor allem die ans Ufer.

Cartoon-Geballer

Wie **Worms** setzt auch **Creature Conflict** ganz auf Comic-Grafik im Cel-Shading-Look. Wölfe, Nagetiere, Insekten und eine geheime vierte Rasse sehen im Vergleich zu den knuffigen Würmern von Team 17 allerdings eher unsympathisch aus. Dazu passend: Statt witziger, situationsabhängiger Sprüche gibt's immer die gleichen Phrasen. Auch bei den Waffen bleibt der Titel hinter dem Vorbild. Wirklich abgedrehte Dinger wie der fliegende Engländer oder das fette Kind fehlen. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 156

Schlecht gezielt, Trille: Auch Kollege Markus leidet unter der Gasgranate.

CREATURE CONFLICT ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Mithis / Halycon	RELEASE (D)	15.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 40 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J57

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Worms 4 (75, GS 09/05) Gelungener neuester Teil des Wurm-Klassikers. Frontschweine (79, GS 01/01) Coole Ferkel-Gefechte, bereits als Budget erhältlich.

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	2,4 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	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Dreht erst mit vier Spielern richtig auf, Matches manchmal langwierig.

MODI: Modi: Deathmatch, King of the Hill, Capture the Totem, Rescue u.v.m.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ bunter Cel-Shading-Look… ⊖ …ist nicht jedermanns Sache	6 / 10
SOUND	⊖ belangloses Gedudel ⊖ immer gleiche Kommentare	5 / 10
BALANCE	⊕ ausgewogene Waffen ⊕ gutes Tutorial	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Schadenfreude ⊖ unsympathische Viecher	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ klappt gut per Maus und Tastatur ⊖ Sprünge hakelig	5 / 10
UMFANG	⊕ Zufallsplaneten ⊖ nur vier Welten mit je vier Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Katapulte und Schalter ⊕ Unterstände ⊖ kaum Abwechslung	7 / 10
KI	⊕ nachvollziehbar ⊖ ohne echte Raffinesse	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ großes Arsenal ⊕ Kombos ⊖ wenig Ungewöhnliches	8 / 10
HANDLUNG	⊕ Aufgaben-Abwechslung ⊖ öde Hintergrundgeschichte	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 10 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPASSIGE TIERGEFECHTE, NICHT SO GUT WIE WORMS.

61 SPIELSPASS

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Ich liebe Worms, also mag ich auch Creature Conflict – trotz seiner Macken. Die hakelige Steuerung nervt, dafür finde ich die Mini-Planeten als Schlachtfeld klasse. Und die wichtigen Unterstände, Mauern und Heil-Totems sind mir lieber als der Homelands-Modus aus Worms 4. Allerdings fällt mir die Identifikation mit räudigen Frettchen und Wölfen schwer, die mäßige Sprachausgabe hilft da auch nicht gerade. Partyspieler sollten es trotzdem mal versuchen.

»Dann doch lieber Würmer«

Gestutzte Flügel

WINGS OVER VIETNAM

Ab geht's in die 60iger, als Röcke kurz, Amerika noch unbesiegt und Düsenjäger Hightech waren.

Filme über den Vietnamkrieg gibt's wie Kommunisten in Hanoi. Flugsimulationen mit diesem Szenario als Hintergrund sind dagegen selten. **Wings over Vietnam** hätte also gute Chancen, das Genre um diese spannende Ära zu erweitern. Doch die lahmen Missionen bescheren der Flugsimulation der **Strike Fighters**-Macher den Tod im Reisfeld.

Die Landschaft ist nur sehr sparsam texturiert.

Phantome, Säbel und Korsaren

Zwölf Flugzeugtypen warten auf ihren Einsatz im Krisengebiet. Denn das war Vietnam zumindest zwischen 1966 und 1972, als der historische Konflikt seinem Höhepunkt entgegenstrebte. Drei Kampagnen – die just in diesem Zeitraum angesiedelt sind – lang fliegen Sie für die amerikanische Air Force, Navy oder die Marines in den Kampf. Diese Vorauswahl legt neben dem gewählten Geschwader (es gibt bis zu neun) fest, mit welchem der acht Flugzeugtypen Sie abheben. Meist sind Sie mit Phantom II oder der legendäre A-6 Intruder unterwegs. Aber auch Skyhawk, Super Sabre, A-7 Corsair oder F-105 stehen in einigen Einsätzen auf dem Flugplan. Die Steuerung der frühzeitlichen Düsenjäger klappt sehr gut. Einsteiger freuen sich über die Actionvariante, die simpel und gutmütig einen Absturz fast unmöglich macht. Profis haben an der tollen Strömungsdynamik vor allem im Tiefflug zu knabbern.

Einsätze zum Einschlafen

Soweit scheint die Sonne auf die **Wings over Vietnam**. Sturm kommt jedoch beim Missionsdesign auf. Abwechslung ist ein Wort, das die Entwickler offensichtlich nicht kennen. Stets fliegen Sie geradewegs aufs Ziel, feuern Sidewinder und Sparrow-Raketen auf Feindflieger oder knallen eine Bombe auf ziemlich einsam in der Gegend herumstehende Bunker oder Brücken. Meist müssen Sie nicht mal den Joystick bewegen, um per Fernattacke alle Gegner abzuschießen.

Es sind aber nicht nur die öden Missionen, die dem Luftkampf über Vietnam die Spannung rauben. Die Kampagne wäre deutlich interessanter, wenn man zwischen den Einsätzen etwas über den Kriegsverlauf erfahren würde. Die Spargrafik kann man nur deshalb ertragen, weil man ohnehin nur selten in Bodennähe kommt. MIC

Blick aus dem Cockpit einer Phantom: Brennend trudelt die abgeschossene Mig zu Boden.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Wäre Wings over Vietnam vor vier Jahren erschienen, könnte man noch über die laue Grafik hinwegsehen. Doch auch dann hätten die Missionen Marke Tiefschlaf keinen Piloten ins Cockpit gelockt. Echt, so was ärgert mich. Denn die Flugphysik ist gut, die Steuerung klasse. Einsteiger und Profis könnten beide Spaß am Luftkrieg über Vietnam haben, doch die bräsigen Kampagnen verderben alles. Ich wende mich mit Schrecken ab und hebe lieber mit meiner F-16 in Allied Force ab.

»Flug ins Spannungstief«

WINGS OVER VIETNAM FLUGSIMULATION

PUBLISHER	Frogster / Third Wire	RELEASE (D)	12.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 CD, Hb. als Html-Datei	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Falcon 4.0 Allied Force (85, GS 09/05) Fantastische dynamische Kampagne.
Lock On (78, GS 01/04) Sehr realistische Expertensimulation, schwacher Feldzug.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	700 MHz Intel	1,5 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	700 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB 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: Rasante Luftgefechte, langweilige Bodenmissionen.
MODI: Dogfight, kooperative Missionen

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ leere Landschaften ⊖ schwache Effekte	6 / 10
SOUND	⊕ realistische Düsen- und Waffensounds	8 / 10
BALANCE	⊕ dank variablem Realismus für Einsteiger und Profis fordernd	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ keine Übersicht über die Kampagne ⊖ keine Historien-Infos	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ logische Tastenbelegung ⊕ sehr präzise Steuerung	9 / 10
UMFANG	⊕ acht Flugzeuge ⊖ Aufträge sehr kurz	7 / 10
MISSIONSDESIGN	⊖ Missionen spielen sich allesamt sehr ähnlich	4 / 10
KI	⊖ Gegner sind nur Kanonenfutter	4 / 10
REALISMUS	⊕ gute, akkurat umgesetzte Flugphysik	8 / 10
KAMPAGNE	⊖ mangels Feedback kommt kein Flugzeugflair auf	4 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FLUGPHYSIK GUT, SCHWACHE KAMPAGNEN.

Helden im Ballerrausch

HEROES OF THE PACIFIC

Gewinnen Sie den Pazifik-Krieg im Alleingang. Sie brauchen nur einen Joystick und ein dickes Fell gegen Hurra-Patriotismus.

Wann haben Sie die letzte Luftschlacht gegen über 100 Gegner gleichzeitig geführt? Wie lange liegt Ihr letzter Angriff auf einen Flugzeugträger zurück? Na, Lust auf etwas rasante, unkomplizierte Flieger-Action bekommen? Dann sollten Sie unbedingt mit **Heroes of the Pacific** abheben – Gourmet-grafik inklusive.

Schwerelos im Pazifik

Der Zweite Weltkrieg im Pazifik dauert exakt 26 Missionen lang (rund 15 Spielstunden) und führt Sie von Pearl Harbor über Midway bis nach Iwo Jima. Aber egal, ob Sie gegnerische Jagdgeschwader abfangen, Zerstörer torpedieren oder einem Landungstrupp Feuerschutz bei der Befreiung von Kriegsgefangenen geben: Sie benötigen keinerlei fliegerische Kenntnisse. Alle 36 Flugzeugtypen – die Sie nach und nach freischalten – bewegen sich fast wie schwerelose Raumschiffe. Ebenso nützliche wie historisch unkorrekte Zielhilfen unterstützen Sie beim Abwurf von Torpedos oder Bomben. Feindflieger holen Sie per MG vom Himmel, das zum Glück niemals nachgeladen werden muss. Dazu gibt's eine lahme Hintergrundstory um den Piloten William Crowe, die vor peinlichem Patrioten-Pathos nur so trieft.

Dauerfeuer und durch

In den Missionen dominiert die Action. Mit gedrücktem Feuerknopf putzen Sie ganze Gegnergeschwader vom Himmel. Sehr hilfreich dabei: die schwache KI – nur sehr selten sitzt Ihnen ein Feind im Nacken. Lediglich die sporadisch auftauchenden Flieger-Asse bieten ein wenig Paroli. Ganz selten müssen Sie auch mal die Feinde meiden, etwa wenn Sie zum Beispiel an Bord einer trägen Catalina Fotos von der gegnerischen Flotte machen sollen. Sämtliche Flugzeugtypen (etwa Corsair, Dauntless, Wildcat) fliegen sich sehr ähnlich. Lediglich die japanische Zero, die Sie in einer Mission erbeuten, reagiert deutlich nervöser.

Schwache KI, simples Flugmodell und trotzdem gut? **Heroes of the Pacific** schlägt in Sachen Präsentation und Atmosphäre die vereinte Konkurrenz. Hunderte Flugzeuge gleichzeitig bevölkern den Himmel. Gegner vergehen in kernigen Explosionen und Wolkenbänke behindern die Sicht. Nur das Wasser ist hässlich. Außerdem kann man über der starren blauen Fläche kaum die Flughöhe abschätzen. Blöd: Die Sprachausgabe ist englisch, es gibt nur holprig übersetzte deutsche Untertitel. Bis zu acht Piloten dürfen sich via LAN oder Gamespy beharken. Neben Deathmatch und Capture the Flag, erwarten Sie die spaßige Fuchsjagd auf einen Spieler und der Kampf zweier Gruppen um den gegnerischen Flugzeugträger. MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J4

Dank niedrigem Schwierigkeitsgrad holen Sie die meisten Feindflieger locker vom Himmel.

Mit der Catalina machen wir Fotos von der Gegnerflotte.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Das Motto von Heroes of the Pacific lautet klar »Abheben und Spaß haben«, auch wenn dabei der Realismus gewaltig leidet. Pingelige Flug-Simulanten werden an Codemasters' Actionspektakel deshalb keine Freude finden. Dafür aber alle anderen. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich, die Gegner erscheinen immer in riesiger Überzahl. Okay, nach gut 15 Stunden ist Feierabend. Aber bis dahin hat man sich prächtig amüsiert, auch wegen der teilweise unfreiwilligen Komik in den pathetischen Zwischensequenzen. An der 80-Punkte Hürde scheitert die Pazifikschlacht nur wegen der schwachen deutschen Version und den wenig fordernden Gegnern. Könnte man ja beides via Patch beheben, oder?

»Un-Real, mir egal!«

HEROES OF THE PACIFIC ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER	Codemasters / IRGurus	RELEASE (D)	1.9.2005
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Secret Weapons over Normandy (82, GS 01/04) Spannende Action-Simulation. Pacific Fighters (78, GS 12/04) Hardcore-Flugsimulation für Profis.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Macht erst ab sechs Teilnehmern richtig Spaß.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Fuchsjagd, Flugzeugträger-Versenken

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tonnenweise Effekte und Explosionen − langweiliges Wasser	8 / 10
SOUND	− Musik teilweise unpassend − Deutsch nur in Untertiteln	6 / 10
BALANCE	+ lässt auch Einsteigern eine Chance − willkürliche Checkpunkte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ riesige Luft- und Bodenschlachten + viele Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise Joysticksteuerung − Maus unbrauchbar	9 / 10
UMFANG	+ 26 teilweise sehr lange Kampagnenmissionen	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ viel Abwechslung − kleine Missionsgebiete	7 / 10
KI	− KI-Piloten größtenteils nur Schießbudenfiguren	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Flugzeuge + freischaltbare Maschinen	9 / 10
MULTIPLAYER	+ spannende Gefechte im Kampf um den Flugzeugträger	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: VIEL RUMMS, WENIG REALISMUS.

➤ DVD: Test-Check

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J5

BATTLESTRIKE THE SIEGE

Langweiliges Nachsitzen im zweiten Weltkrieg.

Gelangweilt schießen wir auf einen Panzer, der schießt zurück.

➤ DVD: Test-Check

Spannung! Schlachtenlärm! Das ist es, was ein gutes Kriegsspiel ausmacht. Langeweile und Monotonie – das gibt's bei **Battlestrike: The Siege**. Wie schon im Vorgänger **Road to Berlin** nehmen Sie Platz hinter Geschützen, in Flugzeugen und Panzern. Besonderheit: Sie dürfen – bis auf das Flugzeug – keines der Vehikel steuern. Sie hocken oder stehen nur herum und schießen auf alles, was sich bewegt. Einzig das Flugzeug dürfen Sie selbst lenken – aber nur gaaanz vorsichtig. Die Steuerung ist dermaßen empfindlich, dass man von einem Looping in die nächste Schraube stürzt und dabei nur hoffen kann, mal einen Gegner vors Visier zu bekommen.

Das ist aber auch die einzige Schwierigkeit. Simples Zielen und Linksklicken, bis die Waffe überhitzt ist, dann kurz warten und wieder weiter Linksklicken, das ist das ganze Spiel.

Im Sitzen schlafen

So gurken Sie durch polygonarme Level mit wenig Details. Die immer gleichen Abläufe und Animationen schläfern ein. Die Explosionen – das Aufregendste im gesamten Spiel – waren schon vor zwei Jahren grafisch veraltet. Eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Ein zwei Sätze zur Einleitung jeder Mission, das war's schon. Nach nur zwölf Einsätzen ist die Quälerei dann aber glücklicherweise schon vorüber. Wiederspielbarkeit gleich Null. MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J9

MICHAEL RADNITZ

Öde Level, monotoner Spielablauf – ich frage mich, warum man solche Spiele programmiert. Nur um Redakteure zu quälen? Lassen Sie auf jeden Fall die Finger von Battlestrike The Siege – sie riskieren bei dem Dauergeklicke sonst eine gemeine Sehnenscheidenentzündung. Da auch die Grafik veraltet ist, gibt es keinen Grund, Geld für dieses Spiel auszugeben.

»Ich brauch Sitzfleisch!«

BATTLESTRIKE: THE SIEGE

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Dtp / City Interactive
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1 GHz, 256 MB RAM, 3D Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

SCHADE SCHADE SCHADE **SCHADE**

BLACK & WHITE 2 IST... ...wie schon Teil 1 keine Offenbarung, sondern ein hübscher Baukasten, dem es an spielerischem Fokus fehlt. Manches funktioniert gut, anderes weniger. Schade, denn nach all den Jahren der Entwicklung hatten wir (mal wieder) mehr erwartet. Nämlich wenigstens das, was versprochen war: dass **Black & White 2** ein vollwertiges Echtzeit-Strategiespiel wird. Leider bleibt der Strategie-Part zu oberflächlich, außerdem stimmt die Balance zwischen »Gut« und »Böse« nicht. Genaueres lesen Sie in Micks Schnelles ausführlichem Test.

DRACHEN-BUGS. Drama um **Dragonshard**: Das viel versprechende Strategiespiel traf in einer verbuggten Version bei uns ein – wir meldeten die uns aufgefallenen Fehler an Hersteller Atari. Das Ergebnis: Atari verschob den Release vom 22.9.2005 auf Ende Oktober. Wir erhielten zwar kurz vor Heftschluss noch eine stark verbesserte Fassung des Titels, sahen aber diesmal von einem Test ab, da uns die Zeit für eine gründliche Prüfung auf Fehlerlosigkeit nicht mehr ausreichte. Sie finden unseren detaillierten Bericht in Ausgabe 12 (erscheint aus Aktualitätsgründen erst am 29.10.2005).

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

Black & White 2 94
Blitzkrieg 2 98
Metal Heart 101
Battle Mages: Sign of Darkness 101
Rome: Barbarian Invasion 102
Emergency Room 104
Legende 105
Elektromeister Lampe 105
Deep Sea Tycoon 105

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 11/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	▼7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	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
3	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
4	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	88	▼6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	86	▼5	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
7	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
8	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	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
10	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
12	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
13	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	▼7	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
14	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	▼7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
15	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
16	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	▼5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
17	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	81	▼2	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
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	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	80	▼4	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
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.

Molyneuxs maue Monster

BLACK & WHITE 2

Anlauf zur Göttlichkeit, die Zweite! Nach der Bauchlandung vom letzten Mal ließ sich Lionhead viel Zeit um alles besser zu machen – geklappt hat's nicht.

FACTS
- 3 Armeetypen
- 4 Kreaturen
- 6 Zauber
- 8 Welten

Riesige Armeen ziehen auf Ihr Kommando in gigantische Schlachten. Angeführt werden sie von einer hochgradig intelligent agierenden Kreatur. Dazu wirken Sie als Gott mächtige Zauber, um die Feinde ein für allemal von der Landkarte zu wischen. Mit diesen Worten (zumindest sinngemäß) kündigte Peter Molyneux vor einigen Jahren den Nachfolger zum 2001 heftig kritisierten Götterepos **Black & White** an. Alles sollte im zweiten Teil besser werden. Aus dem halbgaren Kreaturenzucht-Aufbauspiel-Mix versprach Meister Molyneux reumütig ein richtiges Strategiespiel zu machen. Jetzt ist es endlich soweit: Wir haben **Black & White 2** durchgespielt und sagen Ihnen, warum auch diesmal wieder Anspruch und Wirklichkeit Lichtjahre weit auseinanderklaffen.

Besser böse

Black & White 2 ist ein Aufbauspiel! Kommt Ihnen dieser Satz bekannt vor? Genau, damit leiteten wir in der Ausgabe 04/2001 den Test des Vorgängers ein. Und diese Aussage hat auch für Teil 2 Gültigkeit. Anders als angekündigt beschränkt sich Ihre Rolle als Gott weitgehend darauf, eine funktionstüchtige Siedlung zu errichten und dafür zu sorgen, dass sich Ihre Leutchen fleißig vermehren. Denn nur dann können Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen. Armee? Wofür braucht man denn das Militär? Hier kommt die erste und einzige echte Neuerung von **Black & White 2** ins Spiel: Sie können Heere ausheben, mit denen Sie gegnerische Dorfzentren einnehmen. Ist die feindliche Hauptstadt erobert, geht's auf dem nächsten Kontinent weiter. Und friedlich funktioniert das nicht? Das hatte Peter Molyneux doch ausdrücklich versprochen? Theoretisch ist das auch richtig. Andere Orte lassen sich auch übernehmen, indem Sie große Städte mit vielen Einwohnern errichten und so Eindruck gewinnen. Ist dieser Wert hoch genug, laufen die Gegner von selbst in Ihr Lager über. Allerdings ist diese Methode genauso langweilig wie langatmig. Selbst der gutmütigste Spieler setzt spätestens ab der zweiten Welt aufs Militär, statt stundenlang zuzugucken, wie tröpfchenweise der eigene Einfluss hoch genug steigt, um den Gegner zu vereinnahmen.

Achtung, jetzt wird er richtig wütend: Unser Affe röstet munter alle Gegner mit seinem frisch gekauften Blitzspruch.

Gleiches Quartett

Die Stars in **Black & White 2** sind natürlich wieder die Kreaturen. Vier stehen zur Auswahl (den Tiger als fünfte gibt's in der Special Edition), allerdings unterscheiden sich Kuh, Affe, Wolf und Löwe lediglich im Aussehen – charakterliche oder physische Unterschiede fehlen. Wie gut die Biester Sie unterstützen, liegt allein an der Ausbildung, die Sie ihnen angedeihen lassen. Über eine einblendbare Iconleiste wählen Sie Bereiche aus, in denen Sie Ihre Bestie unterrichten wollen. So klicken Sie zum Beispiel auf »Einwoh-

So sieht eine voll funktionstüchtige Siedlung aus. Auf den Feldern ① wächst Weizen, Bäume liefern Holz für Gebäude. Hinter den Häusern steht das Lagerhaus ② und oben links ③ leuchtet das blaue Licht des Altars, wo Gläubige Mana erzeugen. Unsere Kreatur ④ hilft derweil beim Aufbau. Auf der Leiste unten ⑤ suchen wir das nächste Bauprojekt aus.

ner fressen« und watschen Ihre Kreatur per Maus so lange, bis ein Gedankenbalken anzeigt, dass sie nie wieder Menschen vernascht. Andersherum können Sie das Tier durch Streicheleinheiten zur Hilfe beim Hausbau überzeugen. Die Themenbereiche erweitern sich im Laufe des Spiels automatisch. Dadurch entwickelt sich das Monster zu einem ganz patenten Helfer, es wässert Felder sowie Bäume und hilft beim Gebäudebau. Merkwürdiges Verhalten wie im Vorgänger gibt's nicht mehr. Wer der KI dennoch misstraut, kann eine von vier Verhaltensweisen (Sammeln, Bauen, Leute unterhalten, Kämpfen) vorwählen und die Kreatur in ein bestimmtes Gebiet schicken.

Gottes Werk und Spielers Beitrag

Drei Rohstoffe gibt's in **Black & White 2**: Für Holz entwurzeln Sie Bäume, Getreide stammt von Feldern und Erz aus Minen. Wer gern alles unter Kontrolle hat, greift sich per Maus einen Untertan und wirft ihn über seiner neuen Wirkungsstätte ab. Wenn Sie nichts machen, arbeiten die Leute aber auch ganz von allein. Es dauert nur ein wenig länger, bis die Kerlchen sich einen Job gesucht haben. Geht es Ihnen nicht schnell genug, helfen Sie durch »Gottes Werk« nach. Dazu nehmen Sie sich einen der benötigten Rohstoffe und halten die Maustaste so lange über dem betreffenden Gebäude gedrückt, bis es steht oder Sie neue Rohstoffe aufnehmen müssen. Nach und nach errichten Sie so Wohnhäuser, Rohstofflager und Optimierungsgebäude wie Sägewerk, Erzschmelze oder Getreidemühle, die den Rohstoffabbau beschleunigen. Damit sich Ihre Untertanen auch paaren, teilen Sie Männlein und Weiblein als »Brüter« (die heißen wirklich so) ein und errichten eine Kinderkrippe. Ganz wichtig: der Altar. Denn hier beten Ihre Gläubigen und erzeugen Mana. Das benötigen Sie, um Zauber zu wirken. Die kaufen Sie ein, wobei es nur sechs Stück gibt. Mit der Wassermagie etwa befeuchten Sie Felder und löschen Feuer. Der Flammenball radiert ähnlich wie die Blitzkaskade auch größere Gegnerscharen aus. Ganz heftig ist der Meteoriteneinschlag, der eine komplet-

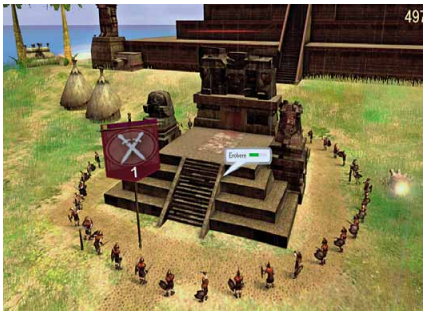
Der Gegner hat einen Vulkan beschworen, die Lava droht die Siedlung zu zerstören.

SO LÖSEN SIE JEDEN LEVEL IN 40 MINUTEN

Mit unserer erprobten Universaltaktik erobern Sie jede Welt von Black & White 2 in maximal 40 Minuten. Ganz wichtig dabei: Ignorieren Sie auf jeden Fall die langweiligen Spezialaufgaben!

Zuerst müssen Sie eine Siedlung (rund 200 Bewohner) aufbauen. Wichtige Gebäude hierfür: 20 Villen (später Hochhäuser), Tempel, Gehege, Kornmühle, Sägewerk, Kinderkrippe, drei Felder, die Sie immer wieder wässern.

Optimieren Sie Ihre Kreatur auf Kampf. Achten Sie darauf, dass sie regelmäßig isst und schön groß wird. Besteht Leerlauf, lassen Sie sie Rohstoffe sammeln oder beim Hausbau helfen. Sobald es geht, kaufen Sie ihr Zaubersprüche.



Die Kreatur rennt zur Feindfestung und zerstört alle Tore. Ihr folgt der Haupttrupp, der die Armee beschäftigt. Ein zweiter Trupp läuft einfach durch und nimmt dann in aller Ruhe das Dorfzentrum ein.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Tuning-Option Nummer eins ist die Auflösung – pro Stufe sind bis zu 60 Prozent mehr Performance drin. Außerdem skaliert die Benutzeroberfläche: Auf 1600x1200 sind die Buttons arg klein.

2 Auch das Ausschalten von »Vegetation« und »Schatten« bringt Leistung satt, allerdings leidet die Atmosphäre.

3 Je weiter Sie vom Spielgeschehen wegzoomen, desto flüssiger läuft Black & White 2.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FG

PERFORMANCE-TABELLE

HOHE 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
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1024x768	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	1,8 GHz	1024x768	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1280x960	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,4 GHz	1280x960	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1600x1200	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1024x768	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	1,8 GHz	1024x768	nicht möglich	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1280x960	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
	2,4 GHz	1280x960	nicht möglich	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	perfekt spielbar
		1600x1200	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar	mäßig ruckelnd, spielbar

1) minimale Details

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

Nicht schön, dafür zeigen diese Menüs alle Infos zur Bevölkerung und Eindruckswertung.

te Armee vernichten kann. Bezahlt werden die magischen Sprüche mit Tributpunkten, die Sie fürs Erledigen von Sonderaufgaben erhalten. In jedem Level gibt es einen ganzen Schwung davon. Das reicht vom simplen »Sammeln Sie 3.000 Einheiten Holz« über »Erobern Sie ein gegnerisches Dorfzentrum« bis hin zu »Töten Sie alle Gegner«. Daneben finden Sie silberne Schriftrollen, die ebenfalls tributpunkt-trächtige Missionen bereithalten. Allerdings sind die meist sehr langweilig, wenn Sie zum Beispiel geschlagene drei Minuten lang fitzelig-winzige Schafe per Maus auffangen oder fünf Kerzen in der richtigen Reihenfolge anzünden müssen. Lediglich der durch mehrfaches Ändern der Tageszeit heisere Hahn (er muss deshalb immer wieder krähen) ist zumindest einigermaßen witzig in Szene gesetzt.

KI = Komplett Idiotisch

Es gibt doch Armeen! Dann ist **Black & White 2** also doch kein Aufbauspiel, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel! Das glaubt man nur so lange, wie die erste Partie dauert. In deren Verlauf stellen Sie schnell fest, dass es mit der Taktik im Aufbauspiel nicht weit her ist. Das Ausheben der Streitkräfte geht sehr leicht. Befinden sich genug Männer in Ihrer Siedlung, errichten Sie eine Festung, schnappen sich dort eine Fahne und versammeln auf Mausklick ein Heer. Das sind alles Schwertkämpfer, Bogenschützen stammen aus einem Extragebäude, Katapulte kommen aus der Werkstatt. Doch die letzteren beiden brauchen Sie gar nicht. Es reicht völlig, wenn Sie ein Heer so um die 100 bis 150 Mann ausheben und gegen den Feind ins Gefecht schicken. Wer

Unsere »Brüter« kuscheln und zeugen brav neue Bewohner.

Mit Streicheleinheiten und Watschen erziehen Sie Ihre Kreatur.

Alles Gute kommt nicht immer unbedingt von oben.

mag, gibt den Recken zusätzlich seine Kreatur mit, die die Kampfmoral der Männer steigert. Sind die Jungs einmal im Gefecht, haben Sie keine Möglichkeit einzugreifen. Zu sehr verwuseln sich die Kerlchen ineinander. Dazu haut Ihr Monster auf die Gegner ein oder wirkt gar eigene Sprüche (auch darauf haben Sie keinerlei Einfluss). Sehr schnell stellt man aber fest, dass die CPU-Gegner strohdumm sind und kaum auf die Aktionen des Spielers reagieren. Feindarmeen ignorieren gern die Truppen des Spielers, wenn die sich auf kein Gefecht einlassen. So stürmen Ihre Mannen immer wieder fast unbehelligt Richtung gegnerisches Dorfzentrum. Das erobern die Truppen, indem sie es umzingeln. Kurz danach gehört Ihnen das Dorf. War es die Hauptstadt, haben Sie den kompletten Level gewonnen. Mit Strategie hat das nur wenig zu tun. Wer dreist die Gegner ignoriert (siehe Extrakasten), erobert auf diese Art und Weise jeden Level.

Frickeliges Hand-ling

Bei der Steuerung sieht man deutlich die Handschrift von Peter Molyneux. Alles kann prinzipiell mit dem handförmigen Cursor ausgelöst werden. Das beginnt beim simplen Hausbau und endet beim Auslösen von Zaubersprüchen. Wieder geht das über geometrische Gesten, die Sie per Maus aufmalen. Allerdings ist diese Methode sehr fehleranfällig. Deshalb können Sie die Sprüche auch ganz konventionell über ein Menü wählen und aktivieren. Zum Glück gibt's ausführliche Statistikmenüs. Die sind zwar grottenhässlich, dafür sehr informativ. Vom Verhältnis Männer zu Frauen über die Geburtenrate bis hin zur Gemütsverfassung Ihrer Kreatur können Sie hier alles in Zahlen nachlesen. Allerdings ist die Steuerung alles andere als präzise. Immer wieder gibt es Probleme, wenn Sie in der Hektik eines Gefechts statt die Kreatur an die Leine zu nehmen plötzlich Soldaten in der Hand halten. Optisch kann das Molyneux-Epos dagegen punkten. Die Landschaft ist zwar relativ simpel ausgebaut, wirkt durch schöne und geschickt gesetzte Texturen aber mächtig realistisch. Und die Grimassen der Kreatur sind herzig-komisch. Einen Mehrspielermodus gibt's genauso wenig wie ein freies Spiel. Nach acht Levels (plus drei Tutorial-Welten) und sieben Stunden Spielzeit ist alles vorbei. MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J53

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Mensch, was habe ich mich damals auf das erste Black & White gefreut. Verdammt, was war ich dann enttäuscht! Meine entsprechend niedrig gehängten Erwartungen an den zweiten Teil wurden zwar teilweise übertroffen (Grafik, Kreaturen-KI), aber leider größtenteils erfüllt oder gar unterboten. Auch Black & White 2 ist ein verkapptes Aufbauspiel, ohne jedoch die Finesse eines Siedler 5 zu erreichen. Die Armeen sind viel zu mächtig, dadurch wird das Leben als Bösewicht viel zu einfach. Kein Mensch wird als guter Gott spielen wollen – außer er hat zufällig zwei Jahre am Stück Urlaub. Und bei der kümmerlichen Kampagnen-Spielzeit ist der fehlende Sandkasten-Modus eine Frechheit! Was bleibt: ein grafisch hübscher Kreaturen-Käfig (warum spielen die sich alle gleich?) und jede Menge verpasster Chancen.

»Verpatzt und verpasst«

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ganz ehrlich: Ich habe Peter Molyneux auch dieses Mal wieder geglaubt und ernsthaft gehofft, dass er in Black & White 2 wirklich alle Schwächen des öden Vorgängers ausmerzt. Und wieder hat mich der Lionhead-Boss böse enttäuscht. Nachdem ich die KI-Schwächen erstmal entdeckt hatte, war's vorbei mit der Faszination, die das Spiel am Anfang (trotz nicht abbrechbarem Tutorial) verbreitet. Besonders schade finde ich, dass die Kreatur nicht wie angekündigt eine wirklich wichtige Rolle bei der Welteroberung spielt. Die ist nach wie vor eine interaktive Hilfsfunktion, die diesmal immerhin funktioniert. Das Potenzial, das hinter diese Idee steckt, haben die Lionheader aber wieder einmal komplett verschenkt.

Geniale Grimassen

Es gibt aber auch Licht in der Welt von Black & White 2. Denn optisch macht Molyneuxs' Werk durchaus Eindruck, wenngleich technisch vor allem bei den Effekten sicherlich mehr möglich gewesen wäre. Trotzdem wirkt die Landschaft wie aus einem Guss. Die Kreatur ist fantastisch animiert, vor allem die Mimik wirkt super. Und die deutsche Version wurde erstklassig synchronisiert. Wenn Sie trotz aller Macken Spaß am Vorgänger hatten, dann können Sie sich auch an Teil 2 wagen. Auch wenn es nur vier, ziemlich gleiche Kreaturen gibt. Wer aber ein anspruchsvolles Strategiespiel sucht, sollte um Black & White 2 einen weiten Bogen schlagen. Schade drum!

»Schöne Idee verschenkt!«

BLACK & WHITE 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / Lionhead	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J52

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Black & White (80, GS 05/01) Der Vorgänger war leicht, aber weniger militärisch. Impossible Creatures (79, GS 03/03) Interessante Tierschlachten in Echtzeit.

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	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ 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	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr schön animierte Kreaturen ⊕ tolles Wasser	8 / 10
SOUND	⊕ klasse Sprachausgabe ⊕ atmosphärischer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	⊖ die meisten Welten zu leicht lösbar	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ exzellentes Weltbeherrscher-Flair ⊕ viele Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	⊖ hakelige Sichtsteuerung ⊖ umständliche Menüs	6 / 10
UMFANG	⊕ Nebenquests ⊖ nur acht Levels ⊖ kein freies Spiel	6 / 10
MISSIONDESIGN	⊕ teilweise große Schlachten ⊖ langweilige Extra-Aufgaben	7 / 10
KI	⊕ Kreatur arbeitet zuverlässig ⊖ dumme Kampf-KI	8 / 10
EINHEITEN	⊕ sehr viele Gebäude ⊖ nur drei Armeetypen	8 / 10
KAMPAGNE	⊕ spaßiges Kreaturenzüchten ⊖ langweilige Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 7 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: NETTES KREATURENZÜCHTEN, AUFBAUPART ZU DÜNN.

Vorsicht, Panzerknacker!

BLITZKRIEG 2

Noch ein Weltkriegs-Strategiespiel: Die Deutschen stehen mal wieder vor Stalingrad, über Japan kreisen erneut amerikanische Jäger. Und wieder kämpfen Sie als General an allen Fronten.

Die Soldaten in den Schützengräben (grün) machen gut verborgenen den Panzern zu schaffen.

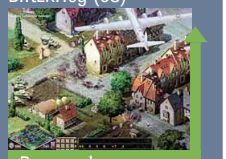
Zähneklappern im russischen Winter, Schweißbad auf Iwo Jima – Soldaten im Zweiten Weltkrieg hatten es auf keiner Seite so richtig gemütlich. Von diesem Ungemach merken Sie als General im Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg 2** nichts, Sie kommandieren weit herausgezoomt Panzer und Kanonen. Infanteristen tauchen lediglich als ganze Trupps auf dem Schlachtfeld auf, einzelne Soldaten lassen sich nicht anwählen. Klingt konventionell? Richtig, **Blitzkrieg 2** unterscheidet sich kaum vom Vorgänger – von der 3D-Grafik und kleinen spielerischen Neuerungen mal abgesehen.

FACTS

- 3 Kampagnen
- 68 Missionen
- 10 Multiplayer-Karten
- 60 Infanterie-Typen
- 250 Fahr- und Flugzeugtypen

VERGLEICH

Blitzkrieg (68)



Besser als...

Schlechter als...

Panzers Phase 2 (85)

Nicht nah genug dran

Deutlichste Neuerung: **Blitzkrieg 2** ist komplett in 3D. Dabei hat es Entwickler Nival geschafft, den Modellbau-Look des ersten Teils zu erhalten. Russische Dörfchen und pazifische Strände wirken sehr idyllisch, selbst wenn Panzer durchrasseln. Puristen dürfte allerdings die recht knallige Farbgebung stören, **Sudden Strike 2** etwa sah wesentlich realistischer aus. Außerdem wirken die Landschaften unbelebt. Außer im Wind wiegenden Bäumen und flatternder Wäsche auf der Leine bewegt sich nichts.

Zwar dürfen Sie die Kamera etwas drehen und kippen, nötig ist das allerdings selten, um etwa fitzelige Infanteristen besser anklicken zu können. Komplett sparen können hätte man sich die Zoomerei. Die höchste Stufe ist immer noch zu weit weg, um Details wirklich gut zu erkennen. In der niedrigsten dagegen sind Fußsoldaten kaum mehr zu sehen, für den perfekten Überblick ist die Kamera jedoch nicht weit genug draußen. Da wäre eine fixe, gut gewählte Perspektive sicherlich die bessere Lösung gewesen.

Design statt Zufall

Drei Kampagnen gibt's in **Blitzkrieg 2**: Achsenmächte, Alliierte und Sowjetunion. Die Feldzüge sind wiederum in kleine Kapitel mit vier oder fünf Missionen unterteilt. Innerhalb der Kapitel wählen Sie auf einer Übersichtskarte frei den nächsten Auftrag, mindestens drei müssen Sie vor der finalen Schlacht gewinnen. Es lohnt sich allerdings, alle Gefechte zu absolvieren, weil Erfahrungspunkte und neue Einheiten als Belohnung winken.

In Nachtmissionen sinkt die Sichtweite, den Zug unten müssen wir trotzdem verteidigen.

Während die Nebenaufgaben im ersten **Blitzkrieg** nur zufällig generiert und entsprechend langweilig waren, spendiert Nival jetzt »richtige« Missionen. Die hängen inhaltlich zusammen, auf russischer Seite bereiten Sie zum Beispiel die Verteidigung Moskaus vor. Statt Zwischensequenzen erklären nur öde Textbriefings die Aufträge, lediglich zwischen den Kapiteln laufen Original-Kriegsvideos zur Einstimmung.

Auftrags-Ödnis

Mit **Panzers Phase 2** hat CDV ein Paradebeispiel in Sachen Missionsdesign im Programm, mit **Blitzkrieg 2** auch das komplette Gegenteil: Oft gibt es nur ein Ziel; Verzweigungen oder gar Nebenquests fehlen völlig. Die vom Hersteller gepriesenen alternativen Lösungswege beschränken sich beispielsweise auf die Wahl, die westliche oder die östliche Brücke zu nehmen. Einziger Trost: Viele Aufträge basieren auf historischen Schlachten. Oft kämpfen zudem KI-Truppen an Ihrer Seite,

MINI-FAQ

Was ist neu?
3D-Grafik, designte statt Zufallskarten, motivierendes Verstärkungssystem mit Kommandanten, etwas zugänglicher als Blitzkrieg.

Was bringt die 3D-Grafik?
Wenig: Verdeckte Einheiten sind leichter zu entdecken, die unflexible Kamera nervt manchmal.

Ich habe den Vorgänger, brauche ich Blitzkrieg 2?
Wenn Sie Blitzkrieg mochten, nicht unbedingt – der zweite Teil ist vielleicht zu einfach. Wenn Ihnen Blitzkrieg zu sperrig war – greifen Sie jetzt zu!

Der Kampf um die Fabrik ist die fünfte Schlacht und damit der Höhepunkt des ersten Russland-Kapitels. Vorher haben wir schon ein Dorf geräumt und Panzer gesprengt.

das bringt Dynamik ins sonst gleichförmige Zielerfüllen.

Übungsplatz Schlachtfeld

Blitzkrieg 2 fährt mit über 300 Einheitentypen nahezu das komplette Weltkriegsarsenal auf. Eine eingebaute Enzyklopädie erklärt sämtliche Vehikel, wichtige Details wie Kampfwerte im Spiel bleibt sie jedoch schuldig. Bauen und rekrutieren dürfen Sie während einer Mission nicht, wohl aber Verstärkung anfordern – welche Truppentypen und wie oft, hängt von der gewählten Karte ab. Sämtliche Einheiten sammeln in den Schlachten Erfahrung. Die kommt allerdings nicht einzelnen Panzern zugute, sondern dem Kommandanten der Waffengattung. Wenn Sie zum Beispiel besonders oft Infanteristen als Verstärkung ordern und einsetzen, lernt deren Anführer dazu und steigt in vier Stufen auf. Dadurch beherrschen die Männer Tricks wie gebündelte Granaten oder können Schützengräben ziehen, um sich darin zu verschanzen.

Amerikanische Truppen fallen japanischen Panzerabwehrgeschützen in die Flanke.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Laut Hersteller läuft Blitzkrieg 2 zwar auf shader-losen Karten. In unserem Test verweigerten solche Boards (etwa Geforce 2) aber die Zusammenarbeit.

2 Mit dem Herabsetzen der »Bildqualität« gewinnen sie ein paar Frames, allerdings verwaschen dann kleine Objekte stark.

3 Stellen sie die »Texturqualität« ruhig auf »Hoch«. Das sieht bedeutend besser aus, kostet aber kaum Leistung.

CHECKLISTE

- 2,0 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FG

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
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600[1]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details

☐ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

WELTKRIEGS-STRATEGIE = CDV

Nur wenige Publisher haben sich so auf ein Genre und Szenario eingeschossen wie die Karlsruher. Der Feldzug begann im Jahr 2000 mit Sudden Strike und brachte neben Perlen wie Panzers auch Gurken wie Warcommander sowie eine Unzahl von Addons hervor. Viele Titel stammen von osteuropäischen Teams, aus den USA kaufte CDV den Rundenhammer Combat Mission ein. Hier das Schlachtenverzeichnis der Firma – ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Titel	Jahr	Wertung
Sudden Strike	2000	88
Sudden Strike Forever	2001	85
Combat Mission	2001	72
Warcommander	2002	49
Combat Mission 2	2002	73
Sudden Strike 2	2002	83
Blitzkrieg	2003	71
Blitzkrieg: Burning Horizon	2004	68
Combat Mission 3	2004	64
Panzers Phase 1	2004	89
Blitzkrieg Rolling Thunder	2005	68
Blitzkrieg Green Devils	2005	61
Hidden Stroke 2	2005	66
1944 Winterschlacht i.d. Ardennen	2005	62
Blitzkrieg Anthology	2005	68
Panzers Phase 2	2005	85

Die Kommandanten erfolgreicher Waffengattungen erhalten Erfahrungspunkte und damit Fertigkeiten.

Die von außerhalb der Karte zu Hilfe gerufenen russischen Bomber räuchern spektakulär deutsche Stellungen aus.

Vorteil dieses Systems: Da die Upgrades an den Offizier gekoppelt sind, ist es nicht so tragisch, wenn Soldaten fallen – das Fachwissen bleibt erhalten (zumal der Chef selbst nicht auf dem Schlachtfeld auftaucht). Außerdem motiviert die Jagd nach Upgrades ungemein. Nachteil: Wer eine Truppengattung wie die Jagdflieger ständig vernachlässigt, schaut vielleicht in einer Mission mit starken feindlichen Bombern in die Röhre. Die ist zwar dann immer noch zu schaffen, aber eben wesentlich schwerer.

Probier's noch mal

Die ersten Missionen fallen auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade viel zu leicht. Nur wer überhaupt nicht aufpasst, verliert die Karte. Später jedoch wird es ganz schön knackig, weil die Missionsbeschreibungen ungenau bleiben und die Sichtweiten der Einheiten gering sind. Dann hilft nur das gute alte »Probier's noch mal«-Prinzip: Wer im ersten Anlauf von der feindlichen Artillerie gerupft wurde, muss sich beim zweiten Versuch eben etwas anderes überlegen.

Wenigstens ist beim neuerlichen Anlauf alles gleich. Denn statt einer innovativen KI steuert General Skript die Feindeshorden. Das macht die Kämpfe zwar beherrschbar, aber oft zu vorhersehbar. Ohnehin ist es mit der künstlichen Intelligenz in **Blitzkrieg 2** nicht allzu weit her. Hin und wieder ignorieren Panzer den Gegner oder finden den Weg über Brücken nicht. MS

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J25

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Nörgel-Mick hat schon recht: Viele Nervtöter des Vorgängers hat Nival einfach drin gelassen, Blitzkrieg 2 fällt deshalb in Sachen Missionsdesign und Story weit hinter Panzers Phase 2 zurück. Auch die Bedienung klappt nicht immer astrein, und die hirnlose Skript-KI ist heutzutage eine Frechheit. Das Ganze wirkt wie ein nur grafisch aufgebohrtes Original-Blitzkrieg.

Trotzdem habe ich den Russland-Feldzug begeistert auf einen Rutsch durchgespielt. Das Konzept der frei wählbaren Missionen ist zwar nur Augenwischerei (absolvieren muss man ohnehin fast alle), motiviert aber ungemein: Nur noch ein Auftrag, dann fällt Sewastopol! Die aus dem Vorgänger bekannten Verstärkungen gewinnen durch die Kommandanten enorm. Ich bin richtig stolz auf den Panzerfahrer Vassiliy Volkov, wenn er zum Starshiyi Leytenant aufsteigt und seine Tanks fortan Schnellfeuer beherrschen. Die bunte Modellbahn-Optik gehört irgendwie zu diesem Genre und stört mich nicht, obwohl die Städte – bis auf im Wind flatternde Wäscheleinen – sehr leblos wirken. Für Teil 3 (und der kommt bestimmt) muss Nival aber unbedingt die Mängelliste abarbeiten.

»Etwas müder Blitzkrieger«

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ich weiß nicht genau, warum der Kollege so begeistert ist. Blitzkrieg 2 ist wie der Vorgänger ein leidlich hübsches Strategiespiel, das unter seinen sterbenslangweiligen Missionen leidet. Alle Karten sind gleich groß und viereckig. Die Ziele lauten stets: Nimm Punkt X ein und rücke dann weiter vor. Schön und gut: Das neue Kommandosystem verlangt etwas vorausschauende Planung. Spannender werden die Gefechte selbst dadurch aber nicht. Nö, wenn schon Zweiter Weltkrieg, dann doch lieber das erheblich abwechslungsreichere Panzers – egal, ob Phase 1 oder 2.

»Mauer Aufguss«

BLITZKRIEG 2 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	CDV / Nival	RELEASE (D)	28. 9. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Panzers Phase 2 (85, GS 09/05) Schicke Weltkriegsschlachten, tolle Missionen. Soldiers (84, GS 08/04) Taktisches Einzelkämpfer-Epos mit viel Action.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 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	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Bis zu acht Spieler in LAN und Internet, kaum Einstellungsmöglichkeiten.
MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ viele Details ⊕ Animationen ⊖ manchmal etwas fitzelig	8 / 10
SOUND	⊕ passender Soundtrack... ⊖ ...der auf Dauer nervt	8 / 10
BALANCE	⊕ nettes Tutorial ⊕ meist fair ⊖ Versuch-Fehlschlag-Prinzip	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ intensives Schlachtfeld-Gefühl ⊕ Tages- und Jahreszeiten	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ Kamera zu nah ⊖ Infanterie schwer zu positionieren	6 / 10
UMFANG	⊕ drei große Kampagnen	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ geben Kriegsverlauf wieder ⊖ zu linear ⊖ keine Nebenquests	6 / 10
KI	⊖ reagiert manchmal nicht ⊖ Skriptangriffe	4 / 10
EINHEITEN	⊕ Fahrzeugpool ⊕ Erfahrungssystem ⊕ Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ realistischer Verlauf ⊕ motivierende Bonusmissionen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: WELTKRIEGSSTRATEGIE WIE GEHABT, SOLIDE AUSGEFÜHRT.

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J24

BATTLE MAGES SIGN OF DARK.

Mäßiges Addon zum Strategie-Rollenspiel-Mix.

Ein Stärke-Zauber unterstützt unsere Miliz im Kampf.

Als Magier Zauber durch die Gegend und Soldaten in die Schlacht werfen – am Spielprinzip hat sich auch im Addon zu **Battle Mages** (GS 06/2004: 71) nichts geändert. In vier Kampagnen sammeln Sie und Ihre Truppen durch Kämpfe Erfahrung und steigern Fertigkeiten. Die Grafik ist so pixelig wie im Hauptspiel (das Sie für **Sign of Darkness** nicht brauchen), die KI noch dümmer. MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J96

BATTLE MAGES: SIGN OF D.

GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	Frogster Interactive
CA. PREIS	28 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz 256 MB RAM 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

45

METALHEART

Eine tote Endzeit-Welt? Hier leben massig Bugs!

Ein Kampf gegen imperiale Wachen im Forschungslabor.

➤ DVD: Test-Check

Nach einer Bruchlandung auf dem Planeten Protion versuchen Lanthan und Cheris wieder wegzukommen. Das Taktikspiel (mit Rollenspiel-Elementen) **Metalheart** führt Sie in eine postnukleare Welt und offenbart Schwächen bei KI und Balancing. Neben der tristen Optik stören grobe Bugs das Vergnügen. Wenn Sie das Spiel trotz Warnung kaufen, sollten Sie zumindest patchen. MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J68

METALHEART

GENRE	Taktikspiel
PUBLISHER	Akella
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz 256 MB RAM 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

44

Die neuen Nachtschlachten dürfen Sie nur anordnen, wenn Ihr General das entsprechende Talent besitzt.

Weströmer (rot) schlagen sich mit Rebellen (grün).

Alemannen erobern erst Mitteleuropa, dann Rom.

Rom in Not

ROME **BARBARIAN INVASION**

Rom wurde zwar nicht an einem Tag erbaut, im Addon können Sie die Ewige Stadt aber an einem Tag niederreißen – als brandschatzender Barbar. Oder Sie verteidigen das Römerreich gegen die heranstürmenden Horden. Egal, wie Sie sich entscheiden: Der Spielspaß gewinnt!

Stehen Engländer auf ungewaschene Männer? Das würde zumindest erklären, warum Creative Assembly, die Entwickler der **Total War**-Serie, schon zum dritten Mal eine Barbareninvasion per Addon verarbeiten: Nach **Mongol Invasion** für **Shogun** und **Viking Invasion** für **Medieval** heißt die Erweiterung zu **Rome** folgerichtig **Barbarian Invasion**. Darin zerfällt das römische Reich in einen östlichen und einen westlichen Block; zugleich strömen Barbaren nach Europa. Als Retter Roms müssen Sie die Angreifer abwehren. Alternativ fegen Sie als Barbarenfürst die Latiner hinweg.

Horde ohne Mission

Barbarian Invasion beginnt im Jahr 363 nach Christus, in dem Sie eines von zehn Völkern übernehmen: Neben Ost- und Westrom sind nomadische Hunnen und Vandalen sowie Franken, Alemannen, Sarmaten, Goten, Sachsen und Sassaniden mit von der Partie. Motivierende Senatsmissionen wie in **Rome** gibt's allerdings nicht mehr. Das ist historisch logisch, schließlich lösten die ersten römischen Kaiser den Senat auf. Aber es könnte Ihnen ja auch ein barbarischer Kriegs- oder Ältestenrat die Aufgaben erteilen – hier verschenkt das Addon Potenzial.

Am interessantesten spielen sich die Nomaden: Hunnen und Vandalen starten nicht in einem Dorf, sondern als Reiterhorde. Mit der fallen Sie in Europa ein und suchen nach einer neuen Heimat. Wenn Sie die erobert haben, löst sich die Horde auf; die Krieger werden zu Bauern. Dann müssen Sie neue Streiter rekrutieren, bevor Sie die Ziele der Kampagne (Rom, Konstantinopel) angreifen können.

DIE HORDEN KÖNNEN RUHIG KOMMEN, WEIL…

…die Nomaden Dynamik bringen. Die anderen Parteien dürfen nicht herumsitzen, sondern müssen den Ansturm abwehren – oder ausweichen.

…sich jedes Volk anders spielt. Selbst Alemannen und Franken haben unterschiedliche Ziele und Truppen, obwohl beide in Mitteleuropa starten.

…die Römer am barbarischen Ansturm und der Rebellion im eigenen Reich zu knabbern haben. Profis freuen sich über die Herausforderung.

Nomaden wie die Hunnen starten als Reiterhorde und müssen sich erst eine neue Heimat erobern. Dort löst sich die mächtige Horde dann auf.

Die Kriegselefanten ① der Sassaniden trampeln oströmische Reiter nieder. Christliche Priester ② erhöhen die Moral der Römer durch Gesang.

Zudem fordern die Reiterhorden Umdenken in den Schlachten. Zwar kann die Kavallerie Feinden in die Flanke fallen, dafür bieten die Nomaden aber nur wenige Fußsoldaten und Kriegsmaschinen auf. Feldschlachten gewinnen Sie so locker, der Sturm auf befestigte Städte wird aber zur Herausforderung.

Probleme haben sie alle!

Franken, Sachsen, Alemannen, Sarmaten und Goten haben da andere Sorgen. Denn die Völker sind von Gefahren umringt: Aus dem Osten drohen Nomaden, im Westen lauern Römer; zudem streiten die Stämme untereinander. Um dem Sturm aus dem Osten auszuweichen, müssen sie jedoch zwangsläufig in Westrom einfallen. Viele Völker werden daher zur Horde, wenn sie ihre Heimat verlieren – so können sie sofort ein neues Dorf erobern.

Jede Partei hat eigene Einheiten und Ziele: Die Alemannen stellen starke Armeen aus Infanterie, Reiterei sowie Fernkämpfern auf und überrennen weströmische Grenzstädte. Goten führen starke Kavallerie ins Feld, liegen allerdings schon sehr früh mit Hunnen und Vandalen im Clinch. Die Sassaniden setzen Panzerreiter und Kriegselefanten ein. Die brauchen sie auch dringend, um das starke oströmische Reich zu besiegen.

Ungleiche Alliierte

Die früheren Brüder Ost- und Westrom könnten unterschiedlicher nicht sein. Das westliche Reich versinkt zu Beginn in Aufständen und Schulden, zudem greifen von allen Seiten Barbaren an – da haben selbst **Rome**-Kenner Mühe, Ordnung zu schaffen. Rebellenstädte können sich gar zu einer eigenen Fraktion zusammenschließen, die Krieg gegen das Mutterreich führt. Römische Generäle haben daher neuerdings einen Loyalitätswert. Wenn der niedrig ist, laufen sie zu den Rebellen über.

Ostrom hingegen ist politisch stabil, nur vereinzelt gibt's Aufstände. Außerdem profitieren die Oströmer von einer Neuerung: den Religionen. In **Barbarian Invasion** streiten sich Christentum, Heidentum und Zoroastrismus. Den Glauben von Stadtbewohnern beeinflussen Sie durch religiöse Statthalter sowie den Bau von Tempeln. Glaubenskonflikte führen oft zu Unruhen, die sich auf umliegende Provinzen auswirken. Ostrom ist weitgehend christlich und muss sich selten um religiöse Konflikte kümmern. Christen heuern zudem Priester an, deren Gesang in der Schlacht nahe Verbündete stärkt.

Schwimmen bei Nacht

Neu in **Barbarian Invasion** sind die Nachtschlachten: Generäle mit dem entsprechenden Talent können den nächtlichen Angriff befehlen, damit ihre Mannen einen Moralbonus bekommen. Feindliche Truppen hingegen büßen Moral ein, falls ihr Anführer nachts ungern kämpft. Apropos Truppen: Viele der neuen Einheiten haben Spezialfähigkeiten. Frankenkrieger etwa bilden einen Schildwall gegen Infanterie. Zudem dürfen die meisten Fußsoldaten nun schwimmen. Gefechte um Brücken spielen sich so dynamischer – denn der Feind kann einfach durch den Fluss paddeln. **Barbarian Invasion** erbt allerdings KI-Aussetzer: Feinde lassen sich manchmal ohne Reaktion niederschießen. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 0142

ROME: BARBARIAN INVASION STRATEGIESPIEL-ADDON

PUBLISHER	Sega / Creative Assembly	RELEASE (D)	30.9.2005
SPRACHE	Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 29 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, GS 1/04) Dank Senatsmissionen noch motivierender. Knights of Honor (81, GS 11/04) Komplexe Mittelalter-Strategie.

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 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Gefechte, auf Dauer aber nicht motivierend genug.
MODI: Taktikschlachten für bis zu acht Spieler via LAN oder Gamespy.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne Schlachten ⊕ Hauptkarte ⊖ Größenverhältnisse	8 / 10
SOUND	⊕ erstklassiger 6.1-Sound ⊕ Musik ⊕ Generalsreden	10 / 10
BALANCE	⊕ Einheiten ⊕ Ratgeber ⊖ selbst auf »leicht« teils knifflig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige, große Spielwelt ⊖ Schlachtfelder etwas steril	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ übersichtliche Menüs ⊖ umständliche Schlacht-Kamera	7 / 10
UMFANG	⊕ so groß wie das Hauptprogramm ⊕ viele neue Einheiten	10 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ je nach Partei andere Herausforderung ⊖ keine Missionen	8 / 10
KI	⊕ schlau bei Diplomatie und Schlachten ⊖ seltene Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	⊕ gut ausbalanciert ⊖ viele Truppen mit Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ motivierender Mix aus Reichsverwaltung und Gefechten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten – SOLO-SPASS 100 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ERSTKLASSIGES ADDON ZUM STRATEGIEHIT.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 0141

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Ein wahrer Römer trägt Sandalen, doch das hilft nix gegen Vandalen! Es macht einen Heidenspaß, die Latiner zu plätten, weil ich als Barbar stets aggressiv vorstoßen muss und sich jedes Volk trotzdem anders spielt. Als Römer wiederum ringe ich gegen Rebellen und Invasoren zugleich – das fordert selbst erfahrene Kaiser und macht ebenfalls einen Heidenspaß. Apropos Heiden: Die Religionen bringen noch mehr strategische Tiefe ins ohnehin schon ausgefeilte Rome. Barbarian Invasion wäre also ein rundum gelungenes Addon, wenn's die Senatsmissionen noch gäbe. So fehlt mir jedoch zu Beginn einer Partie etwas die Orientierung, zudem geht ein Quäntchen Motivation flöten. Erfahrene Strategen greifen trotzdem zu, denn das großartige Spielprinzip macht nach wie vor süchtig.

»Romani ite domum – endgültig!«

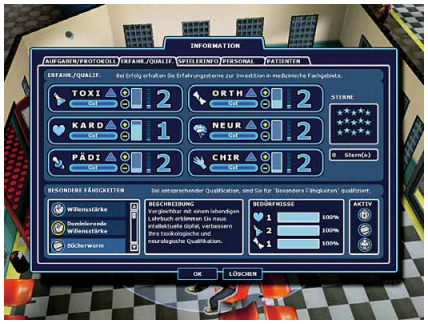
Ist es ernst, Herr Doktor?

EMERGENCY ROOM

Unterbezahlt und überarbeitet – als junger Arzt im Praktikum hat man auch im Spiel zur Weißkittel-Serie viel zu tun und nix zu lachen.

Erster Tag als GameStar-Redakteur: Ein Komma falsch gesetzt, Chef tobt. Erster Tag als Arzt: Skalpell falsch gesetzt, Patient tot! Sie merken schon, im Strategiespiel **Emergency Room** geht's ernst zu. Als Jungspund kommen Sie frisch von der Uni ins Cook County General Hospital – und erst mal fünf Minuten zu spät. Das nervt die Kollegen, mit denen Sie sich eigentlich möglichst gut stellen sollten.

INFO
- 6 Fachgebiete
- 22 Patienten-Boni
- 16 Spezial-Fertigkeiten
- 100 Kollegen und Patienten



Erfahrungspunkte aus erfolgreichen Behandlungen verteilen Sie auf sechs medizinische Fachgebiete.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Das ich das noch erleben darf: endlich eine Fernseh-Versoftung, bei der man nicht sofort den Spiele-Sanitäter braucht. Obwohl ich mit der Serie wenig anfangen kann, habe ich mich sofort in den stressigen Assistenzarzt-Alltag gestürzt. Zeitdruck, Kollegenspott, Versagensangst – alles wie in echt. Zum vollständigen Eintauchen fehlt allerdings eine kräftige Prise medizinischer Fachjargon und anspruchsvollere Behandlungen – die sind momentan nur bessere Glücksspiele. Wie wäre es zum Beispiel mit Mini-Reaktionstests à la Fahrenheit? Egal, das können die Entwickler ja in den zweiten Teil stecken. Dann hoffentlich zusammen mit etlichen zusätzlichen Levels und Aufgaben, denn in einer knappen Woche habe ich das General Hospital komplett kuriert.

»Tut gar nicht weh!«

Denn nur mit funktionierenden Team-Beziehungen haben Sie gegen den ständigen Strom an Verletzten eine Chance.

Knochenbruch +3

Ihr Job in der Notaufnahme: Taxieren und behandeln Sie die Patienten im Warteraum. Ersteres geschieht automatisch, sobald Sie einen Neuzugang anklicken. Ein Wert und ein Symbol geben an, wie schwer und welcher Art (Chirurgie, Kardiologie, Toxikologie etc.) sein Problem ist. Für jedes der sechs Krankheitsfelder hat Ihr Arzt einen Level. Einen Bruch der Stufe 3 kann er als 3er-Orthopäde behandeln, bei einer Level-6-Fraktur lassen Sie lieber den Chefarzt ran. Haben Sie einem Patienten ein Bett zugewiesen und eine Schwester rekrutiert, folgt die Behandlung. Die läuft ohne Eingriffsmöglichkeit abhängig von den Charakterwerten gut oder eben nicht – frustrierend! Ist der Patient geheilt, gibt's manchmal eine Belohnung wie Energie-Schokoriegel, in jedem Fall aber Erfahrung im entsprechenden Fachgebiet.

Wie lange hab' ich noch?

Emergency Room erinnert nicht nur optisch an **Die Sims 2**. Wie im Maxis-Spiel hat Ihr Jungarzt zu jedem Kollegen ein besonderes Verhältnis. Wichtig, denn wohl gesonnene Schwestern helfen effektiver und einem Arzt-Kumpel können Sie bei Überlastung Ihre Patienten unterjubeln. Apropos: Ruhepausen gönnt Ihnen das Programm schon in der ersten der sechs Episoden kaum. Sie behandeln stets mehrere Patienten und sollen sich nebenbei um Beziehungen sowie die Bedürfnisse des Arztes kümmern.

Unser Anfänger-Chirurg versucht sich an einem Level-3-Patienten.

Obendrein gibt's vom Chef immer wieder Aufträge, etwa einen besonderen Patienten schnell zu behandeln oder bei einem Meeting zu erscheinen – stressig! Allerdings ist das Herzklopfen schnell vorbei, für eine Episode brauchen Sie kaum mehr als drei Stunden. MS

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J89

EMERGENCY ROOM STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Mindscape / Legacy	RELEASE (D)	7.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 34 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Die Sims 2 (89, GS 10/04) Gespräche, Beziehungen, Liebschaften – ein Klassiker. Playboy – The Mansion (54, GS 04/05) Müde Bunny-Umsetzung um Hugh Hefner.

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	512 MB RAM	1,0 GB 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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Sims-Stil − magere Animationen − hardware-hungrig	7 / 10
SOUND	+ Synchro + Krankenhaus-Samples − sonst belanglos	7 / 10
BALANCE	+ ausführliches Tutorial − von Anfang an zu schwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ authentischer Notaufnahmen-Stress − medizinisch seicht	8 / 10
BEDIENUNG	+ intelligente Menüs − Wegfindung	7 / 10
UMFANG	+ Kollegenkreis + viele Aufgaben − nur ein Krankenhaus	6 / 10
MISSIONSDESIGN	+ realistischer Zeitdruck − wenig Abwechslung	5 / 10
KI	+ Figuren reagieren lebensecht + Kollegen eilen zu Hilfe	8 / 10
EINHEITEN	+ massig Fertigkeiten und Boni − kein medizinisches Gerät	8 / 10
KAMPAGNE	+ nette Jungarzt-Story... − ...voller Klischees	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: AN DIE FERNSEHSERIE ANGELEHNTES ÄRZTE-SIMS.

69 SPIELSPASS

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J88

LEGENDE

Da fehlen keine Texturen. Das ist Schnee.

Mit **Legende** nervt ein weiteres Billig-Echtzeit-Strategiespiel. Bemerkenswert vor allem: grottenschlechte Grafik, fehlende Animationen und tschechische Sprachausgabe. In vier Kampagnen – entsprechend den vier spielbaren Völkern Barbaren, Zwerge, Elfen und Menschen – folgen Sie der halbwegs passablen Story. MR

LEGENDE	
GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER	tewi publishing
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 Mhz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

32 SPIELSPASS

ELEKTROMEISTER LAMPE

Per Mausklick schließen wir Lücken im Stromnetz.

Ökoterroristen? Kaputte Sicherung? Plötzlich ist der Strom weg. Und Sie müssen's im Denkspiel **Elektromeister Lampe** richten. Damit die Energie wieder fließt, drehen Sie per Mausklick in öden 2D-Landschaften Leitungsabschnitte. Springt der Funke über? Nein, wegen verkorkster Steuerung und fehlender Abwechslung. DM

ELEKTROMEISTER LAMPE	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Topos Marketing
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

26 SPIELSPASS

DEEP SEA TYCOON 2

Der Wal ist das größte der verfügbaren Tiere.

Stellen Sie sich ein Aquarium mit fünf Fischen und ein paar Gegenständen vor. Und jetzt müssen Sie dieses Aquarium 30 Missionen lang immer und immer wieder neu aufbauen und bevölkern. Klingt langweilig? Willkommen zu **Deep Sea Tycoon 2**! Diese Gurke taugt allenfalls als Mausübung für Kleinkinder. MR

➤ DVD: Test-Check

DEEP SEA TYCOON 2	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	GMX Media / Pixel to Pixel
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

10 SPIELSPASS

Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

HELDEN UND BLENDER

HUND UND HASE. Frohe Kunde für Fans des Adventure-Duos **Sam & Max**. Nachdem LucasArts **Sam & Max 2** im März 2004 stoppte, kaufte Entwickler Steve Purcell die Rechte und übergab das Projekt an Telltale. Dort will man die Abenteuer von Hund und Hase wie das eben erschienene **Bone** in Episoden zum Download anbieten. Für das Studio ist das optimal. Denn wenn sich die erste Episode schlecht verkauft, fängt man mit der Fortsetzung erst gar nicht an. Chance für Spieler: Entwickler wagen auch mal Experimente wie eben **Bone** – zumal ihnen kein Publisher im Nacken sitzt. Risiko: Sobald ein Teil floppt, hört die Serie auf, selbst wenn sich Fans Nachschub wünschen.

LIEBER ROLAND, BÖSER MICK. Hui, was haben wir über die Wertung von **Fable** diskutiert: Haupttester Roland Austinat war begeistert von der Atmosphäre und den schier unendlichen Möglichkeiten, den Helden zu tunen. Mick dagegen ärgerte sich über die verkorkste Bedienung und den – im Vergleich zu anderen PC-Rollenspielen – viel zu geringen Umfang. Zum Schluss hat es nicht zur 80 gereicht, die Kritikpunkte ziehen die Gesamtwertung runter. Trotzdem: Charakterentwicklung und das Gut/Böse-System von **Fable** sind einmalig, sowas wünschen wir uns in jedem Rollenspiel.

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

Fable: The Lost Chapters 108
Neuro Hunter 114
Myst 5 116
Bone 120

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 11/2005

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	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	▼7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
7	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05	85	9	8	7	8	9	9	8	8	10	9	
8	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	▼6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
9	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	▼7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
10	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	84	9	9	6	8	8	9	7	10	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	NEU	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.

Am Witchwood Lake stellen sich uns zwei Nymphen in den Weg – für unseren magischen Krieger kein Problem.

Der Eistroll in der frostigen Lost Bay ist ein zäher Bursche.

Die sprechenden Steine öffnen ein Dämonentor.

Was für ein Held!

FABLE THE LOST CHAPTERS

Strahlender Recke, übler Bösewicht, Krieger, Magier, Bogenschütze, Dieb, Händler – in diesem Spiel bestimmen Sie allein, was für ein Charakter aus dem Hauptdarsteller wird.

FACTS

- 29 Story-Missionen
- 30 Nebenquests
- 8 Minispiele

Das Leben noch einmal ganz von vorne anfangen – wer hat davon noch nicht geträumt? Ein Star werden, der von allen Menschen bewundert wird. Oder endlich Schluss machen mit lustig! Nicht mehr der nette, hilfsbereite Kumpeltyp sein, sondern ein skrupelloser Verbrecher, der seine Frau betrügt, für Geld seine Verwandten tötet und von allen Menschen gefürchtet wird. Egal, welchen Weg Sie einschlagen wollen, das Action-Rollenspiel **Fable: The Lost Chapters** bietet Ihnen beide Möglichkeiten (und alles dazwischen). Wieso »Lost Chapters«? Weil die PC-Version eine Handvoll Missionen mehr enthält, als die Xbox-Urfassung.

Storytechnisch gibt's bei aller Gesinnungs-Innovation nur solide Fantasy-Kost: Als Kind werden Sie Zeuge, wie Banditen Ihr Heimatdorf Oakvale im Land Albion überfallen – und sind der vermeintlich einzige Überlebende, denn im letzten Moment kommt Ihnen Magier Maze von der Gilde der Helden zu Hilfe. Er rettet Sie ins Gildenhauptquartier, wo Sie Ihren zweiten Lebensabschnitt verbringen: die Jugend. Nach der Ausbildung (dem eigentlichen Tutorial) in Magie, Schwertkampf und Bogen werden Sie mit einer Feierstunde in die Erwachsenenwelt entlassen.

Entscheide dich!

Schon von Kindesbeinen an sind Entscheidungen gefragt: Helfen Sie den Bewohnern von Oakvale, winken zur Belohnung Goldstücke von Ihrem Vater. Die investieren Sie als braver Bruder in ein Geburtstagsgeschenk für die kleine Schwester. Oder treten Sie um sich, klauen, was nicht niet und nagelfest ist und kommen so an das Geschenk? Wie handeln Sie, wenn Sie die Seele eines Arenakämpfers brauchen, um ein magisches Portal zu öffnen? Machen Sie den sowieso unfreundlichen Helden Thunder kalt oder versuchen Sie Ihr Glück in der Arena, wo Sie mehrere Runden von Gegnern über-

Nimm dies, schändlicher Untoter: Mit feinen Juwelen aufgerüstet verursacht unser Schwert noch erheblich mehr Schaden.

Mit der Armbrust säubern wir aus sicherer Entfernung einen Händlerpfad von explodierenden Giftpilzen.

stehen und die Seele finden? So oder so: Alle von Ihnen getroffenen Entscheidungen beeinflussen den Ruf Ihres Helden bei den Bewohnern Albions.

Abhängig von Ihrer Reputation ändern sich auch die Quests: Als guter Held müssen Sie vereiteln, dass Banditen einen der ihren vor der Hinrichtung retten und dabei unschuldige Dorfbewohner töten. Als schlimmer Finger dagegen helfen Sie dem Todgeweihten bei der Flucht. Ihr Handeln verändert Gesinnung Ihres Helden – und damit sogar sein Aussehen. Ein Krieger entwickelt Muskeln und hat mehr Schrammen im Gesicht als etwa ein blasser, schmächtiger Dieb oder ein rapide alternder Magier. Und über dem Kopf strahlender Helden schwebt schließlich ein Heiligenschein, während einem miesen Übeltäter Hörner aus dem Schädel wachsen.

Her mit Gold und Ruhm!

Auch nach der Ausbildung kehren Sie immer wieder in die Heldengilde zurück, denn hier gibt es neue Aufträge: Story-Missionen führen die Hintergrundgeschichte weiter, freiwillige Nebenquests bringen Geld und Erfahrung. Natürlich finden Sie auch jede Menge Bonus-Gegenstände wie Silberschlüssel, die verschlossene Truhen öffnen, neue Frisuren, Tätowierungen oder Hinweise auf eine albionweite Schatzsuche. Besonders knackige Gegner hinterlassen Trophäen. Zeigen Sie die den Anwohnern, bekommen Sie Ruhmespunkte, die Sie Ihrem großen Spielziel näher bringen: der mächtigste Held von ganz Albion zu werden.

Bandit in Unterhose

Die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich. Mal müssen Sie ein Rudel wilder Tiere bändigen, dann ein paar Händler durch einen gefährlichen Sumpf lotsen, nach einem entführten Jungen Ausschau halten oder ein Banditenlager infiltrieren. Dabei schleichen Sie anfangs wie in **Splinter Cell** an ein paar Wachtposten vorbei, erbeuten dann alle Teile einer Banditenkluft, um unbeschadet durch das Herz des Lagers zu spazieren. Einen dort benötigten Passierschein bekommen Sie entweder für 1.000 Goldstücke oder indem Sie ein kniffliges Denkspiel mit einem der Gauner meistern. Wem eine Mission zu leicht ist, der macht sie sich für mehr Ruhm und Gold mit einer Art Wette etwas schwerer. Dazu stellen Sie sich auf den Dorfplatz und geben großspurig an: »Ich werde die Monsterwespe ohne Rüstung, nur mit einer Unterhose bekleidet erlegen!« Das müssen Sie dann aber auch einlösen, sonst geht der Wetteinsatz verloren.

Schaffen Sie einen Auftrag partout nicht, heuern Sie einen der zahlreichen Söldner an. Alternativ bringen Sie als böser Held ein paar Einwohner dazu, Ihnen als menschliche Schutzschilde zu folgen. Praktisch: Mit Ihrem Gildenstein beamen Sie sich zu Portalen, die kreuz und quer übers Land verstreut sind.

Dreiklassengesellschaft

Die Klassenübergänge zwischen Krieger, Bogenschütze, Magier, Dieb und Co. verlaufen fließend: Kämpfen Sie vorwiegend mit Handwaffen wie Schwert oder Axt, sammeln Sie Stärkepunkte. Nutzen Sie dagegen Pfeil und Bogen, steigt Ihr Geschicklickkeitswert. Diese Punkte verteilen Sie auf jeweils drei Unterfertigkeiten: Kraft, Gesundheit und Zähigkeit sowie Geschwindigkeit, Präzision und Gewitztheit. Zauberer sammeln Magiepunkte, die sie für den Ausbau ihres Mana-Pools und neue Sprüche wie Blitzattacken oder Schildzauber nutzen. Getötete Gegner bringen außerdem Ruhm und generelle Erfahrungspunkte in Form leuchtender Kugeln, die Sie aufsammeln müssen. Aus diesem Pool bedienen Sie sich beim Verbessern der Fähigkeiten, wenn die speziellen Stärke-, Geschick- und Magie-Vorräte erschöpft sind.

Klamotten aus der Höhle

Risikofreudige Spieler warten mit dem Einsammeln der Erfahrungsbälle, bis deren Wert durch den so genannten Kampfmultiplikator in die Höhe schnellt. Der wächst, wenn Sie schnell viele Treffer hintereinander landen – doch warten Sie nicht zu lange, sonst lösen sich die Kugeln in Luft auf. Ihre Feinde hinterlassen auch Heiltränke, Gold, Tätowierungs- und Frisurvorlagen. Neue Waffen sowie Kleidungsstücke fin-

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von Hass-Liebe – ich habe mich beim Spielen ständig über Kleinigkeiten geärgert, die meist mit der Bedienung zu tun haben, etwa das mühsame Einkaufen in Läden. Allerdings mochte ich meinen Helden irgendwie sehr gern, was mich an jedem toten Punkt zum Weiterspielen animiert hat. Dennoch: Auf der Xbox hatte es aufgrund weniger »westlicher« Rollenspiele seine Existenzberechtigung, als PC-Rollenspiel fällt es gegen die aktuelle Konkurrenz (Gothic 2, Vampire 2) deutlich ab.

»Ich bin tätowiert«

Na, wie geht's denn so? Unser Held bandelt mit einer feschen Dame aus Oakvale an - Heirat nicht ausgeschlossen.

GUT ODER BÖSE?

Welchen Weg beschreitet Ihr Held? Edle Recken bekommen einen gütiges Gesicht mit stahlblauen Augen, dunklen Halunken wachsen Hörner aus dem Kopf, und sie sehen die Welt aus roten Augen.

Nach einigen Bieren verschwimmt alles, bevor uns so richtig speiübel wird.

den Sie jedoch vorwiegend in Albions Schatztruhen, die oft in verwinkelten Höhlen versteckt stehen. In die kommen Sie meist nur, wenn Sie besondere Aufgaben direkt vor dem Eingang erfüllen und etwa zehn Gnome innerhalb eines Zeitlimits erledigen. In **Fable** gibt es mehrere Dutzend Hand- und Schusswaffen, deren Eigenschaften Sie mit bis zu drei Juwelen verbessern. Die begehrtesten Edelsteine füllen Ihren Mana- und Lebensenergievorrat auf, vermindern die gegnerische Widerstandskraft und richten größeren Schaden gegen Untote und Werwölfe an.

Da ist der Held!

Im Laufe Ihres Heldenlebens lernen Sie immer neue Wege, um mit der Bevölkerung von Albion zu kommunizieren. Mit Befehlen wie »Folgen« und »Warten« bewahren Sie Ihre Schützlinge davor, in ein Rudel Feinde zu laufen oder locken als Bösewicht Stadtbewohner in den Wald, um sie dort zu töten. Komplimente, ein gewinnendes Lachen und ein kleines Tänzchen beeindrucken das weibliche Geschlecht. Wer mag, heiratet Frauen oder Männer auch in mehr als einer Stadt. Schade: Andere Helden wie Ihre Mitschülerin Whisper sind für die Ehe tabu. Bei Titelverkäufern erwerben Sie einen flotten Ehrennamen, etwa Ranger. Prompt hören Sie des Öfteren Sätze wie »Hallo Ranger!« oder »Sieh nur, ist das nicht der Ranger?« – das schafft Atmosphäre. Begehrte Spezialtitel wie Paladin sind an Missionen gekoppelt. Mit steigendem Ruhm erkennen die Bürger Albions Sie schon von weitem – manche tragen sogar ihre Haare nach Ihrem Vorbild. Apropos Haare: Frisur, Bart und Tätowierungen entscheiden wie Ihre Kleidung darüber, ob sich die Bewohner Albions vor Ihnen fürchten oder von Ihnen angezogen werden. Ihre Gesinnung verändern diese Accessoires ebenfalls.

Immer was zu tun

Albions Händler schließen am Abend die Geschäfte, während Nachtwächter die Straßenlaternen anzünden. Zeit, die Taver-

ROLAND AUSTINAT roland@gamestar.de

Mag Kollege Schnelle noch so nörgeln, in meinen Augen ist Fable ein großartiges Spiel. Sicher hat es Macken wie die beschränkte Sprachfähigkeit der Dorfbewohner, nicht ganz optimale Menüs und im Vergleich mit Genre-Spitzenreitern deutlich zu wenig Quests. Sicher wünschte ich mir, wie ursprünglich geplant, andere Helden, mit denen ich um Ruhm und Ehre wetteifere. Doch eins macht Fable absolut richtig: Es stellt meinen Helden in den Mittelpunkt. Und die Identifikation mit ihm ist enorm. Ich betrachte mitfühlend neue Schrammen in seinem Gesicht, habe nach zahlreichen Gegnerwellen in der Arena schweißnasse Finger und leide mit, wenn er nach einem fehlgeschlagenen Fluchtversuch ein weiteres Lebensjahr im Gefängnis verbringen muss – auch wenn in Echtzeit dabei nur wenige Minuten vergehen.

Für mich kann auch ein technisch nicht perfektes Spiel eine Atmosphäre besitzen, die mich komplett in ihren Bann schlägt. Fable ist ein solcher Titel. Wenn Sie ungewöhnlichen Rollenspielen, die einmal keine 100 Stunden Arbeit verlangen, aufgeschlossen gegenüber stehen, sollten Sie Fable eine Chance geben.

»Ich liebe es!«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Am meisten Leistung fressen die Schatten: Jede Stufe weniger bringt spürbar mehr FPS. Nur Karten mit Shader 3.0 (Geforce 6 & 7) beherrschen die »Schatteneffekte« in höchster Qualität. Wählen Sie im Zweifel die niedrigere Einstellung, sonst drohen Grafikbugs.

2 Mit reduzierten »Effekt-Details« gewinnen sie pro Stufe bis zu 20 Prozent Leistung.

3 Hinter den »Geometrie-Details« verbergen sich Einstellungen für Sichtweite und Vegetation. Der Leistungszuwachs beim Minimieren ist recht niedrig, aber die Atmosphäre leidet deutlich.

CHECKLISTE

- 2,7 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FG

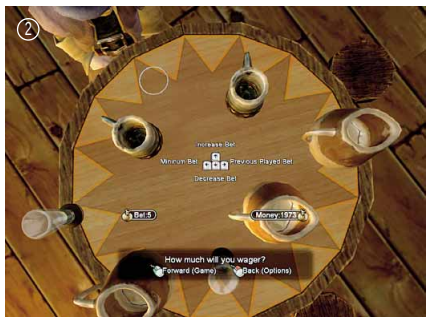
PERFORMANCE-TABELLE MAXIMALE DETAILS

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

1) minimale Details 2) Schatten mit Shader 3.0 (nur Geforce 6800)

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

FREIZEITVERGNÜGEN



Es müssen nicht immer raue Kämpfe sein. Wie wär's mit einem kleinen Spielchen zwischendurch? Fable lässt Ihnen die freie Wahl, wie Sie Ihre Freizeit als angehender Held verbringen. So strengen Sie Ihre grauen Zellen bei einer Runde Memory an (Bild 1), spielen etwas Münzengolf (Bild 2) oder Blackjack (Bild 3), entspannen Ihren Recken beim Angeln (Bild 4) oder geben ein paar braven Bürgern mit den bloßen Händen kräftig eins auf die Mütze (Bild 5) .

Hammerhart: Ein turmhoher Riesenskorpion bedroht unseren Recken.

Alberner Helge: Beim Hühner-Kicken stellen wir einen neuen Rekord auf.

nen aufzusuchen und dort diverse Karten- und Geschicklichkeitsspiele zu probieren. Oder einfach nur einen über den Durst trinken. Oder an Faustkämpfen à la **Fight Club** teilnehmen. Oder im eigenen Haus mit der Gemahlin zu Bett gehen und am nächsten Tag sein Geschick beim Wettangeln oder Wettschießen demonstrieren. Oder versuchen, die Rätsel der Dämonentore zu lösen, um an die Schätze auf deren anderen Seite zu gelangen. Oder mit dem An- und Verkauf von Gütern und dem Vermieten von Häusern ein kleines Vermögen machen. Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen!

Wo ist der Haken?

Ein paar Haken muss **Fable** aber auch haben? Klar, und nicht zu knapp. So sieht man dem Lionhead-Spiel deutlich an, dass es ursprünglich von der Xbox stammt. Die Texturen sind zwar ganz ansehnlich, doch die niedrige Polygonzahl lässt die Landschaften wenig natürlich wirken. Außerdem ist das Land in winzigkleine Bereiche eingeteilt, statt wie in **Gothic** oder **World of WarCraft** aus einem Stück zu bestehen. Alle paar Minuten lädt das Spiel nach und zerstört damit den Eindruck einer organischen, grenzenlosen Welt. Und obendrein ist die Kombination aus Tastatur und Maussteuerung nicht ideal. Beim Rumlaufen in der Landschaft klappt's noch hervorragend, in Kämpfen wünscht man sich jedoch das Xbox-Gamepad. Richtig unübersichtlich ist die Menüführung: Inventar, Kleidung, Erfahrungswerte und Helden-Infos wie Ruhm und Gesinnung sind in vier unterschiedliche Übersichten verpackt, und die Weltkarte bietet nur einen viel zu kleinen Ausschnitt. Auch das Speichern ist nicht ideal: Läuft eine Mission, dürfen Sie während dieser nur den Status Ihres Helden, nicht aber die komplette Welt abspeichern. Sehr seltsam: »Verlieren« Sie manche Nebenmissionen, müssen Sie die Aufgabe erneut starten. Nett dagegen: Nach dem Abspann können Sie, so lange Sie wollen, weiter durch Albion streifen, offene Quests erledigen, Ihre Minispiel-Rekorde steigern oder einfach ein wenig nach fehlenden Silberschlüsseln suchen. RA MIC

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ich kann mich mit Fable nicht anfreunden. Wieso ist die Grafik so grobpolygonig? Warum lädt das Spiel ständig nach? Albion wirkt nicht wie eine Welt, sondern eine Ansammlung von Levels, die nicht mal sonderlich abwechslungsreich aufgebaut ist. Und das simple Lauf-um-den-Gegner-und-hau-drauf-bis-er-tot-ist-Kampfsystem lässt mir kaum taktische Möglichkeiten. Originelle Waffen und Gegenstände sind Mangelware. Schade, das Individualisieren des Charakters ist eine nette Idee. Nur darf so was nie der Kern des Spiels sein. Vor der Kür kommt die Pflicht.

»Viel Charakter, wenig Spiel«

Zusammen mit der gelenkigen Whisper mischen wir Banditen in der Arena von Albion auf.

FABLE: THE LOST CHAPTERS ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Lionhead / Microsoft	RELEASE (D)	23.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Dungeon Siege 2 (84, 10/05) Schickes Action-Rollenspiel mit klassischer Party. Knights of the Old Republic 2 (88, 04/05) Star-Wars-Epos mit Top-Story.

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	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Fantasy-Welt − NPCs ähnlich − polygonarm	8 / 10
SOUND	+ mächtige Orchestermusik + passable deutsche Sprache	9 / 10
BALANCE	+ individueller Held − für Hardcore-Rollenspieler zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ große Identifikation mit dem Helden	9 / 10
BEDIENUNG	+ Steuerung mit Maus und Tastatur − untaugliche Menüs	7 / 10
UMFANG	+ erkundbare Welt + Minispiele und Subquests	7 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreich + ändern sich nach Gesinnung	7 / 10
ITEMS	+ einzigartiger Held − flache Standard-NPCs	8 / 10
KAMPF	+ differenziertes Skill-System − viel simples Draufhauen	7 / 10
CHARAKTERE	+ Rüstungen für Gut und Böse − zu wenige Items	8 / 10

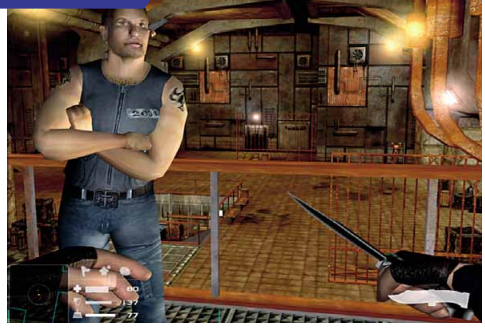
PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ERFRISCHENDES HELDENEPOS MIT HÜBSCHEN IDEEN.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J112



Bronsky ist der knochenharte Chef der Häftlinge.

Mit Bauanleitungen basteln Sie sich fortgeschrittene Waffen.

Im Waffenlabor marodieren Rezectoren, Elite-Mutanten mit Klingenarmen. Wir halten mit dem Druckluftmeißel dagegen.

Der hauende Heimwerker

NEURO HUNTER

Hier wird viel gebastelt: Wissenschaftler setzen bissige Mutanten zusammen, Held Hunter baut seine eigenen Waffen, und das Spiel selbst mischt Rollenspiel und Ego-Shooter. Passt's oder wackelt's?

FACTS

- 129 Bauteile
- 30 Bauanleitungen
- 14 Waffen
- 7 Talente
- 14 Gegnertypen
- 36 Hauptquests

Sie kennen das: Es gibt Situationen, da gäbe man alles für einen Drucklufthammer, hat aber nur ein Getriebe, acht Zahnräder und einen Werkzeugkasten in der Hose. Moment mal – ein Getriebe, acht Zahnräder und ein Werkzeugkasten? Das ergibt doch einen Drucklufthammer! Sprach's, drückte den »Konstruieren«-Knopf und meißelte die nahende Mutantenmenge nieder. So fix, wie es Sie Waffen und allerlei Nützliches aus Tand basteln lässt, so möchte **Neuro Hunter** gern selbst das Beste aus **Deus Ex**, aus **System Shock** und aus der 80er-Jahre-Fernsehserie **MacGyver** zu einem schnittig-kribbelnden Untergrund-Abenteuer verschmelzen. Schade nur: Den entsprechenden Knopf gibt's im wirklichen Leben nicht.

Unter Monstershrimps

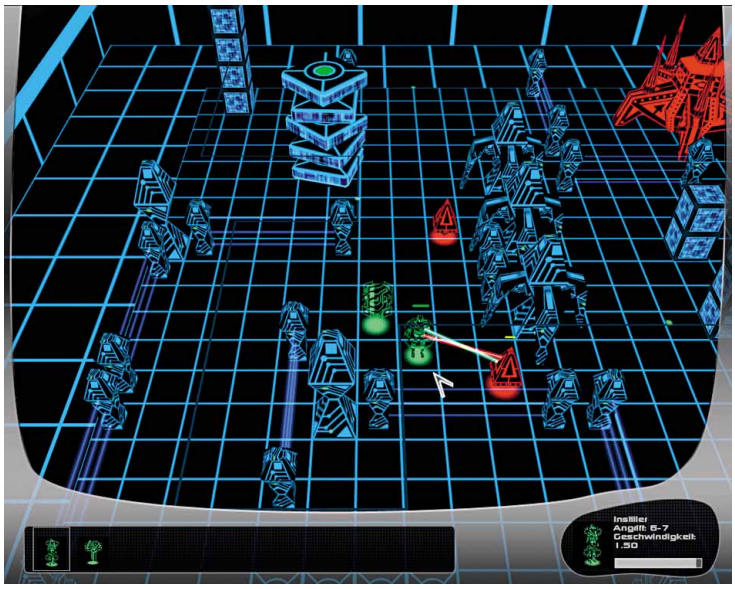
Held Hunter soll unter Tage Datenleitungen hacken, wird aber durch Verrat in einer Höhlenwelt verschüttet. Seltsame Dinge passieren im Dämmerlicht: Eine Exilgesellschaft aus Minenarbeitern, Häftlingen und Wissenschaftlern züchtet unter der Knute eines mysteriösen Hackers Gen-Mutanten. Der Weg an die Oberfläche führt nur durch die verschachtelten Höhlen, Stollen und Korridore des Komplexes – so arbeitet sich Hunter als dienstbarer Geist der Unterdrückten zum Oberschergen durch. Meist geht's in den einfallslosen Botengängen um Objektbeschaffung oder Aufräumarbeiten unter der örtlichen Fauna. Die besteht aus den bissigen Schöpfungen der

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Neuro Hunter wäre gern eine Art offener Stöber-Shooter mit der Untergrund-Klaustrophobie eines Arx Fatalis oder Ultima Underworld. Hätte klappen können! Wenn die Story, die Charaktere (allen voran der unsympathische Glatzenheld) und die Aufgaben nicht so dermaßen banal wären, dass man die Designer mit »Lerne erzählen!«-Lehrbüchern verkloppen möchte. Aber: Ich hab's dennoch mit Vergnügen durchgespielt. Denn der Sammlerspaß Marke »Was finde ich als nächstes?« greift sofort, das gelenkte Basteln und die gelungenen Rollenspiel-Talente motivieren trotz der Story-Durchhänger. Für anspruchslose Entdecker ist Neuro Hunter durchaus empfehlenswert.

»MacGyver lässt grüßen«

Ansprechende Grafik im Biolabor: Bis Sie hier ankommen, haben Ihre Augen zehn Stunden lang Matschhöhlen gesehen. Dafür ermüdet die ausladende Basis ab jetzt Ihre Laufbeine.



Cyberschlösser knacken Sie durch simple Echtzeit-Kämpfe, in denen Ihre Datentruppen (grün) gegen die Schutzeinheiten des Computers (rot) vorgehen. Ziel ist der Prozessor hinten.

Biologen: Skorpionmänner, Klingenkrabben, giftspeiende Riesenshrimps. Vielleicht liegt's am Mutantenhirn, vielleicht auch nur an der dürren KI, dass die Feinde gern gegen Wände rennen, sich in Steinen verhaken oder kreiselnd nach Durchgangswegen suchen.

Und wer spült ab?

Den Feinden Herr wird Hunter mit Selbstgebautem. 129 Einzelteile (vom Stahlrohr zum Düngersack) verschraubt er zu Waffen, Heilmitteln oder Hilfsgütern. Zumindest, wenn er die passende Anleitung gefunden hat; 30 davon gibt's, darunter so kuriose wie »Geschirrspülen« (schmutzige Teller + Wasser + Reinigungsmittel = saubere Teller). Auch die Fingerfertigkeit muss stimmen. Konstruktionstalent ist einer von sieben Rollenspiel-Werten, auf die Hunter nach und nach gesammelte Punkte verteilen darf. So steigen unter anderem Konstitution (mehr Lebenspunkte), Intuition (zeigt sammelbare Gegenstände auf der guten Minikarte) oder Schlosserkenntnis (knackt Truhen in einem simplen Symbolreihen-Minispiel). Alle Jubeljahre öffnet Hunter auch mal Cyberschlösser durch ein nettes Echtzeit-Taktikspiel im **Tron**-Look. Apropos Look: Mag ja sein, dass in Höhlenkolonien die Entwicklung stehen bleibt, aber muss das auch für die Grafik gelten? Grobe Architektur, verwaschene Texturen und steife Animationen stören die Atmosphäre, ähnlich wie die professionellen, aber unpassenden deutschen Sprecher.

Die seltenen Augenmutanten sind schnell erledigt.

Kein Scherz: So **trist** sehen viele Spielabschnitte aus.

Oh, eine Handkreissäge!

Trotz Sammel-Charme und Charakterwerten geht's in **Neuro Hunter** im Kern um Actionkämpfe gegen Höhlenbiester. Gut balanciert: Jede der spärlich eintrudelnden Waffen ist ein Ereignis, alle lassen sich sinnvoll einsetzen, ein Großteil davon im Nahkampf. Der entpuppt sich als arg ungenaue Tänzelei, die Timing und Übung braucht. Dem Eigenbau-Thema entsprechend ziehen Sie mit ungewöhnlichem Arsenal vom Rostrohr über Armbrüste bis hin zu Elektrosägen ins Feld. Zwischen dem Blaugehaue machen Sie Abstecher in optionale Teile der Spielwelt, verscherbeln Fundstücke bei Händlern und erfahren in den drei Kolonien (Mine, Gefängnis, Biostation) Handlungsschnipsel. Ärgerlich, wie **Neuro Hunter** dabei das an sich recht atmosphärische Untergrund-Szenario verschenkt: Im Schacht leben nur geistlose Drei-Satz-Marionetten, die Sie eine nach der anderen abhaken; die in Suchaufträgen erzählte Hauptstory um den blassen Hunter läuft sich spätestens in den endlosen Korridoren der Biostation tot. CS

NEURO HUNTER ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Media Arts	RELEASE (D)	2.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 56 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Deus Ex 2 (78, GS 04/04) Spannung, Handlungsfreiheit, bessere Grafik und Story. Arx Fatalis (84, GS 08/02) Das Fantasy-Pendant: actionreiches Höhlen-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ 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	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ grobe Architektur ⊖ steife Animationen	4 / 10
SOUND	⊕ ordentliche Effekte ⊖ Sprecherauswahl ⊖ mäßige Musik	5 / 10
BALANCE	⊕ gute Staffelung der Waffen ⊕ Handlungsfreiheit	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Entdecker- und Bastelspaß ⊖ unglaubwürdige Figuren	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ exzellente Karte ⊖ Hänger an Polygonkanten	8 / 10
UMFANG	⊕ viel zu entdecken, Nebenpfade ⊕ zahlreiche Bastelrezepte	10 / 10
QUESTS	⊕ Cyberspace-Einlagen ⊖ 08/15-Aufgaben ⊖ lange Laufwege	5 / 10
CHARAKTERE	⊕ Handel und Diebstahl ⊖ gestelzte Dialoge ⊖ keine Tiefe	4 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ Shooter-Kämpfe ⊖ unpräziser Nahkampf ⊖ Gegner-KI	7 / 10
ITEMS	⊕ viele Gegenstände zum Selberbauen ⊕ Sammelsucht	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: DAS BASTEL-ROLLENSPIEL LEIDET UNTER TECHNIKMÄNGELN.

➤ DVD: Test-Check

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J50

Alles hat ein Ende, nur das Myst hat drei

MYST 5 END OF AGES

Die älteste noch laufende Adventure-Serie rüstet sich für ihr Finale: Die Abschluss-Episode End of Ages bettet bewährte Logikrätsel und gewohnt fantasievolle Welten in neue 3D-Grafik. Eine gute Idee?

Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. Die des Weltenschreibers Atrus gehört zu den längsten am PC: Seit zwölf Jahren erzählt die **Myst**-Serie von ihm und seiner Familie. Nun schließt **Myst 5: End of Ages** das Buch Myst, das Schicksal des Volks der D'ni wird hoffnungsvoll beendet. Sie treffen Atrus' Tochter Yeesha, mittlerweile erwachsen und vom Gram zerfressen, im Gefängnis K'veer: »Ich habe die Tafel einst besessen, jetzt kann ich sie nicht mehr halten. Du musst sie finden. Doch wenn du sie hast, darfst du sie mir nicht geben!« Die seltsame Anweisung gilt der Rosetta-Tafel, einem Artefakt unheimlicher Macht: Es kontrolliert die Bahro, magisch-schöpferische Kreaturen. Vier Teile der Tafel sollen Sie aus vier Welten bergen, dann ist eine finale Entscheidung fällig.

FACTS
- 3D-Grafik
- 5 Hauptwelten
- 19 Tafelsymbole
- 16 Tagebucheinträge
- 3 Enden

3D: Vor- und Nachteile

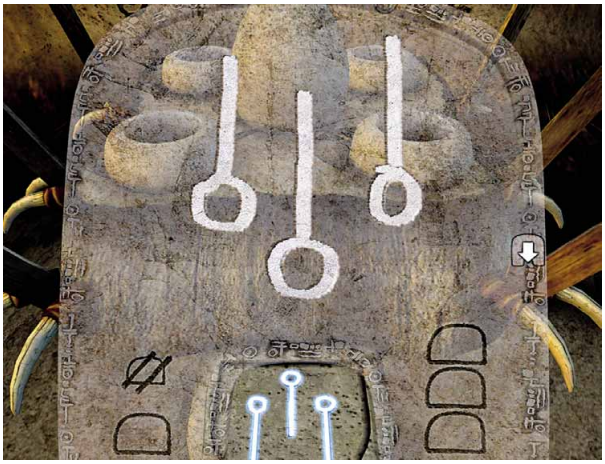
Den größten Paukenschlag tut **Myst 5** bei der Technik: Entwickler Cyan hat sich von seinem Markenzeichen, hübsch-detaillierter Rendergrafik mit einkopierten Schauspielern, verabschiedet. Stattdessen münden die 3D-Gehversuche von **Real Myst** (2000) und **Uru** (2003) nun in kompletten Polygonwelten. Ein mutiger Schritt: Die zeitgemäße Optik trägt das Rätselkonzept genauso gut wie die alten Renderhüllen, zudem bleibt das Flair von Cyans fantasievollen Welten erhalten. Die Grafik füllt nun den gesamten Bildschirm, die Auflösung lässt sich über die früheren 1024x786 Pixel bis auf 1600x1280 schrauben. Allerdings kann **Myst 5** in Punkto Detailgrad der perfekten Rendergrafik des Vorgängers selbst in den besten Momenten nicht das Wasser reichen. Auch die Lebendigkeit leidet: Wo im Vorgänger immerhin noch Vögel flatterten und die junge Yeesha herumsprang, bewegt sich nun über weite Strecken gar nichts mehr. Yeesha und der Mentor Esher werden immer noch von Schauspielern dargestellt; deren Mimik und Bewegungen hat Cyan Worlds aber in ordentliche Polygonmodelle umgesetzt. Der Vorteil: Die Figuren fügen sich perfekt in die Welt, zum ersten Mal in der **Myst**-Geschichte werfen Personen einen Schatten. Allerdings bleiben Sie in Eshers unvermittelt beginnenden Monologen wie gehabt am Boden festgenagelt, danach verschwindet der Alte wieder im Nichts – wirklich in der Welt herumlaufende Figuren gibt es nicht, von wenigen umherhuschenden Kreaturen abgesehen.

Yeesha ist im fünften Myst erwachsen und verbittert geworden. Und dreidimensional.

Eis und Tropen

Dass das 3D-**Myst** die Vorgänger trotzdem weit hinter sich lässt, liegt vor allem an einem: Die Welten sind endlich frei erforschbar. Wo Sie im Vorgänger wie auf Schienen von Wegpunkt zu Wegpunkt glitten und vor jedem Schritt eine Ladesekunde erdulden mussten, laufen Sie nun mit Maus-Tastatur-

Die Podeste dienen als Teleporter, rechts prangt eines der Tafelsymbole.


Auf die Tafel zeichnen Sie mit der Maus Symbole, die Sie erst finden müssen.

Am Inselstrand von Noloben geht die Sonne zwischen Gewitterwolken unter, rechts bringt ein Bahro unsere Tafel.

Steuerung flüssig in jeden Winkel. Den trägen Handcursor von **Myst 4** ersetzt der Nachfolger durch eine unaufdringliche, kontext-sensitive Variante. Gemeinsam mit dem bewährten Fotosystem, mit dem Sie wichtige Hinweise ablichten, fügt sich das zur angenehmsten Steuerung der Seriengeschichte. Wer mag, darf wahlweise im alten Schritt-für-Schritt-System auf Entdeckungstour gehen.

Zu sehen gibt es den bewährten **Myst**-Mix: Vier kompakte, in sich geschlossene Welten lassen sich in beliebiger Reihenfolge enträtseln. Als Verbindungselement dient der Descent, ein unterirdischer Riesenschacht der D'ni. Von dort geht's auf vier Ebenen: Das vereiste Tahgira dient mit Einsteiger-Rätseln als Aufwärmübung. Im kühl-abstrakten Todelmer ragen zwischen Felsnadeln Riesenteleskope in den drückenden Nachthimmel. Die Arena der schwülen Tropeninsel Laki'Ahn war einst Schauplatz grausiger Spektakel. Das sandig-grüne Noloben unter Gewitterwolken schließlich entpuppt sich als Heimat Ihres Führers Esher. Der geheimnisvolle Alte gibt an Schlüsselstellen Rat und beschreibt gerade betretene Welten; durch das gesamte Spiel hindurch bleibt er Ihr einziger Begleiter. Denn von den bekannten Charakteren ist praktisch niemand dabei – enttäuschend für ein Serienfinale. Atrus ist verschollen, Yeesha führt nach der Begrüßung nur noch über (sehr stimmungsvolle) Tagebücher durch das Spiel, die Sie im Descent einsammeln.

Auf der Tropeninsel Laki'Ahn wartet Esher (hinten am Haus) bereits auf Sie.

An die Tafel!

An die vier Tafeln zu gelangen, ist kein Problem, denn die bekommen Sie schon beim Eintritt in jede Welt. Allerdings müssen Sie sie zum Hauptpodest tragen – das wird durch Rätselbarrieren geschützt. Der Großteil besteht aus **Myst**-typischen Logikproblemen, die sich um bekannte Muster drehen. In Noloben setzen Sie an vier Felsschaltern Symbolreihen zusammen, in Tahgira steuern Sie mit Hähnen den Fluss von heißem Wasser. Die Todelmer-Teleskope lassen sich über Codes an Schalttafeln ausrichten, Laki-Ahn fährt Farb- und Gewichtsrätsel auf. Hinweise streut das Spiel spärlich und verschlüsselt; zum Grübeln gesellt sich deshalb auch geduldiges Herumprobieren. Fein gelungen ist dagegen das Tafelsystem. Auf die Steinplatte, die Sie mit sich herumtragen, lassen sich mit der Maus Symbole zeichnen. Die müssen erst einmal in der Spielwelt entdeckt werden; in Todelmer zum Beispiel suchen Sie mit Fernrohren ferne Felsblöcke

DIE MYST-HISTORIE

In fünf Teilen erzählt die Myst-Serie die Geschichte des letzten Weltenschreibers Atrus und seiner Famile. Als namenloser Helfer reisen Sie in die Gegenden, die Atrus durch seine Schriften erschafft, und erforschen das Geheimnis des verlorenen Volks der D'ni.

Myst (1993): Ein Buch mit dem Titel »Myst« ist das Portal zur gleichnamigen Insel voller Rätseln und Maschinen. Atrus verbannt seine zwei Verräter-Söhne Sirrus und Achenar in Gefängniswelten.

Riven (1999): Atrus' Vater Gehn hat auf der Insel Riven eine Diktatur errichtet; er kidnappt Atrus' Frau Catherine. Beim Befreiungsversuch wird Riven zerstört.

Myst 3: Exile (2001): Atrus wird von dem unbekannten Widersacher Saavedro bedroht, dessen Heimatwelt von Atrus' Söhnen zerstört wurde. Atrus und Catherine bekommen eine Tochter, Yeesha.

Myst 4: Revelation (2004): Sirrus und Achenar entkommen aus ihren Gefängnissen und kidnappen Yeesha. Nur einer der Brüder ist böse, der andere stirbt.

Myst 5: End of Ages (2005): Das Schicksal der D'ni entscheidet sich durch die Macht der Rosetta-Tafel. Yeesha wird zum Abschluss mit ihrem Vater Atrus wiedervereint, das Buch Myst geschlossen.

1999 legte Cyan Worlds den ersten Teil als Masterpiece Edition neu auf, 2001 folgte das 3D-Remake Real Myst. Von 2003 bis 2004 lief das Online-Adventure Uru.

Das kühle Todelmer besteht aus weit entfernten Felsnadeln, an deren Wänden winzige Symbole glühen. Vielleicht hilft das Fernrohr?

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Dass ich das noch erleben darf – auf meine alten Tage schließe ich Frieden mit der Myst-Serie. Wir sind beide durch Erfahrung milder geworden, Myst nun auch jünger. Die 3D-Grafik tauscht den Detailreichtum der Vorgänger gegen Bewegungsfreiheit und hebt die Hardware-Anforderungen – ob's die Fans danken werden? Mir hat es die Indiziensuche sehr erleichtert, ohne Wartepausen durch die Welten zu laufen. Und: Nach zwölf Jahren lässt sich endlich ein Myst-Spiel effizient bedienen.

Danke für die Tafel

Der fünfte Teil ist nicht der beste der Serie; gut gelungen ist er trotzdem. Herrlich geheimnisumwittert locken vier Welten, ihre Einsamkeit beklemmt; umso glänzender führen die exzellent vertonten Esher-Monologe und Yeesha-Tagebücher durch die doppelbödige Handlung. Gut, bei den symbolüberladenen Logikrätsel müssen Sie wie gewohnt erst mal entdecken, was überhaupt die Aufgabe ist. Mit dem Tafelsystem findet Myst 5 dafür eine originelle, leider zu mutlos eingesetzte Rätselidee. Schade nur: Das Ende ist enttäuschend banal.

»3D: funktioniert. Spiel: auch.«

ab. Wenn Sie das neue Symbol in die Tafel ritzen, dürfen Sie fortan zum Zielort teleportieren – das nutzt **Myst 5** für nette Fortbewegungsrätsel. Zudem gibt's in jeder Welt ein Spezialsymbol, das Naturkräfte entfesselt. In Laki'Ahn beschwören Sie zum Beispiel einen Tropensturm herauf, der per Windrad Energie für ein Schaltwerk liefert. Das clevere System krankt gelegentlich an der Schrifterkennung: Manche Symbole müssen Sie schon sehr genau nachzeichnen, damit das Spiel sie richtig deutet. Als Belohnung gibt's am Schluss – auch das hat **Myst**-Tradition – drei Finaloptionen, auch wenn nur eine davon die Handlung wirklich beendet. Es dürfte tatsächlich der Abschluss der langen **Myst**-Historie werden: Entwickler Cyan Worlds hat Ende August aus Finanznot einen Großteil seiner Belegschaft entlassen. Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. CS

GRAFIK-VERGLEICH

Das knapp ein Jahr alte Myst 4: Revelation (oben) beeindruckt mit perfekter Rendergrafik. Darin agieren abgefilmte Schauspieler. Die neue 3D-Grafik von Myst 5: End of Ages (unten) ist deutlich detailärmer, aber erlaubt freie Bewegungen. Die Polygon-Charaktere basieren auf Schauspielern.

MYST 5: END OF AGES ADVENTURE

PUBLISHER	Ubisoft / Cyan Worlds	RELEASE (D)	22.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Myst 4 (50, GS 12/04) Der Vorgänger: schwer, atmosphärisch, verschachtelt.
Das Geheimnis der vergessenen Höhle (47, GS 09/05) Geruhsame Render-Rätselei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1400+ 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	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Atmosphäre + Charaktere − Detailarmut, Leere	7 / 10
SOUND	+ angenehme Musik + gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ Welten beliebig spielbar − dürre Hinweise, Probiererei	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geheimnisvolle Stimmung − Leblosigkeit	8 / 10
BEDIENUNG	+ effektive Steuerung + Bewegungsfreiheit − Malfehler	9 / 10
UMFANG	+ fünf große Welten + drei Enden (aber nur ein richtiges)	10 / 10
HANDLUNG	+ Esher als Kommentator + Tagebücher − keine echte Story	6 / 10
RÄTSEL	+ knifflige Logikrätsel + Tafelsystem − Abwechslung	8 / 10
DIALOGE	+ stimmungsvolle Monologe − einseitig − schleppend	5 / 10
CHARAKTERE	+ hintergründig − nur zwei Charaktere − eher emotionslos	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: WÜRDIGER 3D-ABSCHLUSS EINER GROSSEN SERIE.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J83

Kürze ohne Würze

BONE

Wie, alte Knochen sind öde? Wie wär's mit ein paar jungen, die das Abenteuer ihres Lebens bestreiten?

➤ ACHTUNG KURZZEIT-WARNUNG: Maximale Spieldauer: 2 Stunden!

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Knochen namens Fone Bone. Zugegeben, ein ganz drollig aussehender Knochen, dessen zwei Vettern von einer Horde Heuschrecken verjagt wurden. Sie müssen die beiden finden und stolpern dabei über intellektuelle Drachen, eine mysteriöse Monsterarmee und natürlich ein hübsche junge Dame samt Geheimnis. In **Bone: Out from Boneville** zeigen Telltale Games eindrucksvoll, wie man ein eigentlich witziges, schickes Adventures mangels Rätsel und Umfang trotzdem in den Sand setzen kann.

Rätsel, verzweifelt gesucht!

Was macht neben der Story ein gutes Adventure aus? Genau, die Rätsel. Und die sind hier Mangelware. Nur sehr selten müssen Sie mal einen Gegenstand aus dem Inventory anwählen und ihn mit einem anderen kombinieren. Etwa wenn Sie eine Axt auf dem Holzklotz benutzen. Ansonsten gibt's jede Menge Multiple-Choice-Gespräche. Die sind allesamt sehr amüsant, treiben die Handlung voran und wurden von sehr guten (englischen) Sprechern vertont. Nur: Dadurch lösen Sie die meisten Aufgaben (wenn man sie denn so nennen kann) quasi automatisch. So rennt ein Riesenfalter nach einer Beleidigung auf Ihren knochigen Helden los. Sie müssen sich per Mausklick nur vor einen Stein stellen (sonst gibt's nichts anderes in der Gegend) und schon kracht der Gigant davor, bleibt ohnmächtig liegen und macht so den Weg frei. Der Rest der Rätsel ist auch nicht anspruchsvoller. Ähnlich leicht erledigen Sie die Hand voll Zwischenspielchen. Besonders simpel sind die Rennen. Mehr als im richtigen Moment Felsen auszuweichen müssen Sie nicht machen. Tja, und als dann die Geschichte richtig in Fahrt zu kommen verspricht, ist das Spiel auch schon vorbei. Das passiert nach großzügig gerechnet zwei Stunden Spielzeit.

In einem Minispiel läuft Fone den Monstern davon.

Wenn Fone sich nur irgendwie wegschleichen könnte.

Online only

Die nette Grafik orientiert sich an der knuddeligen Vorlage der Schwarz-Weiß-Comics von Jeff Smith (hierzulande im Carlsen Verlag erschienen), ist aber immerhin farbig. Dazu gibt's passende Musik, die auch aus einem guten Film stammen könnte. **Bone** können Sie nur auf der Homepage von Telltale Games kaufen. Unter www.telltalegames.com bekommen Sie die Demofassung, die Sie online zur Vollversion upgraden können. Das schlägt inklusive Steuern mit 24 Dollar (rund 20 Euro) zu Buche. Außerdem benötigen Sie eine Kreditkarte oder einen Paypal-Account. Achtung: Sie müssen **Bone** auf dem vorgeschlagenen Pfad installieren, sonst funktioniert es nicht. Blöd: Das Spiel läuft nur auf dem Rechner, auf dem es freigeschaltet wurde. MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1145

Auf dem Hof der hübschen Thorn trifft Fone endlich seinen Vetter Phoney wieder.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich kannte die Bone-Comics bislang nicht, werde das aber unverzüglich nachholen. Denn die Story um die knochigen Kameraden ist sehr humorvoll, ohne dabei zu abgedreht zu werden. Das Adventure fällt aber deutlich zu kurz aus (Telltale Games plant allerdings Fortsetzungen). Außerdem sind die wenigen Rätsel alles andere als anspruchsvoll. Ich werde mir Teil 2 (wenn er denn tatsächlich erscheinen sollte) ersparen. Denn 20 Euro für zwei Stunden Spielspaß sind mir deutlich zu viel. Die investiere ich lieber in die Print-Vorlage.

»Zu kurz, zu teuer«

BONE ADVENTURE

PUBLISHER	Telltale Games/ Telltale Games	RELEASE (D)	15.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	nur als Download, 23 S. Handbuch	USK	nicht geprüft

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 1144

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Fahrenheit (82, GS 05/05) Interaktive Geschichte mit Action-Einlagen. Baphomets Fluch 3 (72, GS 01/05) Sympathisches Helden-Duo auf Templer-Jagd.

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	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ lebendiger Comicstil ⊖ sehr eckige Landschaft	7 / 10
SOUND	⊕ klasse englische Sprecher ⊕ atmosphärischer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	⊖ Rätsel und Aufgaben viel zu leicht	2 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ extrem stimmungsvolle Story	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Point-&-Click-Steuerung	9 / 10
UMFANG	⊖ dauert maximal 2 Stunden	1 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende Vetternsuche	10 / 10
CHARAKTERE	⊕ die drei Vettern sind echt komisch	10 / 10
DIALOGE	⊕ gut gesprochen, mit viel Wortwitz	10 / 10
RÄTSEL	⊖ Aufgaben allesamt offensichtlich	2 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 1 Minute | SOLO-SPASS 2 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: EXTREM KURZES, SEHR WITZIGES COMIC-ADVENTURE.

Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

POWERPLAY DER SPORT-STARS

TEST-MARATHON. Normalerweise habe ich ja nichts gegen Ausdauersport. Aber diesen Monat wurde meine Kondition wirklich hart an die Belastungsgrenze getrieben. Prinzipiell freue ich mich über so viele Spitzensportler, nur wann soll ich die alle spielen? Mir bleibt es nach wie vor ein Rätsel, warum EA Sports sämtliche Programme gleichzeitig in die Regale stellen muss. Mein Vorschlag: **Fifa 07** und den **Fussball Manager 07** erst im Sommer 2007 veröffentlichen, pünktlich zum Bundesligastart. Unser Sportspiel-Konsum verteilt sich so gleichmäßiger aufs ganze Jahr, und EA Sports hat sechs Monate mehr Zeit, mal wieder wirklich innovative Sportspiele zu entwickeln.

DIE ZUKUNFT VON F1? Jeden Monat bekomme ich viele Leser-Mails, die sich einen Nachfolger für **F1 Challenge 99-02** wünschen. Die schlechte Nachricht: EA Sports wird definitiv keine weiteren Formel-1-Spiele veröffentlichen. Die gute Nachricht: **F1**-Entwickler Image Space ist nach wie vor quicklebendig und hat mit **r-Factor** gerade eine realistische Rennsimulation veröffentlicht, die Sie nur online erwerben können ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: U106. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie im Test, ob sich Download und Kauf lohnen.

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

Fifa 06 124
Fussball Manager 06 128
GT Legends 132
World Racing 2 136
NHL 06 140
NBA Live 06 142
Tiger Woods PGA Tour 06 144
Road to Fame 145
Formula Challenge 145
GT Racers 145

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 11/2005

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	NEU	92	9	9	8	9	10	8	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	11/04 (90)	89	▼7	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
3	Fussball Manager 06	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	NEU	89	8	8	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	NHL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	NEU	88	10	9	8	10	9	10	8	8	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04	88	7	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	NEU	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
9	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	EA Sports	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	NEU	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	NEU	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	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
18	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
19	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
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	NEU	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.

Kontrollierte Offensive

FIFA 06

Kontern oder Flügelspiel? Eine neue wichtige Frage, die Sie bei Fifa 06 beantworten müssen. Aber die wichtigste beantworten wir: Lohnt sich der Kauf?

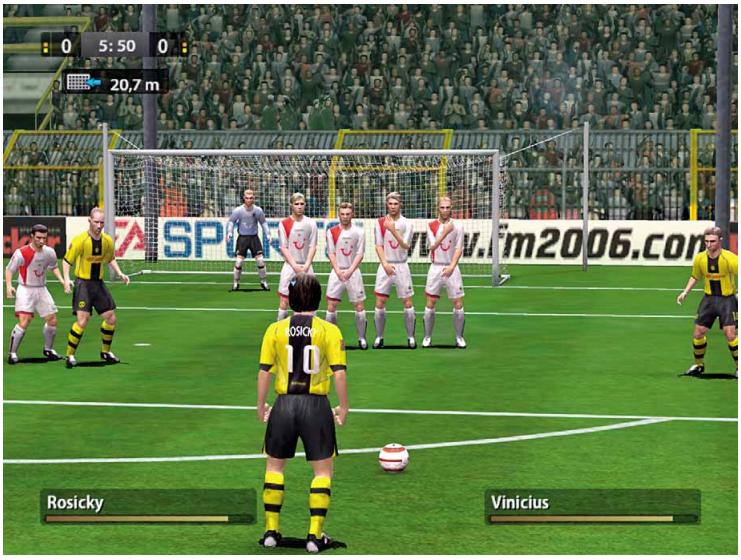
Netter Bonus: Auch Fußball-Legenden wie Franz Beckenbauer grätschen in Fifa nach dem Ball.

Gerade in einem Spiel, in dem die Nerven blank liegen, muss man sein wahres Gesicht zeigen und die Hosen runterlassen.« Das binsenweisheitete schon Unterhachings Alexander Strehmel nach einem 1:0-Sieg gegen Bayern München. Und das weiß jetzt auch EA Sports. Denn für Erfolge in **Fifa 06** brauchen Sie nicht nur Gamepad-Geschick, sondern auch eine Truppe mit guter Moral und funktionierender Team-Chemie. Trotz der psychologischen Unterstützung kann **Fifa** auch dieses Jahr den Rivalen **Pro Evolution Soccer** nicht von der Tabellenspitze verdrängen, zeigt sich aber gegenüber der unmotivierten Vorsaison deutlich formverbessert.

INFO
- 21 lizenzierte Ligen
- 10.000 Original-Spieler
- 39 Nationalteams
- 44 Stadien

Braunschweig in die Champions League

Eindeutiger Star unter den **Fifa 06**-Neuzugängen ist der überarbeitete Managermodus: In Ihrer 15 Jahre dauernden Karriere kümmern Sie sich um Transfers, suchen Sponsoren, entdecken Talente, schulen Ihre Mitarbeiter und führen natürlich Ihre Mannschaft per Gamepad zum Sieg. Zwischendurch müssen Sie immer mal wieder in simplen Frage-und-Antwort-Spielchen Interviews führen oder Streit in der Mannschaft schlichten – mit entsprechenden Auswirkungen auf Ihre Karrierewerte wie Job-Sicherheit oder Team-Moral. Letzteres wirkt sich in den Partien allerdings nur marginal aus.



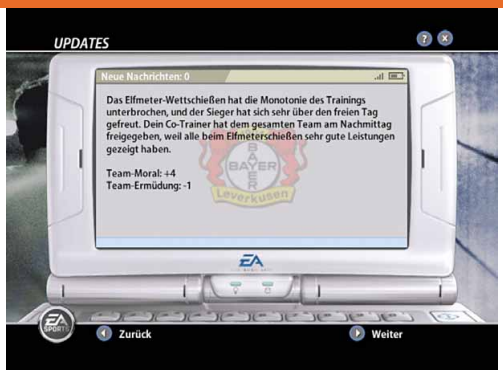
Beim neuen Freistoß-System müssen Sie ohne Zielhilfen auskommen.

Anders als im Vorgänger bekommen Sie schon zu Laufbahnbeginn Angebote sowohl von Zweit- als auch von Erstligaclubs. Anfragen von echten Spitzenteams wie Bayern München oder Schalke 04 müssen Sie sich jedoch erst mit Erfolgen verdienen. **Fifa 06** simuliert satte 21 lizenzierte Ligen originalgetreu bis hin zum Socken-Design. Auch sämtliche Pokalwettbewerbe sind mit dabei, vom deutschen Ligapokal bis zur Champions League. Obwohl der Karrieremodus nie die Komplexität eines **Fußball Manager 06** erreicht, motiviert er doch enorm zum Weiterspielen:

EINE SAISON IM KARRIEREMODUS

Wir sondieren die Job-Angebote, über 50 Clubs aus Deutschlands und Frankreichs Ligen wollen uns als Trainer.

Nächste Aufgabe: die Sponsorensuche. Wir setzen auf Risiko und damit auf niedrige Grund-, aber hohe Bonus-Zahlungen.



Immer wieder müssen wir Entscheidungen treffen. Die Wirkung auf unsere Mannschaftswerte erfahren wir per Mail.

Saubere Ballannahme, sicheres Tor: Leverkusens Paul Freier schnappt sich den Abpraller vom geschlagenen Rost, Schalkes Bordon kommt zu spät.

noch zwei Siegprämien bis zum Kauf des neuen Mittelfeldstars, nur noch drei Punkte Rückstand auf den Champions-League-Platz. Einzig das umständliche Menüdesign grätscht Ihnen ab und zu in den Manager-Alltag.

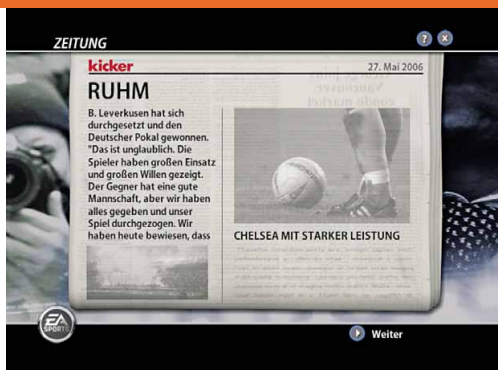
Echtzeit-Fußballstrategie

Auch auf dem Platz müssen Sie Führungsqualitäten beweisen: Per Gamepad-Kommando ändern Sie blitzschnell die Mannschaftstaktik, befehlen so verstärktes Spiel über die Flügel oder stellen von Pressing auf Raumdeckung um. Außerdem dürfen Sie endlich bis zu vier gegnerische Stars unter Manndeckung nehmen. Ihre KI-Mitspieler halten sich erstaunlich genau an Ihre Vorgaben und kicken auch insgesamt deutlich cleverer als in der Vorsaison. Die komplizierte und schlecht ausbalancierte Off-The-Ball-Control (Steuern eines zweiten Spielers per rechtem Analog-Stick) der Vorgänger verliert damit endgültig ihre Existenzberechtigung, EA Sports hat sie deshalb konsequenterweise des Feldes verwiesen. Ausgerechnet die Torhüter scheinen jedoch viele Trainingseinheiten verpasst zu haben: Selbst ein Oliver Kahn leistet sich ärgerlich viele Abpraller und Fehler beim Herauslaufen.

Trotz der Keeper-Schwächen fallen in **Fifa 06** deutlich weniger Tore nach Freistößen als im Vorgänger. Grund 1: EA Sports hat sämtliche Zielhilfen entfernt, erst nach stundenlangem Training bekommen Sie ein Gefühl für die richtige Technik. Grund 2: Selbst aus 40 Metern zwingt Sie das Spiel häufig zum Direktschuss, obwohl eine hohe Flanke sinnvoller wäre. Wohl dem, der einen Kunstschützen

Unsere Strategie: preiswerte Rohdiamanten finden. Daher investieren wir viel Geld in unsere Talentsucher-Ausbildung.

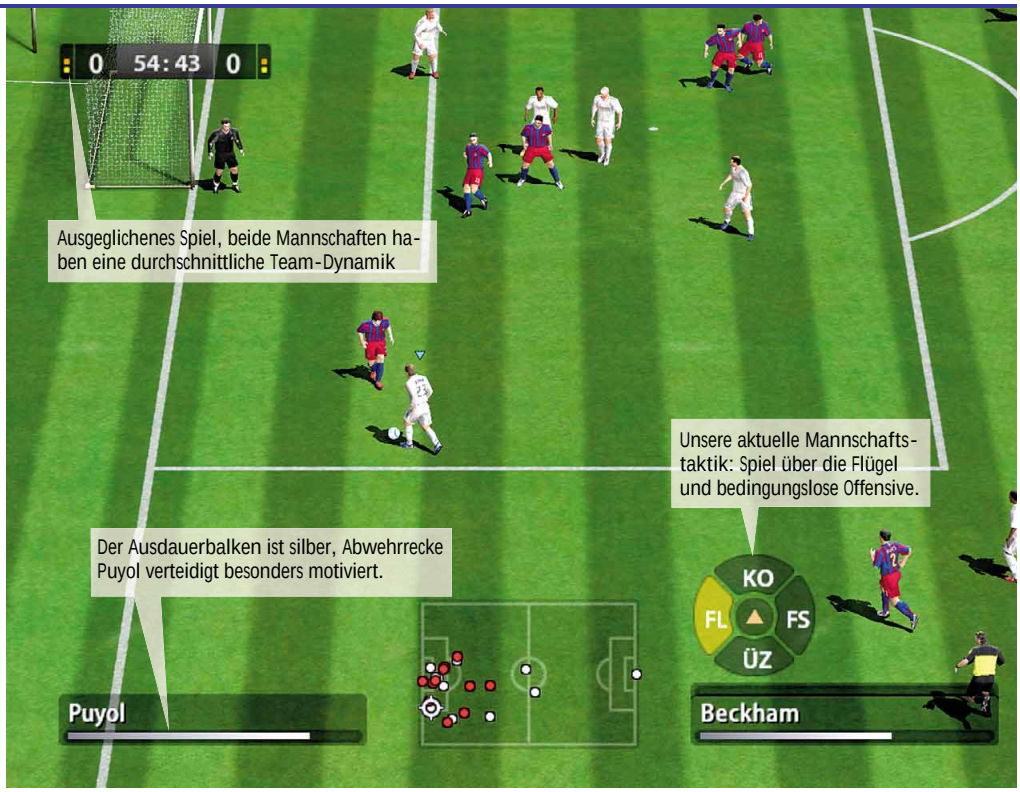
Spiele gegen schwächere Gegner verfolgen wir im Textmodus. Wenn's eng wird, können wir noch per Gamepad eingreifen.



Der Lohn für unsere Mühen: Das kicker-Magazin berichtet über unseren soeben errungenen Sieg im DFB-Pokal.

Bundesliga-Videofilme müssen Sie erst freischalten.

Gefährliche Stürmer nehmen wir in Manndeckung.



im Kader hat, denn **Fifa 06** simuliert noch genauer die Stärken und Schwächen der Originalstars: Zidane können Sie häufig nur mit unfairen Mitteln vom Ball trennen. Wenn der Gegner trotzdem in Ballbesitz bleibt, entscheiden die Schiris auf Vorteil, erstmals erkennen sie sogar Passives Abseits.

Parlare Italiano?

Bei all dem KI-Training blieb offensichtlich nur wenig Zeit für den Schönheitssalon: Die **Fifa**-Fußballer haben sich optisch gegenüber der letzten Saison kaum verändert. Hier ein paar frische Animationen, da ein paar neue Arenadetails – eindeutig zu wenig. In Sachen Stadionatmosphäre erreicht **Fifa 06** dagegen wieder Weltklasse-Niveau: Fans singen den Namen ihres Publikumslieblings oder grölen Bayer Leverkusen ein fröhliches »Ihr werdet nie deutscher Meister« entgegen – wenn auch nur in Stereo. Die neuen Kommentatoren Thomas Herrmann (DSF) und Patrick Wasserziehr (Premiere) liefern eine durchschnittliche Leistung. Kleiner Tipp: Auf der DVD befinden sich noch vier weitere Sprachversionen von **Fifa 06** – und das Mailänder Derby macht mit italienischem Kommentar gleich noch mal so viel Spaß! HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J55

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Irgendwie bin ich verwöhnt – und hatte bei Fifa 06 einen Sprung in der Grafikqualität im Vergleich zum Vorgänger erwartet. Der ist ausgeblieben, aber ich jammere hier auf hohem Niveau. Fifa 06 sieht immer noch gut aus, hat spielerisch klar zugelegt und macht auch sonst fast alles richtig. Kann sich jeder Fußballfan bedenkenlos zulegen, es sei denn, man spielt sehr oft im Multiplayer-Modus. Da ist Pro Evo wohl auch dieses Jahr noch klar vorne.

»Champions League«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Die meisten meiner Freunde interessieren sich ähnlich stark für Fußball wie ich mich für Volksmusik. Und genau deshalb ist diese Saison Fifa 06 mein Bundesliga-Begleiter. Vor allem der neue Managermodus ist ein Segen für Solo-Kicker: Motiviert bis in die Zehenspitzen jage ich den nächsten Vertragsbonus, den neuen Mittelfeldstar, die noch fehlenden Punkte bis zur Champions-League-Qualifikation.

Klar, in Sachen Realismus, Ballphysik und Fußballdramatik spielt Pro Evolution Soccer nach wie vor eine Liga höher. Aber Fifa holt auf: Die cleveren Instant-Taktiken erlauben blitzschnelles Umschalten der Spielweise, die Mannschaftskameraden denken noch besser mit, die Partien spielen sich wunderbar flüssig und unkompliziert. Gesellschaftsfußballer und Realismusfans warten auf Pro Evo 5, alle anderen werden mit Fifa 06 definitiv glücklich.

»Der Star ist der Solist«

FIFA 06 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports / EA Sports Kanada	RELEASE (D)	29.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 17 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 4 (90, 01/05) Das bessere Fußballspiel, schwächere Karriere. Club Football 2005 (42, 12/04) Auch als Budget-Titel das klar schlechtere Spiel.

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	1500 AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,1 GByte Festpl.	2,9 GByte Festpl.	3,8 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Offline-Turniere für bis zu acht Spieler.
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Stadien + Animationen − Papp-Publikum	8 / 10
SOUND	+ authentische Fan-Gesänge + Soundtrack	9 / 10
BALANCE	+ fünf ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Flutlicht- und Regenspiele − Kommentar-Aussetzer	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel − umständlich im Menü	8 / 10
UMFANG	+ 21 lizenzierte Ligen + unzählige Pokal-Wettbewerbe	10 / 10
REALISMUS	+ Vorteil und Passives Abseits − Ballphysik-Schwächen	7 / 10
KI	+ intelligente Mitspieler − formschwache Torhüter	7 / 10
MANAGEMENT	+ motivierender Karrieremodus + Manndeckung	9 / 10
SPIELZÜGE	+ Taktik-System − übertriebene Dribblings	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: EINSTEIGERFREUNDLICHER SPASSFUSSBALL.

➤ DVD: Multiplayer-Duell

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J39

»Wir waren in den Zweikämpfen in der Überzahl«[1]

FUSSBALL MANAGER 06

Wer kann es besser als Magath, Lienen, Trapattoni? Sie natürlich!

Von der Einstellung her stimmt die Einstellung«[2] – Hannover 96 greift unermüdlich über links an, drängt Mainz in die eigene Hälfte zurück. Nur Tore wollen keine fallen. Klick ins Taktikmenü, mal schauen, woran es hängt. Aha, der Herr Tarnat, über den die meisten Angriffe laufen, ist gerade nicht ganz auf der Höhe. Seine miese Leistung im letzten Spiel hat sein Selbstvertrauen angekratzt, außerdem ist er nicht voll in Form. Kein Wunder also, dass er so viele unpräzise Flanken schlägt. Auswechslung, Taktik leicht umstellen und zudem ein paar Euro auf die Siegprämie drauf. Und was passiert? Herr Böhme, frisch eingekauft, marschiert durch die Mitte, passt auf Brdaric, Schuss, Tor. Mit 1:0 geht es in die Pause. So spannend sind die Spiele, das Herzstück des **Fussball Manager 06**.

INFO
- 7.000 Spielerbilder
- 2.000 Vereine
- 20.0000 Spieler
- 18 Spielertypen

Wir müssen gewinnen, alles andere ist primär.[3]

Ganz kurz zum Spielprinzip – Service für Einsteiger, Profis dürfen die nächsten 44 Wörter überspringen: Im **Fussball Manager 06** übernehmen Sie als allmächtiger Trainer-Manager eine Mannschaft Ihrer Wahl und entscheiden fortan über Taktik, Aufstellung, Training, Finanzplanung, Stadionausbau und einiges mehr. Nur einer ist noch mächtiger als Sie: der Vereinspräsident, der Sie kurzerhand feuert, wenn Sie Ihre Sache nicht gut machen. Aber nun zum Eingemachten: Der aktuelle Jahrgang des derzeit weltbesten Manager-Spiels bringt eini-

Neu: Die Scouts liefern sehr gute Berichte über den nächsten Gegner.

Der neue 3D-Modus präsentiert sich stark verbessert – nicht nur optisch. Vor allem der Realismus der Szenen hat einen Schritt nach vorne gemacht. (1024x768)

DAS IST NEU

- Komplett überarbeitete Menüs
- MAT - Match Analyse Tool
- Webseite statt Zeitung (umfangreicher!)
- Neues Stärkensystem
- Umfangreichere Scout-Berichte
- Spielerfotos
- Kalkulationshilfe bei Finanzplanung
- Spielertypen (Dribbler, Flügelflitzer u.a.)
- Themenauswahl bei Presse
- Elf des Jahres

DAS FEHLT

- Tutorial
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Fitness-Anzeige während Matches
- Privatleben des Managers (schon 2005 nicht mehr enthalten)

Alles, was wir über Robert Enke wissen wollen. Mit nettem Originalfoto.

ge Neuerungen, vor allem beim Look. Sämtliche Menüs haben die Entwickler neu entworfen, was in der Regel besser aussieht und mehr Übersicht bringt. Ein paar Funktionen werden Veteranen aber vermissen: Beispielsweise die genaue Auflistung, wie oft und wann welcher Spieler schon eingesetzt wurde – manche Mimosen werden schließlich missmutig, wenn sie bei der Aufstellungsrotation immer den Kürzeren ziehen. Brillant hingegen: der neue Spielervergleich, bei dem Sie etwa Ihren rechten Verteidiger einem potenziellen Neueinkauf von der Transferliste gegenüberstellen können.

Unsere Chancen stehen 70:50.[4]

Wenn wir schon mal bei den Menüs sind: Manche Spieler werden den Retro-Charme der bisherigen **Fussball Manager** vermissen, wir halten die Neuerungen aber für sinnvoll. Besonders die Spielerfotos, die eine himmelweite Verbesserung zu den etwas kruden Porträts im Vorgänger sind. Noch ein paar Neuerungen gefällig? Die Scouts liefern jetzt brillante, sehr detaillierte Berichte über den nächsten Gegner, in denen Stärken und Schwächen einzelner Spieler genau aufgeführt werden. So erkennen Sie beispielsweise, ob der Torwart bei Fernschüssen anfällig ist oder der Mittelfeldmotor dazu neigt, Bälle zu vertändeln. Auch die Zeitung, zuständig für die Nachberichterstattung über Matches, wurde gewaltig aufgebohrt: Sie erscheint jetzt als Webseite, mit massig Infos, Fakten, aber auch kleinen Gerüchten und Umfragen. Allein damit kann man sich stundenlang beschäftigen und erfährt sogar ein, zwei nützliche Details. Es ist damit aber wie mit allen Dingen beim **FM 06**: Man kann, muss aber nicht. Wer der Mega-Manager sein möchte, übernimmt die Verantwortung für alles inklusive Training, Marketing und Stadionausbau – wer sich eine weniger aufwändige Rolle suchen will, kann alles einzeln an Gefolgsleute delegieren. Dann ist man natürlich gut beraten, ordentlich Geld in das bestmögliche Personal zu investieren. Denn kleine bis mittlere Fehlentscheidungen der Angestellten sind an der Tagesordnung, ganz wie im richtigen Leben: In einer unserer Testsaisons hatten wir beispielsweise Jörg Böhme eingekauft und als Leistungsträger aufgebaut – Böhme spielte immer mit, schoss 13 Tore in 30 Spielen und gab dazu noch acht Vorlagen. Dennoch bestand der stumpfe Assistent darauf, den Spieler immer wieder verkaufen zu wollen, weil die KI nur nach Buchwerten schaute, nicht nach der wirklichen Rolle in unserer Mannschaft.

Ich will an meinem rechten Fuß feilen.[5]

Nun zum Herzstück des **FM 06**, den eigentlichen Spielen. Wie bisher haben Sie die Auswahl zwischen Textmodus und 3D-Spielen. In Ersterem bekommen Sie die Situationen als hübsch gemachte Textbausteine auf den Schirm, bei Letzterem stellt die **Uefa Champions League**-Engine das Match in vollem 3D dar. Bislang war, da sind sich Kenner der Serie weitgehend einig, der Textmodus klar aussagekräftiger. Nun aber hat EA Sports gewaltig an den 3D-Spielen gefeilt – mit Erfolg: Man kann die Begegnungen jetzt richtig »lesen«, die Spieler verhalten sich ihren Werten entsprechend und die Spielsituationen sind stimmig

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

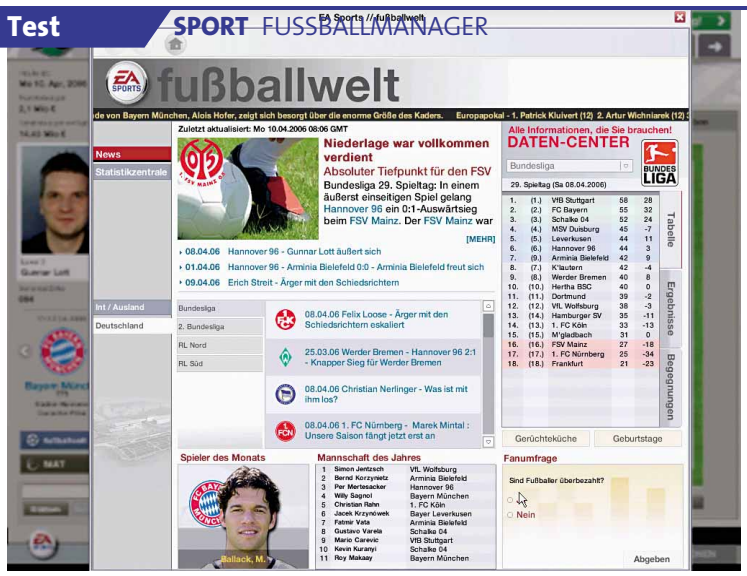
Bilder sagen mehr als tausend Worte, geschweige denn Zahlen. Und deshalb ist für mich die erstmalige Verwendung von Original-Spielerfotos einer der wichtigsten Fortschritte in der Fußballmanager-Geschichte – mehr Bundesliga-Atmosphäre gibt's nur im Stadion. Auch spielerisch bin ich fast wunschlos glücklich, mit einer Ausnahme: Als von Natur aus trainingsfauler Manager war ich beim Vorgänger ein überzeugter Anhänger des zeitsparenden »Schwerpunkte setzen«-Systems. Diese Saison muss ich dagegen wieder Detailarbeit leisten. Was soll's, ohne Fleiß kein Preis – und der Preis ist immerhin der derzeit eindeutig beste Fußballmanager!

»Ein Bild von einem Manager«

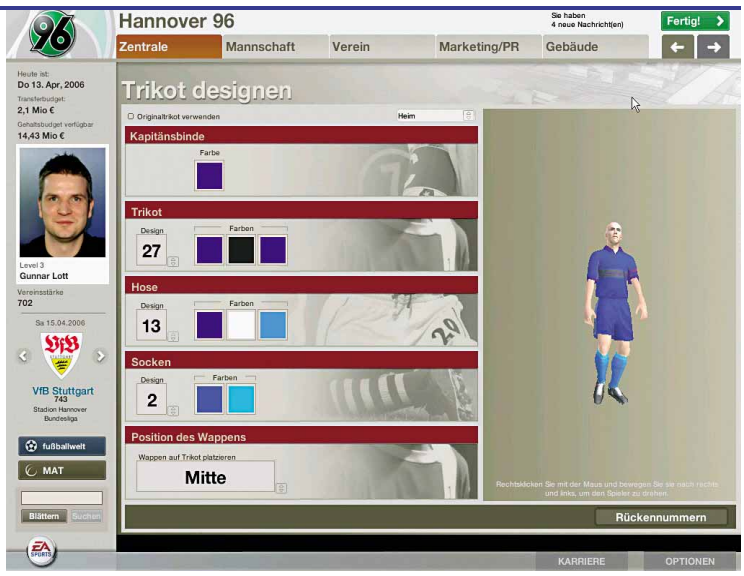
Fußballer-Zitate: [1]Uwe Rapolder, [2]Andreas Brehme, [3]Hans Krankl, [4]Torsten Legat, [5]Michael Tarnat

MAT: SPIEL ANALYSIEREN

Das neue Match-Analyse-Tool: Wir verfolgen die Laufwege eines Spielers, schauen das letzte Match in 2D noch mal an und werten die Passbilanz aus.



Die schöne »Webseite« Fußballwelt ersetzt die Zeitung des FM 2005.



Hannover in Blau statt rot? Mit dem komfortablen Trikot-Designer kein Problem.

und abwechslungsreich. Ein ganz großer Fortschritt, wenn auch die Stufe der Perfektion noch lange nicht erreicht ist: Jeder wirklich coolen Szene im Spiel (wenn etwa ein Verteidiger den Torwart behindert und so ein Eigentor verursacht) steht eine Szene gegenüber, in der schlicht Unsinn passiert. Bei unseren Testspielen wurden etwa Treffer gewertet, obwohl der Schuss sichtbar vorbei gegangen war; die passive Abseitsregel funktionierte nicht, und zuweilen pfiffen die Schiedsrichter komplett falsch. Außerdem, und das ist ärgerlich, brauchte der 3D-Modus auf unseren Testsystemen zwischen 25 und 40 Sekunden zum Laden. Dennoch: Die Verbesserungen bereichern das Spiel, auch Text-Fetischisten sollten dem überarbeiteten Modus eine Chance geben.

Das Chancenplus war ausgeglichen. [6]

EA führt mit dieser Generation ein detailliertes neues Stärkensystem ein: Jeder Spieler hat jetzt 42 Werte von 0-99, aus denen ein von Moral und Position beeinflusster Gesamtwert errechnet wird. Der ist allerdings weniger aussagekräftig als die Spielerstärke im Vorgänger – Sie müssen schon hin und wieder einen genaueren Blick auf Ihren Kader werfen, wenn Sie keine Fehler machen wollen. Das mag ein bisschen kniffliger sein, bringt aber einen ordentlichen Schuss Zusatz-Realismus ins Spiel.

Und noch was Neues: das MAT. Die Abkürzung steht für »Match Analyse Tool« und ist eine umfangreiche Statistiksammlung zu Kickern und absolvierten Spielen. Darin können Sie die Laufwege jedes Einzelnen während jedes Spiels anzeigen lassen, ganze Matches in einer schlichten 2D-Übersicht noch mal angucken, sich Infos über vergebene Chancen, Fehlpässe, Ballgewinne und vieles andere holen. Sehr tief und einigermaßen nützlich, wenn Sie sich drauf einlassen möchten. Wir sind beim Testen auch ganz gut ohne ausgekommen, hatten aber dennoch viel Freude beim Stöbern in den Daten. Sie können das MAT jederzeit aufrufen, auch während der 3D-Matches.

Fußball ist Ding, Dang, Dong[7]

Ein paar Worte zur Präsentation: Surround-Sound wird nicht unterstützt, das ist aber bei einem Manager nicht allzu tragisch. Dafür sind die Stadion-Fangesänge und generell die Geräuschkulisse bei Spielen sehr stimmungsvoll. Der Soundtrack setzt auf eingängigen Rock, immerhin eine Verbesserung zu den Techno-Stücken des letzten Jahres. Netterweise dürfen Sie auch eigene MP3s einbinden, ein vorbildliches Extra, das alle Spiele haben sollten.

Die Grafik ist modern und klar, unterstützt allerdings keine Auflösungen über 1024x768. Die 3D-Engine macht ihren Job gut (ohne jedoch das Niveau von **Pro Evolution Soccer 5** zu erreichen), Spielerdetails werden bei rausgezoomten Ansichten zu sehr verschluckt. Insgesamt aber ein sehr gut präsentiertes Spiel, sowohl bei Grafik als auch Sound sind die angesprochenen Kritikpunkte nur »Jammern auf hohem Niveau«. GUN

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Ein so komplexes Spiel ist schwierig zu beurteilen: Der Entwickler trifft zahllose Entscheidungen zu Menüs und Features, welche man davon für gut hält und welche nicht, ist von Spieler zu Spieler sehr unterschiedlich. Ich persönlich finde, dass der FM 06 vor allem bei der 3D-Darstellung in den Spielen trotz mancher Macken einen großen Schritt nach vorne gemacht hat, ebenso bei den schicken, übersichtlichen Menüs. Bei Letzteren vermisse ich aber einige lieb gewonnene Statistiken, die ich beim Vorgänger häufig benutzt habe. Anderen Spielern oder Einsteigern mag das anders gehen.

Manager-Nächte

Das soll jetzt nicht unentschlossen klingen: FM 06 ist ein großartiges Spiel und entwickelt sich auch dieses Jahr wieder positiv. Die Tatsache, dass ich während des Tests bis tief in die Nacht im Büro gesessen habe und vom Wachmann an die Uhrzeit erinnert werde musste, spricht Bände. Wer Fußball liebt, wird auch EAs Manager lieben, versprochen.

»Fast perfekt, aber eben nur fast«

FUSSBALL MANAGER 06 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 40 S. Handb.	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Eishockey Manager 2005 (81, GS 11/04) Nett für Fußballhasser, mit DEL-Lizenz. Anstoss 2005 (74, GS 01/05) Komplexer Manager, guter Textmodus.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1000+ AMD	XP 2500+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Viele Konfigurationsmöglichkeiten und verhältnismäßig temporeiche Hotseat-Partien.
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Spielszenen + schöne Menüs − teils etwas steril	8 / 10
SOUND	+ tolle Stadionkulisse + guter Soundtrack + eigene MP3s	9 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + Schwierigkeitsgrad variabel	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spielerfotos + gut recherchierte Spielerwerte + Lizenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ saubere Menüs... − ...mit ein paar Tücken	8 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + massenhaft coole Statistiken	10 / 10
REALISMUS	+ eigentlich nahezu perfekt, aber... + ...viele Mini-Macken	9 / 10
KI	+ gute Assistenten − Vorgaben werden eingehalten	9 / 10
MANAGEMENT	+ enorme Entscheidungsvielfalt + alle Aufgaben delegierbar	10 / 10
SPIELZÜGE	+ Spieler verhalten sich korrekt + taktische Winkelzüge mögl.	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Stunden SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: BRILLANTER FUSSBALLMANAGER. DIE REFERENZ.

➤ DVD: Video-Special Hires-Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J82

Fußballer-Zitate: [6]Lothar Matthäus, [7]Giovanni Trapattoni

Dynamische Lichteffekte machen das Nachtrennen in Spa besonders atmosphärisch.

Mit zugeschalteten Fahrhilfen steuert sich GT Legends fast so simpel wie ein Need for Speed.

Legenden der Leidenschaft

GT LEGENDS

Die GTR-Macher beweisen mit einer ebenso großartigen wie einsteigerfreundlichen Rennsimulation, dass Oldtimer wie Mini Cooper oder Ford Capri noch längst nicht zum alten Eisen gehören.

Ein Falcon überflügelt die Cobra, wird jedoch kurz darauf vom Pantera gefressen, und der Mustang galoppiert allen davon. Nein, wir befinden uns nicht im Zoo, sondern auf der Rennstrecke – mit Autos, bei denen allein die Namen schon mehr Stil haben als die neuzeitlichen VW Jettas und Opel Corsas. Aber die müssen hier ohnehin draußen bleiben. Denn **GT Legends** von Simbin (**GTR**) simuliert originalgetreu die Rennserien »FIA TC 65«, »FIA GTC 65« und »FIA GTC 75«. In diesen Meisterschaften fahren Tourenwagen der Baujahre 65 und 75 auf den aktuellen Kursen von Spa, Dijon oder Zolder. In der Realität spielen die GT-Legenden im Vergleich zu Formel 1 und DTM nur eine unbeachtete Nebenrolle, doch auf dem PC werden sie gleich beim ersten Start zum Publikumsliebling.

FACTS
- 11 Strecken
- 23 Kursvarianten
- 28 Auto-Modelle
- 23 Karriere-Meisterschaften

Lern-Kurven

Bevor Sie in den lizenzierten FIA-Meisterschaften an die Startlinie rollen dürfen, müssen Sie im Karrieremodus Ihr fahrerisches Talent beweisen. Nach und nach absolvieren Sie 23 Meisterschaften, schalten so neue Strecken frei und vergrößern mit dem verdienten Preisgeld Ihren Oldtimer-Fuhrpark. **GT Legends** stellt dabei sicher, dass sowohl Führerschein-Anfänger als auch Rennspielprofis von Beginn an gefordert werden. Der Trick ist so einfach wie genial: Vor dem Start jeder Meisterschaft wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden. »Anfänger« fahren mit sämtlichen Fahrhilfen und deaktiviertem Schadensmodell, »Profis« verzichten auf Hilfe und müssen sich zusätzlich mit besonders hartnäckigen KI-Gegnern herumschlagen. Die Schwierigkeitsgrade bestimmen jedoch nicht nur die Herausforderung, sondern auch die Höhe des Preisgelds. So können sich Rennspielexperten in Windeseile einen Porsche 911 erfahren – und Einsteiger bekommen das PS-Monster erst dann, wenn sie es auch wirklich beherrschen können. Frustmomente wie in **GTR** bleiben deshalb die absolute Ausnahme, zumal Sie auch mitten im Rennen jederzeit speichern dürfen.

Mini schlägt Groß

Auch die abwechslungsreichen Meisterschaften stellen sich ganz in den Dienst der sanften Lernkurve: In »Drift Kings« üben Sie das kontrollierte Schlittern mit dem Lotus Cortina oder dem Alfa Romeo GTA. Im Duell »David gegen Goliath« fahren Sie mit einem Kleinwagen der großmotorigen Konkurrenz davon, den schikanenreichen Kursen sei Dank. Einziger kleiner Kar-

Keine Muße, um den Sonnenuntergang zu genießen: Die Zielkurve auf dem Nürburgring erfordert unsere volle Konzentration – zumal wir im schwer beherrschbaren De Tomaso Pantera sitzen.

riere-Kritikpunkt: Es vergehen zwar Wochen, bis Sie die elf grashalmgenau nachgebauten Originalstrecken wirklich beherrschen – im Umfangsvergleich mit **DTM Race Driver 2** (43 Kurse) zieht **GT Legends** dennoch eindeutig den Kürzeren. Die Entwickler von Simbin haben uns allerdings bereits versprochen, weiteres Asphalt-Material per Patch nachzuliefern. Ganz oben auf der GameStar-Wunschliste: die legendäre Nordschleife des Nürburgrings.

Gefühls-Kurbelei

Vergessen Sie Pretty Woman und Kuschelrock: Wenn etwas wirklich für ganz große Gefühle sorgt, dann ist das **GT Legends**. Ein Force-Feedback-Lenkrad vorausgesetzt, spüren Sie nicht nur Bodenwellen und Blechkontakt hautnah, sondern auch Reifengrip und sogar Fliehkräfte. Die schon in **GTR** unfassbar realistische Fahrphysik hat Simbin für **GT Legends** weiter perfektioniert, vor allem das Fahren im Windschatten wirkt noch einen Tick glaubwürdiger. Einsteiger freuen sich über die optimal voreingestellten Wagensetups und drei Schieberegler für Übersetzung, Federung und Unter-/Übersteuern. Profis justieren zentimetergenau den Querstabilisator oder die Fahrwerkshöhe. Wie schon der Vorgänger unterstützt auch **GT Legends** das separat erhältliche, rund 80

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Bei Rennen mit vielen Wagen verringern Sie als Erstes die »Details Fremdfahrzeuge«.

2 Mit dem Ausschalten der »Detaillierten Räder« und der »Detaillierten Wagen« gewinnen sie ein paar Frames, ohne dass die Grafik sichtbar schlechter wird.

3 Nachtfahrten sind sehr CPU-intensiv. Schalten Sie hier die »Scheinwerfereffekte« aus, um die Performance zu verbessern.

CHECKLISTE

- 1,8 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FG

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

1) Minimale Details 2) Mittlere Details 3) Hohe Details 4) Maximale Details

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

DER KARRIEREMODUS

Im Karrieremenü wählen Sie zwischen mehreren abwechslungsreichen Meisterschaften, für die Sie bereits das entsprechende Auto besitzen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad erhalten Sie für Top-3-Platzierungen mehr oder weniger Preisgeld.

Neue Oldtimer kaufen Sie im Händler-Schauraum, hier können Sie die Autos auch Probe fahren. Fies, aber motivierend: Besonders seltene Schmuckstücke wie dieser Ford GT 40 sind unverkäuflich, diese schalten Sie erst mit Meisterschaftssiegen frei.

MICHAEL TRIER michael@gamestar.de

Ich muss besser werden! Weil dieses Spiel sooo gut ist! Und ich so schlecht. Jedenfalls kommt es mir so vor. Denn verzichte ich auf die kleinen Mogeleien der Amateurpiloten wie Brems-, Lenk- und andere Hilfen, habe ich gegen die Computergegner keine Chance. Zum Glück kann ich den Schwierigkeitsgrad genau so feinstimmig an meine Fähigkeiten anpassen, wie die fantastische Optik auf meinen Rechner. Raus jetzt. Tür zu. Ich muss fahren, fahren, fahren. Denn ich muss besser werden…

»Motivations-Monster«

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Ungelogen: Nach jeder Partie GT Legends reiße ich meine Bürofenster auf – schließlich muss ich den Benzingestank vertreiben. Ja, GT Legends macht vielleicht ein bisschen verrückt. Aber zu meiner Verteidigung: Noch nie war die Illusion so groß, sich tatsächlich in einem echten Rennauto zu befinden. Es fühlt sich einfach alles so unglaublich echt an, angefangen bei der brillanten Fahrphysik bis hin zu den Original-Motorensounds und den fast schon fotorealistischen Strecken.

Anders als bei GTR haben auch Rennspiel-Einsteiger keine Ausreden mehr, sich dieses Meisterwerk entgehen zu lassen. Mit aktivierten Fahrhilfen fährt sich GT Legends genauso unkompliziert wie jedes Need for Speed, der Karrieremodus motiviert mit schnellen Erfolgen. Ich bleibe jedenfalls mindestens so lange »verrückt«, bis auch der letzte Oldtimer in meiner Garage steht!

»Verrückt nach diesem Spiel«

Vergleich von Foto (linke Bildhälfte) und Spiel (rechts): Die Entwickler haben jedes Auto bis hin zum kleinsten Aufkleber originalgetreu nachgebaut.

Euro teure TrackIR-Infrarot-System (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J78), mit dem Sie sich völlig frei in den virtuellen Cockpits umsehen können. Einzig das optisch eine Spur zu biedere Schadensmodell stört ab und an die »Ich sitze tatsächlich in einem Rennwagen«-Illusion. Zwar gibt's umherfliegende Einzelteile und je nach Schwierigkeitsgrad spürbare Auswirkungen aufs Fahrverhalten, die Autos in **Colin McRae Rally 05** lassen sich jedoch wesentlich detaillierter in ihre Einzelteile zerlegen.

Unfälle passieren in **GT Legends** ohnehin nur relativ selten. Denn die enorm cleveren KI-Gegner fahren zwar angriffslustig und nutzen konsequent den Windschatten, weichen jedoch selbst bei überraschenden Fahrfehlern des Vordermanns noch geschickt aus. Allerdings hat Simbin ein wenig beim Balancing geschlafen: Auf der dritten Schwierigkeitsstufe fuhren wir der Konkurrenz im Rennen zwar problemlos davon, im Qualifying mussten wir aber selbst um mittlere Platzierungen hart kämpfen.

Poliertes Altmetall

Obwohl Lotus Elise, Porsche 906 und Shelby Cobra mindestens 30 Jahre mehr auf der Haube haben als die **GTR**-Tourenwagen, sehen sie noch mal eine Ecke moderner aus. Die neue Grafik-Engine zaubert mit DirectX-9-Shadern, Bump- und Normal Mapping fast schon fotorealistische Autos und Strecken auf den Monitor. Optisches Highlight ist aber eindeutig der dynamische Tag- und Nachtwechsel mit seinen fantastischen Lichteffekten. Diese Grafikpracht verlangt ihren Preis: Zum einen hat **GT Legends** einen deutlich größeren Hardware-Hunger als der Vorgänger, zum anderen beherrscht die neue Engine keine Wettereffekte mehr – Regenrennen fallen deshalb ins Wasser. HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J93

Beim Crash verlieren beide Beteiligte ihr Schweinwerferglas.

GT LEGENDS RENNSPIEL

PUBLISHER	10tacle / Simbin	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT GTR (92, 12/04) Ebenso brillanter Vorgänger mit aktuellen GT-Autos.
DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Schlechtere Fahrphysik, aber mehr Abwechslung.

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	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2100+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		FF-Lenkrad	FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Rennen für bis zu 16 Spieler.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Automodelle + Lichteffekte − kaum Physik-Effekte	9 / 10
SOUND	+ Original-Motorensounds − belanglose Musik	9 / 10
BALANCE	+ Rennen jederzeit speicherbar − hartes Qualifying	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tag- & Nachtwechsel + Schadensmodell − immer trocken	8 / 10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Lenkradsteuerung + vielseitig konfigurierbar	10 / 10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 95 Autos − 11 Strecken	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ unfassbar realistisch + immer nachvollziehbar	10 / 10
KI	+ nutzt Windschatten + umgeht Unfälle + wechselt Linie	10 / 10
TUNING	+ schraubengenau für Profis + voreingestellt für Einsteiger	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + selbst Curbs sind 3D-Objekte	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: FASZINIERENDE REALISTISCHE OLDTIMER-SIMULATION.

92 SPIELSPASS

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J63

Schöner Rasen

WORLD RACING 2

Prunk-Grafik und immense Missionsvielfalt gab's schon im Vorgänger. Aber passen in Teil 2 nun auch die Balance und KI?

Mit Exoten wie dem Ringspeed Ego-Rocket brettern wir über den Hockenheimring.

Das optisch sehr detaillierte Schadensmodell wirkt sich kaum aufs Fahrverhalten aus.

Haben Sie schon mal versucht, mit Ihrem Auto den eigenen Namen ins Kornfeld zu fahren? Zugegeben, bei den aktuellen Benzinpreisen ein ziemlich teurer Spaß, in **World Racing 2** hingegen eine Riesengaudi. Denn im Gegensatz zum optisch extrem sterilen Vorgänger glänzt Synetics zweiter Rennspiel-Streich mit dichter Vegetation samt detailliertem 3D-Gras, das Sie spektakulär niedermähen können. Doch lassen wir den netten Grafikeffekt mal beiseite, denn in **World Racing 2** geht's natürlich nicht um den Preis für den schönsten Garten, sondern um den ersten Platz auf der Rennstrecke. Und dabei ist den Entwicklern die eine oder andere Überraschung gelungen – im Guten wie im Schlechten.

FACTS

- 93 Autos
- 160 Streckenvariationen
- 6 Szenarien
- 71 Missionen

Fahrzeug an Deck

Größte Stärke von **World Racing 2**: Statt genretypisch stark begrenzten Streckenschläuchen gibt's wie im Vorgänger mehrere Quadratkilometer große, frei befahrbare Landschaften. Die sechs Szenarien (Miami, Hawaii, Italien, Deutschland, Ägypten und der Hockenheimring) fallen zwar allesamt kleiner aus als in Teil 1, bringen aber trotzdem stolze 160 Kurse auf die Strecken-Waage. Und die suchen in Sachen Abwechslung und Design momentan ihresgleichen. Während Sie etwa in Ägypten über staubige Wüstenpisten, durch aufwändig gebaute Tempelanlagen oder Pyramiden fahren, rasen Sie auf Hawaii am Palmen-Strand entlang, brettern durch dichten Dschungel oder überqueren das Deck eines amerikanischen Flugzeugträgers. Dabei fordern die Strecken stets Ihr ganzes Können: So steuern Sie Ihr Auto in Italien erst mit 200 Sachen über eine vierspurige Autobahn, um anschließend mit geschicktem Einsatz der Handbremse die Säulen eines gigantischen Aquädukts zu umkurven.

Über Stock und Stein

Im motivierenden Karriere-Modus müssen Sie über 70 abwechslungsreiche Missionen absolvieren. Beispielsweise sollen Sie zu Beginn des Spiels einen Mietwagen innerhalb eines eng gesetzten Zeitlimits ans Ziel bringen. Die Bedingung: Sie dürfen den Wagen nur bis zu zehn Prozent beschädigen. Später gilt es, in einem Knockout-Turnier durchzuhalten, bei dem pro Runde immer der Letztplatzierte ausscheidet. In einem anderen Rennen müssen Sie im Durchschnitt schneller als 120 km/h fahren und mindestens Zweiter werden, um zu gewinnen – knifflig!

Massenkarambolage: Auch unseren KI-gesteuerten Kontrahenten macht der neue Gegenverkehr zu schaffen. (1600x1200)

Die Offroad-Turniere gehören dabei zu den spannendsten des Spiels. Denn der Wettkampf besteht aus drei Rennen, die immer schwieriger werden. Während beim ersten alle Gegner nur einen kurzen Vorsprung vor Ihnen bekommen, starten die Kontrahenten im zweiten Rennen jeweils mit einem großen Abstand zueinander. So müssen Sie jeden einzelnen mühsam einholen. Zu guter Letzt gilt es, drei Runden lang den ersten Platz zu halten. Das ist bei den holprigen und von vielen Hindernissen übersäten Strecken eine adrenalingeladene Herausforderung.

Gepimpt wird nicht

Die Fahrzeugauswahl in **World Racing 2** ist ebenso groß wie abwechslungsreich. Denn anders als im Vorgänger stehen nicht nur Mercedes-Modelle in der Garage. Zwar gibt's mit der M-Klasse, dem SL 55 oder dem SLK 230 noch einige Vertreter des schwäbischen Automobilherstellers, den größten Teil nehmen aber bekannte Marken wie Volkswagen, Lotus oder Alfa Romeo ein. Dabei reicht die Sparte vom popeligen Golf I bis zum PS-starken Race Touareg. Zudem dürfen Sie hinters Lenkrad sündhaft teurer Exoten von Westfield, Ringspeed oder Noble. Synetic hat jedem der 93 Fahrzeuge ein individuelles Fahrverhalten verpasst. Die action-orientierte Physik können Sie in fünf Stufen zwischen Arcade und Simulation anpassen. Dabei wird das Fahrverhalten allerdings nur empfindlicher, nicht aber realistischer – selbst die Tuning-Raserei **Juiced** hat da die Nase vorn. Apropos Tuning: Das bleibt bis auf eine Handvoll Lackierungen, Vinyls und Felgen

Die überarbeitete Grafikengine von World Racing 2 glänzt mit enormer Weitsicht.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Mit dem Verringern der »Detailstufe Gras« steigt die Framerate um bis zu 15 Prozent, ohne dass Sie große Einbußen bei der Grafik machen müssen.

2 Eine geringere Sichtweite bringt zwar den größten Performance-Schub, Kurven sind so jedoch erst spät einsehbar.

3 Die »Berechnungen Reflexionen« für die Spiegelungen können Sie ab einer Geforce 5900 ruhig auf »in jedem Frame« stellen.

CHECKLISTE

- 3,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FG

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
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz	1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz	1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	□	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mit Antialiasing

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

MISSIONSVIELFALT

In den meisten Turnieren fahren Sie in Rundkursen oder Strecken von A nach B um Preisgelder.

In Offroad-Rennen brettern Sie fernab der Straße durchs Gelände und klappern Checkpoints ab.

Nur durch geschickten Einsatz der Handbremse sammeln Sie auf Drift-Strecken ausreichen Punkte.

Offroad-Turniere führen kreuz und quer durch die riesigen Landschaften. Gelbe Bänder begrenzen die Strecke.

auf der Strecke, Leistungs-Upgrades suchen Sie vergeblich.

Profis am Werk

Die KI hat im Gegensatz zu Teil 1 mächtig dazu gelernt. Statt wie an einer Perlenkette aufgereiht stur der Ideallinie zu folgen, überholen Ihre Kontrahenten geschickt und drängen Sie gerne mal von der Piste. Zudem machen die Gegner gelegentlich nachvollziehbare Fehler. So weichen sie hin und wieder dem Gegenverkehr – eine Neuerung in **World Racing 2** – zu knapp aus und fliegen von der Strecke. Problem: Die KI fährt selbst auf dem untersten des stufenlos regulierbaren Schwierigkeitsgrades extrem gut. Sollten Sie einen Unfall gebaut haben, bleibt nur die Hoffnung, dass den Gegnern dasselbe passiert. Ansonsten holen Sie Ihre Kontrahenten nur sehr schwer wieder ein – da ist Frust vorprogrammiert. Zwar soll die dynamische KI nach einigen Misserfolgen Ihnen mehr Chancen einrichten, in der Praxis merkten wir davon aber kaum etwas.

Postkarten-Autos

Die aus **World Racing** bekannte Grafikengine wurde für Teil 2 kräftig aufgebohrt. Vor allem die Fahrzeuge gefallen durch schicke Spiegelungen und ein detailliertes, optisches Schadensmodell. Und durch Flugzeuge, Vögel sowie die dichte Vegetation wirken die Strecken deutlich lebendiger als noch im Vorgänger. Allerdings hätten die Entwickler ebenso viel Zeit in den Sound investieren müssen – sämtliche Motoren klingen recht unspektakulär und unterscheiden sich nur wenig voneinander. DM

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J85

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Mehr Strecken, mehr Autos, mehr Vielfalt – was den Umfang angeht, gibt's neben World Racing 2 momentan keine Alternative für actionladene Rasereien. Selten waren Rennen so abwechslungsreich und sahen dabei so verdammt schick aus. Die gute KI trägt ihren Teil zum Spielspaß bei. Ich hoffe allerdings auf einen Patch, der den knackigen Schwierigkeitsgrad reduziert. Dann haben auch Einsteiger eine reelle Chance auf den ersten Platz.

»Hübsche Weltreise«

WORLD RACING 2 RENNSPIEL

PUBLISHER	Playlogic / Synetic	RELEASE (D)	29.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Juiced (87, GS 07/05) Realistische Tuning-Rennen mit brillanter KI. NfS Underground 2 (84, GS 01/05) Coole Autos, gelungene Atmosphäre.

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	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			Lenkrad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: unkomplizierte Rennen mit Langzeitspaß dank riesiger Strecken- und Fahrzeugauswahl.
MODI: alle Strecken und Fahrzeuge im LAN sowie online spielbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ enorme Weitsicht + Automodelle − eigenwilliger Comicstil	9 / 10
SOUND	+ gute Effekte − schwache Motorensounds	7 / 10
BALANCE	+ mehrere Schwierigkeitsgrade − für Einsteiger zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lebhafte Strecken − öde Text-Briefings	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung − extrem umständliche Menüs	8 / 10
UMFANG	+ 160 Streckenvariationen + 93 Fahrzeuge	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ bei jedem Auto anders − Schadensmodell wirkt sich kaum aus	8 / 10
KI	+ macht nachvollziehbare Fehler − fährt häufig im Pulk	8 / 10
TUNING	− wenige Felgen, Lacke und Vinyls − kein Leistungs-Tuning	5 / 10
STRECKENDESIGN	+ extrem abwechslungsreich	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHE, ABER ZIEMLICH SCHWERE RASEREI.

80 SPIELSPASS

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J84

Der KI-Kamerad (grauer Kreis) checkt unserem Spieler (roter Kreis) als Bodyguard den Weg frei.

Vor jedem Anspiel (Bully) bestimmen Sie die Formation Ihrer Mannschaftskameraden.

Es gibt Eis, Baby!

NHL 06

Wer andere aufs Glatteis führt, rutscht auch selbst mal aus: EA Sports' vorheriger Eishockey-Jahrgang war zu arcade-lastig; der Nachfolger soll dieses Manko nun ausbügeln.

Verflucht sollt ihr sein!«, sprach der Eishockey-Gott, und prompt sanken alle NHL-Spieler ein Jahr lang in tiefen Schlaf. So geht die Legende, die Wahrheit indes ist weniger göttlich: Gehaltsstreitigkeiten zwischen Vereinen und Sportlern blockierten den Ligabetrieb. Ergebnis: Die Spielzeit 2004/2005 fiel aus, erst 2005/2006 gibt's wieder Eishockey für Nordamerika. Mit **NHL 06** erscheint nun das Spiel zur Nullsaison. Da die Clubs im Augenblick fleißig Spieler tauschen, konnte EA Sports die Vereinsdaten nicht auf den aktuellen Stand bringen. **NHL 06** spiegelt also weder die vorherige Saison (gab's ja nicht) noch die nächste wider (EA Sports verspricht einen Patch mit den Daten). Umso mehr muss der Titel – neben detaillierter Grafik und wuchtigem 3D-Sound – mit spielerischen Neuerungen überzeugen.

FACTS
- 30 NHL-Clubs
- 14 DEL-Mannschaften
- 21 Nationalteams
- 12 schwedische Vereine
- 13 finnische Clubs

Bleib ruhig!

Der Eishockey-Gott rief: »Checken sollt ihr! Aber nicht zu doll, tut doch weh.« Und tatsächlich: Die zu aggressiven KI-Gegner von **NHL 2005** schickten Ihre Sportler ständig zu Boden. Das war herausfordernd, aber unrealistisch. In **NHL 06** hauen die Kontrahenten weniger häufig zu, sind dadurch aber zu passiv und zu zaghaft – schnelle Konter gelingen leicht. Zu Treffern führen die Spielzüge aber nicht immer, weil die Torhüter gut reagieren. KI-Feldspieler wechseln die Seiten und verzögern Schüsse. So erarbeiten sich die Gegner gute Chancen; fordernd bleibt **NHL 06** also trotzdem.

Dank der realistischen Puckphysik fällt jedes Tor anders: Mal hämmern Sie die Scheibe über den Handschuh des Torwarts, mal sausen Sie alleine aufs Tor zu und tricksen den Hüter per Stockdribbling aus. Neu: Wenn ein Spieler sprintet, leert sich sein Ausdauerbalken, der sich erst in der Drittelpause wieder auffüllt. Daher müssen Sie die Kräfte der Stars klug einteilen, damit gegen Drittelende nicht alle Sportler müde sind.

Tempo und Taktik

Der Eishockey-Gott forderte: »Action!« Die kommt in **NHL 06** voll rüber: Schlagschüsse, Schlenzer und Schlägereien wechseln sich ab mit Knochenbrüchen, Fouls und Zeitstrafen. Obwohl sich die Matches ruhiger spielen, ist das Tempo immer noch höher als bei echtem Eishockey. Das sorgt für Dynamik: Pro Partie erleben Sie im Sekundentakt Fouls und Torchancen. Trotzdem dürfte dieser arcade-lastige Stil nicht jedem Fan gefallen. Per Menü können Sie das Tempo daher verringern und auch andere Details anpassen – etwa wie schnell die Sportler ermüden. Das wirkt sich aus: Auf der niedrigsten Geschwindigkeitsstufe ist **NHL 06** merklich ruhiger.

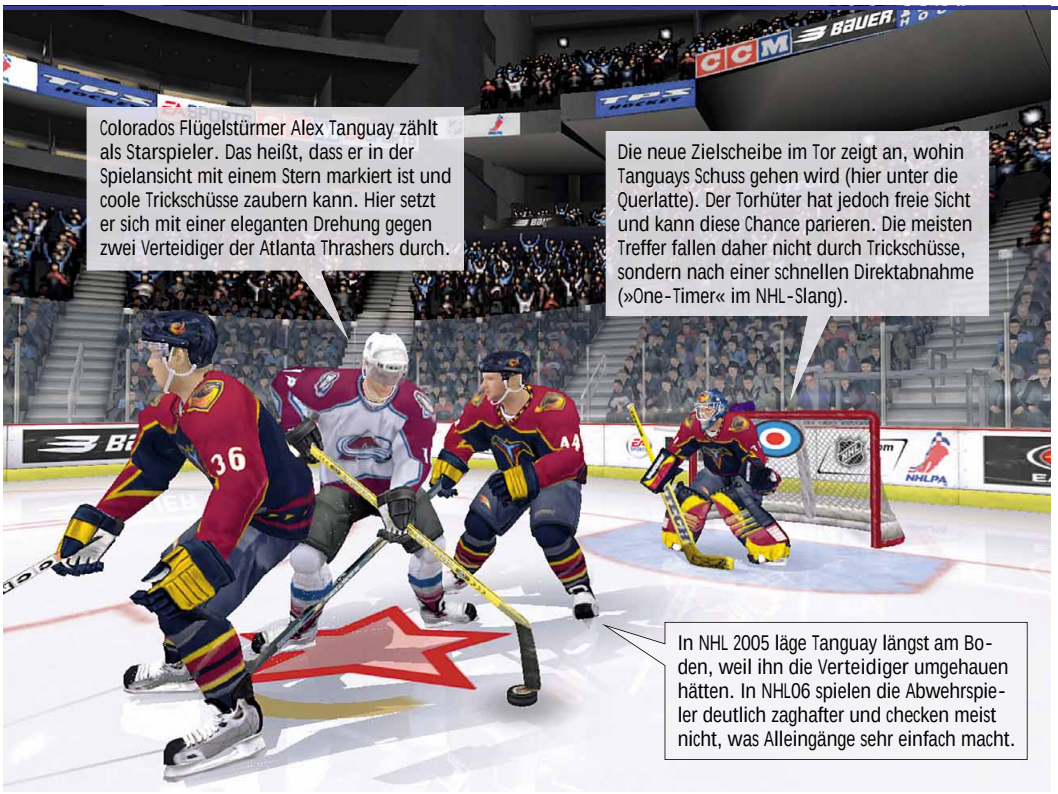
DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Tempo: Checks sind seltener, das Spiel ist aber immer noch schneller als reales Eishockey.

KI: Die Kontrahenten spielen schlau, verteidigen aber zaghaft; Alleingänge sind zu einfach.

Ausdauer: Stars erschöpfen schnell und können nicht das ganze Spiel hindurch sprinten.

Tricks: Mit dem rechten Analogstick zaubern Sie spektakuläre Schüsse aus der Drehung.



MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Der Eishockey-Gott hält seine Hand schützend über die NHL-Reihe, denn auch der aktuelle Jahrgang ist ein erstklassiges Sportspiel — dank realistischer Puckphysik, schlauer KI, sinnvoller Taktikbefehle und der eingängigen Steuerung. Dennoch hat NHL 06 Schattenseiten: Die Abwehr der KI-Gegner ist häufig zu passiv, Alleingänge gelingen zu einfach. Zudem wirkt das Tempo unrealistisch hoch. Wer eine ernsthafte Simulation sucht, wird mit NHL 06 daher bloß eingeschränkt glücklich und muss das Spiel umständlich per Optionsmenü verlangsamen. Wer sich ein flottes Sportspektakel wünscht, kann hingegen zugreifen.

»Kein Eis für alle«

Mittels nützlicher Taktik-Befehle geben Sie Ihren klugen KI-Mitspielern die Marschrichtung vor. Wenn Sie vorne liegen, befehlen Sie etwa »Tor sichern« und die Männer sammeln sich um den eigenen Kasten. Bei Rückstand schalten Sie in die »Totale Offensive« – dann stürmen selbst die Verteidiger ins gegnerische Drittel, vernachlässigen aber die Defensive.

Der Trick mit dem Pad

Einst befahl der Eishockey-Gott: »Das Spiel soll leicht zu lernen sein, und doch schwer zu meistern!« **NHL 06** hält sich dran: Die Steuerung geht gut vom Gamepad, das aber mit zehn Tasten und zwei Analogsticks gesegnet sein sollte. In unserem Test akzeptierte **NHL 06** allerdings nicht jedes Pad, sondern nur bestimmte Fabrikate wie das **Logitech Dual Action Gamepad**. Damit gelingen Tricks und Schüsse immerhin problemlos. Auch die »Open Ice«-Steuerung von **NHL 2005** ist wieder mit dabei. So nutzen Sie einen Mitspieler als Bodyguard oder übergeben den Puckführenden der KI, damit Sie sich mit einem anderen Sportler freilaufen können.

Neu: Mit dem linken Analogstick bewegen Sie die Spieler nicht nur, sondern lassen sie auch dribbeln: Je nach Laufrichtung führt Ihr Spieler den Puck auf der linken oder rechten Körperseite – so tricksen Sie den gegnerischen Torwart aus. Mit dem rechten Stick zaubern Sie Trickschüsse. Die gelingen nur Stars, die mit einem Stern markiert sind. Im Test sausten wir mit Detroits Steve Yzerman aufs Tor zu und drückten den Stick nach links. Prompt vollführte der Kanadier eine Drehung und schob den Puck elegant am Keeper vorbei. Weil ein Tutorial fehlt, brauchen selbst **NHL**-Veteranen einige Partien, bis sie diese Tricks beherrschen.

Im Dynasty-Modus können wir DEL-Vereine wie die Berliner Eisbären in die NHL importieren.

Deutsche Manager

Der Eishockey-Gott rief: »Macht euch die Welt untertan!« **NHL 06** enthält daher neben der NHL und der deutschen DEL alle finnischen und schwedischen Vereine sowie 21 Nationalteams – mehr Eishockey geht nicht. Zudem können Sie eigene Spieler sowie Mannschaften erstellen und sogar managen: Im Dynasty-Modus (einem simplen Managerspiel) leiten Sie einen Verein und fechten Partien per Gamepad aus. Zwar dürfen Sie erstmals auch deutsche Clubs führen, allerdings nur, indem Sie diese in die NHL importieren. Daher spielen auch hiesige Mannschaften stets gegen US-Konkurrenten. Wer gerne managt, greift also besser zum **DEL Eishockey Manager 2005**.

In den Multiplayer-Modi dürfen Sie zwar nicht managen, dafür aber checken, schießen und prügeln: An einem PC, via Direct IP oder EAs Online-Plattform ringen bis zu vier Spieler um den Puck. Mit Kumpels an einem PC macht **NHL 06** einen Heidenspaß, bei Direct IP können jedoch Adresskonflikte auftreten. EAs Onlinedienst wiederum ist anmeldepflichtig. GR

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J70

NHL 06 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	22.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

➤ DVD: Test-Ceck

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J58

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: NHL 2005 (91, GS 11/04) Arcade-lastiger Vorgänger, kostet nur noch 20 Euro. DEL Eishockey Manager 2005 (81, 11/04) Guter Manager mit spannenden Partien.

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	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz 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	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	10-Tasten-Pad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: An einem PC wieder unschlagbar, Direct IP und EAs Plattform sind jedoch problematisch.
MODI: Wie Einzelspiel; für bis zu vier Sportler an einem PC, via Direct IP oder EAs Onlinedienst.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Spieler ⊕ realistische Eisfläche	10 / 10
SOUND	⊕ klasse Kommentar ⊕ gute Effekte ⊖ kein 5.1	9 / 10
BALANCE	⊕ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade ⊖ kein Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ fernsehreif dank Kameraschwenks und Kommentar	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängig und vielfältig ⊖ nicht alle Pads kompatibel	9 / 10
UMFANG	⊕ NHL, DEL, Nationalteams: die ganze Eishockey-Welt	10 / 10
REALISMUS	⊕ ruhiger als im Vorjahr ⊖ schneller als reales Eishockey	8 / 10
KI	⊕ spielt schnell und überlegt ⊖ bei Checks zaghaft	8 / 10
MANAGEMENT	⊕ Dynasty-Modus auch für DEL ⊖ an sich simples System	7 / 10
SPIELZÜGE	⊕ viele Varianten möglich ⊖ Alleingänge zu einfach	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: FLOTTES, ARCADE-LASTIGES SPORTSPIEL.

Superstars unter Kontrolle

NBA LIVE 06

Fake- oder Bounce-Pass, Windmill- oder Tomahawk-Dunk: Noch nie konnten Sie Ihren Gegner so stilvoll deklassieren.

Shaquille O'Neals berufliche Prioritäten liegen eindeutig mehr unter dem Basketballkorb als auf dem Laufsteg. Dennoch hat er dieses Jahr eine umfassende Schönheitsoperation spendiert bekommen, und zwar von EA Sports. Detaillierter und originalgetreuer als je zuvor dribbeln Shaq und Kollegen über das Parkett von **NBA Live 06**. Aber die zwölfte Auflage der Basketball-Simulation protzt nicht nur mit einer nagelneuen Grafik-Engine, sondern zeigt sich auch spielerisch erfreulich durchtrainiert.

Disziplinierte Stars

Alte EA-Sports-Tradition: Wichtige Neuerungen bekommen einen komischen Namen – **NBA Live 06** schickt diese Saison die »Freestyle Superstars« ins Kauderwelsch-Rennen. Dabei sortiert das Spiel die größten NBA-Helden in acht Kategorien: Dirk Nowitzki darf sich über den Titel »Scorer« freuen, sein Kumpel Steve Nash zählt zu den besten »Playmakern«. Je nach Superstar-Variante können Sie per Gamepad gezielt Spezialmanöver ausführen. So überwindet Dirk den gegnerischen Block per Hakenwurf, Steve Nash zaubert hinter dem Rücken den Pass zum freien Mann. Nur wer die Superstar-Kunststückchen gezielt einsetzt, hat auf den höchsten beiden Schwierigkeitsstufen eine Siegchance. Der Haken des ansonsten genialen Systems: Weder Tutorial noch Handbuch helfen beim Einstudieren der immerhin über 40 Manöver.

Laufen lernen

Aber nicht nur Sie müssen dazu lernen, auch Ihre KI-Kollegen haben fleißig gebüffelt. Endlich können sie Pässe auch aus vollem Lauf werfen und fangen, das Fast-Break-Spiel wirkt dadurch erstmals glaubwürdig. Auch der Managermodus bekam etwas mehr Realismus verpasst: So fahnden Sie jetzt mit Scouts nach neuen Talenten und beheben mit Assistenztrainern gezielt die Schwächen Ihrer Mannschaft. Das spektakuläre Allstar-Weekend, die große Neuerung der letzten Saison, ist ebenfalls wieder mit dabei. Ein böses Foul leistet sich EA Sports beim Thema Multiplayer: Sowohl online als auch im Netzwerk bleibt der Ball dieses Jahr im Geräteraum. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 198

Dirk Nowitzki steigt zum Korbleger hoch.

Die NBA-Superstars erkennen Sie am entsprechenden Symbol unter der Spielerfigur. Hier setzt Playmaker Steve Nash seinen Mitspieler mit einem »Behind the Back Pass« in Szene.

NBA LIVE 06 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports / EA Sports	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J97

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: NHL 06 (88, GS 11/05) Temporeiche Eishockey-Simulation, inklusive DEL. Madden NFL 06 (86, GS 10/05) Realistische Umsetzung des beliebtesten US-Sports.

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	2,4 GHz
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	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Keine Online- und Netzwerk-Unterstützung, an einem Rechner dribbeln bis zu vier Spieler.
MODI: wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ fotorealistische Spielermodelle ⊕ Hallen ⊖ Clipping-Fehler	9 / 10
SOUND	⊕ kompetenter Kommentar ⊕ dynamische Fanreaktionen	10 / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ kein Freestyle-Superstars-Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ viel Leben abseits des Feldes ⊕ NBA originalgetreu umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ logische Gamepad-Steuerung ⊖ Team-Strategien versteckt	8 / 10
UMFANG	⊕ Spielmodi-Vielfalt ⊖ weder online- noch netzwerk-fähig	7 / 10
REALISMUS	⊕ alle Basketball-Finessen ⊕ endlich glaubwürdige Fastbreaks	9 / 10
KI	⊕ setzt Strategien exakt um ⊖ zu langsam beim Zurücklaufen	8 / 10
MANAGEMENT	⊕ Assistenten-System ⊖ optionsarmer Dynasty-Modus	7 / 10
SPIELZÜGE	⊕ spektakuläre Superstar-Manöver ⊕ Slam-Dunk-Wettbewerb	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: STARK VERBESSERTE BASKETBALL-OFFENBARUNG.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Was ist schöner als den Gegner zu besiegen? Ihn zu demütigen! Und dank der extrem stilvollen Superstar-Manöver habe ich dafür mehr Möglichkeiten als jemals zuvor. Blindes Drauflos-zaubern bringt jedoch nichts, nur überlegte Ballstafetten führen zum Korberfolg – so soll es sein. Ärgerlich nur, dass ich mir mangels Tutorial die ersten wirklich geplanten Superstar-Spielzüge so hart erarbeiten musste. Ändert jedoch nichts am Fazit: Ein Muss für alle Basketballfans!

»Großer Wurf«

Mit Schwung aufs Green

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Fast schon langweilig: Das Golfspiel von EA Sports präsentiert sich in gewohnt hoher Qualität.

Früher golften nur gestandene Herren, während ihre besseren Hälften im Clubhaus Tee schlürften und Gebäck knabberten. Heute golft fast jeder, quer durch alle Schichten. Weil es Spaß macht! Auf die Golfsimulation **Tiger Woods PGA Tour 06** trifft das auch zu. Denn wie bereits in den Vorgängern sind gesetzt: sehr gute Ballphysik, ein motivierender Karriere-Modus und Emotionen – auf und vor dem Bildschirm.

Im Game-Facer basteln Sie sich Ihr Alter-Ego.

Vor und zurück

Das »True Swing«-System ist auch bei **Tiger Woods 06** das A und O: Nachdem Sie die Schlagrichtung unter Berücksichtigung von Wind und Platzverhältnissen justiert haben, holen Sie aus (Maus nach hinten ziehen) und schlagen ab (Maus nach vorne schieben). Das alles sollte in einer flüssigen Bewegung passieren, um eine ideale Flugbahn zu garantieren. Beim Putten macht ein Raster auf dem Boden Unebenheiten sichtbar. Blöd: **Tiger Woods 06** hat keine Gamepad-Unterstützung.

Einsteiger werden durch ein Training ans Golfen herangeführt. Zwar müssen Sie spätere Lektionen erst mit gewonnenen Preisgeldern erkaufen, aber das schaffen selbst Anfänger. Die balancierten Spielmodi sorgen für eine angenehme Lernkurve.

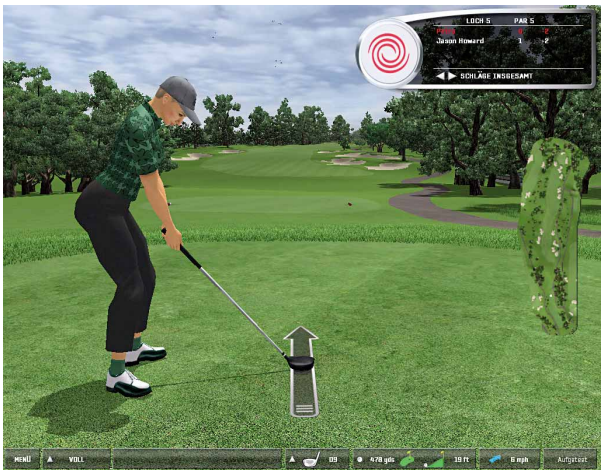
Historische Löcher

Neu in **Tiger Woods PGA Tour 06** ist der Rivalen-Modus. Darin treten Sie gegen Golf-Helden in ihren Sternstunden an – und gegen Tiger Woods. Nicht nur im Rivalen-Modus, sondern bei jedem Turnier verdienen Sie Geld und Charakter-Punkte. Ersteres stecken Sie in Ausrüstung oder in die bereits erwähnten Lektionen. Mittels der Charakter-Punkte pushen Sie Ihre Spielfigur, die Sie zu Beginn mit dem Game-Facer gebastelt haben. Wer darauf keine Lust hat, schnappt sich einen vorgefertigten Spieler und legt los. PET

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ich spiele Tiger Woods lieber auf der Xbox als am PC, weil ich durch die Analog-Sticks noch mehr Gefühl habe. Aber auch auf dem PC ist der Tiger eine Klasse für sich, der True-Swing klappt mit der Maus mit etwas Übung ebenfalls sehr gut. Toll: Einsteiger werden durch die Lektionen sanft mit dem Spiel vertraut gemacht. Und alte Golf-Hasen berauschen sich am neuen Rivalen-Modus. Ich freu mich einfach über die wieder mal einen Tick bessere Golfsimulation.

»Einen Tiger-Tick besser!«



Wer den True Swing beherrscht, bringt den Ball über kurz oder lang immer aufs Green. Sie sollten nur nicht zu schnell oder langsam schlagen.

TIGER WOODS PGA TOUR 06 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	06.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Tiger Woods 2005 (85, 10/04) Guter Vorgänger, kostet noch stolze 45 Euro. Links 2003 (82, 12/02) Anspruchsvolles Golfen für Profis.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1500+ 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	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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Gegen echte Konkurrenz im LAN oder via EAsports.com macht Golfen gleich noch mehr Spaß.
MODI Karriere-Modus, Turnier, Zählspiel, Lochspiel u.v.m.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Animationen ⊕ schöne Kurse	8 / 10
SOUND	⊕ Original-Kommentatoren ⊖ dünne Soundkulisse	5 / 10
BALANCE	⊕ gute Lernkurve ⊕ Lektionen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Golf-Atmosphäre	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ nützliche Komfortfunktionen ⊕ True-Swing-System	10 / 10
UMFANG	⊕ 14 Golfparcours ⊕ Karriere-Modus	10 / 10
REALISMUS	⊕ originale Golfanlagen ⊕ gute Ballphysik	8 / 10
KI	⊕ macht menschliche Fehler ⊖ manchmal übermenschlich gut	8 / 10
MANAGEMENT	⊕ motivierende Karriere ⊕ verbesserbare Spielerwerte	9 / 10
SPIELZÜGE	⊕ gute Schlagplanung ⊕ tolles Hilfssystem	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: EIN KLEINES FÜNKCHEN BESSER ALS DER VORGÄNGER.

➤ DVD: Testcheck

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J94

ROAD TO FAME

Lahm: Zünftige Zweikämpfe mit der KI gibt's nicht.

Was kann man bei Rennspielen alles falsch machen? Geringe Strecken- und Tuningauswahl, schwache Gegner-KI und katastrophales Fahrverhalten – fertig ist **Road to Fame**. Statt Originalautos gibt's den Pseudo-Lada Karell Got (!) und statt einer motivierenden Kampagne lieblos aneinander gereihte Renn-Events – gähn! DM

ROAD TO FAME	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Inca Gold / Comgame 576
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

38 SPIELSPASS

FORMULA CHALLENGE

Die Cockpits sind so hässlich wie die Strecken.

Gut, dass die Entwickler das Spiel nicht Formula 1 genannt haben. Denn von der ersten Liga ist **Formula Challenge** so weit entfernt, wie Schuhmacher vom Weltmeistertitel. Allein für das Fahrverhalten gehört der Verantwortliche in eine Ölwanne getaucht. Miese Grafik und magere Streckenauswahl sind kaum besser. DM

FORMULA CHALLENGE	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

27 SPIELSPASS

GT RACERS

Es gibt nur die Stoßstangen-Perspektive.

Gibt es etwas Schlimmeres als den hundertsten **Taxi Raser**-Klon? Ja: **GT Racers**. Da fahren Sie zwar nicht mit Taxis, sondern mit lizenzfreien Prollautos durch fünf potthässliche Metropolen. Die Kampagne langweilt, das Fahrverhalten nervt und die KI ist nicht vorhanden. Das Urteil des GameStar-TÜVs: Totalschaden! DM

➤ DVD: Test-Check

GT RACERS	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGEGNÜGEND

22 SPIELSPASS

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	81	2005	02/05	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Beyond Good and Evil	3D-Action	83	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]
NEU	DEL Eishockey Manager 2005	Manager	81	2004	11/04	Jowood	20 Euro	(0043) 361 450 02
	Die Siedler 5	Aufbauspiel	89	2004	01/05	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	Doom 3	Ego-Shooter	87	2004	10/04	Activision	30 Euro	(0190) 510 055[4]
NEU	DTM Race Driver 2	Rennspiel	86	2004	06/04	Codemasters	30 Euro	kundendienst@codemasters.com
	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]
NEU	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	81	2005	07/05	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698[1]
	Freelancer	Weltraumspiel	84	2003	04/03	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0190) 882 412 10[6]
	Fußball Manager 2005	Fußballmanager	88	2004	11/04	EA Sports	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	81	2004	11/04	THQ	20 Euro	(01805) 695 511[1]
	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]
	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	92	2004	09/04	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464[5]
	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	2003	12/03	Activision	30 Euro	(0190) 510 055[4]
	Max Payne 2	3D-Action	86	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 Special Edition	Echtzeit-Taktik	89	2004	07/04	CDV	15 Euro	(01805) 299 266[1]
	Port Royale 2	Aufbauspiel	83	2004	06/04	Ascaron	20 Euro	(05241) 966 90
	Prince of Persia 2	3D-Action	81	2005	01/05	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10[6]
	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	90	2005	01/05	Konami	20 Euro	(0190) 824 694[6]
NEU	Project Snowblind	Ego-Shooter	78	2005	05/05	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582[6]
	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	86	2003	07/03	Microsoft	20 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	84	2004	08/04	Codemasters	20 Euro	kundendienst@codemasters.com
	Spellforce	Echtzeit-Strategie	85	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) 824 667[6]
	Thief 3	3D-Action	85	2004	07/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582[6]
	Unreal Tournament 2004	Multiplayer-Shooter	91	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) 824 667[6]

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[6]
Age of Mythology Gold	Age of Mythology + Titans	87	-	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199[2]
Anno 1503 Königsedition	Anno 1503 + Addon	81	-	Sunflowers	15 Euro	(0190) 761 503[6]
Atari Collection Rollenspiele	Shadow Ops, Tactical Ops, Line of Sight: Vietnam	71	09/05	Atari	30 Euro	(0190) 510 055[4]
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 Addons, Roller Coaster Tycoon 2 + 2 Addons	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[6]
Call of Duty Deluxe	Call of Duty + United Offensive	83	08/05	Activision	40 Euro	(0190) 510 055[4]
C&C Generäle Deluxe	C&C Generäle + Die Stunde Null	90	-	Electronic Arts	45 Euro	(0190) 754 464[6]
Die Sims Super Deluxe XL	Die Sims + 3 Addons	83	-	Electronic Arts	45 Euro	(0190) 754 464[6]
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	86	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
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]
Medieval: Total War	Medieval + Viking Invasion	87	-	Ak Tronic	10 Euro	info@software-pyramide.com
Rayman Sonderedition	Rayman 2 und 3, Rayman Print Studio	79	06/05	Ubisoft	20 Euro	0190) 882 421 10[6]
Rise of Nations Gold	Rise of Nations + Thrones and Patriots	86	08/05	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199[2]
Spellforce Platinum	Spellforce + 2 Addons	84	08/05	Jowood	40 Euro	(0043) 361 450 02
WarCraft 3 Battlechest	WarCraft 3 + Frozen Throne	93	-	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

FREEDOM FORCE 2

Wo Superkräfte sinnvoll walten.

Das Gebrüll des T-Rex hat Green Ginny betäubt und ihrer Kräfte beraubt.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J28

The Ant! Minute Man! El Diablo! In **Freedom Force 2**, einem Echtzeit-Taktikspiel à la **Commandos**, hindern Sie mit Ihren Superhelden böse Erzschurken daran, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

In den 22 Missionen steuern Sie bis zu vier Heroen durch Städte und Wüsten. Die Story führt Sie zum Beispiel durch ein vereistes Kuba und in die Vergangenheit in das Berlin des Zweiten Weltkriegs. Um den zahlreichen Feinden – von fliegenden Gehirnen bis zu Peitschen-Gorillas – entgegenzutreten, wählen Sie Ihr Quartett aus 24 Kämpfern. Nur wer Stärken und Schwächen der Helden geschickt kombiniert, besiegt das Böse. Alchemiss etwa kann fliegen und Gegner paralysieren, während ManBot unglaublich stark und widerstandsfähig ist. Auf die quietschbunten Level schauen Sie mit der dreh- und zoombaren Kamera von oben herab. Sie können das Spiel jederzeit pausieren und dann Befehle geben. Auf Rechtsklick erscheint ein klar strukturiertes Menü und Sie wählen bequem Angriffs- und Verteidigungs-Superkräfte aus. Wenn den bösen Jungs Flammenstrahlen und Psi-Kräfte – oder auch mal Lastwagen – um die Ohren fliegen, erscheinen »Pow« und »Ouch«-Sprechblasen: waschechte Comic-Stimmung.

Die Figuren sind allesamt etwas eckig und detailarm geraten. Sehr witzig kommen dafür die Dialoge daher, allerdings nur auf Englisch. MR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J9

MICHAEL RADNITZ

Heldenhafte Heroen, teuflische Bösewichte – die Story von Freedom Force 2 ist schwarz-weißer als ein Zebra. Doch das abgefahrene Comic-Szenario hebt sich wohltuend vom Weltkriegs-Einheitsbrei ab. Dank der 24 Helden gibt es viele taktische Möglichkeiten, das Böse zu vernichten. Ein Tipp für erfahrene Spieler: Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ruhig gleich auf »schwer«.

»Ich bin Supermichi!«

FREEDOM FORCE 2

GENRE	Echtzeit-Taktik
PUBLISHER	DTP / Irrational Games
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

PROJECT SNOWBLIND

Intelligente Ein-Mann-Armee.

Ist der Bewegungsboost aktiviert, verschwimmt die Umgebung um Nathan.

Hongkong im Jahr 2065: Hier startet die Welteroberungstour eines größenwahnsinnigen Schurken. Sie stellen sich ihm im Ego-Shooter **Project Snowblind** in der Rolle des Cyborg-Soldaten Nathan Frost in den Weg, der nach seinem klinischen Tod mittels Science-Fiction-Technik ins Leben zurückgerufen wird. Nathan ist quasi der kleine Bruder von Alex Denton, dem Helden aus **Deus Ex 2**. Denn nach der Operation verfügt auch Nathan über Implantate, die ihn schneller machen oder einen Schild gegen Kugeln um ihn generieren. Zusätzlich darf er auf ein großes und sehr ungewöhnliches Waffenarsenal zurückgreifen. Der Elektroschocker beispielsweise verschießt im zweiten Waffenmodus Energiekugeln, die an Feinden und Gegenständen haften und Kettenblitze aussenden. Herrlich: Pappen Sie eine Kugel an einen kleinen Roboter (einen so genannten Spiderbot) und schicken diesen in eine Gegnergruppe, entsteht ein tödliches Feuerwerk.

Stichwort Gegner: Die sind ärgerlicherweise strunzdumm. Nur die Masse der Widersacher macht das Spiel zuweilen knackig schwer. Und auch grafisch bleibt das Programm hinter dem Standard, da **Project Snowblind** eine Konsolenportierung ist. Auch dürfen Sie Ihren Spielstand nicht selbst sichern, es gibt nur Rücksetzpunkte. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J8

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Project Snowblind krankt vor allem an seinem Konsolen-Erbe: mäßige Grafik, lausige KI und eingeschränktes Speichersystem. Blendet man all das aus, bleibt ein launiger und nett erzählter Shooter-Spaß – mit schöner Elektro-Musik unterlegt. Vor allem die Implantate und innovativen Waffen machen Freude und laden zum Experimentieren ein. Wer mal was anderes als die übliche Kriegsballerei und Terroristenjagd ausprobieren will, ist mit der Sparversion von Deus Ex 2 gut beraten.

»Gehobene Mittelklasse«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J7

PROJECT SNOWBLIND

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Eidos
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

MÄUSE & WIMAX

LICHTSCHWERTER FÜR PC-SPIELER. In dieser Ausgabe schicken Logitech und Razer ihre neuen Spielermäuse mit Laser-Sensoren ins Rennen. Logitechs **G5** und die kabellose **G7** ähneln unserer Noch-Referenz **MX518**, Razers **Copperhead** der beliebten **Diamondback**. Microsoft ist seit langem mal wieder dabei und versucht mit der **Laser Mouse 6000** mitzuhalten – zum halben Preis. Aber auch 40 Euro sind nicht gerade ein Sonderangebot. Mit der neuen Laser-Generation erhöhen alle Hersteller kräftig die Preise – Logitech und Razer wollen mindestens 75 Euro sehen. Im Artikel **Laser-Mäuse** vergleichen wir die Nager und prüfen, ob eine Maus wirklich so viel Geld wert ist.

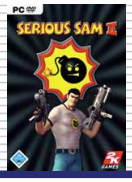
INTERNET FÜR ALLE. **Intel Developer Forum Herbst 2005**: GameStar war auch dieses Jahr in San Francisco und hat für Sie neueste Trends bei CPUs, Netzwerken und Multimedia recherchiert (siehe Artikel **Intel Developer Forum**). Unter anderem stark im Kommen ist **WiMax**, eine rasend schnelle Funktechnik über große Distanzen. Intel forciert sie gemeinsam mit vielen anderen Herstellern, darunter Nokia und Ericsson. Auf dem IDF demonstrierte Intel **WiMax** noch mit einer Videoverbindung zu einem Schiffskapitän. Wenig später muss **WiMax** seine Praxistauglichkeit im Katastrophengebiet New Orleans beweisen: Die Kommunikationssysteme sind zusammen gebrochen, Cisco und Intel wollen mit **WiMax**-Komponenten eine rudimentäre Kommunikation wieder aufbauen, damit Angehörige ihre Verwandten erreichen können.

INHALT

SCHWERPUNKT
Surround-Power für Spieler 150
Zehn 5.1-Lautsprecher im Vergleich 152
TECHNIK
Intel Developer Forum 158
Radeon Crossfire: Benchmarks 162
TEST DES MONATS
Laser-Mäuse 164
TOOL DES MONATS
Nlite 168
EINZELTESTS
3D-Karte: Club 3D Geforce 7800 GT 160
TFT: AMW M179D 167
Headset: Teac HP-2 167
3D-Karte: Sapphire Radeon X800 GT 168
SERVICE
Techtelmechtel 170
Einkaufsführer 172

SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN 11/2005

	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 9600 Pro	Geforce 7800 GTX
EINSTELLUNGEN	1024x768 bei mittleren Details	1024x768 bei hohen Details	1600x1200 mit maximalen Details
TYPISCHES SPIEL	Blitzkrieg 2	Serious Sam 2	Fear
WEITERE SPIELE	Dangerous Waters Moto GP 3 Pirates! Radsport Manager 2005	Brothers in Arms GTA San Andreas Sims 2 World Racing 2	Battlefield 2 GT Legends Serious Sam 2 Splinter Cell 3

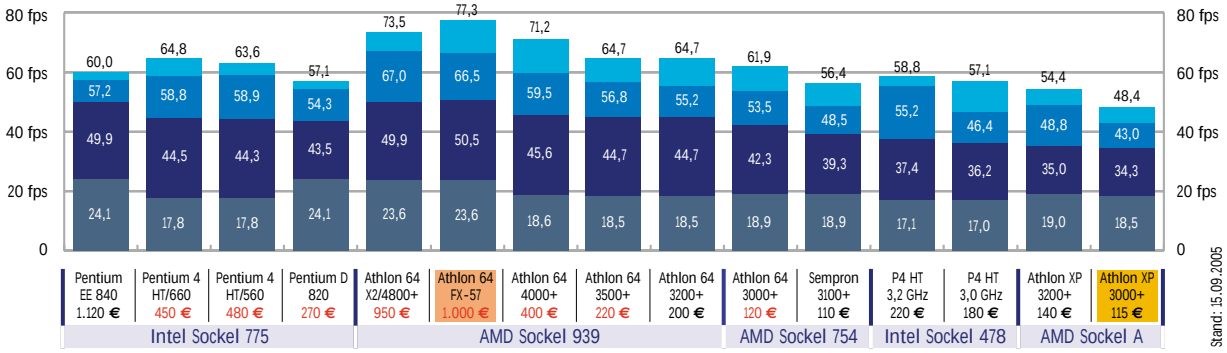


PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

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



Zehn 5.1-Boxen-Sets von 50 bis 150 Euro

SURROUND-POWER FÜR SPIELER

Auf Rechnern ohne ordentlichen Sound verlieren moderne Spiele Atmosphäre. Neben der richtigen Soundkarte sind gute Boxen Voraussetzung für optimalen Spielspaß – wir vergleichen zehn 5.1-Systeme.

➤ DVD: Video: 5.1-Boxen aufstellen

Selbst die modernste 3D-Karte, die schnellste CPU und viel RAM sind kein Garant mehr für das optimale Spielerlebnis. Packende Häuserkämpfe, ausverkaufte Sportstadien oder ganze Orchester erleben Sie erst mit Raumklang hautnah.

Viele Spieler nutzen immer noch 2.1-Stereo-Systeme mit müdem Onboard-Sound nach AC'97-Spezifikation und verschwenden so reichlich Stimmung. Damit hämmernde Maschinengewehre oder krachende Granatenexplosionen präzise im Raum positioniert werden, brauchen Sie aber nicht nur eine vernünftige Soundkarte, sondern auch gute Surround-Lautsprecher.

GameStar vergleicht in diesem Schwerpunkt zehn aktuelle 5.1-Systeme von 45 bis 150 Euro. Alle Lautsprecher wurden von mehreren Ohrenpaaren Probe gehört– mit **Battlefield 2**, **GTA San Andreas** sowie anspruchsvollen 5.1-DVDs und Musikstücken.

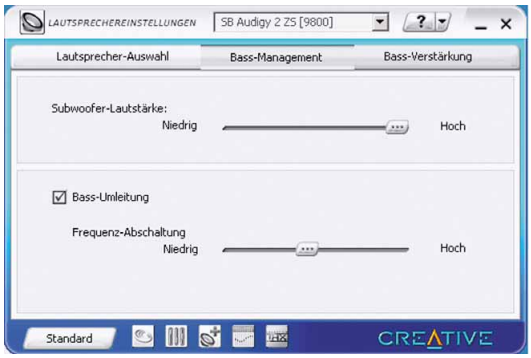
Vierte Dimension

Beispiel **Doom 3**: Trotz Hammergrafik geht dem Titel ohne 5.1-System viel Gruselatmosphäre verloren. Die Jungs um John Carmack spielen sehr bewusst mit dem Raumklang. Ein Knarzen hinten links – Sie drehen sich hektisch um. Unvermittelt springt Sie aus der anderen Richtung ein Pinky Demon an. Sportspiele werden durch guten Surround-Sound zur Massenveranstaltung: Stellen Sie sich vor, Sie stehen in der Allianz Arena am Anstoßpunkt, und 66.000 feiern der Start der Weltmeisterschaft – aktuelle Sportspiele vermitteln dank 5.1-Sound ein fast vergleichbares »Mittendrin«-Gefühl.

In Multiplayer-Shootern wie **Battlefield 2** verlieren Sie durch schlechten Sound zusätzlich zur Atmosphäre auch noch bare Frags (Abschüsse). Wenn Sie die Position des gegnerischen Snipers nicht präzise orten können, dauert die Suche nach ihm oft länger als das eigene Leben. Auch nahe Gegner finden Sie mit einem guten Surround-System schneller als mit matschigen Brüllwürfeln. Profi-Spieler werden mit präzisem Sound noch besser, in dem Sie anhand eingesammelter Items die Position ihrer Gegner erlauschen. Einsteiger mit niedrigeren Level-Kenntnissen können heranstürmende Gegner leichter orten.

Welche Soundkarte?

Spieler haben bei Soundkarten derzeit wenig Auswahl. Als einzige unterstützen Creatives **Soundblaster**-Platinen ab der **Audigy** die für Spiele wichtigen EAX-4.0-Effekte. Andere Hersteller bieten maximal das angegraute EAX 2.0, (weil Patenthalter Creati-



Bei Problemen mit dem Subwoofer und Creative-Soundkarten hilft oft die Option Bassumleitung im Treiber.

ve Gebühren verlangt. Viele moderne Spiele entfalten ihre Klanggewalt aber erst mit EAX 4.0, dem derzeitigen Spiele-Standard. Falls Sie noch keine entsprechende Karte haben, empfehlen wir Ihnen die **Audigy 2 ZS** in der günstigen OEM-Version für 60 Euro.

Die neueste Ausbaustufe EAX 5.0 beherrscht ausschließlich die gerade eingeführte **Soundblaster X-Fi** (siehe GameStar 10/2005). Deren Preise beginnen bei 115 Euro (**X-Fi Extreme Music**). **Battlefield 2** bietet EAX 5.0 bereits an, **Call of Duty 2** und weiter Titel sollen demnächst folgen.

Die einzigen brauchbaren Onboard-Lösungen sind Intels High Definition Audio und Nvidias Soundstorm. Letzteren gibt's allerdings ausschließlich auf Nforce-2-Boards für den Sockel A. Beide Soundchips beherrschen zudem lediglich EAX 2.0. Soundstorm nimmt der CPU immerhin viel Rechenarbeit ab, die Bildwiederholrate steigt ähnlich wie bei einer **Audigy**-Karte.

1.000 Watt

1.000 Watt (PMPO)! Für 50 Euro! Solche Lockangebote finden wir immer wieder in den Prospekten. Genauso wie »höchste Grafikleistung« bei einer Geforce FX 5200 entpuppt sich auch die »PMPO«-Angabe als irreführende Marketing-Luftnummer.

Die PMPO-Leistung gibt lediglich einen technischen Maximalwert an, den die Lautsprecher gerade so schaffen, ohne zu sterben. Diese Spitze liegt in einer fiktiven Idealsituation für den Bruchteil einer Sekunde an. Mit realer Dauerlautstärke oder Pegelfestigkeit hat das nichts zu tun. Viele Hersteller kaschieren mit der PMPO-Angabe bewusst die tatsächliche Leistung: Die relevante Sinusleistung (RMS) liegt stets weit unter diesem Ausnahmewert. Um Ihr Spielezimmer souverän zu beschallen, sollte ein 5.1-System mindestens 140 Watt Gesamtmusikleistung liefern, jeder Satellit für sich wenigstens 20 Watt. Das gilt für Räume zwischen 15 und 25 qm². Je größer der Raum, desto mehr Power brauchen Sie.

Mehr Wege musst Du gehen

Der einfachste innere Aufbau eines Lautsprechers: Eine Membran gibt sämtliche Frequenzen wieder, also sowohl Bässe als auch Mitten und Höhen. Dabei bleiben klangliche Feinheiten am oberen und unteren Ende der Frequenzskala auf der Strecke. Mehrwege-Systeme arbeiten mit optimierten Schallwandlern für die einzelnen Frequenzbereiche und erzeugen auf diese Weise ein differenzierteres Klangbild.

GameStar-Video vs. Kabelsalat

Die vielen Strippen eines 5.1-Lautsprecher-Sets erschweren Neulingen den Einstieg in die Raumklang-Welt. Prinzipiell müssen Sie zwar nur die Soundkarten-Ausgänge mit dem Subwoofer und diesen mit den fünf Satelliten verbinden, in der Praxis führt das aber schnell zum Kabelsalat. Und mit dem bloßen Aufstellen der einzelnen Boxen ist es noch nicht einmal getan: Je nach Räumlichkeit hören Sie den linken Front-Kanal viel zu laut, den rechten dagegen zu leise. Um Ihnen das Kopfzerbrechen zu ersparen, haben wir ein Aufbau-Video auf unsere DVD gepackt. Darin verrät Ihnen Florian auch, wie Sie das neue Heimkino klanglich aufs Spielezimmer abstimmen. DV

Call of Duty 2 spielt sich erst mit Surround-Sound so intensiv wie von Entwickler Infinity Ward erdacht.

Das Testfeld

ZEHN 5.1-LAUTSPRECHER IM VERGLEICH

Zehn Kandidaten kämpfen um den Sieg der 5.1-Klasse. Darunter sind sowohl Leichtgewichte der 45-Euro-Klategorie als auch echte Schwerathlethen am 150-Euro-Limit.

Kann man Klangqualität wiegen? Nach unseren Testergebnissen schon. Um allein die 17 Kilo des Subwoofers von Teufels **Concept E Magnum** zu erreichen, bräuchten Sie gleich ein Dutzend der günstigsten 5.1-Systeme im Testfeld. Für die zahlen Sie mindestens 45 Euro und geben damit durchschnittlich weniger als zehn Euro pro Lautsprecher aus. Der Klang leidet dabei unter der strikten Kostenlimitierung: Ein-Wege-Lautsprechern in windigen Plastikgehäusen fehlt konstruktionsbedingt der nötige Druck. Am deutlichsten merken Sie das fehlende Gewicht beim Subwoofer. Ohne massives Gehäuse verkommen basslastige Schläge in die sprichwörtliche Magengrube zu kümmerlichen Windstößen.

Im Mittelfeld um 70 Euro klingen die Kandidaten schon spürbar natürlicher, den meisten geht im Tieftonbereich aber früh die Puste aus. Ausnahme: Teufels **Concept E** bietet bereits für unter 100 Euro auch körperlich spürbare Bässe.

Testmethoden

Grundsätzlich basieren unsere Tests auf realen Anwendungen in den drei Bereichen Spiele, Musik und Filme. Eine **Soundblaster X-Fi Elite Pro** fütterte dazu die 5.1-Systeme mit Klangmaterial. So spielt **Battlefield 2** im **X-Fi**-Modus 128 Sounds gleichzeitig ab, Räumlichkeit und Auflösung der Lautsprecher treten klar hervor – oder eben nicht. Eine breite Auswahl von Metal bis Klassik enthüllt die musikalischen Qualitäten des Testfeldes. Schließlich testen wir Räumlichkeit und Dynamik mit brachialen Surround-DVDs; unter anderem **Herr der Ringe** sowie **Der Soldat James Ryan**. Zusätzlich muss jedes 5.1-System eine CD mit Testklängen über sich ergehen lassen – etwa ein um den Hörer kreisender Bienenschwarm. Oder ein Gewitter, das den Subwoofer belastet, während die Satelliten gleichzeitig filigrane Sounddetails wiedergeben müssen. FK

5.1-Soundsystem

TEUFEL CONCEPT E MAGNUM

Eigentlich testen wir Hardware nicht zweimal. Doch wenn ein überragendes Produkt lange Zeit unsere Referenzliste anführt, muss sich die neue Konkurrenz an ihm messen lassen; dafür sind Referenzlisten schließlich da. Die Basis des **Concept E Magnum** bildet der 17 Kilo schwere Subwoofer, dazu kommen ein liegender Center-Speaker und vier solide Satelliten, alles echte Zwei-Wege-Systeme. Die Steuerung übernimmt eine komfortable Infrarot-Fernbedienung. Hersteller Teufel legt auf Anregung von GameStar passende 3,5-mm-Klinke-Kabel zum Anschluss an die Soundkarte bei. Die 35 Meter Kabel zum Verbinden der Satelliten müssen Sie selbst zuschneiden – unser Hardware-Video auf DVD erklärt wie.

Im Testfeld bis 150 Euro ist es fast unfair, das **Concept E Magnum** gegen die Konkurrenten antreten zu lassen: Die Bässe des Subwoofers landen genau in Ihrer Magengrube. Komplexe Soundkulissen finden klar aufgelöst und harmonisch Ihre Ohren. In **Battlefield 2** vibrieren mit den Panzerketten auch Ihre Wände, Hubschrauber ziehen klar ortbar über den Himmel. Selbst für die kleinere Wohnungsparty hat das **Concept E Magnum** genug Dampf und gibt auch laute Pegel klar und konstant wieder. Nur der kleine Bruder **Concept E** bietet derzeit ähnlich viel Sound pro Euro. FK

➤ HOTLINE: (030) 300 93 00 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@TEUFEL.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 135

Die Satelliten verbinden Sie per Klemmanschluss.

➤ DVD: Video: 5.1-Lautsprecher anschließen

CONCEPT E MAGNUM

CA. PREIS	149 Euro	HERSTELLER	Teufel

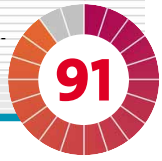
TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	450 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	Infrarot	EXTRAS	Crossover-Regler

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ exzellente Räumlichkeit ⊕ perfekte Auflösung	39/40
KLANG MUSIK	⊕ abgrundtiefe Bässe ⊕ enorme Dynamik ⊖ Höhen überbetont	17/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ extrem pegelfest ⊕ Lautstärke reicht auch für größere Räume	19/20
TECHNIK	⊕ tolle Verarbeitung ⊕ extrem viel Power	8/10
AUSSTATTUNG	⊕ Klemmanschlüsse ⊕ Fernbed. ⊕ 35 m Kabel ⊖ kein Line-In	8/10

FAZIT Extremer Kampfpreis für enorme Soundpower mit messerscharfen Höhen, runden Mitten und Killer-Bässen. Uneingeschränkte Kaufempfehlung!

PREIS/LEIST. SEHR GUT



5.1-Soundsystem

TEUFEL CONCEPT E

Vor zwei Jahren kostete das **Concept E** noch 250 Euro, inzwischen bietet Hersteller Teufel das System zum Kampfpreis von 89 Euro an. Dafür erhalten Sie einen mächtigen Zehn-Kilo-Subwoofer und fünf identische Zwei-Wege-Satelliten. Allerdings fehlen die wichtigen 3,5-mm-Klinke-auf-Chinch-Kabel zum Anschluss an die Soundkarte. Die bekommen Sie allerdings in jedem Elektronikmarkt für je vier bis fünf Euro. Per Klemmbuchsen verbinden Sie die Satelliten mit dem Subwoofer. Dazu liegen 30 Meter Kabel in der Packung, die Sie allerdings selbst zuschneiden müssen.

Klanglich überflügelt das **Concept E** alle Konkurrenten bis auf den großen Bruder **Concept E Magnum**: Der gesamte Klangraum ist plastisch und filigran modelliert. Tiefe Bässe donnern trocken und druckvoll, Höhen und Mitten schwingen differenziert und sauber. Spiele und Filme genießen auch Ihre Nachbarn nebenan noch unverzerrt und ohne störende Pegelschwankungen. Fazit: Für 90 Euro bekommen Sie derzeit nirgends mehr Soundpower für den PC. FK

➤ HOTLINE: (030) 300 93 00 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@TEUFEL.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J34

5.1-Soundsystem

CREATIVE I-TRIGUE 5600

Die schlanken Satelliten des **I-Trigue 5600** stehen auf soliden Metallfüßen und bieten trotz ihrer geringen Größe gleich drei Membranen Platz. Zwei Meter lange Kabel an den vorderen Satelliten beschränken den Einsatz des Creative-Systems auf den Platz vor dem Spiele-PC. Speziell Clan-Spieler profitieren von der Kabelfernbedienung, die auch den Anschluss eines Headset erlaubt. Zudem schalten Sie das **I-Trigue 5600** damit bequem an und aus und regeln Bass- und Gesamtlautstärke.

Die drei Lautsprecher pro Satellit verhelfen dem **I-Trigue 5600** zu einer ausgezeichneten räumlichen Abbildung. Komplexe akustische Szenarien erreichen fein aufgelöst Ihre Ohren. Selbst mit hoher Lautstärke klingen die Mini-Lautsprecher noch weitgehend originalgetreu. Rummst es in Spielen mit ordentlich Druck aus dem Subwoofer, mangelt es aber deutlich an Präzision und Dynamik. Wer ein schickes System mit geringem Platzbedarf für kleine Räume sucht, greift beim **I-Trigue 5600** zu. Der Preis von 150 Euro ist aber unverhältnismäßig hoch. FK

➤ HOTLINE: (0035) 143 800 00 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: SUPPORT@EUROPE.CREATIVE.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J29

5.1-Soundsystem

SHARKOON AUDICS 5.1

Als einziges Surround-System im Test besitzt das **Audics 5.1** von Sharkoon ein Display zur Anzeige von Lautstärke und Betriebsmodus. Das beherbergt auch den Empfänger für die scheckkartengroße Fernbedienung. Mit der schalten Sie das **Audics 5.1** an, regeln die Lautstärke der einzelnen Kanäle, oder aktivieren die Upmix-Funktion, die Stereosignale auf alle Boxen verteilt. Die Satelliten und der Center-Lautsprecher hängen fest an den für den Schreibtisch ausreichend langen Kabeln.

Im Klangtest gefallen vor allem die schlanken Satelliten. Trotz der leichten Plastikbauweise geben sie Raumklang und Musik sauber wieder. Filme profitieren besonders vom kräftigeren Center-Speaker, der Sprache gut zur Geltung bringt. Dagegen neigt der Subwoofer schnell zum Übersteuern: Klingen Bässe bei niedriger Lautstärke noch einigermaßen differenziert, dröhnt der Tieftöner bei basslastiger Musik oder Granateinschlägen bereits in mittleren Lautstärken. Für 70 Euro ist die Ausstattung des **Audics 5.1** umfangreich. FK

➤ HOTLINE: (06403) 775 61 00 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@SHARKOON.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J15

CONCEPT E

CA. PREIS 89 Euro — HERSTELLER Teufel

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	350 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	Crossover-Regler

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ sehr gute Räumlichkeit ⊕ kräftiger Bass ⊕ gute Auflösung	36/40
KLANG MUSIK	⊕ druckvolles Klangbild ⊕ gute Dynamik ⊖ Höhen überpräsent	15/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ sehr gute Pegelfestigkeit ⊕ reicht auch für mittlere Räume	17/20
TECHNIK	⊕ saubere Verarbeitung ⊕ viel Power	7/10
AUSSTATTUNG	⊕ Klemmanschl. ⊕ 30 m Kabel ⊖ keine Fernbed. / PC-Kabel	6/10

FAZIT Konkurrenzlos günstiges 5.1-System mit dem Sound und Subwoofer der Großen. Die magere Ausstattung gerät beim ersten Anschalten in Vergessenheit.

PREIS/LEIST. SEHR GUT — 81

I-TRIGUE 5600

CA. PREIS 150 Euro — HERSTELLER Creative

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	30 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	75 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	kabelgebunden	EXTRAS	Headset-Anschluss

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ sehr guter Raumklang ⊖ Bass etwas dumpf	34/40
KLANG MUSIK	⊕ saubere Höhen ⊕ kräftige Mitten ⊖ Bass unpräzise	15/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ gute Pegelfestigkeit ⊖ reicht nicht für größere Räume	16/20
TECHNIK	⊕ 3-Wege-Satelliten ⊕ Upmix-Funktion ⊖ Subwoofer schwach	7/10
AUSSTATTUNG	⊕ Headset-Anschl. ⊕ Fernbed. ⊖ Satelliten fest verkabelt	7/10

FAZIT Präziser Surround-Klang verpackt in erstaunlich kleine Satelliten und schönes Design. Einzig der Subwoofer fällt negativ auf. Für 150 Euro gibt's woanders mehr.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT — 79

AUDICS 5.1

CA. PREIS 70 Euro — HERSTELLER Sharkoon

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	17 – 18.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	60 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	Infrarot	EXTRAS	Display

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ guter Raumklang ⊕ präzise Ortung ⊖ Bass dröhnt	27/40
KLANG MUSIK	⊕ Höhen präzise ⊕ druckvoller Klang ⊖ matschiger Bass	11/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ relativ pegelfest ⊖ reicht nur für kleinere Räume	10/20
TECHNIK	⊕ 2-Wege-Satelliten ⊕ Upmix-Funktion ⊖ leichtes Plastik	7/10
AUSSTATTUNG	⊕ Fernbedienung ⊕ Display ⊖ Satelliten fest verkabelt	7/10

FAZIT Überzeugender 5.1-Raumklang für Spiel- und DVD-Genuss in kleinen Räumen. Befriedigendes Preis-Leistungs-Verhältnis trotz Schwächen des Subwoofers.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND — 62

5.1-Soundsystem

ALTEC LANSING VS 3151R

Das **VS 3151R** steuern Sie bequem über eine Infrarotfernbedienung mit den winzigen Ausmaßen eines USB-Sticks. Den Empfänger bringt Altec Lansing in einer Steuereinheit unter. Damit schalten Sie das System ein, regeln die Lautstärke der einzelnen Kanäle oder stöpseln eine Stereoquelle an. Zusätzlich finden Sie dort einen Schalter für die Upmix-Funktion, die Stereosignale für die Wiedergabe auf allen sechs Lautsprechern aufbereitet.

Im Spieletest schlägt sich das **VS 3151R** ordentlich. Monster orten Sie präzise im Raum und leise Geräusche bleiben im Kampfeslärm präsent. Der Subwoofer könnte aber als tiefer Mitteltöner durchgehen, da er auf eine zu hohe Frequenz eingestellt ist. So fehlen sehr tiefe Töne fast völlig und basslastige Musik steht auf wackeligem Klangfundament. Auch die Soundkulisse in Filmen verblasst durch unterbetonte Explosionen. Wer auf abgrundtiefe Bässe verzichten kann, erhält mit dem **VS 3151R** ein gut ausgestattetes System, das für 90 Euro aber nicht konkurrenzfähig ist. FK

➤ HOTLINE: (06183) 807 509 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: GERBER@ALTECLANSING.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J27

5.1-Soundsystem

LOGITECH X-530

Für den günstigen Preis von 60 Euro überrascht die gute Verarbeitung der Satelliten des **X-530** von Logitech. Den horizontalen Center-Speaker können Sie zudem neigen. Ungewöhnlich: Ihre Soundkarte verbinden Sie nicht mit dem Subwoofer des **X-530**, sondern mit dem vorderen rechten Satelliten, der auch Netzschalter, Lautstärkeregler und Kopfhörerausgang beherbergt. Das fest verlötete Kabel fällt mit 1,50 Meter Länge aber sehr kurz aus. Wenn Ihr PC auf der linken Seite Ihres Schreibtisches steht, bleibt Ihnen nur wenig Spielraum bei der Positionierung.

Die 2-Wege-Satelliten des **X-530** lösen auch komplexe Klänge detailliert auf. In **Battlefield 2** verschaffte uns der differenzierte Raumklang spürbare Vorteile – besonders bei plötzlichen Angriffen wissen Sie sofort, woher der Gegner kommt. Nur der lasche Subwoofer trübt den guten Eindruck: Explosionen dröhnen dumpf und drucklos, eigentlich hämmernde Bassdrums wummern saft- und kraftlos. Das kostet das **X-530** etliche Wertungspunkte. FK

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J22
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J23

5.1-Soundsystem

TERRATEC HOME ARENA MX 5.1

Der Aufbau des **MX 5.1** von Terratec geht dank farbig markierter Stecker schnell von der Hand. Drei Meter Kabel an den vorderen Satelliten und fünf Meter an den hinteren reichen für die meisten Spielezimmer. Statt einer Fernbedienung bringt Terratec An- und Ausschalter sowie Lautstärkeregler am Center-Lautsprecher unter, hier können Sie auch einen Kopfhörer anstecken. Die Regler für Bass und Höhen sowie ein Stereo-Eingang mit 3,5-mm-Klinkenbuchse für MP3- oder CD-Player verbergen sich allerdings an der Rückseite des Subwoofers. Schlecht, wenn Sie den unter den Schreibtisch stellen wollen.

Trotz Ein-Wege-Bauweise klingen die Satelliten in Spielen recht ordentlich. Geräusche sind präzise ortbar und die Klangkulisse ist differenziert. Bei Musik schwächelt der Mittenbereich aber hörbar. Größtes Manko des **MX 5.1** ist der nicht präzise regelbare Subwoofer. Entweder hören Sie ihn kaum, oder die Bässe dröhnen völlig undifferenziert aus dem kleinen Gehäuse. Fazit: Für 65 Euro bekommen Sie woanders mehr. FK

➤ HOTLINE: (0800)-837 728 32 KOSTENLOS
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J16
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J17

VS 3151R

CA. PREIS 90 Euro — HERSTELLER Altec Lansing

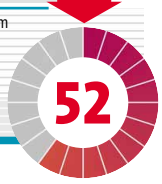
TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	50 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	Infrarot	EXTRAS	Kopfhörerausgang

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ guter Raumklang ⊖ tiefe Bässe fehlen	20/40
KLANG MUSIK	⊕ detailliertes Klangbild ⊖ Bässe unterbetont ⊖ Stimmen dünn	10/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ relativ pegelfest ⊖ reicht nur für kleinere Räume	10/20
TECHNIK	⊕ Upmix-Funktion ⊖ Ein-Wege-Satelliten ⊖ leichtes Plastik	5/10
AUSSTATTUNG	⊕ Kopfhörer-Anschluss ⊕ Fernbed. ⊖ Satelliten fest verkabelt	7/10

FAZIT Dick ausgestattetes Surround-System mit genug Power für kleine Räume. Action- und Musik-Fans vermissen allerdings tiefe Bässe mit ordentlich Druck.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT



X-530

CA. PREIS 60 Euro — HERSTELLER Logitech

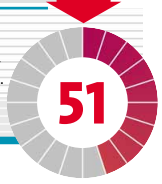
TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	70 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	Kopfhörerausgang

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ guter Raumklang ⊖ lascher Bass	20/40
KLANG MUSIK	⊕ detailliertes Klangbild ⊖ Bass matscht ⊖ Mitten unterbetont	10/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ relativ pegelfest ⊖ reicht nur für kleinere Räume	10/20
TECHNIK	⊕ gut verarbeitete 2-Wege-Satelliten ⊖ Anschlüsse ungünstig	6/10
AUSSTATTUNG	⊕ Kopfhörer-Anschl. ⊖ Satelliten fest verkabelt ⊖ kurze Kabel	5/10

FAZIT Detaillierter Raumklang und gute Verarbeitung sind die Stärken des X-530. Die zu kurzen Kabel und der lahme Subwoofer verhindern eine höhere Wertung.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



HOME ARENA MX 5.1

CA. PREIS 65 Euro — HERSTELLER Terratec

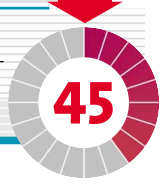
TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	30 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	37 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	Upmix-Funktion

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ akzeptabler Raumklang ⊖ matschiger Bass	19/40
KLANG MUSIK	⊕ druckvolles Klangbild ⊖ Mitten zu schwach ⊖ Höhen dumpf	8/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ wenig pegelfest ⊖ reicht nur für kleine Räume	8/20
TECHNIK	⊕ Upmix-Funktion ⊖ Ein-Wege-Satelliten	4/10
AUSSTATTUNG	⊕ Kopfhöreranschluss ⊕ Line-In ⊖ Satelliten fest verkabelt	6/10

FAZIT Ordentlich verarbeitetes 5.1-System mit sinnvoller Ausstattung wie Kopfhöreranschluss und Höhenregler. Der dröhnende Subwoofer nervt aber in Spielen.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT



5.1-Soundsystem

YAKUMO FUN & SOUND 1

Das 45 Euro billige **Fun & Sound 1** von Yakumo ist mit Kabellängen von einem Meter für die vorderen und zwei Meter für die hinteren Satelliten ausschließlich für den Schreibtisch ausgelegt. Die Ausstattung beschränkt sich auf das Nötigste: Netzschalter sowie Lautstärke- und Bassregler finden Sie an der Front des Plastik-Subwoofers. Die Verarbeitung der leichten Plastiksatelliten in Ein-Wege-Bauweise geht in Ordnung, die Drehknöpfe am Subwoofer wirken aber etwas wackelig.

Im Sound-Check überraschen uns die Satelliten des **Fun & Sound 1** mit einem relativ harmonischen Klangbild; die mittleren Frequenzen sind jedoch unterbetont. Das Bassfundament des Subwoofers klingt dagegen dünn und kraftlos, selbst bei voll aufgedrehtem Regler entsteht kein Druck. In Spielen verrät das Yakumo-Set Angreifer zuverlässig. Leise Geräusche gehen im Gefechts-Chaos allerdings schon mal unter. Wer Surround-Sound zum absolut kleinen Preis benötigt, bekommt mit dem **Fun & Sound 1** einen fairen Gegenwert. FK

➤ HOTLINE: (01805) 925 866 12 CENT/MINUTE
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J32
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J33

5.1-Soundsystem

LABTEC ARENA 685

Für günstige 45 Euro bietet das **Arena 685** von Labtec nur das Nötigste: Vier Satelliten und einen neigbaren Center-Speaker in Ein-Wege-Bauweise mit mageren zwei Watt sowie einen kleinen 15-Watt-Subwoofer. Fernbedienung oder Kopfhörerausgang suchen Sie vergeblich. Netzschalter und die Regler für Gesamt- und Basslautstärke versteckt der Hersteller umständlich an der Rückseite des Subwoofers. Unpraktisch, denn die fest mit den Satelliten verbundenen Kabel reichen aus, um den Subwoofer platzsparend unter den Schreibtisch zu stellen.

Bis Zimmerlautstärke beschallt das **Arena 685** kleinere Räume ausreichend laut. In Spielen orten Sie Gegner relativ präzise in der ordentlich aufgelösten Klangkulisse. Explosionen klingen im Bassbereich aber sehr dünn. Musikstücke unterfüttert der kleine Subwoofer in niedriger Lautstärke noch halbwegs harmonisch, allerdings stört uns der blecherne Klang der Satelliten. Unterm Strich bietet das **Arena 685** ordentlichen Raumklang ohne viel Komfort. FK

➤ HOTLINE: (069) 920 321 68 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J12
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J13

5.1-Soundsystem

HERCULES XPS 510 CLASSIC V2

Mit einem Preis von 45 Euro gehört das **XPS 510 Classic V2** von Hercules zu den günstigsten Systemen im Test. Trotzdem besitzt es einen 3,5-mm-Klinkeneingang zum Anschluss einer Stereoquelle inklusive Upmix-Funktion auf alle Boxen. Einschalten müssen Sie das System an der Rückseite des kleinen und leichten Subwoofers. An dessen Front finden Sie Drehknöpfe für die Pegel von Bass und den hinteren Satelliten. Nur die Gesamtlautstärke regeln Sie bequem am Center-Speaker.

Während der etwas blecherne und flache Klang der Ein-Wege-Satelliten in dieser Preisklasse noch zu verschmerzen ist, liefert der Subwoofer nur mangelhafte Leistung: Entfernte Explosionen erzeugen nur ein armseliges Rülpsen aus dem kleinen Kästchen. Bassdrums bringen den Zwerg in rhythmischer Regelmäßigkeit zum Übersteuern und vergällen so jeden Musikgenuss. Anstatt das **XPS 510 Classic V2** für den günstigen Preis ungewöhnlich gut auszustatten, hätte Hercules besser ein paar Euro mehr in den Subwoofer investiert. FK

➤ HOTLINE: (0800) 000 14 45 KOSTENLOS
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J30
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J31

FUN & SOUND 1

CA. PREIS 45 Euro — HERSTELLER Yakumo

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	60 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	45 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	kabelgebunden	EXTRAS	-

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ ordentlicher Raumklang ⊖ schwacher Bass	18/40
KLANG MUSIK	⊕ relativ harmonisch ⊖ Bass sehr leise ⊖ Mitten schwach	9/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ wenig pegelfest ⊖ reicht nur für kleine Räume	8/20
TECHNIK	⊕ ordentliche Verarbeitung ⊖ Subwoofer aus Plastik	3/10
AUSSTATTUNG	⊕ Bassregler ⊖ Satelliten fest verkabelt	3/10

FAZIT Bereits für 45 Euro erhalten Sie mit dem Fun & Sound 1 plastischen Raumklang, allerdings mit kümmerlichem Bassfundament und ohne viel Komfort.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

41

ARENA 685

CA. PREIS 45 Euro — HERSTELLER Labtec

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	48 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	26,5 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	-

BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ ordentlicher Raumklang ⊖ dünne Soundkulisse	18/40
KLANG MUSIK	⊕ ausgewogener Bass ⊖ Mitten schwach ⊖ Höhen überbetont	8/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊕ wenig pegelfest ⊖ reicht nur für kleine Räume	8/20
TECHNIK	⊕ ordentliche Verarbeitung ⊖ leichte Plastikbauweise	3/10
AUSSTATTUNG	⊕ Lautstärkeregler für Bass ⊖ Satelliten fest verkabelt	3/10

FAZIT Günstiges 5.1-Set mit Basisausstattung und ordentlichem Raumklang. Anspruchsvolle Ohren stört der flache Klang der Satelliten und der schwache Bass.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

40

XPS 510 CLASSIC V2

CA. PREIS 45 Euro — HERSTELLER Hercules

TECHNISCHE ANGABEN

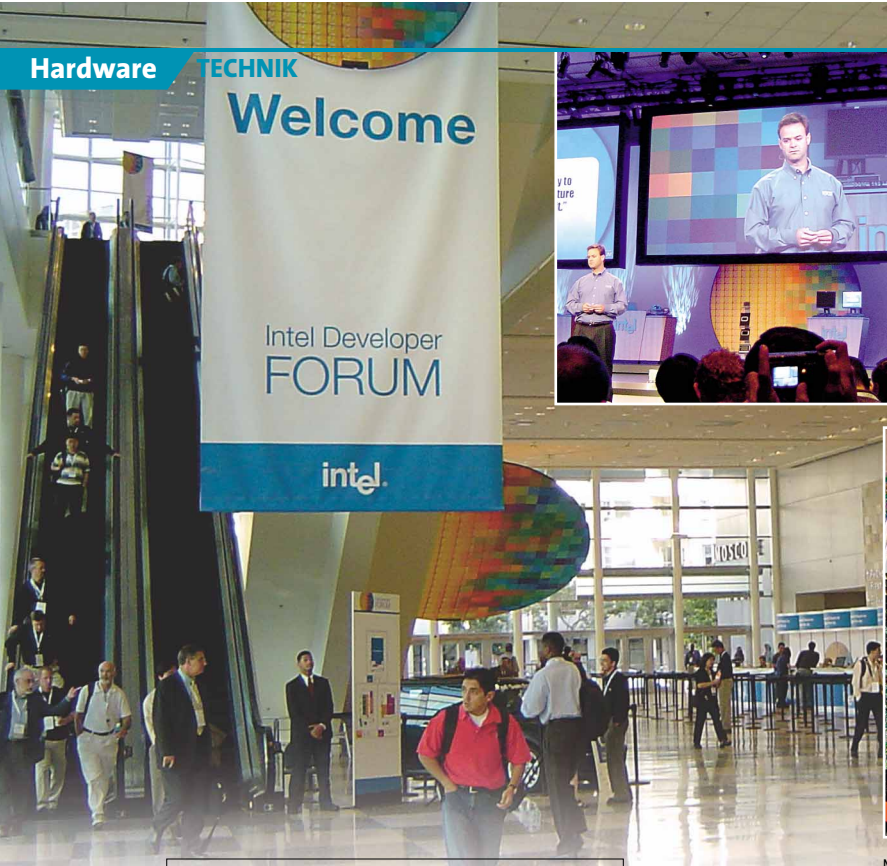
FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	27,5 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	-

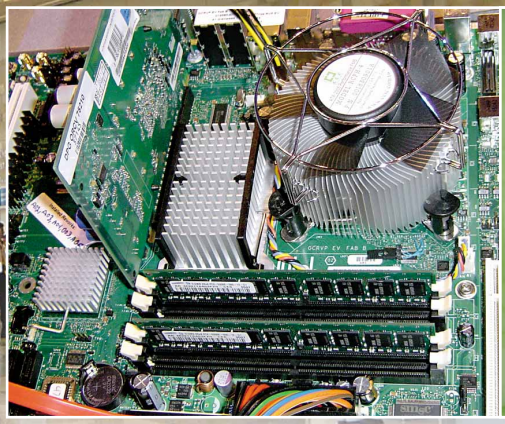
BEWERTUNG		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ mäßiger Raumklang ⊖ übersteuerter Bass	10/40
KLANG MUSIK	⊕ leise erträglich ⊖ Bass miserabel ⊖ blecherner Klang	5/20
PEGEL-FESTIGKEIT	⊖ kaum pegelfest ⊖ reicht nur für sehr kleine Räume	5/20
TECHNIK	⊕ Upmix-Funktion ⊖ Subwoofer zu schwach	4/10
AUSSTATTUNG	⊕ Line-In ⊕ Bass und Rückkanal regelbar ⊖ Sat. fest verkabelt	5/10

FAZIT 5.1-System mit ungewöhnlich guter Ausstattung für den günstigen Preis. Der miserable Bass des Subwoofers vermiest Ihnen aber jeden Klanggenuss.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

29





Neben viel Show zeigte Intel Prototypen der kommenden Prozessorgenerationen.

Neue Prozessoren und Benchmarks

INTEL DEVELOPER FORUM

Zweimal im Jahr präsentiert Chipgigant Intel in San Francisco seine Version von Zukunftstechnologie. GameStar war vor Ort und hat die für Spieler interessanten Neuigkeiten recherchiert.

Was würden Sie als Konzern mit zwei Milliarden Dollar Gewinn pro Vierteljahr machen? Sie könnten eine Messe veranstalten, hunderte Journalisten und Entwickler aus aller Welt einladen und denen Ihre Chips vorstellen. So macht es jedenfalls Intel auf dem dreitägigem Developer Forum. Dort präsentieren die Chefs der einzelnen Unternehmensteile zukünftige Technologien, Prozessoren und Produkte.

Gigahertz sind out

Bei der Einführung des Pentium 4 im Frühjahr 2000 versprach Intel Taktfrequenzen bis zu 10 GHz. Letztes Jahr scheiterte das Rennen bei 3,8 GHz an der enormen Hitzeentwicklung des Pentium 4 mit Prescott-Kern. Anfang 2006 soll nun immerhin noch ein Pentium 4 mit 4,0 GHz erscheinen, wie uns ein Intel-Mitarbeiter unter vier Augen verriet. Hierzu schrumpft der Herstellungsprozess der Desktop-Pentiums von derzeit 90 auf 65 Nanometer Strukturbreite und damit auch die Hitzeentwicklung. Das verschafft der Pentium-4-Architektur ein letztes Mal Luft für höheren Takt.

Weitere Leistungssteigerungen will Intel durch mehr Rechenkerne pro CPU statt mehr Gigahertz erreichen. Während in aktuellen Chips bereits zwei Kerne werkeln, sollen zukünftig auch vier, acht oder sogar 16 parallel schuften. Zehn so genannte »Quadcore«-Chips mit vier Kernen befinden sich bereits in der Entwicklung.

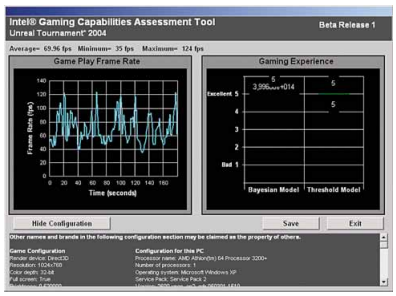
Codename Conroe

Richtig interessant für Spieler wird es in der zweiten Jahreshälfte 2006. Dann bringt Intel eine neue Generation von Desktop-Prozessoren auf den Markt, die nicht mehr auf der aktuellen Netburst-Architektur des Pentium 4 basieren. Stattdessen kombiniert die neue Architektur laut Intel das Beste aus der Pentium-4-Welt mit dem Strom sparenden Notebook-Prozessor **Pentium M**. Maximal 65 Watt sollen die neuen Desktop-CPUs mit Codenamen **Conroe** an Hitze abgeben – das aktuelle Dual-Core-Flaggschiff Pentium Extreme Edition 840 verbrät mit 130 Watt unter Last locker das Doppelte.

Conroe soll aber nicht nur deutlich kühler bleiben und damit leise und schlanke PCs ermöglichen, sondern auch gehörig mehr Leistung bringen. **Conroe** startet als 65-Nanometer-CPU mit zwei Rechenkernen, 64-Bit-Unterstützung und der Virtualisierungstechnik Vanderpool sowie der Sicherheitserweiterung La Grande.

Spiele-Benchmark

Auf dem IDF stellte Intel ein Benchmark-Tool vor, das nicht wie üblich die maximale Framerate misst. In einem Test mit professionellen Spielern stellte sich nämlich heraus, dass keiner der Befragten Bildwiederholraten über 60 fps noch als spürbare Verbesserung erlebt. Daher bewertet das Benchmark-Tool mit Hilfe der **Fraps**-Engine vor allem die Konstanz, mit der ein PC die Spiele auf oder über der 60-fps-Marke hält. Grundsätzlich halten wir das für einen guten Ansatz, die Performance des ganzen Systems zu messen. Derzeit ist das Tool aber noch nicht frei erhältlich – wir informieren Sie, sobald es Neuigkeiten gibt. FK



Das Intel-Tool sammelt detaillierte fps-Statistiken.

PCI-Express-Grafikkarte

CLUB3D GEFORCE 7800 GT

Die Geforce 7800 GT hat für 100 Euro weniger alle Features der GTX. GameStar prüft, wie viel Spieleleistung auf der Strecke bleibt.

Die Geforce 7800 GT ist 1,5 cm kürzer als eine GTX. Auch das Lüfterdesign hat Nvidia leicht modifiziert.

Derzeit verkauft Nvidia die Geforce 7800 GTX wie geschnitten Brot. Als erste High-End-Karte seit langem war die GTX direkt nach der Produktvorstellung erhältlich. Nun reicht Nvidia die preis- und leistungsreduzierte GT-Variante mit gleichen Features, aber nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und geringfügig reduzierten Taktfrequenzen nach. Wir scheuchen die knapp 380 Euro teure **Geforce 7800 GT** von Club3D durch unsere Benchmarks.

24 Pipelines adé

Wie die 100 Euro teurere GTX-Schwester unterstützt auch die **Geforce 7800 GT** das Shader Model 3.0, SLI sowie die aufwändige Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering. Zwar basiert auch die **7800 GT** auf dem G70-Grafikprozessor, aber es funktionieren nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und sieben statt acht Vertex Shadern. Anders also noch zu Geforce-6800-Anfängen hat Nvidia die Shader-Einheiten dieses Mal direkt im Chip deaktiviert, das Freischalten ist nach aktuellem Stand unmöglich.

Chip- und GDDR3-Speicher der **Geforce 7800 GT** laufen mit 400/1.000 MHz statt mit 430/1.200 MHz. Ein Übertaktungsversuch auf GTX-Niveau produzierte bei unserem Sample heftige Grafikfehler. Der 256 MByte große Speicher kommuniziert über eine 256 Bit breite Datenleitung mit der GPU.

Sparpaket

Club3D verwendet den Referenzlüfter von Nvidia und klebt lediglich das eigene Logo drauf. Bei maximaler Drehzahl rotiert der Ventilator hörbar, meist liegt die Geräuschkulisse aber noch im akzeptablen Bereich.

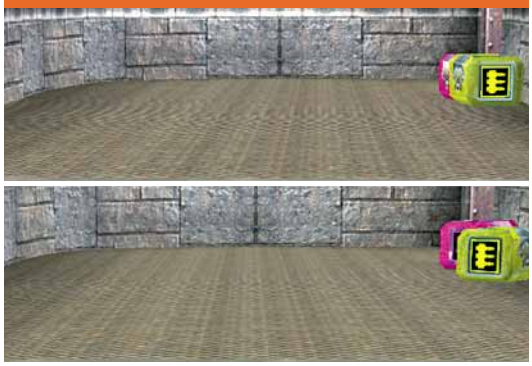
Der Lieferumfang ist Durchschnitt: Außer der guten Vollversion **Colin McRae Rally 2005** (GameStar-Wertung: 87) gibt's noch ein Multimedia-Paket inklusive **PowerDVD** und eine Anschlussbox (HDTV-Komponenten- und S-Video-Ausgang, Cinch- sowie S-Video-Eingang). Zusätzlich liegen zwei Adapter von DVI auf VGA und einer von S-Video auf Cinch im Karton.

Schneller als Radeon X850 XT

Die **Geforce 7800 GT** haben wir mit einem Athlon 64 X2/4800+ und 1,0 GByte RAM auf dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** getestet. In den Benchmarks rendert die 400-Euro-Karte je nach Test bis zu 10 Prozent langsamer als eine GTX. Die **GT** hat die momentan gleich teure Radeon X850 XT im Griff – und damit auch eine Geforce 6800 Ultra. Wer im gehobenen Leistungssegment neueste Features und viel Power braucht, aber keine 500 Euro investieren will, trifft mit der **Geforce 7800 GT** die richtige Wahl. DV

➤ HOTLINE: (02351) 180 63 20 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@CLUB-3D.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J21

GEFORCE 7 TEXTURFLIMMERN



Geforce-7-Karten beherrschen nur ein vereinfachtes anisotropischen Filtering. Selbst mit abgeschalteten Optimierungen flimmern anisotrop gefilterte Texturen (oben). Wenn Sie die »Image Quality« im Treiber unter »Performance & Quality Settings« auf »Very High« stellen, wird die Bildqualität erkennbar besser. Treiber vor 77.77 flimmern auch in der »Very High«-Einstellung stark.

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

Hätte ich nicht schon eine Geforce 7800 GTX – ich würde die Geforce 7800 GT haben wollen. Bei 20 Prozent niedrigerem Preis verliert sie nur etwa 10 Prozent Leistung gegenüber der teureren GTX. Das reicht immer noch, um eine Geforce 6800 Ultra und eine Radeon X850 XT zu schlagen. Letztere kann zudem weder Shader 3.0 noch schnelles High Dynamic Range Rendering.

Allerdings: Wie schon bei der GTX fehlen große Unterschiede zwischen den Herstellern.

»Max. fps pro €«

BENCHMARKS

	Geforce 7800 GT	Geforce 7800 GTX	Radeon X850 XT	
Doom 3 1280x1024	104,8	111,5	77,7	fps
Doom 3 1600x1200 4xFSAA/8xAF	47,5	51,2	36,0	fps
Far Cry 1280x1024	83,0	86,9	80,9	fps
Far Cry 1600x1200 HDR	36,1	42,2	–	fps
Half-Life 2 1280x1024	91,0	106,2	92,8	fps
Half-Life 2 1600x1200 4xFSAA/8xAF	52,7	59,1	49,8	fps

GEFORCE 7800 GT

CA. PREIS 380 Euro — HERSTELLER Club3D

TECHNISCHE ANGABEN

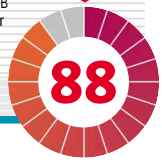
GRAFIKCHIP	Geforce 7800 GTX (G70)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	400/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ extrem schnell ⊕ HDR bis 1280x1024 gut spielbar	39/40
BILDQUALITÄT	⊕ Transparenz-Antialiasing ⊖ AF flimmert leicht	19/20
TECHNIK	⊕ Shader Model 3.0 ⊕ SLI ⊕ 256-Bit-Interface	18/20
KÜHLSYSTEM	⊕ unter Win leise ⊕ 1 Slot ⊖ je nach Temperatur deutlich hörbar	7/10
AUSSTATTUNG	⊕ Colin 2005 ⊕ DVD-Player ⊖ sonst Durchschnitt	6/10

FAZIT Extrem schnelle 3D-Karte mit 256 MB und SLI zum fairen Kurs. Im Vergleich zur ähnlich teuren Radeon X850 XT dank Shader 3.0 und HDR zukunftssicherer.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT

AMW M179D

Das 17-Zoll-Display **M179D** von AMW kostet gerade mal 250 Euro und hat eine angegebene Reaktionszeit von 8 ms. Nach ausgiebigem Spielen können wir die bestätigen: Zwar wirken einige TFT-Bildschirme subjektiv noch etwas schneller, optisch störende Schlieren konnten wir auf dem **M179D** jedoch nicht ausmachen. Kontrast, Helligkeit und Schärfe stimmen für diesen Kampfpreis, dem gesamten Bild stünde aber etwas mehr Brillanz gut. Die Blickwinkel sind ziemlich eingeschränkt: Schon bei rund 40 Grad horizontaler Abweichung in eine Richtung verändern sich die Farben stark, Weiß wird zum Beispiel Gelb. Der **M179D** interpoliert schon bei 1024x768 leicht matschig, 800x600 sieht hässlich aus.

Den **M179D** können Sie kippen, nicht jedoch in der Höhe verstellen. Immerhin knausert AMW nicht und legt zum vorhandenen digitalen DVI-Ausgang auch ein passendes Kabel bei – selbst in gehobenen Preisklassen keine Selbstverständlichkeit. An der Rückseite hat AMW noch zwei maue Lautsprecher angebracht. DV

➤ HOTLINE: (0211) 179 35 50 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@AMW-EUROPE.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J69

Headset

TEAC HP-2

Trotz der wuchtigen Erscheinung gehört das 13 Euro günstige Teac **HP-2** zu den Leichtgewichten unter den Headsets. Der verstellbare Bügel passt bequem auch auf große Köpfe, die mit Kunstleder überzogenen Ohrhörer dagegen nicht. Auf den meisten Testköpfen lagen die Muscheln nur hinter den Ohren auf, wodurch nach kurzer Zeit meist ein störender Druck entsteht. Der bewegliche Mikrofonarm ist da flexibler und sollte auch gelegentliche Stürze unbeschadet überstehen.

Sprache überträgt das **HP-2** klar verständlich, aber sehr überpräsent und scharf. Bei Musik fehlen vor allem tiefe Bässe und starke Mitten, um die zischelnden Höhen auszugleichen. Darunter leidet auch der Spielesound: In **Battlefield 2** scheppern Explosionen blechern und Panzermotoren verlieren ihr tiefes Grollen. Befehle und Kommentare übermittelt das **HP-2** dafür zuverlässig und nur gelegentlich leicht verrauscht an Ihre Mitspieler. Für den niedrigen Preis liefert das **HP-2** insgesamt dennoch eine solide Gesamtleistung. FK

➤ HOTLINE: (01805) 55 83 79 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J92
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J91

M179D

CA. PREIS 250 Euro — HERSTELLER AMW

TECHNISCHE ANGABEN

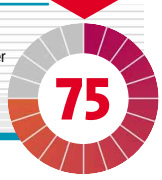
DIAGONALE	17 Zoll	ANGEG. REAKTIONSZEIT	8 ms
HELLIGKEIT	300 cd/m²	NATIVE AUFLÖSUNG	1280x102
KONTRAST	500:1	ANGEG. MAX. BLICKWINKEL	480/70°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ voll spieletauglich ⊖ Interpolation leicht matschig	34/40
BILDQUALITÄT	⊕ scharf ⊕ Helligkeit OK ⊖ Blickwinkel eng	12/20
TECHNIK	⊕ schnelles Panel ⊕ internes Netzteil	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ DVI & -Kabel ⊕ 3 Jahre Garantie ⊖ nicht höhenverstellbar	6/10
BEDIENUNG	⊕ gut bedienbar ⊕ OSD deutsch	8/10

FAZIT Voll spieletauglicher 17-Zoll-Flachmann für preiswerte 250 Euro. Die Bildqualität des M179D von AMW kommt aber nicht an die Klassenbesten heran.

PREIS/LEIST. GUT



HP-2

CA. PREIS 13 Euro — HERSTELLER Teac

TECHNISCHE ANGABEN

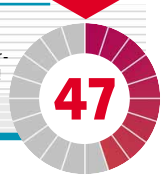
FREQUENZGANG	20 — 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUNDSOUND	nein	KABELLÄNGE	2 m
KLANGREGLER	Lautstärke	ANSCHLUSS	3,5-mm-Klinke

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ meist befriedigende Auflösung ⊖ Bass dünn ⊖ Höhen zu scharf	14/30
SPRACH-QUALITÄT	⊕ ordentliche Verständlichkeit ⊖ Übertragung teils verrauscht	15/30
KLANG MUSIK	⊕ in niedriger Lautstärke OK ⊖ Bass schwach ⊖ Mitten dünn	8/20
ERGONOMIE	⊕ Bügel anpassbar ⊕ flexibler Mikrofonarm ⊖ Hörer drücken	5/10
AUSSTATTUNG	⊕ Lautstärkeregler ⊖ keine Stummschaltung ⊖ kurzes Kabel	5/10

FAZIT Ordentliche Sprachverständlichkeit und meist klare Übertragung zum sehr kleinen Preis. Wegen der unflexiblen Ohrhörer vor dem Kauf unbedingt antesten!

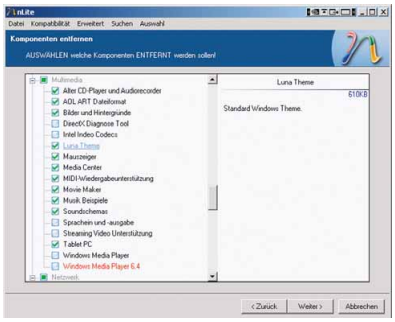
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Windows entschlacken

TOOL DES MONATS NLITE

Im letzten Teil unser Serie »Tuning-Sommer 2005« haben wir Ihnen das Tool **Nlite** bereits kurz vorgestellt (GameStar 10/2005). Mit dem 1,21 MByte kleinen Programm können Sie nicht nur Sicherheits-Patches oder das Service Pack 2 in eine Installations-CD integrieren, sondern Windows auch massiv entschlacken. Zuerst kopieren Sie alle Daten von Ihrer Windows-XP-CD in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Am besten deaktivieren Sie vorher über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« unter »Ordneroptionen/Ansicht« den Eintrag »Geschützte Systemdateien ausblenden«. Zusätzlich sollten Sie bei »Versteckte Dateien und Ordner« die Option »alle Dateien und Ordner anzeigen« aktivieren.



Sie mögen Luna genauso wenig wie viele andere Windows-XP-Komponenten? Dann weg damit.

Alles muss raus!

Nach der Installation von **Nlite** wählen Sie den Ordner aus, in den Sie die XP-CD kopiert haben. Nun leitet Sie das Tool per verständlichem Assistenten durch die Konfiguration »Ihres« Windows-Betriebssystems. Unter anderem können Sie die Spiele, einzelne Dienste, die Luna-Oberfläche oder sogar ganze Treiberpakete entfernen. Detaillierte Beschreibungen helfen bei der Entscheidung, was raus kann, und was nicht.

Abschließend erstellt **Nlite** auf Wunsch ein bootfähiges ISO-Image, das Sie mit einem Brennprogramm Ihrer Wahl auf CD bannen können. So braucht Windows XP nicht nur weniger Speicherplatz, sondern rennt auch deutlich flotter. Zwei Mankos hat **Nlite** allerdings: Das Tool erfordert Microsofts .Net-Framework von ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J49 und kann keine bestehende XP-Installation erleichtern. DV

➤ E-MAIL: NUHI@SOFTHOME.NET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J48

NLITE

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER nuhi@softhome.net

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	1.0 Beta 6	GRÖSSE	1,21 MByte
LIZENZ	Freeware	SPRACHE	Deutsch, mehrsprachig

PRO & KONTRA

- ⊕ entfernt überflüssige Funktionen aus Windows XP
- ⊖ funktioniert nicht mit bestehenden Installationen

FAZIT Durch die Optionensfülle dauert die Erstellung eines individuellen Installations-Images mit Nlite zwar etwas, der Aufwand wird aber mit mehr Sicherheit und Performance belohnt.

EINSCHÄTZUNG GUT

➤ DVD: Nlite 1.0 Beta 6

3D-Karte

SAPPHIRE RADEON X800 GT

Nach Monaten der Regungslosigkeit greift ATI die Geforce 6600 GT an: Für ebenfalls knapp 170 Euro hat Sapphires **Radeon X800 GT** 256 statt 128 MByte Speicher (6600 GT). Der R480-Chip stammt von der Radeon X850 und läuft mit gedrosselten 475 statt 540 MHz. Acht der 16 Pixel Pipelines hat ATI deaktiviert, alle sechs Vertex Shader sind funktionstüchtig. Nach aktuellem Stand lassen sich die übrigen Pipelines nur durch Löten und ein neues Bios frei schalten. Aber »weniger als 50 Prozent« der Karten liefen so stabil, meint ein Insider.

Die **Radeon X800 GT** regelt den Lüfter dynamisch, aber ziemlich hektisch. Insgesamt rotiert das Fächerblatt deutlich hörbar. Bei der Ausstattung spart Sapphire. Außer dem alten **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 89) bekommen Sie den DVD-Player **PowerDVD 6** (nur Stereo) und die üblichen Kabel inklusive HDTV sowie ein Übertaktungs-Tool.

6600-GT-Killer

In unseren Benchmarks mit einem Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** fegt die **Radeon X800 GT** die Geforce 6600 GT aus dem PC. In keinem Durchlauf außer **Doom 3** ist ATIs neuer Preis-Leistungs-Hammer gefährdet (siehe Benchmark-Kasten). DV

➤ HOTLINE: (01805) 727 744 23 12 CENT/MIN

➤ E-MAIL:INFO@SAPPHIRETECH.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J51

BENCHMARKS

	Radeon X800 GT	Geforce 6600 GT	
Half-Life 2 1024x768	87,8	73,6	fps
Half-Life 2 1280x1024 2xFSAA/4xAF	39,7	35,5	fps
Doom 3 1024x768	67,2	89,2	fps
Doom 3 1280x1024 2xFSAA/4xAF	38,9	43,1	fps
FarCry 1024x768	78,3	66,1	fps
FarCry 1280x1024 2xFSAA/4xAF	56,6	37,5	fps

RADEON X800 GT

CA. PREIS 170 Euro HERSTELLER Sapphire

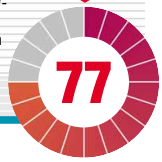
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800 GT (R480)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	475/980 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0b
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ viel Spieleleistung pro Euro ⊕ 2xFSAA / 4xAF gut spielbar	32/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊖ Leistung zu niedrig für 4xFSAA / 8xAF	18/20
TECHNIK	⊕ 256 MB ⊕ 256-Bit-Interface ⊖ keine Shader 3.0	14/20
KÜHLSYSTEM	⊕ 1 Slot ⊖ deutlich hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	⊕ gute, aber alte Vollversion ⊕ DVD-Player ⊕ HDTV	7/10

FAZIT Für das Geld sehr schnelle 256-MByte-Karte ohne Shader 3.0. In der wichtigen 1280er-Auflösung laufen die meisten Spiele mit 2xFSAA und 4xAF flüssig.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



Radeon im Doppelpack

CROSSFIRE-BENCHMARKS

Die technischen Eckdaten von ATIs SLI-Konkurrent Crossfire sind seit Monaten bekannt. Wie viel Spieleleistung dabei heraus kommt, haben wir nun für Sie getestet.

Das Prinzip ist einfach: Polygone, Texturen und Shader-Programme lassen sich problemlos parallel berechnen. Falls selbst die Power einer einzelnen High-End-Grafikkarte nicht mehr ausreicht, zum Beispiel in sehr hohen Auflösungen mit Kantenglättung, kaufen Sie einfach eine zweite. ATI musste seinen **Crossfire**-Verbund aus zwei Radeons immer wieder verschieben und rückt jetzt erstmals Test-Samples raus.

Das Crossfire-System

Unser **Crossfire**-System besteht aus einer **Crossfire**-fähigen Sockel-939-Platine, einer Radeon X850 XT als Slave und einer **X850 XT Crossfire Edition** (Master). Die unterscheidet sich äußerlich kaum von der normalen Karte, hat aber einen Compositing-Chip, der die Rechenergebnisse beider Karten addiert. Anders als bei SLI verbinden Sie die zwei nicht über eine interne Brücke, sondern über eine externe Kabelweiche.

Der auf dem Mainboard verbaute **Radeon Xpress 200 Crossfire**-Chipsatz unterstützt zwei PCI-Express-16x-Steckplätze. Wie bei Nvidias Nforce 4 SLI laufen die beiden Buchsen aber lediglich im 8x-Modus, einer Karte allein steht dagegen die volle Bandbreite zur Verfügung. In diesem Fall müssen Sie die mitgelieferte Dummy-Steckkarte in den oberen Slot stöpseln. Nach unseren Erfahrungen verlieren weder **Crossfire** noch SLI durch den 8x-Modus Spieleleistung.

Im Gegensatz zu SLI können Sie **Crossfire** ohne Neustart an- und ausschalten. Wie die Last zwischen den Radeons verteilt wird, bestimmt der Treiber, eine manuelle Auswahl ist unmöglich (siehe Heft 08/2005).

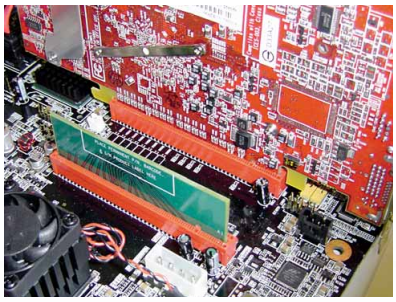
Während SLI zwei gleiche Karten voraussetzt, soll **Crossfire** fast innerhalb der gesamten X800- und X850-Serien funktionieren. Um das zu prüfen, fehlt uns allerdings eine **X800 Crossfire Edition**.

Bildqualitäts-Chaos

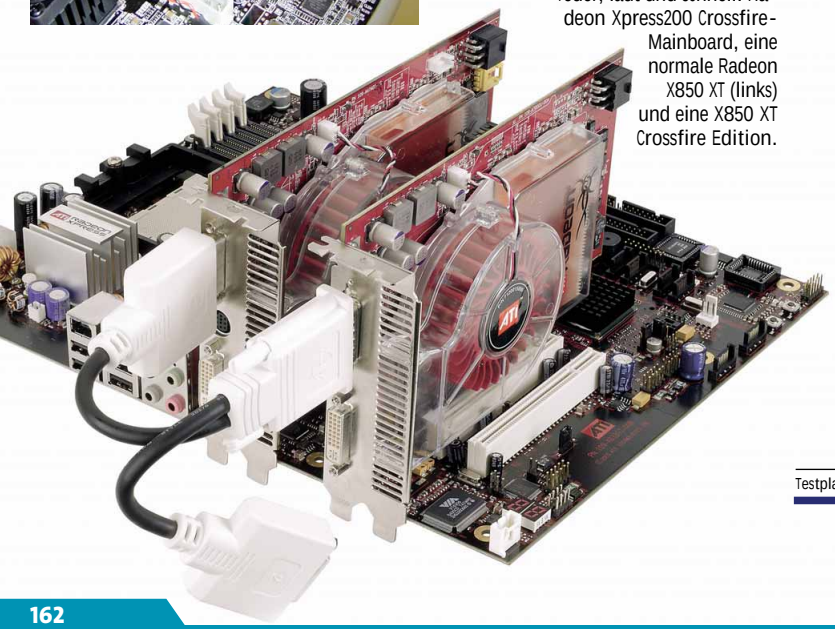
Crossfire unterstützt neue Kantenglättungsmodi namens SuperAA. Sobald wir aber eines der neuen Verfahren im Catalyst-Treiber aktivierten, krachte die Bildrate auf bis 50 Bilder in den Keller und das Bild zeigte Schlieren wie auf einem schlechten TFT-Monitor. Laut Rene Froeleke von ATI sei dies ein Bug, der im finalen Treiber behoben sein soll. Aufgrund dieses dicken Patzers verzichten wir weiter auf eine Wertung.

Derzeit nicht konkurrenzfähig

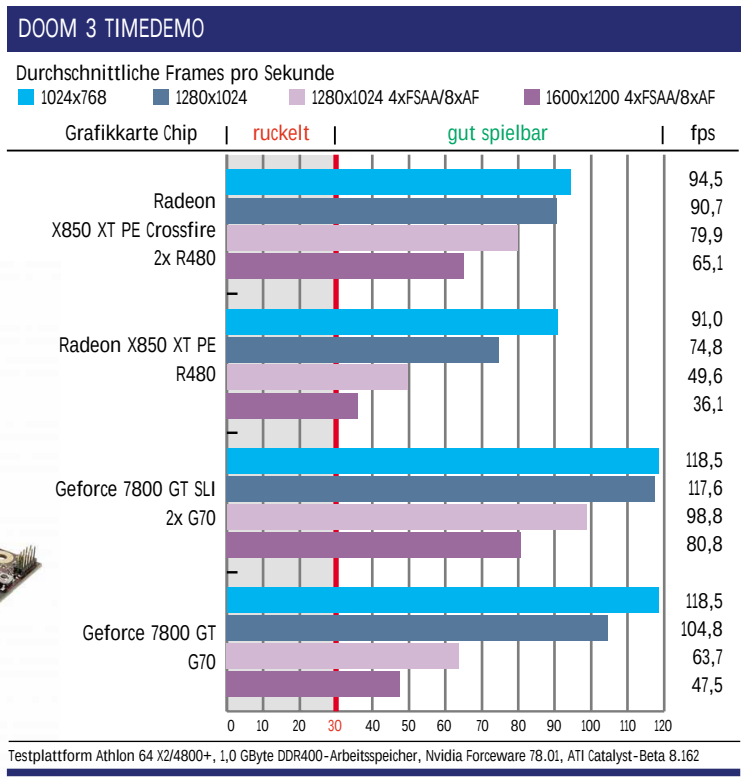
Zum **Crossfire**-Vergleich haben wir ein SLI-System mit zwei Geforce 7800 GT gebencht. Mit 400 Euro pro Karte kostet das GT-Duo momentan nicht mehr als der getestete **Crossfire**-Verbund. Wie die Benchmarks zeigen, lohnt eine zweite 3D-Karte generell nur in hohen Auflösungen mit Kantenglättung – bis 1280x1024 beschränkt die CPU die Performance. Den größten Leistungsschub durch eine zweite Karte zeigen die Benchmarks erst in 1600x1200 Pixeln mit Kantenglättung und anisotropischer Filterung. Im direkten Vergleich hat das **Crossfire**-Doppel keine Chance gegen SLI: Zwar arbeitet es auf ähnlich hohem Leistungsniveau und ist



Wenn Sie nur eine 3D-Karte verwenden, stecken Sie eine Terminator-Karte in den oberen 16x-Slot.



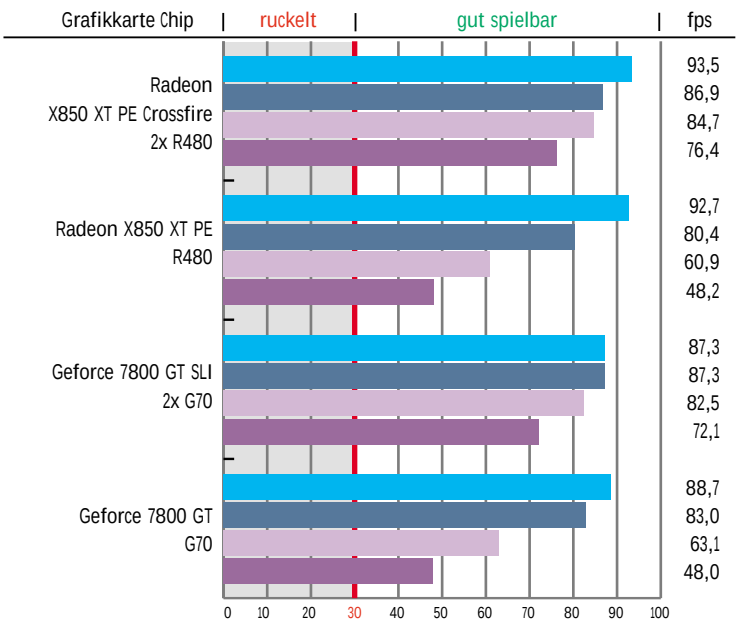
Teuer, laut und schnell: Radeon Xpress200 Crossfire-Mainboard, eine normale Radeon X850 XT (links) und eine X850 XT Crossfire Edition.



FAR CRY TRAINING

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 4xFSAA/8xAF | 1600x1200 4xFSAA/8xAF

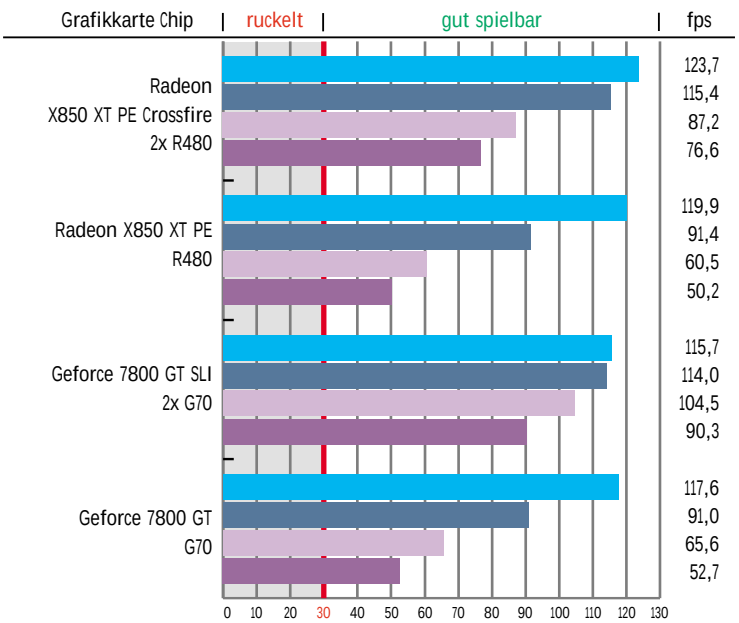


Testplattform Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte DDR400-Arbeitsspeicher, Nvidia Forceware 78.01, ATI Catalyst-Beta 8.162

HALF-LIFE 2 CANALS

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 4xFSAA / 8xAF | 1600x1200 4xFSAA / 8xAF



Testplattform Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte DDR400-Arbeitsspeicher, Nvidia Forceware 78.01, ATI Catalyst-Beta 8.162

ebenfalls stabil, theoretisch sogar flexibler, aber deutlich lauter. Und zum gleichen Preis fehlt den Radeon-X850-Karten das Shader Model 3.0 sowie das Bild verbessernde High Dynamic Range Rendering.

Unterm Strich macht **Crossfire** einen komfortableren, aber momentan auch unausgegorenen Eindruck als SLI. Mit der kommenden Shader-3.0-Radeon Ende September und einem vollständig funktionierenden Treiber werden wir **Crossfire** erneut unter die Lupe nehmen – speziell im Hinblick auf die Bildqualität. **Crossfire**-Mainboards und passende Master-Karten sollen laut ATI ab Mitte Oktober zu kaufen sein. DV

Die Laser-Fraktion von links nach rechts: Logitech G5 und G7, Microsoft Laser Mouse 6000 und Razer Copperhead.

Teure Frag-Maschinen

LASER-MÄUSE

Vier neue Mäuse stürmen dem heißen Spieleherbst entgegen: Logitech G5 und G7, Microsoft Laser Mouse 6000 und Razer Copperhead.

Die GameStar-Referenzliste ist eindeutig: Außer Razer kann kein Hersteller Logitechs Kampfmäusen Paroli bieten. In der nun eröffneten Runde kämpfen beide Hersteller mit Laser-Sensoren: Die für Links- und Rechtshänder geeignete **Copperhead** richtet sich besonders an Profispieler. Logitechs neue **G5** und **G7** mögen nur rechte Hände, aber alle Spieler. Die **G**-Preise liegen mit saftigen 75 Euro (**G5**) beziehungsweise 100 Euro (**G7**) deutlich über dem Niveau der **MX**-Vorgänger. Mit 80 Euro ist die **Copperhead** ebenfalls weit von einem Preis-Leistungs-Award entfernt. Microsoft schickt mit der **Laser Mouse 6000** erstmals seit langem wieder eine Maus für Spieler ins Rennen – die **Laser Mouse** liegt bei 40 Euro.

FACTS

	Logitech G5	Logitech G7	Microsoft Laser Maus	Razer Copperhead
➤ Präzision	2.000 dpi	2.000 dpi	800 dpi	2.000 dpi
➤ dpi-Stufen	3	3	1	4
➤ Pixel	6,4 Mio/s	6,4 Mio/s	k. A.	6,4 Mio/s
➤ Tasten	6	6	4	7+1
➤ Mausrad	4-Wege	4-Wege	2-Wege	2-Wege

GameStar prüft alle vier Nager in schnellen Shootern, komplexen Strategiespielen mit Hunderten von Einheiten und natürlich beim täglichen Arbeiten unter Windows.

Maximale Beschleunigung

Anders als noch die **MX518** tasten die **G**-Mäuse den Untergrund mit einem 2.000 dpi exaktem Laser ab. Über zwei Buttons regeln Sie wie bei der **MX518** die dpi-Zahl und damit die Zeigergeschwindigkeit während des Spiels – die **G**-Serie erlaubt 2.000, 800 und 400 dpi. Mit dem Setpoint-Treiber können Sie für bis zu fünf Stufen die Empfindlichkeit in 50 Schritten selbst bestimmen.

Razers **Copperhead** schafft ebenfalls 2.000 dpi, bietet aber eine vierstufige Abstimmung (2.000, 1.600, 800, 400 dpi). Als einzige Maus im Test muss die **Laser Mouse** mit einer Einstellung auskommen (800 dpi).

G5 und **G7** jagen ihre Signale mit 500 MHz statt wie üblich mit 125 MHz durch den USB-Port. Das führt zu weicheren Mausbewegungen. Die **G7**-Signale machen noch einen kurzen Umweg über eine 2,4-GHz-Funkverbindung (siehe Kasten »G7 anschließen«). **Copperhead**-Besitzer haben auch hier mehr Spielraum und können je nach Wunsch 125, 500 und sogar 1.000 MHz einstellen. Um Microsofts **Laser Mouse** auf ähnliche Hertz-Schläge zu trimmen, brauchen Sie ein Zusatz-Tool wie den **USB Mouserate Switcher** von ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 114.

Wohlfühlmäuse

Anders als die **G7** ist jede **G5** ein Einzelstück. Die raffinierte Oberflächenstruktur schleift Logitech nach eigener Aussage in Handarbeit. Die gummierten Bereiche links und rechts fühlen sich noch griffiger an als bei den Vorgängern. Anders die **G7**: Beide Seiten bestehen aus dem gleichen Material wie das übrige glatte Gehäuse. Weil Logitech die Form der **MX518** beibehält, haben nur Rechtshänder mit der **G**-Serie volle Kontrolle. Microsofts **Laser Mouse** und Razers **Copperhead** sind durch ihre symmetrische Form auch für Linkshänder interessant. In rechten Händen liegen die **G**-Nager gewohnt einwandfrei, die Tasten sind gut erreichbar, und die zwei Feuertasten klicken perfekt. Beide Wahltasten hat Logitech dieses Mal hinter dem 4-Wege-Mausrad platziert, was schnelle Wechsel vereinfacht. Das von der **MX1000** bekannte schicke Display zeigt die aktuelle Einstellung. Trotz der deutlich erhöhten Preise strich Logitech eine der zwei Daumentasten und einen der drei Buttons neben dem Mausrad ersatzlos. Razer baute zwar kein Display ein, erhöhte von der **Diamondback** zur **Copperhead** aber sowohl den Mausrücken als auch die Qualität. Trotzdem quietschen die beiden großen Feuertasten je nach Druckwinkel immer noch. Die zwei Tasten auf jeder Seite greifen sich angenehmer als bisher, gut erreichen können Sie aber nur die zwei auf der Daumenseite. Microsofts flache **Laser**

G7 ANSCHLIEßEN

Den USB-Empfänger stöpseln Sie am besten an einen freien USB-Port Ihres PCs. So nutzen Sie das Akkuladegerät bequem als zusätzlichen USB-Anschluss auf dem Schreibtisch, zum Beispiel für Speichersticks. Dank zweier mitgelieferter Akkus können Sie stets einen aufladen. Wichtig für Spieler: An der Unterseite des Ladegeräts verlängern Sie per Boost-Schalter die Zeit, nach der sich der Sensor zum Strom sparen abschaltet, von zehn Sekunden auf eine Minute.

TREIBER FÜR SPIELER

Setpoint von Logitech bietet nur ein spezielles Spielermenü.

Razers Synapse-Treiber ist komplett auf Spieler optimiert.

Mouse liegt angenehm in großen und kleinen Händen. Feuertasten und Rad funktionieren sehr gut. Beide Seitentasten links und rechts hat Microsoft selbst für größere Hände zu weit vorne platziert.

Gewichtsfrage

Nur mit der **G5** folgt Logitech dem Trend zu einem individuellen Mausgewicht. In einer schicken Metalldose finden Sie 16 Gewichte, acht mit jeweils 4,5 Gramm und acht mit jeweils 1,7 Gramm. Das kleine Einschubmodul für die Maus schluckt maximal acht Gewichte. Auf diese Weise können Sie das Gewicht der **G5** von 114 Gramm um 13,6 bis 36,0 Gramm erhöhen (maximales Gesamtgewicht inklusive Gewichtsmodul: 155 Gramm). Die federleichte **Laser Mouse 6000** bringt 89 Gramm auf die Waage; das Gewicht ist unveränderbar. Razers **Copperhead** folgt mit 8 Gramm mehr (97 Gramm). Laut Katrin Bachmann vom Razer-Vertrieb Jöllenbeck soll ein separates Gewichts-Set auf den Markt kommen, der Preis dafür steht noch nicht fest. Logitechs kabellose **G7** ist mit 132 Gramm die schwerste im Feld, aber dank Spezialakkus viel leichter als eine **MX700** mit gewichtigen 172 Gramm.

Software-Fortschritte

Alle vier Mäuse erlauben eine freie Programmierung aller Tasten über den jeweiligen Treiber. Die **Copperhead** speichert zusätzlich bis zu fünf komplette Tastenbelegungen in einem 12 KByte kleinen Speicher in der Maus. Auf diese Weise lassen sich die Einstellungen auch ohne Treiber auf beliebig vielen Rechnern nutzen. Über eine »Import/Export«-Funktion können Sie Ihre Profile in einer Textdatei speichern und mit Freunden tauschen. Mit dem »Synapse« genannten Treiber können Sie erstmals bei einer Maus die Firmware aktualisieren.

Microsofts IntelliPoint-Software erlaubt zusätzlich zur freien Programmierung aller Tasten auch anwendungsspezifische Tastenbelegungen. Unter Windows nutzen Sie die Daumentaste so etwa zum Kopieren, im Spiel dagegen als Tastenkürzel.

Vorsicht, Mauspad!

Durch die neuen Teflonfüßchen mit größerer Kontaktfläche gleiten sowohl **G7** als auch **G5** wesentlich sanfter über den Untergrund als eine **MX518**, auf Glas kratzen beide stark. Die **Copperhead** bleibt hier selbst ohne Skates deutlich leiser und hat insgesamt die besten Gleiteigenschaften. Auf ihren vier grauseligen Füßchen verschenkt die **Laser Mouse** viel Potenzial: Ohne Skates ist die Kontrolle auf glatten Oberflächen wie Glas oder Aluminium eingeschränkt, das Reibungsgeräusch sehr laut. Am wohlsten fühlt sich Bills neue Maus auf Stoff.

Zwar wuseln **G5** und **G7** problemlos über die meisten getesteten Hartplastik-Pads, Schreibtische und Metalloberflächen. Aber auf der rauen Seite des Everglide **Ricochets** und auf dem beliebten **MTW-Pad** bewegt sich der Zeiger keinen Millimeter. Genauso komplett kapituliert der **G5**-Laser vor Glaspads. Bei einer von zwei getesteten **G7** bewegt sich zumindest der Zeiger, Spielen ist aufgrund heftiger Aussetzer allerdings auch hier unmöglich. Die andere **G7** funktionierte wie die **G5** auf Glas gar nicht. Offenbar unterscheiden sich also einzelne **G**-Modelle untereinander in der Laser-Abstimmung. Laut Katja Schleicher von Logitech sei dies ein Firmware-Problem der Presse-Samples und in den Verkaufsversionen behoben. Da wir das bis zum Redaktionsschluss nicht überprüfen konnten, bestrafen diese Streuung vorerst mit einem Abzug von zwei Punkten in der Technik-Note. Sobald wir finale **G**-Versionen haben, testen wir nach. **Copperhead** und **Laser Mouse 6000** geben sich in dieser Disziplin keine Blöße.

Das G5-Gewicht passen Sie mit dem beigelegten Zusatzmodul flexibel an.

Razer verkauft die Copperhead in drei Farben. Später sollen weitere austauschbare Gehäuseschalen folgen.

Präzisionswerkzeuge

Im Test brillierten alle vier Nager mit hoher Präzision. In **Age of Empires 3** konnten wir auch kleinste Einheiten mit jeder Maus stets kontrolliert auswählen. Hektische Hin- und Her-Bewegungen lassen das komplette Testfeld unbeeindruckt. In der Königsdisziplin, also in schnellen Shootern wie **UT 2004** oder **Quake 3**, spielen **G5**, **G7** und **Copperhead** ihre Stärken aus: Volle Kontrolle auch bei wahnwitzigen Bewegungen oder hastigen Drehungen um die eigene Achse – der Zeiger ist immer da, wo er sein soll. Ein Klick auf die dpi-Taste, und schon treffen auch Nahkämpfer über weite Distanzen besser. Die **Laser Mouse** springt in Extremsituationen gelegentlich, zudem müssen Sie ohne dpi-Wahl auskommen.

Zickige G-Serie: Glas-Mauspads mögen weder G5 noch G7, auch einige Hartplastik-Pads wie das Everglide Ricochet (raue Seite) machen Probleme.

Profispieler sollten entweder zur **G5** oder zur noch besseren **Copperhead** greifen. Aufgrund der uneingeschränkten Pad-Kompatibilität und des auf Spieler ausgerichteten Treibers gewinnt die **Copperhead** nicht nur den Vergleichstest, sondern belegt auch Platz 1 in unserer Referenzliste.

Fortgeschrittene und Einsteiger bekommen mit der wesentlich günstigeren **Laser Mouse 6000** für 40 Euro konkurrenzfähige Spielkontrolle und den Preis-Leistungs-Sieger dieses Tests. Wer auf eine gute Daumentaste nicht verzichten kann, sollte eine **MX510** für 30 Euro kaufen.

Die kabellose **G7** hat fast alle Vorzüge der **G5**. Allerdings fehlt ihr die optimale Griffigkeit der verkabelten Variante, zudem ist das Gewicht fest vorgegeben. Sender und Empfänger kommunizieren annähernd verzögerungsfrei. Anders als mit zwei **MX1000**-Mäusen konnten wir mit zwei **G7** ohne spürbare Aussetzer in einem Raum spielen. Unterm Strich rechfertigen zwar weder die zwei Akkus noch der praktische USB-Port am Ladegerät den Preis von 100 Euro, die derzeit beste Funkmaus ist die **G7** aber auf jeden Fall. Vorausgesetzt, Ihr Händler gibt Ihnen die Möglichkeit, exakt die G-Maus mit Ihrem Mauspad zu testen, die Sie mit nach Hause nehmen wollen. DV

RAZER ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J60
LOGITECH G5 & G7 ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J61
MICROSOFT ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J62

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Da ich seit der MX500 nur noch mit Logitech-Mäusen spiele, fühle ich mich bei der G5 gleich heimisch: Die Tasten sind gut angeordnet, lassen sich frei belegen und haben einen exakten Druckpunkt.

Mit dem individuellen Gewicht kann ich die sanft gleitende G5 zwar perfekt auf mich abstimmen, doch ich tendiere zu leichten Mäusen. Razers Copperhead wiegt stets mindestens 17 Gramm weniger als eine G5, ist minimal präziser, hochkonfigurierbar und dank internem Speicher auch unter Linux voll funktionsfähig. Das und die endlich konkurrenzfähige Verarbeitung haben mich bekehrt. Außerdem fehlt mir bei den neuen Logitech-Modellen die zweite Daumentaste. Die schwankende Padkompatibilität von G5 zu G5 und von G7 zu G7 ist zudem eine unkalkulierbare Spaßbremse.

»Von Logitech zu Razer«

COPPERHEAD

CA. PREIS 80 Euro — HERSTELLER Razer

TECHNISCHE ANGABEN

ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	VERBINDUNG	Kabel
PIXEL	6,4 Millionen/s	ANSCHLUSS	USB
MAUSRAD	2-Wege	TASTEN	7+1

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ maximale Präzision ⊕ sehr schnell	40/40
TECHNIK	⊕ hohe Auflösung ⊕ Mikroschalter ⊕ interner Speicher	20/20
AUSSTATTUNG	⊕ 7 Tasten ⊕ 1,9 m langes Kabel ⊕ hochkonfigurierbarer Treiber	18/20
ERGONOMIE	⊕ liegt sehr gut in der Hand ⊖ 2 Seitentasten schlecht erreichbar	9/10
VERARBEITUNG	⊕ gut verarbeitet ⊖ nicht so perfekt wie G-Serie	8/10

FAZIT Extrem präzise, hochkonfigurierbar und viele Tasten: Wer bereit ist, 80 Euro in eine Maus zu investieren, braucht Razers neue Copperhead.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

95

G5

CA. PREIS 75 Euro — HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	VERBINDUNG	Kabel
PIXEL	6,4 Millionen/s	ANSCHLUSS	USB
MAUSRAD	4-Wege	TASTEN	6

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ extrem präzise ⊕ sehr schnell	40/40
TECHNIK	⊕ dpi-Umschaltung ⊕ Auflösung ⊖ funktioniert nicht auf jedem Pad	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ sechs Tasten ⊕ 1,9 m Kabel ⊕ individuelles Gewicht	18/20
ERGONOMIE	⊕ optimale Form ⊕ präzise Tasten ⊖ nur für Linkshänder	8/10
VERARBEITUNG	⊕ perfekte Verarbeitung ⊕ sauber gerastertes Mausrad	10/10

FAZIT Einen Tick mehr Präzision und weichere Zeigerbewegungen als die MX518. Die noch bessere Copperhead verhindert den Sprung auf Platz 1 der Referenzliste.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

91

G7

CA. PREIS 100 Euro — HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	VERBINDUNG	Funk
PIXEL	6,4 Millionen/s	ANSCHLUSS	USB
MAUSRAD	4-Wege	TASTEN	6

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ extrem genau und schnell ⊕ derzeit präziseste Funkmaus	39/40
TECHNIK	⊕ dpi-Umschaltung ⊕ kabellos ⊖ funktioniert nicht auf jedem Pad	16/20
AUSSTATTUNG	⊕ wie G5 ⊕ aber Empfänger mit USB-Port ⊖ Gewicht fest	18/20
ERGONOMIE	⊕ optimale Form ⊕ präzise Tasten ⊖ nur für Linkshänder	8/10
VERARBEITUNG	⊕ perfekte Verarbeitung ⊖ Griffigkeit hinter G5 und MX500	10/10

FAZIT Wie die G5 hat auch die G7 mit bestimmten Pads zu kämpfen. Durch ihr geringes Gewicht und die hohe Präzision trotzdem die momentan beste Funkmaus.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

90

LASER MOUSE 6000

CA. PREIS 40 Euro — HERSTELLER Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

ABTASTUNG	Laser (800 dpi)	VERBINDUNG	Kabel
PIXEL	keine Angabe	ANSCHLUSS	USB
MAUSRAD	2-Wege	TASTEN	5

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ sehr präzise ⊖ bei extremen Manövern gelegentliche Aussetzer	37/40
TECHNIK	⊕ Laser ⊕ USB ⊖ keine dpi-Umschaltung	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ für Links- und Rechtshänder ⊕ 1,8 m Kabel	13/20
ERGONOMIE	⊖ Seitentasten zu weit vorne ⊕ gut verarbeitet	9/10
VERARBEITUNG	⊖ Seitentasten etwas klapprig	7/10

FAZIT Wer flache, leichte Mäuse mag, wird mit der präzisen Laser Mouse 6000 viel Laser-Spaß haben. Rechtshänder greifen aber besser zur MX510 für 30 Euro.

PREIS/LEIST. GUT

81

PCI-Express-Grafikkarte

CLUB3D GEFORCE 7800 GT

Die Geforce 7800 GT hat für 100 Euro weniger alle Features der GTX. GameStar prüft, wie viel Spieleleistung auf der Strecke bleibt.

Die Geforce 7800 GT ist 1,5 cm kürzer als eine GTX. Auch das Lüfterdesign hat Nvidia leicht modifiziert.

Derzeit verkauft Nvidia die Geforce 7800 GTX wie geschnitten Brot. Als erste High-End-Karte seit langem war die GTX direkt nach der Produktvorstellung erhältlich. Nun reicht Nvidia die preis- und leistungsreduzierte GT-Variante mit gleichen Features, aber nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und geringfügig reduzierten Taktfrequenzen nach. Wir scheuchen die knapp 380 Euro teure **Geforce 7800 GT** von Club3D durch unsere Benchmarks.

24 Pipelines adé

Wie die 100 Euro teurere GTX-Schwester unterstützt auch die **Geforce 7800 GT** das Shader Model 3.0, SLI sowie die aufwändige Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering. Zwar basiert auch die **7800 GT** auf dem G70-Grafikprozessor, aber es funktionieren nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und sieben statt acht Vertex Shadern. Anders also noch zu Geforce-6800-Anfängen hat Nvidia die Shader-Einheiten dieses Mal direkt im Chip deaktiviert, das Freischalten ist nach aktuellem Stand unmöglich.

Chip- und GDDR3-Speicher der **Geforce 7800 GT** laufen mit 400/1.000 MHz statt mit 430/1.200 MHz. Ein Übertaktungsversuch auf GTX-Niveau produzierte bei unserem Sample heftige Grafikfehler. Der 256 MByte große Speicher kommuniziert über eine 256 Bit breite Datenleitung mit der GPU.

Sparpaket

Club3D verwendet den Referenzlüfter von Nvidia und klebt lediglich das eigene Logo drauf. Bei maximaler Drehzahl rotiert der Ventilator hörbar, meist liegt die Geräuschkulisse aber noch im akzeptablen Bereich.

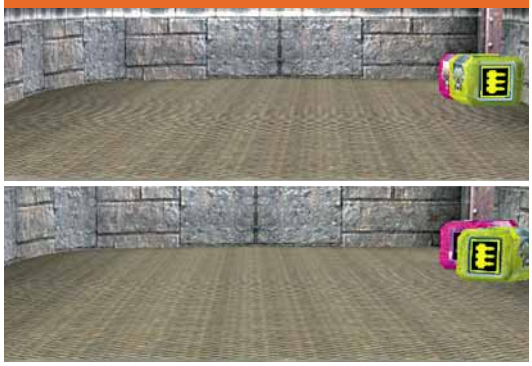
Der Lieferumfang ist Durchschnitt: Außer der guten Vollversion **Colin McRae Rally 2005** (GameStar-Wertung: 87) gibt's noch ein Multimedia-Paket inklusive **PowerDVD** und eine Anschlussbox (HDTV-Komponenten- und S-Video-Ausgang, Cinch- sowie S-Video-Eingang). Zusätzlich liegen zwei Adapter von DVI auf VGA und einer von S-Video auf Cinch im Karton.

Schneller als Radeon X850 XT

Die **Geforce 7800 GT** haben wir mit einem Athlon 64 X2/4800+ und 1,0 GByte RAM auf dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** getestet. In den Benchmarks rendert die 400-Euro-Karte je nach Test bis zu 10 Prozent langsamer als eine GTX. Die **GT** hat die momentan gleich teure Radeon X850 XT im Griff – und damit auch eine Geforce 6800 Ultra. Wer im gehobenen Leistungssegment neueste Features und viel Power braucht, aber keine 500 Euro investieren will, trifft mit der **Geforce 7800 GT** die richtige Wahl. DV

➤ HOTLINE: (02351) 180 63 20 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@CLUB-3D.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J21

GEFORCE 7 TEXTURFLIMMERN



Geforce-7-Karten beherrschen nur ein vereinfachtes anisotropischen Filtering. Selbst mit abgeschalteten Optimierungen flimmern anisotrop gefilterte Texturen (oben). Wenn Sie die »Image Quality« im Treiber unter »Performance & Quality Settings« auf »Very High« stellen, wird die Bildqualität erkennbar besser. Treiber vor 77.77 flimmern auch in der »Very High«-Einstellung stark.

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

Hätte ich nicht schon eine Geforce 7800 GTX – ich würde die Geforce 7800 GT haben wollen. Bei 20 Prozent niedrigerem Preis verliert sie nur etwa 10 Prozent Leistung gegenüber der teureren GTX. Das reicht immer noch, um eine Geforce 6800 Ultra und eine Radeon X850 XT zu schlagen. Letztere kann zudem weder Shader 3.0 noch schnelles High Dynamic Range Rendering.

Allerdings: Wie schon bei der GTX fehlen große Unterschiede zwischen den Herstellern.

»Max. fps pro €«

BENCHMARKS

	Geforce 7800 GT	Geforce 7800 GTX	Radeon X850 XT	
Doom 3 1280x1024	104,8	111,5	77,7	fps
Doom 3 1600x1200 4xFSAA/8xAF	47,5	51,2	36,0	fps
Far Cry 1280x1024	83,0	86,9	80,9	fps
Far Cry 1600x1200 HDR	36,1	42,2	–	fps
Half-Life 2 1280x1024	91,0	106,2	92,8	fps
Half-Life 2 1600x1200 4xFSAA/8xAF	52,7	59,1	49,8	fps

GEFORCE 7800 GT

CA. PREIS 380 Euro — HERSTELLER Club3D

TECHNISCHE ANGABEN

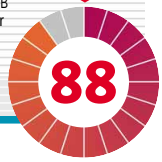
GRAFIKCHIP	Geforce 7800 GTX (G70)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	400/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ extrem schnell ⊕ HDR bis 1280x1024 gut spielbar	39/40
BILDQUALITÄT	⊕ Transparenz-Antialiasing ⊖ AF flimmert leicht	19/20
TECHNIK	⊕ Shader Model 3.0 ⊕ SLI ⊕ 256-Bit-Interface	18/20
KÜHLSYSTEM	⊕ unter Win leise ⊕ 1 Slot ⊖ je nach Temperatur deutlich hörbar	7/10
AUSSTATTUNG	⊕ Colin 2005 ⊕ DVD-Player ⊖ sonst Durchschnitt	6/10

FAZIT Extrem schnelle 3D-Karte mit 256 MB und SLI zum fairen Kurs. Im Vergleich zur ähnlich teuren Radeon X850 XT dank Shader 3.0 und HDR zukunftssicherer.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT

AMW M179D

Das 17-Zoll-Display **M179D** von AMW kostet gerade mal 250 Euro und hat eine angegebene Reaktionszeit von 8 ms. Nach ausgiebigem Spielen können wir die bestätigen: Zwar wirken einige TFT-Bildschirme subjektiv noch etwas schneller, optisch störende Schlieren konnten wir auf dem **M179D** jedoch nicht ausmachen. Kontrast, Helligkeit und Schärfe stimmen für diesen Kampfpreis, dem gesamten Bild stünde aber etwas mehr Brillanz gut. Die Blickwinkel sind ziemlich eingeschränkt: Schon bei rund 40 Grad horizontaler Abweichung in eine Richtung verändern sich die Farben stark, Weiß wird zum Beispiel Gelb. Der **M179D** interpoliert schon bei 1024x768 leicht matschig, 800x600 sieht hässlich aus.

Den **M179D** können Sie kippen, nicht jedoch in der Höhe verstellen. Immerhin knausert AMW nicht und legt zum vorhandenen digitalen DVI-Ausgang auch ein passendes Kabel bei – selbst in gehobenen Preisklassen keine Selbstverständlichkeit. An der Rückseite hat AMW noch zwei maue Lautsprecher angebracht. DV

➤ HOTLINE: (0211) 179 35 50 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@AMW-EUROPE.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J69

Headset

TEAC HP-2

Trotz der wuchtigen Erscheinung gehört das 13 Euro günstige Teac **HP-2** zu den Leichtgewichten unter den Headsets. Der verstellbare Bügel passt bequem auch auf große Köpfe, die mit Kunstleder überzogenen Ohrhörer dagegen nicht. Auf den meisten Testköpfen lagen die Muscheln nur hinter den Ohren auf, wodurch nach kurzer Zeit meist ein störender Druck entsteht. Der bewegliche Mikrofonarm ist da flexibler und sollte auch gelegentliche Stürze unbeschadet überstehen.

Sprache überträgt das **HP-2** klar verständlich, aber sehr überpräsent und scharf. Bei Musik fehlen vor allem tiefe Bässe und starke Mitten, um die zischelnden Höhen auszugleichen. Darunter leidet auch der Spielesound: In **Battlefield 2** scheppern Explosionen blechern und Panzermotoren verlieren ihr tiefes Grollen. Befehle und Kommentare übermittelt das **HP-2** dafür zuverlässig und nur gelegentlich leicht verrauscht an Ihre Mitspieler. Für den niedrigen Preis liefert das **HP-2** insgesamt dennoch eine solide Gesamtleistung. FK

➤ HOTLINE: (01805) 55 83 79 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: J92
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J91

M179D

CA. PREIS 250 Euro — HERSTELLER AMW

TECHNISCHE ANGABEN

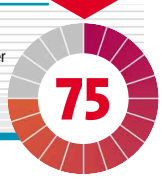
DIAGONALE	17 Zoll	ANGEG. REAKTIONSZEIT	8 ms
HELLIGKEIT	300 cd/m²	NATIVE AUFLÖSUNG	1280x102
KONTRAST	500:1	ANGEG. MAX. BLICKWINKEL	480/70°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ voll spieletauglich ⊖ Interpolation leicht matschig	34/40
BILDQUALITÄT	⊕ scharf ⊕ Helligkeit OK ⊖ Blickwinkel eng	12/20
TECHNIK	⊕ schnelles Panel ⊕ internes Netzteil	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ DVI & -Kabel ⊕ 3 Jahre Garantie ⊖ nicht höhenverstellbar	6/10
BEDIENUNG	⊕ gut bedienbar ⊕ OSD deutsch	8/10

FAZIT Voll spieletauglicher 17-Zoll-Flachmann für preiswerte 250 Euro. Die Bildqualität des M179D von AMW kommt aber nicht an die Klassenbesten heran.

PREIS/LEIST. GUT



HP-2

CA. PREIS 13 Euro — HERSTELLER Teac

TECHNISCHE ANGABEN

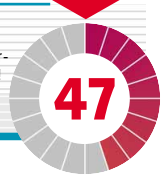
FREQUENZGANG	20 — 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUNDSOUND	nein	KABELLÄNGE	2 m
KLANGREGLER	Lautstärke	ANSCHLUSS	3,5-mm-Klinke

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	⊕ meist befriedigende Auflösung ⊖ Bass dünn ⊖ Höhen zu scharf	14/30
SPRACH-QUALITÄT	⊕ ordentliche Verständlichkeit ⊖ Übertragung teils verrauscht	15/30
KLANG MUSIK	⊕ in niedriger Lautstärke OK ⊖ Bass schwach ⊖ Mitten dünn	8/20
ERGONOMIE	⊕ Bügel anpassbar ⊕ flexibler Mikrofonarm ⊖ Hörer drücken	5/10
AUSSTATTUNG	⊕ Lautstärkeregler ⊖ keine Stummschaltung ⊖ kurzes Kabel	5/10

FAZIT Ordentliche Sprachverständlichkeit und meist klare Übertragung zum sehr kleinen Preis. Wegen der unflexiblen Ohrhörer vor dem Kauf unbedingt antesten!

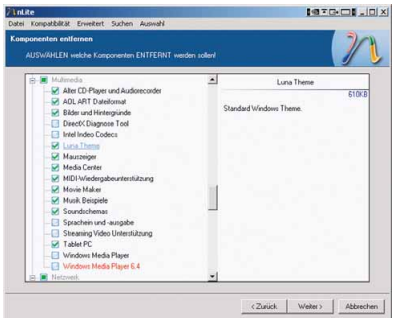
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Windows entschlacken

TOOL DES MONATS NLITE

Im letzten Teil unser Serie »Tuning-Sommer 2005« haben wir Ihnen das Tool **Nlite** bereits kurz vorgestellt (GameStar 10/2005). Mit dem 1,21 MByte kleinen Programm können Sie nicht nur Sicherheits-Patches oder das Service Pack 2 in eine Installations-CD integrieren, sondern Windows auch massiv entschlacken. Zuerst kopieren Sie alle Daten von Ihrer Windows-XP-CD in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Am besten deaktivieren Sie vorher über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« unter »Ordneroptionen/Ansicht« den Eintrag »Geschützte Systemdateien ausblenden«. Zusätzlich sollten Sie bei »Versteckte Dateien und Ordner« die Option »alle Dateien und Ordner anzeigen« aktivieren.



Sie mögen Luna genauso wenig wie viele andere Windows-XP-Komponenten? Dann weg damit.

Alles muss raus!

Nach der Installation von **Nlite** wählen Sie den Ordner aus, in den Sie die XP-CD kopiert haben. Nun leitet Sie das Tool per verständlichem Assistenten durch die Konfiguration »Ihres« Windows-Betriebssystems. Unter anderem können Sie die Spiele, einzelne Dienste, die Luna-Oberfläche oder sogar ganze Treiberpakete entfernen. Detaillierte Beschreibungen helfen bei der Entscheidung, was raus kann, und was nicht.

Abschließend erstellt **Nlite** auf Wunsch ein bootfähiges ISO-Image, das Sie mit einem Brennprogramm Ihrer Wahl auf CD bannen können. So braucht Windows XP nicht nur weniger Speicherplatz, sondern rennt auch deutlich flotter. Zwei Mankos hat **Nlite** allerdings: Das Tool erfordert Microsofts .Net-Framework von ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J49 und kann keine bestehende XP-Installation erleichtern. DV

➤ E-MAIL: NUHI@SOFTHOME.NET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J48

NLITE

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER nuhi@softhome.net

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	1.0 Beta 6	GRÖSSE	1,21 MByte
LIZENZ	Freeware	SPRACHE	Deutsch, mehrsprachig

PRO & KONTRA

- ⊕ entfernt überflüssige Funktionen aus Windows XP
- ⊖ funktioniert nicht mit bestehenden Installationen

FAZIT Durch die Optionensfülle dauert die Erstellung eines individuellen Installations-Images mit Nlite zwar etwas, der Aufwand wird aber mit mehr Sicherheit und Performance belohnt.

EINSCHÄTZUNG GUT

➤ DVD: Nlite 1.0 Beta 6

3D-Karte

SAPPHIRE RADEON X800 GT

Nach Monaten der Regungslosigkeit greift ATI die Geforce 6600 GT an: Für ebenfalls knapp 170 Euro hat Sapphires **Radeon X800 GT** 256 statt 128 MByte Speicher (6600 GT). Der R480-Chip stammt von der Radeon X850 und läuft mit gedrosselten 475 statt 540 MHz. Acht der 16 Pixel Pipelines hat ATI deaktiviert, alle sechs Vertex Shader sind funktionstüchtig. Nach aktuellem Stand lassen sich die übrigen Pipelines nur durch Löten und ein neues Bios frei schalten. Aber »weniger als 50 Prozent« der Karten liefen so stabil, meint ein Insider.

Die **Radeon X800 GT** regelt den Lüfter dynamisch, aber ziemlich hektisch. Insgesamt rotiert das Fächerblatt deutlich hörbar. Bei der Ausstattung spart Sapphire. Außer dem alten **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 89) bekommen Sie den DVD-Player **PowerDVD 6** (nur Stereo) und die üblichen Kabel inklusive HDTV sowie ein Übertaktungs-Tool.

6600-GT-Killer

In unseren Benchmarks mit einem Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** fegt die **Radeon X800 GT** die Geforce 6600 GT aus dem PC. In keinem Durchlauf außer **Doom 3** ist ATIs neuer Preis-Leistungs-Hammer gefährdet (siehe Benchmark-Kasten). DV

➤ HOTLINE: (01805) 727 744 23 12 CENT/MIN

➤ E-MAIL:INFO@SAPPHIRETECH.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J51

BENCHMARKS

	Radeon X800 GT	Geforce 6600 GT	
Half-Life 2 1024x768	87,8	73,6	fps
Half-Life 2 1280x1024 2xFSAA/4xAF	39,7	35,5	fps
Doom 3 1024x768	67,2	89,2	fps
Doom 3 1280x1024 2xFSAA/4xAF	38,9	43,1	fps
FarCry 1024x768	78,3	66,1	fps
FarCry 1280x1024 2xFSAA/4xAF	56,6	37,5	fps

RADEON X800 GT

CA. PREIS 170 Euro HERSTELLER Sapphire

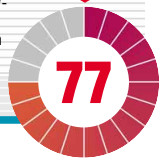
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800 GT (R480)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	475/980 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0b
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ viel Spieleleistung pro Euro ⊕ 2xFSAA / 4xAF gut spielbar	32/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊖ Leistung zu niedrig für 4xFSAA / 8xAF	18/20
TECHNIK	⊕ 256 MB ⊕ 256-Bit-Interface ⊖ keine Shader 3.0	14/20
KÜHLSYSTEM	⊕ 1 Slot ⊖ deutlich hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	⊕ gute, aber alte Vollversion ⊕ DVD-Player ⊕ HDTV	7/10

FAZIT Für das Geld sehr schnelle 256-MByte-Karte ohne Shader 3.0. In der wichtigen 1280er-Auflösung laufen die meisten Spiele mit 2xFSAA und 4xAF flüssig.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



Sie fragen – Experten antworten

TECHTELMECHTEL

➤ HARDWARE GLOSSAR
FACHBEGRIFFE EINFACH ERKLÄRT
➤ QUICKLINK: J87

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

LAHME 3D-LEISTUNG BEIM NOTEBOOK

Auf meinem Notebook Acer Ferrari 4000 mit einer Mobility Radeon X700 Pro ruckeln Spiele stark, sobald ich den Netzstecker ziehe. Hängt das Notebook an der Steckdose, läuft alles flüssig. Wie spiele ich auch im Garten ohne Stromanschluss ruckelfrei?
Mark Behle

Im Akkubetrieb senkt der X700-Grafikchip im Acer Ferrari die 3D-Leistung, um Strom zu sparen.

GameStar Um Strom zu sparen, senkt Ihre ATI-Grafikkarte den Takt von Chip und Speicher, sobald Ihr Notebook in den Akkubetrieb wechselt. Wollen Sie dennoch mit voller 3D-Leistung spielen, klicken Sie mit rechts auf den Desktop und öffnen dessen »Eigenschaften«. Unter »Einstellungen/Erweitert« wechseln Sie in den Reiter »Powerplay« und öffnen die »Powerplay-Einstellungen«. Hier beeinflussen Sie, wie sich Ihre Mobility Radeon abhängig vom Ladestand des Akkus verhält. Um immer mit voller 3D-Leistung zu spielen, schieben Sie alle Regler ganz nach rechts auf »optimale Leistung«. Jetzt laufen Ihre Spiele auch fern jeder Steckdose flüssig – allerdings muss Ihr Notebook auch deutlich früher Strom nachtanken.

DSL6000 GEGEN DSL1000

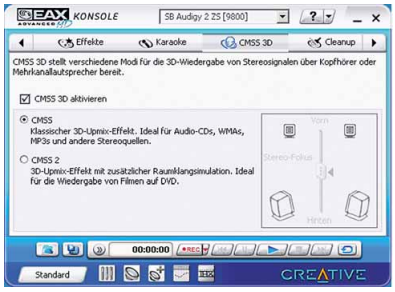
Ich überlege mir, von meinem DSL1000-Anschluss auf das angeblich schnellere DSL6000 umzusteigen. Ich spiele häufig im Internet, lohnt sich der Umstieg?
Lorenz Posch

GameStar Die als DSL6000 beworbenen Anschlüsse liefern grob die sechsfache Download-Geschwindigkeit von DSL1000. In Spielen bringt Ihnen der aufgebohrte Download-Speed aber nichts, da selbst reine Multiplayer-Titel wie Battlefield 2 eine DSL1000-Leitung nicht annähernd ausnutzen. Wichtig für Spiele ist nur die Zeit, die Datenpakete für die Reise von Ihrem Rechner zu einem Server im Internet und wieder zurück benötigen. Je niedriger diese so genannte »Ping«-Zeit, umso schneller erreichen Ihre Kommandos den Server und umgekehrt. Viele DSL-Anbieter bieten die Möglichkeit, den »Ping« mit einer »Fastpath« genannten Option zu reduzieren. Das kostet oft extra Gebühren von ein oder zwei Euro pro Monat, obwohl eigentlich keine zusätzliche Leistung geboten wird. »Fastpath« bedeutet nur, dass der Internetanbieter ein Verfahren zur Fehlerkorrektur bei der Datenübertragung weglässt, wodurch die »Pings« spürbar sinken.

CONCEPT E MAGNUM NUR STEREO

Wenn ich auf meinem 5.1-System Concept E Magnum von Teufel Musik höre, funktionieren immer nur die vorderen Lautsprecher. Was stimmt da nicht?
Richard Steirer

GameStar Keine Angst, Ihr Lautsprechersystem funktioniert tadellos. Musik ist meist in Stereo abgemischt, also nur mit je einem Signal für den linken und rechten Lautsprecher. Um Ihre Lieblingslieder aus allen Lautsprechern zu hören, muss Ihre Soundkarte das Stereosignal auf alle Boxen verteilen. Bei den Soundblaster-Karten etwa aktivieren Sie diese Funktion in der »EAX-Konsole« mit einem Häkchen bei »CMSS 3D«. Andere Soundkarten-Hersteller bezeichnen die Funktion auch als »2-Channel-Upmix« oder »Stereo Expander«. Manche 5.1-Sets beherrschen das Verfahren auch ohne entsprechende Software, das Concept E Magnum jedoch nicht.



Aktivieren Sie bei Soundblaster-Karten die Option »CMSS-3D« für Musik aus allen Lautsprechern.

ATHLON 64/3500+ ODER ATHLON X2/3800+

Für mein Sockel-939-Mainboard will ich mir einen neuen Prozessor kaufen. Ich schwanke zwischen dem Athlon 64/3500+ und dem Athlon X2/3800+. Welchen empfehlen Sie?
Thomas Schütz

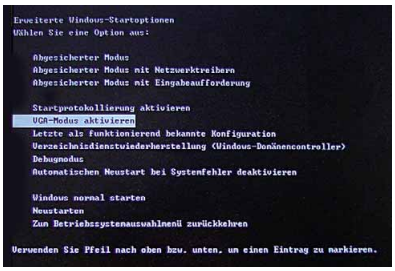
GameStar Der Athlon 64/3500+ mit einem Rechenkern ist momentan der schnellere Spiele-Prozessor, da bisher kaum Spiele die zwei Kerne des Athlon 64 X2/3800+ unterstützen. Somit rechnet der Athlon 64/3500+ mit 2,2 GHz Takt bis zu fünf Prozent schneller als der Athlon 64/3800+ mit 2,0 GHz. Sobald jedoch die

ersten Titel den zweiten 2,0-GHz-Kern des X2-Athlon nutzen, etwa für aufwändige KI- und Physikberechnungen, wird der X2 den Athlon 64/3500+ überholen. Bereits jetzt profitieren Sie mit dem Dual-Core-Athlon von einem verzögerungsfreierem System, besonders wenn Ihr PC mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigt. Aufgrund der größeren Zukunftssicherheit empfehlen wir Ihnen den Athlon 64 X2/3800+, auch wenn dieser in Spielen etwas langsamer als der Athlon 64/3500+ rechnet. Aktuell erreichen beide Chips mehr als ausreichende Bildwiederholraten.

MONITOR BLEIBT SCHWARZ

Ich habe meinen Grafiktreiber deinstalliert, um einen neueren aufzuspielen. Nun wird mein Monitor beim Anmeldebildschirm schwarz und meldet »Mode not supported«. Was kann ich tun?

Andreas Schröder



Schaltet der Monitor aufgrund falscher Grafikeinstellungen ab, starten Sie Win XP im VGA-Modus.

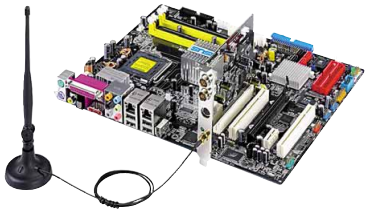
GameStar Wahrscheinlich wählt Windows nach der Deinstallation des Grafiktreibers eine Auflösung oder Bildwiederholrate, die Ihren Monitor überfordert. Viele TFT-Monitore etwa vertragen keine Bildwiederholraten über 60 Hertz und schalten den Bildschirm ab, um Schäden zu vermeiden. Deshalb sehen Sie auch noch die Bios-Meldungen und die Ladeanzeige des Betriebssystems, bis Windows im Anmeldebildschirm Ihren Monitor überlastet. Um die Grafikeinstellungen wieder zurück zu setzen, drücken Sie nach den Bios-Meldungen wiederholt F8, bis die »Erweiterten Windows-Startoptionen« erscheinen. Wählen Sie nun den »VGA-Modus« und Windows startet mit Grafikeinstellungen, die Ihr Monitor anzeigen kann. Nach dem Hochfahren installieren Sie den neuen Treiber und stellen Ihre bevorzugte Auflösung und Bildwiederholrate ein.

TREIBERREIHENFOLGE

Ich möchte bald Windows XP neu installieren und frage mich, in welcher Reihenfolge ich danach die Gerätetreiber aufspielen soll. Was empfehlen Sie?

Markus Hüttmann

GameStar Am besten spielen Sie nach der Windows-Installation zuerst den Treiber für den Chipsatz Ihres Mainboards auf. Da regelmäßig überarbeitete Versionen erscheinen, laden Sie den vorzugsweise von der Webseite des Chipsatz-Herstellers und benutzen nicht die von der CD aus der Mainboard-Packung. Den Treiber für Platinen mit Intel-Chipsatz finden Sie unter ➤WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK J64, für Boards von Nvidia unter ➤WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK J65, für VIA-Chipsätze unter ➤WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK J66 und für SiS-Plattformen unter ➤WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK J67. Die noch fehlenden Treiber können Sie Ihrem Windows in beliebiger Reihenfolge unterschieben. Falls Sie DirectX manuell aktualisieren müssen, sollten Sie das direkt nach dem Aufspielen der Chipsatz-Dateien tun. Achten Sie stets darauf, möglichst aktuelle Versionen zu verwenden. Von Beta-Treibern raten wir aus Gründen der Systemstabilität ab.



Nach Windows sollten Sie als erstes die Chipsatz-Treiber für Ihr Mainboard aufspielen.

DATEI DEFEKT?

Beim Kopieren einer für mich wichtigen Datei von CD bricht Windows immer mit der Fehlermeldung »Fehler beim Datenübertragen CRC-Prüfung« ab. Wie kann ich meine Daten retten?

Nadine Pullach

GameStar Um sicher zu stellen, dass die Kopie einer Datei auch dem Original entspricht, bildet Windows vor der Übertragung einen Prüfwert, der sich aus dem Inhalt der Datei errechnet. Wird die Datei bei der Übertragung beschädigt, stimmt der Prüfwert der Kopie nicht mehr mit dem des Originals überein und Windows meldet einen CRC-Fehler. In Ihrem Fall liest das Laufwerk die Daten-CD wahrscheinlich fehlerhaft ein und Windows bricht den Vorgang ab. Versuchen Sie, die CD vorsichtig mit einem weichen Tuch von Innen nach Außen zu reinigen. Hilft das nichts, testen Sie die CD im PC eines Freundes – manche Laufwerke kopieren noch CDs, die andere gar nicht mehr erkennen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

DATEIENDUNGEN ANZEIGEN

Mein frisch installiertes Windows zeigt keine Dateiendungen an. Wie komme ich wieder an die nützlichen Informationen?

GameStar Öffnen Sie den »Arbeitsplatz« und wählen Sie unter »Extras« die »Ordneroptionen«. Im Reiter »Ansicht« entfernen Sie das Häkchen bei »Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden« und klicken auf »Für alle übernehmen«. Bestätigen Sie mit »Ja« und Windows gibt Ihnen wieder Auskunft über die Dateitypen.

PCI EXPRESS SCHNELLER ALS AGP?

Ist die PCI-Express-Schnittstelle schneller als der AGP-Vorgänger?

GameStar Ja, PCI-Express schafft die doppelte Transferrate von AGP 8X. Grafikkarten mit PCI-Express sind deshalb aber nicht schneller als ihre AGP-Verwandten, da AGP 8X für die heutigen Grafikchips genügend Reserven besitzt. Manche AGP-Karten takten aber niedriger als die entsprechende PCI-Express-Version und liefern dadurch weniger Performance.

NATIVE AUFLÖSUNG

Was ist die so genannte native Auflösung bei TFTs und warum sollte ich immer genau diese einstellen?

GameStar In der »nativen« Auflösung entspricht ein Bildpunkt der Grafikkarte genau einem Pixel auf dem TFT – das garantiert optimale Schärfe. Beliefern Sie ein TFT mit einer niedrigeren Auflösung, rechnet der Monitor das Bildsignal automatisch auf seine »native« Auflösung hoch und ein Pixel im Spiel wird zu mehreren Pixeln auf dem Schirm – das Bild erscheint matschig und unscharf.

PROZESSORTAKT ERKENNEN

Wie kann ich Typ und Taktfrequenz eines Prozessors erkennen, ohne den kompletten PC aufzuschrauben?

GameStar Das 700 Kilobyte winzige Tool CPU-Z ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J86 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 PCs.

SATA- ODER IDE-FESTPLATTE?

Sind SATA- oder IDE-Festplatten schneller?

GameStar Eigentlich sind SATA-Festplatten genauso schnell wie ihre IDE-Kollegen. Erst seit dem so genannten Native Command Queuing (NCQ) übertragen SATA-Laufwerke Daten schneller als ihre IDE-Pendants. NCQ sortiert Lese- und Schreibanfragen optimal, bevor die Platte die Anweisungen ausführt. Dadurch erreichen SATA-Laufwerke mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und NCQ fast den Datendurchsatz einer fiktiven IDE-Platte mit 10.000 U/Min. Allerdings muss bei NCQ das Mainboard mitspielen. Aktuell unterstützen Intels i915/i925/i945/i955 sowie Nvidias Nforce 4 das clevere Feature.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Lyonel-Feininger-Straße 26 • 80807 München
oder per E-Mail an: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

EINKAUFSFÜHRER 11/2005

➤ **IM SHOP AUF GAMESTAR.DE**
AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!
➤ QUICKLINK: 379

➤ **DATASTAR AUF GAMESTAR.DE**
DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!
➤ QUICKLINK: 380

Alles scheint auf das Weihnachtsgeschäft zu warten, jedenfalls sinken diesen Monat nur wenige Preise. Dafür liefern sich die extrem präzisen Laser-Mäuse ein Gefecht, aus dem die Razer **Copperhead** als neuer Spitzenreiter hervorgeht. Für Grafik-Fetischisten mit hohen Ansprüchen bietet Club3Ds **Geforce 7800 GT** annähernd die Leistung der großen GTX.

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-Brenner, Speicher

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs/CRTs, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

500-EURO-PC

Prozessor Sockel 754	
Athlon 64/2800+ Boxed	110 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
Gigabyte K8NE	70 €
Arbeitsspeicher	
1x Kingston 512 MB DDR400	60 €
Grafikkarte PCI Express	
Leadtek PX6600 TD / 128 MByte	110 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	20 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 80 GByte SATA	55 €
DVD-Laufwerk	
NEU Toshiba SD-M2012	20 €
Gehäuse	
AC Silentium T2 inkl. 350 Watt	70 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	515 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
Sapphire X800 GT	170 €
Günstigere Soundkarte	-20 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

FAZIT Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank hoher Rechenleistung auch in Zukunft ein fähiger Mitspieler.

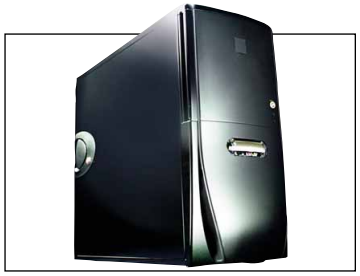
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.000-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
Athlon 64/3200+ »Venice« Boxed	190 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
MSI K8N Neo4-F	90 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston 512 MB DDR400	110 €
Grafikkarte PCI Express	
Club3D Radeon X800 XL / 256 MB	260 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEU NEC ND3540A / Toshiba SD-M2012	75 €
Gehäuse	
CM Centurion 5 inkl. 420 Watt	105 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.000 €
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

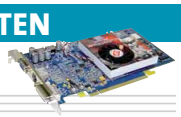
Prozessor Sockel 939	
Athlon 64/3700+ »San Diego«	280 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
Asus A8N-SLI Deluxe	145 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston 512 MB DDR400	110 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE Leadtek 7800 GTX TDH / 256 MB	500 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	115 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 250 GByte SATA	110 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEU Plextor PX716A / Toshiba SD-M2012	125 €
Gehäuse	
Antec Sonata II inkl. 450 Watt	110 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.495 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+500 €
Leadtek 7800 GTX TDH PCI-E	500 €
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 | Preis | Test in | Hotline
80 Punkte | 225 € | 07/05 | (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
NEU sehr schnell, hörbar / Radeon X800 GT / 256 MByte

4. Aopen Aeolus Geforce 6600GT-DV128
75 Punkte | 160 € | 01/05 | (02102) 157 777
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 | Preis | Test in | Hotline
95 Punkte | 500 € | 10/05 | (02405) 424 602
UPDATE extrem schnell / leise / gute Spiele / Geforce 7800 GTX

2. MSI NX7800GTX
92 Punkte | 500 € | 09/05 | (01805) 215 521
UPDATE extrem schnell / leise / Geforce 7800 GTX / 256 MByte

3. Club3D Geforce 7800 GT
88 Punkte | 380 € | 11/05 | (02351) 180 63 20
NEU schnell, leise bis hörbar / Geforce 7800 GT / 256 MByte

4. Asus EAX800XT
88 Punkte | 400 € | 12/04 | (02102) 959 90
schnell und leise / Radeon X800 XT / 256 MByte

5. Gecube Radeon X800XT-ViVo
87 Punkte | 400 € | 01/05 | (0221) 510 848 53
PREIS-TIPP schnell, leise, Video-In / Radeon X800 XT / 256 MByte

AGP BIS 249 €

1. Leadtek Winfast A400 TDH
Note | Preis | Test in | Hotline
81 Punkte | 150 € | 07/05 | (02405) 424 602
sehr schnell, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6800 / 128 MB

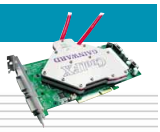
2. Leadtek Winfast A6600GT TDH
81 Punkte | 150 € | 02/05 | (02405) 424 602
UPDATE sehr schnell, leise / Geforce 6600 GT / 128 MByte

3. Gigabyte N66T128D
78 Punkte | 170 € | 07/05 | (01803) 428 468
flott und leise, HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte

4. MSI RX9800 Pro-TD128
75 Punkte | 110 € | 08/04 | (01805) 215 521
PREIS-TIPP flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro / 128 MByte

5. Sapphire Radeon 9800 Pro
72 Punkte | 120 € | 08/04 | (01805) 727 744 23
flott und leise / Radeon 9800 Pro / 128 MByte

AGP AB 250 €



1. Gainward Cool FX Ultra/2600 GS
Note | Preis | Test in | Hotline
87 Punkte | 780 € | 08/04 | (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

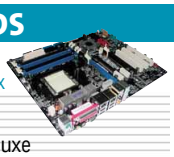
3. Madmoxx X800 Pro Ultima
84 Punkte | 300 € | 01/05 | (02131) 124 37 77
sehr schnell, leise bis lautlos / Radeon X800 Pro / 256 MB

4. Gainward Ultra 2400 GS GLH
83 Punkte | 380 € | 01/05 | (089) 898 394 45
lextrem schnell, laut / Geforce 6800 GT / 256 MByte

5. Aopen Aeolus 6800GT-DV256
81 Punkte | 280 € | 10/04 | (02131) 124 37 77
sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB

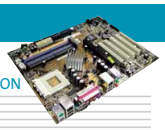
MAINBOARDS

SOCKEL 939
ATHLON 64 / ATHLON 64 FX



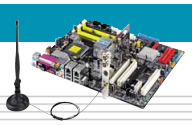
	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Asus A8N-SLI Deluxe				
	91 Punkte	145 €	02/05	(02102) 959 90	extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
2	Gigabyte K8NXP-SLI				
	87 Punkte	140 €	04/05	(01803) 428 468	UPDATE schnell, SLI, Backup-Bios / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
3	Albatron K8X890 Pro2				
	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



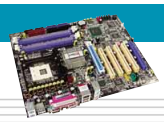
	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Asus A7N8X Deluxe				
	79 Punkte	65 €	04/03	(02102) 959 90	PREIS-TIPP schnelles Board, viel Ausstattung / Nvidia Nforce 2 / AGP
2	Epox 8K5A3+				
	76 Punkte	120 €	12/02	(09241) 991 740	fix, extrem ausgereift und stabil / VIA KT333 / AGP
3	Leadtek K7NCR18D				
	75 Punkte	70 €	12/02	(02405) 424 602	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 i925X / PCI Express
2	Asus P5AD2 Premium				
	88 Punkte	170 €	10/04	(02102) 959 90	UPDATE 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	150 €	01/05	(069) 950 960 99	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	250 €	03/05	(0035) 143 800 00	toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
3	Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro				
	88 Punkte	140 €	12/03	(0035) 143 800 00	UPDATE 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	NEU 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	290 €	04/04	(0035) 143 800 00	natürlicher Klang, pegelfest
5	Teufel Concept E				
	81 Punkte	90 €	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	110 €	–	(0035) 143 800 00	Spitzen-Sound in ansprechendem Design
2	Logitech Z-3				
	77 Punkte	70 €	–	(069) 920 321 65	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	45 €	–	(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

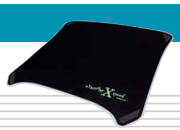
	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Sennheiser PC 160				
	89 Punkte	100 €	07/05	(0511) 542 67 96	seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon
2	Plantronics Gamecom Pro 1				
	87 Punkte	80 €	06/05	(0800) 932 34 00	guter Klang, rauscharmes Mikrofon
3	Sennheiser PC 150				
	82 Punkte	55 €	12/03	(0511) 542 67 96	sehr guter Klang, hoher Tragekomfort
4	Plantronics DSP-500				
	81 Punkte	70 €	12/04	(0800) 932 34 00	gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschfilter
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	80 €	11/05	(0180) 512 51 33	NEU 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				
	92 Punkte	40 €	12/04	(0180) 512 51 33	extrem präzise und schnell, hohe Auflösung
5	Logitech G5				
	91 Punkte	75 €	11/05	(069) 920 321 65	NEU extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate

MAUSPADS



	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Razer Exactmat				
	88 Punkte	30 €	11/04	(01805) 125 133	UPDATE 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				
	85 Punkte	30 €	06/05	(07941) 960 185	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	Logitech Dual Action Gamepad				
	76 Punkte	20 €	01/04	(069) 920 321 65	PREIS-TIPP Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks
5	Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger				
	75 Punkte	20 €	02/05	(09123) 965 80	zwei Analog-Sticks, auch für PlayStation 2

LENKRÄDER

	Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Thrustmaster F1 Force Feedback				
	83 Punkte	170 €	01/03	(09123) 965 80	exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
2	Logitech Momo Racing FF				
	83 Punkte	120 €	02/05	(069) 920 321 65	gutes Force Feedback, tolle Pedale
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	80 €	02/05	(01805) 125 133	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	Anmerkung
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	Anmerkung
1	NEC Multisync 1970GX	91 Punkte	470 €	05/05	(089) 996 990	extrem schnell, brillante Farben, gute Interpolation
2	Samsung Syncmaster 930BF	87 Punkte	440 €	09/05	(01805) 121 213	extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
3	Viewsonic VX924	86 Punkte	430 €	08/05	(02154) 918 80	PREIS-TIPP voll spieletauglich, DVI, gute Verarbeitung
4	Samsung 193P	83 Punkte	490 €	07/04	(01805) 121 213	sehr schnell, voll spieletauglich, schick
5	Sony SDM-HS94P	81 Punkte	620 €	11/04	(069) 950 863 19	UPDATE brillante Farben, voll spieletauglich, gut verarbeitet

19-ZOLL-CRTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkung
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	Anmerkung
1	Iiyama Vision Master Pro 513	90 Punkte	530 €	–	(0800) 100 34 35	22-Zoll, flach, brillante Farben
2	Samsung 1100DF	89 Punkte	450 €	–	(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	480 €	–	(0800) 171 74 30	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	Anmerkung
1	Noiseblocker Coolscraper SX-1	91 Punkte	60 €	–	(02103) 255 711	570 g / Sockel 754, 939, 940
2	Thermalright XP-120	90 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 528 g / Sockel 754, 939, 940
3	Thermalright XP-90C	89 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 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	Anmerkung
1	Noiseblocker Coolscraper SX-1	91 Punkte	60 €	–	(02103) 255 711	570 g / Sockel 478, 775
2	Thermalright XP-120	90 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 528 g / Sockel 478, 775 (Retention Module benötigt)
3	Thermalright XP-90C	89 Punkte	50 €	–	(04392) 916 10	UPDATE 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	Anmerkung
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	90 €	–	(00800) 801 290 12	CAS Latency 3, DDR500
3	Corsair CMX512-4000Pro	86 Punkte	120 €	–	(001) 800 205 4657	CAS Latency 3, DDR500
4	Corsair CMX512-3700	85 Punkte	115 €	–	(001) 800 205 4657	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	Anmerkung
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	85 €	–	(001) 626 961 68 66	CAS Latency 4, DDR2-533
3	Kingston KVR533D2N4/512	82 Punkte	70 €	–	(00800) 801 290 12	CAS Latency 4, DDR2-533
4	Infineon 512 MByte DDR2-533	81 Punkte	50 €	–	(0911) 654 42 62	PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533
5	Corsair VS512MB533D2	80 Punkte	70 €	–	(001) 800 205 7657	CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM

	Laufwerk	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkung
1	Lite-On LTD-166S	89 Punkte	25 €	–	(03140) 295 75 12	sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
2	Toshiba SD-M2012	87 Punkte	20 €	–	(0800) 182 94 71	PREIS-TIPP 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	Anmerkung
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	UPDATE schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
4	TRAXDATA ND-3500A	82 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661	UPDATE 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	Anmerkung
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	1.300 €	08/04	(01805) 968 950	Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)
4	Acer Aspire 1501LCI	68 Punkte	1.400 €	06/04	(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	Anmerkung
1	Dell Inspiron XPS 2	87 Punkte	2.200 €	06/05	(01805) 224 465	PREIS-TIPP Pentium M/2,13 GHz, Geforce Go 6800 Ultra (256 MB)
2	Cybersystem P17	80 Punkte	2.370 €	01/05	(03838) 828 701	Pentium 4 HT/3,2 GHz, Geforce 6800 Go (256 MB)
3	Alienware S4-M 7700	78 Punkte	2.240 €	07/05	(0800) 100 50 79	Pentium 4 HT/3,2 GHz, Geforce Go 6800 (256 MB)
4	Acer Travelmate 8104WLMi	76 Punkte	2.500 €	05/05	(01805) 009 898	Pentium M/2,0 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)
5	Sony Vaio VGN-A217M	74 Punkte	2.000 €	03/05	(01805) 776 776	Pentium M 725/1,6 GHz, Mobility Radeon 9700 (64 MB)

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

EXTRALEBEN
NEUE RUBRIK!

EIN SELTENES EREIGNIS. GameStar führt eine neue Rubrik ein. »Extraleben« heißt sie und soll folgerichtig fortführen, was Previews und Tests vorbereiten: Previews berichten VOR dem Erscheinen eines Spiels, Tests ZUM Erscheinen. Extraleben wird sich um alles kümmern, was NACH dem Kauf eines Spieles passiert.

ALLES HIER. Sie brauchen Tipps oder Cheats? Sie finden sie hier. Sie suchen die neueste Mod? Ebenfalls hier. Sie interessieren sich dafür, ob Fans oder Publisher neue Levels oder Maps anbieten? Extraleben informiert Sie. Sie wollen wissen, was der neue Patch bewirkt? Extraleben gibt die Antwort. Außerdem beschäftigen wir uns an dieser Stelle auch mit dem Thema Multiplayer und stellen empfehlenswerte kostenlose Spiele vor (Freeware, Browsergames). Sie sollen alles hier finden, was Ihnen hilft, noch mehr Spielzeit oder Spielspaß aus den von Ihnen gekauften Programmen herauszuholen – nicht jeder kann sich schließlich im Wochentakt neue Titel kaufen.
Die bisherigen Rubriken Tipps sowie Multiplayer verschwinden und gehen in Extraleben auf. Die Multiplayer-News wandern nach vorne, zu den »normalen« News, damit wollen wir die Bedeutung des Themas E-Sport unterstreichen. Falls Sie Anmerkungen oder Wünsche zu Extraleben haben: Schreiben Sie mir! Ich bin für Lob und Kritik dankbar.

EXTRALEBEN AUF DVD

Die Sims 2:
5 Häuser, 4 Kleidungs-Pakete (39 Objekte), 4 Zimmereinrichtungen (75 Objekte), 5 Fußboden-Pakete (56 Objekte) = 175 einzelne Objekte

Battlefield 2-Kartenpaket:
6 neue Karten, inklusive der legendären Battlefield 1942-Map Wake Island

Half-Life 2:
Dystopia Mod (1 Level): Half-Life 2 goes System Shock! Implantate, zusätzliche Fähigkeiten, coole Optik

MULTIPLAYER-SZENE & E-SPORT

GS Im Heft
News und Szene-Berichte

Auf CD/DVD
Videoreportagen, Tools, Mods

GameStar.de
Tabellen, News, ständige Berichte

CLANLIGA

GS Im Heft
Tabellen und ständige Berichte

Auf CD/DVD
Jede Ausgabe: Spiel des Monats

GameStar.de
Tabellen, News, ständige Berichte

MODS

GS Im Heft
Vorstellungen und News

Auf CD/DVD
Die wichtigsten Mods

GameStar.de
News und Downloads

MAPS & LEVELS

GS Im Heft
Vorstellungen und News

Auf CD/DVD
Levels zu den besten Spielen

GameStar.de
News und Downloads

EXTRA-LEBEN

PATCHES

GS Im Heft
Patchtests zu wichtigen Spielen

Auf CD/DVD
Die aktuellsten Patches

GameStar.de
News und Downloads

TIPPS & TRICKS

GS Im Heft
Tipps, Cheats & Lösungen

Auf CD/DVD
Cheat-Datenbank, Lösungen

GameStar.de
Tipps-Datenbank, Lösungen

ONLINE

GS Im Heft
Vorstellungen und News spannender Online-Games

GameStar.de
Regelmäßige News, dazu Vorstellungen im GameStar-Blog

FREEWARE

GS Im Heft
Vorstellungen und News

Auf CD/DVD
Die schönsten Spiele

GameStar.de
News, Vorstellungen im Blog

DIE TAGE DANACH

Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

Beim ersten Kuss gepatzt, die Fahrprüfung versemmelt, alles Geld beim Pferderennen verwettet – schon klar, es gibt einen Haufen schlimmer Momente im Leben. Alles nichts gegen das Jammertal, das Computerspieler kennen: Die beispiellose Traurigkeit, wenn nach durchwachter Nacht der Abspann des Lieblingsspiels über den Schirm flimmert. Zum dritten Mal. Und jetzt? Nochmal neu starten? Vielleicht was Ordentliches essen, vielleicht Leute treffen? Gar andere Spiele anfassen? Muss nicht sein, wir gehen in die Verlängerung! Mod sei Dank gibt's inzwischen nach kurzer Zeit massig Extra-Inhalte für alle Topspiele, von Karten über Bonusgegenstände bis hin zum Komplettumbau des Designs. Wir schenken Ihren Spielen ganz viele Extraleben. Denn Weiterspielen ist schön. Wie der Geldsegen beim richtigen Pferdetipp, der Führerschein in der Hand, der erste Kuss.

INHALT

Weiterspielen ____ 178
Mod-News:
Killing Floor ____ 180
CnC Holland ____ 180
The Hidden ____ 180
Dystopia ____ 181
GameStar LAN-Finals ____ 182
World Cyber Games ____ 188
Patch-Tests ____ 190
Tipps & Tricks ____ 193

➤ DVD:
- Battlefield 2 Map Pack
- Sims 2 Map Pack
- C&C Mod Toaster

BATTLEFIELD 2 TOTALBF2 MAP PACK

TotalBF2 Map Pack: Wake Island jetzt für BF 2.

Battlefield 2 ist noch jung, entsprechend rar sind zur Zeit frische Karten – vor allem gute. Die Community-Seite totalbf2.com hat die besten Exemplare zu einem Paket verschnürt, wir leiten's per DVD an Sie weiter. Kleinod der sechs neuen Karten: Die Konvertierung des legendären **Battlefield 1942**-Schauplatzes Wake Island. Die sichelförmige Palmeninsel gilt bei Fans als spannendstes Schlachtfeld des ersten **Battlefield**, jetzt gibt's die gleiche Kampfatmosphäre in der Edelgrafik des Nachfolgers. Auch die fünf weiteren Karten erweisen sich als ordentliches Gefechtsfutter. Smyrna schickt Ihre Truppen in eine zerstörte Stadt, ringsum brennen Ölquellen. Attack at Taiming konzentriert sich auf Städtekampf, im Dorf gibt's kaum Fahrzeuge, dafür aber viele Flaggenpunkte. Die Vorherrschaft über einen Abschnitt des Flusses Mekong steht in Mekong River auf der Tagesordnung. Uluwatu City punktet durch angenehme Landschaft rund um einen See, King of the Hill gleicht sein schlichtes Design durch fetzige Springereien hin zum zentralen Flaggenpunkt locker aus.

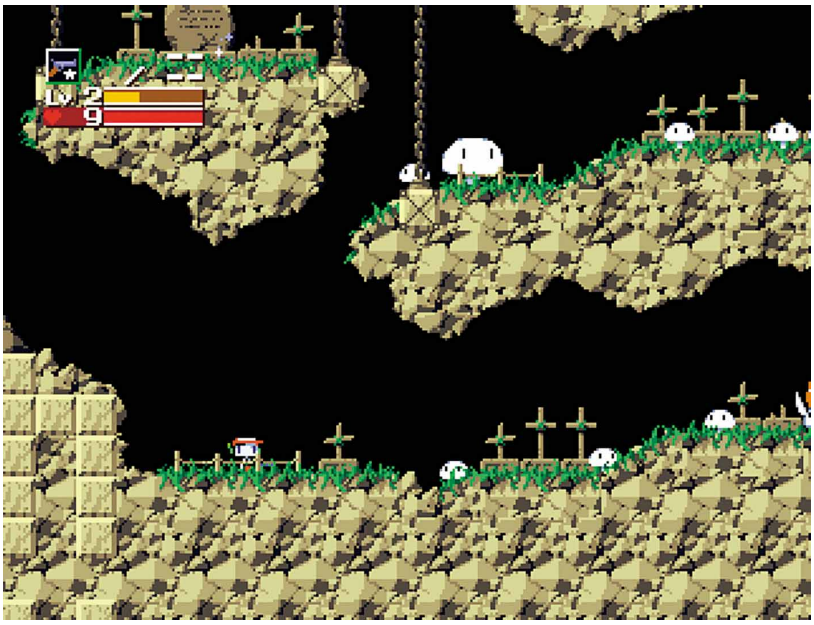
DIE SIMS 2 MÖBEL UND KLEIDER

Was bringt der Modewinter? Egal, die Sims machen sich eh nichts aus dicken Klamotten. Weil sie sich trotzdem gern einkleiden, gibt's auf unserer DVD einen Schwung neuer Anziehsachen, von Dessous bis zu Abendkleidern. Obendrauf legen wir fünf Häuser, vier Zimmer mit Möbelausstattung, Tapeten und Fußböden.

Die Sims 2: Ganz viel neue Mode ganz umsonst.

GTA SAN ANDREAS REPLAY CONTEST

Wer sich als Meister in **GTA San Andreas** fühlt, darf das unter Beweis stellen – und wird sogar belohnt. Rockstar Games und GameStar rufen den **GTA San Andreas Replay Contest** aus: Wer legt die heißesten Stunts, die irrsten Straßenschlachten, die abgefahrensten Aktionen hin? Dank Replay-Funktion zeichnet **GTA San Andreas** 30 Sekunden lange Szenen auf, die sich speichern und einsenden lassen. Dabei gibt's drei Kategorien: Los Santos (mit Red County), San Fierro (mit Whetstone und Flint County) und Las Venturas (mit Tierra Robada und Bone County). Bis 15. November 2005 läuft der Wettbewerb, dann entscheiden wir, wer die coolsten Gangsta in San Andreas sind. Die Kategorienchamps gewinnen je einen Mini-PC Shuttle XPC System G4 8500 GA, die Zweiten bekommen das Power-Mainboard K8N Diamond mit nVidia nForce4 SLI-Chipsatz von MSI, als dritter Preis winkt je ein **San Andreas**-Aufsteller. Mitmachen? Unter www.rockstargames.de/replaycontest (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 338) stehen alle Details.



Unser erinnerungsloser Soldat (mit der roten Kappe) springt und ballert durch 2D-Levels im Retro-Look.

FREEWARE-SPIEL
CAVE STORY

Das perfekte Spiel stammt nicht von Electronic Arts, nicht von Microsoft oder Blizzard, nirgends kann man es kaufen. Das perfekte Spiel gibt's umsonst im Internet, und es passt gepackt in ein Megabyte. Es stammt aus Japan, **Doukutsu Monogatari** heißt es im Original, auf Englisch: **Cave Story**. Blick auf die Screenshots: Kann so das perfekte Spiel aussehen? Es kann.

Ein namenloser Soldat von der Oberfläche strandet mit Amnesie in einer Höhlenwelt. Wo ist er? Was geht hier vor? Zwei Dinge klären sich schnell: Die Welt wird bewohnt von Minima, hundeähnlichen Knuddelwesen. Die wiederum stehen unter der Knute eines weltherrschaftswahnsinnigen Doktors, dessen Schergen Misery und Balrog die Minima terrorisieren. Ihr Held platzt mittenrein in den Reigen, im Retro-Stil geht's hüpfend und springend auf Selbstsuche. Die entpuppt sich als fantastisch eingängiges Action-Abenteuer von traumhafter Effizienz. Als wäre jede störende Ecke abgefeilt, steuert sich der Mini-Soldat butterweich durch sauber gestaltete, originell gestaffelte und verschachtelte Levels. Aus den eleganten Grundmechanismen entwickelt das Jump-and-run ungeahnte Tiefe. Von den abwechslungsreichen, sinnvollen Waffen dürfen Sie nur zwei einpacken, die dafür durch Steinchensammeln dreistufig aufrüsten. Wer getroffen wird, verliert auch wieder Waffenfähigkeit – das ist so simpel wie spannend. Allein die Waffenwahl für jede Situation will überlegt sein, dazu kommen nette Knobeleien, die nie anstrengend werden. Wer mitdenkt, findet zudem immer wieder versteckte Boni und neue Waffen, auch beim zweiten Durchspielen – das sich schon allein deshalb lohnt, weil das kleine Freeware-Spielchen mehrere Enden kennt. Trotz ständig steigender Schwierigkeit und knackigen Bosskämpfen bleibt **Cave Story** immer fair, aufhören kommt nie in Frage. Schon wegen staunender Bewunderung: Mit wie einfachen Mitteln **Cave Story** eine packende Geschichte erzählt, wieviel Spiel hier in wie wenig Raum steckt, das ist wirklich meisterhaft. Um nicht zu sagen: perfekt. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J37

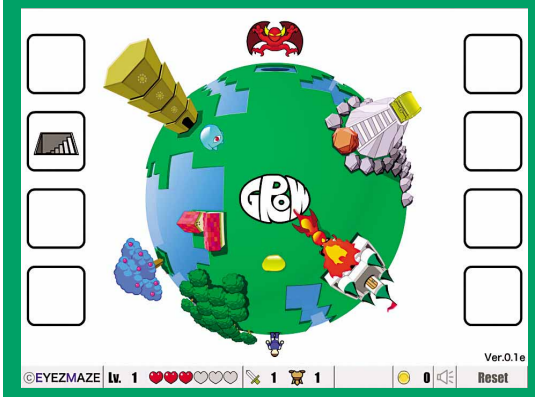
Abwechslungsreiche Waffen und Gegner erfordern Geschick.

NETZ-NEWS

GROW

Abteilung »Seltsame, aber coole Flash-Spiele«: Die beiden Episoden des Wachstums-Spielchens Grow von Eyemaze entwickeln Kugelwelten abhängig davon, in welcher Reihenfolge Sie Gegenstände auf die Oberfläche schmeißen. Kurios? Allerdings. Im Ur-Grow entstehen aus Würfeln Roboter und aus Sprossen eine Himmelsleiter, im Nachfolger Grow RPG wachsen Fantasy-Wälder, Schlösser und Türme. Nur wenn Sie die Objekte in der vorgesehenen Reihenfolge einsetzen, besiegt der Grow-Krieger am Schluss den Oberteufel. Wiederspielen gehört zum Konzept: Süße Animationen belohnen auch Irrwege.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J41



Grow RPG: Clevere Weltentüftelei im Fantasy-Setting.

CURSE-GAMING.COM

Dank ihres wohlgepflegten Mod-Archivs hat sich die Webseite Curse Gaming zur Top-Anlaufstelle für World of WarCraft-Jünger gemausert. Hintergrund: Wenn ein neuer Patch die World of WarCraft-Versionsnummer um eine Nachpunkt-Stelle anhebt, versagen in der Regel unverzichtbare Mods wie Cosmos oder Raid Assist den Dienst. Im Curse-Archiv stehen in der Regel kurz nach dem Patchtag die angepassten Versionen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J42

C&C GENERÄLE MOD TOASTER

Unter den Echtzeit-Strategiespielen hat C&C Generäle die aktivste Modding-Szene – und eine der hilfsbereitesten. Das kostenlose Tool Mod Toaster verwaltet neun Generäle-Mods, die es auf Knopfdruck installiert und entfernt. Noch praktischer: Mod Toaster lädt jede Mod auf Wunsch direkt aus dem Netz auf die Festplatte. Die aktuelle Mod Mid-East Crisis 1.2 gibt's sogar nur auf diesem Weg. Den Helfer finden Sie auf unserer DVD.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J43

TEA GAMES

Passender Name: Die Webseite Tea Games veröffentlicht kurzweilige Flash-Spiele, mit denen sich eine Teepause blendend füllen lässt, vom Tischtennismatch bis zum simplen Flipper. Aktuellster Neuzugang im Sortiment: Das nette Flummi-Spielchen Slingstar, bei dem Sie einen Ball auf Gummi-Trampolinen in luftige Höhen schlenzen. Sammelbare Sternchen bringen Punkte, fünfmal darf der Ball ins Nichts abstürzen. In kribbligen Situationen beruhigt ein Tässchen Tee nebenbei die Nerven.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J44

DUNGEON SIEGE 2 MEHR SPIELER

Erste Regungen in der Modding-Szene zu Dungeon Siege 2: In den Szene-Foren kursieren Mini-Mods, die weitere Multiplayer-Modi freischalten. Das Limit in der Verkaufsversion sind vier Spieler, die Mods aktivieren außerdem Optionen für sechs, acht und zwölf Personen. Dungeon Siege 2 gilt als gut erweiterbares Programm, größere Mods dürften folgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J45

EXTRALEBEN
MODS

Killing Floor: Alleine haben Sie gegen die Zombie-Horden kaum eine Chance

➤ DVD: Dystopia Demo

UT 2004 KILLING FLOOR

Nur ein toter Zombie ist ein guter Zombie! Ach nein, Zombies sind ja schon tot. Dann gibt es eben nur gute Zombies. Das erklärt aber nicht, warum in **Killing Floor** Horden dieser fiesen Gesellen versuchen, Sie und Ihre Mitspieler zu fressen. In der Horror-Mod für **UT 2004** spielen Sie einen Soldaten, der mitten im von Untoten überrannten London ums Überleben kämpft. **Killing Floor** enthält zwar auch einen Singleplayer-Modus, der Schwerpunkt liegt aber auf dem Mehrspieler-Gemetzel: Hier treten Soldaten kooperativ gegen Wellen von computergesteuerten Zombies an. Jeder Kämpfer startet mit Sturmgewehr und Küchenmesser. Die Nahkampfwaffe haben Sie auch bitter nötig, denn wie in der **Resident Evil**-Reihe herrscht akute Munitionsarmut. Für erlegte Zombies bekommen Sie Punkte, überleben Sie eine Runde, gibt's noch welche oben drauf. Davon können Sie sich in Feuerpausen Ausrüstungsgegenstände wie Kettensägen, Schrotflinten, Munition oder Medipacks kaufen. Die werden Sie brauchen, denn die nächste Welle von Angreifern wird bösartiger. Wird ein Spieler überwältigt, kann er in der folgenden Runde nur wieder einsteigen, wenn mindestens einer seiner Kameraden die Runde überlebt. Doch dann steht er der nächsten Zombie-Welle ohne Zusatzausstattung gegenüber. **Killing Floor** ist außergewöhnlich schwer – wer nicht genug menschliche Mitstreiter findet, kann daher auch Bots zuschalten.

KILLING FLOOR	
Zombie-Mod für UT 2004	
www.killingfloor.freedomsnet.net	QUICKLINK: J71
VERSION 1.0	GRÖSSE 122 MByte

C&C GENERÄLE CNC HOLLAND

Die holländische Basis liegt unter Beschuss.

Holland: Bekannt für monumentale Berge, brillanten Fußball und eine ruhmreiche Armee. Nun gut, das mit den Bergen und dem Fußball sei dahingestellt, aber nach Meinung eines niederländischen Entwicklerteams ist die Armee in jedem Fall eine Mod wert: »Wir sind keine Supermacht, aber unsere Truppen sorgen in zahllosen Ländern für Frieden und Ordnung.« Daher haben sie mit **CnC Holland** niederländische Truppen in **C&C Generäle: Die Stunde Null** eingebaut. Der Story nach besetzen Truppen der GBA Deutschland und Frankreich; Europas Hoffnung ruht nun auf den Holländern. Die ziehen mit vier neuen Generälen und Einheiten wie F-16-Jets , Apache-Helikoptern oder Leopard-Panzern ins Feld. Die meisten Vehikel stammen zwar aus amerikanischer oder deutscher Produktion, aber so richtig ernst nimmt sich **CnC Holland** ohnehin nicht.

CNC HOLLAND	
Armee-Mod für C&C Generäle	
www.cncholland.com	QUICKLINK: J72
VERSION v1.7	GRÖSSE 230 MByte

HALF-LIFE 2 THE HIDDEN

Ein Kollege hat den Unsichtbaren erwischt.

Einsamer Wolf sucht Söldner-Team zum Niedermessern. Das stammt nicht etwa aus einer Kleinanzeige, sondern ist das Spielprinzip hinter **The Hidden** für **Half-Life 2**. In der Multiplayer-Mod schlüpft ein Spieler in die Rolle des nahezu unsichtbaren Messerstechers Subjekt 617, die übrigen rücken als Soldaten aus, um den Einzelkämpfer zu erlegen. Wer den Flüchtling erwischt, tauscht mit ihm die Rollen. **The Hidden** haben wir bereits in Ausgabe 06/2005 vorgestellt. Damals steckte die Mod als »Taster Build« noch in den Kinderschuhen, machte aber wegen ihres genial einfachen Prinzips und des gut funktionierenden Teamspiels sofort mächtig Spaß. Mittlerweile glänzt **The Hidden** mit neuen Spielfiguren und Levels, demnächst wird Subjekt 617 sogar an Wänden entlang krabbeln können. Da weiß man bald nicht mehr, wer Jäger und wer Gejagter ist.

THE HIDDEN	
Einer-gegen-alle-Mod für Half-Life 2	
www.hidden-source.com	QUICKLINK: D40
VERSION Beta 1a	GRÖSSE 44,5 MByte

Wir treffen auf einen gepanzerten Corps-Söldner. Zum Glück haben wir ein Erste-Hilfe-Implantat.

HALF-LIFE 2 DYSTOPIA

Es gibt unzählige Mods auf dieser Welt. Nur wenige davon erreichen je das erste Release-Datum. Noch weniger überzeugen mit einem durchdachten Spielprinzip. Die wenigsten sorgen schon mit ihrer ersten Demo für Furore. Eine dieser Perlen ist **Dystopia** für **Half-Life 2**. Wie in den meisten Multiplayer-Mods treten auch hier zwei Teams gegeneinander an: die aufständischen Punks gegen Vertreter der Staatsmacht, die Corps. Innerhalb der Parteien wählen die Spieler eine von drei Kämpferklassen aus: leichte, mittlere oder schwere Panzerung, dazu eine von neun Waffen wie Sturmgewehr, Schrotflinte, Granatwerfer oder Ionen-Kanone. Allerdings steht schweres Gerät nur für die gut gepanzerten, behäbigen Kämpfer zur Verfügung. Die flinken, leicht geschützten Spieler haben dafür mehr Platz für leistungssteigernde Implantate: Passend zum Cyberpunk-Szenario lassen sich die Späher in **Dystopia** bionische Upgrades à la **Deus Ex** einbauen, mit denen sie höher springen, die Umgebung nach Feinden scannen, sich und Ihre Mitstreiter heilen oder gar unsichtbar werden. Von den zehn verfügbaren Implantaten ist das »Cyberdeck«-Upgrade jedoch das wichtigste: Damit betreten Sie an speziellen Terminals den Cyberspace von **Dystopia**, eine bizarre Parallelwelt ähnlich wie in **Tron 2.0** oder **System Shock**. Hier übernehmen Sie vom Gegner kontrollierte Geschütztürme, öffnen versperrte Türen oder wehren feindliche Hacker ab. Denn wie in **Enemy Territory** oder dem Assault Mode von **UT 2004** geht's in **Dystopia** nicht um simples Deathmatch, sondern um missionsbezogene Gefechte: So müssen in der Demo zur Mod, die Sie auf unserer DVD finden, die Punks die Datenzentrale der Corps zerstören. **Dystopia** könnte das Zeug dazu haben, **Half-Life 2** ebenso lange am Leben zu halten wie **Counterstrike** den Vorgänger. Nicht umsonst macht Valve derzeit per Steam Werbung für die Demo. FAB

Als Hacker treiben wir uns im Cyberspace herum.

DYSTOPIA

Cyberpunk-Mod für Half-Life 2
www.dystopia-game.com QUICKLINK: J73
VERSION Demo GRÖSSE 86 MByte

INCOMING

SOULKEEPER

Es müssen nicht immer Raketenwerfer sein: Soulkeeper macht aus UT 2004 ein Fantasy-Abenteuer. Statt mit Panzer und Raumgleiter ziehen die Spieler mit Schlachtross und Flugdrachen in die Schlacht. Soulkeeper bietet drei Rassen mit je drei Klassen: Nahkämpfer, Bogenschütze und Zauberer. Letztere sind am mächtigsten, können ihre Kraft aber nur entfalten, indem Sie ganz wie in Black & White zeitraubende Zauberformeln mit der Maus zeichnen. Neben Deathmatch und Belagerungen soll Soulkeeper auch einen »Kill the King«-Modus bekommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J74

QUAKE 4 FORTRESS

Für Multiplayer-Begeisterte war Doom 3 eine Enttäuschung: nur Deathmatch, und zunächst sogar nur für vier Spieler. Durch das Addon Resurrection of Evil wurde ein unspektakulärer Capture the Flag-Modus hinzugefügt und die Spielerzahl immerhin auf acht erhöht, ein wahrer Kaufgrund ist der Multiplayer-Modus allerdings bis heute nicht. Deshalb hat das Team hinter Doom 3 Fortress nun bekannt gegeben, seine Arbeiten auf Quake 4 umzustellen. Der Release-Termin ist damit in weite Ferne gerückt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J75

THE ELVEN ALLIANCE

Schlacht um Mittelerde enthält nur einen Bruchteil der Figuren des Herr der Ringe-Universums. Hier können sich Modder also richtig austoben. The Elven Alliance bringt eine elbische Fraktion ins Spiel, mit Kämpfern aus Düsterwald, Bruchtal und den grauen Anfurten. Dazu kommen neue Helden wie Galadriel, Glorfindel, Elrond, Celeborn, Haldir, Gamling, Celeglin und, auf Seiten der Orks, Gothmog. The Elven Alliance will Schlacht um Mittelerde nicht grundlegend verändern, sondern legt vorrangig Wert auf liebevoll modellierte Spielfiguren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J77

TRUE WAR 2

C & C Generäle: Die Stunde Null sieht zwar immer noch hervorragend aus, wirklich realistisch war das Spielgeschehen aber nie. True War 2 will das ändern: Hier feuern Panzer über eine ganze Bildschirmlänge, Artilleriegeschütze gleich über zehn! Damit Spieler die Karten nicht mit Einheiten überfluten, wird es keinen Basisbau geben, die Geschütze werden nur über wenig Munition verfügen. Wer seine Truppen und den gelegentlichen Nachschub schlecht verwaltet, geht daher gnadenlos unter.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J76

GameStar LAN-FINALS

GSL

AOL WWCL best played with ATI RADEON

Zum ersten Mal beendeten die GameStar-Liga und die WWCL ihre aktuellen Saisons mit einem gemeinsamen LAN-Spektakel. Schauplatz der Finalspiele war der Gasometer in Oberhausen.

➤ GAMESTAR.DE: Die kompletten Turnierbäume und Videostreams QUICKLINK J54

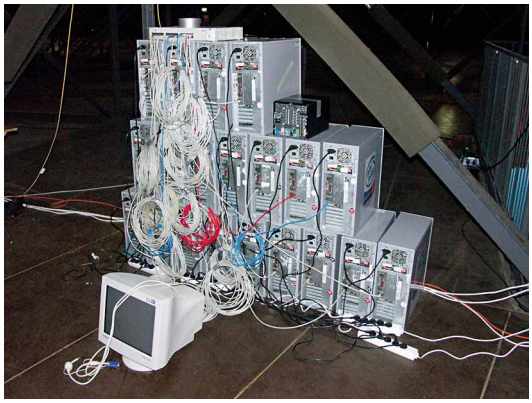
Rund 250 E-Sportler versammelten sich am letzten August-Wochenende im Gasometer in Oberhausen anlässlich der gemeinsamen Finals von WWCL und GameStar-Liga. Die jeweils acht besten Teams oder Spieler jeder Disziplin der abgelaufenen Saison hatten sich die Chance auf einen der wertvollen Sachpreise erspielt. Die Sieger der GSL durften sich nicht nur auf einen nagelneuen GameStar-PC im Wert von 1.400 Euro freuen, sondern auch über ein Ticket zu den nationalen Finals der World Cyber Games in Brandenburg.

Im Vordergrund SK Gaming, im Hintergrund mousesports.

Der Auftakt am Freitag

Kurz vor 18:00 Uhr begann das Finalwochenende mit der Eröffnungsfeier auf der Hauptbühne im Zuschauerbereich. Kurz darauf nahmen die ersten **FIFA**-Spieler ihre Gamepads in die Hand und ließen den Ball rollen. Ab 20.00 Uhr war dann für alle Admins Alarmstufe Rot angesagt: Die Auftaktspiele der ersten Runde von **WarCraft 3**, **Tactical Ops** und **Counterstrike 1.6** mussten alle gleichzeitig über die Bühne gehen, von der WWCL kamen die 1on1-Teilnehmer von **WarCraft 3** mit dazu. Die Spielerplattform im zweiten Stock des Gasometers füllte sich bis fast auf den letzten Platz.

Große Überraschungen bot die erste Runde nicht: Bei **Counterstrike** setzten sich die favorisierten Teams von *Ocrana.ATI*, *mousesports*, *plan-B* und *a-Losers.MSI* durch. Im **Tactical Ops**-Wettbewerb zogen neben *Geh aB* auch die Gewinner der letzten drei Clanturniere mit in die nächste Runde ein: *riZe Gaming*, *Deutschlands kranke Horde* und *-pHo3n1x.j4c-*. Die letzten Spiele am Freitag gingen gegen 23:30 Uhr zu Ende.



Damit alles glatt läuft: geballte Server-Kraft für das Netzwerk.

Großkampftag

Am Samstag hieß es früh aufstehen für die Teams, die an den Wettbewerben zu **Counterstrike: Source** (WWCL) und **Tactical Ops** (GSL) teilnahmen. Bereits um 9:00 Uhr standen die ersten Spiele der Winner- und Loserbrackets auf dem

FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS

Der Old Bastards Clan (Tactical Ops) mit charmanter weiblicher Unterstützung.

Spielplan. *Geh aB* konnte *-pHo3n1x.j4c-* in einem spannenden Spiel erst in der Verlängerung in die Verliererrunde, also das Loserbracket, schicken.

Ab 11:30 Uhr war dann die Spielerplattform zum Bersten gefüllt. In sieben von acht Wettbewerben wurden die entscheidenden Spiele der beiden Brackets durchgeführt. **Counterstrike 1.6**: *mousesports* schiebt *plan-B* mit einem deutlichen 16:09 in das Loserbracket. Wenig später muss *Ocrana.ATI* den selben Weg gehen, *a-Losers.MSI* gewinnen mit 16:11. Gegen 14:00 Uhr verpassen *Alternate-aTTax* dem österreichischen Team von *plan-B* die zweite Niederlage und damit den Ausstieg aus dem Turnier. *mouse* kann sich in der Zwischenzeit im Halbfinale des Winnerbrackets gegen *a-Losers.MSI* durchsetzen und qualifiziert sich damit für das Overall-Finale am Sonntag. Im Loserbracket stoppt *Ocrana.ATI* die Serie von *Alternate-aTTax* mit 16:11 und steht damit ein weiteres Mal den *a-Losers* gegenüber – diesmal in der Trostrunde, dem Consolation-Finale, bei dem der Gegner von *mousesports* im Overall-Finale ermittelt wird. Am späten Abend steht dieser dann auch fest: *Ocrana.ATI* spielt am Sonntag Abend gegen *mousesports* um den Turniersieg!

Tactical Ops

Vier ehemalige Gewinner von GameStar-Clanturnieren drängeln sich im Halbfinale von **Tactical Ops**. *Geh aB* und *DkH* im Winnerbracket, *-pHo3n1x.j4c-* und *riZe gaming* im Loserbracket. *riZe* muss nach einem äußerst knappen Spiel seinem Konkurrenten den Vortritt lassen – zieht ins Consolation-Finale ein und trifft dort ein weiteres Mal auf *Geh aB*. *DkH* konnte sich wenige Minuten vorher den Platz im Overall-Finale sichern. *Geh aB* bezwingt *-pHo3n1x.j4c-* noch einmal in einem spannenden und emotionsgeladenen Spiel und zieht damit als Kontrahent von *DkH* ins Overall-Finale ein.

Nacht-Finale

Am späten Samstag Abend stehen sich die Finalisten des **WarCraft 3**-Finales gegenüber. Auf der fast menschenleeren Plattform ist nur das Geklicke der Mäuse und Tastaturen zu hören. Das Team von *n! faculty* hat sich erfolgreich durch das Winnerbracket gearbeitet und trifft im Overall-Finale auf den gleichen Gegner wie schon im Halbfinale des oberen Brackets: *DkH.wc3*, die im Consolation-Finale die Gewinner des letzten Clanturniers *plan-B* (damals *hUeBsChS*) auf den dritten Platz verwiesen hatten. Ganz so klar wie das Ergebnis (2:0 für *n! Faculty*) scheint, war das Match allerdings nicht. Trotz großer Gegenwehr der *Horde* setzen sich *n! Faculty* am Ende durch und dürfen sich über zwei rasend schnelle Fujitsu Siemens Scaleo Ta GameStar-PCs freuen.

Tag der Entscheidungen

Für drei Disziplinen stehen am Sonntag die Finalspiele auf dem Programm. Den Anfang macht, fast noch zu nachtschlafender Zeit um 9:00 Uhr früh, die **FIFA**-Sektion. Und die sorgt für eine handfeste Überraschung: *a-L|bEn*, der erst durch die Absage eines anderen Teilnehmers

Die Brüder Schellhase (SK|sty!a / SK|hero1308), Einzel- und Doppel-WCG-Weltmeister aus dem Jahr 2003 und 2004 (FIFA Soccer).

ins Spielerfeld rutschte, holt sich ohne einen einzigen Spielverlust im Winnerbracket den Titel bei **FIFA 2005**! Sein Finalgegner *sCa bvbstar*, der erst am Vortag den ehemaligen Weltmeister *SK|sty!a* im Consolation-Finale besiegen konnte, sträubt sich zwar mit allen Mitteln, aber *bEn* hat schließlich die Nase vorn und gewinnt das hochklassige Finale auf der großen Bühne mit 2:0.

Gegen 13:00 Uhr ist wieder Anspannung auf der Spielerplattform zu spüren: Das **Tactical Ops**-Finale steht auf dem Plan. *Deutschlands kranke Horde* trifft auf das junge Team vom *Geh aB*-Clan, das sich zu Beginn der Finals keine großen Ziele gesetzt hatte. So feierte die Mannschaft am Vorabend wohl etwas zu ausufernd das Erreichen des Endspiels – das lassen zumindest die etwas

Der Oberhausener Gasometer: ein fast 80 Jahre altes Industriedenkmal und die perfekte Location für E-Sport-Turniere.

NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC

ALLE GEWINNER

GAMESTAR CLANLIGA (GSL)

Counterstrike 1.6
1. Platz: mousesports
2. Platz: Ocrana-ATI
3. Platz: a-Losers.MSI

Tactical Ops
1. Platz: DkH.Keyweb
2. Platz: Geh aB Clan TO-Squad
3. Platz: -pHo3n1x.j4c-

FIFA Soccer 2005
1. Platz: a-L|bEn
2. Platz: sCa bvbstar
3. Platz: SK|sty!a

WarCraft 3 Frozen Throne 2on2
1. Platz: n! Faculty
2. Platz: DkH.wc3
3. Platz: plan-B

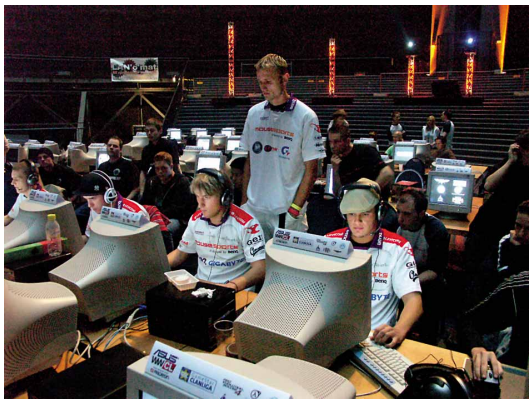
WWCL

Pro Evolution Soccer 4
1. Platz: Link@dKh.keyweb
2. Platz: iRA|zUp
3. Platz: Stan-04-@DkH.Keyweb

WarCraft 3 Frozen Throne 1on1
1. Platz: n!HoRRoR
2. Platz: n!CraftY
3. Platz: EvE@DkH.Keyweb

Counterstrike: Source
1. Platz: ex myRuSh
2. Platz: #uSu
3. Platz: Clan of Zabo

Empire Earth 2
1. Platz: (Z)oXKillingXo
2. Platz: Handtuchhalter
3. Platz: [pG] Left


Das Team von mousesports im Finale (v.l.n.r.): PapsT, gore, Blizzard, Roman R., dahinter stehend: Andreas N., der Teamchef.

blassen Gesichter vermuten. Entsprechend zügig geht das Match über die Bühne: *Deutschlands kranke Horde* holt sich den Titel der GameStar-Liga bei **Tactical Ops** mit einem souveränen 16:08.

Herzschlag-Finale

Am Nachmittag findet das **Counterstrike: Source**-Finale der WWCL statt. *myRusH* und *#uSu* lassen sich Zeit, um den Sieger zu ermitteln. So beginnt das **Counterstrike 1.6**-Finale erst gegen 18:30 Uhr. Zwei Maps werden gespielt, de_inferno als Wahlmap von *Ocrana.ATI* und de_dust2 von *mousesports*. Ocrana legt eine furiose erste Runde auf inferno hin und beschließt die erste Halbzeit mit einem 12:03 als CT. Die zweite Halbzeit ist ebenfalls schnell entschieden: *Ocrana* gewinnen auf ihrer Wahlmap mit insgesamt 16:05. Da sie aus dem Loserbracket kommen, müssen sie allerdings beide Maps gewinnen. Und es sieht auch ganz danach aus: Mit 14:01 geht *Ocrana* als Terror auf dust2 in Führung – ganze zwei Rundengewinne trennen sie noch vom Gesamtsieg. *mousesports* macht einen konzentrierten Eindruck und dominiert die zweite Halbzeit fast nach Belieben. Wie wachgerüttelt holen die Spieler ein sensationelles Unentschieden heraus, mit 14:01 gewinnen sie die CT-Runde und sorgen damit für eine Verlängerung. In der kurzen Pause dazwischen werden noch einmal die Nerven beruhigt, beide Teammanager reden beschwörend auf ihre Spieler ein. Kurz darauf beginnt die Overtime, die die Entscheidung bringen muss. Im Maxrounds 5-Modus und einem Startgeld von 10.000 Credits beginnen beide Teams ohne Sparrunde und entsprechend offensiv. *mouse* kann die erste Halbzeit mit 4:1 holen, in der *Ocrana*-Sitzreihe wird es hörbar lauter, bei *mouse* immer stiller. Nach der ersten Runde der zweiten Halbzeit ist der Widerstand von *Ocrana* gebrochen, das 2:0 für *mouse* nur mehr Formsache. Mit einem furiosen Teamplay konnten die Berliner das gesamte Match noch einmal drehen und gewinnen verdient den **Counterstrike 1.6**-Cup in der GameStar-Liga.

Ein denkwürdiges Wochenende

Rund 150 Spiele während drei Tagen verwandelten den Gasometer in Oberhausen für ein Wochenende lang in Deutschlands E-Sport-Hauptquartier. Mehr als 250 Topspieler rangen um wertvolle Sachpreise, darunter GameStar-High-end-PCs, Grafikkarten, LCD-Monitore und hochwertige Lautsprechersysteme.

Alternate aTTax im Halbfinale des Loserbrackets gegen Ocrana.ATI.

Ocrana.ATI während den Vorbereitungen für das Match gegen a-Losers.MSI, bei dem es um den Einzug ins Overall-Finale ging.

DkH.Keyweb, die Sieger des Overall-Finales bei Tactical Ops.

a-L|bEn, der Überraschungssieger im FIFA-Wettbewerb, bei der Siegerehrung auf der großen Bühne im Zuschauerraum.

Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel

PREISE FÜR 35.000 EURO

Für die Gewinner der GameStar LAN-Finals gab es hochwertige Hardware von Fujitsu Siemens, NEC, Sapphire und Teufel im Wert von über 35.000 Euro. GameStar bedankt sich bei allen Sponsoren für die großzügige Bereitstellung der Preise.

PLATZ 1

13x FUJITSU SIEMENS SCALEO TA GAMESTAR-PC

Die Sieger der GSL-Finals freuen sich bereits über einen Scaleo Ta GameStar-PC von Fujitsu Siemens. Ein leistungsstarker Athlon 64 X2/3800+ mit zwei Rechenkernen, die weltweit derzeit schnellste 3D-Karte Geforce 7800 GTX mit 256 MByte und 1 GByte Hauptspeicher sorgen für butterweichen Spielablauf in jeder Situation. Zuverlässiges Arbeiten und ein auch unter kritischen Bedingungen stabiler und leiser Betrieb sind genauso selbstverständlich wie volle Multimedia- und Office-Unterstützung. Gesamtwert **18.200 Euro**.

PLATZ 2

13x NEC-SPIELER-TFT UND SAPPHIRE-GRAFIKKARTE

Die Zweitplatzierten bekommen mit diesem Duo den perfekten Spieledurchblick: Sapphires Radeon X800 PCI Express Grafikkarte mit 256 MByte GDDR3-Speicher befeuert unsere Referenz bei den 19-Zoll-TFTs, den Multisync 1970GX von NEC. Der Highend-Flachbildschirm holt mit brillanter Bildqualität und schlierenfreiem Spielvergnügen die größtmögliche Leistung aus der rasend schnellen Radeon X800.
Gesamtwert **10.400 Euro**.

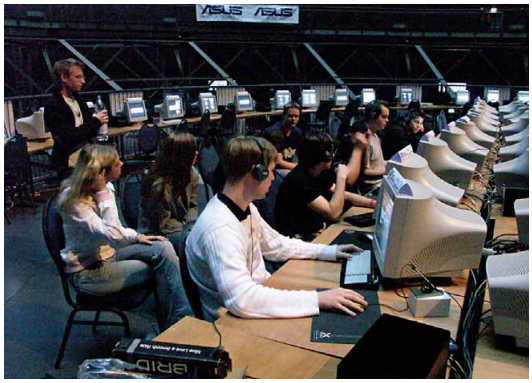
PLATZ 3

13x TEUFEL MOTIV 4 YOU

Für die dritten Sieger gibt es ein vollaktives Motiv 4 You-Soundsystem vom deutschen Audio-Spezialisten Teufel. Das 5.1-Set umfasst fünfmal den Design-Lautsprecher »The Egg«, der ohne Ecken und Kanten auskommt. Das sorgt für ideale Klangverhältnisse im Innenraum. Dazu gibt's den Subwoofer M3100/6SW mit integrierter 6-Kanal-Endstufe, die neben dem Tieftöner auch noch die fünf Satellitenboxen ansteuert. Damit ist auch ein Betrieb in Verbindung mit einem DVD-Spieler mit integriertem Dolby Digital–Decoder oder einer entsprechend ausgestatteten Soundkarte möglich.
Gesamtwert **6.500 Euro**.

Aber damit nicht genug. Die Gewinner der GameStar LAN-Finals durften sich auch über ein Ticket zu den nationalen Finals der World Cyber Games freuen, die vom 9. bis 11. September im Tropical Island in Brandenburg stattfanden – mit der Chance, sich eine Fahrkarte nach Singapur zu erspielen. Dort werden vom 16. bis 20. November die World Cyber Games veranstaltet, quasi die Olympischen Spiele des E-Sports. Etwa 800 Spieler aus 70 Nationen werden zu diesem Großereignis in Singapur erwartet. Im nächsten Jahr kommen die World Cyber Games übrigens zum ersten Mal nach Europa: Monza in Italien ist als Austragungsort bereits nominiert.

Auf der nächsten Seite finden Sie eine Zusammenfassung des nationalen Qualifikations-Wochenendes der WCG in Brandenburg, bei dem die deutsche Nationalmannschaft für Singapur zusammengestellt wurde. Wie haben die Gewinner der GameStar-LAN-Finals abgeschnitten? Wer fährt im November nach Singapur, um die deutschen Farben zu vertreten? Lesen Sie weiter – es bleibt spannend. WR



Ocrana.ATI: Im Finale stark aufgespielt, aber dennoch glücklos.

SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE FUJITSU SIEMENS NEC Teufel SAPPHIRE

Nationale Endausscheidung

WORLD CYBER GAMES

Inmitten von tropischem Südseeambiente fanden die National Finals der World Cyber Games statt. Über 200 E-Sportler kämpften dabei um einen Platz in der deutschen Nationalmannschaft.

Vom 9. bis 11. September fanden in der Cargolifter-Halle (Tropical Island) im Spreewald die deutschen Endausscheidungen der World Cyber Games statt. Die Finalisten reisen im November nach Asien und treten dort im Kampf um den Weltmeistertitel gegen die besten Spieler aus 70 Nationen an – mit dabei auch Teilnehmer aus der GameStar-Clanliga!

Badehose und Clan-Shirt

208 der besten deutschen E-Sportler wurden eingeladen und traten in insgesamt acht Spielen, darunter auch zwei XBox-Titeln, gegeneinander an. Die PC-Disziplinen der National Finals bestanden aus: **Need for Speed: Underground 2** (1 gegen 1), **FIFA Soccer 2005** (1 gegen 1), **StarCraft: Brood War** (1 gegen 1), **WarCraft 3: TFT** (1 gegen 1), **Warhammer 40,000: Dawn of War** (1 gegen 1) und **Counterstrike: Source** (5 gegen 5). Für schweißtreibende Turniere sorgte nicht nur das große Teilnehmerfeld, sondern auch der außergewöhnliche Veranstaltungsort – das Tropical Island. Die größte freitragende Halle der Welt beherbergt ein tropisches Urlaubsparadies, in dem sich die Spieler nach den anstrengenden Matches im Pool entspannen konnten.

Cheater und Siegertypen

Aus der GameStar Clan Liga traten *n!infi* und *n!CraftY* in **WarCraft 3: TFT** an, letzterer belegte Platz 5. **FIFA Soccer 2005**-Favorit *a-L|bEn* landete ebenfalls auf dem fünften Rang. Den ultimativen Siegeszug startete das Mixteam *selectah* in **Counterstrike: Source**. Bestehend aus *mousesports*- und *mTw*-Mitgliedern konnten die Jungs nach ganzen drei Overtimes das Finale für sich entscheiden. Am Freitagabend bahnte sich allerdings ein Skandal an: Ein Hacker gab bekannt, dass zwei Spieler des **FIFA**-Squads des *SK Gaming*-Clans bei der Online-Qualifikation gecheatet hatten. Anhand eines Beweisfotos konnten die beiden wegen Betruges überführt werden. Die Veranstalter zeigten sich gnädig und sperrten nicht den gesamten Clan. Durch diesen fairen Zug konnte *SK|sty!a* als Sieger hervorgehen. Ebenfalls einen Platz im Nationalteam bekam *eSa.BrEaKdOwN* in **StarCraft: Brood War**. In **Need for Speed: Underground 2** und **Warhammer 40,000: Dawn of War** treten *HFD|BroT* und *[pG]Cookie* für Deutschland an. Jeder der Finalisten erhielt neben einem HDTV-Fernseher auch eine XBox sowie das begehrte Flugticket zu den World Cyber Games Finals in Singapur. Vom 16. bis 20. November spielt die deutsche Nationalmannschaft dort um eine halbe Million US-Dollar Preisgeld – und um den Titel des Weltmeisters. *Denise Bergert*

Mehr als 500 tropische Pflanzen sorgten für das Ambiente.

Übernachtet wurde stilecht in Zelten am Südsee-Strand.

Freude bei den Mitgliedern des deutschen Nationalteams.

Die größte freitragende Halle der Welt war Tatort der deutschen Ausscheidung der World Cyber Games.

Spiele-TÜV

PATCH-TESTS

Der neue Patch für Joint Operations spaltet die Fangemeinde. Was bringt das Update wirklich?

Joint Operations: Mit dem Update haben es Scharfschützen künftig deutlich schwerer.

➤ DVD:
- Earth 2160 v.1.35
- Panzers Phase 2 v1.05

Joint Operations

Version: 1.6.7.13 **Größe:** 145 MB
Highlights: **Kill-Cam, diverse Bugs entfernt, neues Fadenkreuz-Verhalten, Balance leicht verbessert.**

Kaum hat Publisher Electronic Arts das Update 1.6.7.13 für **Joint Operations** veröffentlicht, liefen die Fans in den Foren Sturm. Der Grund: Das überarbeitete Fadenkreuz verfärbt sich, wenn Sie einen Gegner ins Visier nehmen, selbst wenn dieser gut versteckt im Dickicht hockt. Da Sie so im Dschungel schneller entdeckt werden, verliert das Spiel an taktischer Tiefe. Auch die neue Kill-Cam sorgt für Aufregung. Damit sehen getötete Spieler nun, aus welcher Richtung der Feind geschossen hat. So lernen Sie einerseits aus Ihren Fehlern, bekommen andererseits aber zu tiefe Einblicke in die Strategie des Gegners. Gut: Entwickler Novalogic hat die Scharfschützen weiter abgeschwächt, Gewehre hinterlassen nun auch auf weite Strecken sichtbare Rauchschwaden. Zu guter Letzt behebt der Patch diverse Bugs in den Serverlisten. Beispielsweise werden Ping-Zeiten nun korrekt angezeigt.

Panzers Phase 2

Version: 1.05 **Größe:** 47,8 MB
Highlights: **drei neue Multiplayer-Karten, Chat-System überarbeitet, diverse Bugs behoben.**

Der erste Patch für **Panzers Phase 2** ist vor allem für Multiplayer-Fans des Echtzeit-Taktikspiels gedacht. So gibt's für Team Deathmatch eine und für Domination zwei neue, gewohnt aufwändig designte Karten für bis zu vier Teilnehmer. Auch an den alten Karten haben die Entwickler gefeilt und etwa bei »Road to Perdition« die Landschaft leicht abgeändert. Zudem verbessert das Update die Übersicht in den Chatfenstern, da Sie Team- und System-Nachrichten sowie allgemeine Wortwechsel nun durch unterschiedliche Farben leicht voneinander unterscheiden können. Soundprobleme mit EAX-Treiben behebt das Update ebenso wie kleinere Grafikbugs in Zwischensequenzen und gelegentliche Abstürze beim Laden eines Spielstandes. Nett: Abgeworfene Container können Sie nun zerstören, um so den Nachschub des Feindes zu unterbrechen.

Dawn of War

Version: 1.4 **Größe:** 187 MB
Highlights: **Performance verbessert, unzählige Balance-Änderungen, neue Grafikoptionen.**

Der mit 187 Mbyte sehr große Patch bringt das Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** auf die Version des Addons **Winter Assault**. Zudem gibt's zahlreiche Balance-Änderungen bei Einheiten und Gebäuden: So wurden etwa die Kosten sowie die Bauzeit des mächtigen Defilers erhöht. Der Chaostempel und die Dreadnoughts der Space Marines hingegen wurden billiger. Das Update verstärkt außerdem die Rolle der Helden, in dem Fähigkeiten wie der Schlachtruf oder das Orbital-Bombardement deutlich schneller wieder einsatzbereit sind.

Dawn of War: Der Patch erhöht Preise und Baukosten mächtiger Einheiten wie die des Defilers.

Entwickler Relic verbessert zudem die Performance auf älteren Systemen und fügt neue Grafikoptionen hinzu. So können Besitzer stärkerer Rechner nun einstellen, dass Leichen nicht mehr nach wenigen Augenblicken verschwinden. Allerdings müssen Sie nach wie vor jeden der mittlerweile fünf Patches nacheinander installieren – viel zu umständlich! DM

Panzers Phase 2: vier neue Karten, ein überarbeitetes Chatsystem – für Fans knackiger LAN- und Internet-Gefechte ist der Patch ein Muss.

PATCH-TICKER

EARTH 2160: Patch 1.35 vereinfacht die Kampagne im untersten Schwierigkeitsgrad, behebt kleinere KI-Macken beim Transporter der Eurasian Dynasty und entfernt diverse Absturzbugs in den Missionen.

FAR CRY: Das Update auf Version 1.33 beseitigt seltene Absturzursachen und schließt Cheat-Löcher. Die Installation setzt Version 1.31 oder 1.32 voraus.

WORMS 4 MAYHEM: Mit dem 73 Mbyte großen Patch 1.01 dürfen Sie nun auch während den Runden mit Ihrem Gegner chatten. Zudem wurden der Netzwerk-Code und das Interface leicht überarbeitet.

XPAND RALLY: Der erste Patch 1.1.0.0 ist nur für die Version, die bei Asus-Grafikkarten der Packung beiliegt. Das 31 Mbyte große Update ermöglicht den Zugriff auf offizielle Xpand-Rally-Server und entfernt kleinere Bugs im Multiplayer-Teil.

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
Battlefield 2		3330
Blitzkrieg 2		3330
Conflict Global Storm		3330
DoW: Winter Assault		3330
Die Sims 2: Nightlife		3330
Dungeon Lords		3331
Dungeon Siege 2		3331
GTA San Andreas		3332
Guild Wars		3332
Heroes of the Pacific		3332
Neuro Hunter		3332
Rome		3333
Stronghold 2		3333
Trackmania Sunrise		3334
World of WarCraft		3334
Worms 4 Mayhem		3334

BUGS AUSNUTZEN · EASTER EGGS · BELOHNUNGEN · CHEATS · TAKTIKEN

BATTLEFIELD 2

Witziger Gag: Auf der Karte »Zatar Wetlands« finden Sie in einem Kornfeld, welches nahe der MEC-Basis gelegen ist, einige mysteriöse Spuren.

Florian Strübig

BLITZKRIEG 2

Halten Sie Ausschau nach Schützengräben und Gebäuden, in die Sie die Infanteristen schicken können. Ohne Schutz dezimiert Sie der Feind blitzschnell.

Häufig müssen Sie eine Stadt oder Stellung verteidigen. Platzieren Sie Ihre Einheiten fix an wichtigen Stellen (Engpässe, Brücken). Nutzen Sie unbedingt die »Eingraben«-Funktion!

Eigentlich offensichtlich, aber in der Hitze des Gefechts nicht immer einfach: Verstärken Sie mit Bedacht. Es hat keinen Sinn, bei einem Angriff feindlicher Panzer Jagdflugzeuge zu ordern. Holen Sie lieber Panzerabwehrkanonen.

Verschaffen Sie einer Allroundgruppe wie den leichten Panzern durch häufige Einsätze so schnell wie möglich Upgrades. Die kampfstarken Tanks bilden dann das Rückgrat Ihrer Weltkriegs-Armee, und Sie können gemütlich auch unwichtigere Einheiten wie Jagdflieger oder Panzerabwehrkanonen tunen.

Sobald die Infanterie Stufe drei erreicht hat, kann sie Schützengräben ausheben. Nutzen Sie diese Fertigkeit bei jeder größeren Bewegung. Die Buddelei dauert nicht lang, aber die Soldaten halten so verschanzt sogar mittlere Panzer auf.

Blitzkrieg 2: Heben Sie Schützengräben aus.

CONFLICT GLOBAL STORM

Viele Levels lassen sich ganz einfach knacken, indem Sie den Scharfschützen vorschicken und ihn die Aufräumarbeit allein erledigen lassen.

Wenn Sie sich in einem Jeep vorarbeiten, sollte Connors nicht am Steuer sitzen, sondern an einem der Maschinengewehr-Geschütze stehen.

Conflict Global Storm: Selbst mit dem flinken Jeep müssen Sie vorsichtig vorrücken.

Brettern Sie auf vier Rädern durch den Dschungel, lohnt ab und an ein Halt, um das kommende Terrain per pedes zu erkunden. Denn stoßen Sie mit dem Jeep auf eine Straßensperre, sind Sie leichtes Opfer für die Gegner. Der Wagen kann nämlich hübsch leicht explodieren.

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Das Addon zum Hit von Relic bringt trotz der winterlichen Schlachtfelder selbst erfahrene Echtzeit-Generäle zur Weißglut. Mit unseren Tipps bleiben Sie cool.

Wenn Sie mit der Imperialen Armee spielen, sollten Sie Ihren Feind auf Distanz halten. Rüsten Sie Ihre Infanterie mit Granatwerfern und Plasmagun aus, und verschanzen Sie die Soldaten in Kratern.

Moral gehört zu den wichtigsten Werten bei den Imperialen. Sinkt diese auf Null, dienen Infanteristen in den Schlachten nur noch als Kanonenfutter. Schicken Sie deshalb immer mehrere Prediger und Kommissare mit in die Schlacht.

Neben Geschütztürmen helfen Assasinen besonders gut gegen angreifende Fußsoldaten, denn mit dem Scharfschützengewehr reicht meist eine Kugel.

Winter Assault: Die neue Armee der Imperialen sollte Feinde unbedingt auf Distanz halten.

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

Ein Gespräch sollten Sie immer mit »Gefällt dir, was du siehst?« beginnen. So überprüft das Programm, ob die Chemie zwischen den Sims stimmt, abhängig von den Ab- und Antörnern.

Haben Sie ein Date gestartet, sollten Sie unbedingt nur die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Blitzsymbol benützen. Die wirken sich stärker auf den Date-Meter aus. Aber Vorsicht: Zu forsch sollten Sie nicht vorgehen, der starke Ausschlag gilt auch nach unten.

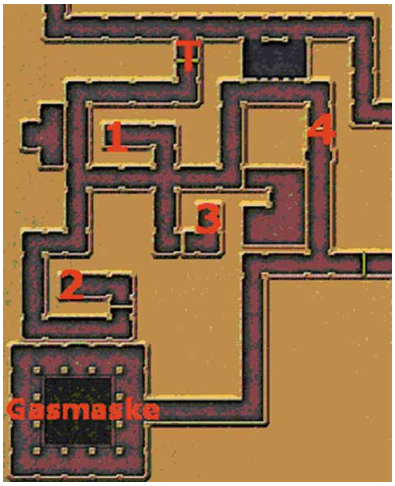
DUNGEON LORDS

Auch während »Fernahin« geschlossen ist, gelangen Sie durch einen Trick in die Stadt: Laufen Sie südlich davon an der Bergwand entlang bis zur großen Ausbuchtung. Von hier aus halten Sie sich weiter südlich, bis zu einer kleinen Delle. An dieser Stelle können Sie die Wand erklimmen. Oben angekommen, laufen Sie den Weg zurück und springen einfach über die Mauer nach innen.

Sollten Sie in »Skuldoon« vor verschlossenen Türen in die »Verbotenen Länder« stehen, aber dennoch Ihre Klassenquests vor den Hauptaufgaben fortsetzen wollen, können Sie die Tore mit einem kleinen Trick umgehen. Stellen Sie sich mit dem Rücken an einen der schräg angebrachten Stützpfeiler, und führen Sie zwei Rückwärtssaltos (erfordert Körperbeherrschung auf Level 4) aus. Damit schaffen Sie es auf die Mauer und müssen nur noch auf die andere Seite hopsen.

Bei den Gladiatoren in »Skuldoon« können Sie nicht nur Erfahrungspunkte sammeln, sondern mit etwas Glück auch Bares. Die »schwere Stachelkeule«, mit der die gegnerischen Minotauren manchmal ausgerüstet sind, bringt je nach Ehre und Handelswert bis zu 2.000 Goldeinheiten. Damit sind die Unkosten für den Kampf locker gedeckt, und es bleibt noch eine anständige Summe über.

Im »Nagatempel« finden Sie nach Abschluss der Hauptaufgabe einen weiteren Bereich, dessen Zugang ursprünglich verschlossen war. Durch umlegen der versteckten Schalter (beginnend mit Nummer 1) werden weitere Schalter freigelegt. Haben Sie alle Hebel betätigt, bekommen Sie Zugang zu einer Kammer, in welcher Sie die Gasmaske finden.



Dungeon Lords: Betätigen Sie die Schalter 1 bis 4, um an die Gasmaske zu kommen.

Auch wenn es der Spielverlauf anders vorsieht, sollten Sie versuchen, das Artefakt im »Tal des Ruins« als erstes zu holen, da im »Draedoth-Tempel« zwei Kisten mit einigen der besten Waffen des Spiels warten. Die erste befindet sich im ersten Stock des Schlosses, gegenüber der Kiste mit dem goldenen Schlüssel, die zweite ist in dem Brückenlabyrinth über der Lava platziert. Vor dem Öffnen der Schatzkisten speichern Sie das Spiel ab, um die Boxen mehrmals aufmachen zu können. Damit gelangen Sie an die für Sie am meisten geeignete Waffe.

Die höchsten Verkaufspreise im Spiel lassen sich in »Arindale« erzielen. Vorsicht ist bei Einkäufen geboten, da die Preise auch hier höher sind.

Die beste Möglichkeit, Truhen zu knacken, ist es, vor dem Starten des Entschärfungsmechanismus einen »Kristall der Zeit« einzusetzen. Dieser verlangsamt die Füllgeschwindigkeit des Balkens, und Sie haben genügend Zeit zum Schloss-Knacken.

Hannes Horneber

DUNGEON SIEGE 2

Zu Beginn des Spiels passieren Sie eine Krankenstation. Klicken Sie dort auf das Regal, um eine Wiederbelebungsformel einzusacken. Dies sollte eigentlich nur einmal funktionieren, tatsächlich gibt es aber bei jedem Mausklick eine neue Formel.

Schnappen Sie sich zu Beginn des Spiels Dervins Hammer und Schild, wenn Sie eine Karriere als Nahkämpfer anstreben. Dervin ist selbst kräftig genug, um den Start zu überstehen.

Philipp Mundhenke

Im ersten Kapitel des dritten Aktes gilt es, die kniffflige Quest »The Lost Jewels of Sarantih« zu lösen. Diese Aufgabe bekommen Sie in der örtlichen Taverne gestellt. Wenn Sie dem Stern folgen, kommen Sie in den Keller eines Turmes mit insgesamt vier Räumen, die drei kleine Denkspielchen und eine Schatzkammer beherbergen. Hier gilt es, die Runensteine der Reihe nach so zu aktivieren, dass sich die Linien nicht überschneiden, ähnlich dem bekannten »Haus des Nikolaus«. Nach erfolgreichem Lösen plündern Sie die Schätze und eilen zurück zur Taverne, wo Sie sich das letzte Teil des Sets »Secrets Of The Forgotten Set« als Belohnung abholen.

Besorgen Sie sich möglichst schnell das nötige Kleingeld, um sich in der Schenke das Recht zu erkaufen, weitere Gruppenmitglieder anwerben zu können.

Zu Beginn sollten Sie zügig die Künste des Mana- und Heiltränke-Erntens erlernen. Dadurch sparen Sie sowohl Zeit als auch nervige Laufwege.

Lassen Sie möglichst alle Gruppenmitglieder etwas Naturmagie erlernen, um sie mit einem automatisierten Heilzauber und automatisierten Schutzzaubern auszustatten.

Nehmen Sie die Spezialisierungen nicht zu ernst. Auch die talentfremden Künste haben durchaus interessante Aufwertungsmöglichkeiten.

Sie sollten sich auf jeden Fall den Teleporterzauber aneignen. Damit ist die Zeit der anstrengenden Wanderungen zu einer der festen Stationen vorbei.

Sehen Sie sich plötzlich einer feindlichen Übermacht gegenüber, überwinden Sie ruhig mal Ihren Heldenehrgeiz und nehmen Sie die Beine in die Hand. Somit lockern Sie die Gegnermassen auf und haben etwas Zeit, um sich zu heilen.

Dungeon Siege 2: Nehmen Sie in solchen Unterzahl-Situationen lieber Reißaus.

Damit Ihnen die wertvollen Items hinter den Refugiumstürmen nicht entgehen, sollten Sie bei der Verteilung der Gruppentalente auf eine breite Fächerung achten. Als Alternative bleibt natürlich der Griff zum Teleporter, um Ihre Gruppenzusammensetzung zu verändern.

Immer wieder auf das Infofenster bei den Gegnern achten. Oftmals lassen sich dort hilfreiche Informationen ausmachen, die einem den Sieg leichter machen.

Es gibt einige kleinere Aufträge, die nicht im Questlog erscheinen. Diese sollten Sie sich notieren, da auch hier wieder Belohnungen winken.

Endgegner lassen sich meist durch einen Trick besiegen. Blindes Draufhauen ist wenig effektiv. Beobachten Sie lieber das Vorgehen Ihres Gegenspielers. Die dreiköpfige Schlange benutzt beispielsweise eines Ihrer Häupter, um die beiden Äußeren zu heilen. Es liegt nahe, sich zunächst den mittleren Schädel vorzunehmen.

Philip Drewalowski

Dungeon Siege 2: Auch der mächtige Drache hat eine Schwachstelle, die es zu finden gilt.

GTA SAN ANDREAS

Zum Action-Dauerbrenner von Rockstar haben uns wieder viele Lesertipps erreicht.

Die Mission »Supply Lines...« bringt Sie mit der komplizierten Steuerung des Flugzeugs zur Weißglut? Dann bleiben Sie doch einfach auf dem Boden! Anstatt durch die Lüfte zu schweben, fahren Sie mit dem Jet rückwärts und können auf diese Weise die trägen Kuriere ausschalten.

Malte Borkenhagen

Ein nettes Extra für alle Hobby-Astronomen: Schiessen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Mond, um dessen Größe zu verändern.

Dominik Koch

Sie haben für lange Verfolgungsjagden zu Fuß nicht genügend Puste? Kein Problem, setzen Sie einfach während des Sprintens Ihr Nachtsichtgerät auf, und Sie können wieder einige Sekunden länger laufen. Da der gleiche Effekt auch beim Absetzen des seltenen Geräts auftritt, verfügen Sie mit diesem Trick über die Kondition eines Marathonläufers.

David Maushagen

GTA San Andreas: Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie fast pausenlos sprinten.

GUILD WARS

Als Neueinsteiger, der auf schnelle Levelaufstiege aus ist, sollten Sie zunächst einige Aufgaben in »Ascalon« erledigen. Sobald Sie nach circa 15 Quests einige Level aufgestiegen sind, begeben Sie sich nach »Alt-Ascalon« und holen sich starke Verbündete ins Team. Mit dieser Mannschaft beginnen Sie jetzt eine Mission mit Aussicht auf einen Bonus. Durch diesen wird die Zahl der Erfahrungspunkte nach einem erfolgreich ausgeführten Auftrag netterweise verdoppelt.

Vorteil für Solisten: Als Einzelkämpfer haben Sie höhere Chancen auf seltene Gegenstände als in der Gruppe.

Frühaufsteher sparen: Die begehrten Farbflaschen sind morgens wesentlich günstiger als abends.

Eine hervorragende Kombination zweier Klassen ist die Verbindung Nekromant/Elementarmagier. Hiermit lassen sich enorme Schäden anrichten.

HEROES OF THE PACIFIC

Wenn Sie Fotos von Schlachtschiffen machen sollen, halten Sie immer ausreichend Abstand. Schon in zwei Kilometer Entfernung gelingen die Aufnahmen. Ansonsten holt Sie die gegnerische Flak binnen Sekunden vom Himmel.

Achten Sie beim Abwurf von Torpedos auf ein wenig Vorhalt. Sonst rauscht Ihr Aal am Gegner vorbei.

Da Sie freundlicherweise unendlich viel Munition haben, halten Sie den Feuerknopf einfach gedrückt, sobald sich ein Gegner Ihrem Visier nähert.

Achtung im Kampf gegen Fliegerasse: Die werden grundsätzlich von einer Eskorte begleitet. Erledigen Sie deshalb zuerst die leicht besiegbaren Begleiter, bevor Sie sich auf das Duell mit dem erheblich härteren Elitepiloten einlassen.

Heroes of the Pacific: Fliegerasse sind die einzige wirkliche Herausforderung im Spiel.

NEURO HUNTER

Große Kreaturen können Ihnen an Engstellen und in der Nähe von Kistenstapeln nicht folgen, selbst wenn die Lücke breit genug wäre. Die KI versetzt das Monster in seine Ruhestellung. Treten Sie hinzu, hauen Sie drauf, gehen Sie wieder zurück – und so weiter.

Alles, was Sie den Händlern verkaufen, bleibt in deren Inventar. Sie können also jeden Gegenstand bei Bedarf wieder zurückkaufen oder -stehlen. Weil Sie zudem nur selten Dinge kaufen müssen (Reparaturen, Munition, Werkzeugkästen, Implantate), schwimmen Sie bald im Geld.

Neuro Hunter: Verkaufen Sie schwere, billige Gegenstände, um Platz zu sparen.

Die Konsequenz: Vor allem schwere, billige Dinge wie Metallplatten, Stahlseile oder Cancerus-Eier sollten Sie getrost versilbern und erst bei Bedarf zurückkaufen. Für Konserven und Schnaps gibt's keine Bastelrezepte, verkaufen Sie den Kram. Chitinplatten brauchen Sie erst spät im Spiel – weg damit. Die ultraschweren Wasserfilter bringen nur 15 Dollar, die nehmen Sie besser gar nicht erst mit auf den Weg.

Nehmen Sie grundsätzlich alles mit, was herumliegt. Die Minikarte links unten zeigt Personen, Terminals und nahe Objekte als grüne Punkte an – extrem hilfreich, um nichts zu übersehen. Je höher Ihr Intuitions-Talent, desto früher erscheinen die Punkte auf der Karte.

Lohnt sich Diebstahl? Am Anfang ja, später wird er immer unwichtiger. Zu Spielbeginn klauen Sie Händlern wertvolle Objekte für den Eigenbedarf (Werkzeug- und Chemiekästen, Heilmittel) oder um sie ihnen sofort zurück zu verkaufen. Das so verdiente Geld investieren Sie in eine Minenarbeiter-Panzerung.

Der Nahkampf ist in Neuro Hunter eine hakelige Angelegenheit, da Waffen wie der Drucklufthammer oder die Handkreissäge beim Mausklick erst eine Sekunde aufladen, bevor sie losgehen. Üben Sie also das Timing: schon vor dem Angriff klicken, erst dann auf den Gegner zugehen. Der zweite Feuermodus (rechte Maustaste) ist empfehlenswerter: Zwar braucht er länger bis zum Auslösen, dafür hält der Schadenseffekt rund eine Sekunde lang – so ist's deutlich leichter, die herum wuselnden Gegner zu treffen.

Neuro Hunter: Beim kniffligen Nahkampf ist die rechte Maustaste Ihr bester Freund.

Giftspuckende Gegner lassen sich im Nahkampf problemlos ausmanövrieren, weil sie sich erst dann in Ihre Richtung drehen, wenn ihre Spuckanimation beendet ist. Wenn Sie im Halbkreis von Flanke zu Flanke huschen, werden Sie nie getroffen.

Sie verlieren die Cyberbattles? Einige Tipps: 1. Wenn möglich, steigern Sie das Programmieren-Talent. Der Instiller hält dann mehr Treffer aus. 2. Nehmen Sie eine ausgeglichene Anzahl von Wächtern und Schützen mit. 3. Bewegen Sie alle Einheiten als Gruppe. Mit der linken Maustas-

te ziehen Sie einen Rahmen wie in Echtzeit-Strategiespielen. 4. Bewegen Sie die Gruppe schrittweise, Feld für Feld. Ihre Einheiten greifen nur dann automatisch an, wenn sie still stehen, nicht in Bewegung! Kommt ein Feind in Sicht, geben Sie den Angriffbefehl, damit alle Einheiten feuern. 5. Halten Sie den Instiller ganz vorn; er hält mehr Treffer aus als die Begleittruppen. Ist er angeschlagen, stellen Sie ihn nach hinten. In späteren Battles gibt's fast immer grüne Ladestationen, die Ihrem Instiller verlorene Energie wiedergeben.

Kleiner Praxistipp: Wenn Sie einen verschlossenen Aufzug oder eine verriegelte Tür finden, dann rufen Sie mit die Karte auf und erstellen Sie mit einem Rechtsklick an dieser Stelle eine Notiz, wohin die Tür führt (wird an den Schloss-Terminals angezeigt). Zu einigen dieser Orte müssen Sie nämlich erst viel später wieder zurück, und das Spiel sagt Ihnen dann nicht, wo der gesuchte Durchgang zu finden ist.

Falls Sie vergeblich nach Nahrung für Toadstools wählerische Kreatur suchen: Toadstool akzeptiert das verdorbene Carcerus-Fleisch, das bei der Biesterleiche im Stollen bei Marks liegt.

ROME-TOTAL WAR

Obwohl seit kurzem als Budget-Version zu haben, erreichen uns immer noch Tipps zum Dauerbrenner unter den Strategiespielen. Hier noch einmal die besten Hilfen, um ein ebenso efolgreiches wie langlebiges Weltreich zu erschaffen.

Öffnen Sie mit die Konsole, und geben Sie die folgenden Cheats ein. Achtung: Die Codes lassen sich nur ein einziges Mal pro Spielstart verwenden.

CHEAT	WIRKUNG
toggle_fow	Kriegsnebel an/aus
add_population X Y	Einwohnerzahl der Stadt X um Y erhöhen
capture_settlement X	Stadt X einnehmen
process_cq X	alle Bauwerke in der Stadt X fertig stellen
process_rc X	alle militärischen Einheiten in der Stadt X fertig stellen
auto_win attacker	Angreifer gewinnt den nächsten Kampf
auto_win defender	Verteidiger gewinnt den nächsten Kampf
invulnerable_general X	General X wird unverwundbar
bestbuy	Einheiten um 10% günstiger
add_money X	Fügt X Geldeinheiten zu Ihrem Vermögen hinzu
process_cq settlement	zügigeres Bauen
kill_character X	Person X töten
season summer/winter	Jahreszeit ändern
oliphaunt	riesige Elefanten
list_traits	listet alle Charaktereigenschaften auf

In Activisions Strategie-Hit kommt es vor, dass Ihre Kriegselefanten verrückt spielen. In diesem Fall sollten Sie versuchen, das Kampfgetümmel um ihre Dickhäuter herum zu verlagern. Somit nehmen die Rüsseltiere weiterhin feindliche Einheiten aufs Korn, während Ihren Soldaten kein Schaden zugefügt wird.

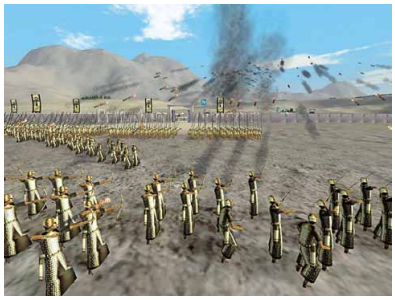
Rome: Ziehen Sie das Kampfgeschehen zu Ihren Elefanten, um deren Panik auszunutzen.

Vor dem Tod eines Familienmitglieds sollten Sie die besten Berater aus Ihrem Gefolge an jemand jüngeren abgeben, um sie nicht zu verlieren.

Nutzen Sie eroberte feindliche Tempel, um Waffen- und Rüstungs-Upgrades zu erhalten, die ansonsten für Ihre Partei nicht erhältlich wären.

Es ist auch ohne Kämpfe möglich, eine Stadt einzunehmen: Erschaffen Sie mindestens zwei Armeen beliebiger Größe, und belagern Sie mit ihnen die ausgewählte Siedlung. Nach Ende der Runde wird der Angegriffene mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Ihrer Armeen attackieren. Ziehen Sie diese einfach zurück, und lassen Sie die andere die Stadt weiterhin belagern. Sind Sie wieder an der Reihe, lassen Sie die Armee, die Sie gerade zurückgezogen haben, wieder ihr Ziel belagern. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis die Stadt schließlich kapituliert.

Falls Sie eine Stadt attackieren, die lediglich durch einen Holz- oder Palisadenwall geschützt ist, sollten zuerst alle Bogenschützen ihre Pfeile verschießen. Dies demoralisiert die feindlichen Truppen. Im weiteren Schlachtverlauf spielen die Bogenschützen ohnehin keine Rolle und sollten sich daher möglichst weit zurückziehen.



Rom: Bogenschützen demoralisieren Ihre Feinde.

Wer eine feindliche Siedlung eingenommen hat, sollte dort umgehend Stadtwachen stationieren, um Aufstände zu verhindern. Die Soldaten kosten wenig und liefern einen hohen Garnisons-Bonus.

Falls Sie in Geldnot geraten und in einer Stadt ein Verwalter fehlt, sollten Sie dort das automatische Bauen und Rekrutieren ausschalten. Ansonsten verursacht die Stadt steigende Kosten.

STRONGHOLD 2

Zeichnen Sie einen kleinen Graben um Ihre Burg ein, heben Sie diesen aber noch nicht aus. Der Computergegner wird so freundlich sein und dies für Sie erledigen. Dies verschafft Ihnen nicht nur einen hübschen Schutz für Ihr Gemäuer, sondern auch einiges an Zeit, um einen effektiven Angriff vorzubereiten.

Die Wahl zwischen Bogen- und Armbrustschützen fällt mit folgendem Wissen leichter: Bogenschützen haben eine wesentlich größere Reichweite und sind insbesondere bei einem Katapultangriff hilfreich. Ihr Nachteil liegt darin, dass sie nicht genügend Schaden anrichten, um den gut gepanzerten Rittern zuzusetzen. Für diesen Zweck eignet sich der enorm teure, aber durchschlagskräftige Axtwerfer.

Nico Adler

Stationieren Sie Katapulte vor den Toren Ihrer Festung. Mit diesen Belagerungswaffen lassen sich eventuell aufgebaute feindliche Belagerungscamps leicht auslöschen, noch bevor die gefährlichen Triboke aufgestellt werden können.

Zu Beginn des Spiels greift der Gegner ausschließlich mit Leiterträgern an. Die effektivste Möglichkeit, diese Angriffe abzuwehren, ist, mehrere dünne Wälle mit kleinen Abständen dazwischen aufzustellen. Da der Leiterträger nicht viel einstecken kann, ist der Sturm meist nach den ersten beiden Wällen schon abgewehrt. Auch ein Palisadenwall vor einer Mauer kann Wunder wirken. Die Gegner werden auf diese Weise länger und äußerst preisgünstig hingehalten.

Stronghold 2: Der Wall vor Ihrer Mauer verschafft Ihren Truppen mehr Zeit.

TRACKMANIA SUNRISE

Im Editor des Rennspiel-Baukastens lassen sich unter Umständen noch einige zusätzliche Coppers erzielen, indem Sie besonders kostspielige Bauteile erst dann verwenden, wenn die »Copper-Grenze« fast erreicht ist. In einigen Fällen können Sie so Ihren Kreditrahmen sprengen.

Um einen Level im Stil von »Urban Style« erfolgreich zu meistern, gibt es einen Trick: Benutzen Sie die Begrenzungspfosten der Checkpoints als Stopper. Optimal ist es, die Pfeiler vor einer Kurve mit einer Seite Ihres Wagens zu treffen.

Daniel Bauer

Trackmania Sunrise: Ein Bug verhilft Ihnen zu einem höheren Copper-Budget.

WORLD OF WARCRAFT

Sollten Sie in »Burg Stromgarde« vor dem »Sanctum« Probleme mit den übermächtigen Elite-Gegnern haben, springen Sie einfach über die Brücke und geben Fersengeld in Richtung Außenareal. Nach kurzer Zeit werden die lästigen Widersacher von Ihnen ablassen.

Charaktere, die der feindlichen Fraktion angehören, können keine Post von Ihnen empfangen. Sollte Ihr neuer Held der anderen Partei angehören und etwas finanzielle Starthilfe benötigen, wenden Sie folgenden Trick an: Senden Sie den Neuling in das Auktionshaus in »Gadgetzan«. Dort lassen Sie ihn einen unnützen Gegenstand zu einem unrealistisch hohen Preis anbieten. Nun müssen Sie lediglich mit Ihrem erfahrenen Krieger das Item kaufen.

World of WarCraft: Per Auktionshaus können Sie fraktionsübergreifend Geld transferieren.

Tauchen Sie im Meer in »Desolace« vor »Shadowprey« nach Kisten. Diese beherbergen mit etwas Glück eine »Starke Eisenangel«. Dieses Fischereigerät können Sie vor allem auf der Seite der Allianz für eine ansehnliche Summe verkaufen. Seien Sie aber vorsichtig, Charaktere mit einem Level unter 35 sollten sich nicht in dieses Gebiet verirren, die Meeresmonster machen sonst kurzen Prozess.

World of WarCraft: Im Meer vor Shadowprey finden Sie die wertvolle Eisenangel.

Um Level 40 herum befinden sich die meisten Spieler in einem größeren finanziellen Engpass. Hier bietet es sich an, mit einem erfahrenen Mitspieler die Instanz »Das scharlachrote Kloster« aufzusuchen. Die erbeuteten Gegenstände versilbern Sie im Auktionshaus, was teilweise die beachtliche Summe von mehr als 20 Goldstücken einbringt.

Als Jäger sollten Sie sich unbedingt ein Haustier aussuchen, welches möglichst viele unterschiedliche Nahrungsarten akzeptiert – vor allem solche, die Sie selbst beschaffen können. Besonders empfehlenswert ist hier der Bär, der nahezu alles zu sich nimmt, sogar Pilze.

Als Jäger und Hexenmeister sollten Sie auf jeden Fall die Nebenberufe Angeln und Kochen ausüben. Hiermit sparen Sie sich viel Bares für die Versorgung Ihres Tieres beziehungsweise Dämons. Zudem sind selbst zubereitete Mahlzeiten stets besser als gekaufte, da sie einen höheren Bonus auf die Gesundheitsregeneration sowie die Zufriedenheit Ihres anspruchsvollen Mitstreiters bieten.

Phillipp Neumann

WORMS 4 MAYHEM

In der fünften Mission des Storymodus, »Dein Feind und Helfer«, ist eine Überraschung versteckt. Um sie zu bekommen, feuern Sie einfach auf die Straße, welche durch die Karte führt. Daraufhin erscheint eine Feuerspur. Schaffen Sie es nun auch noch, die Mission erfolgreich zu Ende zu bringen, können Sie 1.000 Goldstücke als Belohnung kassieren. Leider funktioniert dieser Trick nur ein einziges Mal.

Tim Müller | Tobias Schwaiger

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

GTA SAN ANDREAS ZU SCHWER

Manche Aufträge im aktuellen Teil der GTA-Reihe sind mir zu schwer, ich will aber keine Codes benutzen. Gibt es eine andere Möglichkeit, besonders harte Missionen zu erledigen?

GameStar Nicht entmutigen lassen und weiterhin versuchen! GTA San Andreas besitzt praktischerweise ein Feature, welches den Schwierigkeitsgrad der Mission nach einigen fehlgeschlagenen Versuchen senkt. Die Gegner werden bei Autorennen beispielsweise immer ein kleines bisschen langsamer. Aber Achtung: Das Ganze funktioniert nur in einem Durchgang. Nachdem gespeichert wurde, ist der Schwierigkeitsgrad wieder auf dem Anfangsniveau.

MEHR WAFFEN IN BATTLEFIELD 2

Ich habe von Freunden gehört, man kann in Battlefield 2 weitere Waffen freischalten. Wie funktioniert das?

GameStar Durch das Spielen auf den Ranked Servern sammeln Sie Punkte, die Ihnen Beförderungen einbringen. Nach jedem Aufstieg ab 1.000 Punkten schalten Sie eine weitere Waffe frei, die Sie im Battlefield-Hauptquartier auswählen können. Diese Auswahl ist endgültig und später nicht mehr veränderbar, wählen Sie also mit Bedacht.

Solche Bonuswaffen gibt's nur für Beförderungen.

PANZERS PHASE 2 BESCHLEUNIGEN

Ist es möglich, die teilweise langwierigen Märsche mit meinen Truppen zum nächsten Missionsziel abzukürzen?

GameStar Panzers Phase 2 besitzt eine Geschwindigkeitsregelung. Sie können die virtuelle Zeit doppelt so schnell laufen lassen. Hierfür benutzen Sie die Geschwindigkeitsoptionen in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.

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.

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)

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

Redaktionsassistenz
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
Christoph Söchting
Benedikt Plass
Sebastian Weber
Denise Bergert

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

Jahresbezugspreis:
CD-Abo, Inland, 53,00 ¤ (106,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 62,60 ¤). DVD-Abo, Inland, 53,00 ¤ (106,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 62,60 ¤). DVD-Abo »ab 16«, Inland, 55,00 ¤ (110,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 64,00 ¤). DVD-Abo »ab 18«, 55,00 ¤ (110,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 64,00 ¤). Schüler- und Studentenpreise: CD-Abo, Inland, 48,80 ¤ (97,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 57,80 ¤). DVD-Abo, Inland, 48,80 ¤ (97,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 57,80 ¤). DVD-Abo »ab 16«, Inland, 51,00 ¤ (101,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 60,00 ¤). DVD-Abo »ab 18«, Inland, 51,00 ¤ (101,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 60,00 ¤). Preise jeweils inklusive Porto und Verpackung. 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 II/2005): 303.392 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 8/2005):
29.284.316 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 Seodaemun-ku, 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

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

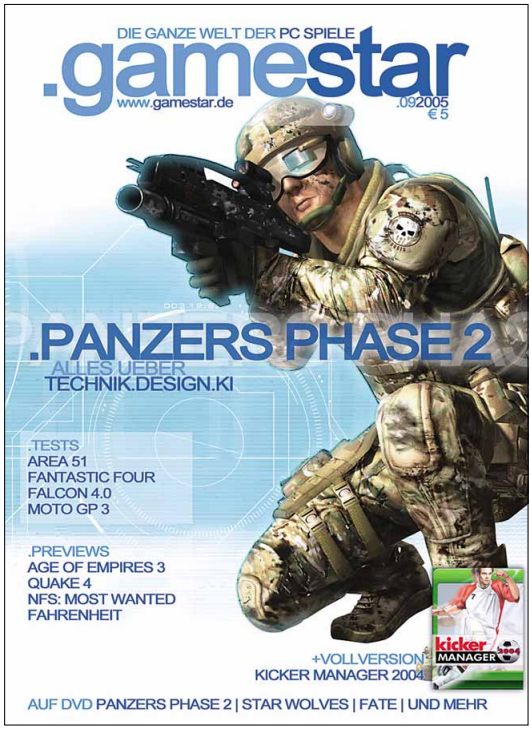
NEUES COVER?

Als ich heute die GameStar durchblätterte, fiel mir das Ergebnis des Lesercover-Wettbewerbs auf. Da ich seit einiger Zeit denke, dass die GameStar weg von dem etwas »kindischen« Cover muss, vor allem vom Schriftzug, war ich sehr angetan vom Siegerbild. Ich bitte euch inständig: Schenkt dem Jungen noch ein Spiel mehr, als er eh schon bekommt, und kauft euch damit eine Lizenz von ihm, um das Layout benutzen zu dürfen. Dieser weiße Grundton mit dem exzellent gestalteten Schriftzug ist himmlisch.

Arne-Kolja Bachstein

GameStar Das Gewinnercover von Christian Kahl gefällt uns auch ausgezeichnet. Sorry, dennoch bleiben wir beim bewährten Konzept: Zum einen muss ein Cover nicht nur cool aussehen, sondern soll am Kiosk Informationen übermitteln. Zudem ist unser Logo-Schriftzug als Marke eingeführt und in den Köpfen der Leser drin.

Gunnar Lott



Lesercover-Gewinner: »Ich bitte euch inständig: Kauft euch die Lizenz für das Layout und den exzellenten Schriftzug.«

GAMESTAR-AWARDS

Ich schlage vor, analog zu Spiele-Auszeichnungen »für besonderen Spielspaß« etc. auch Leistungen von Firmen und Entwicklern zu belohnen. Diese Preise sollte man Herstellern verleihen, die zum Beispiel besonders bugarme Programme herstellen, Hobbyentwicklern gute Chancen zur Addon-Entwicklung bieten oder auch exzellenten Community-Support bieten. Ebenso wäre es für mich vorstellbar, Spieledesignern und Firmenchefs diesen Preis als Anerkennung für besonderes Engagement rund um die PC-Spieleindustrie zu verleihen.

Andreas Thier

GameStar Gute Vorschläge – aber GameStar-Preise sollen selten und wertvoll bleiben. Bugarme Programme auszuzeichnen wäre das falsche Signal: Wir halten es für eine Selbstverständlichkeit, dass Spiele fehlerfrei auf den Markt kommen. Mod- und Community-Support lassen sich erst im Laufe der Zeit beurteilen. Designer für ihr Engagement zu belohnen, halten wir für eine gute Idee, die wir für die nächste »Spiel des Jahres«-Gala 2006 überdenken.

Gunnar Lott

TRIVOCUM

Vielen Dank für den Testbericht zu Trivocum und ein großes Lob an Mick Schnelle, dass er diesem wenig bekannten Projekt einen Artikel gewidmet hat. Fast wäre ein geniales, suchterzeugendes Kartenspiel an uns vorbeigegangen. Die Höhlenwelt-Romane waren mir bis dato unbekannt, aber das wird sich bald ändern. Der eingebaute Textadventure-Stil sorgt zudem für echte Nostalgie, dazu mit viel Humor gewürzt. Ich jedenfalls habe mit Trivocum wesentlich mehr Spaß als mit Dungeon Siege 2.

Jürgen Ambrosy

MAKING OF PANZERS

Mit Interesse habe ich das »Making of« zu Panzers gelesen. Ich finde es absolut nicht

Trivocum: »Ein geniales, suchterzeugendes Kartenspiel.«

in Ordnung, dass ihr euch an meiner privaten Website bedient habt und keine Quellenangabe macht. Der Editor-Screenshot z.B. wurde nur auf meiner Website veröffentlicht und zeigt die von mir erstellte Karlsruhe 1945 Bonus Mission.

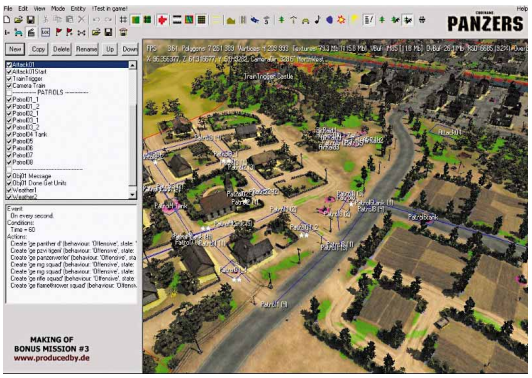
Dass ihr mich und meinen Einfluss als Producer und Designer bei der Serie nicht erwähnt, ist ja eure Entscheidung. Schade finde ich es trotzdem. So wären auch Aussagen von Nagy-Szakall relativiert worden, der zur Zeit der Phase-1-Entwicklung übrigens noch gar nicht beim Team gearbeitet hat, sich aber immer mal wieder »gut erinnert« (z.B. an CDVs Wunsch, den Titel eher zu veröffentlichen, wobei WIR diejenigen waren, die den Titel aufgrund von Qualitätsmängeln über ein halbes Jahr freiwillig nach hinten verschoben haben).

Achim Heidelauf, Senior Producer CDV

GameStar Für die Recherchen zu den Making-of-Artikeln richten wir unsere Anfragen an den Publisher, der die Antworten des Entwicklers an uns weiterleitet – so auch in diesem Fall. CDV hatte also Gelegenheit, die Angaben von Storm Region zu überprüfen und zu beanstanden.

Auf die Illustrationen für den Artikel wurden wir von CDVs Pressestelle hingewiesen und bekamen die Erlaubnis, die Bilder abzudrucken. Logos oder Aufdrucke zu entfernen, entspricht unserem Standardvorgehen. Wir entschuldigen uns dennoch bei Achim Heidelauf und empfehlen seine Webseite www.producedby.de.

Gunnar Lott



Making of: Der Editor-Screen stammt von www.producedby.de.

DVD-QUIZ

Ich halte das Video-Quiz für eine glänzende Idee. Ich freute mich richtig, da man schon ein wenig Vorwissen über Spiele benötigt, um es ganz lösen zu können. Auch die abwechslungsreichen Fragen gefallen mir – wirklich großes Lob an euch! Aber wieso ist das Lösen dieses Rätsels nur für das Extra-Gewinnspiel nötig? Ich hätte es fairer gefunden, wenn die treuen GameStar-Leser belohnt worden wären, indem alle Preise diesen besonderen Filter durchlaufen.
Stefan Weiß

GameStar Mit den Preisen der Jubiläumsverlosung wollen wir alle Leser belohnen, nicht nur die besonders Treuen – das wäre unfair. Außerdem hätten wir damit die Leser der CD- und Magazinausgaben ausgeschlossen. Das DVD-Quiz war nämlich, der Name deutet's an, nur auf der DVD.
Michael Graf

ECHTES GELD AUS VIRTUELLEN WELTEN

In Ihrem Artikel »Echtes Geld aus virtuellen Welten« beschreiben Sie anhand von Richard Thurman, wie Ultima Online regelwidrig dazu missbraucht wird, über Scripts Gold zu generieren und es auf Ebay zu verkaufen. Der Spielname von Richard Thurman sei »Markee Dragon«. Das ist falsch. Ich bin Markee Dragon; ich betreibe die größte Internet-Handelsseite für UO-Gold. Ich erhalte zahlreiche Emails von Lesern Ihres Magazins, die nun glauben, ich wäre in Script-Missbrauch verstrickt. Das kostet mich Kunden und Umsatz. Ich bitte Sie, diesen Fehler richtig zu stellen.
Marcus Eikenberry

GameStar Herr Eikenberry hat Recht. Wir bedauern die Namensgleichheit.
Michael Trier

DVD-Quiz: »Ich halte das Quiz für eine glänzende Idee!«

50 CENT

Yo ey, was geht? Ich mach mich grad auf meiner fetten Couch mit der neuen GameStar breit, und was muss ich da lesen? »Ihr seid ja auch nur bei GameStar, was soll man da schon erwarten... nur Müll halt... Deppen.« ALTER, tickst du noch ganz richtig? Ey, was soll das? Haben sie denn gesagt, dass 50 Scheiße ist? Nein, sie haben gesagt, sie FINDEN ihn peinlich! Alter, jeder hat seine Meinung, verdammt! Und was machst du? Du fängst an, sie zu beleidigen! Ich hör auch 50 und Eminem den ganzen Tag! Und wenn einer sagt, was ziehste dir da wieder für hirnlose Musik rein, dann ist das für mich okay, der hat halt keine Ahnung! Aber ich lass mich doch nicht auf so ein Niveau runter und fang an, GameStar oder sonst wen zu beleidigen! Also sei ruhig und geh chillen! Tut mir echt leid, Leute, ich muss mich für den Homie entschuldigen! Wir sind nicht alle so! Ich bin raus! GS 4EVER!!!
CJ (Cedric Julian Borsche)

Dem Verfasser des Beschwerdebriefes wegen 50 Cent habe ich zu sagen: Es ist ja wohl klar, wie man behaupten kann, dass 50 Cent »Scheiße« ist. Nämlich weil er ein drogenabhängiger, aggressiver und mies singender Proll ist. Dass Leute wie du ihn mögen, liegt wahrscheinlich daran, dass du nicht wenige der oben genannten Eigenschaften ebenfalls besitzt, was dein toll ausformulierter Brief deutlich darlegt.
Florian Mispelkamp

G G G Gamestar 4 ever (das is die beste Spiele Zeitschrift du idiot)
Marc Härter

Das ist mein allererster Leserbrief, obwohl ich euer Magazin schon von Anfang an begleite. Der Leserbrief mit dem

FEHLER!

Fehler sind doch nur dann schlimm, wenn man nichts aus ihnen lernt! Sie erkennen aber schon am ständig schrumpfenden Umfang dieser Rubrik, dass wir bei GameStar gewissenhaft lernen und quasi keine Fehler mehr machen. Sie können jetzt also aufhören, uns Fehler zu melden. An brief@gamestar.de.

ROME: BARBARIAN INVASION

Im Preview zum Rome-Addon Barbarian Invasion fabulierte Michael Graf von »der weströmischen Grenzgarnison Augusta Treverorum (dem heutigen Augsburg)«. Da schrien Zigtausende mit Tobias Jakobi auf: »Augusta Treverorum heißt heute Trier! Die Römer haben UNS hierher ins Moselland Kultur, Gladiatorenspiele und (danke!) den Wein gebracht!« Au weia! Fragen prasseln auf die Redaktion ein: »Hatte Michael Graf kein Latein in der Schule?« (nein), »Ist der Mann etwa Saarländer?« (nein), »Wie kann man so ärgerliche Unwissenheit bestrafen?« (aha!). Mehrere Leser schlugen vor, Michael solle »nach Trier laufen«, der Angeklagte konterte: »Mach ich, der Herr Trier sitzt ja nur zwei Zimmer weiter!« Herzliches Gelächter, dann unbequeme Stille. Wer zwischen München und Trier einen Wanderer kriechen sieht, möge ihm bitte keine(!) Essensreste zustecken.

AGE OF EMPIRES 3

Und nochmal Michael Graf. Zwar zitierte der GameStar-Jungspund im Preview zu Age of Empires 3 mit revolutionärem Pathos George Washington: »Gebt mir die Freiheit oder gebt mir den Tod!« Nur stammt der Ausspruch, wie Roman Ptok konsterniert meldet, von Patrick Henry. Der Freiheitskämpfer rotiert im Grabe, Michael schlägt augenzwinkernd vor, »zur Strafe ja mal zum Henry von der GamePro rüber laufen zu können« – was mit durchaus freundlichem Lachen quittiert wird, allerdings nur von ihm selbst. Die eisenharten Richter von GameStar legen den Geschichtslosen lieber in Ketten. Prompt forderte der in den ersten Tagen, man solle ihm »Freiheit« geben, nach einer Woche war's »Freiheit oder Tod«, inzwischen nur noch »Tod«.

TERMIN-UPDATE

Doppelfehler im Preview-Update: Das lang erwartete Black & White 2 hatte Update-Schreiber Christian Schmidt, sehr zum Verdruss von Mathias Dietrich, in den Oktober 2006 verlegt. Dabei kommt's (siehe Test) schon jetzt, 2005. Außerdem monierte Matti Lehmann in berechtigtem Zorn, dass Runaway 2 gleich zweimal in der Preview-Liste auftauchte. Beide Kläger fordern gerechte, aber ungnädige Höchststrafen. Nun wurde an dieser Stelle ja schon mehrmals und mit Genugtuung erwähnt, dass Christian der wohlgelittene Chef der Fehlerrubrik ist und insofern über Art und Maß der Bestrafung zu verfügen hat. Hmmm. Tja. Also! Urteil: Bagatelldelikte. Freispruch! Fall erledigt!

ABENTEUER-HITLISTE

Im Wertungskasten bekam Dungeon Siege 2 9 Grafik- und 9 Umfangspunkte, in der Abenteuer-Hitliste wurden daraus 10 bei Grafik und 8 im Umfang. »Was ist nun richtig?«, wundert sich Danilo Schleusner. Die Einzelwerte im Test sind korrekt. Die Zahlen aus der Hitliste entstammen einer früheren Version, Kollege Markus Schwerdtel hatte die Änderungen »übersehen«, wie er uns mit Engelslächeln zuhaucht. Na, dann wollen wir mal nicht so sein! Zumal die Zeit bei GameStar Markus' Grafik ja ebenfalls von 10 auf 9 verändert hat, seinen Umfang von 8 auf 9.

WINDOWS XP TUNEN

Arnt Kugler empfahl im Artikel Windows XP tunen, DLL-Dateien mit dem Registry-Eintrag »AlwaysUnloadDLL« aus dem Speicher zu entfernen. Bringt nichts, weiß Bernd Binder: »Das ist ein langjähriges Gerücht, das mit dem Speichermanagement von Windows XP hinfällig ist.« Stimmt: Der Tipp ist zwar ungefährlich, bringt aber keinen Tempovorteil. Arnt reagierte angemessen zerknirscht, als wir aus »Optimierungsgründen« gleich den gesamten Speicher aus seinem Rechner entfernten. Seit er den RAM-Riegeln (hinten am ICE München-Berlin angeklebt) hinterher jagt, hat sich Arnts Tempo jedenfalls deutlich verbessert.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

KOPIERSCHUTZ

Darf ich für Privatkopien einen No-CD-Crack benutzen?

Laut Gesetz dürfen Sie zwar Kopien für private Zwecke anfertigen. Allerdings ist es illegal, den Kopierschutz zu umgehen. Sowohl DVD-Ripper als auch No-CD-Cracks (Programme, die es erlauben, das Spiel ohne Original-CD zu starten) sind deshalb nicht gestattet. Diese widersprüchliche Rechtslage ist problematisch, weil das Recht auf eine Sicherungskopie durch die Kopierschutzbestimmung eingeschränkt wird. Man wird Sie also in der Regel nicht haftbar machen, wenn Sie den Kopierschutz zu privaten Zwecken entfernen. Weitergeben dürfen Sie so eine Kopie aber auf keinen Fall.

LESERDEMOS

Ich finde den Leserdemo-Wettbewerb nicht!

Die Teilnehmer des monatlichen Leserdemo-Wettbewerbs und der Gewinner der Vorausgabe befinden sich auf dem CD/DVD-Beihefter (ganz vorn im Heft) unter der Mitmachkarte. Trennen Sie die perforierte Karte auf der Innenseite links oben heraus; darunter stehen die Informationen zum Leserdemo-Wettbewerb.

GEWINNSPIEL-ADRESSE

Hat sich eure Anschrift für Gewinnspiele geändert?

Ja, hat sie. Der IDG Verlag, in dem GameStar erscheint, ist Mitte August umgezogen. Entsprechend ändern sich die Anschrift und die Postfachadresse. Gewinnspiel-Einsendungen (also die Mitmachkarte oder eine frankierte Postkarte, falls Sie die Magazin-Ausgabe ohne CD/DVD besitzen) schicken Sie ab jetzt an:

IDG Entertainment Verlag GmbH

Postfach 40 14 29

80714 München

Früh übt sich! Dirk Michaelis schickte uns das süße Urlaubsfoto von seinem 10 Monate alten Sohn samt GameStar.

Titel »50 Cent« hat mich, nach einem gehörigen Lachanfall, zum Schreiben bewogen. Klar, am Anfang war ich nervös, ähnlich wie es der Verfasser des »50 Cent«-Leserbriefs wohl gewesen sein musste, aber nun fühle ich mich besser, fast schon geheilt. Mit nichts außer der deutschen Sprache im Würgegriff hat er seinen Text verfasst. Ein Text, der vor Kreativität und Intelligenz nur so strotzt, ein Text, nach dem es verlangte, ein Text, der einem die Augen öffnen kann. Was für ein literarisches Meisterwerk hat einen je so spontan dazu stimuliert, »HALT'S MAUL!« in die Luft zu schreien? Das ist aber nur die primäre Reaktion, ihr folgt ein Gefühl der Erleuchtung: Scheinbar hab ich in meinem Leben doch nicht so viel falsch gemacht.

Yves Torres

GAMESTAR IN RENNSPIELEN

Hallo liebes GameStar-Team, ich bin Sahin und liebe eure Zeitung, und deswegen habe ich bei Trackmania Sunrise ein Auto für euch gemacht. Ich würde mich sooo freuen, wenn ihr es im Heft zeigt!

Sahin Erengil

Hi Petra, seit fünf Monaten lese ich die GameStar regelmäßig, und daran wird sich auch so bald nichts ändern. Einer der Gründe dafür bist du. Deine Berichte im Heft sind Klasse, von den Einlagen auf der DVD ganz zu schweigen. Ich denke, deine Team-Kollegen können echt froh sein, dich an Bord zu haben. Eine kleine Belohnung für deine Super-Beiträge im Heft schicke ich mit: Deine eigene Textur für den Mini-Boliden in Live for Speed, ganz im GameStar-Stil.

Jens Furgoll

GameStar Ein Mann mit Geschmack! Mit diesem Skin fahre ich Heiko gleich noch lieber an die Wand. Vielen Dank für dieses ungewöhnliche Geschenk – das wir gleich noch auf die DVD gepackt haben.

Petra Schmitz

Sahins GameStar-Wagen aus Trackmania Sunrise.

Auf DVD: Jens' Petra-Wagen aus Live for Speed.

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.

GamePro 11/2005 mit DVD – ab 30.09. am Kiosk!

Titelstory: **Wird noch nicht verraten!**

Im Test: **Geist**, FIFA 06, Pro Evolution Soccer 5, Darkwatch, Far Cry Instincts, Burnout Revenge, Spartan: Total Warrior, NHL 06, Suffering 2, Without Warning, Genji, Serious Sam 2 u.v.m.

Previews: **The Warriors**, Call of Duty 2, Gun, Brothers in Arms Earned in Blood, L.A. Rush

Specials: **Nur die Harten überleben:** Vorausscheidung bei den WCG!
Der große Horrorladen: Doom kommt in die Kinos!

GameStar interaktiv

LESERGEDICHT-WETTBEWERB

EINE FLUT VON VERSEN

Über 100 lyrisch begabte Leser haben uns ihre selbst verfassten Gedichte geschickt. Warum? Weil wir in der letzten Ausgabe darum gebeten hatten! An dieser Stelle danken wir daher allen Einsendern und belohnen die besten Dichter mit einem aktuellen Spielehit ihrer Wahl. Herzlichen Glückwunsch! GR

Die GameStar-Juroren Michael Graf und Christian Schmidt nehmen die Lesergedichte in Augenschein.

ODE AN GAMESTAR

Die GameStar ist mein Lieblingsblatt,
davon werd' ich niemals satt.
Jeden Monat wart' ich sehr,
dass die GameStar kommt daher!
Endlich kommt die Zeitschrift an,
sofort bin ich in ihrem Bann:
Schule, Lehrer, tut mir leid,
dafür hab ich keine Zeit!
Redaktion, macht weiter so,
ihr stimmt alle Leser froh!

Julian Glaser

HÖRT HER!

Splinter ist die Referenz,
Multiplayer die Tendenz.
Manche zocken Betafield,
andre woll'n 'n MegaShield.

WarCraft 3, das ist das Beste,
Elfen hab'n die stärkste Feste.
AoE ist sehr beliebt,
bei SS:E wird nur gesiebt.

Anstoss ist'n tolles Spiel,
mit Wolfsburg fallen Tore viel.
Der FuBaMa ist noch viel besser,
das alles sagen GameStar-Tester.

Benjamin Fiechter

NICHT STÖREN!

Der Postbote klingelt, ich gehe ran,
er hat die neue GameStar, das bringt Fun.

Die Zeitschrift fest in meine Hand gebettet,
ist der heutige Tag gerettet.

Sogleich ein Ruf zu meiner Frau:
»Ich bin jetzt am Computer... tschau!«

Bekommt sie diesen Satz zu hören,
darf sie auf keinen Fall mehr stören!

Ungeduldig mach' ich die Hülle auf,
was ist heute auf dem Datenträger drauf?

Neue Videos, Demos und vieles mehr,
die Scheibe geb' ich nicht mehr her.

Wird der Silberling dann angeschaut,
sich neben mir mein Sohn aufbaut:

»Darf ich mitschauen?« fragt er ungeniert,
doch das geht nicht: Es ist unzensiert.

Mit der Scheibe hab' ich richtig Fun,
danach ist gleich die Zeitschrift dran.

Berichte, Tests und Technik-Teil,
GameStar-Lesen ist halt einfach geil.

Drum ein Dank an eure Redaktion,
weiter so... ihr macht das schon!

Markus Rautenberger

DANKE!

Ich entdeckte dich genauer vor etwa fünf Jahren,
da lagst du zerblättert auf seinem Tisch.
Er griff nach dir und sagte: »Du brauchst gar nicht fragen,
für dich ist das sicher bloß Männer-Wisch.«

»Mal seh'n«, dachte ich und schaute dich an:
schöne Bilder und Farben, die fielen mir auf.
Und plötzlich, erfreut, da rief ich dann:
»Das ist Counterstrike, Mensch, das spiele ich auch!«

In dir war zwar nichts über Mode und Schminke,
doch Sympathie für dich, die war trotzdem da.
Auch wenn ich nicht wie er, so tief in dir beim Lesen versinke,
mag ich dich und finde dich wunderbar.

Bald bastelte ich einen Gutschein zurecht;
Auf dem waren Lara und Co. und auch du dargestellt.
Und an Weihnachten dann, er staunte nicht schlecht;
Mir war klar, dass ihm dieses Abo gefällt.

Ich danke dir, das kannst du mir wirklich glauben,
für die kindliche Freude, die du ihm schenkst.
Jeden Monat seh' ich diese gespannten Augen,
die du ihm über deine Seiten dann lenkst.

Ich dank' Dir, du ständiger Wegbegleiter,
im Urlaub, an Stränden, im Krankenbett.
Du machst ihn stets zusätzlich froh und heiter,
und als Mitbringsel sogar manchen Streit auch wett.

Und auch mir hilfst du öfters zu schönen Stunden,
wenn er sagt: »Guck mal hier, ich denk' das wär' was für dich.«
Auch ich hab' durch dich manches Spiel schon gefunden,
wo ich dann sagen konnte: »Cool, das fesselt mich.«

Ich sag es noch einmal, ich danke dir sehr,
es gibt kleine Freuden, die man niemals vergisst.
Ohne dich unser Regal viel zu leer auch wär',
Mensch GameStar, bleib einfach stets so wie du bist!

Karin Bauer

ERPRESSUNG

ES gibt WAS zu Hol'n Hab ich gehört
Doch steht da, etwas soll ICH dafür tun
Das hat mich dann doch sehr gestört !
Erpressen ist einfacher das mach ich nun

Wenn Ihr nicht wollt dass euer Gebäude
und ich weiß an der Hütt' liegt euch viel
Nicht das Feuer zieht durch alle Räume
dann schickt mir flugs ein teures Spiel !

Marcel Dresbur

BLACK & WHITE

Ich ging im Walde,
plötzlich war ich platt.
Ich sah ne Gestalt,
die Red Bull gesoffen hat.

Es war Gottes Hand,
sie scrollte hin und her.
Sie packte mich,
und warf mich Richtung Meer.

Während meines Fluges,
sah ich gerade noch 'ne Kuh.
Sie machte Unfug
und fraß meine Frau noch dazu!

Die Reise endete,
ich klatschte ins Wasser.
Ich konnte nicht schwimmen,
ich war noch nie nasser.

Manual Moser

Mein PC voll mit Schrott,
Lionhead macht mich zum Gott.
Die Idee gefiel,
doch dann startete das Spiel.

Niklas Thomas

GOTHIC 3

Gothic 3, das Titelspiel,
das in die beste Klasse fiel.

Es wird gebaut aus Einzelteilen,
da müssen sie noch lang dran feilen.

Die Bilder sind schön, die Grafik ist toll,
sagen wir's so: Das Spiel ist wundervoll.

Mit diesen tollen Supereinheiten,
muss man den Gegner niederfighten.

Sobald es rauskommt, werd ich es kaufen,
und daneben ein Bierchen saufen.

Alexander Schmid

REDAKTIONSALLTAG

Als Tarzan schwingt von Baum zu Baum
der Christian sich im Gothic-Traum.

Die Petra lässt mit irrem Lachen
in Mexiko Tortillas krachen.

Der Michael, zum Orc mutiert,
im Kugelhagel sich verliert.

Und Heiko grölt im Fußballfieber
unterm Schreibtisch liegend Lieder.

Doch letztlich lässt ein lautes Knallen
sie alle aus den Träumen fallen.

Und Gunnar ruft beim Peitsche-Schwingen:
»Euch werd ich schon zur Arbeit bringen!«

Björn Raumann

RAUMSCHIFF GAMESTAR

Das Universum liegt ganz still
und näher kommt der Todesstern.
Doch keiner ihn bemerken will,
denn Redi-Ritter spielen gern.

Dem Heiko fällt's als Erster auf,
er sendet's über Chat
zum Michael, der WarCraft spielt,
der findet das ganz nett.

Nun kann er mit dem Elfen-Heer
auch echte Gegner hetzen,
er beamt es in den Todesstern
die Bösen zu zerfetzen.

Fabian greift im Action-Wahn
sich gleich die nächsten Wummen,
nimmt sich ein Shuttle und fliegt los.
Die Lords sind jetzt die Dummen.

Doch ruft der Captain sie zurück,
denn er denkt etwas weiter.
Was wäre Raumschiff GameStar nur
ohne böse Begleiter?

Die Serie würde abgesetzt,
und er säß' auf der Straße.
Drum lass die Waffen und Armeen
in deinen Spielefantasien.

Julian Tenzler

ABENTEUER

Ein Knarren in der Waldesstille,
ein Messer in der Erden Rille,
ein Schatten huschend übers Land,
zum Schatze hin, den er nie fand,
so geht der Mensch da aus der Nacht,
der Sternen Glanz als stille Wacht.

Das Schiff gen Himmel da nun fliegt,
die Angst den Menschen nie besiegt,
ein fremdes Schiff in weiter Ferne,
solch Schätze sieht das Auge gerne,
auf geht es zu der Räuberei,
schnell vorbei mit lautlosem Geschrei.

Ein Pfeil dort in dem Baume steckt,
Gefühle alter Schlachten weckt,
das rost'ge Schwert am Boden liegend,
den Menschen leis' in Sicherheit wiegend,
doch hinterdrein der böse Mann,
den kein sechster Sinn auch nur ersann.

Im Bette liegend denk ich dran,
an des Spieles mächt'gen Bann,
im Abenteuer ferner Zeit,
über meinen Bildschirm gleit',
so verzehr ich mich aufs nächste Mal,
auch wenn's das Schlafen macht zur Qual.

Florian Johannes Schmitz-Remberg

EMPIRE AT WAR

Rebellen kommt von nah und fern!
Bestaunt den neuen Todesstern.
Doch mit dem Staunen nicht genug:
»Zerstört Ihn!«
sagt der Yoda klug.

Nicolá Riedmann

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Auch diesen Monat stellen wir eine Aufgabe: Verschmelzen Sie zwei Spiele, und entwerfen Sie ein Bild dazu.

Beispiele:

Aus Indiana Jones und Tomb Raider wird Tomb Jones! Stellen Sie sich Lara Croft mit Hut und Peitsche vor. Oder Indy in Hotpants.

Aus GTA und Half Life 2 wird GTA City 17! Malen Sie Gordon Freeman in Gangsta-Klamotten. Oder den G-Man in einer Polizeiuniform.

Das Bild kann handgezeichnet oder mit einem Malprogramm erstellt sein. Die besten Werke belohnen wir mit einem aktuellen Spielehit; Einsendeschluss ist der 10. Oktober 2005.

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per Email an:
brief@gamestar.de,
Betreff:
»GameStar Interaktiv«.

Preispolitik auf dem Spielemarkt

SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND

Genervt von teuren Spielen in billigen Packungen und mit schlechter Hersteller-Hilfeleistung? Wir geben in einer fünfteiligen Serie Aufschluss über die aktuelle Service-Lage auf dem Spielemarkt.

SERVICE-REPORT

Ausgabe	Thema
11/05	Packungen, Preisgestaltung
12/05	Hersteller-Hotlines
1/06	Hersteller-Webseiten
2/06	Produktunterstützung
3/06	Leser-Feedback

Ende 2001 berichtete GameStar in einem fünfteiligen Report über die teilweise katastrophalen Zustände beim Service der Spielehersteller. Dabei nahmen wir vor allem die Ausstattung und die Preisgestaltung der Spiele, die Hersteller-Hotlines und -Webseiten sowie die allgemeine Produktunterstützung unter die Lupe – und stießen auf zum Teil erhebliche Defizite. Vier Jahre sind vergangen, es ist Zeit für eine neue Untersuchung: Was hat sich geändert? Gehen die Hersteller besser auf Kundenwünsche und -probleme ein? Dürfen wir das Bild von der Servicewüste endlich im Sand der Zeit verscharren? Soviel vorneweg: Nach wie vor erreichen uns täglich etliche Zuschriften zum Thema »schlechter Service«. In der ersten Folge unserer Serie setzen wir uns mit Packungen und Preisgestaltung auseinander. Was sich bei den Hotlines, Webseiten und bei der allgemeinen Produktunterstützung in den letzten Jahren getan hat, erfahren Sie in den nächsten Ausgaben.

Gekauft, läuft nicht

Ein Beispielszenario: Hans Daddler freut sich auf ein neues Spiel, geht zum Händler seines Vertrauens und kauft das Spiel für rund 50 Euro. Der Händler macht ihm schon beim Kauf unmissverständlich klar, dass das Spiel nur in ungeöffneter Packung zurückgegeben werden kann. Guter Dinge öffnet Hans zu Hause die DVD-Box und legt die Scheibe ins Laufwerk ein. Die Installation bockt: Er soll jegliche Brenn-Software auf seinem Computer deinstallieren. Um sich während der Installation die Zeit zu vertreiben, stöbert Hans in der Packung – findet statt eines Handbuches aber nur einige Werbezettel. Dafür bietet ihm das Installations-Programm am Ende an, das 20-seitige Handbuch im PDF-Format jetzt auszudrucken. Hans startet das Spiel und landet wenige Sekunden später mit einem »Fatal Error« wieder auf dem Desktop. Nachdem er die Aktualität seines Grafikkarten-Treibers überprüft hat, surft er die Internetseite des Herstellers an, findet aber erst nach einigen Minuten, zwischen Werbebannern versteckt, ein kleines Sup-

Gut, aber zu kurz: Aktuelle Ego-Shooter wie Pariah hat man oftmals schon nach wenigen Stunden durchgespielt.

Vorbildliche Ausstattungspolitik: Earth 2160 liegt in einer soliden Box mit zahlreichen Extras und Beigaben.

port-Forum. Dort haben sich bereits Gleichgesinnte versammelt und über diverse Fehlermeldungen und Bugs geklagt; weil kein Moderator antwortet, geben die Benutzer mal mehr, mal weniger sinnvolle Tipps zur Selbsthilfe. Auch die telefonische Hotline, die pro Minute mit 1,24 Euro zu Buche schlägt, rät Hans lediglich, die neuesten Treiber zu installieren und auf ein Update zu warten. Frustriert und einige Euro ärmer denkt Hans darüber nach, sich das nächste Spiel von einem Freund kopieren zu lassen und erst dann zu entscheiden, ob sich der Kauf auch wirklich lohnt.

Spieleseuche Bugs

Unser Extremfall ist fiktiv. Teile der Probleme dürften trotzdem viele Käufer wiedererkennen. Immerhin haben laut einer Umfrage auf GameStar.de über 75 Prozent der Spieler regelmäßig mit Bugs zu kämpfen. Noch immer gehört es zur traurigen Alltagsregel, dass PC-Spiele – teils wissentlich – mit Bugs veröffentlicht werden. Auf der einen Seite hat das mit Verträgen zwischen Publishern, Handelsketten und Entwicklern zu tun, die die Einhaltung eines festen Erscheinungstermins fordern. Zum anderen macht es die große Anzahl unterschiedlicher PC- und Hardware-Konfigurationen nahezu unmöglich, ein Spiel kompatibel zu jedem System zu entwickeln. Ein aktuelles Problemkind ist zum Beispiel **Battlefield 2**, bei dem sich laut einer GameStar-Umfrage vom Juli über die Hälfte der Spieler mit Abstürzen, Grafikfehlern und anderen Ärgernissen rumschlagen musste. Selbst das schnell veröffentlichte erste Update enthielt Fehler, es wurde kurzer Hand wieder zurückgezogen. Derzeit arbeiten die Entwickler am dritten Patch für **Battlefield 2**, der allerdings bereits mehrmals verschoben wurde. Derartige Bug-Jagden sind nicht nur ein Ärgernis für die Käufer, sie schlagen auch den Firmen aufs Portemonnaie. Denn immerhin fallen für das Entwickeln von Updates in der Regel noch einmal Kosten in Höhe von 50.000 bis 100.000 Euro an. Mit ein Grund, warum kleinere Firmen teilweise zaghaft an die Fehlerheilung rangehen oder den Support für Spiele frühzeitig einstellen.

DVD-Hüllen an der Macht

Nicht nur fehlerhafte Software, sondern auch immer magerere Verpackungen ärgern die Spieler. Hatten wir schon 2001 über die Einführung der DVD-Hüllen gestöhnt – damals wurde etwa jedes zweite Spiel in einer solchen Verpackung verkauft –, ist die Euro-Box mittlerweile praktisch ausgestorben. Ein Blick in die Regale eines Kaufhauses verrät: Über 90 Prozent der Spiele werden in reinen DVD-Packungen angeboten. Nur noch einen Bruchteil gibt's in einer festen Pappschachtel. Allerdings sind auch diese nicht mehr größer als ihre Regalnachbarn, nur doppelt so dick. Eine große Anzahl von Beigaben, etwa Poster oder Figuren, passen auch dort nicht hinein. Unter steigendem Kostendruck stecken die Publisher immer weniger Cent pro Spiel in das Packungsdesign und den Inhalt. Inzwischen gilt eine umfangreiche Ausstattung sogar als Alleinstellungsmerkmal. Spiele wie **Earth 2160** setzen auf Kundenfang durch Opulenz: Das Strategiespiel kommt in einer großen Schachtel, neben aufgedruckten Hologrammen und einem LED-Licht mit Bewegungsmelder erwarten den Käufer ein Poster mit Technologie-Stammbäumen, ein Handbuch von fast 200 Seiten sowie eine Soundtrack-CD. Dass es auch bei Actionspielen umfangreich zugehen kann, zeigt Ubisoft mit **Brothers in Arms**. Hier bekommt der Spieler zwar nur eine typische DVD-Box, aber immerhin überzeugt das Handbuch. In dem 30-seitigen Feldbuch werden nicht nur die Steuerung und die Bedienoberfläche erklärt, sondern auch die Waffen-Modelle, Truppentypen und der historische Hintergrund. Obendrauf gibt's noch eine Karte der Normandie. Dicke Bonuspunkte kassiert ebenfalls das buchartig gestaltete **GTA San Andreas** im originellen Stadtführer-Design. Weniger Freude kommt bei gängigen Sportspielen von

AUSSTATTUNG: TOPS UND FLOPS

TOP

Earth 2160 (Koch Media/Zuxxez)
Große Pappschachtel mit LED-Licht, 200-seitiges Handbuch, Soundtrack-CD, Poster mit Tech-Bäumen

World of WarCraft (Blizzard)
Feste Schachtel, 200-seitiges Handbuch, Poster

X2 (Deep Silver)
Pappverpackung in DVD-Größe, Handbuch mit Geschichten des X2-Universums, Poster mit Informationen über alle Schiffe

Dungeon Lords (dtp)
Pappschachtel, 80-seitiges Handbuch, Buch der Marktschreier, Karte der Spielwelt

Brothers in Arms (Ubisoft)
DVD-Hülle, Feldhandbuch mit historischen Fakten, Karte der Normandie

FLOP

Larry: Magna Cum Laude (Vivendi)
Einfache DVD-Hülle, kein Handbuch (nur als PDF-Datei)

Lula 3D (CDV)
DVD-Hülle, statt Spielanleitung nur ein Handzettel

Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
DVD-Hülle, Mini-Handbuch (18 Seiten)

NHL 2005 (Electronic Arts)
DVD-Hülle, Mini-Handbuch (20 Seiten)

SWAT 4 (Vivendi)
DVD-Hülle, 33-seitiges Handbuch in schwarz/weiß

BEISPIELRECHNUNG

Wo landet das Geld beim Spielekauf? Bei einem Verkaufspreis von 50 Euro erreicht durchschnittlich weniger als die Hälfte den Publisher, der Rest bleibt bei den Händlern und Dienstleistern hängen:

Verkaufspreis	50,00 Euro
Abzüglich Mehrwertsteuer	- 7,00 Euro
Abzüglich Händlermarge	- 15,00 Euro
Abzüglich CD- und Verpackungskosten	- 1,50 Euro
Abzüglich Marketing/Werbung	- 2,50 Euro
Abzüglich Vertrieb/Logistik	- 1,50 Euro
Abzüglich Supportkosten	- 0,50 Euro
Bleiben	22,00 Euro

Von den 22 Euro reicht der Publisher einen Teil weiter an den Entwickler des Spiels. Der Verkaufsgewinn deckt zunächst die Investition, danach bekommt das Entwicklerstudio einen Gewinnanteil, in der Regel zwischen 20 und 30 Prozent. Alle großen Publisher kalkulieren dabei mit internationalen Verkaufszahlen. Ein Beispiel: Geplant ist ein vergleichsweise anspruchsloser Diablo-Klon, die Entwicklungskosten sollen eine Million Euro betragen. Der Publisher rechnet mit weltweit 300.000 verkauften Exemplaren – ein solches Ergebnis gilt als solider Erfolg. Top-Titel verkaufen international Stückzahlen in Millionenhöhe.

Kalkulierte Stückzahl	300.000
Umsatz pro Stück	22 Euro
Publisher-Umsatz	6.600.000 Euro
Entwicklungskosten	- 1.000.000 Euro
Gewinnbeteiligung Entwickler (25%)	- 1.400.000 Euro
Publisher-Gewinn	4.200.000 Euro

Vom Gewinn deckt der Publisher seine laufenden Kosten für Personal, Bürogebäude etc., ein Teil davon wird außerdem als Steuern fällig. Vor allem aber dient der Ertrag als Basis für weitere Investitionen. Längst nicht alle Spiele erfüllen die Planzahlen, weil die Entwicklung teuerer und die Verkaufszahlen geringer als erwartet ausfallen. Internationale Publisher können sich solche Flops und Experimente leisten: Ein Mega-Hit vom Schlage eines GTA oder World of WarCraft finanziert zehn weitere Projekte.

Electronic Arts auf. So beschränkt sich das kleine Handbuch von **NHL 2005** gerade mal auf die grundlegenden Eigenschaften des Spiels. Zusatzinformationen zum Sport oder den Mannschaften suchen wir in den Packungsbeigaben dagegen vergebens.

Der Raubkopierer-Markt

Der desolate Zustand der Spielepackungen trägt möglicherweise eine Mitschuld an der Attraktivität von Raubkopien: Die einfache Verpackung mit einer schlichten CD oder DVD bietet nicht wesentlich mehr als der schwarz gebrannte Rohling. Wie groß dagegen der Anreiz durch Beigaben sein kann, zeigen die (bei Spielen ebenso wie in der DVD- oder Musikbranche) erfolgreichen Special Editions, deren Boni zahlreiche Käufer anlocken. Unlängst veröffentlichte der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) einen Bericht über die aktuelle Lage auf dem Computer- und Videospiele-Markt. Demnach setzt der deutsche Spielemarkt (der nach Großbritannien der zweitgrößte in Europa ist) jährlich knapp zwei Milliarden Euro um. Allerdings sind auch die Zahlen der Raubkopierer hoch. So sollen im vergangenen Jahr mehr als 54 Millionen Datenträger zum Kopieren von Spielen verwendet worden sein. Pro Stunde entstehen damit zirka 6.500 illegale Kopien. Beachtlich ist auch der Umsatz der Raubkopierer-Branche: Über 300 Millionen Euro geben die Deutschen Schätzungen nach für den Erwerb von Kopien aus. Der dadurch entstandene Schaden macht vor allem den kleinen Entwicklern und Publishern zu schaffen, dies wiederum gefährdet Arbeitsplätze. Und bedroht die Stabilität der Spielepreise.

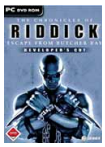
Steigende Verkaufspreise

Zwischen 30 und 50 Euro wechseln heutzutage beim Kauf eines Spieles den Besitzer, der Normwert sind 45 Euro. Die gute Nachricht: Das entspricht dem Stand von vor vier Jahren. Kurz vor der Euro-Umstellung zum Jahreswechsel 2001/2002 koste-

Die Zukunft? Auf Gamesload.de soll es in Kürze auch brandaktuelle Titel zum Download geben.

PREIS-LEISTUNGSVERGLEICH

Trotz Klagen über hohe Spielepreise – das Preis-Leistungsverhältnis eines Spiels fällt wesentlich besser aus als das eines DVD-Films. Ein aktueller Film im DVD-Format kostet rund 20 Euro und liefert in den meisten Fällen eine Unterhaltungsdauer von 120 Minuten. Dagegen bietet ein PC-Spiel für zirka 45 Euro einen durchschnittlichen Spielspaß von 20 Stunden – was 1.200 Minuten entspricht. Eine Minute Film kostet umgerechnet ungefähr 17 Cent, die Minute Spielspaß kommt auf 4 Cent. Das Preis/Leistungsverhältnis bei PC-Spielen liegt im Schnitt bis zu viermal höher als bei DVD-Filmen.



Kostenersparnis durch knappen Spielinhalt: Brothers in Arms bietet zwar exzellente, aber vergleichsweise kurze Unterhaltung.

te ein Spiel üblicherweise 90 Mark, umgerechnet etwa 45 Euro. Kurzfristige Preismogeleien im Zuge der Umstellung (so stieg etwa der DM-Preis von **No One Lives Forever** von 89,95 auf 97,69 Mark, also genau 49,90 Euro) blieben zum Glück Ausnahmen. Auch eine mögliche Mehrwertsteuererhöhung im Laufe des Jahres 2006 muss nicht automatisch zu einer Teuerung der Spiele führen, denn die Gewinneinbußen treffen zunächst den Handel. Ob und wann der die Kosten an die Kunden weiterreicht, bliebe abzuwarten. Das Preisniveau gehalten hat die Branche auch deshalb, weil sie (bei stagnierenden Verkaufszahlen im PC-Markt) an anderer Stelle spart. Das betrifft zum einen die Ausstattung, Handbuch-Verzicht und DVD statt mehreren CDs sparen Geld. Zum anderen steht den konstant hohen Preisen eine Tendenz zur immer kürzeren Spieldauer entgegen. Weil eine wettbewerbsfähige Produktqualität selbst hohe Budgets schnell auffrisst, bieten Spiele-Häppchen wie **Pariah** oder **Brothers in Arms** in ihren schicken Grafik-Engines nur eine überschaubare Zahl von Levels. Ergebnis: Nach acht bis zehn Stunden ist alles vorbei. Zusammen mit oft hoher Bug-Belastung löst das bei Spielern wie GameStar-Leser Sascha Gärtner aus Erfurt Ärger über die Preispolitik aus: »Ehrliche Käufe als Melkkuh zu benutzen ist unfair und treibt nur noch mehr Spieler in die Illegalität.« Doch wie könnten die Preise sinken? »Eine Preis-

DAS SAGEN DIE HERSTELLER...

...über Spieleverpackungen

Markus Ziegler

»Ein Spiel soll möglichst von dem Augenblick an Spaß machen, in dem man es in die Hand nimmt. Dazu gehören eine ansprechende Verpackung und ein Handbuch, in dem man schon auf dem Nachhauseweg blättern kann, dazu vielleicht auch Poster und Soundtrack-CDs. Eine nackte DVD-Hülle mit Installationsanweisungen auf einem schwarz-weißen Faltblatt kann da nicht mithalten. Unsere aufwändigeren Kartonverpackungen haben also einen Vorteil für beide Seiten: Von unseren Kunden werden wir für die ausführlichen Handbücher und kleinen Extras gelobt, uns hingegen bieten die Klapp-Schachteln deutlich mehr Raum für Informationen, als auf einer DVD-Hülle Platz fänden. Eine attraktive Box nimmt man im Laden gerne in die Hand, und auf der Klappeninnenseite finden sich zusätzliche Screenshots, Features und Pressezitate, die letztlich die Entscheidung zum Kauf beeinflussen können.«

Markus Ziegler, Produktmanager Deep Silver / Koch Media

...zur Preisentwicklung

Marcel Jung

»Spiele-Entwicklungen werden immer aufwändiger und damit teurer. Deshalb werden hochwertige Spiele auch weiterhin teurer sein als beispielsweise Film-DVDs, damit sich die Produktion für Entwickler wie Publisher rechnet. Statt billiger zu werden, sehen sich Publisher und Entwickler also eher in der Situation, alternative Einnahmequellen wie Product Placement oder Werbung im Spiel einzubauen, um die sehr aufwändigen Projekte teilweise zu refinanzieren und somit das Verlustrisiko zu begrenzen. So ist es bei Rennspielen wie GT Legends durchaus vorstellbar, dass die Werbeflächen entlang der Kurse wie im richtigen Motorsport zur Vermarktung frei gegeben werden. Ein wirkliches Einsparungspotenzial findet sich aber im Distributionsweg. Durch Downloads über das Internet fallen ein großer Teil der Produktions- und Vertriebskosten weg. Leider ist dieser Weg aber immer noch nicht zu 100 Prozent ausgereift, und aus Wettbewerbsgründen richtet sich die Preisgestaltung an den Preisen des stationären Handels, da Publisher noch nicht auf den Vertrieb der Box-Version verzichten können. Daher wird es sicher noch einige Zeit dauern, bis die Preise purzeln.«

Marcel Jung, Pressesprecher 10Tacle Studios

...zu Battlefield 2

Shin Kanaoya

»DICE hat ein sehr erfolgreiches Spiel entwickelt, das weltweit ein Erfolg ist und Tausende von Fans hat. Der Prozentsatz der Käufer, die technische Probleme mit dem Spiel hatten, ist unvermeidbar, wenn man ein PC-Spiel entwickelt. Vor allem bei einem derart aufwändigen Ausnahmetitel wie Battlefield 2. Deshalb sind DICE und EA dazu verpflichtet, die Produktunterstützung für Battlefield 2 weiterzuführen. Zwei Updates, die eine Menge der aufgetretenen Fehler beseitigt und zusätzlichen Inhalt ins Spiel gebracht haben, wurden bereits veröffentlicht. Das nächste Update ist in Entwicklung und wird bald erscheinen. Es enthält zahlreiche Features, die von der Community gefordert wurden.«

Shin Kanaoya, Produktmanager DICE

reduktion der Spiele müsste einhergehen mit proportional steigenden Absätzen«, meint Marcel Jung, Pressesprecher beim Publisher 10Tacle. Wer die Preise senke, verkaufe allerdings nicht automatisch höhere Stückzahlen: »Die Realität zeigt, dass Ansätze wie ›halber Preis = doppelter Absatz‹ nicht realisierbar sind.« Stattdessen

Mit der Verkaufsversion von Battlefield 2 hatten viele Käufer Probleme. Entwickler DICE verspricht, den Multiplayer-Shooter ständig mit kostenlosen Updates zu unterstützen und zu verbessern.

suchen die Publisher nach alternativen Einnahmequellen – was durchaus im Sinne der Käufer ist. Laut einer aktuellen Umfrage auf GameStar.de würden über 80 Prozent der Leser Einschränkungen in Kauf nehmen, wenn im gleichen Zuge die Programme günstiger werden. Ganz oben stehen dabei Videowerbung im Spiel, Zwangsaktivierungen zur Verhinderung von Raubkopien sowie einfachere Verpackungen ohne Handbücher. Zwar werden diese Möglichkeiten zum Teil schon ausgeschöpft. Eindeutige Tendenzen, die über diese Wege auch zu Preissenkungen führen, sind aber noch lange nicht zu erkennen.

Die Zukunft: Spiele per Download?

Eine mögliche Zukunft, die Firmen wie Valve schon jetzt aufzeigen, ist der Direktvertrieb per Internet – ohne Packung und Datenträger, nur als Download. Publisher würden mit dem Vertrieb über das Internet neben Händlermarge auch Verpackungs- und Logistikkosten einsparen. So könnten aktuelle Spiele gegenüber dem Handel bis zu 50 Prozent billiger angeboten werden. Ein weiterer Vorteil: Spiele könnten einige Tage lang kostenlos getestet werden. Schon heute bietet etwa T-Online mit dem Angebot Gamesload einen solchen Service an. Über 90 Vollversionen stehen derzeit zur Auswahl, derzeit allerdings fast nur ältere Spiele wie **SWAT 3** oder **Blitzkrieg**. Bis zum Weihnachtsgeschäft 2005 will T-Online aber auch aktuelle Titel anbieten. Publisher wie Ubisoft und Codemasters haben bereits angekündigt, in Zukunft neue Spiele parallel zum Verkaufsstart im Handel auch online anzubieten. Abgelöst wird die Spiele-Packung durch Download-Angebote aber sicher nicht. Zudem liegen deutliche Nachteile dieser Methode auf der Hand: Abhängigkeit vom Internet, Registrierungszwang, Accountbindung und die daraus folgende Weiterverkaufsproblematik. Darüber hinaus besitzt ein Spiele-Download keinerlei materiellen Wert – im Gegensatz zur hübschen Pappschachtel mit verschiedenen Beigaben, die im Regal steht.

Benedikt Plass / Sebastian Weber CS

Ein Megahit wie GTA San Andreas finanziert zehn kleinere Spiele.

Half-Life 2 über Steam – das große Beispiel für Direkt-Downloads.

In der Höhle des Löwen?

GAMESTAR BEIM ZDF

Berlin, Anfang September: GameStar besucht die Redaktion von Frontal 21 und übergibt das Ergebnis der Online-Petition gegen den Bericht über Spiele vom 26.4. – 51.000 Unterschriften.

➤ GAMESTAR.DE: Bilder-Galerie QUICKLINK J81

Sie erinnern sich sicher: Am 26. April 2005 strahlte das ZDF in der Sendung Frontal 21 einen Bericht mit dem Thema »Gewalt ohne Grenzen – brutale Computerspiele im Kinderzimmer« aus. Deutschlandweit empfanden Spieler den Bericht als diffamierend, einseitig und unfair. In den Online-Foren des ZDF eskalierten die Proteste. GameStar veröffentlichte online eine Kolumne zur Sendung und Ende April einen Offenen Brief an den Chefredakteur des ZDF, Nikolaus Brender. Wir wollten damit den betroffenen Spielern eine Stimme geben und die erhitzten Emotionen in sachlichere Bahnen lenken. Über 50.000 Spieler unterzeichneten den Brief, es entwickelte sich eine offene Diskussion.

Unter den Linden 36-38

Anfang Juni schlossen wir die Online-Petition und kontaktierten das ZDF, um die Übergabe der Online-Unterschriften zu vereinbaren. Am 2.9. war es dann soweit: GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott reiste nach Berlin in das ZDF-Hauptstadtstudio, wo die Redaktion von Frontal 21 arbeitet. Anwesend waren: Dr. Rainer Fromm (Autor), Dr. Claus Richter (Redaktionsleiter), Theo Koll (Moderator) und Nikolaus Brender, der Chefredakteur des ZDF. Allein die Besetzung zeigte, dass das ZDF die Angelegenheit ernst nahm.

Das Treffen begann in lockerer Atmosphäre: Die Herren vom Fernsehen hatten sogar unsere Frontal-21-Parodie »Brontal 25« gesehen. Und nahmen die Sache sehr sportlich: »Ihren Moderator sollten wir abwerben!«, scherzte Herr Brender. Im eigentlichen Gespräch ging es dann aber zur Sache. Gunnar Lott stellte dar, dass die Spieler die voreingenommene Art der Berichterstattung in Publikumsmedien leid sind. Seiner Meinung nach zeigen die großen Medien immer nur zwei Seiten der Spiele: die Gewalt und die wirtschaftlichen Aspekte der Industrie. Spiele als kulturelles Medium oder Massenphänomen kommen sehr selten vor. Dr. Fromm hielt dem entgegen, dass der letzte Frontal-21-Bericht (vom 23.8.) differenziert mit dem Thema **World of WarCraft** umgegangen sei, Dr. Richter sekundierte: »Frontal 21 ist nicht für oder gegen etwas, Frontal 21 berichtet. Die Zunahme der Gewalt in der Gesellschaft ist ein wichtiges Thema für uns.«

Gunnar Lott übergibt die Unterschriften an Dr. Claus Richter (links) und Nikolaus Brender.

GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott legt die Position der Spieler dar, Theo Koll (Mitte) und Dr. Rainer Fromm (rechts) hören zu.

Gunnar Lott merkte an, dass sich sachlichere Formen hätten finden lassen. Dr. Richter entgegnete, als politisches Format sei es ihre Aufgabe, auf erkannte Missstände hinzuweisen. Sein Chef, Herr Brender, fügte hinzu, dass er zwar selber nicht spiele, er sich aber Sorgen über die Gewaltbilder mache, mit denen Jugendliche konfrontiert sind. Zwar sei abstrahierte Gewalt beim Spielen wichtig, die Deutlichkeit der Darstellung ginge ihm aber mittlerweile zu weit. Die Macht der Bilder sei auch ein Thema für das ZDF allgemein, das auch bei den eigenen Nachrichten versuche, eine vernünftige Balance zu finden – etwa bei Berichterstattung über Kriege.

Brücken bauen

Wir wiesen die ZDF-Leute auf die positiven Aspekte des Spielens hin und bekamen überraschend Schützenhilfe vom gut vorbereiteten Dr. Fromm, der erwähnte, dass sich die E-Sport-Szene seiner Meinung nach im Zuge ihrer Professionalisierung von den Ego-Shootern weg bewege. Sport- und Strategietitel spielen da eine zunehmend größere Rolle. Herr Brender gab zu, dass Spieler ja durch das gemeinsame Spielen online sowie auf LANs ja auch »Brücken bauen« und Kontakte knüpfen.

Das engagierte, aber sachliche Gespräch endete nach einer Stunde zwar nicht im Konsens, aber durchaus mit angenäherten Positionen. GameStar wird sich auch in Zukunft vehement für die Spieler einsetzen. Abgesehen von großen Aktionen gibt es auch regelmäßige Hintergrundgespräche zwischen GameStar und Redakteuren anderer Medien, etwa von SZ oder Stern. Wir wollen Verständnis fordern und fördern, scheuen uns aber auch nicht, den jeweiligen Leuten auf die Nerven zu gehen, wenn es nötig erscheint. GUN

HALL OF FAME
PRIVATEER

Der Ableger der ruhmreichen Wing-Commander-Serie verzichtete auf ausufernde Zwischensequenzen und setzte auf Elite-Tugenden: riesiges All, volle Handlungsfreiheit.

Stimmungsvoll: Die liebevoll gestalteten Anlaufpunkte auf den Planeten und Raumstationen.

Viele der zahlreichen Planeten haben einen eigenen Look: Hier sehen Sie die Kolonie New Oxford.

Wer Anfang der 90er auf dem PC spielte und schon ein paar Jahre lang dabei war, durchforstete die Neuerscheinungen jedes Monats auf der Suche nach einem ganz bestimmten Erlebnis: einem Erlebnis, das dem gleich kommt, das viele von uns in den Jahren 1985 bis 1988 mit dem grandiosen Spiel **Elite** hatten. Immer wieder wurden wir enttäuscht. Dann kam 1993 **Privateer**. Ausgerechnet ein Ableger der zwar coolen, aber spielerisch eher konventionellen **Wing Commander**-Serie schickte sich an, die Wünsche der Spieler nach Freiheit im All zu erfüllen. Und wie: **Privateer** verhält sich zu **Elite** wie **Half-Life** zu **Wolfenstein 3D** – es übernimmt das grundlegende Spielprinzip, packt eine richtige Welt sowie eine spannende Story dazu und hebt es so in eine neue Dimension.

Lass mich dein Pirat sein

Kurz zum Ablauf: Man verkörpert einen Einzelgänger mit Raumschiff, der in einer harten Galaxis sein Glück machen will. Wie in **Freelancer** oder **X2** ist das Universum frei erkundbar, eine lockere Rahmenhandlung hält die Fäden zusammen. Ob man als Händler, Söldner oder Pirat unterwegs sein möchte, hängt theoretisch von den eigenen Vorlieben ab – praktisch ist die Händlerkarriere aber anfangs Pflicht, um erstmal einen kampftauglichen Flieger zu finanzieren. Mit zunehmendem Wohlstand erwerben Sie neue Schiffe, die sich recht unterschiedlich fliegen, auch wenn's gerade mal vier Modelle gibt – einer der wenigen Schwachpunkte des Titels. Dafür macht **Privateer** in Sachen Atmosphäre viel wett. Weil es in einem entlegenen Winkel der **Wing Commander**-Welt spielt (dem Gemini-Quadranten), bekommen Sie ein bisschen was von den Kilrathi-Kriegen mit. Zudem hübsch: die zahlreichen, unterschiedlich gestalteten Planeten und auch Raumhäfen, komplett mit Bars, Handelsstationen und Gilden. Das sorgt für viel Freude bei der Erkundung neuer Sektoren.

Sprache per Addon

Drei Fakten am Rande: 1. Engagierte Fans haben ein gelungenes Remake des Originalspiels geschaffen. Den Download der aktuellen Version 1.2 finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J3. Einen guten offiziellen Nachfolger gibt es auch: **Privateer 2: The Darkening**. 2. Im **Privateer**-Verzeichnis liegt eine Datei namens TABTNE.VDA. Wenn Sie die Dateiendung zu .BAT ändern, können Sie die Datei ausführen; es handelt sich um ein kleines Textadventure, das allerdings nur unter DOS läuft. 3. **Privateer** war (nach **Wing Commander 2**) das zweite Spiel, zu dem es ein separat erhältliches Addon gab, welches das Hauptprogramm mit Sprachausgabe versorgte. Für viele Spieler war es damit das erste Mal, dass der PC mit ihnen redete. Zudem legte Origin nur wenig später mit dem Addon **Righteous Fire** neue, knackig schwere Missionen nach. GUN

Der Kern des Spiels: hitzige Raumschiffgefechte im Gemini-Sektor.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Fantastische Präsentation: tolle Grafik, optionale Sprachausgabe
- Stimmige Welt mit hübsch designten, recht unterschiedlichen Planeten
- Enorme spielerische Freiheit! Großes All! Lange Spieldauer!
- Nette Anleihen beim beliebten Wing-Commander-Universum
- Ordentliche Story, die das freie Spiel gut zusammenhält

WING COMMANDER: PRIVATEER WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER:	Electronic Arts		
ENTWICKLER:	Origin	ORIGINALRELEASE:	1993
QUELLE:	Ebay (nicht im Handel)	CA. PREIS:	10-20 Euro
SPRACHE:	Englisch	USK:	ab 12 Jahre

HARDWARE MINIMUM:
386-CPU mit 50 MHz, 4 MB RAM, DOS

SO LÄUFT'S:
Privateer läuft nicht unter Windows XP. Um spielen zu können, benutzen Sie den kostenlosen Emulator DOSBox in der aktuellsten Version 0.63 (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B2).

WEGWEISENDE WELTRAUM-SIMULATION MIT HOHEM ACTION-ANTEIL.

Die Vorletzte

DAS NEUE GEWÖLBE

Und so begab es sich, dass die GameStar-Sklaven unter Goblin-König Gunnar eines Tages in ein neues Verlagsgewölbe umzogen. Doch dort lauern bereits viele neue Gefahren.

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 74: GC-IMPRESSIONEN

Am Kiosk und im Abo erscheint
GameStar
12/2005
am 29. Oktober
Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Freuen Sie sich mit uns auf einen goldenen Strategie-Oktober, mit den Tests zu Age of Empires 3 und Civilization 4.

PREVIEW
WORLD OF WARCRAFT ADDON

Was verbirgt sich in den hintersten Winkeln von Kalimdor und Azeroth? Gibt es ein Leben nach Level 60? Wir besuchen exklusiv Blizzard, um diese Fragen zum **World of WarCraft Addon** zu klären und verschieben deshalb unseren Erscheinungstermin auf den **29.10.** – das gilt leider auch für die Abonnenten.

TEST
HALF-LIFE 2 AFTERMATH

Nieder mit den Combine, es lebe Gordon Freeman! In Half-Life 2: Aftermath legen Sie sich erneut mit den außerirdischen Invasoren an. Lesen Sie, ob sich Steam-Download oder Ladenkauf lohnen.

TEST
AGE OF EMPIRES 3

Rotröcke gegen Rothäute: Mit Ensembles Age of Empires 3 erobern wir Amerika und ergründen, was Hauptstadt und Handelsrouten in der Praxis taugen. Steckt hinter der Top-Optik ein Top-Spiel?

PREVIEW
TOMB RAIDER LEGENDS

Sie schwingt und schwingt und schwingt: Lara Croft in Tomb Raider Legends. Die runderneuerte Archäologin erkundet auf der Suche nach Artefakten Gewölbe und Gräber – wir buddeln mit.

PREVIEW
GHOST RECON 3

Mit brandneuer Waffentechnik und einem kompetenten Spezialisten-Team ballern wir uns durch die Krisengebiete des Jahres 2013.

TEST
CIVILIZATION 4

Und noch eine Runde! Nein, hier gibt's kein Bier, sondern rundenweise Ruhm und Reichtum im komplexen Welteroberungs-Epos von Firaxis.

HARDWARE
RADEON X1800

3D-Zukunft: Wir testen die nächste Radeon X1800 mit Shader Model 3.0 und 512 MByte Speicher. Muss die Geforce 7800 GTX einpacken?

GAMESTAR CD/DVD

Auch nächsten Monat gibt's eine hochkarätige Vollversion, außerdem brandneue Demos. Obendrein: die wohl größte, beste, aufwändigste Redaktionsfolge aller Zeiten – Die Quest! Dazu kompetent kommentierte Videos inklusive Test-Check und Kuriositäten sowie Treiber und Patches.

EXTRA-LEBEN

Unsere brandneue Rubrik verlängert auch im Oktober das Leben Ihrer teuer gekauften Spiele. Wieder stellen wir Mods und Levels vor und testen Patches. Dazu liefern wir Kurztipps und spüren kostenlose Spiele-Perlen auf.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.