GAMESTART

DVD IN NEUER HÜLLE! Falls Sie nicht Käufer unserer preiswerten Magazin-Ausgabe sind, haben Sie soeben etwas umgeblättert, worauf wir sehr stolz sind: die neue Verpackung für unsere Datenträger. Unsere Produktionsabteilung hat lange getüftelt und herausgekommen ist eine eierlegende Wollmilchsau – sieht gut aus, ist stabil, hat Platz für Beschreibungen sowie Inhalte und, das ist das Beste, die Mitmachkarte und das neue DVD/CD-Inlay sind auch gleich mit drin. Beim DVD-Inlay haben wir auf Vorderseite und Rücken die Gestaltung der Vollversionspackung übernommen, so dass Sie das Spiel (in diesem Falle **Fallout Tactics**) wie eine im Laden gekaufte Fassung ins Regal stellen können. Sie brauchen nur eine handelsübliche DVD-Hülle dazu.

KRIEG & GEWALT! **Battlefield 2** bewegt die Gemüter der Fans – im Guten (Spielqualität) wie im Schlechten (hohe Hardware-Anforderungen, Server-Politik von EA). Unser umfangreicher Test klärt alle offenen Fragen. Apropos offene Fragen: Das Thema »Gewalt in Spielen« geht immer wieder durch die Medien, kommentiert mit gefährlichem Halbwissen. Wir haben uns daher viel Recherchezeit genommen und den aktuellen Stand der wissenschaftlichen Debatte für Sie in einem Report aufgearbeitet – streng neutral selbstverständlich.

ABO-BONUS! Falls Sie Abonnent sind, finden Sie diesmal einen Aufkleber zu **GTA San Andreas** im Heft, den wir – in Zusammenarbeit mit Rockstar – extra für Sie haben fertigen lassen. Eigentlich war als Abo-Bonus das Poster zu **Battlefield 2/World of WarCraft** gedacht, aber das fanden wir schließlich so hübsch, dass wir es den regulären Lesern nicht vorenthalten wollten. Das nächste Abo-Extra finden Sie in der Ausgabe 11/2005. Und noch was: Testhalber erscheint die DVD-Abo-Ausgabe diesmal mit einem anderen Cover-Motiv als das normale Kioskheft – wir haben dort als Thema unsere exklusive Story zu **Prey** verwendet. Der Inhalt des Heftes ist aber der gleiche, keine Angst.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR-VERSIONEN

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

CD-Version
4,99 €

DVD-Version
4,99 €

Abo-Version (DVD)
ab 4,42 €

Magazin-Version
2,50 €

ABO-VERLOSUNG

In diesem Monat haben wir unter unseren Abonnenten neben einigen signierten Heften, T-Shirts und Spielen den tragbaren MP3-Player maxfield G-Flash verlost. Das Gerät hat 1 GByte Speicher und unterstützt USB 2.0. Ob Sie gewonnen haben, erfahren Sie auf Seite 28.

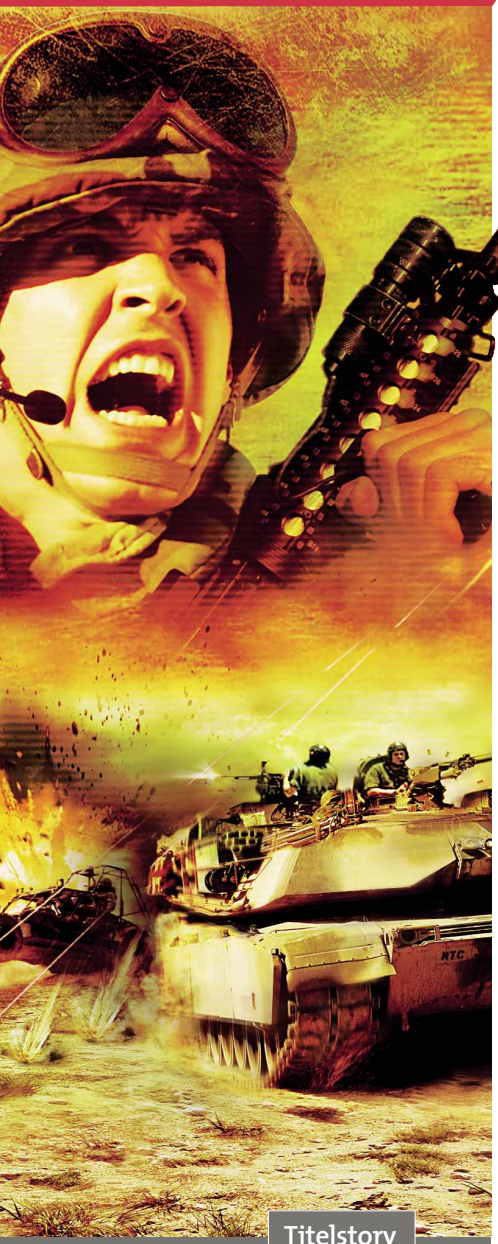
WAS WIR SONST NOCH MACHEN...

Sonderheft Mods & Levels (erhältlich seit 9.5.2005)

Sonderheft World of WarCraft Profi-Edition (erhältlich seit 13.6.2005)

E3-Doppel-DVD (erhältlich seit 13.06.2005)

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



Titelstory

BATTLEFIELD 2

66 Die Mutter aller Team-Schlachten geht mit modernem Gerät in die zweite Runde. Wir berichten mit unserem Kampftrupp von vorderster Multiplayer-Front über Stärken und Schwächen sowie die skandalös-restriktive Server-Politik von Electronic Arts.

AKTUELL

SZENE-NEWS
Ärger um Battlefield 2 ... 18
Supreme Commander ... 18

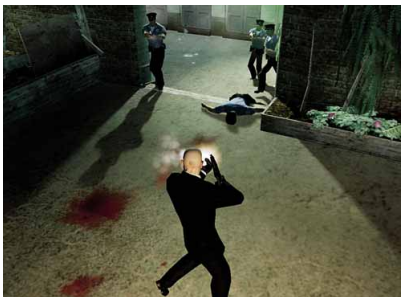
SPIELE-NEWS
Pro Evolution Soccer 5 ... 20
Starship Troopers ... 21
X3 Reunion ... 22
Hitparade und Umfragen ... 24

HARDWARE-NEWS
Flüssigmetall-Kühlung ... 26
Saitek Gaming Mouse ... 27

KOLUMNEN
It's not a bug... ... 18
Mir ist das alles zu real ... 20
Reisen bildet ... 26

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste ... 30
Prey ... TITEL 32
Hitman Blood Money ... 40
Black & White 2 ... 44
Civilization 4 ... 48
Serious Sam 2 ... 50
Falcon 4.0 Allied Assault ... 52
Star Wars: Empire at War ... 54
Rise of Legends ... 56
Stargate SG-1: The Alliance ... 58
Brothers in Arms: Earned in Blood ... 60
GT Legends ... 62



Hitman 4: Killer-Glatze 47 kämpft um seinen Ruf.

KRIEG IM KOPF

178 Machen Spiele wirklich dumm und gewalttätig? Wenn ja, wie stark ist die Wirkung? Unser Report erklärt den aktuellen Stand der Wissenschaft – ganz neutral und ohne Vorurteile.

TESTS

TITELSTORY: BATTLEFIELD 2
Der Mega-Test ... TITEL 66
Tagebuch ... 68
Ranking für Besserverdienende? ... 69
Commander-Modus ... 71
Technik-Check ... 72
Teamtaktiken + Klassen ... 74
Schlachtfeld-Geschichten ... 76

Das Team ... 80
Der Spiele-Wertungskasten ... 82

ACTION
Action-Hitliste ... 85
GTA San Andreas ... TITEL 86
Airstrike 3D 2 ... 93
Psychonauts ... 94
Chrome Specforce ... 96
Crazy Burger ... 97
Star Wraith 4 • Conspiracy ... 97

STRATEGIE
Strategie-Hitliste ... 99
Earth 2160 ... TITEL 100
Rising Kingdoms ... 104
The Day After ... 105
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked ... 106
Stalingrad • Blitzkrieg: Green Devils ... 107
Troja • No Limits Fairground ... 107

ABENTEUER
Abenteuer-Hitliste ... 109
Dungeon Lords ... 110
Lula 3D ... 113
The Bard's Tale ... 114
World of WarCraft: Schlachtfelder ... 116

SPORT
Sport-Hitliste ... 119
Cross Championship Racing ... 120
Radsport Manager 2005 ... 121
RTL Beach Volleyball ... 122
NHL East Side Manager ... 122

BUDGET
Budget-Hitliste ... 124
Half-Life 2 ... 125
Knights of the Old Republic ... 125
Panzers • Pro Evo Soccer 4 ... 125
Splinter Cell 2 • Moment of Silence ... 125
Soldiers • Dawn of War ... 126
Sid Meiers Pirates! ... 126
Rise of Nations Gold ... 126
Spellforce • Call of Duty ... 126

PATCH-TESTS
Stronghold 2 1.2 ... 128
Boiling Point 1.1 ... 128
Act of War 1.05 ... 128

INHALT 08 / 2005

HARDWARE

HARDWARE
Hardware-Referenzklassen 131

SCHWERPUNKT:
Tuning-Sommer 2005 132
Geforce-Treiber tunen 134
Geforce-Karten übertakten 136
Radeon-Treiber optimieren 138
Radeon-Karten übertakten 140

TEST DES MONATS
3D-Karte: Geforce 7800 GTX TITEL 142

TECHNIK
3D-Karten: Radeon Crossfire 146

TOOL DES MONATS
Tweak UI 148

EINZELTESTS
19-Zoll-TFT: Viewsonic VX924 149
Sockel-775-Mainboard: Asus P5WD2 Premium 150
Sockel-939-Prozessor: AMD Athlon 64 FX-57 150
Sockel-775-Prozessor: Intel Pentium D/820 150
Tastatur: Saitek PC Gaming Keyboard 151
Kabelmaus: Raptor Gaming M2 151

SERVICE
TECHtelmechtel 152
Einkaufsführer 154

RUBRIKEN

Editorial 3
Verlosung 28
Impressum 192
Vorschau 194

TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index 165

CHEATS UND KURZTIPPS
1944 Ardennen 165
Battlefield 2 165
Boiling Point 165
Brothers in Arms 166
Delta Force Extreme 166
Freedom Force vs. 3rd Reich 166
Freelancer • GTA San Andreas 167
Imperial Glory 167
Lego Star Wars 168
Medal of Honor • Pariah 168
S.C.A.R. • Die Sims Deluxe 169
Splinter Cell 2 • Stronghold 2 169
Trackmania Sunrise 170
World of WarCraft • X2 170

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN
GTA San Andreas 172

MULTIPLAYER

Szene-News 158
LAN-Kalender 159

MODS-NEWS
Damnation 160
German Front 160
Ultraball 160
Battlefield 40K 161
Clanligen 162

MAGAZIN

Leserbriefe 174
Fehler! 175
Report: Krieg im Kopf TITEL 178
Report: Kein Recht zum Spielen 184
Report: Held spricht Deutsch 186
Hall of Fame: Bard's Tale: Eine Historie 190
Die Vorletzte 193

PREY

32 Schöner als Doom 3, intelligenter als Half-Life 2: Bei 3D Realms in Texas haben wir uns die Action-Hoffnung Prey angeschaut.

GTA SAN ANDREAS

86 Schöner als auf Konsole, aber auch besser? Wie hat Rockstars Gangster-Spektakel GTA San Andreas den Umzug auf PC überstanden?

DUNGEON LORDS

110 Dungeon Lords sollte die Wartezeit auf Gothic 3 verkürzen. Doch das Rollenspiel enttäuscht mit unverzeihlichen Schnitzern.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

1944 – Winterschlacht in den Ardennen	Tipps	165
Act of War 1.05	Patch	128
Advent Rising	News	23
Airstrike 3D 2	Test	93
Alan Wake	News	19
Battlefield 2	News	18
Battlefield 2	Test	66
Battlefield 2	Tipps	165
Bet on Soldier	News	22
Black & White 2	Preview	44
Blitzkrieg: Green Devils	Test	107
Blitzkrieg 2	News	21
Boiling Point	Tipps	165
Boiling Point 1.1	Patch	128
Brothers in Arms	Tipps	166
Brothers in Arms: Earned in B.	Preview	60
Call of Duty Deluxe	Budget	126
Chrome Specforce	Test	96
Civilization 4	Preview	48
Conspiracy	Test	97
Crashday	News	22
Crazy Burger	Test	97
Cross Championship Racing	Test	120
Dawn of War	Budget	126
Day After	Test	105
Delta Force Extreme	Tipps	166
Die Sims Deluxe	Tipps	169
Dungeon Lords	Test	110
Earth 2160	Test	100
Empire at War	Preview	54
Everquest 2 Addons	News	21
Falcon 4.0 Allied Assault	Preview	52
Freedom Force vs. 3rd Reich	Tipps	166
Freelancer	Tipps	167
GT Legends	Preview	62
GTA San Andreas	Test	86
GTA San Andreas	Tipps	167
GTA San Andreas	Tipps	172
Half-Life 2	Budget	125
Hitman 4 Blood Money	Preview	40
Imperial Glory	Tipps	167
In 80 Tagen um die Welt	News	20
Knights of the Old Republic	Budget	125
Lego Star Wars	Tipps	168
Lula 3D	Test	113
Mark Ecko's Getting Up	News	21
Medal of Honor Deluxe	Tipps	168
Moment of Silence	Budget	125
NHL East Side Manager	Test	122
No Limits Fairground	Test	107
Panzers Special Edition	Budget	125
Pariah	Tipps	168
Pirates of the Burning Sea	News	20
Prey	Preview	32
Prince of Persia 3	News	23
Pro Evolution Soccer 4	Budget	125
Pro Evolution Soccer 5	News	20
Project Offset	News	19
Psychonauts	Test	94
Radsport Manager 2005	Test	121
Rise of Nations 2	Preview	56
Rise of Nations Gold	Budget	126
Rising Kingdoms	Test	104
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	Test	106
RTL Beach Volleyball	Test	122
Ryzom Ring	News	23
S.C.A.R.	Tipps	169
Serious Sam 2	Preview	50
Sid Meiers Pirates!	Budget	126
Siedler 5	News	18
Soldiers	Budget	126
Spellforce Platinum	Budget	126
Splinter Cell 2	Budget	125
Splinter Cell 2	Tipps	169
Stalingrad	Test	107
Star Wraith 4	Test	97
Stargate SG-1	Preview	58
Starship Troopers	News	21
Stronghold 2	Tipps	169
Stronghold 2 1.02	Patch	128
Supreme Commander	News	18
The Bard's Tale	Test	114
The Witcher	News	23
Trackmania Sunrise	Tipps	170
Troja	Test	107
World of WarCraft	Tipps	170
World of WarCraft: Schlachtfelder	Test	116
Worms 4	News	22
X2	Tipps	170
X3: Reunion	News	22

Battlefield 2: Die 12-Minuten-Sperre der Demo sorgt für Aufruhr bei den Fans.

KOLUMNE

It's not a bug...

Die Demo-Server-Software von Battlefield 2 ist in der Rundenzeit auf 12 Minuten begrenzt. Ein paar findige Fans haben herausgefunden, dass man die Spielspaß-Bremse auch umgehen kann. Was macht Electronic Arts? Mit einem Hinweis auf die EULA (End User License Agreement), die solch eigenwillige Veränderungen nicht erlaubt, werden die »gefixten« Server einfach aus der Liste gefiltert. Genauso ergeht es jenen Admins, die die Firewall ihres Gameservers nicht durchlöchern wollen, um GameSpy den Zugriff auf Daten zu ermöglichen.

Liebe Publisher und EULA-Rechtsanwälte! Diese Leute da draußen, die auf eigene Kosten Server betreiben, Bandbreite verbraten und eine Unmenge Spieler wild auf euer Vollprodukt machen – diese Leute machen Werbung für euch! Kostenlos! Ist es euch wirklich so wichtig, dass eure Kunden nur 12 Minuten pro Runde spielen? Warum muss auf einem Gameserver ausgerechnet der gefährdete Port 80 geöffnet sein?

Zu einem zünftigen Multiplayer-Erlebnis gehört auch eine optimale Server-Einstellung. Und dabei solltet ihr euch lieber an den Bedürfnissen der Community orientieren – und nicht an den Vorstellungen der Rechtsabteilung. Die hat davon erwiesenermaßen keine blasse Ahnung.

Walter Reindl, Redakteur
walter@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

52.360

Personen unterzeichneten GameStars offenen Brief an das ZDF zum Thema »Frontal 21«.

ÄRGER UM BATTLEFIELD 2

Kaum hatte Electronic Arts die Demo zu **Battlefield 2** veröffentlicht, lief die Spielergemeinde Sturm. Der Grund: Eine vom Entwickler Dice eingebaute Sperre beendet bei Gefechten im Internet die laufende Runde nach zwölf Minuten. Zwar boten Fans kurz darauf einen Patch an, der die Begrenzung entfernt. Allerdings filtert Electronic Arts so manipulierte Server aus der Liste der verfügbaren Spiele. Der unpopuläre Schritt bleibt unbegründet – EA verweigerte auf Nachfrage eine Stellungnahme. Auch Ankündigungen für die Vollversion des Kriegsspiels sorgten für Aufregung: Um etwa bei GameSpy in der Serverliste korrekt erfasst zu werden, müssen Administratoren an ihren Servern über 3.600 teils als kritisch bezeichnete Ports öffnen, um laut EA einen korrekten Datenverkehr zu gewährleisten. Zum Vergleich: In **Battlefield 1942** benötigten Server nur maximal fünf offene Ports. Die Readme empfiehlt sogar, die Firewall ganz abzuschalten. Zudem werden die mit dem Bonussystem zusammenhängenden Statistiken in Deutschland nur auf Servern der Firma Krawall unterstützt, mit denen EA ein Kooperationsabkommen getroffen hat. Näheres lesen Sie in der Titelstory ab Seite 66.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F86

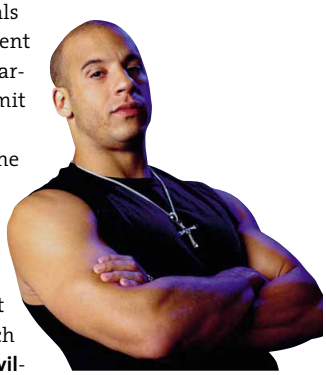
SUPREME COMMANDER

Das Echtzeit-Strategiespiel **Total Annihilation** von 1997 bekommt eine Fortsetzung, allerdings unter neuem Namen. Chris Taylor und seine Firma Gas Powered Games (**Dungeon Siege**) werkeln bereits seit geraumer Zeit an **Supreme Commander**. Die Handlung versetzt Sie in einen galaktischen Krieg der fernen Zukunft, in der sich eine noch unbekannte Anzahl an Parteien auf dem Land, zu Wasser und in der Luft bekämpft. Dabei sollen Sie stufenlos von den Gefechten auf der Planetenoberfläche bis hinaus ins All zoomen können. Ob Sie dort wie etwa in **Star Wars: Empire at War** Ressourcen managen oder sogar Weltraumschlachten ausfechten, ist noch unklar. **Supreme Commander** erscheint frühestens 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F116

SPIELFILME

In immer schnellerem Takt kündigen Filmproduzenten aus aller Welt Computerspiele-Umsetzungen fürs Kino an. Unter anderem wollen die Produzenten Chuck Gordon und Adrian Askarieh das Actionspiel **Hitman** verfilmen. Die Hauptrolle des Profikillers 47 übernimmt Actionstar und Glatzenträger Vin Diesel, der auch als ausführender Produzent fungiert. Momentan arbeitet das Duo noch mit Regisseur John Woo (**Face/Off**) und Dwayne »The Rock« Johnson (**Doom**) an **Spy Hunter**. Auch aus Deutschland gibt's Neuigkeiten: So plant Constantin Film gleich zwei neue **Resident Evil**-Filme, bei denen sich Milla Jovovich wieder durch Zombiehorden ballert. Zudem bekundete der berüchtigte Independent-Filmer Uwe Boll (**Alone in the Dark**) sein Interesse an der indizierten Amoklauf-Simulation **Postal**. Da die Verhandlungen zu allen Projekten noch im Gange sind, ist vor 2007 mit keinem der Streifen zu rechnen.



Vin Diesel soll den Hitman spielen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F90

KURZMELDUNGEN

Spore war auf der E3 2005 mit drei Auszeichnungen der Abräumer.

E3-AWARDS

Jedes Jahr kürt eine unabhängige Jury amerikanischer Journalisten die ihrer Meinung nach besten Spiele und Präsentationen der Spielemesse E3. Mitte Juni standen die Gewinner fest. Wie **Herr der Ringe** bei den Oscars räumte **Spore** bei den PC-Awards ab: Will Wrights Genre-Mix gewann gleich drei Preise (Bestes Spiel der Messe, Bestes Konzept und Beste Simulation). Bestes Actionspiel wurde **F.E.A.R.**. Im Bereich der Strategie- und Rollenspiele gewannen **Company of Heroes** und **Elder Scrolls: Oblivion**. Zum besten Sportspiel wurde **Madden 2006** gewählt. Ach ja, einen Preis im Multiplayer-Bereich gab es auch. Der ging – wenig überraschend – an **Battlefield 2**.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F92

PROJECT OFFSET

Sie können keine Actionspiele mehr sehen, die im Zweiten Weltkrieg oder in der fernen Zukunft spielen? Wie wäre es dann mal mit einem Shooter im Fantasy-Gewand? Das noch junge Studio Offset Software werkelt aktuell an einem solchen Titel, der den Arbeitsnamen **Project Offset** trägt. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle eines Bogenschützen, Magiers, Kriegers oder einer anderen der zahlreichen geplanten Klassen. In gewohnter Ego-Shooter-Manier sollen Sie dann durch mittelalterliche Fantasy-Landschaften streifen, Missionen erfüllen und bei Bedarf sogar riesige Belagerungsgeräte bemannen. Auch einen kooperativen Modus wollen die Entwickler einbauen. Aktuell wird **Project Offset** von einem sehr kleinen Team betreut, das zudem auf der Suche nach einem Investor und Publisher ist.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F88

Project Offset: Ego-Shooter in Fantasy-Welten.

GIGA-LIGA: FRAU SCHLÄGT MÄNNER

GIGA 1: Die GIGA Liga hat eine weibliche Spitzenreiterin. Die 18jährige Kristin *Vizzlah* Engemann stach in der Kategorie Ragnarok Online alle Mitstreiter aus und strich 2.000 Euro Siegprämie ein. Kristins Erfolgsgeheimnis? »Ich spiele seit dreieinhalb Jahren, da bleibt Erfahrung nicht aus – oh, und natürlich liegt es am entsprechenden Ehrgeiz.«

GIGA 2: Neues bei der Sendung GIGA Games (Mi-So, 22:00): Der beliebte Netzreporter Simon Krätschmer wird zum 20.7. Hauptmoderator, unterstützt vom bewährten Reporter-Team.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F130

HINWEISE ZUM NEUEN WARREN-SPECTOR-SPIEL

Es gibt Neues zu Warren Spectors Geheimprojekt. Laut einem Internet-Bericht heuert Warrens Studio momentan Leute an, die Erfahrung mit Action haben und riesige Kreaturen auf den Monitor zaubern können. Alles deutet darauf hin, dass das Team an einem First-Person-Rollenspiel wie Deus Ex arbeitet.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F97

NCSOFT WIRBT BLIZZARD-LEUTE AB

Laut Internet-Gerüchten konnte Publisher NCSoft offenbar Mitarbeiter von Blizzard abwerben, die an World of WarCraft-Projekten arbeiteten. Um den Wechsel schmackhafter zu machen, eröffnete NCSoft ein Studio in Kalifornien. Dort arbeitet ein Team an einem unbekannten Spiel. Die kürzliche Welle an Stellenangeboten bei Blizzard würde diese Theorie stützen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F95

ZWEITES SIEDLER 5-ADDON KOMMT

Ubisoft hat für Anfang September das Siedler 5-Addon Legenden angekündigt. In den vier neuen Kampagnen dürfen Sie die bekannten Helden aus der Vollversion befehligen. Legenden soll wie das erste Addon für etwa 30 Euro erhältlich sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F91

Legen Sie Black & White für uns in Trümmer.

GAMESTAR UND LIONHEAD SUCHEN DEN GRÖSSTEN BLACK & WHITE-KRITIKER

GameStar

Black & White war Müll. Finden Sie. Und können bei einem Bier stundenlang darüber referieren. Sie waren so enttäuscht von Black & White, dass Sie den Nachfolger keines Blickes würdigen werden. Dann Glückwunsch – Sie sind unser Mann! Denn wir suchen den größten Kritiker von Black & White. Warum? Um ihn nach England zu Lionhead zu fliegen, um ihm dort von Peter Molyneux Honig um den Bart schmieren zu lassen. Unter uns gesagt: Wir wollen, dass Sie Peter richtig auf den Zahn fühlen. Dass Sie ihm sagen, was er falsch gemacht hat. Und was er in Zukunft anders lösen sollte. Ihnen zuckt schon die Schreibhand? Dann legen Sie los!

DAS WOLLEN WIR

Alter:	18 sollten Sie sein. Gerne auch älter.
Englisch:	Müssen Sie können. Lionhead sitzt in England.
Kritik:	Hart, aber fair. Beschreiben Sie, was Sie an Black & White enttäuscht hat. Und warum Sie Black & White 2 ignorieren werden. Nicht vergessen: Sie sind der größte Kritiker!
Umfang:	Rund 300 Wörter. Nicht mehr, nicht weniger.
Termin:	Bis 31. Juli haben Sie Zeit. Dann wählen wir aus. Wer am besten argumentiert, gewinnt.

DAS KRIEGEN SIE

Lionhead holt Sie für mehrere Tage nach England. Dort besuchen Sie die Firma, sprechen mit den Entwicklern und erklären Peter Molyneux, was Black & White 2 braucht. Vielleicht hat es das auch schon – Sie finden es beim ausgiebigen Probespiel heraus. Molyneux und sein Team geben Ihnen genug Zeit, um sich in Black & White 2 einzuarbeiten und Verbesserungsvorschläge zu machen. Ihre Erkenntnisse berichten Sie uns brühwarm, wir geben sie an unsere Leser weiter.

Ihre Kritik schicken Sie als Textdatei mit Ihrer vollständigen Adresse und Telefonnummer an brief@gamestar.de, Stichwort »Black & White«, oder alternativ per Brief an die folgende Adresse: Redaktion GameStar, IDG Entertainment Verlag, Leopoldstraße 252b, 80807 München. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg!

Pro Evolution Soccer 5: Konami spendiert seinen Star-Kickern noch mehr Bewegungsmöglichkeiten.

KOLUMNE

Mir ist das alles zu real

Dass GTA: San Andreas ein gutes Spiel ist, werden Sie später noch ausführlich im Testteil lesen, falls Sie nicht schon vorab nach der Wertung gespickt haben. Was für mich die Faszination ausmacht, ist aber nicht einfach die spielerische Qualität. Sondern die Sicherheit, mit der da eine Welt erschaffen wird, die eine Mischung aus Pseudo-Realismus und Parodie ist. Anders als viele andere aktuelle Spiele pfeift GTA auf Realismus, wann immer es will und stellt Coolness sowie Sinn für Spielmechanik an die erste Stelle.

Ich bin sicher, dass GTA niemals so erfolgreich gewesen wäre, wenn die Entwickler eine Filmlizenz als Grundlage genommen und echte Städte nachgebaut hätten. Trotz allem Hiphop-Popkultur-Gehabe kopiert GTA die echte Welt nicht, sondern macht Anleihen, parodiert sie und erschafft eigene Regeln. Ist es realistisch, 100 Päckchen zu sammeln? Ist es realistisch, den Wagen umzulackieren, wenn die Polizei einen verfolgt? Nein, aber es macht Spaß. Und ist spielerisch gut.

Die Stärke von GTA: Es will in erster Linie ein Spiel sein. Und kein Film — im Gegensatz etwa zur aktuellen Weltkriegs-Shooter-Generation, wo es nur noch um Kugelpfeifen in Surround-Sound und wie fotografiert wirkende Landschaften geht.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Überraschend wie ein WM-Sieg der Brasilianer: Konami Tokyo arbeitet an einem fünften Teil des Fußball-Champions **Pro Evolution Soccer**. Die Entwickler wollen sich dabei vor allem auf neue Manöver für die Spieler und auf eine verbesserte Steuerung konzentrieren. Auch die Solokarriere soll überarbeitet werden. Gut so, denn in den Vorgängern beschäftigte die Meisterliga den Spieler mehr mit komplizierten Menüs als mit motivierenden Herausforderungen. Was Konami konkret ändert, wollen die Entwickler erst auf der Games Convention in Leipzig verraten. Erste Bilder zeigen zumindest, dass Konami nur wenig Training in die Grafik investiert: **Pro Evolution Soccer 5** gleicht dem Vorgänger wie ein Grashalm dem anderen. Ob es sich auch wieder so brillant spielt, erfahren wir spätestens im Herbst, dann soll **Pro Evolution Soccer 5** auf dem PC erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F125

PIRATES OF THE BURNING SEA

Wasser brennt nicht? Doch, zumindest wenn man dem Titel von **Pirates of the Burning Sea** glauben darf. Im Online-Rollenspiel brennen allerdings eher Schiffe: Als Pirat oder Händler schippern Sie im Jahr 1720 durch die Karibik und schlagen Seeschlachten. Die sollen sich wie in **Sid Meiers Pirates!** spielen, nur eben online und in schöner 3D-Grafik. In Echtzeit kurven Sie mit Ihrem Pott um Feindschiffe, verpassen ihnen Breitseiten oder drehen die Segel nach dem Wind. Ihre Crew kann aus Mitspielern bestehen, die Kanonen abfeuern und sich mit feindlichen Entermannschaften prügeln. Denn wer kein Geld für einen eigenen Kahn hat, heuert einfach als Besatzungsmitglied an. Ein Termin für **Pirates of the Burning Sea** steht noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F123

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

In 80 Tagen um die Welt? Unmöglich! Jedenfalls zur Zeit Jules Vernes, als der 1873 das gleichnamige Abenteuerbuch veröffentlichte. Ob Sie's wie Romanheld Phileas Fogg in letzter Sekunde schaffen, mit britischem Sturkopf und Improvisationsgabe um die Welt zu reisen, dürfen Sie in Kürze in der Adventure-Umsetzung **In 80 Tagen um die Welt** herausfinden. Zwar spielen Sie nicht Fogg, sondern den Jungspund Oliver Lavisheart, der sich dem Expeditionsteam anschließt. Verrückt soll's trotzdem zugehen, neben Elefantenrennen und Luftschiff-Fahrten stehen Klau- und Bauaktionen in vier Weltstädten an. Zuständig ist Frogwares, die mit **Sherlock Holmes** schon Erfahrung mit literarischem Stoff gesammelt haben. In Deutschland kommt das Spiel über DTP – am 30. September.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F110

In 80 Tagen um die Welt: Unterwegs im ägyptischen Kairo.

STARSHIP TROOPERS

Vergessen Sie's, wir machen in dieser News zu **Starship Troopers** keine Witze über Bugs. Nein, wir bleiben sachlich: Im Ego-Shooter zum Actionfilm ballern Sie als Marine auf Horden von Riesenkäfern. Davon gibt's 19 Sorten, darunter die aus dem Film bekannten Warriors, das Kanonenfutter der Insektenarmee. Die riesigen Plasmaschleudern sind auch dabei. Neben 12 Solomissionen arbeiten die Entwickler an drei Koop-Einsätzen, in denen sich bis zu acht Spieler gemeinsam durch die Käfer kämpfen. Erscheinen soll **Starship Troopers** im 3. Quartal 2005 – hoffentlich bugfrei. Mist, jetzt ist uns doch ein Witz rausgerutscht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F111

Starship Troopers: Bugs stürmen ein Wüstenfort. Die Grafikengine soll bis zu 300 Käfer gleichzeitig darstellen können.

EVERQUEST 2 WÜSTE DER FLAMMEN

Wüste der Flammen – so der Name des ersten großen Addons zu **Everquest 2**. Für bereits ausgewachsene Charaktere besonders interessant: Das Maximallevel steigt von 50 auf 60. Zahlreiche neue Quests und 40 frische Monstertypen warten auf erfahrene Spieler. Zentrum des Addons wird die orientalisch angehauchte Stadt Maj'Dul. Spannend: Teile der Stadt können angeblich von Spieler-Gemeinschaften erobert werden. Das erinnert an **Lineage 2**. Passend zum aktuellen Trend warten in Maj'Dul auch Arenen. Darin werden unter anderem Capture-the-Flag-Kämpfe ausgetragen – ähnlich wie in **World of WarCraft**. **Wüste der Flammen** wird im September erscheinen und zirka 30 Euro kosten. Wer bis dahin nicht auf neue Inhalte warten will, kann online die **Blutlinien-Chroniken** für fünf Euro kaufen. Ab dem 28. Juni gibt es zusätzlich die **Spaltpfoten-Saga** (etwa 8 Euro). Sowohl die **Blutlinien-Chroniken** als auch die **Spaltpfoten-Saga** erzählen eigene Geschichten mittels neuer Quests und Instanzen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F119

Wüste der Flammen: Everquest 2 wird orientalisch.

BLITZKRIEG 2 MULTIPLAYER-BETA

Die Panzer rollen wieder, und zwar in der Multiplayer-Beta des Echtzeit-Taktikspiels **Blitzkrieg 2**. Auf den Karten erobern wir Fabriken, an denen wir dann Nachschub anfordern können. So schütteln wir mehrmals pro Mission Panzer, Infanterie, Artillerie oder Flugzeuge aus dem Generalsärmel – die Truppen erscheinen dann einfach auf der Karte. Der Anspruch stimmt wieder: Gegen eingegrabene Panzer etwa ist ein Frontalangriff sinnlos, stattdessen müssen wir den Stahlkolossen in den Rücken fallen. Die Wegfindung ist wie im ersten **Blitzkrieg** katastrophal, Tanks verhaken sich ineinander und fahren Umwege. Daran muss Nival noch arbeiten, bevor **Blitzkrieg 2** im 3. Quartal 2005 erscheint.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F120

MARC ECKO'S GETTING UP

Im ungewöhnlichen Actionspiel **Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure** spielen Sie einen Sprayer, der mit seinen Graffitis auf die Missstände in seinem totalitären Staat aufmerksam machen will. Klar, dass man ihm das nicht einfach so durchgehen lässt. Ständig in Gefahr vor Entdeckung pflastern Sie die Wände Ihrer Heimatstadt mit farbenfrohen politischen Botschaften. Je weiter Sie im Spiel kommen, desto besser werden Sie beim Pinseln. Und desto mehr Ausrüstung für Ihre Kunstwerke sammeln Sie an. Das Spiel soll eine hippe Mischung aus Action und Schleicherei werden. Die Graffitis stammen von echten Sprayerszene-Ikonen. Der Release ist für September geplant.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F121

Blitzkrieg 2: Unsere Panzer fallen den eingegrabenen Feinden im Mehrspieler-Duell in den Rücken.

X3 REUNION

Satz mit X – war wohl nix. Das gilt zumindest für das geplante **X2**-Addon, dessen Entwicklung Egosoft stoppte, um gleich an **X3 Reunion** zu arbeiten. Teil 3 der Weltraumsaga soll angehende Weltraumhändler denn auch mit einem komplett neuen Grafikgewand ins All locken. DirectX-9-Technologien will Egosoft ausschöpfen: »Shader bis zum Abwinken« versprach uns Chefentwickler Bernd Lehan. Spielerisch soll's noch realistischer zugehen. So sind Computercharaktere jetzt auch als freie Händler unterwegs und bauen Fabriken sowie Flotten für die Angriffe. Die Kriege wirken sich auf das ganze **X**-Universum aus. Noch in diesem Herbst sollen Sie Ihren Ausflug in die **X**-Weiten starten können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F117

X3 Reunion: Die hübsch gebauten Schlachtschiffe Ihrer Flotte sind mit üppigen Shader-Effekten verziert.

CRASHDAY

Was käme heraus, wenn Tony Hawk in ein **Trackmania**-Auto steigen würde? Wahrscheinlich **Crashday**. Im Debütprojekt der deutschen Moonbyte-Studios vollführen Sie auf selbstgebauten Kursen möglichst spektakuläre Stuntmanöver. Daneben soll's aber auch klassische Rennen geben – mit oder ohne Waffeneinsatz. Gewonnene Gelder investieren Sie in hübschere Felgen, stärkeren Nitroboost oder einen Raketenwerfer. Ein Schadensmodell kümmert sich um die Auswirkungen Ihrer Verschrottungsaktionen. Der Editor wird zwar nicht ganz so viele Gestaltungsmöglichkeiten bieten wie der von **Trackmania Sunrise**, soll dafür aber einfacher zu bedienen sein. **Trackmania Sunrise** könnte Anfang 2006 einen echten Konkurrenten bekommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F126

WORMS 4 MAYHEM

Die aggressivste Tierart der Erde kehrt zurück: Der gemeine Wurm feiert in **Worms 4: Mayhem** erneut Schlachtfeste in bonbonbunter Comic-Grafik. Nach dem missglückten Basisbau-Ableger **Worms Forts** soll's zurück zu den (3D)-Wurzeln gehen: Kein Regel-Schnickschnack, sondern knallige Schussduelle mit abgefahrenen Waffen. Die Steuerung hat Team 17 verbessert, die schicke Voxel-Landschaft ist komplett zerstörbar. Ihre Würmer dürfen Sie im Puppenstuben-Stil anziehen. »Wir hatten Kinder als Testspieler«, lacht Studiochef Martyn Brown, »die haben mehr Zeit mit dem Wurm-Anziehen verbracht als mit dem Spiel!« Neu außerdem: Mystery-Kisten, Story-Kampagne und selbsterstellte Superwaffen Marke »Sprenghamster«.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F115

Worms 4 Mayhem: der Kamikaze-Sultan beim Sprengangriff.

BET ON SOLDIER

Der Ego-Shooter **Bet on Soldier** orientiert sich am Film **Running Man** mit Arnold Schwarzenegger: Söldner werden für eine TV-Show in Arenen geschickt, um sich vor laufender Kamera abzumeucheln. Im Singleplayer-Modus werden die feindlichen Soldaten von gar nicht mal so dummen Bots gemimt. Die nutzen nämlich Deckungen und schießen böse gut. Vor Kämpfen können Sie Wetten auf den Sieger abschließen. Mit dem Gewinn kaufen Sie sich Munition und Rüstung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F122

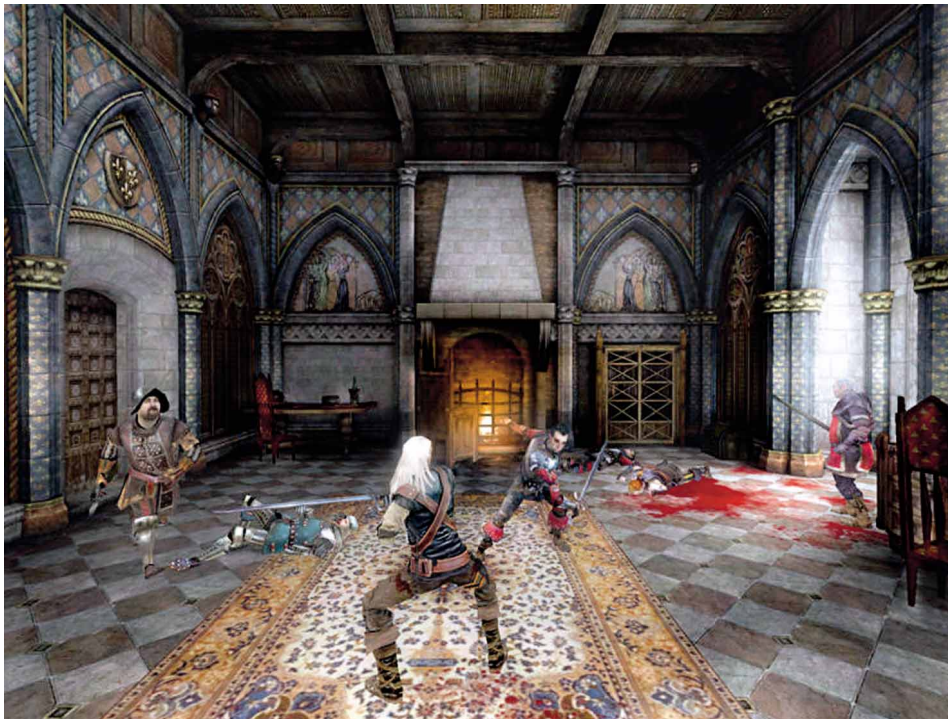
Crashday: spektakuläre Stunts auf selbstgebauten Strecken. Muss Trackmania zittern?

Bet on Soldier: auf den Tod setzen.

THE WITCHER

Eine kleine polnische Firma namens CD Project will es den großen Rollenspielen wie **Gothic 3** oder **Oblivion** so richtig zeigen. **The Witcher** wird ein finsteres Abenteuer auf Basis der verbesserten Aurora-Engine (**Neverwinter Nights**). Titelheld des Rollenspiels ist White Wolf, ein exzellenter Schwertkrieger und Hexer. Seine Gesinnung ist weder gut noch böse, Sie entscheiden, in welche Richtung sich die Handlung entwickelt. Ein Beispiel: Retten Sie Person X nicht vor dem Kerker, geht die Geschichte dennoch weiter. Später brauchen Sie aber vielleicht Person X ganz dringend für eine andere Quest. Dann haben Sie wieder die Wahl: Aus dem Kerker befreien oder Quest aufgeben? So soll sich eine möglichst dynamische Geschichte entwickeln, abseits von Klischees. Für die Rahmenhandlung ist der Autor Andrzej Sapkowski verantwortlich. Das Spiel hat noch keinen Publisher, soll aber Ende 2005 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F118



The Witcher: Gut? Böse? Ihre Entscheidungen sollen die Handlung des Rollenspiels dynamisch beeinflussen.

RYZOM RING

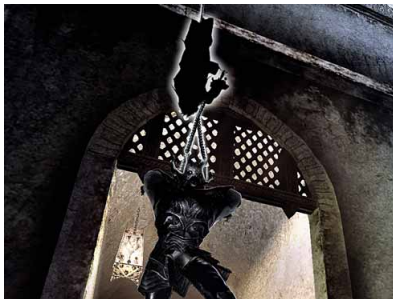
Entwickler Nevrax möchte beim Online-Rollenspiel **Saga of Ryzom** (66, GS 02/05) neue Wege gehen und plant den **Ryzom Ring**. Das ist ein mächtiger Editor, mit dem Spieler eigene Landschaften basteln und in die Ryzom-Welt eingliedern können, samt NPCs, Quests und selbstgebauter Städte. »Die einzige Grenze dabei ist die Vorstellungskraft der Spieler«, sagt Designer David Cohen-Corval. Von Abenteurern selbstgebastelte Karten möchte Nevrax auf den eigenen Servern unterbringen. Die Entwickler überlegen deshalb, ob sie pro Landschaft zusätzliche Monatsgebühren erheben sollen. Clever: Die Spieler arbeiten lassen und dafür Geld verlangen. Erscheinen wird der **Ryzom Ring** frühestens im 4. Quartal 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F112 (DEUTSCH)
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F113 (ENGLISCH)

Ryzom Ring: Solche Landschaften dürfen Sie selber basteln.

PRINCE OF PERSIA 3

Der Prinz von Persien ist rechtschaffen, aber nicht der hellste. Jeder vernunftbegabte Mensch hätte nach Rettung der jungen Farah in **The Sands of Time** die Säbel zur Seite und die Frau neben sich ins Bett gelegt. Im dritten Teil der Zeitreise-Mär mit Namen **Kindred Blades** wird es noch wilder als im direkten Vorgänger **Warrior Within**. Der Prinz kommt heim und wird von seinem Vater zum Tode verurteilt. Der Sultan, dezent verzweifelt, glaubt nämlich, so das dunkle Ich des Prinzen (Abfallprodukt der Zeitspielereien) erledigen zu können. Das will dem Sultan den Thron streitig macht. Also muss der gute Pluderhosenträger diesmal nicht nur sein Leben retten, sondern gleich noch gegen sich selbst kämpfen. Um uns endgültig zu verwirren, sollen wir aber auch die böse Prinz-Version steuern. Und weil das nicht genug ist, baut Ubisoft noch ein wenig Sam Fisher ein – denn geschlichen wird in **Prince of Persia: Kindred Blades** auch. Im November 2005 gehen Prinz Sam und sein dunkler Zwilling an den Start.



Prince of Persia 3: der finstere Zwilling.

PET MG CS HK MIC

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F124

GEHEIMTIPP DES MONATS
GameStar 08/05

ADVENT RISING

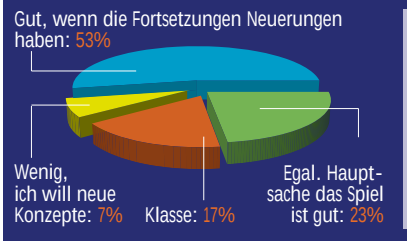
Im Action-Genre haben wir schon alles gesehen; Schießprügel und Superkräfte sind da nichts weltbewegend Neues. Advent Rising verbindet die Kämpfe jedoch mit einer intelligenten Story aus der Feder von Science-Fiction-Autor Orson Scott Card. Vor langer Zeit haben Seeker-Aliens die Menschheit ausgelöscht, unter den außerirdischen Völkern ist sie nur noch Legende. Wenn da nicht ein kleiner Stamm von Überlebenden wäre. Unter denen ist Gideon Wyeth, der von den Seekern entdeckt wird. Worauf das hinausläuft? Na auf Schießprügel und Superkräfte, mit denen Gideon der Alienbrut einheizt. Und zwar sehr stilvoll: Er weicht Schüssen per Bullet-Time aus, schleudert Feinde per Psi-Kraft an Wände und ballert mit Plasmakanonen. In den USA ist Advent Rising bereits für die Xbox erschienen, die PC-Version folgt im 3. Quartal 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F114

Advent Rising: Per Psi-Kraft wirft Gideon Aliens.

FRAGE DES MONATS JUNI:

»Was halten Sie von der Fortsetzungs-Politik der Hersteller?«



ERGEBNIS: Fast alle Leser mögen Fortsetzungen. Allerdings darf es nicht einfach nur Teil 2 sein: Über 50 Prozent fordern, dass sich die Entwickler nicht auf der Stelle drehen, sondern Neuerungen in die Titel einbauen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2005

GAMESTAR-CHARTS 08/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	EA / Digital Illusions	NEU	93	16	¤ 49,00	www.computeruniverse.net
2	GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar / Rockstar North	NEU	90	16	¤ 42,08	www.mindfactory.de
3	Juiced	Rennspiel	THQ / Juice Games	07/05	87	ohne Beschränkung	¤ 41,99	www.game-and-fun.de
4	Stronghold 2	Echtzeit-Strategie	Take 2 / Firefly	06/05	86	12	¤ 37,19	www.mindfactory.de
5	Guild Wars	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arena Net	07/05	85	12	¤ 36,89	www.mindfactory.de
6	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	06/05	85	ohne Beschränkung	¤ 39,99	www.game-and-fun.de
7	World Championship Snooker 2005	Billard-Simulation	Sega / Blade Interactive	06/05	85	ohne Beschränkung	¤ 44,95	www.amazon.de
8	Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Aufbauspiel-Addon	Atari / Frontier	NEU	83	6	¤ 29,00	www.computeruniverse.net
9	Dark Age of Camelot: Catacombs	Online-Rollenspiel-Addon	Flashpoint / Mythic	06/05	84	12	¤ 29,00	www.computeruniverse.net
10	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	DTP / Irrational Games	07/05	81	12	¤ 39,99	www.amazon.de
11	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez / Reality Pump	NEU	80	12	¤ 39,97	www.mindfactory.de
12	Psychonauts	Jump&Run	Majesco / Double Fine	NEU	77	nicht geprüft	-	(nur per US-Import)
13	Cossacks 2	Echtzeit-Strategie	CDV / GSC Game World	06/05	77	12	¤ 40,99	www.mindfactory.de
14	World at War	Global-Strategie	Matrix Games / 2by3 Games	06/05	76	nicht geprüft	-	(nur per US-Import)
15	Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi / Mad Doc Software	06/05	76	12	¤ 44,00	www.computeruniverse.net
16	Delta Force Xtreme	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Novalogic	07/05	75	16	¤ 24,00	www.computeruniverse.net
17	Dangerous Waters	Seeschlacht-Simulation	Battlefront.com / Sonalysts	06/05	75	nicht geprüft	-	(nur per US-Import)
18	Dungeon Lords	Rollenspiel	DTP / Heuristic Park	NEU	71	16	¤ 38,99	www.game-and-fun.de
19	Cross Racing Championship 2005	Rennspiel	Take 2 / Invictus	NEU	71	ohne Beschränkung	¤ 29,00	www.computeruniverse.net
20	S.C.A.R.	Rennspiel	Black Bean / Milestone	07/05	70	ohne Beschränkung	¤ 35,51	www.mindfactory.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 06/2005, 07/2005 und 08/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F2

LESER-CHARTS JUNI

Platz		Spiel
1	(1)	Half-Life 2
2	(2)	World of WarCraft
3	(3)	Gothic 2
4	(5)	Far Cry (dt.)
5	(18)	Stronghold 2
6	(4)	WarCraft 3
7	(6)	Splinter Cell 3
8	(11)	Diablo 2
9	NEU	Guild Wars
10	(14)	Counterstrike Source
11	(10)	Rome: Total War
12	(13)	Counterstrike
13	(7)	Need for Speed Underground 2
14	(8)	Knights of the Old Republic 2
15	(12)	Sacred
16	NEU	Die Sims 2
17	NEU	Dawn of War
18	(20)	Brothers in Arms
19	(15)	Call of Duty
20	NEU	Trackmania Sunrise

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2005

VERKAUFS-CHARTS JUNI

Platz		Spiel
1	NEU	GTA San Andreas
2	NEU	Earth 2160
3	(5)	World of WarCraft
4	(4)	Half-Life 2
5	(2)	Guild Wars
6	(1)	Stronghold 2
7	(9)	Knights of the Old Republic 2
8	(7)	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
9	(3)	Empire Earth 2
10	(6)	Die Sims 2
11	NEU	Imperial Glory
12	NEU	Boiling Point
13	(14)	Lego Star Wars
14	(10)	Silent Hunter 3
15	(8)	Trackmania Sunrise
16	NEU	Republic Commando
17	(17)	Brothers in Arms
18	(13)	Act of War
19	NEU	Still Life
20	(11)	Splinter Cell 3

07/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

AUS ALT MACH NEU

AUSGEDIENT. Seit ihrem Erscheinen hatten sich **Doom 3**, **C&C Generäle** und **UT 2004** beharrlich in der Leser-Hitliste gehalten. Jetzt wurden sie verdrängt. Überraschend, zumal besonders **C&C** und **UT** immer noch zu den Top-Spielen im Internet gehören. Mal sehen, ob das die Neuen (**Trackmania Sunrise** und **Guild Wars**) in Zukunft auch von sich behaupten können.

TOP-GANGSTER. Eigentlich verwundert es kaum: **GTA San Andreas** springt auf Platz 1 beim Verkauf. Und das, obwohl sich viele über Abstürze und Performance-Bugs beschweren. Muss wohl am großen Namen liegen. Oder an der riesigen Spielwelt. Oder der Atmosphäre und den spannenden Missionen. Gründe gibt's viele.

SOMMERLOCH. Ein knappes Jahr (10/2004) ist es her, dass in der Liste der aktuellen Top-Spiele auf Platz 20 zuletzt eine so niedrige Wertung stand wie momentan (**S.C.A.R.**, 70). Offenbar bleiben die Publisher auch 2005 der Tradition treu, Highlights nur im Herbst und Winter zu veröffentlichen. Dann, wenn alle anderen das auch tun und der Spieler kein Geld für das Überangebot hat. Wir wollen auch im Sommer mehr Hits!

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Sapphire will künftige Radeon-Karten mit flüssigem Metall auf 12 Grad herunter kühlen.

KOLUMNE

Reisen bildet

Nvidia rief, und Journalisten aus aller Welt traten in San Francisco zum hauseigenen Editor's Day an, um alle Details zur neuen Über-Geforce 7800 GTX aufzusaugen. Und, viel wichtiger, ein Testgerät abzugreifen. Erster Check: viele bekannte Gesichter. Da hinten der Dauer-Fragesteller vom letzten IDF, ein Chinese mit unverständlichem Akzent. Der Nvidia-Pressemensch für Asien scheint ihn jedoch gut zu verstehen. Wird da schon heimlich über Samples verhandelt? Wo ist Jens, der deutsche Nvidialist? Oder Luciano, sein Europa-Boss? Typisch, am Buffet. Geschmeidiges Anschleichen, kurzer Smalltalk über die »tolle Location«, dann punktgenaues Versenken der entscheidenden Frage: »Kriegen wir ein Testsample?« »Ja.« »Kriegen wir zwei?« »Wozu?« »SLI, großer Test.« »Okay.« »Juchu!«

Bei der Präsentation wurde erstmal reglementiert: »Schlafen verboten! Pornos runterladen verboten! Ausplaudern von Infos verboten! Vor allem für den Inquirer!« Dabei war nicht mal ein Vertreter des Inquirer ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F128 vor Ort.

Auf der folgenden Tour durch die Nvidia-Labors wurde einem Kollegen die Speicherkarte abgenommen. Tja, Foto-Verbote offensichtlich nicht anzuerkennen, ist eben dumm. Abends dann an meinem Tisch die entzückende Anna, Chefin der russischen Website X-Bit-Labs. ➤ QUICKLINK: F127 Aber nicht lange: Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang springt ins Gespräch und die Holde kurze Zeit später für eine Spritztour in seinen Ferrari.

Was haben wir gelernt? 1. Der direkte Weg ist der beste. 2. Auch Technologie-Firmen haben Humor. 3. Außer: Wenn man da fotografiert, wo man nicht soll. 4. Schöne Russinnen können Schneemänner in Basic programmieren. 5. Ferrari schlägt Charme. 6. Technik-Kolumnen müssen nicht immer einen Sinn haben. Bis zum nächsten Editor's Day!

Michael Trier,
Stellv. Chefredakteur
michael@gamestar.de

FLÜSSIGMETALL-KÜHLUNG FÜR RADEON

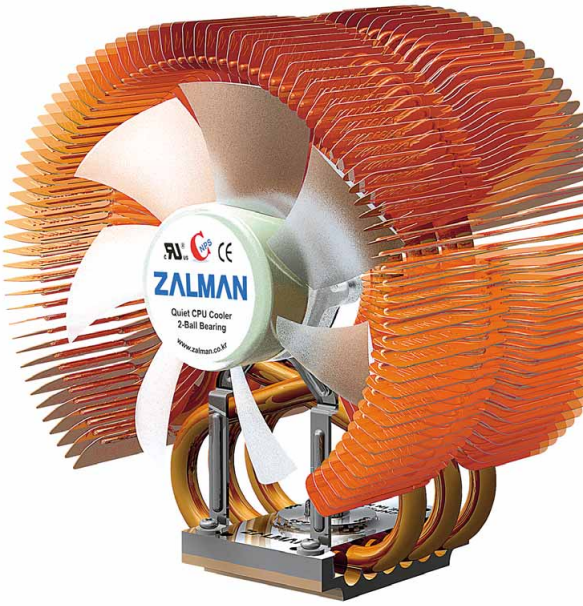
Sapphire will kommende Radeon-Grafikkarten mit flüssigem Metall kühlen. Das neue Material leitet Wärme 65-mal besser als Wasser und soll den Grafikchip auf bis zu 12 Grad Celsius herunter temperieren. Die »Pumpe« des versiegelten und wartungsfreien Kühlkreislaufs bewegt das Metall durch elektromagnetische Kräfte und kommt auf diese Weise ohne bewegliche Teile aus. Ob fertige Karten zusätzliche Lüfter wie auf unserem Foto benötigen, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Erste, »Blizzard« genannte Modelle sollen mit Radeon X850 XT oder X850 XT Platinum Edition auf den Markt kommen. Als Verkaufsstart peilt Sapphire den Herbst an.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F98

500 GBYTE FESTPLATTEN

Seagate stellt mit der **Barracuda 7200.9** die erste Festplatte mit einem halben Terabyte Speicherkapazität vor. Der 500-GByte-Riese rotiert mit 7.200 Umdrehungen pro Minute, hat dicke 16 MByte Cache und schaufelt Daten über die theoretisch 300 MByte pro Sekunde schnelle Serial-ATA2-Schnittstelle. Per »Native Command Queuing« ordnet das Laufwerk Schreib- und Lesevorgänge optimal hintereinander an und erledigt so mehrere Vorgänge direkt in einer Umdrehung. Dank flüssigkeitsgelagerter Mechanik soll der Speichergigant zu den leisesten Desktop-Festplatten gehören. Die 500-GByte-Exemplare der **Barracuda 7200.9** sollen allerdings erst im dritten Quartal dieses Jahres auf den Markt kommen. Der Preis steht noch nicht fest.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F103

LUXUSKÜHLER VON ZALMAN

Der komplett aus Kupfer bestehende **CNPS9500 LED** kühlt Prozessoren laut Hersteller Zalman besser als alle bisherigen Luftkühler. Dank eines aerodynamischen Tunneldesigns, drei Kupfer-Heatpipes und sehr dünnen Kühllamellen mit großer Gesamtoberfläche soll der neue Luxuskühler eine hohe Effizienz bei minimaler Lautstärke erreichen. Die ungewöhnliche Form und eine blaue Leuchtdiode im 92-mm-Lüfter sprechen auch Modding-Fans an. Der **CNPS9500 LED** passt auf alle gängigen CPU-Steckplätze und steht ab Anfang August für rund 80 Euro beim Händler. Preiswertere Modelle mit reduzierter Ausstattung sollen später folgen.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F99



Der CNPS9500 LED von Zalman soll der stärkste Lüftkühler für CPUs werden.

PENTIUM D/950
4 MBYTE CACHE

Im ersten Quartal 2006 will Intel den Fertigungsprozess seiner Dual-Core-Prozessoren Pentium D von 90 nm auf winzige 65 nm umstellen. Die neuen Chips mit dem Codenamen **Presler** haben pro Rechenkern üppige 2 MByte L2-Cache statt wie beim aktuellen Smithfield-Modell 1 MByte pro Kern. **Presler** unterstützt 64 Bit, das NX-Bit zum Speicherschutz und die Virtualisierungstechnik Vanderpool. Damit können Sie mehrere Betriebssysteme zeitgleich auf einem Rechner laufen lassen. Laut einem GameStar vorliegenden internen Intel-Dokument soll das 950er-Flaggschiff mit 3,4 GHz takten. Langsamere Versionen mit 3,2 GHz (940), 3,0 GHz (930) und 2,8 GHz (920) sind ebenfalls geplant. Allen **Presler**-Prozessoren gemein ist der bekannte FSB800 (200 MHz Realtakt mit vier Datenpaketen pro Takt).

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F108

SAMSUNG 19-ZOLL-TFT MIT 4 MS

Samsung bringt Anfang Juli einen 19-Zoll-Flachbildschirm für Spieler auf den Markt. Das **Syncmaster 930 BF** hat ein 4 ms schnelles TN-Panel und eine native Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten. Das Kontrastverhältnis liegt bei sehr guten 700:1, die Helligkeitsverteilung bei 270 Candela/m². Bildsignale nimmt das **930 BF** per VGA- oder digitalem DVI-Eingang entgegen. Sowohl den horizontalen als auch den vertikalen Blickwinkel gibt Samsung mit weiten 160 Grad an. Das **Syncmaster 930 BF** kostet knapp 450 Euro, das ebenfalls 4 ms schnelle 17-Zoll-Modell **Syncmaster 730** mit gleicher Auflösung rund 350 Euro.

Samsungs Syncmaster 930 BF soll dank 4 ms Antwortzeit Spiele schlierenfrei darstellen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F107

DOOM-3-BENCHMARK VON VIA

Chipsatz-Hersteller VIA veröffentlicht eine speziell für Benchmarks entwickelte **Doom 3**-Karte. Mit vielen Lichtquellen, Spezialeffekten und bewegten Objekten bringt die Gratis-Map selbst High-End-Systeme an ihre Grenzen. VIA will damit die Systemanforderungen von kommenden Spielen wie **Quake 4**, die auf der **Doom 3**-Engine basieren, simulieren. Zusätzlich zu dieser Multiplayer-Map für zwei bis vier Spieler stellt VIA auch eine fertige Demo-Datei für Benchmarks zum Download bereit. Um Ihr System mit dem leistungshungrigen Level zu testen, benötigen Sie außerdem die Vollversion von **Doom 3**. Die 5 MByte kleine Map und die 41 MByte große Benchmark-Demo finden Sie auf der Webseite von VIA.

VIAs Benchmark-Karte für Doom 3 belastet aktuelle PCs deutlich stärker als das Spiel selbst.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F104

SAITEK GAMING MOUSE

Ab sofort verkauft Saitek für gerade mal 30 Euro seine 1.600 dpi präzise **Gaming Maus**. Über einen »Turbo«-Knopf wechseln Sie zwischen 800 und 1.600 dpi, um die Geschwindigkeit der aktuellen Spielsituation anzupassen – eine blaue Lampe auf dem Button zeigt den aktuellen Betriebsmodus an. Laut Hersteller schafft die **Gaming Maus** dabei 5,8 Megapixel pro Sekunde. Der optische Sensor verträgt Beschleunigungen bis zu 30 g und Geschwindigkeiten bis 1 Meter pro Sekunde. Die zwei Feuertasten und zwei Daumentasten an jeder Seite können Sie über die mitgelieferte **GamingCenter**-Software programmieren. Der blau leuchtende Nager eignet sich für Links- und Rechtshänder und findet über ein zwei Meter langes USB-Kabel Anschluss an den PC. DV FK

30 Euro für 1.600-dpi-Präzision: Saiteks Gaming Maus.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F106

Redakteur / Trainee m/w

Hardware

IDG ENTERTAINMENT VERLAG GMBH

Wir verstärken das Hardware-Redaktionsteam von GameStar!

Die Nr. 1 für IT-Information.

IDG ist der weltweit führende IT-Medien-Verlag mit Präsenz in rund 80 Ländern und einem Umsatz von über 2,5 Mrd. US-Dollar. Seit 40 Jahren steht unser Name für Top-Qualität in der Technologie-Information. Und das in ihrer gesamten Breite.

IDG COMMUNICATIONS VERLAG AG

Die IDG Communications Verlag AG, München, ist die größte internationale IDG-Gesellschaft. Zur deutschen Firmengruppe zählen u. a. IDG Business Verlag GmbH, IDG Magazine Verlag GmbH, IDG Entertainment Verlag GmbH, IDG Interactive GmbH.

Mit unseren Titeln erreichen wir praktisch alle IT-Zielgruppen – vom Computer-Anwender über PC- und Konsolen-Spieler bis zum IT-Entscheider.

Beste Aussichten: Sie recherchieren und schreiben Artikel in den Bereichen Test, Report sowie Kaufberatung und verfassen Online-News. Sie testen die neueste Hardware für Spieler und sind dabei Schnittstelle für Leser und Industrie-Vertreter. Sie forschen selbstständig nach spannenden Technik-Themen und fragen kritisch nach Hintergründen – Sprechblasen enttarnen Sie sicher. Innerhalb von ein bis zwei Jahren bilden wir Sie zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Der Umgang mit Sprache macht Ihnen von jeher Spaß. Sie bringen komplizierte Sachverhalte flott und verständlich zu Papier. Wie Hardware funktioniert, wissen Sie sowieso. Neue Trends erkennen Sie als erster. Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur sowie gute Englischkenntnisse. Auch unter Druck arbeiten Sie zuverlässig, schnell und präzise.

Unser Angebot: Wir bieten ein reizvolles und entwicklungsfähiges Aufgabengebiet in einem innovativen und erfolgreichen Verlag. Sie arbeiten in einem engagierten, leistungsfähigen und erfolgsorientierten Team.

Wachstum durch Qualität – das ist unsere Strategie. Wollen Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen? Schicken Sie uns Ihre Bewerbungsunterlagen inklusive Probetext über ein aktuelles Hardware-Thema (ca. 6.000 Zeichen).

IDG Entertainment Verlag GmbH · Katja Staffetius, Personalreferentin
Brabanter Straße 4 · 80805 München · E-Mail: kstaffetius@idgcom.de

www.idgverlag.de

Das ist Ihre Chance!

MITMACHEN UND GEWINNEN

Gemeinsam mit Intel loben wir Preise im Wert von über 5.700 Euro aus. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt an der Verlosung teil.

Einsendeschluss ist der 26. Juli 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Half-Life 2 verkommt auf Ihrem alten Rechner zur Diashow, und die Rennwagen in **Need for Speed Underground 2** ruckeln nur schrittweise über die Piste? Das muss doch nicht sein: Intel und GameStar bringen Ihren betagten Computer wieder in Schuss! Gemeinsam mit den Pentium-Machern verlosen wir **sechs Aufrüst-Kits**: Prozessor plus Mainboard.

Vier Gewinner freuen sich über den pfeilschnellen Luxusprozessor **Intel Pentium 4 Extreme Edition** mit **3,46 GHz**, 2 MByte L3-Cache, 1.066 MHz FSB und hochwertigem Originalkühler. Der Clou: Der Prozessor unterstützt Hyperthreading, bearbeitet also auch gleichzeitig laufende Programme sehr schnell. So können Sie zum Beispiel spielen, während Sie DVDs brennen. Jeder CPU legen wir ein passendes **Intel Desktop Board D925XECV2** bei. Das Hightech-Mainboard bietet einen PCI-Express-16x-Slot für 3D-Karten und einen 1x-Slot, vier Steckplätze für flottes DDR2-RAM, vier USB-2.0-Anschlüsse, 7.1-Sound, GBit-LAN und Firewire. Das beiliegende Software-Paket enthält das komfortable **Intel Audio Studio**, mit dem Sie problemlos Lautsprecher und Tonwiedergabe konfigurieren. Mit dem **Intel Desktop Control Center** überwachen Sie Ihr System. So prüfen Sie unter anderem Auslastung und Temperatur des Prozessors, regeln den CPU-Lüfter und rufen umfangreiche Systemdetails ab.

Außerdem vergeben wir **zwei** rechenstarke **Intel Pentium 4 550-Prozessoren** mit **3,4 GHz**, 1 MByte L2-Cache, 800 MHz FSB, Hyper-Threading und zuverlässigem, leisem Kühler. Dazu gibt's jeweils ein **Intel Desktop Board D925XBC**. Diese Platine unterstützt ebenfalls PCI Express und punktet darüber hinaus mit USB 2.0, DDR2-RAM-Slots, 7.1-Sound, GBit-LAN und Firewire. Als Software packt Intel wieder das **Audio Studio** und das **Desktop Control Center** bei. Der Gesamtwert der Preise beträgt über **5.700 Euro**.

Mit dem Audio Studio regeln Sie komfortabel Tonwiedergabe und Lautsprecher-Konfiguration.

Das Desktop Control Center überwacht Ihr System.

GEWINNER 06/05 S. Altherr, Hürth • J. Andreas, Neuburg • M. Ascher, Wegscheid • A. Bänsch, Frankfurt (Oder) • B. Becker, Nackenheim • A. Berger, Chemnitz • F. Boeck, Bad Bodenteich • B. Bösel, Frankfurt • S. Braun, Euskirchen • B. Dziggel, Hamburg • C. Ender, Berlin • M. Eschrich, Schochwitz • F. Feldmann, Ziethen • G. Fuchs, München • R. Giernoth, Brühl • J. Gottwald, Königsdorf • R. Hahne, Mahlow • S. Hechler, Rastede • S. Heinrich, Dortmund • D. Hiersemann, Gießen • R.-H. Höffernig, Wien • A. Imming, Melsungen • H. Irmak, Meschede • P. Jensen, Ratingen • J. Junker, Eisighofen • A. Kiehm-Weigand, Würzburg • A. Kozhuskov, Göttingen • R. Krug, Langenau • M. Krüger, Bremen • A. Kück, Bothel • H. Lebrecht, Hamburg • L. Leonardi, Stuttgart • H. Lohoff, Bochum • H. Lohrenscheit, Lingen • F. Maier, Zweibrücken • S. Matzke, Hannover • F. Möller, St. Peter-Ording • A. Nordhause, Würzburg • A. Oldenburg, Glinde • E. Özdemir, Amsberg • M. Pech, Ibbenbüren • M. Reinhardt, Eisenach • S. Reuß, Weinheim • R. Scherer, Ismaning • B. Scherer, Kusel • M. Schmale, Meinerzhagen • T. Schmitt, Merxheim • S. Schweimler, Winsen/Luhe • N. Seidel, Castell • J. Seybold, Norderstedt • P. Southard, Reinbek • C. Stender, Dollbergen • M. Thiemich, Eisfeld • H. Tobola, Pattensen • R. Trautmann, Pasewalk • P. Triebe, Aurich • T. Ullmann, Forchheim • N. Veit, Bochum • A. Wenzel, Wüstenrot • T. Werner, Rodenberg • T. Wiese, Stolzenhagen • J. Wiesinger, Ortenburg • E. Wunderlich, Deutzen • M. Zieseniß, Bielefeld

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG AUSGABE 08/05 A. Tschirkow, Netphen • J. Rohlf, Siek • J. Rohrberg, Gerbstedt • S. Eyring, Gleichamberg • B. Michel, Flintbek • M. Wester, Großenkneten • S. Frey, Berlin • S. Barta, Dülmen • T. Kollig, Ettringen • C. Selbmann, Moers Wir gratulieren!

PREVIEW
TERMIN-UPDATE

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	Ausgezeichnet	4. Quartal 2005
	Alan Wake	3D-Action	Remedy	07/05	–	4. Quartal 2006
	Anno 1701	Aufbauspiel	Related Designs	10/04	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	4. Quartal 2005
UPDATE	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Lionhead	06/03, 08/05	–	2. Quartal 2006
	Blitzkrieg 2	Echtzeit-Strategie	Nival	08/04	Sehr gut	3. Quartal 2005
NEU	Brothers in Arms: Earned in B.	Taktik-Shooter	Gearbox	08/05	–	6. Oktober 2005
	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	06/05	–	4. Quartal 2005
NEU	Civilization 4	Rundenstrategie	Firaxis	08/05	–	4. Quartal 2005
	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	Relic	07/05	–	1. Quartal 2006
	Condemned	Action-Adventure	Monolith	07/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
UPDATE	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strat.-Addon	Relic	05/05	Ausgezeichnet	September 2005
	Der Pate	Actionspiel	Electronic Arts	04/05	–	3. Quartal 2005
	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	3. Quartal 2005
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Gas Powered Games	07/04	–	September 2005
	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04, 04/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
UPDATE	Fable	Rollenspiel	Lionhead	06/05	Sehr gut	3. Quartal 2005
NEU	Falcon 4.0: Allied Force	Flugsimulation	Lead Pursuit	08/05	–	Juli 2005
	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith	04/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	07/05	–	1. Quartal 2006
NEU	GT Legends	Rennspiel	Simbin	08/05	Ausgezeichnet	4. Quartal 2005
	Heart of Eternity	Action-Rollenspiel	UDC	06/04	–	4. Quartal 2005
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05	Sehr gut	3. Quartal 2006
	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Nival	06/05	–	1. Quartal 2006
NEU	Hitman Blood Money	3D-Action	IO Interactive	08/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	07/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	Storm Region	04/05	Sehr gut	25. Juli 2005
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03, 05/05	–	1. Quartal 2006
NEU	Prey	Ego-Shooter	Human Head	08/05	–	1. Quartal 2006
	Runaway 2	Adventure	Pendulo	07/05	–	4. Quartal 2005
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04, 07/05	–	3. Quartal 2005
UPDATE	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	07/05	–	Oktober 2005
NEU	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/05	–	Mai 2006
NEU	Serious Sam 2	3D-Shooter	Croteam	08/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Spellforce 2	Strategie-Rollenspiel	Phenomic	07/05	–	4. Quartal 2005
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	–	4. Quartal 2006
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	2006
NEU	Stargate SG-1: The Alliance	3D-Shooter	Perception	08/05	–	4. Quartal 2005
NEU	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	08/05	–	1. Quartal 2006
UPDATE	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	4. Quartal 2005
	The Movies	Aufbauspiel	Lionhead	06/05	–	4. Quartal 2005
UPDATE	The Witcher	Rollenspiel	CD Project	03/05	–	4. Quartal 2005
	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	07/05	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Tomb Raider Legend	Action-Adventure	Crystal Dynamics	06/05	–	1. Quartal 2006
UPDATE	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	–	11. November 2005
	Total Overdose	3D-Action	SCI	07/05	–	2. Quartal 2006
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05	–	1. Quartal 2006
	World Racing 2	Rennspiel	Synetic	03/05	Sehr gut	August 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.

BATTLESTATIONS MIDWAY

Komplizierte Firmenwelt: Zuständig für Battlestations Midway ist der englische Publischer SCi: Ubisoft machte hierzulande die Pressearbeit. Vor kurzem kaufte SCi: den Konkurrenten Eidos und hat nun eigene Vertriebskanäle in Deutschland – die Flugsimulation wechselt zu den Hamburgern. Und der Termin? Winter.

F.E.A.R.

Seit Monaten dürfen Fileplanet-Abonnenten die Multiplayer-Beta von F.E.A.R. Probe spielen, inzwischen steht der Download für die Allgemeinheit offen. Lohnen sich die 430 Megabyte? Nur für Actionfans mit High-end-Hardware, das Spiel zwingt alles unter 2 GHz in die Knie. Wer drin ist, stirbt oft: Ping-Probleme.

PANZERS PHASE 2

Sommerzeit, Spieleflaute – für den Juli ist kein Topspiel angekündigt. Moment, Ausnahme: Panzers Phase 2 kommt! Publisher CDV ist das Konkurrenzgedrängel um Weihnachten leid, stattdessen will man gezielt das Sommerloch füllen. Gute Idee, finden wir: Strategen brauchen auch in Julinächten Spielefutter.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Das nächste Unreal Tournament soll 2006 erscheinen und deswegen UT 2007 heißen – Entwicklerlogik. Jetzt gibt's Spekulationen um den Namen, denn angeblich ist das Spiel weiter als gedacht. »Deathmatch, TDM, CTF, Onslaught – alles fast fertig«, heißt es bei Epic. Steht uns doch UT 2006 ins Haus? Abwarten und hoffen…

DAS KOMMT IM JULI

Name	Publisher	Datum
Area 51	Midway	01.07.2005
Asheron's Call: Throne of Destiny	Codemasters	22.07.2005
Brian Lara Cricket	Codemasters	22.07.2005
Das Geheimnis der vergessenen Höhle	Adventure Company	04.07.2005
Falcon 4.0	ASH	Juli 2005
Fantastic Four	Activision	14.07.2005
Metalheart	Dreamcatcher	11.07.2005
Muzzle	Fantastic.tv	01.07.2005
Panzers Phase 2	CDV	25.07.2005
Rising Kingdoms	Black Bean	01.07.2005
Worms 4: Mayhem	Codemasters	29.07.2005
Yeti Sports Arctic Adventure	Jowood	01.07.2005

Area 51: Im Juli geht's in die geheime Militärbasis.

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

Herstellerangaben; ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	●	1
2	Gothic 3	▲	4
3	Age of Empires 3	▲	7
4	Quake 4	▲	10
5	Call of Duty 2	●	5
6	Need for Speed Most Wanted	▲	–
7	Elder Scrolls 4: Oblivion	▼	6
8	F.E.A.R.	●	8
9	Unreal Tournament 2007	▲	-
10	Spellforce 2	▲	22
11	Diablo 3	▼	9
12	Star Wars: Empire at War	▲	–
13	Hellgate: London	▲	15
14	Spore	▲	–
15	Tomb Raider Legend	▲	29
16	Dawn of War: Winter Assault (Addon)	▲	26
17	Anno 1701	▲	18
18	The Movies	▼	14
19	Duke Nukem Forever	▼	11
20	Serious Sam 2	▲	–
21	C&C Alarmstufe Rot 3	▲	23
22	Star Wars Battlefront 2	▲	–
23	Panzers Phase 2	▼	16
24	Heroes of Might and Magic 5	▼	12
25	Dungeon Siege 2	▼	17
26	StarCraft 2	▲	28
27	Operation Flashpoint 2	▲	–
28	Civilization 4	▲	–
29	Rise & Fall	▲	–
30	Black & White 2	▼	13

Quelle: Wittmachkarten GameStar-Ausgabe 07/05

Raketenwerfer statt Silberbüchse

PREY

Indianer kennen keinen Schmerz! Gut so, denn wehleidige Heulsusen haben in dieser intelligenten Ballerei ohnehin keine Chance.

Glücksspiel, Alkohol, keine Arbeit – was für GameStar-Redakteure paradiesisch klingt, ist für den Indianer-Nachfahren Tommy die Hölle. Das Cherokee-Reservat in Oklahoma, in dem er mit Freundin Jenny und seinem Großvater lebt, kommt ihm vor wie ein Gefängnis. Zumal ihn der Opa mit dem geistigen Erbe der Indianer nervt, wo doch Tommy lieber ein moderner Amerikaner wäre. Als er endlich das Reservat verlässt, ist er trotzdem nicht glücklich. Schließlich hat er sich eher einen Job in der Stadt gewünscht, als eine Entführung durch Aliens. Die kidnappen ihn samt Verwandtschaft, Freundin und dem Rest der Bevölkerung, um aus der Menschheit einen leckeren Snack für lange Weltraumreisen zu machen. Klar, dass Sie als Tommy da eingreifen müssen.

Aliens in Texas

Das aktuelle **Prey** wird von Human Head (**Rune**) in Madison, Wisconsin entwickelt und von 3D Realms (**Duke Nukem 3D**) produziert. Wir sind als einziges deutsches Magazin zu 3D Realms nach Garland, Texas gereist, um uns das Spiel dort anzuschauen (Kasten S.34). Mit dabei: George Broussard und Scott Miller von 3D Realms sowie Tim Gerritsen (Firmenboss) und Chris Rhinehart (Chefprogrammierer) von Human Head. Vier Entwickler reden also bei der Präsentation von **Prey** im ganz im **Duke Nukem**-Stil gehaltenen Studio-Kino auf uns ein. Gar nicht nötig – die intelligente Mischung aus Rätseln und Ballerei überzeugt uns auch ohne konzentrierte Designer-Indoktrination.

Kugel? Total hohl!

Frisch entführt bringen die Aliens Tommy, Jenny und viele weitere Menschen in das gigantische Mutterschiff, eine mobile Dyson-Sphäre (siehe Kasten S. 34). Zum Glück kann sich Tommy befreien und entgeht so der tödlichen Schockfrostung in der Alien-Vorratskammer. Zunächst nur mit seinem Schraubenschlüssel bewaffnet macht er sich auf, Jenny zu befreien. »Etwa das erste Drittel des Spiels verbringt ihr damit, die Freundin zu finden«, erklärt Scott Miller. »Im Rest der rund 20 Stunden Spielzeit vernichtet ihr das Schiff und rettet die Welt.« Abgesehen von ein paar Szenen zu Beginn des Spiels ist Tommy komplett in der Dyson-Sphäre unterwegs. Damit das nicht langweilig wird, achten die Grafiker auf Abwechslung. Tim Gerritsen: »Wir haben alle möglichen Stilrichtungen in Prey: schleimige Alien-Architektur, düstere Technogänge und sogar Außenlevels auf Asteroiden, die in der Sphäre schweben.« Oft stoßen Sie auf bekannte Gegenstände aus dem Reservat, die von den Aliens einfach mit eingesaugt wurden.

Portale mit Falk-Plan

Damit die Wege in der riesigen Sphäre nicht zu lang werden, kann Tommy an vielen Stellen ein kleines Shuttle besteigen und damit fliegend abkürzen. Das Ding ist mit Bordkanone und Traktorstrahl ausgestattet und spielt bei vielen Rätseln eine Rolle. Neben der Fliegerei helfen Portale bei der Fortbewegung, die als Teleporter fungieren. Manchmal sind sie ständig offen, oft muss Tommy sie erst per Schalter aktivieren. In jedem Fall führen Sie in andere Teile des Schiffes und damit neue Levels. Genial: Tommy kann durch die Portale schießen oder Granaten hineinwerfen. Immer wieder öffnet sich auch

Im Shuttle schleudern Sie per Traktorstrahl Gegner ins All oder ballern.

Tommys Talon-Falke rechts übersetzt Schrifttafeln und markiert Schalter.

Verkehrte Ballerwelt: Der Hunter-Alien rechts läuft eigentlich auf einem Wall-Walk-Band an der Decke des Raumes, der Gegner links steht auf dem Boden.

ein Portal und spuckt Gegner aus. Wer die schnell erledigt und durch die nur kurz offene Pforte schlüpft, entdeckt so Bonusräume mit Waffen oder Munition. Achtung: Manche Portale sind Einbahnstraßen! Bei der Orientierung hilft Tommy ein Geisterfalke, den er vom Opa bekommen hat. Der Vogel fliegt immer mit, zeigt Schalter und hockt sich auf Alien-Schrifttafeln sowie Bedienungsanleitungen, um sie zu übersetzen.

Schwer ist leicht was

Die namenlosen Aliens sind zwar gefräßig, dafür technisch top ausgestattet: Störende Naturgesetze wie die Schwerkraft können sie in ihrem Schiff jederzeit ändern. Deshalb gehen die Gegner sowie Tommy an speziellen, leuchtenden Wegen die Wände hoch und spazieren sogar an der Decke. Verwirrend, aber cool: Kopfüber stehend sehen wir, wie sich am »Boden« ein Portal öffnet. Ein Alien-Hunter pirscht heraus und checkt die Lage, sieht uns aber nicht über sich hängen – ideal für einen Hinterhalt. Allerdings brauchen die Wall-Walk-Routen Energie. Wenn die ausfällt (oder ausgeschaltet wird), geht es abwärts.

Noch wilder: Mit Schuss-Schaltern werden Sie in etlichen Gebieten die Schwerkraft umkehren können. Dann plumpst alles – Kisten, Gegner, Tommy – zum neuen »unten«. Auf diese Weise schaffen Sie Deckung oder öffnen Wege. Oft sehen Sie an der Decke auch ein Gesundheitsterminal, eine lila Öffnung. Flugs den Plafond zum Boden gemacht, schon kann sich Tommy verarzten. »Unsere Levels sind gespickt mit solchen Mätzchen«, verspricht Chris Rhinehart.

Manitus Trickkiste

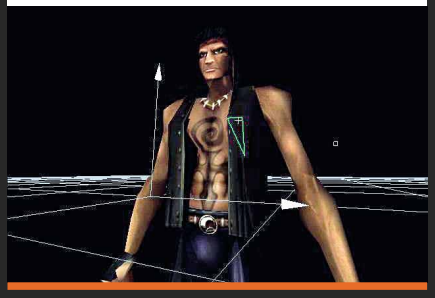
Obwohl Tommy seine Indianerherkunft verleugnet, ist er spirituell mit dem Stamm verbunden. Deshalb reist er während des Spiels immer wieder in eine Traumlandschaft, in der er den Geist seines Großvaters trifft. »Dort herrscht Ruhe und Frieden, der Spieler kann sich dort von den Ballerstrapazen erholen«, verspricht George Broussard. Praktischer Nebeneffekt der Träumerei: Opas Geist gibt Tipps und lehrt Tommy Spezialfähigkeiten wie den Spirit Walk. Damit verlässt der Held auf Knopfdruck seinen Körper (der so lange verwundbar ist), durchschwebt Kraftfelder und kann eigentlich unerreichbare Schalter umlegen. Später im Spiel darf Tommy dank Großpapas Lektionen durch Wände sehen und schießen.

Häuptling mit Hirn

Wall-Walk, Schwerkraft, Spezialfähigkeiten – mit diesen Zutaten könnte man ein erstklassiges Denkspiel kochen. Und tatsächlich verspricht Chris Rhinehart: »Prey wird nur rund zur Hälfte aus Ballern bestehen, der Rest sind Knobeleien.« Die beiden Ele-

PREY 1997

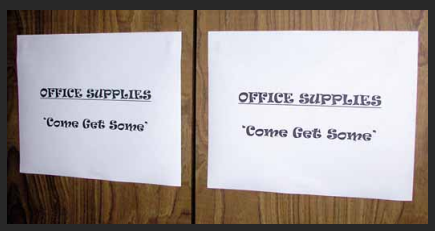
Prey wurde erstmals auf der E3 1997 vorgestellt, in einem für damalige Verhältnisse eindrucksvollen Trailer. 1998 gab's ein weiteres Filmchen, dann verschwand der Titel in der Versenkung. Die jetzt wieder belebte Fassung enthält fast alle Elemente, die ursprünglich von den Entwicklern versprochen wurden: Portale, einen Indianer-Helden sowie die Dyson-Sphäre als Schauplatz. »Damals war die Technik einfach noch nicht so weit«, erklärt Scott Miller von 3D Realms. »Jetzt können wir endlich alle Ideen umsetzen.« Auf dem Bild: Held Tommy von 1997.



ZU BESUCH BEI 3D REALMS

Dieses unscheinbare Gebäude in Garland, Texas (nahe Dallas) ist der Firmensitz von 3D Realms.

Heißes Pflaster in der Eingangshalle. Im Hintergrund: Duke-Nukem-Fanartikel aller Art.

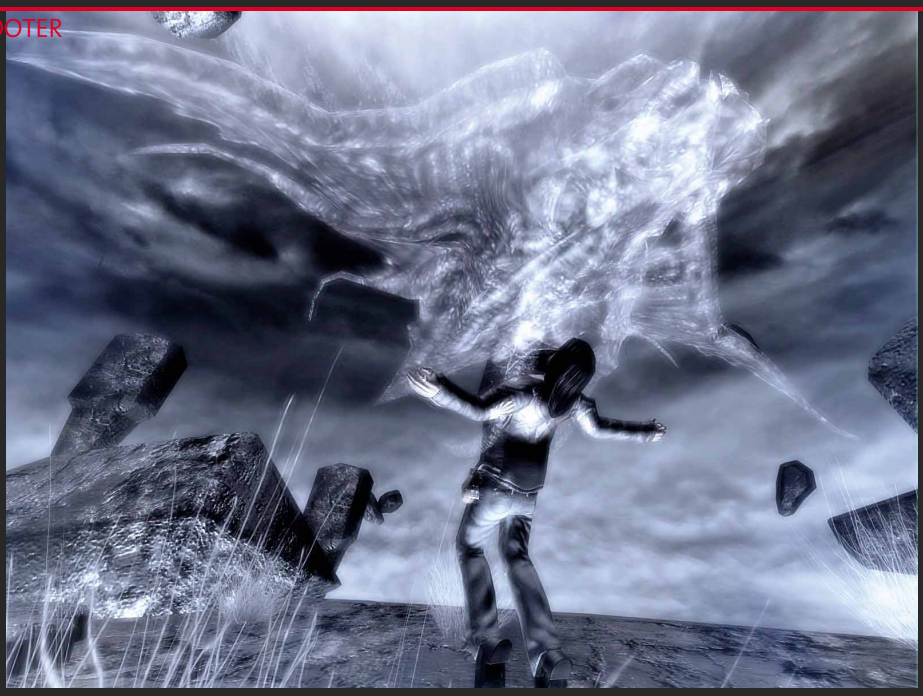


Die Einladung steht: In diesem Materialschrank darf sich jeder mit Kulis und Druckerpapier versorgen.

Tim Gerritsen und Chris Rhinehart von Human Head im Präsentations-Kino von 3D Realms.

Gruppenbild mit dem Duke: George Broussard, Markus Schwerdtel und Scott Miller.

Texanische Entwickler haben immer dicke Autos: Dieser wuchtige Hummer gehört George Broussard.



Tommy ist tot, kein Grund für einen Neustart: Wenn Sie genug dieser Seelen abschießen, kehrt der Held zurück.

mente sollen sich optimal ergänzen, ähnlich wie im Gamecube-Hit **Metroid Prime** (plattformübergreifend eins der besten Actionspiele). Chris gibt zu: »Wir haben sehr lange Metroid und Zelda gespielt und uns davon für Prey inspirieren lassen.« Sicher nicht die schlechtesten Vorbilder.

Nach und nach wollen die Entwickler dem Spieler immer mehr Kniffe zeigen, der sie dann in immer schwierigeren Rätseln kombinieren muss – stets gewürzt mit deftigen Feuergefechten. So muss Tommy erstmal etlichen Aliens den Garaus machen, um danach per Schwerkraft-Verdrehung einen Energiewürfel durch ein Labyrinth zu bugsieren.

Millionen zu Mutanten

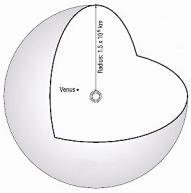
Das Gegner-Repertoire in **Prey** wird abwechslungsreich: Aliens in allen Formen und Farben greifen Tommy an, unterstützt von Robotern diverser Bauarten. Dazu kommen besessene Entführte sowie Mutanten, die aus allen bisher eroberten Rassen zusammengeschnippelt wurden. »Ganz ehrlich: die von uns benutzte Doom-3-Engine kann nur schlecht mit vielen Gegnern gleichzeitig umgehen, deshalb sind selten mehr als drei auf dem Bildschirm. Die wollen wir dafür umso schlauer machen!«, verspricht Chris Rhinehart. Und tatsächlich suchen die Feinde hinter Kisten Deckung und versuchen, Gesundheitsterminals zu verteidigen. Außerdem wissen sie um die Funktionsweise von Wall-Walk-Routen sowie Schwerkraftschaltern und benutzen diese auch.

Ab'ner Arm = MG

Bei seiner Entführung kann Tommy gerade mal einen Schraubenschlüssel als Waffe einstecken, später bekommt er jedoch richtige Knarren. Auf dem Schiff findet er diverse menschliche Standardwaffen wie Pistolen, aber auch Alien-Ausrüstung. Die muss er sich oft erst verdienen: Das »Maschinengewehr« ist der abgetrennte Arm eines Riesengegners, den Sie natürlich erstmal erle-

Der Indianeropa in der Geisterebene hat immer einen Rat für Tommy.

WAS IST EINE DYSON-SPHÄRE?



www.wikipedia.org

Die Idee stammt vom Physiker Freeman Dyson: Man benutzt die Planeten des Sonnensystems als Material, um daraus eine riesige Kugel zu bauen, die unsere Sonne umschließt. Die Kugel-Innenseite ist etwa so weit vom Zentralgestirn entfernt wie die Erde, Leben ist darauf möglich. Die zwei größten Vorteile: massenhaft Baufläche und 100-prozentige Nutzung der Sonnenenergie (nix geht im Weltall verloren). Die Ringwelt aus Halo entspricht zum Beispiel dem Äquatorialring einer Dyson-Sphäre und könnte im Prinzip als Ausgangspunkt für den Rest des Bauwerks dienen.

Im Spirit Walk schleicht sich Tommy an einen Alien und streckt ihn per Geisterbogen nieder.

gen müssen. Jede Waffe hat einen alternativen Feuermodus: Der Raketenwerfer baut einen Schild auf, die Käfergranate bleibt haften. Von Konsolenspielen wie **Zelda** geklaut: **Prey** überprüft , welche Waffe oder Munition Sie brauchen könnten. Wenn Sie einen Ausrüstungsschrank öffnen, findet Tommy das benötigte Zeug.

Kurzweilige Jagdgründe

Trotz aller Fähigkeiten und Waffen wird auch Tommy manchmal sterben. Dann haben Sie zwei Möglichkeiten. Nummer 1: Sie drücken, wie von anderen Spielen gewohnt, die Quickload-Taste. Innovativer und spannender ist allerdings die Alternative: Bei seinem Ableben taucht Tommy in der Totenwelt wieder auf, in der Geister umherfliegen. Wenn er mit seinem Bogen genügend davon abballert, darf seine Seele wieder in den Körper zurück. Und zwar genau da, wo er gestorben ist. Das geht nicht nur fast genauso fix wie neu zu laden, sondern macht obendrein viel mehr Spaß. »Es gibt keinen Grund, mit dem Ballern aufzuhören, nur weil du zufällig tot bist«, lacht George Broussard.

Aufeinander!

Die vielen Spielelemente von **Prey** lassen auf anspruchsvolle Multiplayer-Gefechte hoffen. Das sieht Tim Gerritsen ganz genauso: »Multiplayer ist uns wichtig! Jede Karte wird sich um ein besonderes Thema drehen, mal steht der Spirit Walk im Vordergrund, mal die Schwerkraft.« Allerdings werden nach momentanem Stand maximal acht Spieler gleichzeitig antreten können. »Und selbst da schwitzt die Doom-Engine schon«, entschuldigt sich Tim. Acht Spieler, die kopfüber in den Levels hängen – wird das nicht zu kompliziert? »Oh doch«, lacht Chris. »Wir mussten eine eigentlich geniale Wall-Walk-Karte wieder stark vereinfachen. Da drin hat jeder den Durchblick verloren!«

Momentan arbeitet Human Head an Balancing und Skriptsequenzen, schon bald sollen die Sprachaufnahmen gemacht werden. Obwohl für **Prey** wie bei allen 3D Realms-Titeln »When it's done« als Release-Datum gilt, raunten uns die Entwickler hinter vorgehaltener Hand ein »1. Quartal 2006« zu. MS

Der Asteroid hat sein eigenes Schwerkraftfeld, da wird die Landung mit dem Shuttle knifflig.

Nix wird weggeworfen: Diesen Mutanten haben die Aliens aus den Überbleibseln bereits unterworfener Rassen gebaut.

UND WAS IST MIT DEM DUKE?

Haben wir bei 3D Realms eine lauffähige Version von Duke Nukem Forever gesehen? Nein, lediglich ein Icon auf dem Desktop des Präsentationsrechners. Wird es noch kommen? Aber sicher! In den Gängen des Studios hängen Bilder (aus dem Spiel!) der Waffen, die wurden allerdings für unseren Besuch zur Wand gedreht (George Broussard: »Habe ich selber letzte Nacht gemacht«), damit sie niemand fotografieren kann. Laut Broussard wird fleißig am Titel gearbeitet, schon bald wollen die Entwickler eine Alpha-Version zusammenschrauben, in der man durch das komplette Spiel laufen kann – ohne Waffen oder Gegner. »Wir sind eine kleine Firma, am Duke arbeiten vielleicht 30 Leute«, entschuldigt sich George für den langsamen Fortschritt. Allerdings verspricht er für die Zukunft einen großen Duke-Auftritt mit Screenshots und Video, vielleicht noch in diesem Jahr.

Mit Schuss-Schaltern können wir die Schwerkraft im Würfel in alle Richtungen kippen – Rätselalarm!

PREY

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2006
Entwickler: Human Head / 3D Realms
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Endlich ein Shooter mit Hirn! Aus den Elementen, die sich Human Head für die Indianer-Hatz einfallen lässt, machen andere Entwickler locker drei Spiele. Als Fan des Vorbilds im Geiste – Metroid Prime für den Gamecube – freue ich mich natürlich besonders auf Tommys Abenteuer. Bin nur gespannt, wie der ungewöhnliche Cherokee-Held bei der an Soldaten und Einzelkämpfer gewöhnten Shooter-Gemeinde ankommt.«

➤ AB-16-DVD / AB-18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F60

Ein Mann, ein Mord

HITMAN BLOOD MONEY

Keine Fotos bitte, der Herr möchte nicht gestört werden. Falls Sie ihn doch knipsen, schießt er zurück – aber nicht mit der Kamera, sondern per Beretta.

Stellen Sie sich vor, Sie seien in Las Vegas. An jeder Straßenecke blinkt bunte Neonreklame, die Kasinos leuchten wie Beton-Weihnachtsbäume auf Drogen. Das müssen Sie fotografieren! Mist, jetzt ist so ein Glatzkopf durchs Bild gelaufen, kann der denn nicht aufpassen? Oh, er kommt zurück... und zieht eine Pistole! Wo sind Sie da nur hinein geraten?! Na, mitten in **Blood Money**, den vierten Teil der **Hitman**-Reihe! Der kahle Kerl trägt die Nummer 47, ist Auftragsmörder und ärgert sich nun sogar mit Zeugen herum – was für die oft unschöne Folgen hat. Wie diese Folgen aussehen, bestimmen Sie selbst, wenn Sie im Actionspiel als haarloser Häscher auf die Jagd gehen. Wir haben Entwickler IO Interactive in Kopenhagen besucht und **Blood Money** angespielt.

Halt die Presse!

Herrje, wenn's nur Zeugen wären, die kann man ja zum Schweigen bringen. Doch auch die Presse hat sich gegen 47 verschworen. Nach jeder Mission präsentiert uns **Blood Money** die Tageszeitung, auf deren Titelseite ein Artikel über unsere Untaten prangt. Text und Schlagzeile richten sich nach unserem Vorgehen: Wenn wir Wachen umschleichen, Zeugen meiden und unsere Auftragsziele unauffällig meucheln, steht da zum Beispiel »Unfall im Spielkasino« mit einem Foto der Opfer. Wenn wir wild ballernd losstürmen, lesen wir von einem »Massaker« samt Bild vom Hitman. Das kann eine Zeichnung sein, ein verwaschener Schnappschuss oder ein gestochen scharfes Foto – je nachdem, wie viele Zeugen uns gesehen haben. Im Kasino können wir zum Beispiel in die Kamera-Schusslinie eines Touristen laufen. Wenn wir ihn am Leben lassen, redet er mit der Presse, und deren Schlagzeile wird umso deutlicher.

Über die kostenlose Werbung in der Tageszeitung könnte sich der Killer eigentlich freuen. Aber er wird eben nicht für spektakuläre Blutbäder bezahlt, sondern für heimliche Aktionen. Bezahlt? Stimmt, **Blood Money** heißt übersetzt »Blutgeld«, weil 47 wie im ersten **Hitman** Bares für erledigte Missionsziele bekommt – umso mehr, je diskreter er vorgeht. Das Geld geben wir für neue Knarren und Waffen-Upgrades aus. So kaufen wir eine Maschinenpistole und lassen den Kolben absägen, damit 47 die Wumme im Jackett verstecken kann. Dann schrauben wir noch Zielfernrohr und, La-

Die Logen der Oper sind ein ideales Versteck für einen Scharfschützen.

Der Hitman darf Feinde auch betäuben – wie diesen Wächter in Las Vegas.

So viele Möglichkeiten: Erledigen wir den Handwerker ① und verstecken die Leiche in der Kiste ②? Oder beseitigen wir den Wachmann ③ und klauen dessen Uniform? Auf jeden Fall dürfen die Arbeiter ④ nichts merken – sonst müssen wir uns mit der Pistole ⑤ den Weg frei schießen.

serpointer dran. Mit den Moneten kann der Hitman zudem Zeugen und Zeitungen bestechen, um seinen Ruf zu retten. Denn wenn er zu oft gesichtet wird, steigt sein Bekanntheitsgrad; Feinde in Folgemissionen erkennen ihn und schlagen Alarm. Und da »Alarm« meist »Schießerei« bedeutet, lohnt die Investition in Schweigegeld.

Killer im Kasino

Mit der **Hitman**-Serie verbinden wir in erster Linie gelungenes Leveldesign und vielfältige Lösungswege. Der vierte Teil erbt diese Tugenden. Die erste Mission führt den Killer in ein Kasinohotel in Las Vegas. Anfangs steht 47 vor dem Hotel, in der Hand hält er einen Koffer mit Scharfschützengewehr. Die Stadt leuchtet bunt, Gebäude wirken jedoch eckig. Dafür bietet die neue Engine schöne Charaktermodelle, am schwarzen Anzug des Killers erkennen wir jede Falte. Die hakelige Steuerung hat IO überarbeitet – hakelig ist sie aber immer noch. So können wir die Kamera frei um den Killer drehen, für Aktionen brauchen wir drei Tasten: Leertaste zum Aufheben von Gegenständen, G zum Wegwerfen derselben und E für Befehle wie das Öffnen von Türen. Das fordert Eingewöhnung.

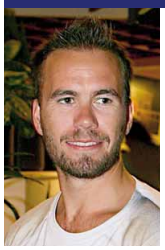
Brutal: Der Hitman nutzt nun auch Werkzeuge als Waffen.

An der Rezeption des Hotels begrüßt eine leicht bekleidete Empfangsdame den Killer. Weiter zur Bar – halt! In der Lobby steht ein Tourist, der seine Freundin knipsen will. 47 wartet ab, bis die beiden fertig sind, schließlich will er keine unnötige Aufmerksamkeit erregen. Der Weg zur Bar führt durch einen Raum mit Spielautomaten, an denen Zocker an Hebeln ziehen. In der Bar tanzt eine Schönheit im bauchfreien Kleid um die Tische, ein Betrunkener klatscht. Solche Details machen die **Hitman**-Welt lebendig. Die Barfrau verrät 47 die Zimmernummern der beiden Ziele. Doch die Räume sind bewacht. Zwar könnte sich der Killer durch die Wächter ballern, doch er wählt den heimlichen Weg und läuft zum Fahrstuhl. In dessen Kabine steht die Wartungsluke offen, der Hitman klettert hoch. Da betritt ein Wachmann den Lift. 47 greift durch die Luke, erledigt den Wächter per Klaviersaite und zieht ihn hoch. Nun noch die Uniform klauen, schon ist der Killer als Wachmann verkleidet.

Ab in die Kiste!

Ein Stockwerk höher: In einer Topfpflanze an der Fahrstuhltür

DIE MORAL DES MORDENS



Game Director Rasmus Højengaard spricht über Ethik.

GameStar Die Hitman-Reihe erscheint moralisch fragwürdig, weil man darin kaltblütig Menschen um bringen muss, um Geld zu verdienen. In Deutschland gibt es sogar Politiker, die solche gewalttätigen Spiele verbieten wollen. Wie rechtfertigen Sie die Unmoral von Blood Money?

Rasmus Højengaard Zunächst einmal muss man [in Hitman] ausschließlich Bösewichter beseitigen. Wenn der Spieler außer dem Auftragsziel noch weitere Opfer erledigt, ist er selbst schuld – das gehört nicht zum Plan der Mission. Spieler werden zudem nicht belohnt, wenn sie Unschuldige töten.

Spiele wie Hitman sind nicht unmoralischer als Actionfilme oder Götterspiele wie Black and White, in denen der Spieler göttliche Kräfte bekommt, um damit zu experimentieren. Das sollte religiöse Fragen aufwerfen, was aber nicht geschieht.

Einige Spiele gehen sehr nah an die Grenze dessen, was man noch ertragen kann. Einige Spiele überschreiten diese Grenze sogar, aber Hitman gehört für mich nicht dazu.

Der Hitman selbst ist ebenso interessant wie andere Helden aus der Grauzone, weil die eine Grenze überschreiten. Schmusehelden sind langweilig, weil sie keine inneren Konflikte haben, die ihnen Farbe verleihen.

In dieser wunderschönen Verbrechervilla samt Pool lauert der Auftragskiller einem Badegast auf.

MINI-FAQ

Der vorangegangene Serienteil Hitman Contracts bestand aus recycelten Levels ohne vernünftige Story. Schlägt Blood Money in dieselbe Kerbe? Nein, Blood Money wird ein vollwertiger Serienteil mit frischen Missionen und einer Handlung: 47 stolpert in einen Krieg zwischen seinen Auftraggebern und einer anderen Killer-Agentur. Leveldesigner Peter Fleckenstein gibt zu: »Blood Money ist das Spiel, das wir eigentlich nach Hitman 2 machen wollten.«

Muss ich die anderen Hitman-Teile kennen, um Blood Money verstehen zu können?
Nein, die Entwickler planen ein umfangreiches Tutorial für Einsteiger, das alle Spielelemente erklärt. In die etwas umständliche Steuerung der Profikiller müssen Sie sich dennoch erst einarbeiten.

Wird sich Blood Money anders spielen als die letzten drei Episoden der Hitman-Reihe?
Nein, der Kern des Spiels bleibt gleich: In großen Levels stehen Ihnen viele Lösungswege offen. Ob Schleichen, Verkleiden oder Ballern – alles ist möglich.

versteckt 47 eine Bombe, die später noch wichtig wird. Auf dem Flur begegnet der Killer einer betrunkenen Frau. Die mag Glatzköpfe und nimmt ihn mit aufs Zimmer. Dort dreht die Dame Musik auf, beginnt zu tanzen. Da: Klopfen! Vor der Tür steht ein Hotelgast und beschwert sich über den Lärm – sein Pech. Der Killer öffnet die Tür, greift den Mann am Kopf und rammt ihm sein Knie ins Kinn. Solche Nahkämpfe sind neu in **Blood Money**; wir lösen sie per Schusstaste aus, wenn wir keine Waffe in der Hand halten. Nun noch den Bewusstlosen verschwinden lassen. Im Flur steht eine Kühltruhe, in der 47 den Kerl verstecken kann. Auch das ist neu.

Die Betrunkene im Zimmer ist mittlerweile eingeschlafen. Perfekt, der Hitman tritt auf ihren Balkon, öffnet seinen Metallkoffer und schraubt das Scharfschützengewehr zusammen. Ein Blick auf die Satellitenkarte zeigt, dass die erste Zielperson der Mission direkt gegenüber wohnt und just auf den Balkon tritt. 47 guckt durchs Zielfernrohr, feuert – fertig. Das zweite Opfer hat sein Zimmer in der Nähe, auf dem Weg stößt der Killer auf einen Wächter. Der steht an einer Brüstung, dreht sich kurz weg – und 47 schubst ihn in die Tiefe. In den Zeitungen steht später, das sei ein »Unfall« gewesen, der Ruf des Mörders leidet nicht. Die Leiche des Wächters liegt nun auf einem Dach, wo sie von Feinden nicht entdeckt werden kann – unlogisch, zumal wir den Kerl selbst aus mehreren Stockwerken Entfernung sehen.

Die Levels sind lebendig, im Kasino hocken Zocker.

47 nimmt eine Geisel und ballert zugleich auf Gegner.

Zeugen? Nein, danke.

Der Killer klettert auf die Brüstung und springt von dort aus zum Balkon nebenan. Das geht jedoch nur an vorgegebenen Stellen. Noch zweimal hüpfen, dann steht 47 vor der Balkontür des nächsten Ziels. Durch die Scheibe sieht der Mörder, dass sich die Zielperson mit einer Frau unterhält. Kein Problem, der Hitman zieht seine Uzi und tritt in den Raum. Die Waffe versteckt er hinter dem Rücken; das geschieht automatisch, wenn Zeugen in der Nähe sind. Mann und Frau schöpfen keinen Verdacht, zumal 47 als Wachmann verkleidet ist. So schlendert er hinter die Frau, packt sie und hält sie als Geisel vor sich. Mit der Uzi feuert er gleichzeitig auf den Mann – Ziel erfüllt. Die Geiselnahme ist neu und wichtig; Wachen feuern nicht, wenn der Killer Zivilisten bedroht. Wer die Geisel nicht mehr braucht, schickt sie mit einem Schlag auf den Kopf ins Reich der Träume.

Mist! Hotelgäste haben die Schüsse gehört, Panik bricht aus. Auf dem Flur huschen nervöse Menschen hin und her. Per Schalter löst der Killer Feueralarm aus, die Gäste rennen zum Fahrstuhl. Erinnern Sie sich an die Bombe in der Topfpflanze? 47 zündet den Sprengsatz fern, als sich die Zeugen am Lift versammelt haben. Solche blutigen Schauspiele zeigt **Blood Money** in einem Fenster, das zum Beispiel auch erscheint, wenn Wachen eine Leiche finden. So wissen wir stets, wo's brennt. Das Hotel kann der Killer nun verlassen. Beide Ziele sind erledigt, Zeugen gibt's keine. Auftrag erfüllt.

Das Lied vom Tod

Die zweite Mission führt den Killer in eine Oper, wo bei einer Probe zwei Verbrecher auf der Bühne stehen. Klar, die beiden sind die Ziele des Auftrags. Wie günstig, dass sie eine Hinrichtung spielen: Ein Verbrecher steht am Marterpfahl, der andere feuert mit einer Pistolen-Attrappe. In der Kabine des Schützen kann der Hitman die künstliche Knarre mit einer echten vertauschen, damit ein Sänger den anderen erschießt. Oder der Killer steckt eine Bombe in den Kronleuchter des Konzertsaals, sprengt den Lüster und lässt ihn auf die Tenöre stürzen. Oder er verkleidet sich als Bühnenarbeiter. Oder er feuert mit dem Scharfschützengewehr aus einer Loge. Möglichkeiten über Möglichkeiten, die allesamt funktionieren – wichtig ist eben nur, was nach dem Einsatz in der Zeitung steht. GR

HITMAN BLOOD MONEY

micha@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: IO Interactive / Eidos
Status: zu 85% fertig

Michael Graf: »Ah, die schreckliche Macht der Presse – endlich fühle ich mich in meiner Berufswahl bestätigt! Scherz beiseite: Die Zeitungen und das Rufsystem von Blood Money sind tolle Ideen, weil ich mich nun nicht mehr geistlos zu meinem Ziel durchballern kann, sondern darauf achten muss, was ich wo anstelle. Gemeinsam mit dem gewohnt guten Leveldesign fühlt sich Hitman deshalb lebendiger an als je zuvor. Zur Hölle mit der umständlichen Steuerung: Ich freu mich drauf!«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ AB-18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK F102

Zu Gast bei den Göttern

BLACK & WHITE 2

Wie Peter Molyneux aus einem coolen Konzept mit wenig Spieltiefe (Black & White 1) ein ungewöhnliches, aber vollwertiges Strategiespiel (Black & White 2) machen will.

Okay, sehen wir den Tatsachen ins Auge: **Black & White** war trotz toller Ideen nicht so das Hammer-Spiel. GameStar gab damals von allen namhaften Magazinen weltweit die niedrigste Wertung, aber in der Rückschau waren unsere 83 Prozent noch zu hoch. Als Welten-Sandkasten war es hübsch, als Strategiespiel aber fast ein Totalausfall – mit Langzeitmotivation nahe null. Designer Peter Molyneux ist einsichtig. Als Einstieg in unser Gespräch fragt er, wie wir **Black & White 2** vom Grundkonzept her anlegen würden. Unsere Antwort: Lass die Kreatur drin, mach sie aber weniger wichtig und leg alles Augenmerk auf die Elemente, die ein gutes Strategiespiel ausmachen: Basisbau, Einheiten-Balance, Terrain. Molyneux nickt und schaut zu seinem Co-Designer Ron Millar. Der grinst – schließlich wurde er genau dafür eingestellt. Er hat viel Erfahrung, war an Titeln wie **Goblin Commander** (Xbox), **Dark Reign** und **StarCraft** in teils leitenden Funktionen beteiligt. Und hat sich, gemeinsam mit seinem Chef, vorgenommen, mit **Black & White 2** das Echtzeit-Genre voranzubringen. Wie? Lesen Sie weiter...

Schöner bauen, besser hauen

Black & White 2 stellt Sie vor eine grundsätzliche Entscheidung: Wollen Sie ein Gott des Krieges oder ein Gott des Friedens sein? Als friedlicher Geselle versuchen Sie, Ihr Imperium durch eklatant schönen Städtebau so attraktiv zu machen, dass die Bewohner der Welt sich Ihnen freiwillig anschließen. Als Kriegstreiber, na ja, massakrieren Sie einfach jeden, der nicht Ihrer Meinung ist. Und verleiben neutrale Gebiete Ihrem Reich mit Gewalt ein. »Ist das nicht höllisch schwierig, da die Balance hinzubekommen?« fragen wir. Millar dreht die Augen zur Decke und grinst. Molyneux schaut unschuldig und sagt: »Die offizielle Antwort ist Nein.« Pause. »Aber in Wirklichkeit: Ja. Verdammt schwierig.«

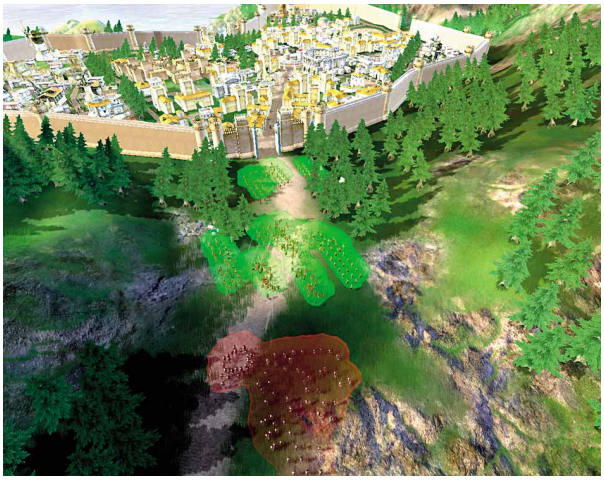
Die Computergegner fallen in dieselben Kategorien – Sie treten also gegen Götter mit gegensätzlicher Ausrichtung an, dann wieder gegen solche, die auf gleiche Art wie Sie zu gewinnen versuchen. Sowohl Sie als auch Ihre Feinde können die Strategie aber im Spiel ändern. Oder eine Mischung aus kriegerisch und friedlich anwenden.

Angeber oder Angreifer?

Und wie funktioniert das nun genau? Erstmal die grundsätzliche Spielmechanik: Sie beginnen auf einer Insel mit einem Lager und ein paar Leutchen. Der Feindgott sitzt am entfernten Ende. Um Ihr Hauptgebäude herum spannt sich ein grüner Ring aus Licht, der Ihren Einflusskreis markiert – nur innerhalb dieser Zone können Sie Ihre volle Macht einsetzen. Je mehr Ihr Land prosperiert und Ihre Bevölkerung wächst, desto größer

Der freundliche Löwe heilt eine Gruppe Anhänger.

Die Hand im Einsatz: Wir versuchen einen Zauber gegen den Babyaffen.



Beim Herauszoomen ordnen sich Armeen zu farbigen Gruppen.

Römer und Azteken prügeln sich vor den Toren einer Aztekenstadt. Im Hintergrund: eine ziemlich böse Kuh.

wird der Kreis. Außerdem steigt dabei Ihr »Beeindrucken«-Wert. Zwischen Ihnen und dem Gegner liegen neutrale Dörfer. Für jedes ist festgelegt, wie beeindruckend Sie sein müssen, damit es auf Ihre Seite wechselt. Die Siedlungen in unmittelbarer Nähe sind logischerweise leichter zu überzeugen. Sie können alternativ Ihre Einwohner zu Soldaten ausbilden und eine Armee ausschicken. Die muss den neutralen Dorfplatz ein paar Minuten halten, dann gehört die Ortschaft Ihnen.

Alles mit der Hand

In Sachen Steuerung ist Molyneux ja seit einiger Zeit auf Entschlackungskurs (siehe dazu auch unser **The Movies**-Preview in Ausgabe 6/2005) – er setzt auf simple Mechanismen ohne viele Icons, Menüs und Interfaces. Im Prinzip bewegen Sie wieder die aus Teil 1 bekannte Götterhand. Damit können Sie Figuren und Dinge nehmen, fallen lassen, werfen und anstupsen. Sie wollen ein weiteres Wohnhaus für die Bauern? Greifen Sie eines, das bereits da steht, schon haben Sie eine Kopie davon in der Hand, die Sie überall hinstellen können. Einen Holzfäller aufs Feld gesetzt macht aus ihm einen Bauern; eine Einheit Bogenschützen auf einen Trupp Speerträger geworfen ergibt ein Regiment, bei dem die Fernkämpfer automatisch geschützt hinten stehen. Wenn der Feind kommt, werfen Sie Wackersteine; wenn Ihnen das Land zu uneben ist, radieren Sie mit der Hand Hügelchen weg. Zaubern dürfen Sie übrigens auch, es gibt im Verlauf des Spiels mächtige Sprüche, die den halben Level zerstören.

Ameisen und Titanen

Die Grafik sieht in Bewegung sehr gut aus, aber die Bewertung davon heben wir uns für einen späteren Artikel auf – Lionhead schraubt noch. Viele nette Details sind allerdings schon eingebaut: Molyneux zoomte für uns tief in eine Wiese, wuselnde Ameisen sind zu sehen. Von ganz klein zu groß: Wir haben noch gar nicht von der Kreatur gesprochen. Warum? Nun, diesmal ist sie eben nicht mehr so zentrales Element des Spieldesigns. Sie können sich mit ihr beschäftigen, müssen aber nicht. Wer friedlich spielt, dem hilft sie nach ein bisschen Training beim Ausbau der Siedlung; wer Krieg will, der steckt sie einfach als Super-Einheit in seine Armee. Letzteres ist der unkomplizierteste Weg – eine Kreatur verliert in der Armee Eigensinn und Spieltrieb. Und gehorcht nur noch. Ganz realistisch, eigentlich. GUN

DIE STADT WÄCHST...

Wie in Rome: Nahaufnahme von römischen und japanischen Soldaten.

BLACK & WHITE 2

Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2006
Entwickler: Lionhead / Electronic Arts
Status: zu 50% fertig

Gunnar Lott: »Ganz schwer zu sagen, ob Black & White 2 ein Kracher wird. Die Richtung stimmt, die Technik ist gut, aber die Spielbalance fair und fordernd zu gestalten, wird hart. Den Schwerpunkt auf die Echzteit-Elemente zu legen, ist sicher nicht verkehrt. Ich traue Molyneux und Millar jedenfalls eine Menge zu und bin zuversichtlich. Aber das war ich bei Teil 1 ja auch schon. Ahem.«

➤ B&W-WETTBEWERB auf Seite 19

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E185

Staats- oder Geniestreich?

CIVILIZATION 4

Sei schön unkompliziert und achte deinen Glauben. Ein mittelalterliches Kirchendogma? Mag sein, aber auch ein Leitsatz für den neusten Spross der legendären Rundenstrategie-Reihe.

Mein König, was darf's heute sein? Atomkrieg gegen die Indianer? Ach nee, dafür müssten wir zuerst die Kernspaltung erfinden. Bündnis mit Napoleon? Nein, dem Wicht vertrauen wir nicht. Dann überrennt unsere Kavallerie eben die japanischen Speerkämpfer! Aber wird sie danach nicht von englischen Panzern aufgerieben? Und die Bürger des Reiches rebellieren auch schon wieder! Ach, so viele Probleme! Forschung, Diplomatie, Krieg – an Vielfalt und Tiefgang hat's der **Civilization**-Serie noch nie gemangelt, der vierte Teil macht keine Ausnahme. Als einsamer Herrscher lenken Sie in **Civilization 4** eines von 18 Völkern rundenweise durch die Geschichte, etwa Deutschland oder die Azteken. Neben neuen Technologien, Einheiten und Gebäuden plant Entwickler Firaxis auch spielerische Änderungen.

Die Welt ist eine Kugel!

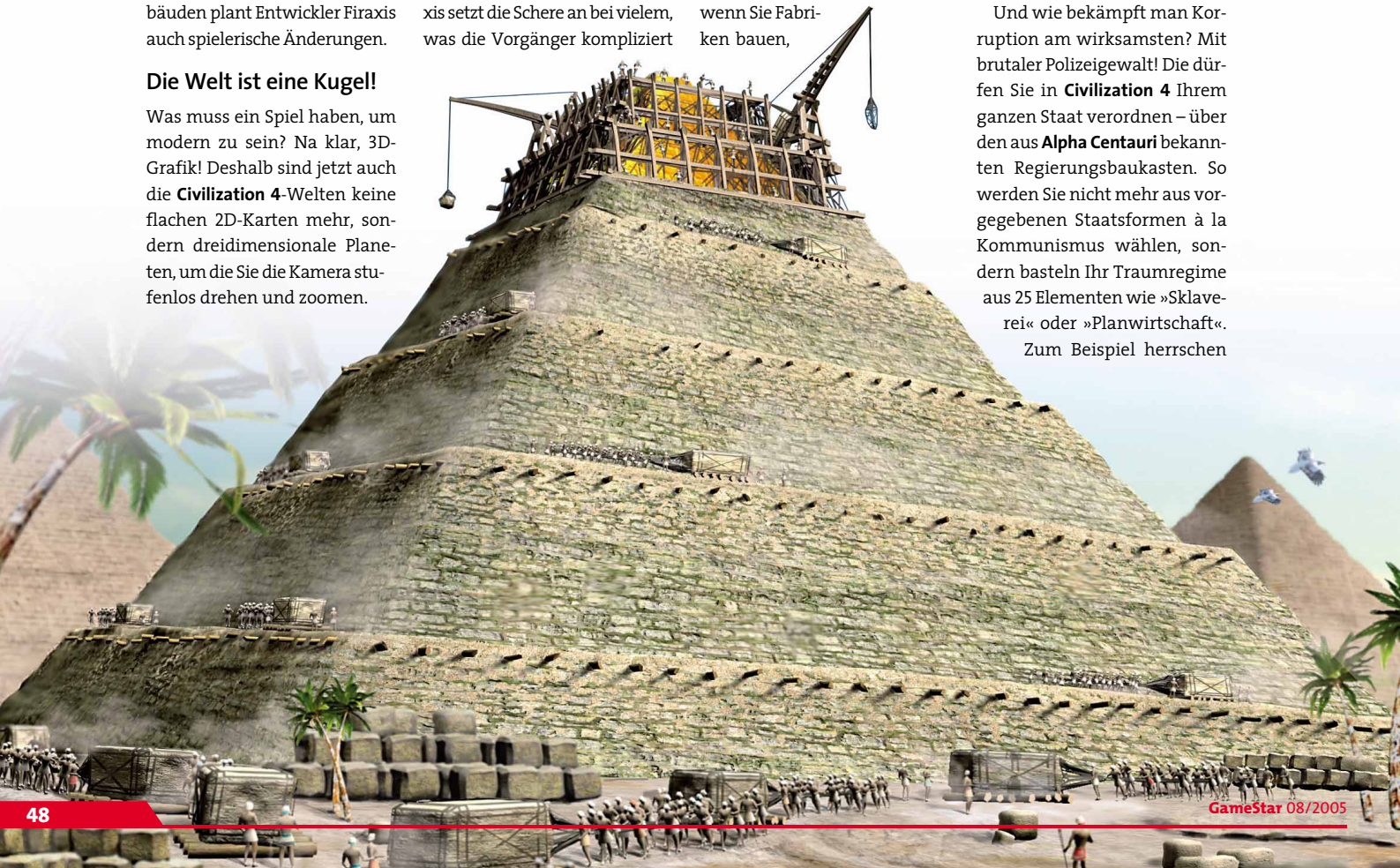
Was muss ein Spiel haben, um modern zu sein? Na klar, 3D-Grafik! Deshalb sind jetzt auch die **Civilization 4**-Welten keine flachen 2D-Karten mehr, sondern dreidimensionale Planeten, um die Sie die Kamera stufenlos drehen und zoomen. Einheiten bestehen aus flüssig animierten 3D-Soldaten – deren Anzahl den Lebenspunkten des Trupps entspricht. Allerdings wirkt die Grafik recht farbarm. Zudem werden die Karten kleiner sein als in **Civ 3**. Dafür soll der hohe Detailgrad auch spielerische Zwecke erfüllen: Stadtausbauten erkennen Sie direkt auf der Strategiekarte. Wenn zum Beispiel Rom das Weltwunder »Pyramiden« baut, steht auf der 3D-Karte eine Mini-Pyramide neben der Ewigen Stadt.

Einfach versklaven

3D-Grafik mag nett sein, wirklich einschneidend sind jedoch die spielerischen Änderungen. Laut Senior Producer Barry Caudill von Firaxis soll **Civilization 4** das »zugänglichste Civilization aller Zeiten« werden. Das heißt: Firaxis setzt die Schere an bei vielem, was die Vorgänger kompliziert und pflegeaufwändig machte. So gibt's keine verschmutzten Areale mehr, die Sie mit Ingenieuren entseuchen müssen. Stattdessen hat jede Stadt einen Gesundheitswert. Der fällt, wenn Sie Fabriken bauen, und steigt, wenn die Einwohner bestimmte Nahrungsmittel bekommen. Korruption (Ressourcenverschwendung) regeln Sie nun global, nicht mehr durch den Bau einzelner Gerichtshöfe.

Weit herausgezoomt behalten Sie locker den Überblick über die Reichsgrenzen.

Und wie bekämpft man Korruption am wirksamsten? Mit brutaler Polizeigewalt! Die dürfen Sie in **Civilization 4** Ihrem ganzen Staat verordnen – über den aus **Alpha Centauri** bekannten Regierungsbaukasten. So werden Sie nicht mehr aus vorgegebenen Staatsformen à la Kommunismus wählen, sondern basteln Ihr Traumregime aus 25 Elementen wie »Sklaverei« oder »Planwirtschaft«. Zum Beispiel herrschen



MINI-FAQ

Muss ich Civilization-Veteran sein, um den vierten Teil der Serie spielen zu können?
Nein, Entwickler Firaxis plant Tutorials und ausführliche Tooltipps, die das Spiel auch Einsteigern verständlich machen sollen. Das wird jedoch schwierig, da komplexe Spielelemente viel Erklärungsbedarf aufwerfen – etwa die taktischen Auswirkungen und Kombinationen der 25 Regierungsbausteine).

Spielt sich Civ 4 genau wie die Vorgänger?
Laut Firaxis soll das Spiel flotter sein, da nerviges Mikromanagement wie das Entseuchen von Gelände entfällt. Eine gute Idee – aber nur, wenn Komplexität und Spielbalance nicht darunter leiden.

Wird es Editoren und Multiplayer geben?
Ja, die Designer wollen Mod-Tools mitliefern, zudem wird Civilization 4 mit Mehrspieler-Modi aufwarten – rundenweise oder in Echtzeit.

Kriege spielen eine große Rolle. Hier kämpfen Indianer gegen Briten: Die Rothäute führen Reiter ① und Bogenschützen ② ins Feld; England kontert mit Kriegern ③ und Axtkämpfern ④, die besonders effektiv unter feindlicher Infanterie aufräumen.

Städte haben einen Einzugsradius (blau) für Ressourcen. Unten zieht ein Händler los, um lukrative Warenrouten einzurichten.

Die japanische Armee samt Flotte versammelt sich an der Küste. Alle Einheiten sind flüssig animierte, detaillierte 3D-Modelle.

Sie über eine bürokratische Monarchie mit Religionsfreiheit. Religion? Stimmt, auch der Glaube spielt in **Civ 4** eine Rolle.

Ach Gott, diese Helden!

Ihre Gesellschaft kann sich einer von sieben Weltreligionen anschließen, etwa dem Buddhismus. Dann dürfen Sie auf der Weltkarte alle feindlichen Städte mit demselben Glauben einsehen – zumindest, wenn Sie die heilige Stadt Ihrer Religion besitzen. Wenn Sie in Städten religiöse Gebäude wie Tempel bauen, sind die Einwohner zufriedener. Andersgläubige Siedlungen werden Sie mit Missionaren zu Ihrer Religion bekehren, um Ihren Einfluss auszuweiten.

Das Forschungssystem, Kernstück von **Civilization**, will Firaxis überarbeiten. Die Technologien sind nicht mehr in Epochen à la **Civ 3** unterteilt, sondern stehen wie in **Civ 2** jederzeit zur Verfügung; wer will, kann sich vom Rad zum Panzer forschen, ohne zwischendurch Segelschiffe erfinden zu müssen. Im Spielverlauf treffen Sie zudem berühmte Forscher wie Isaac Newton. Der gehört zu den »Persönlichkeiten« – das sind (ähnlich wie die Anführer in **Civilization 3**) Helden, die auftauchen, wenn Sie in einer Stadt viele Bauten eines Typs errichten – in Newtons Fall wissenschaftliche Gebäude. Die Heroen können unter anderem den Bau eines Wunders beschleunigen.

Panzer gegen Napoleon

Civilization 4 können Sie wie gewohnt friedlich durch den Bau eines Raumschiffs oder kulturelle Überlegenheit gewinnen. Per Diplomatiemenü führen Sie Verhandlungen, tauschen Rohstoffe und schmieden Bündnisse. Dabei ist die Persönlichkeit Ihrer Gegenspieler wichtig: Jedes Volk kann einen von zwei Anführern haben; unter Napoleon reagieren die Franzosen anders als unter Ludwig XIV. Die KI-Gegner sollen weniger heftig schummeln als in **Civilization 3**.

Wenn Diplomatie scheitert, müssen jedoch die Waffen sprechen. Dann kommt das neue Kampfsystem zum Tragen: Einheiten haben keine getrennten Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen generellen Stärkewert; Berge, Hügel und Wälder geben wieder Verteidigungsboni. Viele Trupps verfügen über spezielle Talente; Speerkämpfer etwa fechten besonders effektiv gegen Reiterei. Durch Siege sollen die Truppen Erfahrung sammeln und im Level aufsteigen. Bei jeder Beförderung dürfen Sie dem Trupp eine von 41 Belohnungen spendieren, etwa mehr Lebenspunkte oder neue Talente à la »Flankieren«. Wie in **Civilization 3** stellt jedes Volk eine Spezialeinheit auf, die Römer etwa Legionen. GR

CIVILIZATION 4

Genre: Rundenstrategie
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: Firaxis / Take 2
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Nach dem leicht verkorksten Civilization 3 könnte der vierte Teil endlich wieder ein echtes Suchtspiel werden. Die spielerischen Neuerungen wie Religionen, Helden, Einheiten-Beförderungen und Regierungsbaukasten wirken durchdacht und stimmig. Und dass nervige Konzepte à la Umweltverschmutzung vereinfacht werden, ist eine gute Idee. Jetzt warte ich auf eine spielbare Version, um zu prüfen, ob Firaxis die großen Versprechen auch hält.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK F100

Sliwowitz-Shooter

SERIOUS SAM 2

Feuern ohne Reue: Der zweite Teil der kroatischen Fun-Ballerei bietet wenig Neues, dafür mehr vom Guten.

Die Kamikaze-Bombenkreischer sind so laut wie gefährlich!

Sie glauben, alle Wortspiele mit **Serious Sam 2** und »ernst« (englisch: »serious«) wurden schon gemacht? Ha! Sie denken doch wohl nicht im Ernst, dass wir uns so eine Kalauer-Gelegenheit entgehen lassen, also mal ernsthaft! Genauso wenig wie die Chance, den Ego-Shooter endlich selbst anzuspielen. Wir konnten in eine Alpha-Version schon reinschnuppern und uns davon überzeugen, dass sich im Vergleich zum Vorgänger abgesehen von der Optik wenig verändert hat – und das ist ausnahmsweise mal gut so.

FACTS
- 40 Missionen
- 7 Landschaften
- 45 Gegnertypen

Zum Verständnis: **Serious Sam 2** ist nach **Serious Sam** und **Second Encounter** eigentlich der dritte Teil der Reihe. Allerdings verwendeten die ersten beiden Spiele das gleiche Grafik-Gerüst, während der neue Titel die aktuellste Version der Serious-Engine nutzt. Die kommt zwar in vielen Punkten nicht an die Konkurrenz (**Doom 3**, **Unreal 3**, usw.) heran, stellt aber Texturen selbst aus nächster Nähe noch messerscharf dar und kann eine Unmenge Gegner verwalten. Letzteres wollen die Entwickler Croteam natürlich ausspielen, um Ihnen wie gewohnt mordlüsterne Feindeshorden auf den Hals zu hetzen.

Doppel-läufig

Wenn ein Held allein mit einer Masse wilder Gegner fertig werden muss, ist die Lage ernst. Deshalb liefern die Entwickler auch in **Serious Sam 2** einen Koop-Modus. Wieder sollen Sie das gesamte Spiel mit einem Kumpel gemeinsam durchballern können – selbstverständlich mit allem Singleplayer-Komfort wie freiem Speichern. Klasse, schließlich sind gute Koop-Titel nach wie vor Mangelware. Auf Deathmatch-Levels müssen Sie aber verzichten. Die Entwickler sagten uns auf der E3 zum Thema: »Deathmatch? Das können andere besser.«

NPC-Staffage

Titelheld Ernst... äh, Sam trifft in den Levels nicht nur auf Gegner. Bei unserer Probeballerei stoßen

Die Kleer-Skelette galoppieren laut klappernd heran, Sam will sie mit der Plasmakanone aufhalten.

Mit der beliebten Minigun perforieren wir am Strand imposante Axt-Barbaren, aus Höhlen kommen neue Gegner.

Der Pickelhauben-Ballermann ruft beim Ableben derbe Fäkalausdrücke – auf Deutsch!

Panik unterm Gartenstuhl: Verkleinert wehren wir uns gegen den MG-Teufel.

wir auf NPC-Ureinwohner, die wir vor Monstern beschützen müssen. Als Belohnung winken Extras wie Munition oder gar neue Waffen. Manchmal kämpfen die Männchen sogar selber mit, besonders effektiv sind sie uns jedoch nicht. Außerdem geben sie Mini-Missionen im Stil von »Befreie unsere Kameraden«. Allerdings fällt es nicht sonderlich ins Gewicht, ob wir nun mit oder ohne Auftrag ballern, Sie brauchen die Aufgaben also nicht allzu Ernst zu nehmen.

Schwammerl von unten

Mit dem Größerwerden beginnt der Ernst des Lebens, mit einer Schrumpfung erst recht: manche Levels von **Serious Sam 2** absolvieren Sie auf Däumlingsgröße reduziert in einem Vorgarten. Das sieht zwar knuffig aus, ist aber trotzdem gefährlich. Hämisch kichernde Hexen ballern von ihren Besen aus auf Sam, aggressive Gnome mit Blütenblatt-Rotoren werfen Bomben. Oft laden Landungsschiffe urplötzlich neue Gegner ab. Wer schlau ist, holt die Dropships vom Himmel, bevor sie zur ernsten Gefahr werden.

Die übrigen Kampfschauplätze und Gegner fallen nicht minder verrückt aus: In der chinesisch inspirierten Kaiserstadt Hong Pong lauern Kreissägen-Karatekas, im idyllischen »Land of the King« Elvis-Imitatoren. Wieder mit dabei: die kreischenden, kopflosen Kamikaze-Bomber, die ihre Sprengladung diesmal auf einer Sprungfeder aus dem Hals tragen. Insgesamt plant Croteam rund 40 Levels, das Spiel soll so umfangreich werden wie **Serious Sam** und **Second Encounter** zusammen.

Polly drops a cracker

Damit Sam nicht in ernstliche Schwierigkeiten kommt, drücken ihm die Entwickler etliche Knarren in die Hand. Neben Standards wie der **Serious Sam**-üblichen Minigun gibt's auch Abgehobenes wie den Bomben-Papagei. Der fliegt das nächstgelegene Ziel an und lässt dort einen Knaller fallen, um danach wieder auf Sams Arm zurückzukehren. Dazu kommen Raketen- sowie Granatenwerfer, doppelläufige Schrotflinte und natürlich die beliebte Serious Bomb. Wenn alles klappt – und unsere Alpha-Version funktionierte schon recht gut – soll die Bombe im Herbst platzen. MS

ALSO IM ERNST...

Wie oft lesen Sie auf diesen beiden Seiten die Wörter »ernst« und »serious« (sämtliche Schreibweisen)? Schicken Sie die richtige Zahl und Ihre Adresse bis 1.8.2005 an markus@gamestar.de, unter den korrekten Einsendungen verlosen wir Spiele-Goodies.

SERIOUS SAM 2

markus@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: Croteam / Take 2
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Wenn ich von zu viel Charakterwert-Gepfriemel, Rundentakitk-Überlegungen und Teamshooter-Strategien Migräne bekomme, hilft nur eins: der Klick auf das Serious-Sam-Icon. Schnell, spaßig und abgedreht – zum Glück ändert sich nix an der Null-IQ-Rezeptur. Dieses Spiel nimmt sich selbst angenehm unernst. Einen Innovationspreis gewinnt Croteam sicher nicht, wohl aber ein herzliches Schulterklopfen aller Koop-Fans.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F105

Nur (echtes) Fliegen ist schöner

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Realistischer geht es kaum: Frisch entstaubt rollt der Falke erneut auf die Startbahn.

Ein Traum für Flugsimulationsfans wird wahr: **Falcon** kommt zurück auf den PC. Die beste Flugsimulation, die jemals über den Monitor flimmerte, begeisterte schon 1998 Freunde der virtuellen Luftigkeit. Vor allem die bis heute unerreichte, voll dynamische Kampagne setzte Standards. Das ursprüngliche Entwicklerteam gibt's schon lange nicht mehr. Doch ein tapferer Trupp junger Enthusiasten namens Lead Pursuit hat sich des Quellcodes angenommen, Bugs bereinigt, eine neue Kampagne gebastelt und die Grafik generalüberholt. Schon bald startet das runderneuerte Original unter dem Namen **Falcon 4.0 Allied Force** zum Jungfernflug.

Trouble auf dem Balkan

Bislang konnten Sie nur den Luftraum über Korea unsicher machen. Jetzt gibt's zusätzlich noch den Balkan als Szenario, in dem ein virtueller Krieg tobt. Egal ob Sie 1995, 2005 oder 2010 einsteigen, stets entwickelt sich in Echtzeit ein Feldzug. Die CPU analysiert permanent die aktuelle Schlachtenlage, generiert Missionen und schickt Fliegerstaffeln aus. Wenn daran F-16s beteiligt sind, können Sie sich ins Cockpit schwingen und jeden Einsatz selbst absolvieren. Dabei legen die Entwickler großen Wert darauf, dass sich Ihre KI-Flügelleute deutlich cleverer verhalten als beim Vorgänger. So werden Bomben auf Rollbahnen nicht mehr geklumpt auf einem Punkt abgeworfen, sondern über die ganze Piste verstreut. Außerdem können Sie schon zuvor sehen, wer welches Ziel attackieren will. »Dabei ist uns die Stabilität der Simulation sehr wichtig«, erzählt uns Kurt Giesselman, CEO von Lead Pursuit. »Wir haben ein eigenes Programm geschrieben, das die riesige Zahl von Variablen im Spiel testet.« Denn, Veteranen werden sich noch erinnern, das ursprüngliche **Falcon 4.0** von 1998 strotzte seinerzeit vor Bugs.

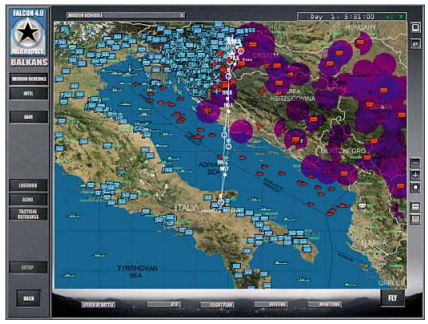
Kampagne im Verband

Anno 1998 spielten Multiplayer-Schlachten noch keine große Rolle. Im Zeitalter von DSL und bezahlbaren Flatrates soll **Allied Force** komplette Feldzüge mit mehreren Spielern bewältigen können. Dazu muss man wissen: Die Echtzeit-Kampagne wird zehnmal pro Sekunde aktualisiert. Im sehr großen Spielgebiet befinden sich gleichzeitig Tausende kämpfender CPU-Verbände, die Hunderte Missionen absolvieren. Dennoch verfolgt das Team die ehrgeizige Aufgabe, trotz der hohen Datenflut mehrere Spieler zusammen abheben zu lassen. Egal ob als Staffel oder in unterschiedlichen Verbänden. Es wird allerdings keinen zentralen Server geben. Wer zu mehreren spielen will, muss auf jeden Fall die IP-Adresse des Hosts kennen.

Grafisch hat **Falcon** noch nie Bäume ausgerissen, war aber auch nicht hässlich. Die Flugzeuge wirken hübsch detailliert. Die Landschaft fällt dagegen ab, zumindest in großer Flughöhe. In Bodennähe wird die Optik stufenweise deutlich besser.

Allied Force ist das erste kommerzielle Projekt des jungen Lead-Pursuit-Teams, das der seit Jahren riesigen **Falcon**-Community entsprungen ist. Doch Kurt Giesselman ist sich trotzdem sicher, dass der Release zum 28. Juni pünktlich klappen soll – und zwar weltweit. MIC

Gut zu sehen: die volle Bewaffnung mit Sidewinders an den Flügelspitzen.



Die neue Kampagne spielt auf dem Balkan.

Im Cockpit können Sie jedes Instrument via Maus bedienen.

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Genre: Flugsimulation
Termin: Juli 2005
Entwickler: Lead Pursuit
Status: zu 95% fertig

Mick Schnelle: »Auf das neue Falcon freue ich mich, seit ich das erste Mal vom Allied-Force-Projekt gehört habe. Ich bin schon mächtig gespannt darauf, ob die dynamische Kampagne ähnlich interessant verläuft wie beim Original. Allerdings habe ich noch nichts Spielbares gesehen. Um so ungeduldiger warte ich auf die Testversion, die rechtzeitig zur nächsten Ausgabe eintrudeln sollte.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F13

Machtspiele

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Rebellion hin, Galactic Battlegrounds her: Der dritte Strategieabstecher ins Star-Wars-Universum muss endlich rocken. Dafür sollen Ex-Westwood-Designer aus dem Team von Command & Conquer sorgen.

Was George Lucas aus dem neuesten **Star Wars**-Streifen herauskürzen musste, können Sie jetzt daheim erleben: die Entstehung der Rebellenallianz und deren Kampf gegen das Imperium. Und das auf und über 40 Originalschauplätzen, darunter Yavin IV, Dagobah, Tatooine und Hoth. Entwickelt wird **Star Wars: Empire at War** von Petroglyph in Las Vegas. Haben Sie noch nie gehört? Dann wird es Sie beruhigen, dass die Jungs schon seit Jahren im Geschäft sind und bei einer Firma namens Westwood an großen Serien gearbeitet haben: **Lands of Lore**, **Command & Conquer**.

Missionen nach Wahl

Empire at War besitzt zwei Hauptkampagnen, die Sie entweder auf Seiten der Rebellen oder des Imperiums spielen. Der Clou: Das Spielprinzip ist relativ offen. »Die Anfangsmissionen sind mehr oder weniger Pflicht, doch wenn sich euch die Galaxis mehr und mehr öffnet, kommen optionale Aufträge dazu«, erklärt Joe Bostich, Lead Level Designer bei Petroglyph. »Die könnt ihr natürlich ignorieren, doch dadurch verpasst ihr unter Umständen feine Belohnungen.« Etwa neue Einheiten wie einen X-Wing-Prototypen, den die Rebellen dem Imperium stibitzen. Forschung findet fast ausschließlich im Imperium statt. »Die Rebellen müssen neue Technologien entwenden«, sagt Joe Bostich. Erobern Sie ein Sonnensystem, sprudelt nicht nur Geld in Ihre Kasse: Zusätzliche Auswirkungen reichen von taktischen bis zu Wirtschaftvorteilen. Gehört etwa die Werftwelt Kuat zum Imperium, erleichtert das den Bau von Großraumschiffen ungemein.

Rebellenangriff auf einen imperialen Stützpunkt: Petroglyphs Alamo-Grafikengine setzt auf ausgefeilte Shader- und Partikeleffekte.

Die Entwickler wollen sowohl bekannte als auch neue, gut ausbalancierte Einheiten ins Spiel bringen.

Wir haben uns lange nicht gesehen, Obi-Wan: Die Helden Darth Vader und sein Meister treffen sich zum Duell.

Bleibende Schäden

Die Eroberung eines Planeten läuft in zwei Schritten ab: Erst bekriegen sich Rebellen und Allianz im Weltall, dann geht es auf die Obefläche. Die Bodentruppen sind bei der Raumschlacht in Transportschiffen mit dabei; passen Sie also auf, dass diese das Ende des Raumkampfes erleben. Durch den offenen Charakter von **Empire at War** begleiten Sie Ihre Truppen durch das ganze Spiel – oder sorgen durch vorzeitiges Ableben für Kummer. »Wichtige Einheiten oder Helden wie Darth Vader sterben bei einer Niederlage jedoch nicht«, beruhigt uns Joe Bostich – Sie erholen sich nach einer Ruhepause wieder. RA

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2006
Entwickler: Petroglyph / LucasArts
Status: zu 65% fertig

Roland Austinat: »Das vielversprechende Empire at War sieht nicht nur hervorragend aus, sondern punktet bei mir mit seiner offenen Spielwelt, die Missionssackgassen vermeidet und mir freie Hand für meine Eroberungs-, äh, Befreiungspläne lässt. Ich bin gespannt, wie die Balance von Raum- und Bodenschlachten ausfallen wird, mache mir bei Petroglyph aber keine Sorgen.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F129

Von Dampfmaschinen und Magie

RISE OF LEGENDS

Keine Angst: Sie müssen nicht schon wieder die Welt erobern. Folgen Sie Big Huge Games auf eine fantastische Reise zu verrückten Erfindern und magischen Wüstenfüchsen.

Eigentlich wäre Giacomo am liebsten in seiner Erfinderwerkstatt geblieben und hätte bis ans Ende seiner Tage mal nützliche, oft seltsame Maschinen erfunden. Doch nach dem gewaltsamen Tod seines Bruders wählt ihn das Volk zu dessen königlichem Nachfolger. Wie man aus diesem Stoff ein spannendes Strategiespiel namens **Rise of Legends** fabriziert, führte uns Tim Train vor, Entwicklungsleiter bei Big Huge Games. Anders als der Vorgänger **Rise of Nations** spielt **Rise of Legends** in einer ganz und gar erfundenen Welt, in der zwei technische und zwei magisch begabte Völker miteinander im Clinch liegen. »Als wir uns Gedanken über die Spielwelt gemacht haben, wollten wir bewusst einen Bogen um die üblichen Tolkien-Rassen wie Elfen, Orks und Zwerge machen«, berichtet Tim Train. »Die tummeln sich schon in so vielen anderen Spielen. Unsere Designer Brian Reynolds und Doug Kaufman brannten seit Jahren darauf, ein Spiel im orientalischen Szenario von Tausendundeiner Nacht zu entwickeln – das erste magische Volk namens Alim ist das Ergebnis.« Giacomos Königreich gehört dagegen zu den Vinci, inspiriert von Leonardo da Vinci, den Filmen des japanischen Regisseurs Hayao Miyazaki und Zeichentrickfilmen wie **Steamboy**.

Spannung statt Routine

Kollege Schnelle bemängelte vor gut zwei Jahren in seinem **Rise of Nations**-Test, dass das Spiel rasch in Routinearbeit ausartete. Das soll sich beim Nachfolger durch besseres Design ändern: »An unseren Singleplayer-Kampagnen arbeiten dreimal so viele Entwickler wie am Welteroberungsmodus des Vorgängers«, verkündet Tim Train stolz. So klären Sie als Giacomo nicht nur den Mord an Ihrem Bruder auf, sondern stoßen auf eine noch größere Bedrohung – nicht nur für Ihr Volk, sondern für die ganze Welt. Giacomos Reise erstreckt sich über vier nichtlineare Kampagnen, in denen er lernt, dass nur eine Kombination von Technik und Magie den drohenden Untergang abwenden kann.

Städtebau im Orient

Was uns bei der Vorführung sofort auffällt, ist **Rise of Legends**' farbenfrohe, hochgradig detaillierte Grafik. An jeder Ecke einer Vinci-Stadt drehen und bewegen sich kleine Rädchen und Gestänge, der Traum eines jeden Uhrmachers. Der Ausbau der Stadt nimmt eine Schlüsselrolle ein: Indem wir sie mit neuen Bezirken erweitern, heimsen wir diverse Boni ein. Der Militärbezirk erhöht Verteidigungswerte und Einwohnerzahlen, der Gildenbezirk verbessert die Handelsmöglichkeiten und erlaubt uns, mehr Ressourcen zu sammeln. Das Ressourcen-Management selbst wurde stark entschlackt. Statt sechs gibt es jetzt nur noch zwei Rohstoffe: Gold und Timonium. Moment, haben wir da etwas falsch verstanden? Ist Timonium nicht der Firmensitz von Big Huge Games im US-Bundesstaat Maryland? »Schon ganz richtig«, grinst Tim Train, »das ist der Name unseres Rohstoffes und gleichzeitig unser Firmensitz.« Timonium gewinnen Sie aus Minen, die überall auf der Karte verstreut zu finden sind – je mehr Sie davon besetzt halten, desto besser. Zurück in die Stadt: Der Handelsbezirk lockt mehr Karawanen an und liefert Forschungspunkte für die Bibliothek, während der Palastbezirk erst nach dem Ausbau der drei übrigen Stadtteile errichtet werden darf, die Stadt stärkt und ihren Ausbau begünstigt. Während der Erklärungen beginnt ein Vinci-Stamm, Teile von Giacomos Hauptstadt in Schutt und Asche zu legen. Was passiert jetzt mit unserer Bibliothek? »Einmal verdiente Forschungspunkte könnt ihr nicht mehr verlieren«, beruhigt uns Tim Train.

Die mystischen Alim greifen eine als uneinnehmbar geltende Bergfestung der Vinci mit einem Rudel Glasdrachen an.

Vorsprung durch Technik?

Inzwischen schießen Giacomos Feinde alles mit einer Riesenkanone kurz und klein. Da die Brücke, die die Stadt mit der Kanone verbindet, von den Feinden zerstört wurde, schickt Giacomo seltsame Fluggeräte in die Luft. Diese machen gerade noch rechtzeitig Alteisen aus der Kanone. Zu den Einheiten beider Vinci-Stämme gehören Uhr-

Action im Wüstensand: Die Glas-Dschinns der Alim widersetzen sich zusammen mit ein paar Skorpion-Reitern erfolgreich den anrückenden Vinci und ihren Uhrwerk-Männern.

Die Vinci-Städte sind Industrie-Hochburgen voller Dampfmaschinen.

Die schmalen Brücken über Schluchten sind durch Beschuss zerstörbar.

werk-Männer, Spinnenroboter und Panzer. Eine besonders interessante Erfindung ist das Werkstatt-Gebäude, das sich in acht andere Bauwerke verwandeln kann. So wird daraus beispielsweise ein Teleskop, das den Kriegsnebel über Kartenpunkten lüftet. Das funktioniert aber nur einmal im ganzen Spiel. Die mystischen Alim haben für Technik nicht viel übrig. Die meisten ihrer Einheiten sind Wüstentiere wie gezähmte Riesenskorpione oder Wesen aus dem Geisterreich. Herbeigezauberte Einheiten wie die Dschinn sind so mächtig, dass sie sogar einer deutlichen Übermacht von Vinci-Robotern standhalten.

Drachen gegen Roboter

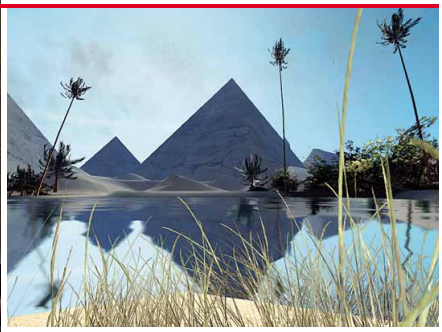
Ab geht's in die Wüste – über eine Art Satellitenkarte, die eine freie Missionswahl à la **Rome: Total War** ermöglicht. Unser Ziel: eine Stadt der Alim, um die behäbig ein paar Drachenwächter kreisen. Unsere Vinci-Armee greift an, wird jedoch von drei riesigen Dschinns gestoppt, die mit ihren jeweils vier Armen dreschflegelgleich unter unseren Truppen aufräumen. Zeit für die Gegenmaßnahme: den Land-Leviathan, eine riesige Stahlspinne, die gleichzeitig Raketen auf Drachen und Stadt schießt. Die Alim beschwören daraufhin zwei Glasdrachen, die vergeblich versuchen, den Leviathan mit ihrem Eisatem einzufrieren. Erst als die Drachen das Sonnenlicht mit ihren Flügeln wie mit einer Lupe bündeln, muss sich unser Spinnenpanzer geschlagen geben. Eine eindrucksvolle Vorstellung – wir wollen von Tim wissen, ob die Entwickler eine bestimmte Anzahl von Einheiten im Sinn haben. »Wir sind große Fans der Prototyp-Spielentwicklung, bei der wir unsere aktuelle Version täglich spielen«, antwortet er. »Ihr könnt euch vorstellen, wie viele Verbesserungen uns auf diese Weise einfallen. Das bedeutet aber auch, dass sich die Zahl unserer Einheiten noch wöchentlich ändert – fragt uns Anfang 2006 noch einmal.« RA

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Mai 2006
Entwickler: Big Huge Games / Microsoft
Status: zu 40% fertig

Roland Austinat: »Nicht nur 3D-Shooter brauchen Grafik-Power: Beim Angriff auf die Alim- und Vinci-Städte ruckelte selbst der Vorführungsrechner leicht. Doch zum Erscheinen im Mai 2006 sind es ja noch ein paar Tage. Ich freue mich über das ausgefallene Szenario und auf die abwechslungsreichen Kampagnen.«

In der Anubis-Basis trifft das Team von SG-1 auf Widerstand: Jaffas feuern mit Stabwaffen auf die unwillkommenen Eindringlinge.



Die Idylle trügt: Wo Pyramiden stehen, lauern Goa'uld.

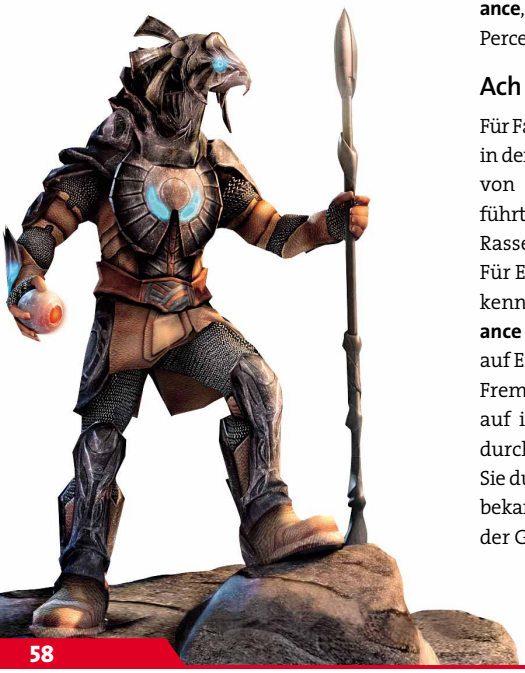
Innen wie außen glänzt bombastische Architektur.

Die Türöffner

STARGATE SG-1 THE ALLIANCE

Wir haben so lange am Ring gedreht, bis Bilder und Infos zum Sci-Fi-Shooter durchs Sternentor gefallen sind. Die ersten Blicke auf ferne Welten sehen spannend aus – bereit zum Trip ins All?

Galaktische Geschichte im Schnelldurchlauf: Vor Urzeiten errichtet das Volk der Antiker ein Netz aus Sternentoren. Die ägyptisch angehauchten Goa'uld missbrauchen die Schnellstraßen, um sich technologisch unterlegenen Rassen als Götter aufzuzwingen. Auf der Erde buddeln moderne Ausgräber eines der Tore aus dem Boden und treten ein ins Reich der Weltenkriege. 1994 schickte Roland Emmerich im Kinofilm **Stargate** ein Expeditionsteam durch das Sternentor, 1997 gingen die Forschungsreisen fürs Fernsehen in Serie. Auf den TV-Abenteuern von Colonel Jack O'Neill (Richard Dean Anderson) und seinem Team SG-1 basiert der 3D-Shooter **Stargate SG-1: The Alliance**, den das australische Team Perception derzeit entwickelt.



Ach Anubis!

Für Fans der Serie: Das Spiel setzt in der achten Staffel an, löst sich von der Haupthandlung und führt mit den Haaken eine neue Rasse fieser Lebensfeinde ein. Für Einsteiger: Auch ohne Vorkenntnisse nimmt Sie **The Alliance** durch die Sternentore mit auf Entdeckertour in zahlreiche Fremdwelten. Mal rascheln Sie auf idyllischen Waldplaneten durchs Unterholz, mal ballern Sie durch eine Basis von Anubis, bekannt grausamer Systemlord der Goa'uld. Der Tyrann wird in der Handlung einen Hauptpart spielen, schließlich hat er die Haaken aus der Verbannung befreit – zu einem unbekannten Zweck. Die außerirdischen Ägypter und ihre Jaffa-Soldaten sollen nicht die einzigen Widersacher bleiben, auch alte Feinde wie die insektenartigen Reetou oder die Replikator-Roboterspinnen staksen Ihnen vor die Flinte. Apropos: Zu den konventionellen Schießprügeln kommen zahlreiche Alien-Varianten wie die (aufladbare) Jaffa-Stabwaffe oder das gefürchtete Handmodul.

Alle dabei

Weil SG-1 immer im Team unterwegs ist, bleiben auch Sie im Spiel nicht allein. Vor Levelbeginn wählen Sie einen der vier Hauptcharaktere: Army-Haudegen Jack O'Neill, Astrophysikerin Samantha Carter, Archäologe Daniel Jackson oder Jaffa-Krieger Teal'c. Die übrigen Kameraden steuert der Computer, per Mausklick geben Sie simple Anweisungen. Perception bastelt auch am Koop-Modus, mit dem sich Freunde als Team durch die Kampagne spielen. Die führt unter anderem auch ins irdische Hauptquartier der Stargate-Truppe: Das Kommandozentrum wird überrannt, Sie starten zum Befreiungsschlag. Der Gegenangriff beginnt im Winter dieses Jahres. CS

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Genre: 3D-Shooter
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: Jowood / Perception
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Man muss die Fernsehserie nicht kennen, um den Science-Fiction-Shooter spannend zu finden. Dank aufpolierter Unreal-2-Engine sieht die Grafik schmuck und effektvoll aus, Originalgesichter und -stimmen aus der Serie sollen für Atmosphäre sorgen. Wenn sich das Sternentor im Winter öffnet, steht das GameStar-Expeditionsteam schon bereit.«

➤ DVD: Video-Special
➤ AB-18-DVD: längere Version

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK F87

Selbst mit FG 42 im Anschlag sind solche Gänge über freies Terrain gefährlich. In Fenstern können feindliche Schützen lauern.

Die Grafik wurde für Earned in Blood leicht aufgebohrt. Das Mündungsfeuer ist nun deutlicher, der Soldat detailreicher.

Nur über Kimme und Korn können Sie exakt zielen.

Normandie: Reloaded

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Mehr Taktik, mehr Bewegungsfreiheit, schlauere Gegner und mehr Story: Wird Earned in Blood die Fehler des Vorgängers wettmachen?

Acht Tage Dreck und Staub, acht Tage Angst, acht Tage Krieg. Sie erinnern sich – im Taktik-Shooter **Brothers in Arms: Road to Hill 30** kämpften sich Sergeant Matt Baker und seine Mannen durch die Normandie bis hin zum kleinen französischen Städtchen Carentan. Der Actiontitel rund um die ersten Tage nach dem D-Day orientierte sich an realen Ereignissen zu Beginn der Alliierten-Invasion. In der Fortsetzung **Earned in Blood** beginnt die Geschichte da, wo sie im ersten Teil aufhörte – in Carentan. Doch Sie werden nicht mehr Matt Baker steuern, sondern seinen Kameraden Joe Hartsock. Er war der erste amerikanische Soldat, den Baker nach seiner Landung auf feindlichem Terrain traf, und wurde am Ende von **Road to Hill 30** vom einfachen Corporal zum Sergeant befördert. Jetzt darf er auch kleine Truppen befehligen.

Statt Hecken Häuserecken

Das erste **Brothers in Arms** wagte ein Experiment. Anders als beispielsweise in der **Medal of Honor**-Reihe, die Sie gerne zusammenhanglos in die größten Schlachten des Zweiten Weltkriegs schickt, waren Sie ausnahmslos in Nordfrankreich zwischen Hecken und deutschem Sperrfeuer eingekeilt. Ab und an galt es, ein Haus zu erobern oder eine Maschinengewehr-Stellung unschädlich zu machen, um den Vormarsch der Amerikaner zu sichern. **Earned in Blood** begrenzt das Terrain noch ein gutes Stück mehr. Hartsocks Aufgabe ist es, seine Männer bis hinter Carentan zu führen. Das bedeutet vor allem eins: Häuserkampf.

Feind über Flanke

Einer der Hauptkritikpunkte am ersten **Brothers in Arms** war das begrenzte Leveldesign, das den Taktik-Spielraum einengte. Ihre beiden Teams, die Sie per einfachem Klick-System steuerten, belegten die Feinde mit Sperrfeuer, Sie schlichen sich von der Seite an und erledigten die ahnungslosen Gegner. Die Steuerung funktioniert in **Earned in Blood** noch immer nach diesem Prinzip: Mit der Maus geben Sie Positionen für Ihre Mannen vor und signalisieren

Knifflig: In Earned in Blood müssen Sie Ihre Teams durch enge, schlecht einzusehende Häuserschluchten lenken. Das verlangt Fingerspitzengefühl.

einen Angriff. Jedoch soll das Leveldesign deutlich offener, die Widersacher cleverer werden. Die Deutschen halten nicht mehr nur stur eine Position, sondern bewegen sich auch über die Flanken und um Hausecken, um Ihnen in den Rücken zu fallen. Zudem bieten die mehrstöckigen Ruinen von Carentan herrlichste Verstecke für Scharfschützen. Sie müssen also deutlich öfter auch mal die Augen nach oben richten.

Im Alleingang

Obwohl zwischen dem Ende von **Road to Hill 30** und dem Beginn von **Earned in Blood** nur ein paar Stunden liegen und nicht plötzlich aus dem Nichts neue Knarren vom Himmel fallen, schafft es Entwickler Gearbox dennoch, uns auf glaubwürdige Weise andere Waffen in die Hände zu drücken. So dürfen Sie etwa auf die deutsche FG 42 zugreifen. Die automatische Waffe hat zum einen eine hohe Feuerrate, zum anderen ein Zielfernrohr. Damit wird sie zum idealen Begleiter für die ab und an anstehenden Alleingänge von Hartsock. Doch aufgepasst: Wenn Sie sich von hinten an eine feindliche Stellung anpirschen, die bereits unter Feuer liegt, kann es passieren, dass Sie Kugeln von Verbündeten abbekommen. Etwa von Matt Baker und seiner Truppe. Die kämpfen sich nämlich ebenfalls durch Carentan. Zuweilen werden Sie auf den Helden des Vorgängers treffen – entweder im Gefecht oder in Filmsequenzen.

Mehr Text als im Film

Die Grafik von **Earned in Blood** wird im Vergleich zum ersten Teil leicht schöner ausfallen. Doch im eher matschgrauen Carentan dürfte das nicht sonderlich ins Gewicht fallen. Hübsch aber: Wenn neben Ihnen ein Mörser einschlägt, zerbröckeln Häusermauern, Stockwerke fallen zusammen. Wird Hartsock durch die Detonation gar von den Füßen gehoben, beginnt das Bild zu wackeln. Er braucht eine Weile, um wieder Herr seiner Sinne zu werden und muss dann noch seine Waffe aufklauben. Die verliert er bei einem mächtigen Rums.

Gearbox peppt aber nicht nur Grafik, Leveldesign und KI auf. Auch die Story soll dichter werden. Mal kleinere, mal größere Zwischensequenzen rund um Joe und seine Kameraden ergeben laut Entwickler mehr Dialog als in einem durchschnittlichen Actionfilm. PET

ENTWICKLER-CHECK

Gearbox trat 1999 das erste Mal auf den Plan. Im Auftrag von Valve entwickelten Randy Pitchford und sein Team das Addon **Opposing Force** für **Half-Life**. **Half-Life: Blueshift** folgte 2001. Bereits seit Gründung der Firma aber träumte Pitchford von einem Spiel wie **Brothers in Arms**. Nah an den Soldaten sollte es sein, mit viel Emotionen. Mit John Antal, einem ehemaligen Colonel der US-Army, hat die Firma einen geeigneten Berater für dieses Projekt gewinnen können. Die **Brothers in Arms**-Spiele sind die ersten, die Gearbox in Eigenregie entwickelt. Firmensitz ist Texas.

Über 11.000 Zeilen Dialog werden für die Zwischensequenzen eingesprochen.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 6. Oktober 2005
Entwickler: Gearbox / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

➤ DVD: Video-Special

Petra Schmitz: »Am meisten hat mich ja am Vorgänger die maue Umsetzung der Story gefuchst. Earned in Blood will das wohl besser machen. Und auch von der verbesserten KI der Gegner verspreche ich mir einiges, nämlich mehr Taktik. Die kam in Road to Hill 30 ebenfalls zu kurz. Frage mich nur, wie lange wir durch die Normandie müssen, wenn es jetzt nur bis kurz hinter Carentan geht. Ich sehe schon ›Brothers in Arms 300: The German Border‹ vor mir…«

Bügeln mit alten Eisen

GT LEGENDS

Stilvolle Autos, fantastisches Fahrgefühl, Detailverliebtheit bis zur Radmutter: Der GTR-Nachfolger hat beste Chancen, eine Rennspiel-Legende zu werden.

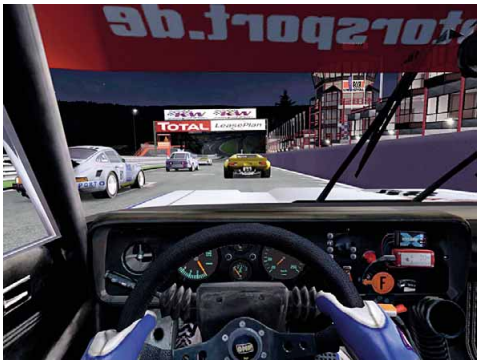
Nach einer Runde **Need for Speed Underground 2** freuen oder ärgern Sie sich, je nach Ausgang des Rennens. Vielleicht haben Sie auch einen leicht erhöhten Pulsschlag. Nach einer Runde **GT Legends** laufen Ihnen Schweißperlen die Stirn hinab, Ihre Augen zucken, die Armmuskeln schmerzen, Sie sind unglaublich stolz auf das Geleistete. In **Need for Speed Underground 2** spielen Sie ein Rennen, in **GT Legends** erleben Sie es. Warum wir das behaupten? Weil uns Publisher 10tacle mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version des **GTR**-Nachfolgers besuchte und uns stundenlang Probe fahren ließ.

Summer of 65

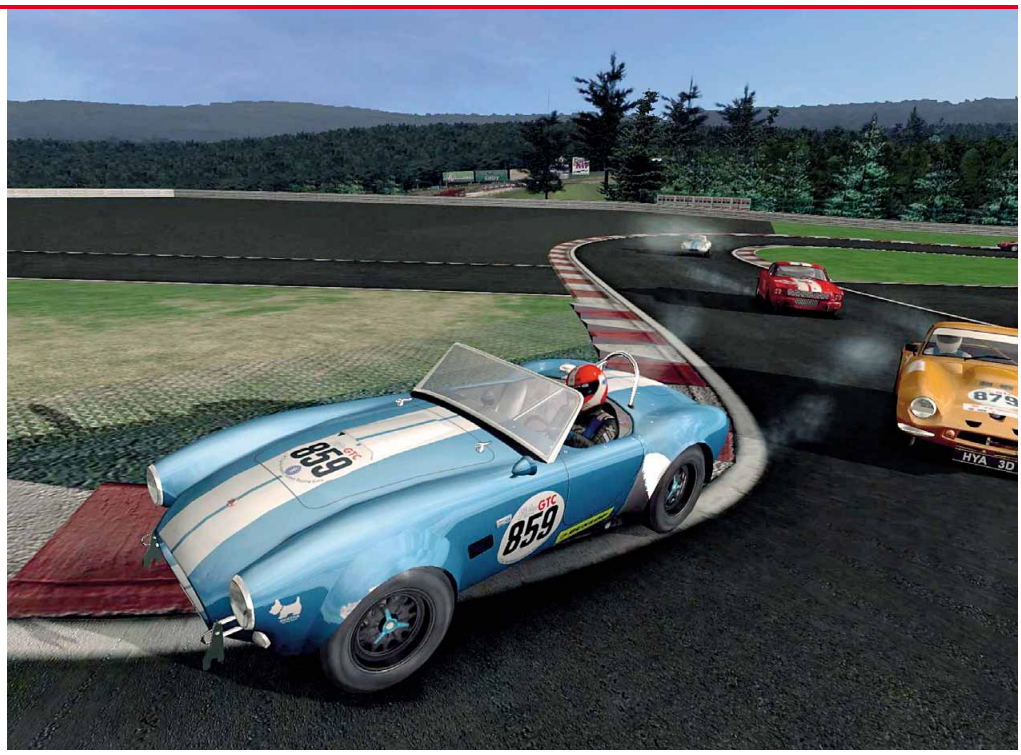
Auffälligster Unterschied zu **GTR**: das Szenario. Die schwedischen Entwickler von Simbin sicherten sich die Lizenzen für die »FIA GTC 65« und die »FIA GTC 76«. In diesen Meisterschaften fahren Tourenwagen der Baujahre 65 und 76 auf den aktuellen Rennkursen von Hockenheim, Spa oder Dijon. Sie bügeln deshalb zwar auch über den Nürburgring, nicht jedoch über die legendäre Nordschleife, die seit Mitte der 70er nicht mehr Teil des GP-Kurses ist. Vorteil der »modernen« Lizenz: Wie schon in **GTR** kann Simbin jedes der 90 geplanten Autos bis zur kleinsten Schraube originalgetreu nachbauen und Motorengeräusche vor Ort aufzeichnen. »Bei einer Aufnahme-Session fuhr ein Pilot versehentlich in die Mauer, deswegen sind jetzt sogar die Unfallsounds authentisch«, verriet uns Senior Designer Rod Chong auf der E3.

Im Porsche 911 brettern wir über den Hockenheimring, animierte Pilotenhände erhöhen das Mittendrin-Gefühl.

Originalgetreu bis zur Aufhängung: ein De Tomaso Pantera.



Dynamische Lichteffekte bringen Stimmung in Nachtrennen.



Sonnenuntergang in Spa, die Schatten werden immer länger – der neue Tag- und Nachtwechsel macht's möglich.

Karriere im Klassiker

Das Repertoire der Oldtimer reicht vom Austin Mini über Klassiker wie den Ferrari 350 bis zu Exoten vom Schlage eines De Tomaso Pantera. Wie schon in **GTR** liefert jedes Auto ein komplett anderes, unglaublich realistisches Fahrerlebnis: Der Austin Mini schiebt gemütlich über die Vorderräder, im Lotus Cortina gelingen spielend stilvolle Drifts, der Porsche 911 fordert viel Feingefühl am Gaspedal.

Damit Sie möglichst viele dieser Fahrzeuge erleben, pfeift Simbin für den spielerischen Rahmen ausnahmsweise auf Realismus und liefert in **GT Legends** einen waschechten Karrieremodus im Stil von **Juiced**: Sie absolvieren abwechslungsreiche Rennveranstaltungen, verdienen Preisgeld und vergrößern damit nach und nach Ihren Fuhrpark. Meist benötigen Sie einen bestimmten Wagen, um an einem Rennen teilnehmen zu können. So rollen in der »Drift Challenge« ausschließlich die Heckschleudern Alfa Romeo GTA und Lotus Cortina an die Startlinie. Im Duell »David gegen Goliath« müssen Sie im Mini einen Porsche 911 bezwingen.

Volksnahe Legenden

Trotz des hohen Realismus-Anspruchs sollen Rennspiel-Neulinge deutlich schneller Erfolge feiern als in **GTR**. Die fünf Schwierigkeitsgrade regulieren nicht nur Fahrhilfen, Empfindlichkeit des Schadensmodells und Intelligenz der KI-Gegner, sondern wirken sich auch spielerisch aus. So hilft ein Autopilot Einsteigern und Amateuren bei der Fahrt aus der Boxengasse. **GT Legends** erkennt automatisch angeschlossene Eingabegeräte und passt Fahrhilfen und die Sensibilität der Steuerung dementsprechend an. Beim Probespiel konnten wir die hypernervöse Corvette Stingray sowohl mit Tastatur als auch per Gamepad präzise durch die Schikanen steuern. Dennoch sollten Sie für **GT Legends** unbedingt ein Force-Feedback-Lenkrad kaufen: Dann spüren Sie jede Bodenwelle, jede Kurve ist ein anderes Erlebnis, die Armmuskeln leisten Schwerstarbeit.

Wer gerade nicht mit der Strecke kämpft, balgt sich garantiert mit den Gegnern: Die KI-Konkurrenten fahren bevorzugt im Windschatten, bremsen uns fies aus, landen bei riskanten Manövern aber auch mal im Kiesbett. Das Schadensmodell soll dabei noch detaillierter werden als in **GTR**, in unserer Beta-Version war es jedoch noch nicht fertig.

Es werde Licht

In Sachen Grafik dreht Simbin vor allem an der Atmosphäreschraube: Animierte Hände erhöhen das Mittendrin-Gefühl in der Cockpitperspektive enorm. Dank des neuen Tag- und Nachtwechsels wirken die Ausdauerrennen eine ganze Ecke glaubwürdiger, auf Wunsch auch im bis zu 60-fachen Zeitraffer. Dynamische Lichteffekte sorgen besonders während der Nachtrennen für Stimmung auf der Strecke. Allerdings wandern ausschließlich Mond und Sonne über den Horizont, anders als in **GTR** wird es weder Regenwolken noch nasse Fahrbahnen geben. Schade, denn ansonsten kennt die Detailverliebtheit von **GT Legends** keine Grenzen. Ungelogen: Der Auspuffqualm ändert je nach Motortemperatur seine Farbe. HK

Gutmütiger Austin Mini, Außenperspektive, aktivierte Fahrhilfen: So feiern auch Rennspielneulinge schnelle Erfolge im Karrieremodus.

GT LEGENDS heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: Simbin
Status: zu 80% fertig

Heiko Klinge: »Stau in meinem Büro, jeder will mal ans Lenkrad – solche Redakteursansammlungen gab's diesen Monat sonst nur bei GTA San Andreas und Battlefield 2. Ein eindeutiges Zeichen, in welcher Liga GT Legends fährt. Was für ein Realismus, was für eine Grafik, was für tolle Autos! Ich bin mir sicher: Sollte Simbin bei Balancing und Multiplayermodus keine größeren Unfälle mehr bauen, vollenden sie gerade die nächste Rennspiel-Referenz.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F101

Die Kunst des Krieges

BATTLEFIELD 2

Die Mutter aller Multiplayer-Shooter hat prächtigen Nachwuchs. Der sieht nicht nur umwerfend aus, sondern hat auch herausragende innere Werte: vorbildliche Balance und perfektes Teamspiel.

FACTS

- 3 Fraktionen
- 7 Klassen
- 12 Karten
- 24 Fahrzeuge
- 64 Spieler

INHALT

Mega-Test 66
Kriegstagebuch 68
Ranking nur für Besserverdienende? 69
Commander-Modus 71
Technik-Check 72
Taktiken und Klassen 74
Schlachtfeld-Geschichten 76

WERTUNGSKONFERENZ

Auf der Heft-DVD finden Sie einen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz zu Battlefield 2. Die ungeschnittene Fassung gibt's wie gewohnt auf GameStar.de Premium.

- CD: Video-Special
- DVD: Mega-Test Wertungskonferenz

- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK F89

Eine MIG 29 der Araber greift einen amerikanischen Flugzeugträger an. Der startende Black-Hawk-Hubschrauber hat keine Chance.
Dieser Screenshot stammt aus dem Battle-Recorder (BR).

Ein herausragender Anführer braucht Intelligenz, Glaubwürdigkeit, Menschlichkeit, Mut und Strenge. Meint Sun Tzu aus China. Der hat **Die Kunst des Krieges** geschrieben. In den letzten zwei Jahrtausenden haben unzählige Generäle seine Theorien getestet und sind zu dem Schluss gekommen: »Stimmt! Das Buch ist brillant!«. Ein guter Anführer braucht außerdem Artillerie, unbemannte Aufklärungsdrohen, Radar-Scans und Hilfsgüter. Meinen Digital Illusions aus Schweden. Die haben **Battlefield 2** entwickelt. In den letzten zwei Wochen haben unzählige GameStar-Redakteure deren Theorien getestet und sind zu dem Schluss gekommen: »Stimmt auch! Das Spiel ist brillant!«

Sun Tzu schaffte es, seine gesammelten Theorien über den Krieg in nur rund 60.000 deutschen Zeichen zu vermitteln. Das können wir toppen: Wir pressen unser geballtes Wissen über **Battlefield 2** in nur 12.400 Buchstaben und erklären Ihnen, was das Spiel zu unserer neuen Action-Referenz macht.

Erste Reihe, Mitte

Hochrangige militärische Anführer sind wertvoll und sitzen daher in bequemen Funkwagen fernab der Front. Für Generäle sicherlich angenehm, für Shooter-Fans hingegen todlangweilig. Das dachten sich auch Digital Illusions (Dice), und verwarfen ihr erstes Konzept des neuen Commander-Modus'. Noch vor wenigen Wochen hieß es, der Oberbefehlshaber werde nicht als Kämpfer am Gefecht teilnehmen, sondern als reiner Stratege agieren. Im fertigen Spiel sieht das jedoch anders aus: Als Kommandant stürmen Sie nun mit den normalen Soldaten über's Schlachtfeld! Jedoch haben nur Sie Zugriff auf die genialen Zusatzoptionen: Auf Tastendruck öffnet sich eine Kartenübersicht, in der alle befreundeten Truppen eingezeichnet sind. Mit einem praktischen Menü decken Sie darin in regelmäßigen Abständen per Radar-Abtastung alle feindlichen Einheiten im Kampfgebiet auf, senden Spionage-Drohen aus, werfen Hilfsgüter mit Munition und Medi-Packs ab und ordnen verheerende Artillerieschläge an. Das alles

Ein Sanitäter bedient ein stationäres MG, sein Kollege hält Verbandszeug bereit. **(BR)**

Die Truppentransporter sind schwimmfähig. Im Wasser bieten sie allerdings leichtes Ziel für feindliche Hubschrauber. (BR)

geht mit wenigen Klicks sehr leicht und schnell von der Hand. Gut so, denn im Commander-Modus bekommt der Oberbefehlshaber nichts von seiner Umwelt mit und ist ein leichtes Ziel für gegnerische Kämpfer.

Black Hawk up

Wenn leichte Wagen zuerst auftauchen und die Flanken besetzen, dann stellt sich der Feind zum Kampf auf, sagt Sun Tzu. **Battlefield 2** bietet weit mehr als nur leichte Wagen: Schlauchboote, Panzer, Helikopter und sogar Düsenjäger. Denn statt historischer Gefechte erleben Sie im altbewährten Conquest-Modus fiktive moderne Schlachten zwischen den USA, China und der arabischen Koalition MEC. Der Fuhrpark und die Waffensysteme entsprechen dem aktuellen Stand der Militärtechnik: Jets machen mit Hitze suchenden Raketen Jagd auf Hubschrauber, Helikopter nehmen Panzer mit kameragelenkten Geschossen unter Feuer, und Truppentransporter verbergen sich hinter blickdichten Rauchwolken. Steuerung und Fahrphysik könnten glatt aus einer Simulation stammen: Die Aufhängungen der Jeeps etwa geben realistisch federnd nach, wenn Sie mit knatterndem Motor über sonnige Strände jagen. Die ideale Mischung aus leichter Bedienung und spielerischer Herausforderungen stellen die Hubschrauber dar. Mit den WASD-Tasten steuern Sie Auftrieb und Seitenruder, mit der Maus neigen Sie den Helikopter in die Richtung, in die Sie fliegen wollen. Das ist leichter als in **Battlefield Vietnam,** aber wesentlich schwerer als etwa in **Joint Operations**. Dafür ist das Erfolgserlebnis umso größer, wenn Sie nach wenigen Minuten Übung mit dem Black-Hawk-Hubschrauber steile Kurven durch arabische Häuserschluchten ziehen.

KRIEGSTAGEBUCH DIE SCHLACHT IM GOLF VON OMAN

Während unsere F22 noch über dem Landedeck schwebt, stürzt schon die erste MIG 29 des Gegners auf den Flugzeugträger herab. Die Schlacht um den Golf von Oman beginnt.

Ein Kampfjet der MEC kreist über dem Festland und nimmt unseren Cobra-Hubschrauber unter Feuer. Währenddessen spurtet ein Schlauchboot unbemerkt den Fluss hinauf.

Der Feind greift an! Ein Havoc-Helikopter schießt unsere Stellung sturmreif, dann setzt feindliche Infanterie nach. Wir werden zurückgedrängt, unsere Flagge senkt sich.

Die gegnerische Artillerie gibt uns den Rest: Granaten schlagen rechts und links im Lager ein und schalten vier unserer Kameraden aus. Schließlich hissen die Araber ihre Flagge.

Als wir mit einem Araber kämpfen, packt der Kollege links vorsorglich den Defibrillator aus.

Buggies haben zwei MGs an Bord. Dem Panzer macht das allerdings keine Angst.

Rang und Namen

Wer Commander wird, hängt vom Dienstgrad ab: Gefechte, an denen Sie teilnehmen, werden von einem Online-Rangsystem ausgewertet. Für jeden Feind, den ein Spieler ausschaltet, erhält er einen Punkt. Das ist soweit nichts Neues. In **Battlefield 2** gibt's darüber hinaus aber auch Belohnungen für Teamarbeit. Hier hat Dice vom Konkurrenten **Joint Operations** abgeschaut: Wenn Sie zum Beispiel als Hubschrauberpilot Mitspieler herumkutschieren oder einem bedrängten Kameraden zu Hilfe eilen, gibt's Assistenzpunkte. Die Werte werden addiert, in eine Online-Rangliste eingetragen und in militärische Dienstgrade übersetzt. Wenn sich zwei Spieler gleichzeitig für den Commander-Posten bewerben, erhält der Ranghöhere den Vortritt. Anstellung auf Lebenszeit ist das aber noch lange nicht: Jeder Spieler darf einmal alle zwei Minuten zur Meuterei aufrufen. Wenn sich dann die Hälfte des Teams gegen den Commander auflehnt, ist er weg vom Fenster. Er kann sich erst nach fünf Minuten wieder um den Posten bewerben.

Die glorreichen Sieben

Bevor Sie sich der Wahl zum Commander stellen, suchen Sie eine Soldaten-Klasse aus. In **Battlefield 2** gibt's sieben davon: Der Sturmsoldat bildet das Rückgrat der drei Armeen. Mit seinem Granatwerfer hat er's bevorzugt auf feindliche Infanterie abgesehen. Für Fahrzeuge ist der Panzerfaustschütze zuständig. Seine Maschinenpistole ist zwar schwächer als die Sturmgewehre der Kollegen, seine lenkbaren Raketen lehren dafür Panzerfahrern das Fürchten: Gerät ein Vehikel in das Visier der Panzerfaust, ertönt ein bedrohliches Zirpen. Völlig unerwartet schlägt hingegen der Special Forces Soldat zu. Der heftet hochexplosives C4 an Fahrzeuge und zündet es aus sicherer Entfernung per Funk. Als wir etwa neben einer Brücke auf der Lauer liegen, warnt uns der Commander vor heranrollenden Panzern. Wir flitzen auf die Überführung, legen fünf Sprengladungen aus und verstecken uns mit dem Fernzünder unter der Brücke. Als wir über uns Ketten knirschen hören, drücken wir den Auslöser. Böse Überraschung: Die Brücken in **Battlefield 2** sind zerstörbar! Zwei brennende Panzer und Tonnen von Geröll stürzen auf unseren Trupp herab...

Schocktherapie

Nicht nur Brücken, sondern auch die Spielsachen des Commanders sind Ziel der Special Forces: Radar, Artillerie und Drohnen-Kontrollstation stehen auf den Karten herum. Werden die gesprengt, fällt das jeweilige Hilfsmittel aus – bis

RANKING-SYSTEM NUR FÜR BESSERVERDIENENDE?

In Battlefield 2 erhalten Sie Punkte für Abschüsse, Flaggeneroberungen und gutes Teamspiel. Wenn Sie genug Punkte gesammelt haben, schalten Sie zusätzliche Waffen frei und bekommen Orden und Abzeichen. Wie die aussehen, will Dice nicht verraten. Das sollen die Spieler selbst herausfinden. Allerdings werden Ihre Leistungen nur auf den offiziellen Servern registriert, und pro Land wird es nur einen Server-Anbieter mit Ranking-System geben. Das sorgte schon vor dem Release für Aufruhr: Hierzulande bietet nur K-Play.de Ranked-Server an, und die sind teurer als die der Konkurrenz. Für Clans, die nicht zu K-Play wechseln wollen, gibt's kein Ranking. Doch gerade die Clans sorgen bei Online-Shootern dafür, dass immer genug Server zur Verfügung stehen, auch für Gelegenheitsspieler. Allerdings haben Kunden bereits rund 1.000 Slots gebucht. K-Play selbst wird bis zu 1.000 weitere bereitstellen. Dem ersten Ansturm dürfte das jedoch kaum standhalten. Doch keine Angst: Einmal freigespielt, können Sie die Bonuswaffen auch auf inoffiziellen Servern nutzen.

Der feindliche Hubschrauber setzt nach und greift unseren alleingelassenen Panzer an. Der Maschinengewehr-Schütze reagiert zu spät: Das Fahrzeug geht in Flammen auf.

Die letzten Überlebenden weichen zur westlichen US-Basis aus. Hier hat der Commander einen Hilfsgüter-Abwurf versprochen. Den haben wir mittlerweile auch bitter nötig.

Drei wagemutige Marines preschen währenddessen im flinken Buggy zum Strand vor und feuern dabei aus allen Rohren. Sie fallen den völlig überraschten Arabern in die Seite.

Die drei Draufgänger überrumpeln den Feind. Doch alleine können Sie die Flagge nicht einnehmen, denn schon rückt von der benachbarten Basis gegnerische Verstärkung an.

Der Special Forces Soldat bringt sich in Sicherheit: Ein Panzer macht sich gerade über seinen Humvee her. **(BR)**

Kameragesteuerte Raketen können Sie per Mausklick lenken.

Die Flak-Batterie des Schiffs stoppt jeden Hubschrauber.

ein Pionier vorbei kommt. Der bringt Fahrzeuge und Installationen wieder auf Vordermann. Um verletzte Soldaten kümmert sich hingegen der Sanitäter. Der wohl wichtigste Kämpfer aus **Battlefield 1942** fehlte in **Battlefield Vietnam**, hat aber im Urlaub dazugelernt: Mit seinem Defibrillator ruft er getötete Kameraden ins Leben zurück. Der Sani verteilt außerdem Erste-Hilfe-Pakete – Medizinschränke wie in **Battlefield 1942** gibt's nicht mehr. Auch Munitionskisten suchen Sie vergebens. Stattdessen sorgen Versorgungssoldaten für Nachschub: Die stecken ihren Kameraden Patronengürtel zu. Munition kann der Scharfschütze nicht genug bekommen, denn abgelegene Plätzchen mit freiem Schussfeld gibt's in **Battlefield 2** zu genüge: Hochhäuser, Schornsteine, sogar Baukräne dienen als perfekte Sniper-Positionen.

Brothers in Arms

Ein guter General kommandiert eine Truppe, die sich wie ein einzelnes Individuum lenken lässt, dem keine andere Wahl bleibt, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** hat jeder Soldat ein Spezialgebiet, doch alle sind aufeinander angewiesen: Ein Scharfschütze ohne Munition ist genauso nutzlos wie ein fußkranker Grenadier oder ein kaputter Panzer. Deshalb organisieren sich die Spieler selbstständig in Gruppen. Per Mausklick erstellen Sie ein solches »Squad«, dem sich fünf Kameraden anschließen können. Der Squad-Gründer wird automatisch zum Gruppenführer. Er dient seinen Untergebenen als mobiler Startpunkt und stellt über ein Menü, das dem Commander-Modus gleicht, Anfragen an den Oberbefehlshaber. So erbittet er Spionage-Drohen, Artillerieschläge oder Hilfsgüter. In gleicher Weise erteilt der Commander den Squads Aufträge wie »Hier angreifen!« oder »Dort Minen legen!«. Akzeptiert der Gruppenführer per Tastendruck seinen Auftrag, führt ihn ein eingeblendetes Symbol und eine farbige Rauchgranate zum Einsatzziel. Stimmt der Commander einer Anfrage zu, wird auf der Stelle eine Drohne losgeschickt, Feuerbefehl gegeben oder ein Care-Paket abgeworfen. So entsteht in **Battlefield 2** perfektes Teamspiel.

Funkemariechen

Vergessen Sie nerviges F-Tasten-Gehacke – in **Battlefield 2** sind die gesprochenen Funkmitteilungen, die Sie an Teamkameraden senden, in einem ringförmigen Menü angeordnet, das sich auf Tastendruck in der Bildschirmmitte öffnet. Warnungen oder Hilferufe setzen Sie so in Sekundenbruchteilen ab. Wem die vorgefertigten Mitteilungen nicht aussagekräftig genug sind, nutzt das

KRIEGSTAGEBUCH DIE SCHLACHT IM GOLF VON OMAN

Unsere Soldaten formieren sich an den Nachschubkisten neu. Wunden werden versorgt, Munition ausgegeben, der Panzer repariert. Wir fassen neuen Mut und stürmen vor.

Mit Panzer, Truppentransporter und Hubschrauber überfällt derweil ein anderes amerikanisches Team die Baustelle. Der Angriff ist erfolgreich: Wir schlagen den Feind zurück!

Den Arabern am Strand geht die Munition aus. Als schließlich auch die Pistolen leer geschossen sind, greifen die Soldaten zu ihren Messern und stürzen sich in den Nahkampf.

Endlich: Wie kontrollieren den Strand, die Basen in der Stadt und den Himmel über Oman. Triumphierend ziehen zwei amerikanische F22 ihre Bahnen. Der Sieg ist unser!

DER COMMANDER-MODUS IM DETAIL

① Ladebalken für Radar-Scan, Artillerie, Spionage-Drohnen (UAV) und Hilfsgüter zeigen den Bereitschaftsstatus der Hilfsmittel an.

② In der Squad-Übersicht sehen Sie, wie viele Gruppen Ihr Team besitzt, und welche Soldatenklassen in den Squads kämpfen.

③ Der Commander chattet mit Squads, dem Team oder allen Spielern. Die verschiedenen Kanäle unterscheiden sich farblich.

④ Ein Rechtsklick in die Karte ruft das Kommandomenü auf. Bevor Sie einem Squad den Marschbefehl erteilen, müssen Sie die jeweilige Gruppe in der Squad-Übersicht auswählen.

⑤ Das rote Symbol zeigt an, wo Artillerie einschlagen wird. Es erscheint außerdem in den Karten Ihrer Kameraden, damit die sich rechtzeitig in Sicherheit bringen können.

⑥ Team-Kollegen, die sich in Squads formieren, werden grün markiert, die Gruppenführer außerdem mit der jeweiligen Zahl. Übrige Kollegen erscheinen blau, gegnerische Soldaten rot, der Commander als Stern.

⑦ Ein UAV hat feindliche Einheiten aufgedeckt und sendet die Informationen für kurze Zeit an alle Spieler in Ihrem Team.

⑧ Squad 2 soll sich in Bewegung setzen. Der gelbe Pfeil zeigt den Männern, wohin genau.

eingebaute Voice-over-IP-System und redet störungsfrei mit seinen Kameraden. Besonders Clan-Spieler jubilieren über derart gute Kooperationsmöglichkeiten. Doch das funktioniert auch auf öffentlichen Servern, denn das Rangsystem, das Teamarbeit belohnt, beschert nicht nur Vorteile bei der Commander-Wahl: Wer genug Punkte gesammelt hat, bekommt fesche Orden und schaltet zusätzliche Waffen frei – je eine pro Klasse. Der Pionier läuft dann statt mit einer Repetier-Schrotflinte mit einer vollautomatischen Wumme über's Schlachtfeld. Das sorgt für enorme Langzeitmotivation.

Fremde Zungen

Um Deinen Feind zu kennen, musst Du Dein Feind werden, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** ist das kein Problem: Durch das perfekte Balancing der drei Parteien und der Klassen untereinander können Sie unbesorgt den Job und die Seiten wechseln. Eine bevorteilte Nation wie in **Battlefield Vietnam**, in dem die Flugzeuge der Amerikaner denen der Vietnamesen überlegen sind, gibt's hier nicht. Trotzdem spielen sich nicht alle Kämpfer gleich: Der Scharfschütze der Chinesen etwa benutzt ein halbautomatisches Gewehr, das schneller schießt aber weniger Schaden anrichtet als die Repetierbüchse des Amerikaners.

Anders als in den Vorgängern, in denen alliierte/amerikanische Truppen blau und deutsche/vietnamesische Soldaten rot markiert waren, trägt die gegnerische Mannschaft in **Battlefield 2** immer rote, das eigene Team immer blaue Namen. Absolut logisch und nach kurzer Umgewöhnungszeit wesentlich einfacher als das alte System.

Bot-Squad

Gemäß den Regeln der Kriegskunst gibt es neun Arten von Gelände, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** sind es sogar zwölf – zwölf Schlachtfelder, von einer Staudamm-Baustelle in der arabischen Wüste hin zu den nebligen Sümpfen der Mongolei. Jede Karte gibt es in drei Ausführungen, für 16, 32 oder 64 Spieler. Im Einzelspieler-Modus ziehen Sie mit sieben Bots ins Feld. Die KI-Gegner sind zwar ungewöhnlich erpicht auf aussichtslose Nahkämpfe, verhalten sich ansonsten aber clever und hören auf's Wort, wenn Sie Befehle geben. Der Commander-Posten steht Ihnen jederzeit offen, sollten Sie jedoch lieber als Einzelkämpfer losziehen, übernimmt ein Bot die Befehlsgewalt. Der Solo-Modus von **Battlefield 2** kommt zwar ohne Singleplayer-Kampagne daher, reicht für einen Kleinkrieg zwischendurch allerdings völlig aus. Als Übungsgelände für die »echten« Schlachten im Internet oder lokalen Netzwerk ist er sogar ideal.

Zweisitzige Jets haben Luft-Luft-Raketen, Luft-Boden-Raketen und Bomben an Bord.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ich wusste ja, dass Battlefield 2 toll werden würde. Aber muss es denn gleich so toll sein? Muss ich denn Gänsehaut bekommen, wenn neben mir die Artillerie in den Boden kracht? Muss ich fasziniert innehalten, wenn über mir die Jets Luftkämpfe aufführen. Muss ich versteinern, wenn ich den Schatten eines Hubschraubers auf dem Boden erspähe? Was mich das schon an virtuellen Leben gekostet hat! Apropos Kosten und Grafik: Muss Battlefield 2 denn so ungeheuer hardware-hungrig sein? Menschen mit nur 512 MB RAM müssen draußen bleiben. Da helfen auch keine tolle Grafikkarte und kein High-End-Prozessor mehr. Wer mitspielen will, muss gut ausgestattet sein oder investieren.

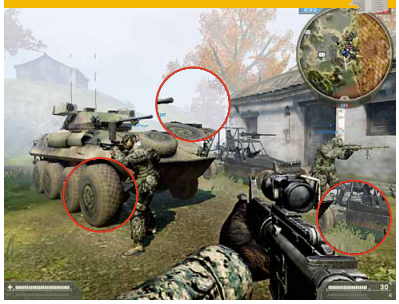
»Teure Gänsehaut«

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

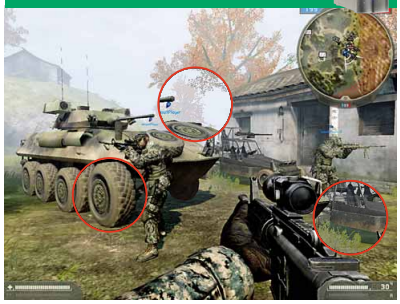
800x600 • niedrige Details
Das Schlachtfeld versinkt in depressiver Herbststimmung: geringe Sichtweite, dunkle Texturen, schattenlose Objekte und reduzierte Beleuchtung.

MITTELKLASSE-PC



1024x768 • mittlere Details
Schon in der mittleren Detailstufe sieht Battlefield 2 wesentlich besser aus als der Vorgänger. So schick spielen Sie auch auf Mittelklasse-PCs flüssig.

HIGH-END-PC



1280x960 • maximale Details
Battlefield 2 extrem: Für die hoch aufgelösten Texturen, grandiose Beleuchtung und detailverliebten Einheiten brauchen Sie einen Top-PC.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

1024x768 • mittlere Details
Prächtig und flüssig spielbar: Bereits bei mittleren Grafikeinstellungen protzt die Szenerie mit hochwertigen Texturen, guter Beleuchtung und Weitblick.

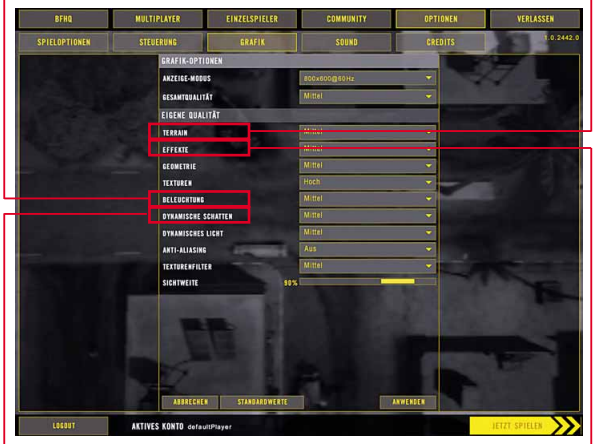
1600x1200• maximale Details
In der höchsten Detailstufe spielen Sie Battlefield 2 nur auf High-End-PCs flüssig. Dafür gibt's noch mehr Weitsicht und dichtere Vegetation.

GRAFIKOPTIONEN

Battlefield 2 benötigt viel Speicher. Für den höchsten Detailgrad empfehlen wir 1 GByte RAM und eine aktuelle High-End-Grafikkarte mit 256 MByte Speicher. Für 16 Spieler genügt bereits ein Prozessor mit 1,6 GHz.

Beleuchtung
Über diese Option bestimmen Sie den Beleuchtungsgrad von Objekten. Je niedriger desto dunkler.

Terrain
Damit regeln Sie die Auflösung der Bodentexturen. In der Hektik des Spiels genügt die Stufe »niedrig«.



Dynamische Schatten
Bewegte Schatten lassen Objekte wesentlich realer erscheinen. Das kostet aber viel Rechenkraft.

Effekte
Aufwändige Grafikeffekte wie Wasserwellen sehen auch in der niedrigsten Stufe noch gut aus.

TUNING-TIPPS

1 Wenn Sie die mittlere Beleuchtungsstufe wählen, rollen die Panzer 20% flüssiger.

2 Dynamische Schatten sehen zwar schick aus, kosten aber viel Rechenleistung. Schalten Sie die Spielerei auf »Niedrig« (20 Prozent mehr fps) oder ganz ab.

3 Stellen Sie die Geometrie auf »Mittel«. So spielen Sie Battlefield 2 auch in großen Schlachten flüssig und es sieht noch gut aus.

4 Reduzieren Sie die Terrain-grafik. Pro Stufe bringt das 15 Prozent mehr fps und fällt in der Hitze des Gefechts kaum auf.

5 Schalten Sie alle speicherfressenden Programme aus, die parallel zu Battlefield 2 laufen.

CHECKLISTE

- 2,3 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

AK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce 6600 / GT	Radeon 9700/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,6 GHz XP/1800+	800x600[1]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz XP/2200+	1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz XP/2600+	1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,6 GHz XP/1800+	800x600[1]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz XP/2200+	1024x768[2]	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz XP/2600+	1280x960	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details

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

Tunguska Flak-Panzer und Cobra Kampfhubschrauber kommen sich nur ungern so nah. **(BR)**

Um dem Sniper zu entgehen, kann sich der MG-Schütze in den Panzer ducken.

Kamerakind

Nicht nur die Waffenauswahl, sondern auch die Grafik von **Battlefield 2** ist auf dem neusten Stand der Technik. Besondere Details stecken in den Spielermodellen: Jeder Ausrüstungsgegenstand, den die realistisch animierten Soldaten einsetzen, ist tatsächlich am Kämpfer sichtbar. Wer sich daran nicht satt sehen kann, für den bietet **Battlefield 2** ein spannendes Tool: den Battle-Recorder. Von jedem Match, das Sie online austragen, wird eine Datei mit sämtlichen Spiel-Informationen auf dem jeweiligen Server gespeichert. Die können Sie runterladen und das Gefecht in frei wählbaren Kameraperspektiven als Wiederholung anschauen. Besonders spektakuläre Szenen bewundern Sie in Zeitlupe oder als dreidimensionales Standbild. Screenshots solcher Momente finden Sie auch in diesem Test. Die sind mit dem Hinweis »**(BR)**« gekennzeichnet. Auf Wunsch exportiert **Battlefield 2** Spielzenen als AVI-Videoclip zum Archivieren auf Ihre Festplatte. Rückspulfunktion und eine bedienungsfreundliche grafische Benutzeroberfläche gibt's im Battle-Recorder allerdings nicht.

Wettrüsten

Der Sound von **Battlefield 2** ist ebenso atemberaubend wie die Grafik: Artillerieschläge lassen die Boxen vibrieren, nie zuvor gab es derart realistische Schussgeräusche. Dabei unterscheidet sich jede Waffe deutlich von den anderen: Sie hören genau, ob Freund oder Feind schießt – nicht nur wegen der exzellenten Positionierung. Doch um **Battlefield 2** in voller Pracht genießen zu können, brauchen Sie starke Hardware. Aber für Multiplayer-Fans lohnt sich diese Investition auf jeden Fall. Sun Tzu sagt zwar: »Wahrhaft siegt, wer nicht kämpft«. Aber der kannte auch dieses Spiel nicht. FAB

➤ HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Kommandeure kämpfen nicht selbst, Kommandeure lassen kämpfen. Und so hatte Dice den Commander-Modus zunächst angekündigt. Aber welcher Baller-Freund hätte schon freiwillig den reinen Strategen gespielt? Stattdessen stürze ich mich jetzt als Commander mitten in die Schlacht. So macht Befehligen Spaß. Und durch das Belohnungssystem spuren meine Männer sogar – denn jeder ist heiß auf Extra-Waffen und Orden. Dass Dice nicht verraten will, wie die aussehen, kann ich sogar verstehen. Die besten Waffen in World of WarCraft sind ja auch noch geheim. Apropos: Das liegt bei mir erstmal auf Halde – ich kehre zurück zu meinen Shooter-Ursprüngen.

»Commander der Action-Rubrik«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Da heißt es, moderne Kriege seien steril: Irgendwer drückt auf Knöpfchen, dann kracht's. Humbug! Die Atmosphäre von Battlefield 2 ist klasse; stets habe ich das Gefühl, ich sei mitten im Gefecht. Mir fehlt nur dynamisches Terrain. Wie cool wäre es, wenn ich mit dem Panzer Häuser sprengen könnte. Schon klar, das würde die Balance ruinieren. Aber interessant wär's schon, zumal Söldner (wenn schon, sonst nix) zerstörbare Schlachtfelder bietet. So, mehr zu meckern gibt's nicht. Commander Siegismund, ich erwarte Ihren Befehl!

»Lass' krachen!«

BATTLEFIELD 2 MULTIPLAYER-SHOOTER

PUBLISHER	EA / Digital Illusions	RELEASE (D)	23.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 09/04) Mehr Spieler, aber schwächere Grafik.
Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Schlagen Sie Schlachten im Zweiten Weltkrieg.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800 + AMD	XP 2200+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1 GB RAM	1,5 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Derzeit das absolute Non-Plus-Ultra der Multiplayer-Shooter.
MODI Der Conquest-Modus ist altbewährt, doch mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ tolle Animationen ⊖ trübe Bodentexturen	9 / 10
SOUND	⊕ realistische Waffensounds ⊕ satter Motorenklang	10 / 10
BALANCE	⊕ sinnvolle Klassen ⊖ Fahrzeugbesatzung erobert Flaggen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ packende Gefechte ⊖ keine Massenschlachten	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ perfekte Fahrzeugsteuerung ⊖ kleine Bedienungsmacken	9 / 10
UMFANG	⊕ zwölf Maps ⊕ sieben Soldatenklassen ⊕ großer Fuhrpark	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ gut balancierte Karten ⊕ alle Maps in je drei Größen	10 / 10
TEAMWORK	⊕ Commander-Modus ⊕ Belohnung für Teamarbeit	10 / 10
WAFFEN	⊕ umfangreiches Arsenal ⊕ freischaltbare Waffenkits	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ Conquest-Modus... ⊖ ...der seit drei Jahren gleich ist	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: ÜBERRAGENDER TEAM-SHOOTER, MODERNES SZENARIO.

Jungs, hier kommt der Masterplan

BATTLEFIELD 2 TAKTIKEN

ANGREIFER: USA

1 Um Karkand zu erobern, müssen die amerikanischen Truppen so schnell wie möglich in die Stadt durchbrechen. Damit sie dabei nicht in einen Hinterhalt laufen, überwacht der Commander die Stadtgrenze mit einem UAV.

2 Verteilen Sie sich! Feindliche Soldaten starten in erster Linie an den unteren beiden Flaggen. Hier wimmelt es daher nur so von Panzerabwehr-Schützen und Minenfeldern.

3 Scharfschützen bewachen die US-Artillerie und melden, falls feindliche Truppen zu Radar und UAV-Trailer vordringen wollen.

4 Der Schlüssel für den Sieg der Amerikaner liegt darin, die Hauptbasis der MEC einzunehmen. Ein Kommando-Trupp aus Special Forces und Sanitätern ignoriert daher die westlichen Flaggen, umgeht die feindlichen Truppen weiträumig und spurtet in den Ostteil der Stadt.

5 An der Hauptbasis der MEC angekommen nehmen die Männer die Flagge ein und zerstören die Commander-Installationen. Fortan kontrollieren die amerikanischen Truppen zwei Panzer-Startplätze, während der feindliche Oberbefehlshaber bis auf weiteres ausgeschaltet ist.

VERTEIDIGER: MEC

1 Die MEC darf den US-Truppen nicht erlauben, in die Stadt einzudringen. Ein UAV deckt den gesamten Bereich südlich der Stadt ab. So kann sich der Feind nicht unbemerkt nähern.

2 Nur eine Straße führt nach Karkand. Von ihrer ersten Kreuzung ausgehend verminen zwei Pioniere alle Abzweigungen in Richtung Innenstadt. In den Seitenstraßen beziehen Panzerabwehr-Schützen und Special Forces Stellung und lauern auf feindliche Fahrzeuge.

3 Mittlerweile hat der Panzer der Hauptbasis den Marktplatz erreicht und sichert die beiden östlichen Straßen. Der Truppentransporter bleibt im Westen und jagt feindlichen Einheiten nach, die durchgebrochen sind.

4 Ein weiterer Pionier vermint den Zugang zum Ostteil der Stadt. Sind US-Truppen ins Stadtzentrum vorgedrungen, sprengen Special Forces die Brücke und verteidigen die Furt, damit der Feind nicht zur Hauptbasis vorrücken kann.

5 Scharfschützen überwachen Furt und Brücke und warnen vor feindlichen Kommando-Trupps. Die Hauptbasis darf auf keinen Fall in die Hände der amerikanischen Truppen fallen!

DIE SOLDATENKLASSEN

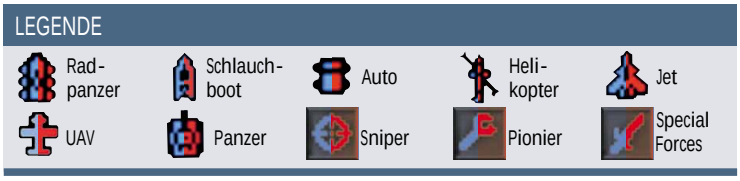
Soldat ist nicht gleich Soldat: Jeder Kämpfer in Battlefield 2 ist ein Spezialist mit eigenem Aufgabenbereich. Alle haben herausragende Fähigkeiten, doch keiner kann den Krieg alleine gewinnen. Damit Sie wissen, mit wem Sie's auf dem Schlachtfeld zu tun bekommen, stellen wir Ihnen die glorreichen Sieben und ihre besonderen Fähigkeiten kurz vor.

Der Panzerabwehr-Schütze lehrt Fahrzeugführer das Fürchten: Mit seinem Raketenwerfer haut er Löcher in alles, was fährt. Im Kampf gegen feindliche Fußsoldaten zieht er mit seiner Maschinenpistole jedoch meist den Kürzeren.

Feindliche Infanterie verspeist der Sturmsoldat zum Frühstück. Mit seinem Granatwerfer trifft er auch Gegner, die hinter ihrer Deckung kauern, und zwar wesentlich präziser und über größere Distanzen als mit Handgranaten.

Die größte Sprengkraft im Spiel versteckt sich im Rucksack des Special Forces Soldaten: Funkferngesteuerte C4-Ladungen. Er schleppt fünf davon mit sich herum und kann daher sogar im Alleingang mehrspurige Stahlbrücken in die Luft jagen.

Die ersten Minuten einer Schlacht sind meist entscheidend. Wir zeigen Ihnen die besten Eröffnungsmanöver für die Karten »Strike at Karkand« (links) und »Gulf of Oman« (rechts).



ANGREIFER: USA

1 Haben die F22 alle feindlichen Jäger und Hubschrauber zur Strecke gebracht, patrouillieren sie am Ende der arabischen Startbahn und halten gegnerische Luftfahrzeuge am Boden.

2 Zwei Special Forces Soldaten und ein Sanitäter fahren im Schlauchboot zur gegnerischen Basis und zerstören dort die Installationen des Commanders. Auf dem Weg dorthin setzen sie Kameraden an der arabischen Flagge ab.

3 Lassen Sie die Panzer bis zu den Gleisen vorrücken. So können beide zwei feindliche Flaggenpunkte einsehen und je nach Lage die Infanterie tatkräftig unterstützen. Vorsicht: Am Hotel im Osten steht ein feindlicher Tank.

4 Der amerikanische Cobra-Hubschrauber verteidigt zunächst die Flaggen am Strand und bleibt in der Nähe der eigenen Luftabwehr. Sind die arabischen Jäger ausgeschaltet, rückt er zur Baustelle in der Mitte der Karte vor.

5 Feindliche Fahrzeuge wählen meist den direkten Weg in die Stadt. Verminen Sie daher die Straße, um den gegnerischen Nachschub abzuschneiden. Der Pionier schließt sich den Soldaten der Special Forces im Schlauchboot an.

VERTEIDIGER: MEC

1 MIG 29 und SU 34 beziehen Stellung vor der Küste und fangen US-Luftfahrzeuge ab. Halten Sie Abstand vom Flugzeugträger: Dessen Flak-Stellung holt jeden Flieger vom Himmel!

2 Infanteristen im Truppentransporter greifen die westliche US-Basis vom Fluss her an. Ein Special Forces Soldat schlägt sich zur amerikanischen Artillerie durch und sprengt sie.

3 Statt sofort in Richtung Stadtmitte zu rollen, patrouilliert der Panzer entlang des Flusses. An der westlichen MEC-Basis stellt er sich je nach Lage dem Feind entgegen, verteidigt die Baustelle oder rückt weiter vor in Richtung Küste.

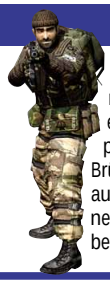
4 Auf dem Hotel im Osten und den Hochhäusern im Stadtzentrum legen sich Scharfschützen auf die Lauer. Sie melden Feindbewegungen am Strand und bekämpfen Infanteristen.

5 Der Havoc-Helikopter umfliegt die Stadt im Osten, weicht amerikanischen Jägern aus und fällt den feindlichen Truppen am Strand in die Flanke, sobald die F22 außer Gefecht sind. Nun können ihm nur noch die Stinger-Stellungen gefährlich werden. Die schaltet der Bordschütze aus der Entfernung mit Luft-Boden-Raketen aus.

Der Sanitäter reanimiert gefallene Soldaten mit seinem Defibrillator. Weil das Team dadurch kein Ticket verliert, macht das den Feldarzt zum wahrscheinlich wichtigsten Kämpfer im Team. Außerdem heilt er die Insassen seines Fahrzeugs.

Der Versorgungssoldat hat schwer zu schleppen: In seinen Rucksack passt Munition für eine ganze Division, und sein MG hat auch fast genauso viel Feuerkraft. Im Auto versorgt er seine Mitfahrer ständig mit Munition.

Große Distanzen sind für den Scharfschützen kein Problem. Mit seiner Tarnkleidung kann er sich hervorragend im Unterholz verstecken. Um in Ruhe lauern zu können, legt er Anti-Personen-Minen vor seinem Unterschlupf aus.



Reifenpanne, Löcher in der Karosserie, Motor kaputt? Das ist ein Fall für den Pionier. Der repariert alles, vom Jeep über Brücken bis zur Artillerie, und legt außerdem Panzerminen aus. Seine Schrotflinte ist allerdings nur bedingt fernkampftauglich.

Das muss doch wehtun...

BATTLEFIELD 2 SCHLACHTFELD-GESCHICHTEN

Eins haben alle Spiele der Battlefield-Reihe gemeinsam: In den Schlachten gibt's jede Menge Slapstick-Szenen. Wir zeigen Ihnen sieben der albernsten Situationen, die wir beim Testen erlebt haben.

Man soll die Reißleine ja erst kurz über dem Boden ziehen. Man kann's aber auch übertreiben.

Autsch, mit der Panzerfaust direkt ins Cockpit. Ist ein Arzt an Bord? Oder ein Pilot?
EDDIE BAUER

Du lieber Gott, da hat doch jemand seinen Hubschrauber senkrecht auf der Moschee geparkt, so dass die Rotorblätter ein Kreuz bilden. Das erinnert mich an meine Zeit als Missionar…
Tipps-Bibel
500 Seiten Tipps!
C&C Generals
Splinter Cell
Unreal 2

Ey! Nicht vom Rand springen! Das ist das Nichtschwimmerbecken!

DAS TEAM

GUNNAR LOTT — CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Act of War, Fire Emblem (GBA), Juiced
Zuletzt gesehen: »Hitchhiker's Guide« (Kino)
Zuletzt gehört: Playlists auf dem iPod…
Zuletzt gelesen: Diverse Comics von Frank Miller (»Sin City«)
Lieblings-Schauspieler: Ethan Hawke, Kiefer Sutherland, Anthony LaPaglia u.v.a.
Erstes PC/Video-Spiel: Pong. Wirklich.

gunnar@gamestar.de

MARKUS SCHWERDTEL — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Guild Wars, Midnight Club 3 (Xbox)
Zuletzt gesehen: jede Menge Regalteile, Dübel, Schrauben. Wer umzieht, hat keine Zeit für Kino.
Zuletzt gehört: Gustav – Rettet die Wale
Zuletzt gelesen: Frank Schätzing: »Der Schwarm« (endlich)
Lieblings-Schauspieler: Steve Buscemi, Scarlett Johansson
Erstes PC/Video-Spiel: Defender (Automat)

markus@gamestar.de

MICHAEL TRIER — STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Civ 2, Guild Wars, World of WarCraft
Zuletzt gesehen: »Absolutely Fabulous« (1. Staffel, DVD)
Zuletzt gehört: DJ Koze: »All People is my Friends« (CD)
Zuletzt gelesen: William S. Burroughs: »Naked Lunch«
Lieblings-Schauspieler: C. Walken, R. De Niro, J. Bridges, U. Thurman, J. Goodman, S. Buscemi und (ohne Ton) A. Milano
Erstes PC/Video-Spiel: Pong-Automat. Echt jetzt.

michael@gamestar.de

CHRISTIAN SCHMIDT — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Boiling Point, XIII
Zuletzt gesehen: Jürgen Kuttner live in München
Zuletzt gehört: Lab: »Devil is a Girl«
Zuletzt gelesen: Bierplan zur Erlangener Bergkirchweih
Lieblings-Schauspieler: Der Kleine mit der Brille.
Erstes PC/Video-Spiel: Dig-Dug

christian@gamestar.de

PETRA SCHMITZ — REDAKTEURIN

Spielt gerade: Battlefield 2, Guild Wars
Zuletzt gesehen: »Six Feet Under«, Zweite Staffel (DVD)
Zuletzt gehört: William Shatner: »Has been«
Zuletzt gelesen: Robert A. Heinlein: »Starship Troopers«
Lieblings-Schauspieler: Vincent D'Onofrio, Christian Bale, Eric Bana, Vin Diesel und Cate Blanchett
Erstes PC/Video-Spiel: Decathlon (C64)

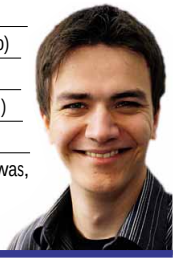
petra@gamestar.de

HEIKO KLINGE — REDAKTEUR

Spielt gerade: World of WarCraft, Midnight Club 3 (Xbox)
Zuletzt gesehen: Star Wars: Episode 3
Zuletzt gehört: Sentenced: »The Funeral Album«
Zuletzt gelesen: unzählige E3-Pressemappen
Lieblings-Schauspieler: Matt Damon (schauspielerisch), Alexandra Maria Lara (optisch)
Erstes PC/Video-Spiel: Pong-Konsole vom Flohmarkt

heiko@gamestar.de

MICHAEL GRAF — REDAKTEUR



Spielt gerade: World of WarCraft, Battlefield 2
Zuletzt gesehen: »Per Anhalter durch die Galaxis« (Kino)
Zuletzt gehört: die fluchende Petra
Zuletzt gelesen: diverse Autoren: »Molwanien« (schön!)
Lieblings-Schauspieler: Hab ich nicht, sind alle doof.
Erstes PC/Video-Spiel: Pac Man (Atari oder Amiga oder was, war auf jeden Fall so eine kleine dunkle Kiste)

micha@gamestar.de

MICHAEL SCHNELLE — REDAKTEUR

Spielt gerade: WarCraft 3 – Frozen Throne
Zuletzt gesehen: »Ein verrückter Tag in New York«
Zuletzt gehört: »20 Jahre: Nena feat. Nena«
Zuletzt gelesen: Steven Runciman: »Die Geschichte der Kreuzzüge«
Lieblings-Schauspieler: Sarah Michelle Geller
Erstes PC/Video-Spiel: Pong

mick@gamestar.de

FABIAN SIEGISMUND — REDAKTEUR

Spielt gerade: Battlefield 2
Zuletzt gesehen: Impostor
Zuletzt gehört: Wie die Handwerker morgens um sieben das Dach über mir abgerissen haben.
Zuletzt gelesen: Ikea-Bauanleitungen
Lieblings-Schauspieler: Harrison Ford
Erstes PC/Video-Spiel: Pong

fabian@gamestar.de

DANIEL MATSCHIJEWSKY — REDAKTEUR

Spielt gerade: World of WarCraft, Juiced, Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
Zuletzt gesehen: »xXx 2 - Triple X 2« (bah!)
Zuletzt gehört: Soundtrack zu »Collateral«
Zuletzt gelesen: immer noch »Der Schwarm«
Lieblings-Schauspieler: Harrison Ford, Johnny Depp
Erstes PC/Video-Spiel: Ice Climber (NES)

danielm@gamestar.de

CHRISTIAN MERKEL — ONLINE-REDAKTEUR

Spielt gerade: World of WarCraft, Jade Empire (Xbox)
Zuletzt gesehen: »Star Wars Episode 3« (Kino)
Zuletzt gehört: Coldplay: »Speed of Sound«
Zuletzt gelesen: Neuübersetzung von »Moby Dick«
Lieblings-Schauspieler: Bill Nighy (macht selbst schlechte Filme ansehbar)
Erstes PC/Video-Spiel: Pitfall

chris@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

REPUBLIC COMMANDO EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Activision /Lucasarts	RELEASE (D)	3.3.2005
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorb.)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: MoH: Pacific Assault (GS 01/05, 90) Weltkriegs-Shooter mit Team-Unterstützung. Star Wars Battlefront (GS 11/04, 85) Multiplayer-Schlachten ohne Handlung.

TECHNISCHE ANGABEN

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

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Commandos treten auf zehn Karten gegen Trandoshaner an.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture The Flag, Assault

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ tolle Animationen ⊖ öde Leveltexturen	8 / 10
SOUND	⊕ Waffengeräusche ⊕ Soundtrack von Episode 3	10 / 10
BALANCE	⊕ spannende Zwischengegner ⊖ zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ coole Sprüche ⊕ spannende Einsätze	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ einfaches Befehlssystem ⊕ Kurze Ladezeiten	10 / 10
UMFANG	⊕ drei Kampagnen ⊕ interessantes Bonusmaterial	8 / 10
LEVELDESIGN	⊕ sehr linear CONTRA: unglaubwürdige Levelbegrenzungen	6 / 10
KI	⊕ Commandos handeln selbständig ⊖ gelegtlich KI-Aussetzer	7 / 10
WAFFEN	⊕ großes Arsenal ⊕ tolle Waffeneffekte	10 / 10
HANDLUNG	⊖ keine durchgängige Handlung ⊖ abruptes Ende	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten — SOLO-SPASS 20 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: UNGEWÖHNLICH DÜSTERER STAR WARS-SHOOTER

82 SPIELSPASS

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 besoners 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.

AUTOMATISCHE ABWERTUNG

Auch Spiele altern, insbesondere in der Grafik. Jeweils zu seinem »Geburtstag« (nach Release) wird jedes Spiel jährlich auf Alterserscheinungen überprüft und um mindestens 1 Punkt abgewertet.

Petra Schmitz
petra@gamestar.de

ANDERS ALS ANDERE

TSCHÜSS SPIELE! Mit einem leichten Anflug von Wehmut schob ich jüngst das Icon von **Counterstrike Source** in den Ordner mit dem schlichten Titel »Spiele«. Ich war sogar kurz davor, den Ordner in »die anderen Spiele« umzubenennen, hielt das aber dann doch für zu gemein. Ich kann ja einfach so tun, als sei ich im Urlaub. Ob **CSS** und Co. das schlucken? Oder soll ich ihnen die Wahrheit über **Battlefield 2** sagen? Idee: Ich lese den »anderen« einfach den Test vor. Dann werden die schon verstehen.

FUSSGÄNGER-SPIEL? Manchmal frage ich mich, ob ich anders bin. Also nicht nur so ein bisschen, sondern total anders. Anders (ha, ich wusste es doch!) kann ich mir nicht erklären, dass mich die **GTA**-Reihe so komplett kalt lässt. Jaja, riesige Spielwelt, tolle Freiheit – ich kenne die Vorzüge. Dennoch! Die Kollegen schwärmen von den letzten Massenkarambolagen in Los Santos. Ich denke : »Da stehe ich lieber im Feierabend-Stau.« Oh, da fällt mir auf: Die Kollegen haben entweder gar kein Auto oder fahren nur selten damit. Ist das des Rätsels Lösung? Ist **GTA San Andreas** das Spiel für Fußgänger, für Bus- und Bahnfahrer? Ihre Antworten auf diese Frage bitte an petra@gamestar.de.

INHALT

TITELSTORY: BATTLEFIELD 2
Der Mega-Test 66
Tagebuch 68
Ranking für Besserverdienende 69
Commander-Modus 71
Technik-Check 72
Taktiken 74
Schlachtfeld-Geschichten 76
TESTS
GTA San Andreas 86
Airstrike 3D 2 93
Psychonauts 94
Chrome Specforce 96
Star Wraith 4 97
Crazy Burger 97
Conspiracy 97

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 08/2005

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	NEU	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%)	92	7	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%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	NEU	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	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
10	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	9	10	03/03: Addon
11	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
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	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
14	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
15	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
16	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
18	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
19	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
20	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
21	Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	12/03 (85%)	83	7	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/04: Addon
22	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
23	Tron 2.0	Ego-Shooter	THQ/Monolith	Monolith	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
24	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	
25	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision	Pandemic	04/05	82	8	10	7	10	10	8	6	7	10	6	

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.

Streetworkers Alptraum

GTA SAN ANDREAS

Bandenkrieg, Verrat in der Gang, und mit den Frauen läuft's auch nicht optimal – GTA-Gangster CJ zeigt Ihnen sein Tagebuch.

Diese verdammte Stadt ist ein Dreckloch! Eigentlich wollte ich nicht mehr nach Los Santos zurückkehren, aber irgendein Schwein hat unsere Mom umgelegt. Meine Geschwister Sweet und Kendl meinten, ich sollte zur Beerdigung kommen. Von mir aus, schließlich habe ich Bruder und Schwester lange nicht gesehen, genau wie meine Homies von der Grove Street Family. Doch in meiner alten Hood hat sich viel verändert: Korrupte Bullen wie Tenpenny und Pulaski verticken Drogen an Kinder, die verfeindeten Ballas tanzen uns auf der Nase herum. Wird Zeit, dass jemand in San Andreas aufräumt!

INFO
- 3 Städte
- 30 Waffen
- 190 Vehikel
- über 100 Missionen

1. Tag: Alter, neuer Turf

Die Ankunft gestern war hektisch: Kaum aus dem Flieger gestiegen, haben mich schon Tenpenny & Co. verhaftet. Die Drecksäcke wollen mir einen Mord anhängen und erpressen mich. Gab dann auch gleich eine Verfolgungsjagd – per Fahrrad. Damit kommt man immerhin gut durch die engen Gassen von Los Santos. Blöd: Obwohl ich hier aufgewachsen bin, habe ich zwischen den immer gleichen Flachbauten öfter die Orientierung verloren, mir fehlen markante Punkte wie Bürohäuser. Na ja, ich habe ja eine Karte, auf der wichtige Orte wie das Haus meiner Familie verzeichnet sind. Und nach ein paar Stunden fand ich mich auch ohne ganz gut zurecht. Hilft außerdem, dass hier trotz Smog-Glocke die Fernsicht klasse ist. Jetzt werde ich erst mal die Gegend erkunden, damit bin ich allein in Los Santos ja schon rund 20 Stunden beschäftigt. Mag gar nicht dran denken, was mich in San Fierro, Las Venturas und den ländlichen Gebieten zwischendrin noch so alles erwartet.

2. Tag: Besser ballern

Nach langer Zeit mal wieder eine Knarre in Händen gehabt.

Auf der Flucht vor der Polizei hat CJ ein paar Autos zur Explosion gebracht. Die Detonation stoppt die Verfolger erst mal, kostet aber Gesundheitspunkte.

Yo!

- Der Bundesstaat San Andreas ist gigantisch, und selbst in der letzten Ecke entdecken Sie noch witzige grafische Details.
- Obwohl Rap- und Hip-Hop-lastig, fällt der Soundtrack extrem abwechslungsreich aus. Zur Not: einfach eigene MP3s abspielen.
- Extrem dichte Atmosphäre durch scheinbar lebendige Welt und glaubwürdige, vielschichtige Charaktere – vor allem in den Cutscenes.
- Vielfältige Missionen: Rennen, Ballern etc. in allen Variationen. Dazu unzählige Zusatz-Aufträge (Taxi, Feuerwehr, usw.)
- Steuerung nahezu perfekt an den PC angepasst, vor allem Schießereien fallen mit Maus und Tastatur viel leichter als auf Konsole.

No!

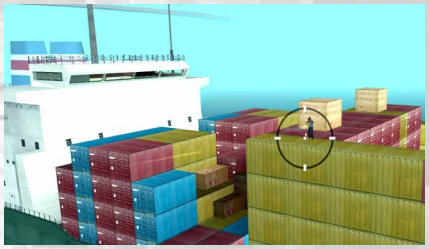
- Mysteriöse Performance-Einbrüche auf eigentlich schnellen Rechnern. Offensichtlich technisch schlampig portiert.
- Auf knüppelharte Killeraufträge folgen kindisch einfache Kurierfahrten. Einzelne, schwere Missionen stoppen die Geschichte.
- San Andreas ist riesig, entsprechend lang(weilig) sind die Wege. Lernen Sie das Freeway-Netz mit seinen Ausfahrten auswendig!
- Gespeichert wird nur in Wohnungen. Deshalb gerade zu Beginn (noch kein Geld für Immobilien) ärgerlich lange Fahrten.
- Konsolen-Altlast: extrem kantige Charaktermodelle, fallen vor allem in den sonst erstklassigen Zwischensequenzen negativ auf.

Dank Maussteuerung gewinnt CJ Feuergefechte leichter.

Nerven in Zwischensequenzen: kantige Modelle.

Mit dem Lastenhubschrauber entführen wir Autos.

Nix für Kinder! Es hagelt ständig Kraftausdrücke.


Vom Hubschrauber aus säubern wir den Frachter.

Die Auswahl in den Ammu-Nation-Läden ist riesig. Bloß schade, dass ich mir noch kaum etwas leisten kann – Bargeld ist knapp. Dummerweise darf ich nicht mal Passanten oder Geschäfte überfallen, meine einzigen Einkünfte stammen momentan aus Aufträgen meiner Gang-Kollegen. Ich frage mich, wie ich mir da eins der vielen Appartements leisten soll, die in den Städten zum Verkauf stehen. Na ja, das wird besser, wenn ich erst mal eine Weile hier bin und diese anfängliche Durststrecke überwunden ist.

Was wollte ich eigentlich erzählen? Ach ja, die Knarren: Das Arsenal ist groß, vom Messer bis zum Raketenwerfer. Nur hatte ich die Waffensounds aus den alten Tagen mit der Gang wesentlich fetter in Erinnerung, meine Tec-9 klingt wie eine Wasserpistole. Sweet sagt, ich soll mich auf eine Waffengattung spezialisieren, das würde sich lohnen. Und tatsächlich: Je öfter ich mit meinen Maschinenpistolen ballere, desto besser treffe ich. Beim Fahren – egal ob mit Auto, Fahr- oder Motorrad – ist es genauso. Ich werde mir mal einen Nachmittag Zeit nehmen und zum Training durch die Stadt cruisen.

Sweet hat mich außerdem ins Fitness-Studio geschickt, ich soll meine Muskeln stählen. Na gut, wenn er meint. Nach ein paar Besuchen bin ich ein Top-Athlet, dann kann mir die Muckibude gestohlen bleiben. Ich muss nur hin und wieder eine Prügelei provozieren, damit ich in Form bleibe. Der alte Lehrmeister im Studio wollte mir noch ein paar Nahkampf-Moves zeigen, aber wozu? Ich ballere ohnehin die meiste Zeit, Faustkämpfe sind selten .

In den bockschweren Autorennen auf dem Land geht es um Geld und Fahrzeugpapiere.

Musikalisches Minispiel: CJ muss im Takt tanzen, dann kann er den Van kapern.

Der namenlose Held aus GTA 3 hat einen Gastauftritt.

Im Fitnessstudio trainieren Sie Ausdauer sowie Kraft und werden Fett los.

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

Im Gegensatz zu Heiko stört mich die Ghetto-Atmosphäre von San Andreas überhaupt nicht – Rockstar hat sie einfach viel zu liebevoll umgesetzt. Wenn ich mit meinen Homies durch den Großstadtdschungel cruise und dabei »Welcome To The Jungle« von Guns 'n' Roses höre, saugt mich die riesige Spielwelt in sich auf und überlässt mir trotz vorhandener Haupthandlung viel Freiheit für kurzweilige Chaos-Aktionen wie »ungewollte« Unfälle. Mich nerven primär einige wenige noch dazu ziemlich hakelige Plotblocker-Missionen.

PC-Macken

Leider läuft die wesentlich schönere PC-Version längst nicht so problemlos wie die PlayStation-2-Fassung: Ätzende Bugs wie Soundfehler oder gelegentliche unvermittelte Abstürze trüben den Spielspaß. Die teils heftigen Performance-Probleme im Regen sind sogar die gleichen wie auf Sonys Spielekiste – schwach!

»Welcome to the jungle«

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Nix mit »Yo, Homie«: Ich mag keine Rap-Musik, finde Filme von Spike Lee ziemlich langweilig und Typen wie 50 Cent einfach nur peinlich. Trotzdem begeistert mich GTA San Andreas: Weil kein anderes Actionspiel so viel Freiheit und so viel Abwechslung liefert. Weil es mir als Rennspieler allein schon unglaublich viel Spaß macht, die unzähligen Fahrzeuge auszuprobieren. Und weil ich mich trotz der Gangsta-Fassade mit CJ identifizieren kann, die Rollenspielelemente und die spannende Story machen's möglich. Genau wie Daniel könnte ich ewig Zeit damit verbringen, einfach nur durch die Gegend zu fahren. Nur der unausgewogene Schwierigkeitsgrad geht mir manchmal auf die Nerven. Ändert aber nichts am Fazit: Dieses Spiel ist klasse!

»Das rockt, trotz Rap«

3. Tag: Hölle auf Rädern

Der Staat San Andreas ist voller Autonarren: von Traktoren über Wohnmobile bis hin zu Sportwagen fährt hier alles Mögliche rum. Klar, im Gegensatz zur Ostküste sind hier die Wege oft extrem lang, zu Fuß latscht man sich bloß die Sneakers kaputt. Viele der Karren kenne ich schon aus meiner Zeit in Liberty City, ein paar habe ich noch nie gesehen. Zum Beispiel den Truck, mit dem ich dicke Anhänger einfach wegziehen und beim Hehler verhökern kann. Oder wilde Geräte wie den Raketenrucksack oder den Fallschirm. Gehört schon Mut dazu, sich einfach aus einem Flieger fallen zu lassen oder von einem Wolkenkratzer zu hüpfen. Meine Homies haben mir ein paar fiese Tricks gezeigt: Wenn ich zum Beispiel bei einer Karre direkt auf den Tankdeckel ballere, fliegt das Ding sofort in die Luft – das beendet elegant jede Verfolgungsjagd.

4. Tag: Die Ballas kommen!

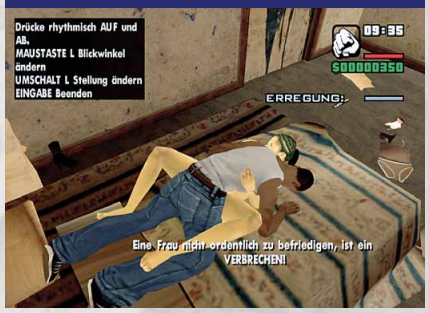
Langsam verdiene ich mir den Respekt in der Hood zurück. Mit ein paar Aufträgen habe ich das Vertrauen der Brüder gewonnen, jetzt darf ich drei von ihnen in den Kampf führen. Was heißt »führen« – ich gebe ihnen nur einfache Befehle wie »stehen bleiben«, den Rest erledigen sie mehr oder weniger gut selbstständig. Trotzdem sind die Jungs eine Hilfe, denn immer öfter stehen jetzt Schießereien mit verfeindeten Gangs auf dem Programm. Okay, die zettle ich auch selber an: einfach ins gegnerische Gebiet fahren und rumballern, dann kommen die Jungs schon rausgekrochen. Meist erledige ich sie problemlos, schon gehört die Hood wieder der Grove Street Family. Ist nicht nur ein gutes Gefühl, sondern bringt auch regelmäßig Kohle ins Haus – endlich!

5. Tag: Auftragskiller und Lagerist

Mann, die Jungs hier decken mich vielleicht mit Arbeit ein! Meine Homies haben ständig neue Aufgaben. Gestern sollte ich zum Beispiel Sweet aus einem von Bullen belagerten Motel raushauen. Das war übel: überall Cops, in den Gängen, an Seilen von der Decke, versteckt in den Ecken – was für eine Ballerei. Zum Schluss musste ich sogar einen Helikopter vom Himmel holen und die Staatsmacht in einer wahnsinnigen Verfolgungsjagd abschütteln. Stellt euch vor: Ryder fährt, der Rest von uns ballert aus den Fenstern. Ein besonders diensteifriger Cop wollte sogar auf die Windschutzscheibe klettern!

Smoke hat mir später erklärt, wie das Fahndungssystem der Polizei funktioniert: Bis Stufe 2 lassen sie sich abschütteln, darüber muss man sein Auto in einer Lackiererei umspritzen lassen und untertauchen. Kostet zwar eine Kleinigkeit, aber das zahlt man gern, wenn auf der höchsten Stufe Helikopter, Mannschaftswagen oder sogar Panzer hinter einem her sind. Da war es fast schon eine Wohltat, am Abend mit Ryder ins Depot der Nationalgarde einzubrechen. Wir wollten Waffen klauen, aber die Freizeitsoldaten haben das natürlich spitzgekriegt. Ich also hektisch mit dem Gabelstapler Kisten in den Laster geladen, während Ryder mir den Rücken freihält. Wir haben es nur knapp geschafft, der verfluchte Stapler war etwas kompliziert zu steuern. Schon komisch, viele Aufträge der Kumpels sind kinderleicht, mittendrin dann wieder welche bockschwer. Wollen die mich ärgern? Oder testen? Ich finde das frustrierend – als hätte ich nicht genug Ärger am Hals.

HOT-COFFEE-MOD



Dank Mod beobachten Sie CJ beim Liebesspiel.

Wenn CJ eine Freundin genug angebaggert hat, bittet sie ihn auf eine Tasse Kaffee zu sich. Ursprünglich war geplant, an dieser Stelle ein Sex-Minispiel einzubauen. In letzter Minute kippten die Entwickler dieses Extra jedoch, um den Verkauf des Spiels in den auf Moral bedachten großen amerikanischen Handelsketten nicht zu gefährden. Allerdings ist das Minispiel nach wie vor drin, mit der Hot-Coffee-Mod von unserer DVD ab 18 können Sie es freischalten.

Legen Sie dazu von der Datei »Data\Script\Main.scm« im Spieleverzeichnis eine Sicherheitskopie an, und kopieren Sie die Mod an diese Stelle. Achtung: Alte Spielstände sind mit der neuen »Main.scm«-Datei nicht mehr kompatibel!

Gangster im Heli, Cops auf der Straße – jetzt wird es eng.

Einen Zug verfolgt man am besten per Motorrad auf den Gleisen.

6. Tag: Stechen für den Sänger

Mein alter Kumpel, der Möchtegern-Rapper OG Loc hat angerufen: Er braucht meine Hilfe. Hoch in den Hügeln von Vinewood soll ich für ihn das Reimbuch von Madd Dogg aus dessen Villa klauen. Für einen Frontalangriff ist die zu gut bewacht, ich werde schleichen und die Leibwächter lautlos per Messer erledigen müssen. Hoffentlich gibt es da ein paar dunkle Ecken, in denen ich mich verkriechen kann. Die Schleicherei schadet nicht, ist mal ne schöne Abwechslung. Ich mache mir auch keine Sorgen, wenn ich erwischt werden sollte. Komme ich halt für eine Nacht ins Krankenhaus oder Gefängnis. Blöd nur, dass dann alle meine bisher erbeuteten Waffen weg sind.

7. Tag: Kein fauler Hippie

Musste nach San Fierro fliehen, aber fragt nicht wieso – irgendwas stinkt gewaltig in der Grove Street Family. Aber darum kann ich mich jetzt nicht kümmern, ich sollte sehen, dass Kohle rein kommt. Ich könnte zum Beispiel als Taxifahrer arbeiten. Oder mit einem Schlampen-Schlitten leichte Mädchen zu ihren Kunden kutschieren. Oder Autos klauen und am Hafen zum »Export« abliefern. Oder in fremde Häuser einbrechen und die schleichend ausräumen. Oder, oder, oder...

Ihr seht schon, ich habe eigentlich gar keine Zeit, hier Tagebuch zu schreiben. Zumal ich mir auch um mein Liebesleben sorgen mache. Meine Freundin Denise musste ich in Los Santos zurücklassen – wo ich sie doch gerade mit Restaurant-Einladungen und Barbesuchen fast so weit hatte, mit mir »Kaffee zu trinken«. Egal, in San Fierro gibt's auch schöne Frauen. Heute Morgen habe ich zum Beispiel in der Fahrschule (wollte ein paar neue Manöver lernen und brauche außerdem einen Führerschein) eine kennen gelernt. Der war ich allerdings zu mager – muss wohl öfter mal bei Cluckin' Bell oder Burger Shot auf einen Fleischberg-Burger reinschauen. Obwohl, mit zu viel Fett kann ich kaum mehr laufen und springen.

8. Tag: Tauchen und Tuch

Bin jetzt dick mit den Triaden aus Chinatown im Geschäft, endlich kommt Kohle rein. Allerdings habe ich bei meinem Auftraggeber Wu Zi Mu –

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

- 800x600
- min. Details
- Effekte niedrig.

Vor allem die lebendige und stimmige Atmosphäre leidet unter der niedrigen Auflösung und minimalen Distanz-Darstellung.

- 1600x1200
- max. Details Distanz-Darst. maximal
- Effekte sehr hoch

In maximaler Qualität beeindrucken die gewaltige Weitsicht und der harmonische Gesamteindruck der Grafik von San Andreas.

TUNING-TIPPS

1 Nach Konfigurationsänderungen kann es vorkommen, dass San Andreas nicht mehr startet. Verschieben Sie in diesem Fall die Datei »gta_sa.set« aus »Eigene Dateien/San Andreas User Files«. Allerdings verlieren Sie damit Grafik- und Steuerungseinstellungen.

2 Senken Sie bei ständigen Rucklern die »Distanz-Darstellung«. Auch auf der 50-Prozent-Marke stimmt die Atmosphäre noch.

CHECKLISTE

- 4,7 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce 6600/GT	Radeon 9700/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon X800/X850	Geforce 6800
256 MBYTE	1,5 GHz	800x600[1]	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,5 GHz	800x600[1]	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 8xAA

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

GANGSTAS LESEN VIEL

Überall in San Andreas gibt's witzige Plakate oder Schilder, die man dank hoch aufgelöster Texturen lesen kann. Wir haben die lustigsten aufgespürt, übersetzen können wir sie aus Jugendschutzgründen aber nicht...

kurz Woozie – eine böse Überraschung erlebt. Der wollte , dass ich für ihn ins Hafenbecken tauche. Hatte ich bisher noch nie gemacht, da streiken meine Lungen. Also bin ich erstmal einfach so ins Wasser gehüpft und habe eine halbe Stunde Tauchen trainiert – was für eine ärgerliche Pflichtübung, hätte auch mal eher jemand drauf hinweisen können. Dafür liegen unter Wasser versteckt Muscheln. Angeblich schmelzen die Damen dahin, wenn man 50 Stück davon sammelt, werde ich ausprobieren. Ansonsten gefällt es mir in San Fierro sehr gut. Die Stadt ist hügelig, ideal für coole Verfolgungsjagden.

Inzwischen brauche ich neue Klamotten, das alte grüne Grove-Street-Zeug tut's nicht mehr. Zum Glück gibt's in den Städten massenhaft Läden wie Zap oder Victim. Könnte ein Vermögen für Anzüge, Sonnenbrillen, Uhren, Schmuck oder Schuhe ausgeben. Würde sich vielleicht sogar lohnen, die Mädels stehen auf gut angezogene Männer mit viel Sex-Appeal.

9. Tag: Frust und Licht

Woozie hat ein Casino in Las Venturas eröffnet und mich

Smoke fährt, CJ ballert – eine der spannendsten Actionszenen.

Sie können sich an einer simplen Billardsimulation versuchen.

DEUTSCHE VERSION

Wie schon die PS2-Fassung ist auch GTA San Andreas für den PC ab 16 Jahren freigegeben. Sämtliche gesprochenen Texte sind Englisch, es gibt nur deutsche Untertitel. Die Missionsnamen wurden nicht übersetzt, die witzigen englischen Wortspiele bleiben erhalten – gut so. Unterschiede zum Original: CJ kann keine Passanten oder Verkäufer überfallen, deshalb ist er anfangs oft in Geldnot. Blut etc. ist drin.

In der deutschen Version gibt's keine Kohle.

dorthin mitgenommen. Klingt nett, aber vorher musste ich auf einem einsamen Wüstenflughafen den Pilotenschein machen – ist Vorschrift, hieß es, sonst nix mit Umzug. Flieger ging zwar einigermaßen gut zu steuern, aber die Aufgabe war trotzdem knüppelhart. Und ich musste sie einfach schaffen, um weitere Aufträge zu bekommen. Wer sich diesen Quatsch ausgedacht hat, den sollte die Grove Street Family mal mit ihren Schlagringen besuchen.

Dafür ist Las Venturas wirklich eindrucksvoll, vor allem nachts: überall Neonreklamen, alles beleuchtet, toll! Aber natürlich regiert auch hier das Verbrechen. Woozie und ich haben uns mit der italienischen Mafia angelegt, die Jungs verstehen keinen Spaß. Die Aufträge sind knüppelhart und elend lang. Doch dafür habe ich mittlerweile einen Haufen Geld. Sogar so viel, dass ich gar nicht mehr weiß, wofür ich es ausgeben soll. Gut, ich könnte die Kohle im Casino verzocken.

10. Tag: Soundtrack meines Lebens

Inzwischen habe ich mich gut in San Andreas eingelebt und fast alle Aufgaben gelöst. Langweilig wird mir trotzdem nicht, gibt ja noch unzählige Sachen zu erledigen und Graffiti, Muscheln oder Hufeisen zu finden. Zum Glück kann ich unterwegs Musik hören, mein Autoradio kriegt elf Sender rein. Die Landeier aus Angel Pine hören vielleicht K-Rose, diese Country-Gülle, für mich kommt aber nur Radio Los Santos mit korrekter Gangsta-Mucke in Frage.

Falls ihr mich mal besuchen kommt, müsst ihr euch vielleicht etwas umgewöhnen: Die Homies hier sprechen nur Englisch, noch dazu oft mit starkem Akzent. Und sie benutzen deftige Kraftausdrücke, die ich hier in meinem Tagebuch gar nicht aufschreiben mag. Lasst also eure Kinder lieber daheim, San Andreas ist definitiv ein Pflaster für Erwachsene. Aber wenn euch der brutale Umgang mit den Menschen hier nicht stört, solltet ihr mich unbedingt und so schnell wie möglich besuchen, es lohnt sich! MS

Ein Hauch Need for Speed: Manche Autos haben einen Nitro-Boost.

KÄFER-BANDENKRIEG

Clipping-Bug: Der Polizist steckt im Boden.

Auf manchen Rechnern macht GTA San Andreas Probleme: Plötzliche Abstürze, Sound- oder Mausprobleme verhindern eine Gangster-Karriere. Selbst auf schnellen PCs lässt die Performance manchmal stark zu wünschen übrig, das Spiel läuft unspielbar ruckelig. Rockstar arbeitet jedoch bereits an einem Patch.

Ein Problem bisher aller 3D-GTA-Titel: Clipping-Fehler. GTA San Andreas macht da keine Ausnahme, die Bugs stören jedoch im Spiel nicht.

MARKUS SCHWERDTEL

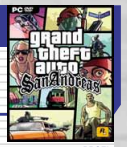
markus@gamestar.de

Was soll man über dieses Meisterwerk sagen, was nicht schon längst irgendwo geschrieben wurde? Vielleicht, dass das mittlerweile eigentlich etwas ausgelutschte GTA-Spielprinzip aus Fahren, Ballern, Minispielen immer noch einen Höllenspaß macht? Oder dass ich stundenlang einfach nur herumgurken könnte, immer auf der Suche nach neuen, irren Details oder einfach nur romantischen Sonnenuntergängen?

Bei aller Euphorie: Komplett gelungen ist die PC-Fassung nicht. Klar, Weitsicht, Texturen und Maussteuerung sind ein Fortschritt gegenüber der PS2-Version. Aber schönere Charaktermodelle hätten bei einem halben Jahr Verzögerung drin sein müssen. Außerdem hat Rockstar schlampig umgesetzt: Auf manchen Systemen hemmen Performance-Probleme und Abstürze die Gangster-Karriere. Ein Patch tut Not! Alle Mängel ändern jedoch nichts an der fantastischen Atmosphäre, die auch ohne technische Brillanz aufkommt. Zusammen mit CJ erlebe ich Höhen und Tiefen eines Verbrecherlebens, immer motiviert durch die Story. Sogar beim zweiten Durchspielen (nach der Konsolenfassung) hat mich GTA San Andreas wieder gefesselt.

»Lost in Los Santos«

GTA SAN ANDREAS 3D-ACTION



PUBLISHER	Take 2 / Rockstar	RELEASE (D)	10.6.2005
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel	CA.-PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 DVD, 78 S., Karte	USK	ab 16 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ DVD AB 18: Hot-Coffe-Mod

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: GTA Vice City (88, GS 07/03) Erstklassiger Vorgänger im 80er-Jahre-Look. Boiling Point (67, GS 07/05) Freie Dschungelhatz, durch massig Bugs vermiest.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU	3,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1700+ MHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Weitsicht − Charakter- und Auto-Modelle − Performance	7 / 10
SOUND	+ fantastischer Soundtrack + englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ Training + Tutorial − schwankender Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdiges Gangsta-Szenario + stimmiges Design	10 / 10
BEDIENUNG	+ Steuerung mit Maus und Tastatur − Speichersystem	9 / 10
UMFANG	+ drei riesige Städte plus Umland + massig Minispiele	10 / 10
LEVELDESIGN	+ logisch aufgebaute Städte + an reale Vorbilder angelehnt	10 / 10
KI	+ Gang-Kollegen kämpfen ordentlich − Cops strohdumm	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffen und Fahrzeugen + Charakterwerte	10 / 10
HANDLUNG	+ Verrat und Kameradschaft + packend wie ein Film	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 80 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: GHETTO-BALLEREI NACH BEWÄHRTEM GTA-SCHEMA.

AIRSTRIKE 3D 2

Schrott, Schrott, Schrott! Die Feinde, nicht das Spiel.

Schau an, ein klassisches Ballerspiel über scrollender Landschaft! Weil große Entwickler das Genre längst aufgegeben haben, halten Miniteams die Fahne hoch. Das erste **Air Strike 3D** erschien 2002, im April 2004 schoben die russischen Jungs von Divo Games Teil 2 nach, beide als Shareware. Jetzt hat Rondomedia den Hubschrauber-Shooter eingekauft und übersetzt – kein großer Aufwand angesichts einer Story, die in ein paar Dutzend dürrdummen Dialogsätzen erzählt wird. Egal, hier geht's ums Ballern. Als Heli-Pilot schreddern Sie sich durch 18 Einsätze über netten 3D-Landschaften, von der Wüste bis zum Eismeer. Auf die Idylle regnen Wrackteile ungezählter Feindhubschrauber, Jagdflieger oder Laserpanzer – sogar Schlachtschiffe schicken Sie mit Schussstafetten Richtung Meeresgrund. Dreimal schieben sich dicke Endgegner vor Ihr Cockpit, die Sie mit Dauerfeuer in die Rosttonne knüppeln. Über sammelbare Extras schrauben Sie die Durchschlagskraft Ihrer Standardwaffen nach oben. Aus dem Plasmaschuss wird so nach und nach ein breiter Kugelschwarm. Später gibt's originelle Varianten wir die blitzspuckenden Energiebälle oder zielsuchende Raketenstaffeln. Als Sekundärgeschütze sammeln Sie eine Auswahl von Raketen und fette Superwaffen Marke »Atomschlag«, die den Bildschirm effektvoll verwüsten. Außer mehreren Heli-Varianten locken keine freischaltbaren Geheimnisse. Nett: Auf Wunsch ballern sich zwei Spieler an einem PC gemeinsam durch die Kampagnenmissionen. Der faire Rotorspaß kostet nur 10 Euro, ist aber nach zwei Stunden vorbei. CS

Waffe spricht, Feind zerbricht – ein Simpel-Shooter mit Knalleffekt.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Alte Arcade-Reflexe bleiben eingemottet, Air Strike 3D 2 ist eine knallige Materialschlacht ohne größeren Anspruch. Irgendwas Neues fürs Genre? Nö. Nochmal spielen, wenn man's durch hat? Nö. Macht's wenigstens Laune? Yep. Wer ohne Grips durch Feindscharen schneiden will, darf die Ballerei im Laden einpacken. Kost' ja nicht die Welt.

»Naja, nett«

➤ HOTLINE: (0700) 776 363 0,12 €/MIN.

AIRSTRIKE 3D 2

GENRE	Action-Spiel
PUBLISHER	Rondomedia / Divo Games
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

51

➤ DVD: Test-Check

»Die Eichhörnchen lügen!«

PSYCHONAUTS

Auf Konsolen sind sie quicklebendig, auf dem PC fristen sie ein Schattendasein: die Hüpfspiele. Tim Schafer, der Macher von Grim Fandango, bringt jedoch Licht ins bunteste Untergenre der Action.

Die bunten Camp-Levels laden zum Erkunden und Finden ein. Hier hat Raz ein besonderes Goodie erbeutet – eine der wertvollen Psy-Karten.

Überall Krieg, Alien-Invasoren, Mutanten-Metzeln – betont finster geht es momentan im Action-Genre zu. Wo sind sie hin, die liebenswerten und knuffigen Action-Helden, mit denen wir früher durch witzige, kunterbunte Levels liefen und sprangen? Mit denen wir Goodies einsammelten und schräge Monster vermöbelten? In **Psychonauts** sind sie jedenfalls nicht. Das Jump'n'Run erinnert auf den ersten Blick zwar an die eher (h)armlosen Raymans dieser Welt, entpuppt sich aber recht fix als bitterböser Spaß für Freunde des tiefschwarzen Humors. Oder wie würden Sie es nennen, wenn Ihnen jemand sagt: »Pass mit den Feuerattacken auf. Nutze sie nur, wenn es absolut notwendig ist – oder wirklich, wirklich unterhaltsam...«? Kein Wunder, steckt doch hinter dem Titel Tim Schafer, der schon für das makabere Toten-Adventure **Grim Fandango** von LucasArts verantwortlich war.

Die zahlreichen hohlen Baumstümpfe sind Zugänge zur Untergrundbahn, die Sie blitzschnell an bereits besuchte Orte bringt.

In den Gedanken-Levels zählt ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Überall lauern Fallen oder Gegner wie diese Gedanken-Zensoren.

Gedanken-Salti

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Der kleine Junge Razputin flieht aus dem väterlichen Zirkus und möchte im Psycho-Sommer-Camp von Agent Cruller ein Psychonaut, ein Gedanken-Krieger, werden. Die können in die Köpfe anderer eindringen und dort an Geheimnisse gelangen oder schlimme Gedanken beseitigen. Bis Raz sein Ziel erreicht hat, vergehen Stunden, in denen er mit Zirkusakrobatik allerlei Boni aufsammeln und Hindernisparcours sowie spezielle Aufträge in den Hirnen seiner Lehrer absolvieren muss. Dabei schaltet er bessere Geistestricks frei (etwa Feuerattacken oder Unsichtbarkeit) und kauft Hilfsmittel wie einen Mental-Sauger, mit dem er Gedanken-Netze erbeutet und sie in Psy-Karten verwandelt. Klingt abgedreht, ist es auch – macht aber Laune!

Gebratener Truthahn

Der größte Spaß in **Psychonauts** ist das Erkunden der »Echtwelt-Levels«. Während die Kopf-Missionen meist sehr lineare Hüpf-

Metzel-Aufträge sind, dürfen Sie im Psycho-Camp frei herumstromern und Goodies einsammeln. Kniffelige Sprungpassagen oder Grübeln über den richtigen Weg zum Objekt der Begierde machen den Reiz aus. So sollen Sie etwa eine goldene Eichel erbeuten, die ein Eichhörnchen gestohlen hat. Um das aufmerksame Tier auszutricksen, müssen Sie sich unsichtbar machen können.

Blöd: Die Levels sind recht klein geraten, die Ladezeiten dazwischen nerven zuweilen. Gut: Um Latschereien zu vermeiden, können Sie eine (mit sexy Frauenstimme sprechende) Untergrundbahn benutzen, die Sie an jeden bereits besuchten Ort bringt. Geladen wird dazwischen aber dennoch.

Fünf Leben

Haben Sie mal überhaupt keine Idee, wie es weiter geht (und das kommt gelegentlich vor), hilft ein Stück Speck. Nimmt Raz das aus dem Rucksack, erscheint der schweinefleischabhängige Agent Cruller und gibt den nötigen Tipp. Scheitern Sie in einer Mission, ist das nicht ganz so tragisch, denn Raz hat fünf Leben. Nach seinem Tod wird der Bub einfach wieder ins Level geschubst – an der Stelle, an der er scheiterte. Lästiges Neustarten des Abschnitts entfällt somit. Sind die fünf Leben verbraucht, helfen immer noch die zu jeder Zeit anlegbaren Savegames. Vorbildlich, ist **Psychonauts** doch eine Konsolen-Umsetzung.

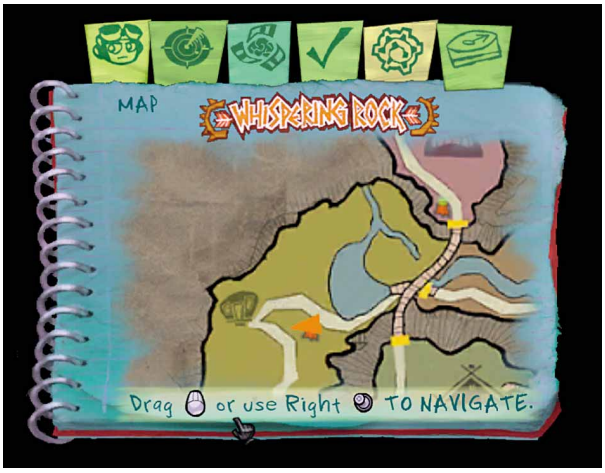
Wissen Sie mal nicht weiter, hilft Ihnen Agent Cruller, den Sie mit einer Scheibe Speck anlocken.

Folge dem weißen Kaninchen!

Eine Heidenfreude bereiten die zahlreichen Zwischensequenzen, in denen meist schräge Dialoge mit anderen Kindern ablaufen. Dabei geht es beispielsweise um lügende und später explodierende Eichhörnchen oder um die alles andere als zarte Romanze zwischen Raz und der altklugen Camp-Schönheit. Herrlich auch die witzigen Anspielungen an Bücher und Filme. So geleitet etwa ein dezent mutiertes weißes Kaninchen (**Alice im Wunderland**, **Matrix**) den Helden in seinen eigenen Kopf. Schade freilich, dass die kleinen Cutscenes nur in geringer Auflösung ablaufen. Beim Test haben wir gerade bei den Zwischensequenzen kleinere Bugs bemerkt, die fallen aber kaum ins Gewicht. So meuchelten wir vor einer solchen Sequenz einen Haufen aufdringlicher Eichhörnchen, die aber Sekunden später wieder in einem der Filmchen auftauchten – um gleich darauf wieder zu sterben, gesprengt durch Gedankenkraft eines Mitschülers.

Wer **Psychonauts** spielen möchte, sollte Englisch verstehen können. Der Titel liegt nur im Original vor, eine Umsetzung für den deutschen Markt ist bisher nicht geplant. Sie bekommen das Programm also nur beim Importhändler. PET

Highlights des Spiels: Die zahlreichen Zwischensequenzen sind zwar schlecht aufgelöst, aber meist höllisch witzig – oder eben bitterböse.



Ihr Journal zeigt Ihnen unter anderem, wo sie sich in der Welt befinden.

PSYCHONAUTS 3D-ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Double Fine / Majesco	RELEASE (D)	24.4.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 5 CDs, 32 Seiten Handb.	USK	keine Einstufung

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Bunt, spaßig, trotzdem kein Kinderspiel. Prince of Persia 2 (81, 01/05) Schwerer Orient-Schnetzler mit Akrobaten-Prinz.

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 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
■ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	265 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800			Gamepad
LAUTSPRECHER	■ Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr schräge Optik ⊖ niedrig aufgelöste Filmsequenzen	7 / 10
SOUND	⊕ klasse Sprachausgabe ⊕ witzige Soundsamples	9 / 10
BALANCE	⊕ langsame Lernkurve ⊖ Hüpfpassagen zuweilen knifflig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ herrlich beklopptes Setting ⊖ ständiges Laden stört	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ perfekte Maus-Tastatur-Steuerung ⊕ mit Gamepad besser	10 / 10
UMFANG	⊕ zahllose Goodies ⊕ Entdecker-Eldorado	9 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Echtwelt komplex ⊖ »Gedanken-Welt« sehr linear.	7 / 10
KI	⊖ Gegner attackieren stupide	3 / 10
WAFFEN	⊕ viele Psi-Fähigkeiten ⊕ Upgrades	7 / 10
HANDLUNG	⊕ durchgeknallte Charaktere... ⊕ ...in bekloppter Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: HÜPFSPIEL FÜR LIEBHABER DES SCHRÄGEN HUMORS.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Psychonauts schaut wie ein putziges Hüpfspiel aus, ist aber ein Quell des schwarzen Humors – voll mit Anspielungen auf Filme und Bücher. Die witzigen Dialoge bringen mich zum Lachen, die Echtwelt-Levels kitzeln meinen Pfadfinder-Geist. Und ja, selbst wenn es in den Hirn-Levels recht linear zugeht, stört mich das auch nicht weiter. Immerhin werde ich mit neuen Kräften belohnt, die im Camp so manches Unerreichbare erreichbar machen. Psychonauts ist ein tolles Spiel für ältere Hüpffans. Also ideal für mich.

»Für Junggebliebene«

Missglückte Metall-Politur

CHROME SPECFORCE

Der Vorgänger galt zwar als dreister Halo-Klon, glänzte dennoch mit spannenden Missionen und schicker Optik. Vorteile, die für Entwickler Techland im Nachfolger wohl nicht mehr wichtig sind.

Wir fliehen in einem unbewaffneten Speeder.

In einigen Missionen räumen Sie mit raketenbestückten Läufern in feindlichen Posten auf.

Eine Gruppe von Terroristen schmiedet irgendwo im tiefsten Dschungel auf irgendeinem fremden Planeten finstere Pläne. Sie führen ein Team aus Elitesoldaten an, um dem ein Ende zu bereiten. Sie merken schon, einen Preis für die innovativste Geschichte im Actiongenre bekommt die **Chrome**-Fortsetzung **Specforce** nicht. Ist die Ballerei trotzdem besser als das Original? Im Gegenteil: **Specforce** hinkt durch unzählige Designschnitzer weit hinter dem Ur-**Chrome** her.

Der Boss hat Urlaub

Aufträge erhalten Sie vom Oberkommando durch gut eingedeutschte Funksprüche. Die Missionen sind stets in mehrere Ziele aufgeteilt: Beispielsweise müssen Sie in einem Vorposten einen Buggy ergattern, damit in eine Basis eindringen und mehrere Panzer per Dynamit sprengen. In der Praxis verkommen die Einsätze jedoch zum sturen Ballern auf strunzdumme Gegner, immer wieder unterbrochen durch unnötig lange Laufwege. Zudem stört die ungenaue Kollisionsabfrage der Fahrzeuge, wodurch Sie selbst an kleinen Hindernissen oft hängen bleiben. Auf die aus **Chrome** bekannten knackigen Bosskämpfe müssen Sie übrigens verzichten. Neu dabei: Held Logan besitzt fünf Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder Zeitlupe, die Sie auf Knopfdruck aktivieren können. So weichen Sie etwa blitzschnellen Raketen ganz leicht aus – das bringt zumindest etwas taktische Tiefe in die öden Schießereien.

Braun, braun, braun

In **Specforce** werkelt eine modifizierte Version der **Chrome**-Engine. Jedoch verschenken die Entwickler das Potenzial des Grafikgerüsts: Boden, Bäume, Felsen, Himmel und Gegner sind alle in grau-braun gehalten. Wie, das ganze Spiel hindurch? Nein, später ist alles grün. Hin und wieder nerven Bugs: Nach dem Schnellladen etwa feuert Logans Waffe oft selbstständig drauf los. Zudem folgt auch **Specforce** dem Trend zu kurzen Spielen: Die Kampagne haben Profis in sechs Stunden durch. Auch der Multiplayer-Teil fällt mit acht Karten zu klein aus. Dafür kostet das Programm auch nur 30 Euro. DM

➤ HOTLINE: (01805) 656 008 0,12 €/MIN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Entwickler Techland hat für Chrome Specforce rigoros die größten Stärken des sehr guten Vorgängers entfernt. Wo bitte sind die spannenden Zwischensequenzen in Spielegrafik, wo die knackigen Boss-Kämpfe? Obendrein nerven immer gleiche Aufgaben: Jeden Gegner wegballern, Schalter drücken, Türe öffnet sich, wieder jeden wegballern – alles in einer zwar detaillierten, aber unifarbenen Dschungelwelt. Von den Bugs fange ich erst gar nicht an. Die Spezialfähigkeiten bringen zwar etwas taktischen Tiefgang, dennoch sollten Sie lieber zur Chrome-Vollversion aus der letzten Ausgabe greifen.

»Glanzlose Action«

Zusammen mit einem KI-gesteuerten Scharfschützen erledigen wir ein paar Wachen.

CHROME SPECFORCE EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Koch Media / Techland	RELEASE (D)	3.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 14 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F20

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Schönere Grafik, spannendere Missionen, Top-KI.
Pariah (69, GS 07/05) Uninspirierter Standard-Shooter mit coolen Waffen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 MHz Intel	1,7 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400+ MHz AMD	XP 1700+ AMD	XP 2000+ 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			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Standard-Multiplayer-Modi auf nur acht Karten. Dafür gibt's einen Editor.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Außenlevels − polygonarme Figuren − Effekte	7 / 10
SOUND	+ passende Sprachausgabe − langweilige Musik	5 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg − viel zu schwer für Einsteiger	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ passable Dschungel-Atmosphäre − farblose Charaktere	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern − Inventar-Verwaltung − Kollisionsabfrage	6 / 10
UMFANG	− maximal acht Stunden Solo-Spielzeit − kein Wiederspielwert	4 / 10
LEVELDESIGN	+ viele Teilaufgaben − Innenlevels − lange Laufwege	5 / 10
KI	+ Gegner suchen Deckung − kennen sonst keinerlei Manöver	5 / 10
WAFFEN	+ Fahrzeuge + Spezialfähigkeiten − langweilige Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ manchmal spannend − kaum Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: ÖDE SHOOTER-FORTSETZUNG MIT VIELEN MACKEN.

CONSPIRACY

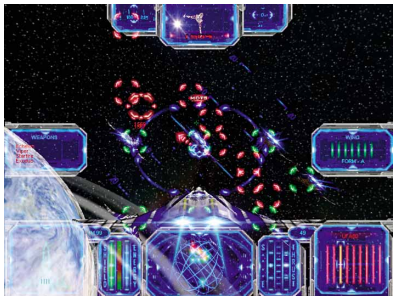
Böse Terroristen hantieren mit Biowaffen.

Terroristen wollen die Weltherrschaft an sich reißen! Sie verhökern grottenschlechte Ego-Shooter wie **Conspiracy** als Vollpreis-Spiele und kaufen davon vermutlich Massenvernichtungswaffen. Deshalb wurde an jeder Programm-Ecke gespart, bei Sound, Bedienung und Grafik. Außerdem macht die Story durch tödliche Langeweile innerhalb weniger Minuten kampfunfähig. FAB

CONSPIRACY	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	East Entertainment / Oxygen
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

17 SPIELSPASS

STAR WRAITH 4



Das Weltall sah schon zu Kirks Zeiten besser aus.

Kampagne, Staffel-Angriffe, Formationsbefehle, Weltraum-Ballerei – klingt doch klasse! Ist es aber nicht. **Star Wraith 4** ärgert sie durch ungenaue Steuerung, dumme KI und Grafik aus dem letzten Jahrhundert. Soundkulisse und Sprachausgabe beleidigen das Ohr. Und die Kampagne ist ungefähr so spannend und motivierend wie eine Kaffee-Fahrt nach Bad Münstereifel. Finger weg! PET

STAR WRAITH 4	
GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Vitrex / Trend
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene. Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

20 SPIELSPASS

CRAZY BURGER

Bestellungen bereiten Sie schnellstmöglich zu.

Im Alleingang oder mit einem Freund hetzen Sie durch 40 Fast-Food-Restaurants und versuchen, die Kunden so schnell wie möglich zu bedienen. Extras wie »Happy Hour« oder »Stromausfall« bringen Extra-Zeit oder erhöhen den Schwierigkeitsgrad. Die fehlende Speicher-Funktion, eine hakelige Steuerung und recycelte Levels trüben jedoch die Langzeitmotivation. DB

➤ DVD: Test-Check

CRAZY BURGER	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

29 SPIELSPASS

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

TESTEN, NICHT TÄUSCHEN

EARTH 2160? ERST JETZT? Viele von Ihnen werden sich ärgern, dass wir **Earth 2160** erst jetzt testen. Die Sache hat aber einen wesentlichen Vorteil für Sie: Anders als bei den Mitbewerbern, die eine Ausgabe früher dran waren, liegt unserem Test die fertig verpackte Fassung zugrunde, inklusive des Gold-Upgrades auf Version 1.1. Daher können wir die verbesserte Sprachausgabe einfließen lassen – und Sie auf die Tatsache hinweisen, dass **Earth 2160** zum Spielen per Telefon oder Internet freigeschaltet werden muss. Das Upgrade auf Version 1.2 kam leider zum Test zu spät: Sie finden es zwar auf unserer DVD, zum ausführlichen Prüfen der damit eingeführten Verbesserungen reichte die Zeit allerdings nicht mehr. Ob sich daraus eine Aufwertung ergibt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

STRATEGIE KOSTENLOS. Wer gerade kein Geld oder keine Lust hat, sich ein aktuelles Strategiespiel zuzulegen, bekommt soliden Spielspaß kostenlos: Auf unserer DVD finden Sie die Klassiker **Fallout Tactics** (rundenbasiert) und **Cossacks: European Wars** (Echtzeit). Optisch vielleicht nicht mehr taufrisch, aber klasse. Viel Spaß damit!

INHALT

Earth 2160 100
Rising Kingdoms 104
The Day After 105
RCT3: Soaked 106
Stalingrad 107
Troja 107
No Limits Fairground 107
Green Devils 107

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 08/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endless-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	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%)	90	8	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	
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	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
7	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
8	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
9	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
10	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
11	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
12	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
13	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
15	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	NEU	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%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
17	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
18	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	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%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
23	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
25	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez	Reality Pump	NEU	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.

Vier Feinde auf dem Weg nach Eden

EARTH 2160

Die Erde ist vernichtet – doch vier Rassen streiten weiter um die Vorherrschaft im Universum. An deren Seite: Sie. Und jede Menge schwer bewaffneter Truppen aus dem Einheiten-Baukasten.

Wir greifen die Sandwich-Bauten der LC mit unseren sehr effektiven Raketenwerfern an.

Vier Kampagnen, vier Völker und eine verlorene Welt. Reality Pumps Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** schickt Sie auf die Suche nach dem Paradies. Zusammen mit dem kernigen Major Michael R. Falkner und der feschen Ariah kommen Sie dem Geheimnis um den verschollen geglaubten Planeten Eden und einen irren Wissenschaftler auf die Spur. Dabei erleben Sie haarsträubend schwere Gefechte auf allen vier Seiten und trotzen hartnäckigen KI-Patzern.

Major mit Erfahrung

Nach der Aktivierung von **Earth 2160** (siehe Extrakasten) haben Sie die Wahl, ob Sie zuerst mit der Eurasian-Dynasty-Kampagne starten oder für die Lunar Corporation in den Krieg ziehen. Die anderen beiden Fraktionen (United Civilized States und Aliens) kommen erst später ins Spiel. Wer der Story chronologisch folgen will, sollte mit dem Eurasian-Dynasty-Feldzug starten. Ein sehr knapp gehaltenes Tutorial später steuern Sie besagten Major Michael R. Falkner, der zu Beginn noch ein halbwegs treuer Vertreter der martialisch veranlagten Eurasier ist. Kaum wissen Sie, wie man Basisgebäude baut und die beiden benötigten Ressourcen (Metallerz und Wasser) via Sammler erntet (siehe Extrakasten S. 102), machen auch schon die ersten bösen Buben die Gegend unsicher. Aber mit ein paar Kleinpanzern und Raketenwerfern besiegen Sie die Vertreter der Lunar Corporation schnell. Allerdings sollten Sie schon von der ersten Mission an darauf achten, dass der gute Major möglichst viele Gegner selber eliminiert. Denn nur so erhält er Erfahrungspunkte, die ihm zu besseren Kampfwerten verhelfen. Außerdem findet er überall auf der Karte nützliche Hilfsmittel, wie Bomben oder Medkits. Letztere setzt er automatisch ein, wenn seine Hitpoints gegen Null laufen. Mit Bomben sprengen Sie auch größere Installationen wie Gebäude oder Energiezäune der Gegner. Außerdem finden Sie nach und nach bessere Waffen wie den Flammenwerfer oder die äußerst durchschlagskräftige Acid-Gun.

Aus Forschung wird Technik

Ihre Einheiten sammeln ebenfalls Erfahrung, die zu besseren Werten führt. Neben dem Helden nehmen Sie einige dieser Trupps mit in die nächste Mission. Meist können Sie von Anfang an eine Basis bauen, wobei neben Depots (bestimmen die maximale Einheitenzahl) und Stromversorgung der Forschung eine ganz spezielle Rolle zukommt. **Earth 2160** lebt davon, dass Sie Ihre Einheiten modifizieren und an die jeweilige Spielsituation anpassen müssen. Das gilt neben der Bewaffnung auch für Panzerung und Antrieb. Doch um in den Genuss all dieser Upgrades zu kommen, müssen Sie forschen, forschen, forschen. Der Technologiebaum für jedes Volk ist riesig (mit Ausnahme der Aliens, doch dazu später mehr). In Kombination mit dem umfangreichen Fahrzeugpark erge-

AKTIVIERUNG NÖTIG

Auf der Schachtel steht es nur im Kleingedruckten: Wer mehr als die erste Kampagne in Earth 2160 spielen will, muss sein Spiel freischalten lassen. Das klappt entweder über Internet oder Telefon. Die Online-Methode funktioniert (ähnlich wie bei Windows XP) sehr zügig. Persönliche Daten werden laut Herstellerangabe nicht abgefragt. Auch die Aktivierung per Telefon erfolgt anonym und rund um die Uhr über ein automatisches System. Hier müssen Sie eine 16-stellige Zahlenfolge über die Telefontastatur eingeben. Wer das nicht möchte, kann sich auch mit einem Hotline-Mitarbeiter verbinden lassen. Als wir Letzteres versuchten, wurden wir allerdings an eine gebührenpflichtige Hotline (0,62 Euro pro Minute) verwiesen. Auf unsere Nachfrage hin wurde das mittlerweile geändert und funktioniert jetzt ebenfalls kostenlos.

Wer sich zuerst rührt, hat verloren: In den statischen Cutscenes bewegt sich fast nichts.

Nur wer seinen Helden richtig ausrüstet, hat eine Chance, bestimmte Missionen zu gewinnen.

Mit gekaperten Mechs stürmen unsere Truppen sehr effektvoll die Basis der Schmuggler, die über UCS-Technologien verfügen. Links eingeblendet: unsere Helden Ariah und Falkner.

ben sich Hunderte Ausbaumöglichkeiten. Zum Glück müssen Sie nicht schon zu Kampagnenbeginn alles auf einmal entwickeln, manche Upgrades werden erst in späteren Missionen zugänglich. Trotzdem sollten Sie von Anfang an darauf achten, zum Beispiel die Laserkanone ordentlich aufzurüsten. Immerhin winken höhere Reichweite und stolze 50 Prozent mehr Durchschlagskraft als Belohnung.

Truppen-Tüftelei

Der Schlüssel zum Erfolg ist der Einsatz der richtigen Einheit gegen das richtige Ziel. So wirken Raketen sehr gut gegen Lasertürme, deren Energieblitze dagegen schalten Panzer schnell aus. Gegen die haben wiederum Infanteristen keine Chance, sind ihrerseits aber sehr effektiv gegen ballistische Geschosswerfer. Allerdings sind das nur Faustregeln. Denn man kann alle Fahrzeuge individuell aufrüsten und mit Schildgeneratoren verstärken. Als Universalwaffe entpuppt sich zumindest in der ersten Kampagne Major Falkner selbst. Der ist, so Sie ihn fleißig mit Erfahrungspunkten aufgepowert haben, vor allem im Liegen ein nur schwer zu überwindender Gegner. Hat er zudem eine Energierüstung angelegt, kann ihm so schnell auch bei heftigstem Beschuss kaum ein Gegner das Wasser reichen. In einer Mission haben wir gar mit Falkner allein fast die gesamte gegnerische Basis ausgehoben.

Heldenwechsel

Beim Start von Kampagne 2 trennen Sie sich vorübergehend von Ihrer »Geheimwaffe« Falkner und übernehmen die junge Ariah, Captain der Lunar Corporation. Kennen gelernt haben Sie die Dame storybedingt zwar schon früher, aber erst jetzt können Sie sie direkt steuern und haben damit Zugriff auf die gesamte Technologie der Lunar Corporation. Deren Basisbau unterscheidet sich grundlegend von dem der Eurasian Dynasty. Denn die Bauten werden nicht einfach als Klotz in die Gegend gepflanzt, sondern schichtweise aufeinander gestapelt, wie die Gewichtsscheiben einer Hantel. Schon recht früh gibt es sehr effektive Verteidigungsanlagen wie Laserzäune und Kampfmodule. Dabei dauert es immer eine kleine Weile, bis angeforderte Bauten aus dem All auf die Planetenoberfläche herabsinken.

Irgendwann wechseln Sie natürlich die Seiten und steuern in Kampagne 3 endlich UCS-Einheiten und Basen. Später erhalten Sie Zugriff auf die Techniken der Aliens. Keine Panik, wir verraten nicht, woher die kommen, nur ein paar Worte zu deren Basisbau. Während die UCS Gebäude ganz konventionell von Dronen (Baufahrzeugen) erstellen lässt, gibt es bei den Aliens zu Beginn nur zwei Grundeinheiten. Die klonen Sie

VORBILDLICH: OPULENTE AUSSTATTUNG

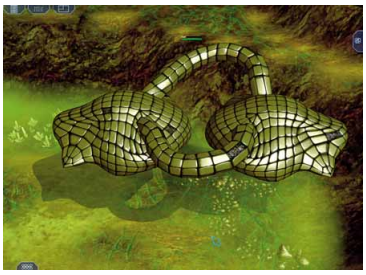
Neben der Spiele-DVD und dem fetten deutschen Handbuch finden Sie in der Schachtel Soundtrack-CD und Technologie-Poster. Die Packung selbst wirkt dank Bewegungsmelder mit Leuchtdiode und Kipp-Bild auf der Rückseite ebenfalls edel. Hierfür gebührt Zuxxez ein Sonderlob!

VIER MAL BASISBAU

Die Eurasian Dynasty baut Basen immer als Block. Jedes neue Stück muss an ein altes gesetzt werden. Als Rohstoffe dienen Wasser und Metall, die Sammler einkassieren.

Bei der Lunar Corporation werden Produktionsstätten im Sandwichverfahren nach oben gestapelt. Rohstoffe sind Kristalle und Wasser, die die Damen in Minen schürfen.

Die United Civilized States errichten Basen mit fliegenden Dronen. Die Grundgebäude werden durch Upgrades aufgerüstet. Rohstoffe sind dabei Kristall und Metall.



Die Aliens bauen überhaupt keine Basen. Stattdessen klonen Sie aus zwei Grundeinheiten immer neue Varianten. Als Rohstoffe dienen Wasser, Kristalle und Metall.

MICHAEL TRIER michael@gamestar.de

Ich bin kein Fan von Echtzeitstrategie, lieber tüftle ich an komplexen Rundengefechten. Und gerade darum macht Earth 2160 mir richtig Spaß. Dank Forschung konstruiere ich für jede Aufgabe die passende Einheit. Und scheitere ich mal am – gerade für Gelegenheits-Echtzeitler – happigen Schwierigkeitsgrad, probiere ich es noch mal. Motivation liefert Earth 2160 mir genug, gerade weil es anders ist als andere Genrevertreter. Die seichte Story und ein paar Tücken bei Bedienung und KI verzeihe ich diesem Klassespiel.

»Endlich Echtzeit mit Spieltiefe«

per Knopfdruck und entwickeln sie in andere Lebensformen . So wird aus einer fast harmlosen Martian Lady wahlweise ein schussstarker Formidian Trooper oder ein Orchidian Nest. Das kann sich zwar nicht bewegen, dafür Geschosse abfeuern. Der Trooper ist dagegen sehr agil und lässt sich bis zum Panzer upgraden. Die zweite Grundeinheit ist der Replicatorus, den Sie zu immer komplexeren Flugeinheiten umbauen können.

Gegen Feinde und KI

Die Missionen sind sehr unterschiedlich aufgebaut. Meist müssen Sie mehrere Ziele erreichen, bevor es weiter geht. So stehen die Basisverteidigung, das Einnehmen von Stützpunkten oder das Aufspüren von Feindeinheiten auf dem Dienstplan. Dabei haben die Aufgaben eins gemeinsam: Sie sind meist bockeschwer! Selbst wenn Sie sich für den leichtesten von drei Schwierigkeitsgraden entscheiden, dauern einige Einsätze etliche Stunden. Sehr viel Zeit verbringen Sie damit, die richtige Kombination von Einheiten zu finden, die gegen die meist haushoch überlegenen CPU-Gegner eine Chance haben. So müssen Sie bereits in Kampagne 2 die hart zu knackenden Alien-Nester besiegen. Ohne Ultraschall-Kanone ein fruchtloses Unterfangen. Und noch etwas nervt: Wenn Sie eine Basis zerstören sollen, müssen Sie jedes noch so unwichtige Gebäude – selbst Panzersperren – demolieren, selbst wenn sich längst kein Gegner mehr auf der Karte tummelt. Dann heißt es mühsam das Terrain absuchen, ob sich nicht doch noch irgendwo ein Stückchen Bauwerk versteckt. Außerdem schwächelt die Einheiten-KI. Was nützen selbstständig agierende Truppen, wenn die Burschen (oder Fahrzeuge) sich oft unnötig in die Reichweite gegnerischer Waffen stürzen. Zudem blockieren sich eigene Trupps gern in engen Passagen und bewegen sich erst dann, wenn man sie per Hand auseinander dröselt. Ein ganz bemerkenswertes Ärgernis wurde übrigens auch mit dem Gold-Update nicht beseitigt: Während Zwischensequenzen läuft das Spiel weiter! Ihre Helden halten gerade lange Reden, da greift der Feind an, und Sie dürfen nicht mal Befehle geben. Es kann sogar passieren, dass Sie eine komplette Mission gelöst haben, in der darauf folgenden Endsequenz aber trotzdem sterben, weil die Gegner im Hintergrund aktiv bleiben und Ihre Basis einäschern.

Als UCS-Trupp benötigen wir den schwebenden Reloader zum Nachmunitionieren.

Update mit Bruce Willis

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick sehr gut. Vor allem die Effekte und Animationen der Einheiten sehen klasse aus, moderne DirectX9-Features werden unterstützt. Dazu im Gegensatz stehen allerdings die oft öde texturierten, leblosen Landschaften.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Bei Geforce-FX-Karten aktivieren Sie in den »Einstellungen« die Option »Force Shaders Version 1.3«. So steigt die Framerate enorm, ohne Optik-Desaster.

2 Vor allem bei älteren 3D-Karten bringt das Herabsetzen der »LOD-Entfernung« auf »Nah« spürbar mehr Leistung.

3 Die Option »Low-Quality-Renderer« steigert die Framerate deutlich, allerdings auf Kosten der Grafikqualität.

CHECKLISTE

- 1,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	GeforceFX 5800/5900[3]	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,5 GHz	800x600[1]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1280x1024	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	□	■	□	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,5 MHz	800x600[1]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1280x1024	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	□	■	□	■	■	■	■	■	■

1) Minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) »Force Shaders 1.3«

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

LESER-TEST: EARTH 2160

Drei Leser spielten in der Redaktion das Echtzeit-Strategiespiel Earth 2160. Wir wollten ihre Meinung dazu wissen.

Schwerer Brocken

Optisch hat Earth 2160 gegenüber dem Vorgänger stark zugelegt. Der Detailgrad der Einheiten und der Effekte ist sehr hoch. Doch selbst auf »leicht« ist das Spiel gnadenlos schwer. Hilfestellungen fehlen leider. Die deutsche Lokalisation klingt mittelklasse bis schlecht. Dennoch motiviert das Helden-System, so dass der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Für zwischendurch eignet sich Earth 2160 jedoch nicht.

Michael Strasser, 20, Abiturient

Tolle Grafik

Earth 2160 erfüllt all meine Vorstellungen eines Zukunfts-Strategiespiels. Die Einheiten sind sehr detailliert. Die Explosionen haben mich beeindruckt, da sie nirgendwo sonst so schön in Szene gesetzt werden. Das Spiel hat eine spannende Geschichte, die gut erzählt wird. Leider nerven die teils dummen Kommentare der Spielfiguren wie »verliere Blut« (bei Fahrzeugen). Meiner Meinung nach gibt es zu viele Upgrades.

Andreas Weiß, 18, EH-Kaufmann

Ein stimmiges Strategiespiel

Earth 2160 macht Spaß. Leider hat es einige Fehler: triste Landschaften, teilweise dumme KI und abwechslungsarme Einheiten-Rückmeldungen. Trotzdem motiviert mich das Austricksen der Gegner-KI, der Held ist gut ins Spiel eingebunden. Auch gibt's keine Übereinheit. Die Story kann da nicht mithalten. Act-of-War-Niveau erreicht sie nicht, ist aber auch kein Totalausfall. Insgesamt ein stimmiges Strategiespiel.

Peter Sassnik, 22, Auszubildender

GOLD-UPGRADE V.1.2

Bereits vor dem Release erschien ein so genanntes »Gold-Upgrade V.1.1«. Die 172 MByte große Datei verbessert unter anderem die Sprachausgabe von Major Falkner. Dessen Bübchenstimme ersetzte man durch das kernige Organ von Profisprecher Manfred Lehmann (Bruce Willis). Unser Test bezieht sich auf diese upgedatete Version 1.1. Sie finden das neueste Upgrade 1.2 auf unserer DVD.

Außerdem erscheint uns die Sichtweite als zu gering. Während der Kämpfe donnern gute Soundeffekte. Die Musik gewinnt keinen Originalitätspreis, passt aber gut zum Geschehen. Weniger berauschend ist die Sprachausgabe. Die Stimmen in der Verkaufsversion klingen durchweg unpassend. Immerhin spendierte Zuxxez Major Falkner im Gold-Upgrade die erstklassige Stimme von Manfred Lehmann, der ansonsten Bruce Willis zu gutem Deutsch verhilft.

Wer sich gern zu mehreren auf Planetenoberflächen herum treibt, kann via LAN oder Internet gegen bis zu sieben Gleichgesinnte antreten. Hier kommen auch die virtuellen Agenten zum Einsatz. Das sind Helden, die Ihnen Vorteile wie beschleunigten Rohstoffabbau oder höhere Kampfkraft verschaffen. Nett: Die Multiplayerschlachten lassen sich auch speichern.

Die Internetvariante funktionierte bis Redaktionschluss nicht korrekt , weshalb wir den Multiplayer-Modus vorerst nicht bewerten können. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 99 0,62 €/MIN.

Wer viel forscht, kann seine Fahrzeuge individuell konstruieren.

EARTH 2160 V. 1.1 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Zuxxez / Reality Pump	RELEASE (D)	3.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	siehe Extra-Kasten (S. 101)	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Gold-Upgrade V.1.2

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT WC3: Frozen Throne (94, GS 08/03) Brillant inszenierte Echtzeitschlachten.
C&C Generäle (90, GS 10/03) Trickreiche Gefechte, Spitzen-Effekte.

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	Athlon 1,4 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER –

FAZIT: Spannende LAN-Gefechte dank virtueller Agenten. Internetmodus noch nicht testbar.
MODI: Gebäude zerstören, Helden attackieren; beide Modi konfigurierbar

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ technisch brillant ⊕ detaillierte Einheiten ⊖ ödes Design	8 / 10
SOUND	⊕ Soundtrack ⊖ Hauptstimme gut, der Rest nur bemüht	8 / 10
BALANCE	⊕ Einheiten fair balanciert ⊖ selbst auf »leicht« schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ effektvolle Schlachten ⊖ oft zu steril	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Steuerung ⊖ fummelige Einheitenauswahl	8 / 10
UMFANG	⊕ vier Kampagnen ⊕ vier Rassen ⊕ Einheitenbaukasten	10 / 10
MISSIONEN	⊕ wechselnde Missionsziele ⊖ nerviges »Karten-Abgrasen«	8 / 10
KI	⊕ KI gut bei Überlegenheit ⊖ Einheiten blockieren sich teils	7 / 10
EINHEITEN	⊕ Rassen unterschiedlich ⊕ modifizierbare Einheiten	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ unterschiedliche Kampagnen ⊖ laue 08/15-Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SEHR SCHWER, TOLLE EFFEKTE, ABER ÖDE DESIGNT.

MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Vom ersten Earth bis heute habe ich fast alle Teile der Reihe gespielt. Umso mehr war ich auf Earth 2160 gespannt. Gut: Das Spielgefühl ist das der Vorgänger. Die Entwickler folgen dem Papier-Stein-Schere-Prinzip gnadenlos, ständig bin ich mit Forschung und Einheiten-Umbau beschäftigt. Und genau da liegt das Problem: Die Masse an Fahrzeug-Kombinationen erschlägt mich, für das Abitur zu lernen ist spaßiger. Dafür versöhnen die effektvollen Schlachten. Earth 2160 ist ein solides Strategiespiel, aber kein Überhit.

»Wechsel-Bad«

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Earth-2160-Spielen ist wie Achterbahnfahren. Es geht ständig auf und ab. Erst ärgert man sich über die eintönige Landschaft, freut sich kurz danach über die toll animierten Einheiten. Der je nach Rasse unterschiedliche Basisbau macht Spaß, die Kämpfe mit den teilweise echt dämlichen Einheiten nerven. Und nein, es macht mir keinen Spaß stundenlang zu forschen. Dafür entwickeln sich hin und wieder tolle Großgefechte, bei denen alles prima klappt. Und dann mag ich Earth auch wieder. Doch das passiert viel zu selten. Wenn mir nach Hightech-Gefechten ist, spiele ich lieber das stimmigere Dawn of War.

»Viel Arbeit, wenig Spaß«

Kampf um Pixel-Kolonien

RISING KINGDOMS

Magere Grafik, tiefgründiges Spiel? Nicht ganz, trotzdem ist ein Ausflug in die drei aufstrebenden Fantasy-Königreiche lohnenswert.

Wir erobern eine Troll-Kolonie, um deren starke Krieger anwerben zu können.

Kennen Sie Equiada? In dieser lauschigen Fantasywelt toben die Echtzeitgefechte von **Rising Kingdoms**. Als Mensch, Waldling oder Sinistri führen Sie mit Ihren magiebegabten Helden Truppen in die Schlacht und erobern Kolonien. Spielt sich spannend, sieht aber einfach übel aus.

Ab und an müssen Sie auch kleine Rätsel lösen.

Statt Cutscenes gibt's nur schwülstige Standbilder.

Magie ist Trumpf

Ganz egal, mit welcher der drei Rassen Sie in eine der drei Kampagnen starten, stets geht es darum, vorgegebene Bereiche auf den insgesamt 30 Karten zu erobern. Dabei dreht sich alles um das geschickte Ausnutzen der Heldenfähigkeiten. Mit vier Zaubern ist jeder Recke ausgestattet, darunter nützliche Sprüche wie Heilung oder die Erschaffung von kampfstarken Werwölfen. Die regulären Truppen sind dagegen fast nur Staffage. Sie können zwar Marschbefehle erteilen, in Kämpfen agieren die Kerle allerdings vollautomatisch.

Gold und Ehre

Natürlich gibt es auch (recht konventionellen) Basisbau. Als Rohstoffe dienen Gold und Kristalle. Wie in **Battle Realms** erhalten Sie für Siege im Kampf zusätzlich Ehrenpunkte. Die setzen Sie ein, um Ihren Helden zu stärkeren Zaubern zu verhelfen. Oder Sie stocken damit die Zahl der rekrutierbaren Einheiten auf. Ebenfalls sehr wichtig: die Eroberung von Kolonien (bestehen meist aus nur einem Gebäude), die Sie meist in reichlicher Zahl auf der Karte finden. Denn nur so können Sie an Kämpfer aus den fünf Untervölkern (Elfen, Nomaden, Schatten, Trolle und Drachen) kommen. Außerdem bieten die oft eine Spezialwaffe. Trolle etwa können Sie als effektive Kanonengeschosse einsetzen, die ganze Gebäude zum Einsturz bringen.

Die hässliche Realität

Optisch liegen zwischen der aktuellen Konkurrenz und **Rising Kingdoms** gleich mehrere Welten. Die 2D-Grafik könnte aus einem Sharewarespiel stammen. Immerhin erzeugt die stimmige, an die Völker angepasste Farbpalette ein wenig Fantasy-Flair. Vor allem die Waldlinge kommen im leuchtenden Grün gut rüber. Allerdings ist die Sprachausgabe komplett daneben. Alle Sprecher klingen wie Laien aus dem VHS-Schauspiel-Kurs.

Neben einem Skirmish-Modus mit clever agierender KI gibt es auch Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer über LAN und Internet. MIC

➤ HOTLINE: (0180) 299 266 0,12 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Rising Kingdoms habe ich länger gespielt als geplant. Nachdem ich mich vom Grafikschock erholt hatte, machten mir die taktischen Gefechte um Kolonien sogar richtig Spaß, der aber durch die mäßige Sprachausgabe und die fehlenden Zwischensequenzen immer wieder getrübt wurde. Außerdem stehen Einheiten schon mal zu nah am Kartenrand und lassen sich nicht mehr anwählen. Nach gut der Hälfte des Spiels lässt die Motivation auch deutlich nach.

»Taktisch hui, optisch pfui«

RISING KINGDOMS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Black Bean / Haemimont Games	RELEASE (D)	29. 6. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 30 Euro
AUSSTATTUNG	Schuber, 2 CDs, 64 S., Soundtrack	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Dawn of War (83, GS 11/04) Spannende Warhammer-40K-Gefechte.
Punic Wars (70, GS 05/04) Epische Feldzüge für Profis.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	730 MB Festpl.	730 MB Festpl.	730 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Sehr schnelle Kämpfe zwischen drei Rassen, Heldenfähigkeiten wichtig.
MODI Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ veraltete 2D-Engine ⊖ simple Animationen	5 / 10
SOUND	⊖ unfreiwillig komische Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	⊕ Wiederbelebung von Helden ⊖ Schwierigkeitsgrad steigt schnell	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Farbwahl ⊖ statische Zwischenbildchen	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ Kommandobalken ⊖ Einheiten laufen über Kartenrand	7 / 10
UMFANG	⊕ 30 teilweise lange Missionen in ⊕ drei Kampagnen	8 / 10
MISSIONEN	⊕ mehrstufige Aufträge ⊖ wenig Abwechslung	7 / 10
KI	⊕ Einheiten selbstständig ⊖ Truppen laufen oft unklug	7 / 10
EINHEITEN	⊕ die drei Rassen unterscheiden sich deutlich	8 / 10
KAMPAGNE	⊕ Kampagnen hängen zusammen ⊖ Story langweilig	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: UNGEWÖHNLICH, ABER OPTISCH ZU BIEDER.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F59

Ich weiß, was du gestern getan hast!

THE DAY AFTER

Am Tag danach gibt's kein Frühstück, sondern schon wieder Krieg.

Mit Panzern erobern wir in der Taktik-Schlacht ein feindliches Ersatzteil-Lager.

➤ DVD: Test-Check

Mit dem gleichnamigen Film von 1983 hat das Strategiespiel **The Day After** nur das Endzeit-Szenario gemein: Ein Großteil der Menschheit ist im Nuklearkrieg untergegangen; die Überlebenden kämpfen um Rohstoffe und noch bewohnbare Landstriche. In der Solokampagne führen Sie einen von vier Machtblöcken: Sowjetunion, China, USA oder französisch-deutsche Allianz. Der Clou: Wie **Rome** mischt **The Day After** Rundenstrategie mit Echtzeit-Gefechten – wenn auch weniger perfekt. Auf einer hässlichen Karte rekrutieren und verschieben Sie Armeen. Wenn Ihr Heer auf Feinde trifft, kommt's zur Taktik-Schlacht. Die maue Story erzählt das Spiel mit endlosen Texten. Der Multiplayer-Modus bietet nur öde Taktik-Gefechte.

China müssen wir aus russischer Hand befreien.

Blitzkrieg um Öl

Auf der Übersichtskarte erobern Sie strategische Ziele wie Ölquellen, Depots und Fabriken. Das bringt Ressourcen (Munition, Ersatzteile, Sprit), mit denen Sie frische Truppen kaufen. Wer Flugfelder einnimmt und Bomber baut, darf in den Taktikschlachten Luftschläge anfordern – ein wichtiger Vorteil. Jede Kampagne bietet zudem spezielle Missionen; als Russe stürmen Sie zum Beispiel eine US-Festung. Um die Einsätze zu bestreiten, müssen Sie eine Armee an eine markierte Position ziehen, dann geht's in den Echtzeit-Modus. Die KI spielt aggressiv und überschreitet Ihre Grenze oft schon in der ersten Runde. Einsteiger sind überfordert, nur Profis wehren den Ansturm ab.

Krümelige Soldaten zeigen: Die Schlachten nutzen die alte **Blitzkrieg**-Engine. Marschbefehle geben Sie per Rechtsklick; über eine winzige Iconleiste erteilen Sie spezielle Order wie »Sprit nachfüllen«. Sprit? Stimmt, Sie müssen den Munitions- und Treibstoffvorrat Ihrer Truppe beachten. Die Gefechte sind daher taktisch anspruchsvoll, die KI-Feinde kämpfen zudem sehr schlau. Ihre eigenen Jungs haben allerdings Probleme mit der Wegfindung. Das stört nicht, da Sie ohnehin immer schrittweise vorrücken, die Umgebung auskundschaften, entdeckte Feinde mit Artillerie beschießen und dann wieder vorrücken. Jeder Fehler kann tödlich sein – ein Fall für Profis. Die Schlachten können Sie zwar auch auswürfeln lassen, erleiden dann aber häufig herbe Verluste. GR

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

The Day After beweist mal wieder, dass Grafik eben nicht alles ist, denn hinter der faden Fassade steckt ein anspruchsvolles Spiel. So muss ich im motivierenden Rundenmodus Angriffe geschickt planen und in den spannenden Echtzeit-Schlachten stets taktisch klug vorgehen. Einsteiger verzweifeln zwar, Profis hingegen freut's – zumal das Spiel nur 30 Euro kostet. Für eine eventuelle Fortsetzung wünsche ich mir neben besserer Präsentation nur eine gescheite Story – The Day After ist zu steril.

»Der Kern macht's«

THE DAY AFTER

GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Black Bean / G5 Software
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

Addon geprüft: Wasserdicht!

ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOAKED!

Der Sommer kommt, Zeit für's Freibad. Deshalb liefert das Achterbahn-Addon Delfin-Shows, Whirlpools und haarsträubende Wasserrutschen.

Je abwechslungsreicher Sie die Killerwal-Show gestalten, desto begeisterter sind die Zuschauer.

Vor der Eröffnung sollten die den Selbstversuch wagen.

Endlich, die neue Wasserrutsche ist nach dreimonatiger Bauzeit fertig. Mit einer Höhe von 17 Metern und der haarsträubenden S-Kurve am Ende wird »Super-Rutsch« sicher die Top-Attraktion im Erlebnisbad. Jetzt nur noch eine Testfahrt und die Rutsche kann eröffnet werden. Doch was ist das? Der Dummy fliegt in der letzten Kurve aus der Bahn! Oh je, zurück in die Planungsphase. Das **Rollercoaster Tycoon 3**-Addon **Soaked!** erweitert das Hauptprogramm um unzählige Attraktionen rund um das nasse Element: Swimmingpools, 5-Meter-Sprungtürme, Wildwasserbahnen oder Killerwal-Shows sind nur ein paar der neuen Geschäfte, mit denen Sie im Freizeitpark den Gästen das Geld aus der Tasche ziehen.

Delfin-Choreograph

Wasserrutschen bauen Sie wie Achterbahnen über ein extrem fummeliges Interface oder suchen sich aus zahlreichen vorgefertigten Designs einen Favoriten aus. So weit, so bekannt. Jedoch geht **Soaked!** bei einigen Attraktionen einen Schritt weiter: Bei der Delfin-Show etwa müssen Sie nach dem Bau in einer Zeitleiste Tricks wie »Publikum nass spritzen« oder »Ball holen« aneinander reihen, um so eine möglichst abwechslungsreiche Show zu gestalten. Hört sich kompliziert an, geht aber selbst ohne Übung leicht von der Hand. Wie im Hauptprogramm müssen Sie auch am Pool für Sauberkeit (Duschen) und Sicherheit (Leitern, Bademeister) sorgen. Sonst sinkt der Ruf Ihres Parks und die Gäste bleiben fern.

Neben dem stressfreien Endlosspiel gibt's in **Soaked!** eine zusätzliche Kampagne mit neun Missionen. Doch die Abwechslung bleibt auch im Addon etwas auf der Strecke. Zwar baute Entwickler Frontier zwei neue, stimmige Themensets (Atlantis, Trauminsel) ein, die Aufgaben ähneln sich aber stark. DM

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/2004

Die Warteschlangen beweisen es: Unsere Wasserrutschen kommen bei den Badegästen gut an.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Da können die Temperaturen noch so steigen, wegen Soaked! werde ich den Sommer im klimatisierten Zimmer verbringen. Die neuen Wasser-Attraktionen fügen sich so gut in das Spiel ein, dass ich beim ersten Mal alle anderen Fahrgeschäfte vergessen und das gesamte Gebiet zu einem Mega-Erlebnisbad ausgebaut habe. Und ob Raftingbahn oder Wasserrutsche: Die erste eigene Fahrt ist immer wieder ein Erlebnis. Doch warum muss der Bahnen-Bau noch immer so fummelig sein?

»Nicht ins Wasser gefallen«

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED! AUFBAU-ADDON

PUBLISHER	Atari / Frontier	RELEASE (D)	23.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/05) Langweiliger, detailarmer Zoo-Manger. Theme Park Manager (75, GS 03/01) Nette Rummelplatz-Sim mit kleinen Mängeln.

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 CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F70

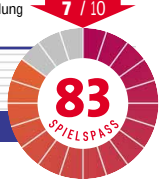
BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ aufwändige Animationen ⊕ unzählige Details	10 / 10
SOUND	⊕ stimmige Musikuntermalung ⊕ Geräusche wie im Freibad	9 / 10
BALANCE	⊕ sehr einsteigerfreundlich ⊖ Missionen etwas zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Schwimmbad-Flair pur ⊕ liebevolle Präsentation	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Kamerasteuerung ⊖ umständlicher Bahnen-Bau	7 / 10
UMFANG	⊕ zusätzliche Kampagne mit neun Missionen	9 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ unterschiedliche Anlagen ⊖ Aufgaben ähneln sich stark	7 / 10
KI	⊕ Angestellte und Parkbesucher agieren selbstständig	8 / 10
EINH. & GEBÄUDE	⊕ unzählige Wasser-Attraktionen ⊕ eigene Shows gestalten	9 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ Drauflosbauen ohne Geld-Probleme ⊖ wenig Abwechslung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SPRITZIGES ADDON MIT VIELEN NEUEN ATTRAKTIONEN.



NO LIMITS FAIRGROUND

So grau, wie simpel: die Steuerkonsole.

➤ DVD: Test-Check

Junger Mann zum Mitreisen gesucht. Dieser Aufruf an Hartz-IV-Anwärter prangt auf jedem Rummel. Doch **In No Limits Fairground** ödet der Kirmesalltag schlicht an. Viel mehr als Attraktionen per Knopfdruck einzuschalten ist nicht drin. Und die sieben Gerätschaften kennen Sie nach einer Viertelstunde. Dafür sind 20 Euro zu viel. MIC

NO LIMITS FAIRGROUND	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Astragon
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

21 SPIELSPASS

BLITZKRIEG GREEN DEVILS

Unsere Schützenpanzer stürmen eine Stellung.

Hören Sie dieses Muhen? Das ist die Cashcow von Publisher CDV. Die heißt **Blitzkrieg** und hat mal wieder ein Addon-Kalb bekommen. Das nennt sich **Green Devils** und bietet 20 taktisch fordernde Weltkriegs-Einsätze auf deutscher Seite. Fans dürfen sich's anschauen, alle anderen investieren die 15 Euro in ein Steak. GR

BLITZKRIEG: GREEN DEVILS	
GENRE	Echtzeit-Taktik-Addon
PUBLISHER	CDV / La Plata
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	700 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

61 SPIELSPASS

TROJA

Schlachten verkommen zu matschigem Pixelbrei.

➤ DVD: Test-Check

In **Troja** schicken Sie Truppen in die Echtzeitschlacht, die Sie nicht mal selber steuern können. Entweder die schlappe KI findet den Feind, oder sie lässt Ihre Truppen ziellos über die Karte wackeln. Das erinnert eher an Amöbenzucken in der Petrischale, denn an Schlachten vor Trojas Toren. Unsere Bitte: Keinen Nachfolger. MIC

TROJA	
GENRE	Strategie
PUBLISHER	Trend / Slytherin
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

21 SPIELSPASS

STALINGRAD

Deutsche Panzer überrollen unsere Stellungen.

Krieg ist Arbeit. Zumindest wenn es nach dem Echtzeit-Strategiespiel **Stalingrad** geht. In detaillierten 2D-Landschaften kämpfen Sie mit fitzeligen Einheiten gegen extrem intelligente KI-Soldaten. Einsteiger verzweifeln am happigen Schwierigkeitsgrad und der mäßigen Wegfindung. Profis freuen sich über Taktik pur. DM

STALINGRAD	
GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	Black Bean / DTF Games
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

62 SPIELSPASS

Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

GEHT DOCH IN RENTE!

PROBLEMKIND BRADLEY. David Bradley ist ein Designer der alten Schule. Der so ganz alten Schule, dass er von Spielen lieber die Finger lassen sollte. Wer im Jahr 2005 mit **Dungeon Lords** noch ein Rollenspiel ohne Automap veröffentlicht, gehört ohne Level-Up ins Bett geschickt. Überhaupt: Hoffentlich wird in Bradleys Firma bei Vergehen wider gutes Spieldesign geprügelt. Levelbauer und Grafiker verdienen nämlich jeweils hundert Schläge auf die nackten Sohlen, mindestens! Klingt brutal, aber wer sich auch nur eine Stunde in die Verliese von **Dungeon Lords** wagt, versteht meine Wut. Schade, weil die guten Ansätze in den Oldskool-Schnitzern untergehen. David, Verweis!

DER SINGT DOCH FALSCH! Und noch ein unrühmliches Comeback: Dass **The Bard's Tale** nix mit den Rollenspiel-Klassikern von Interplay gemein hat, ist mittlerweile wohl jedem klar. Aber dann sollte der Namens-Nachfolger wenigstens ebenfalls ein gutes Spiel sein. Nix da, statt anspruchsvollen Kämpfen gibt's ödes Geschnetzel. Schade, für den besonders für alte Rollenspiel-Hasen erstklassigen Humor des neuen **The Bard's Tale** hätte ich mir einen würdigeren Rahmen gewünscht. Doch so kann man beiden Veteranen – David Bradley und dem Barden – nur raten: Geht doch in Rente!

INHALT

TESTS

Dungeon Lords 110
Lula 3D 113
The Bard's Tale 114
World of WarCraft: Battlegrounds 116

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 08/2005

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	NEU	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%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
6	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
7	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
8	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
9	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony-Online	03/05	84	9	9	6	8	8	9	7	10	9	9	
10	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons
11	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
12	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
13	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	
14	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
15	The Westerner	Adventure	DTP	Revistronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
16	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
17	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
18	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
19	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
20	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
21	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
22	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
23	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microids	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
24	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
25	Runaway	Adventure	DTP	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	

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

Vom Hoffnungsträger zum Kellerkind

DUNGEON LORDS

Fehler über Fehler: Ist dieses Spiel damit ein Fall für die Mülltonne? Keineswegs – falls Sie actionreiche Kämpfe mögen und keinen Wert auf Story-Tiefgang legen.

Entwickler David Bradley (**Wizards & Warriors**) schreibt im **Dungeon Lords**-Handbuch: »Sie werden feststellen, dass Dungeon Lords nicht einfach ein weiteres Spiel ist.« Wir könnten antworten: »Klar, dafür hat's zu viele Bugs!« Das wäre jedoch unfair: Im 3D-Rollenspiel stecken gute Ideen, etwa die flotten Schnetzelkämpfe und die flexible Charakterentwicklung. Die Handlung allerdings strotzt vor Fantasy-Klischees: Als einsamer Held ziehen Sie los, um den bösen Zauberer Volgar zu meucheln. Und neben Volgars Schergen lauern in Städten und Grüften eben reichlich Fehler.

INFO

- 7 Rassen
- 4 Einsteigerklassen
- 33 Mischklassen
- 4 Magieschulen
- 109 Zaubersprüche

Rudel-Prügel

Wie es sich für einen bösen Magier gehört, hetzt Ihnen Volgar Monster und Mörder an den Heldenhals. Die Oberwelten und Verliese der **Dungeon Lords**-Welt wimmeln vor Feinden, darunter Dämonen und Geister. Gegen die Bestien bestreiten Sie oft Zufallskämpfe, schnetzeln etwa in der Wildnis ein Rudel Wölfe. Im Optionsmenü regeln Sie, wie häufig Gegnergruppen auftauchen; ganz abschalten dürfen Sie die zufälligen Gefechte nicht. Das lohnt sich, weil Gefechte Gold sowie Erfahrung bringen und auch noch Spaß machen.

Das gelungene Kampfsystem funktioniert wie in einem Actionspiel: Im Nahkampf blocken Sie Attacken per Rechtsklick ab, bevor Sie mittels Linksklick mit Schwertern, Äxten oder Stäben zuhauen. Je nach Laufrichtung führt Ihr Held andere Manöver aus. Wer vorwärts stürmt, sticht zu; wer seitwärts läuft, schwingt den Prügel. Das fordert zwar Übung, bringt aber Dynamik. So wirbeln Sie um einen Minotaurus herum, wehren seinen Keulenschlag mit dem Schild ab, weichen mit einer Seitwärts-Rolle aus und hauen dem Biest ihr Flammenschwert ins Kreuz – klasse! Zielen ist allerdings Glückssache; eine Aufschalt-Funktion fehlt. Zauber à la »Feuerball« sausen automatisch zum nächsten Ziel. Fernwaffen wie Bögen richten wenig Schaden an und wären nutzlos, wenn sich die doofen Feinde nicht manchmal ohne Gegenwehr beschießen ließen.

Die Bedienung per Maus und Tastatur klappt in den Kämpfen bestens. Wenn Sie das Inventar öffnen, bleiben alle Feinde stehen, und Sie können in Ruhe Heiltränke picheln oder Angriffszauber auswählen. Falls jedoch ein Feind einen Feuerball schleudert, bevor Sie das Inventar aufrufen, trifft Sie die Flam-

Interessenkonflikt: Papa und Mama Drache verteidigen ihr Nest, doch wir brauchen die Eier für eine Quest.

In einer Gruft stoßen wir auf eine Horde Skelettkrieger.

Dem Minotaurus setzen wir per Sonnenstrahl-Zauber zu.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Die ersten zwei Stunden in Dungeon Lords fand ich ziemlich frustrierend. Das Anfangs-Gewölbe ist extrem öde, die Gegner fantasielos. Doch dann nimmt das Spiel nach und nach an Fahrt auf und spätestens als ich endlich raus in Freie durfte, kam Spaß auf. Es gibt jede Menge zu entdecken. Allerdings warte ich jetzt erst mal auf den Karten-Patch, denn ich habe keine Lust mehr durch Dungeons zu irren. Dann kehre ich aber gern wieder zurück.

»Später Spaß«

menkugel auch bei geöffnetem Menü. Daher sollten Sie nur im Rucksack kramen, wenn keine Fernkämpfer in der Nähe sind.

Flexibel und fähig

Erledigte Feinde und Aufträge bringen Erfahrungspunkte, die Sie direkt in Ihre Fertigkeiten investieren. Motivierend: So müssen Sie nicht erst bis zum Levelaufstieg warten, um Ihre Attribute zu steigern, Talente zu lernen oder vorhandene zu verbessern. Die vielfältigen Fertigkeiten reichen vom Schlösserknacken bis zur arkanen Magie. Welche Talente Sie wählen, hängt von Ihrer Klasse ab. Krieger etwa nutzen alle Waffenarten, zaubern aber mies. Gut: Wenn Sie sich einer Gilde anschließen und deren Quests erfüllen, schalten Sie Mischklassen frei. Zum Beispiel dürfen Adepten, die dem Celestischen Orden angehören, zum Paladin aufsteigen und fortan schwere Rüstungen tragen.

Die Zaubersprüche der vier Magierichtungen kaufen Sie bei Händlern. Deshalb müssen Magier im Spielverlauf viel mehr Gold ausgeben als Krieger, die Rüstungen und Waffen von Gegnern erbeuten. Arkane Zauberbücher und Celestische Kristalle bieten jeweils eine Ladung eines Zauberspruchs und frischen sich nach Gebrauch wieder auf. Todesmagier mixen Hexereien aus Zutaten wie Rattenschwänzen. Und als Runenmagier kombinieren Sie Runensteine zu Zauberwörtern. Auch Krieger dürfen Magie nutzen, richten aber wenig Schaden an. Erst wenn Ihr Held eine Schule erlernt, sinken Aufladezeiten, die Durchschlagskraft steigt.

DUNGEON LORDS FÜR UND WIDER

PRO

Das actionreiche Kampfsystem bringt Dynamik: Schläge mit dem Schild blocken, mit dem Schwert zustechen, ausweichen – alles klappt problemlos.

Die Charakterentwicklung ist flexibel, per Menü verteilen Sie Erfahrungspunkte direkt nach dem Kampf auf Attribute und Fertigkeiten – das motiviert.

Außerhalb von Städten ist die Spielwelt zwar menschenleer. Wer fleißig erkundet, stößt aber auf Schatzkisten, Drachennester und Burgruinen.

KONTRA

Viele Räume bestehen nur aus kahlen Wänden, Möbel oder Ziergegenstände fehlen meist. Das kostet viel Atmosphäre, Gothic 2 ist stimmungsvoller.

Die Story dreht sich um böse Zauberer, eine verschwundene Prinzessin und rivalisierende Fürsten – ein übler Schmelztiegel von Fantasy-Klischees.

Da es in Dungeon Lords keine Automap gibt, geht in den verwinkelten Innenlevels schnell der Überblick verloren – zumal Gänge häufig gleich aussehen.

Ohne Quest nix los

Die Story von **Dungeon Lords** beginnt in einem öden Keller, führt Sie dann aber an interessante Schauplätze wie Elfenfestungen, Städte und Schlangentempel. Den Weg dorthin müssen Sie alleine finden, eine Karte fehlt. Insbesondere in den verwinkelten Tempeln geht flugs die Übersicht flöten. Publisher Dtp will die Automap per Patch nachliefern. Auch das Questlog verwirrt: Es verzeichnet einen Kurzabriss der Ziele, aber keine Wegbeschreibungen – die müssen Sie per Hand notieren. Dafür sind die Aufträge vielfältig; unter anderem befreien Sie Gefangene und jagen Drachen. Abseits der langen Haupt- und Gildenquests gibt's wenig zu tun, Nebenquests sind Fehlanzeige. Bugs machen zudem einige Missionen unlösbar – etwa, weil Personen nicht auftauchen.

In **Dungeon Lords** treffen Sie nur wenige NPCs, die meist in

KELLERKÄFER

Voller Fehler
Dungeon Lords strotzt vor Bugs. Wir sind unter anderem auf folgende Fehler gestoßen:

- Der Schwesternschaft-Gilde können Sie nicht beitreten, weil eine Kontaktperson nicht auftaucht.
- An einer Stelle sollen Sie mehrere Wellen Elfengeister abwehren. Wenn Sie jedoch den Spielstand laden, erscheint die nächste Welle nicht – Sie können die Aufgabe nicht mehr erfüllen.
- Die KI-Gegner stecken manchmal zwischen Bäumen oder Säulen fest und lassen sich beschießen.
- Die Reparatur und die Identifikation von Gegenständen wurden aus dem Spiel entfernt, sind aber immer noch anwählbar. Beide funktionieren nur nicht.
- Stellenweise klingen Soundeffekte dumpf oder verschwinden ganz.

Der KI-Troll hängt fest und lässt sich beschießen.

Patch-Pläne
Publisher Dtp hat bereits einen Patch angekündigt, der rechtzeitig zur Veröffentlichung von Dungeon Lords erscheinen soll. Neben Feintuning an der Spielbalance und diversen Fehlerbereinigungen soll das Update endlich eine Automap bringen, damit Sie sich in den weitläufigen Levels nicht mehr verlaufen. Warum eigentlich nicht gleich so?!

Städten herumstehen. Dafür erzählen die Personen interessante Geschichten. Ansonsten ist die Oberwelt menschenleer; dafür stoßen Sie auf Schätze und Questziele wie Drachennester. Unter der Erde geht's dennoch spannender zu. Verliese strotzen vor Fallen, Geheimgängen und Schalterrätseln. Teils gibt's unfaire Momente, etwa wenn Sie am Levelende ohne Heiltränke vor einer Riesenschlange stehen. Immerhin können Sie sich an Ort und Stelle beliebig oft wieder beleben lassen, verlieren dann aber Erfahrungspunkte.

Ober- und Unterwelten sind meist eintönig texturiert; ein Kerker sieht aus wie der andere. Häuser bestehen aus kahlen Wänden. Das kostet Atmosphäre, **Gothic 2** wirkt dank liebevoller Details viel stimmungsvoller. An den Charaktermodellen erkennen Sie hingegen sogar das fein gezeichnete Wappen auf der Rüstung. Profisprecher vertonen die guten Dialoge; die Stereo-Soundeffekte sind jedoch schwach, Musik gibt's nicht. Oft lässt ein Bug den Sound dumpf klingen oder ganz verstummen.

Gemeinsam einsam

Dungeon Lords dürfen Sie mit bis zu sieben Mitstreitern via LAN oder Internet im Koop-Modus spielen. Das ist an sich eine tolle Idee, aber nicht ausgereift. So werden Gold und Erfahrung nicht geteilt: Sie bekommen nur Goldstücke, die Sie selbst aufsammeln und nur Erfahrung für Monster, die Sie selbst erledigen – gemeinsames Spielen sieht anders aus. Zudem fehlt ein Handelsfenster; um Gegenstände weiterzugeben, müssen Sie diese auf den Boden legen. Trotz dieser Nachteile und häufiger Lags hat der Koop-Modus große Momente: Es macht Spaß, sich durch Skelette zu hacken, während der Kumpel Feuerbälle schleudert. Zudem ist **Dungeon Lords** das einzige aktuelle Koop-Rollenspiel. Zumindest in dieser Hinsicht hat David Bradley also Recht. GR

➤ HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95 €/MIN.

Zwerg Michael und Monster Mick metzeln im Koop-Modus Goblins.

Im Schlangentempel stoßen wir auf Feuermagier und schwebende Ungeheuer.

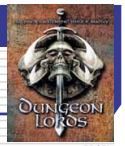
MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Dungeon Lords ist unfertig (wo ist die Karte?) und voller Bugs. Trotzdem spiele ich weiter. Weil mir die Kämpfe Spaß machen. Weil die Charakterentwicklung flexibel ist. Und weil das Sammelprinzip greift: Ich gebe nicht auf, bevor mein Charakter die beste Ausrüstung erbeutet. Die klischeehafte Story stört mich nicht, eintauchen kann ich in die Welt aber auch nicht – dazu sie zu steril. Fürs schnelle Schnetzeln zwischendurch ist Dungeon Lords jedoch okay. Mein Tipp: Die nächsten Patches abwarten, dann probespielen.

»Action ja, Tiefgang nein«

DUNGEON LORDS ROLLENSPIEL



PUBLISHER	DTP / Heuristic Park	RELEASE (D)	21.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 80 Seiten, Karte	USK	ab 16 Jahre

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F68

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Vampire 2 (87, GS 01/05) Atmosphärisches, actionreiches Vampir-Abenteuer.
Gothic 2 (86, GS 10/03) Exzellentes Rollenspiel mit großer, lebendiger Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT An sich ist der Koop-Modus eine tolle Idee, aber nicht ausgereift.
MODI Koop für bis zu acht Spieler via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Gegnermodelle ⊕ schöne Effekte ⊖ eintönige Umgebung	6 / 10
SOUND	⊕ Profisprecher ⊖ miese Effekte ⊖ Bugs	6 / 10
BALANCE	⊕ abgestimmte Fertigkeiten ⊖ unfaire Stellen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ interessante Schauplätze ⊖ sehr sterile Welt	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ gut in Kämpfen ⊖ keine Karte ⊖ schwaches Questlog	7 / 10
UMFANG	⊕ große Spielwelt ⊕ viele Talente ⊖ stellenweise Leerlauf	9 / 10
QUESTS	⊕ Hauptstrang und Gilden ⊖ keine Nebenquests ⊖ Bugs	6 / 10
CHARAKTERE	⊕ flexible Entwicklung ⊕ Mischklassen ⊖ teure Magie	8 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ dynamische, actionreiche Kämpfe ⊖ umständliches Zielen	8 / 10
ITEMS	⊕ Vielfalt ⊖ viele nur zum Verkauf	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: ACTIONREICHES ROLLENSPIEL MIT NERVIGEN BUGS.

Rückkehr der Riesenbrüste

LULA 3D

Panik in der Redaktion: Oh Gott, ein neues Lula-Spiel! Was bisher für Dumpfbacken-Sex ohne Spielspaß stand, mausert sich zum passablen Adventure. Mit Dumpfbacken-Sex.

Lula muss im schäbigen Nachtclub schäbige Nachtclubarbeit leisten: Gläser abräumen.

Klar ist man als Porno-Darsteller, uhm, vertieft in seinen Job, da geht schon mal an einem vorbei, wenn Unbekannte nebenan drei Darstellerinnen vom Set entführen. Überrascht durchwühlt Chefin Lula ihre Dienstvilla, doch keine Spur von den Vermissten. Die Polizei einschalten? Macht man als Porno-Queen nicht so gern. Also stöckelt die aufgedonnerte Blondine im Flittchen-Outfit durch einen 3D-Krimi, um selbst nach nackten Tatsachen zu suchen.

Im Saloon wird eifrig gezeugt — wie eigentlich überall.

Zwischensequenz: Gina rettet Lula aus akuter Gefahr.

Die Blondine denkt

Die Verbrecherhatz führt die ballonbrüstige Sexikone quer durch den Westen der USA. Sie steuern Lula aus der Schulterperspektive, für alle Aktionen reicht ein simpler Mausklick. Trotz Trash-Atmosphäre: **Lula 3D** entwickelt durchaus klassische Adventure-Tugenden. Die Rätsel sind so zahlreich wie einfach und durch viele Hinweise gestützt – etwa wenn Sie einem Säufer seine Lieblingsmischung aus Absinth und Lakritze zusammenbrauen. Wenn's nicht weiter geht, liegt das an nervigen »Schau noch mal alles an«-Zwängen: Mal ist eine vorher verschlossene Tür offen, mal hat Lulas nutzlose Töle Dusty plötzlich eine Hundemarke um. Gelegentlich liefern Sie sich in simplen Reaktionsspielchen Schussduelle oder werfen Gegenstände. Das skurrile Szenario wird in der zweiten Spielhälfte zunehmend absurd, etwa wenn Lula mit Hunden auf den Mount Rushmore schießt oder das Set des Films »Rodeo-Astronaut« besucht. Die Fachsimpelei mit dem bekoksten Regisseur ist eine der witzigsten Szenen im Spiel.

Immerhin Humor

Überhaupt, der Witz: Blondchen Lula schwankt zwischen Sexgier und philosophischen Abhandlungen, trotzdem zünden immer mal wieder feine Gags – etwa wenn ein Katzenfutter neben Huhn (»min. 1%«) vor allem »Katzensuchtmittel« enthält oder Lula und ein Tankwart so lange aneinander vorbeireden (»Was?« – »Was?« – »Was?«), bis der Mann entnervt aufgibt: »Ich verstehe diese Frau einfach nicht!« Die Slapstick-Dialoge leiden – wie das ganze Spiel – vor allem am erbärmlichen Tempo: Lula stakst steif durch die 3D-Umgebung und fischt gemächlich Flaschen, Kippen oder Pizzaschachteln aus ihrem Dekolletee, bevor sie sie einsetzt. Und der Sex? Davon gibt's reichlich, auch wenn Lula selbst erstaunlich lang die Finger von anderen lässt und höchstens mal Hand an sich selbst legt – die erste der plumpen Dildo-Szenen zerstört schon nach zwei Spielminuten jeden Anflug von Erotik. CS

➤ HOTLINE: (01805) 29 92 66 0,12 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Lula 3D hat so viel mit Erotik zu tun wie ein Porno, stattdessen gibt's talentlose Nackedeis – wenn's das ist, was Sie wollen, dann schauen Sie lieber die Spätfilmchen im Sportfernsehen. Beischlaf beiseite, bleibt frech-frivole Unterhaltung für Erwachsene: anzügliche Dialoge, skurrile Szenarien. Das bescheuerte Inventar zerstört viel vom Spielfluss, den Rest Erregung ersticken die kruden Animationen. Nächstes Mal weniger Sex, mehr Spiel – und Lula wird Leisure Suit Larrys verdorbene Schwester.

»Erregend wie diese Lula-Skizze: :-*3«

LULA 3D ADVENTURE

PUBLISHER	CDV	RELEASE (D)	22.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Leisure Suit Larry 8 (63, GS 01/05) Derbe und witzig, dumme Minispiele.
Erotic Empire (30, GS 02/05) Erbärmliche Rotlicht-Simulation ohne Kick.

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	XP 1200+ AMD	XP 1700+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Umgebungen ⊖ Animationen ⊖ Figuren	4 / 10
SOUND	⊕ passende Musik ⊖ Sprache zu träge, schlecht geschnitten	8 / 10
BALANCE	⊕ meist logische Rätsel ⊕ viele Hinweise	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Rotlicht-Stimmung ⊕ skurrile Orte ⊖ Erotik? Nö, nur Sex	5 / 10
BEDIENUNG	⊖ träge Steuerung ⊖ elend langsamer Inventarzugriff	3 / 10
UMFANG	⊕ viele Schauplätze ⊖ Rätsel meist schnell gelöst	6 / 10
HANDLUNG	⊕ einigermaßen stimmige Krimi-Story ⊖ Handlungssprünge	6 / 10
CHARAKTERE	⊕ kesse Lula... ⊖ ...sieht furchtbar aus ⊖ flache Charaktere	4 / 10
DIALOGE	⊕ manchmal witzig und originell ⊖ oft plump und dümmlich	6 / 10
RÄTSEL	⊕ zahlreich, einfach und klar ⊖ lahme Minispielchen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: KESSE RÄTSELEI IM RAMMEL-SZENARIO.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F82

Spiel mir das Lied vom Gamedesign

THE BARD'S TALE

Eine klischeehafte Story, ein cooler Held und viel Humor. Letzteres brauchen Sie massenhaft, denn es gibt Missklänge in des Barden Geschichte.

Auf der hübschen, dreidimensionalen Übersichtskarte reisen Sie von einem Kapitel zum nächsten.

Seid gegrüßt, holde Leserschaft. Lasst mich Euch eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte über einen feschen Barden, der auszog, eine Prinzessin zu retten. Er begann das gefährliche Abenteuer nur mit einem Dolch und seiner Laute bewaffnet, aber mit Mut im Herzen sowie der Hoffnung auf Ruhm und eine schöne Frau. Doch der Weg war steinig: Immer wieder musste er scheinbar unendliche Wälder durchqueren. Oft glaubte er gar, im Kreise zu laufen. Stunde um Stunde erschlug er Trolle, Wölfe und Skelette, so dass es selbst einem Recken wie ihm langweilig wurde. Doch er nahm seinen Auftrag mit Humor, denn nur so konnte er schließlich die hübsche Maid befreien.

Fortsetzung?

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Das Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** von Entwickler Inxile hat nur den Namen mit der zwischen 1985 und '88 erschienenen **Bard's Tale**-Reihe gemein. Näheres zu diesen Rollenspiel-Urgesteinen lesen Sie übrigens in unserer »Hall of Fame« auf Seite 190. Anders als in den Uralt-Klassikern lenken Sie den Barden der Neuzeit wie in **Diablo 2** per Maus aus der Vogelperspektive, kloppen in Echtzeit unzählige Monster, erledigen Quests und sammeln Erfahrung. Zu Beginn des Spiels verteilen Sie Punkte auf sechs rollenspiel-typische Charakterwerte wie Stärke, Geschicklichkeit und Vitalität. Auf unterschiedliche Klassen müssen Sie verzichten. Dafür gibt's Sekundär-Fertigkeiten, die Sie mit Levelaufstiegen nach und nach freischalten: So lernen Sie beispielsweise, mächtige Zweihand-Waffen zu führen oder einen streunenden Hund für den Kampf abzurichten.

Das Baumwesen Herne hat unsere Gruppe mit Ranken »festgewurzelt«.

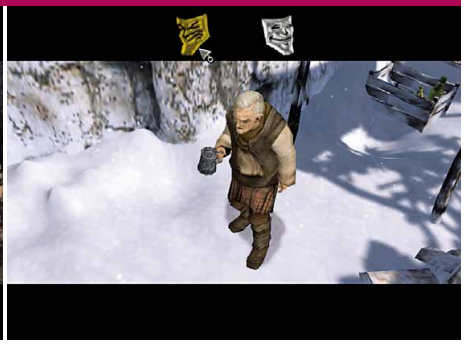
Anschließend beginnt die Geschichte wie in **World of WarCraft** direkt beim ersten Auftraggeber: Sie sollen in einem Weinkeller Ratten töten. Bevor Sie sich über das ausgelutschte Fantasyspiel-Klischee aufregen können, macht das schon der Barde: »War irgendwie klar, dass ich als erstes eine Rattenplage beseitigen muss.« Schnell steht fest: **The Bard's Tale** nimmt sich selbst nicht ernst. Immer wieder kommentiert der Barde in sehr guter Sprachausgabe Ereignisse mit trockenem Humor oder blickt plötzlich in Richtung Kamera und beginnt, mit dem Erzähler zu streiten – klasse!

Immer dieselbe Leier

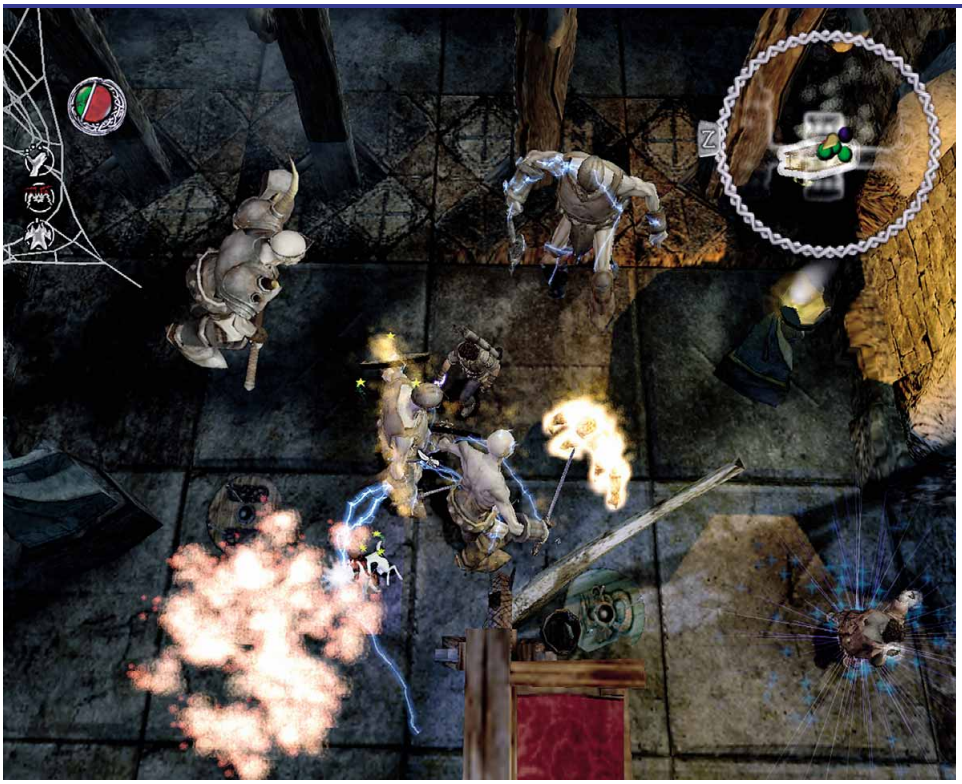
Obwohl Sie sich frei in der Hauptstadt bewegen und mit vielen Leuten sprechen können,

WITZIGE MOMENTE IN THE BARD'S TALE

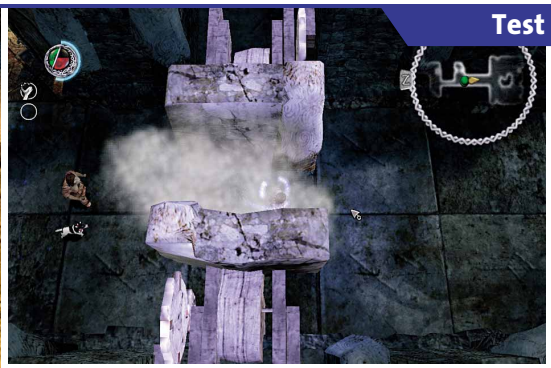
Hin und wieder gibt's lustige Sing-Spiele, bei denen Sie den Text durch einen hüpfenden Punkt mitträllern können.



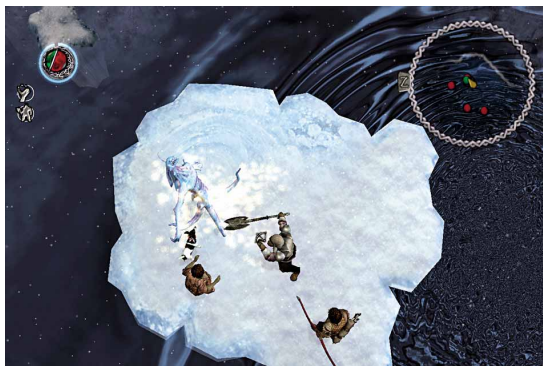
Viele Dialoge lassen Ihnen die Wahl, wie Sie antworten. Probieren Sie beide Optionen aus – die Witze sind es wert.



Für den Kampf gegen die Untoten haben wir mit unserer Laute drei KI-gesteuerte Wesen zu Hilfe gerufen: Links betäubt eine Elektrospinne die Skelette, in der Mitte zündelt ein Feuer-Geist, rechts heilt uns eine Priesterin.



In den Dungeons gibt's fiese Fallen wie diese Stampfer.



Auf einer weg gebrochenen Eisscholle bekämpfen wir magische Tentakelwesen, die ohne Vorwarnung aus dem Fluss springen.

verläuft die Kampagne streng linear. Stets finden Sie nur einen Auftraggeber, der Sie anschließend in ein dafür frei geschaltetes Gebiet schickt. In Dialogen können Sie meist positiv oder negativ reagieren. Das wirkt sich allerdings nur gering auf Quest-Verläufe oder Belohnungen aus. Nebenaufgaben gibt's zwar, die verlaufen aber immer parallel zum roten Faden der Geschichte und werden deshalb meist automatisch im Vorbeigehen gelöst. Problem: Die Quests sind zwar allesamt in nette Geschichten verpackt, aber stets unnötig in die Länge gezogen. Beispielsweise sollen wir einen zuvor entkommenen Troll-Zauberer in einem Wald aufspüren. Um ihn zu finden, müssen wir einen KI-gesteuerten Bauern begleiten, der für uns magische Barrieren auflöst. Dabei gilt es, an jedem Hindernis innerhalb kurzer Zeit alle Feinde auf einem Felsvorsprung per Pfeil und Bogen zu töten, sonst rennt der Helfer davon. Klingt spannend, ist es aber nicht, weil die Mission über eine Stunde dauert. Zudem langweilen die detail- und abwechslungsarmen Außenlevels selbst den motiviertesten Abenteurer nach ein paar Quests.

Klick-Rekord

Wo **Diablo 2** in Kämpfen schonend mit Maus und Finger umgeht, droht bei **The Bard's Tale** eine Sehnenscheidenentzündung: Sie müssen jeden Schwerthieb einzeln auslösen. Da im Gefecht oft die Übersicht flöten geht, verkommt das Spiel zur anstrengenden Klickorgie. Ebenfalls umständlich: Der Barde kann mit seiner Laute Wesen wie eine Bogenschützin oder einen Feuer-Geist beschwören, die ihm in Kämpfen aushelfen. Eine nette Idee, aber: Die Lieder, die der Held hierfür spielen muss, suchen Sie in umständlichen Menüs aus. In der Hektik eines Kampfes erschallt deshalb hin und wieder die falsche Melodie. **The Bard's Tale** verzichtet übrigens auf Inventar-Verwaltung à la **Diablo 2**. Wenn Sie ein besseres Schwert bei einem getöteten Feind finden, legt der Barde es automatisch an – das alte verschwindet. Somit entfällt zwar das ständige Rennen zum Händler, aber auch das Gefühl, seinen Charakter bis ins letzte Detail selber zu beherrschen. Kleines Detail zum Schluss: Im Verlauf des Spiels schalten Sie Bildergalerien und Barden-Lieder frei, auf die Sie über das Hauptmenü zugreifen können. DM

➤ HOTLINE: (0190) 882 412 10 1,86€/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

The Bard's Tale glänzt durch einen markigen Helden, die übertriebenen Klischees und den Humor. Das ist selten im eher ernsten Rollenspiel-Genre. Wären da nicht die in die Länge gezogenen Missionen, die tristen Landschaften und die immergleichen Monster. Zudem kann ich ein Lied über ein Dutzend andere Rollenspiele singen, die leichter zu bedienen sind. Trotzdem, die nächste Mission spiele ich noch. Wer weiß, was der Barde dann wieder für einen Witz reißt.

»Zum Lachen und Heulen«

THE BARD'S TALE ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft / Inxile	RELEASE (D)	16.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Suchterregende Monsterhatz mit brillanter Balance.
Neverwinter Nights (85, GS 08/02) Action- und Storylastiges D&D-Rollenspiel.

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 CPU	1,8 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Innenlevels ⊖ polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	⊕ Sprachausgabe ⊕ Effekte ⊖ keine Hintergrund-Musik	7 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊖ teils unfair verteilte Speicherpunkte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ unzählige Cutscenes ⊕ derber Humor ⊕ stimmige Welt	9 / 10
BEDIENUNG	⊖ Inventar-Verwaltung ⊖ nerviges Geklicke in Kämpfen	4 / 10
UMFANG	⊕ freispielbare Extras ⊖ recht kurze Solo-Kampagne	7 / 10
QUESTS	⊕ in nette Geschichten verpackt ⊖ kaum Abwechslung	6 / 10
CHARAKTERE	⊕ markiger Held ⊕ Dialoge ⊕ starke KI-Kameraden	9 / 10
KAMPF	⊕ erlernbare Melodien ⊖ oft unübersichtlich	7 / 10
ITEMS	⊕ viele Lieder und Artefakte ⊖ kaum individuelle Waffen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS – Stunden

FAZIT: MONSTER-KLOPPEN MIT WITZ UND VIELEN LÄNGEN.

➤ DVD: Video-Special

➤ HALL OF FAME: The Bard´s Tale: Eine Historie

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F50

Orc sagen: Jetzt gibt's Haue!

WORLD OF WARCRAFT SCHLACHTFELDER

Der lang ersehnte Patch macht unsere Abenteuer-Referenz endlich auch für PvP-Fans interessant.

Was haben wir **World of WarCraft** mit Lob überhäuft: Atmosphäre, Balance, Bedienung – alles toll! Gefechte zwischen Spielern (Player versus Player, kurz PvP) blieben jedoch das ungeliebte Stiefkind des Online-Hits, da es weder Arenen noch eine Belohnung für PvP-Siege gab. Am 6. Juni 2005 brachte das Update 1.5.0 die Schlachtfelder, zwei PvP-Gebiete, in denen sich Horde und Allianz bekämpfen. Hinzu kommt das Ehresystem aus Patch 1.4.0: PvP-Siege bringen Ranglisten-Punkte; wer im Rang aufsteigt, schaltet tolle Gegenstände frei. So wird **World of WarCraft** besser – aber immer noch nicht ganz perfekt.

WOFÜR GIBT'S EHRE?

- Siege über Mitspieler, deren Level-Anzeige nicht grau gefärbt ist
- Boss-NPCs wie Orc-Herrscher Thrall oder Zwergen-König Bronzebeard
- Schlachtfeld-Quests
- einige Schlachtfeld-NPCs
- gewonnene Schlachtfeld-Partien

Die Schlachtfelder funktionieren wie Instanzen, die Kämpfer sind unter sich. Wenn das Spielerlimit erreicht ist, öffnet sich ein neues Feld für die nächste Gruppe. Jede Partei betritt die Instanz durch einen eigenen Eingang; wenn Sie mitschlachten wollen, melden Sie sich am Tor an. Bis ein Platz frei wird, müssen Sie jedoch teils stundenlang ausharren. Allianz-Recken warten oft auf Gegner, weil die Horde weniger Spieler hat. Zwar können Sie währenddessen andere Aufträge erledigen und werden später gefragt, ob Sie das Feld betreten wollen. Doch wer dann ablehnt, muss wieder warten – nervig.

Alterac-Tal: Die Allianz hat einen Baumriesen beschworen, die Horde gerät in Panik.

Das Lied von der Flagge

Auf dem Schlachtfeld Warsong-Schlucht spielen pro Partei mindestens acht, maximal zehn Spieler (ab Level 20) Capture-the-Flag. Die Fraktion, die dreimal die Flagge des Feindes aus dessen Basis klaut, gewinnt eine Runde und bekommt Ehre-Punkte. Die flotten Partien dauern meist rund dreißig Minuten. Dabei geht's manchmal unfair zu, da sich Ihr Held um bis zu zehn Stufen von Feinden unterscheiden kann. Ärgernis: Flaggen werden nicht auf der Karte angezeigt; wenn der Feind ihr Banner klaut, müssen Sie es suchen. Ein seltener Bug sorgt manchmal dafür, dass fünf Horde-Charaktere gegen zehn Allianzler spielen, obwohl das nicht vorgesehen ist.

Wenn Sie auf einem Schlachtfeld sterben, erscheinen Sie als Geist auf einem Friedhof. Dann können Sie zu Ihrer Leiche zurück laufen und dort wieder auferstehen. Um Gegner daran zu hindern, nehmen Sie erledigten Feinden ihr Abzeichen ab – dann müssen sie sich die Gefallenen auf dem Friedhof wieder beleben lassen. Anders als im normalen

Warsong-Schlucht: Ein Elfen-Schurke hat die rote Horde-Flagge geklaut.

Warsong-Schlucht: Unser Horde-Trupp stürmt die Allianz-Festung. Dort warten bereits Verteidiger.

ALTERAC-IMPRESSIONEN

Quest: Die Schamanin braucht Spieler-Blut, um einen Frostriesen zu beschwören.

Friedhöfe erobern wir, indem wir fünf Minuten lang an der Flagge ausharren.

Wir wehren Allianzler ab. Den Wachturm im Hintergrund hat der Feind schon abgefackelt.

Spiel nimmt ihre Ausrüstung dabei keinen Schaden, zudem kehren sie mit voller Lebensenergie zurück. So kann's gleich weiter gehen, Heilpausen entfallen.

Blutiges Tal

Das zweite Feld unterscheidet sich deutlich von der Warsong-Schlucht: Das große Alterac-Tal fasst pro Fraktion bis zu 40 Helden zwischen Level 50 und 60. Schlachten dauern stets mehrere Stunden und sind viel komplexer als Capture-the-Flag. So gibt's neben je einer Basis samt NPC-Verteidigern für Horde und Allianz Wachtürme, Minen und Friedhöfe. Von den Türmen ballern KI-Schützen, in den Minen lagern Versorgungskisten. Wenn Sie diese Kisten in Ihrer Basis abliefern, greifen NPC-Soldaten den Feind an. Spieler können gegnerische Türme zerstören, indem sie diese fünf Minuten lang besetzen. So erobern Sie auch Gottesäcker, auf denen dann nur Verbündete auferstehen. Da es mehr Allianz-Anhänger als Horde-Helden gibt, kämpfen im Alterac-Tal schon mal 40 Zwerge gegen 20 Orcs. Das ist kein Bug, die Teamstärke wird nur nicht ausgeglichen.

Im Alterac-Tal gibt's Schlachtfeld-Quests, die nette Geschichten erzählen. Als Horde-Held etwa sollen Sie im Auftrag eines Untoten seinen noch lebendigen Menschenbruder töten. Der Mensch beauftragt seinerseits Allianzler, den modrigen Bruder zu erledigen – klasse! Jede Partei kann ein Monster beschwören: Wenn Krieger der Horde Blut von erledigten Spielern zu einer NPC-Schamanin bringen, erschafft sie einen Frostgiganten; die Allianz ruft einen Baumriesen herbei. Um zu gewinnen, müssen Sie die Feindbasis stürmen. Bugs treten selten auf, manchmal fehlt die Schamanin.

Nix Gilde – Orcs!

Keine Frage, **Guild Wars** bietet mehr Modi und mehr Abwechslung; reine PvP-Fans sollten lieber dort abenteuern. Die **World of WarCraft**-Schlachtfelder decken dennoch jeden Geschmack ab: Wer Action mag, spielt Capture-the-Flag; wer auf hin und her wogende Schlachten steht, besucht Alterac. Das fügt sich nahtlos in die **WarCraft**-Welt ein; für Fans ist es ein tolles Gefühl, als Soldat im Krieg zwischen Horde und Allianz mitzumischen – ein Atmosphäre-Plus.

Die Schlachtfelder gleichen zudem Schwächen des Ehresystems aus. Selbst Gelegenheitsspieler sammeln in Schlachtfeld-Partien durch Quests und Siege viel Ehre – vorausgesetzt, sie ertragen die Wartezeit. Dörfer werden nun nicht mehr überfallen, weil sich Spieler zum PvP-Gemetzel in die Instanzen zurückziehen. Und seit Patch 1.5.0 quittiert **World of WarCraft** getötete Zivilisten mit Ehre-Abzug. Ärgerlich nur, dass Morde an schwachen Spielern noch immer nicht bestraft werden. Weil PvP nun sinnvoll und motivierend ist, werten wir **World of WarCraft** dennoch auf. Unsere Referenz ist nun zwar nicht perfekt – aber eben ein bisschen besser. GR

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Auf die Schlachtfelder habe ich mich lange gefreut und wurde nicht enttäuscht – trotz Bugs und Wartezeiten. Alterac-Tal und Warsong-Schlucht sind unterschiedlich und dennoch spaßig. Guild Wars bietet dem PvP-Fan zwar mehr Abwechslung. Weil die Schlachtfelder sowohl vom Grafikstil als auch von den Quest-Geschichten her in die WarCraft-Welt passen, stört mich die mangelnde Vielfalt aber nicht. So werde ich mich die nächsten paar Monate auf den Schlachtfeldern tummeln. Danach bin ich gespannt, wie Blizzard nachlegen will.

»Für die Horde!«

WOW: SCHLACHTFELDER ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Vivendi / Blizzard	RELEASE (D)	8.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	13¤ / Monat
AUSSTATTUNG	keine (Patch 1.5.0/1.5.1)	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Guild Wars (85, GS 07/05) Noch besseres PvP dank taktisch fordernder Gefechte.
Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Faszinierende Belagerungen, öde Quests.

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	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmiger Comicstil ⊕ Landschaften ⊖ Charaktere	8 / 10
SOUND	⊕ passende Musik ⊕ Effekte ⊖ Musik nicht dynamisch	8 / 10
BALANCE	⊕ Startpositionen ⊖ Charaktere nicht optimal ausbalanciert	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Schlachtfeld-Quests erzählen Geschichten	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Komfortfunktionen ⊖ Flaggen werden nicht angezeigt	9 / 10
UMFANG	⊕ großes Alteractal ⊕ kleinere, schnellere Warsong-Schlucht	10 / 10
QUESTS	⊕ endlich PvP-Aufgaben ⊕ Abwechslung vom Quest-Einerlei	9 / 10
TEAMWORK	⊕ abgestimmte Fertigkeiten ⊕ jede Klasse nützlich	10 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ taktisch fordernde Gefechte ⊖ keine Gruppen-Kombos	8 / 10
ITEMS	⊕ spezielle Schlachtfeld-Gegenstände und -Belohnungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: GELUNGENER PVP-PATCH FÜR DIE ONLINE-REFERENZ.

Alterac-Tal: Vor einem Allianz-Vorposten entbrennt eine große Schlacht.

Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

MISSIONEN FÜR MANAGER

ERKLÄRUNGSBEDÜRFTIG. Im **NHL Eastside Hockey Manager 2005** darf ich vier unterschiedliche Forechecking-Varianten einsetzen. Doch was nützt das, wenn ich keinen Schimmer habe, welche der 30 Spielerwerte sich überhaupt aufs Forechecking auswirken? Beim Einzelzeitfahren des **Radsportmanagers 2005** wähle ich zwischen mehreren Ritzeln – jetzt müsste ich nur noch wissen, was ein Ritzel ist! Wer kein Experte der jeweiligen Sportart ist, verliert sich hoffnungslos im Menüdschungel. Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit müssen sich doch nicht gegenseitig ausschließen!

GAMESTAR-AWARD SICHERN! Wie's besser geht, zeigen viele Strategiespiele: Einzelne Missionen führen neue Einheiten und Gebäude ein, die man zwingend einsetzen muss, um den Auftrag zu gewinnen – Lerneffekt und Erfolgserlebnis inklusive. Würde doch auch bei Managern funktionieren: »Ihr nächster Gegner spielt mit einer Abseitsfalle, entwickeln Sie eine effektive Gegenstrategie – und übrigens: so funktioniert das Taktikmenü.« Das erste Managerspiel, das dies umsetzt, bekommt von mir einen GameStar-Award für besondere Innovation, versprochen. Na wenn das mal kein Anreiz ist!

INHALT

TESTS

Cross Championship Racing 2005 ____ 120
Radsportmanager 2005-2006 ____ 121
RTL Beach Volleyball ____ 122
NHL Eastside Hockey Manager 2005 ____ 122

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 08/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	Simbin	12/04 (91)	92	9	9	9	9	10	8	10	10	8	10	Version 1.2.1.0
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	01/05	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	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	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
8	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
9	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
13	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
14	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
15	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
17	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
20	NfS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
21	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	Greencode	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
22	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Application Systems	Shaba Games	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
24	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	Climax	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
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.

Durch Stadt, über Land, in Fluss

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

Colin McRae Rally macht dieses Jahr Pause, Flatout 2 kommt erst im Winter: Aber mit diesem Offroad-Überraschungsrenner aus Ungarn überstehen Sie die Wartezeit spielend.

Geländewagen haben viele Qualitäten, Ausstattung und Komfort gehören jedoch eher selten dazu. Aber ein Rennspiel wehrt sich tapfer gegen dieses Vorurteil: Im Cockpit der Offroadflitzer von **Cross Racing Championship 2005** genießen Sie elf Kameraperspektiven, editierbare Replays, viele Fahrhilfen, fünf Schwierigkeitsgrade, importierbare MP3-Listen, sowie 6.1-Surroundsound.

Unser Buggy ist langsamer als die Pickups – da helfen nur Rempler.

Tolles Streckendesign: Wir brettern mitten durchs Flussbett.

Strandausflug

Viele Extras im Cockpit, nur Standard-Ausstattung im Karrieremodus: Nach und nach absolvieren Sie 65 Rennen und schalten neue Strecken, Autos und Tuningteile frei. Warum wird's trotzdem nicht langweilig? Weil das ebenso durchdachte wie abwechslungsreiche Streckendesign immer wieder überrascht: Statt über die Brücke führt der Kurs mitten durchs Flussbett, statt auf der Strandpromenade zu bleiben, brettern Sie die Treppe hinunter in den Sand. Im »Freie Fahrt«-Modus dürfen Sie die sechs etwas kleinen Rennareale auch ohne Streckenbegrenzung erkunden.

Dank der erstaunlich realistischen Fahrphysik spüren Sie jeden Wechsel des Streckenbelags. Allerdings nervt das unberechenbare Kollisionsverhalten, gezielte Rempler sind nahezu unmöglich. Trotzdem machen die Zweikämpfe Spaß: Die cleveren Konkurrenten wechseln ständig die Linie, leisten sich aber auch mal einen Fahrfehler.

Zerstörbare Mittelklasse

Die Autos hätten zwar ein paar Details mehr vertragen können, lassen sich dank des realistischen Schadensmodells aber in sämtliche Einzelteile zerlegen. Auf den Kursen gibt's von der Strandpromenade über den Eissee bis zum Wasserfall eine Menge Sehenswürdigkeiten zu bestaunen, mangels Animationen wirkt die Streckenumgebung jedoch recht leblos. HK

➤ HOTLINE: (0190) 145 454 0,62 €/MIN

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Ich liebe Überraschungen: in Eiern, auf Partys und auch bei Rennspielen. Bei Cross Racing Championship 2005 weiß ich nie, was mich hinter der nächsten Kurve erwartet, die Rennen bleiben deshalb auch dank der starken Gegner-KI bis zur Ziellinie spannend – so soll es sein! Klar, in Sachen Umfang und Präsentation hat der kleine Ungarn-Flitzer keine Chance gegen Need for Speed Underground 2 oder Flatout, für eine flotte Spritztour zwischendurch langt's aber allemal.

»Fahrt ins Blaue«

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005 RENNSPIEL

PUBLISHER	Take 2 / Invictus	RELEASE (D)	22.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 18 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Colin McRae Rally 2005 (87, GS 11/04) Intensiveres Offroad-Erlebnis gegen die Uhr. Flatout (85, GS 01/05) Ähnliches Spielprinzip, grafisch deutlich besser.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 MHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400+ MHz 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	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Lenkrad	Lenkrad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Spannende Duelle per Netzwerk, Internet oder an einem Rechner, viele Optionen.
MODI Hotseat, Rennen, Knock-Out, Capture the Flag

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsche Streckenumgebung	⊖ etwas detailarme Autos	7 / 10
SOUND	⊕ solides Motorenröhren	⊖ schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	⊕ fünf Schwierigkeitsgrade	⊖ anfangs frustrierend	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Schadensmodell	⊖ keine Wettereffekte	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ Menüs	⊖ Tastatur-Steuerung ⊖ Force-Feedback fehlt	6 / 10
UMFANG	⊕ 65 Kurse	⊖ sechs kleine Gebiete ⊖ acht Autos	6 / 10
FAHRVERHALTEN	⊕ jedes Auto ein anderes Erlebnis	⊖ Kollisionsverhalten	7 / 10
KI	⊕ attackiert aggressiv	⊕ macht nachvollziehbare Fehler	8 / 10
TUNING	⊕ Lackierungen, Tuningteile, viel zum Schrauben		9 / 10
STRECKENDESIGN	⊕ enorm abwechslungsreich	⊕ witzige Überraschungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: KURZWEILIGE OFFROAD-REMPELEIEN.

71 SPIELSPASS

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F63

Wer rast, rostet nicht

RADSPORTMANAGER 2005

Frischzellenkur für Jan Ullrich: Vielleicht nicht schneller, aber definitiv hübscher als im letzten Jahr fährt der T-Mobile-Star um den Sieg von Tour de France, Vuelta oder Giro d'Italia.

Radsport-Legende Lance Armstrong will dieses Jahr definitiv seine letzte Tour de France fahren, Jan Ullrich hat also nur noch eine Chance, ihn zu schlagen. Von wegen! Zumindest am PC können Sie Lance noch so oft davonstrampeln wie Sie wollen, der **Radsportmanager 2005** macht's möglich. Einziger Haken: Sie müssen sich allerdings erstmal die Originalnamen von einer Fanpage runterladen ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F78. Denn trotz Lizenzen für die meisten Profiteams (CSC, Gerolsteiner, Cofidis) rollen ausgerechnet T-Mobile und Team Discovery Channel mit Fantasiefahrern an die Startlinie.

Im Mannschaftszeitfahren entscheidet die Formation.

Schicke Strampelanzüge

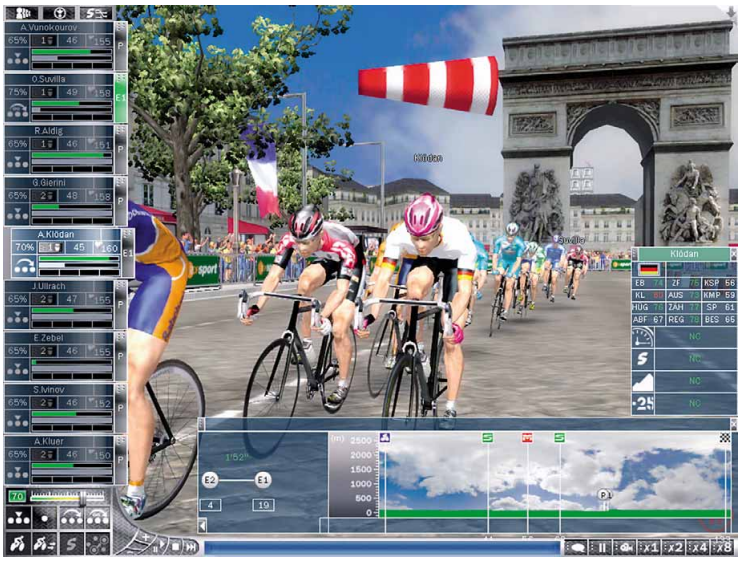
Auffälligste Neuerung gegenüber der Vorsaison: die nagelneue Grafikengine. Schmucke Shader-Effekte und hoch aufgelöste Texturen bringen deutlich mehr TV-Atmosphäre in die Radrennen. Rund 200 3D-Kurse haben die französischen Entwickler nachgebastelt – mal sehr schön wie den Pariser Champs Elysées, mal sehr lieblos und detailarm wie ein Großteil der Bergetappen. Weitere Kehrseite der Grafik-Medaille: Unverschämt lange Ladezeiten von mehr als zwei Minuten vor jedem Rennen.

Am Spielprinzip selbst hat sich nur wenig geändert: Als Manager eines von 43 Profi-Radteams erstellen Sie Trainingspläne, verpflichten neue Stars und handeln Werbeverträge aus. Neu ist, dass Sie vor jeder Saison die Rollen im Team verteilen müssen: Wer wird Kapitän, wer soll die Sprints gewinnen, wen degradieren Sie zum Wasserträger – natürlich mit Auswirkungen auf die Moral Ihrer Fahrer. Problem: Nur Radsportexperten behalten bei den unzähligen Statistiken, Fachbegriffen und Charakterwerten den Überblick. Tutorials oder KI-Assistenten fehlen.

Taktisches Treten

Die Echtzeitrennen spielen sich noch einen Tick taktischer als im Vorgänger. So können Sie jetzt Fahrer als Windschatten-Helfer für Ihren Kapitän abkommandieren. Bei Sprints bestimmen Sie nicht mehr nur Zeitpunkt und Krafteinsatz, sondern auch die Aggressivität Ihres Tempo-Bolzers. Nach wie vor fehlen aber generelle Teamstrategien, was Radsportneulingen den Einstieg unnötig erschwert. HK

➤ HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDGEBÜHREN



Im Trikot des deutschen Meisters strampelt Andreas Klöden am Pariser Triumphbogen vorbei.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Preisfrage: Von wem stammt das Motto dieses Meinungskastens? Von Heiko Klinge? Falsch, lassen Sie bloß die Finger von diesem Spiel! Von Ex-Telekom-Profi Udo Bölts? Richtig, kaufen, sofort! Überraschende Ausreißversuche, taktische Massensprints: Im Radsportmanager steckt wieder alles drin, sogar noch realistischer und deutlich schöner als im Vorgänger. Wer sich nur wenig mit Radsport auskennt, bekommt davon freilich nichts mit: Weder Tutorial noch Assistenten helfen. Radsportexperten bekommen aber das ideale Begleitprogramm zur Tour-de-France-Übertragung.

»Quäl dich, du Sau!«

RADSPORTMANAGER 2005-2006 MANAGER

PUBLISHER	Flashpoint / Cyanide	RELEASE (D)	22.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 36 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F79

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Fußball Manager 2005 (87, GS 11/04) Derzeit bestes Managerspiel.
Eishockey Manager 2005 (81, GS 11/04) Kinderleichter Einstieg ins komplexe Genre.

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	1,0 GHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Etappenrennen per Netzwerk oder Internet, von Natur aus etwas langatmig.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Radfahrer ⊖ karge Landschaften	6 / 10
SOUND	⊕ realistische Effekte ⊖ Musik nervt	6 / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ keine Chance für Laien	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ dickes Lizenzpaket ⊕ originalgetreue Etappen	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ hilfreiche Statistiken ⊖ wenig Komfortfunktionen	7 / 10
UMFANG	⊕ 200 3D-Etappen ⊕ 43 spielbare Teams	10 / 10
REALISMUS	⊕ gut recherchierte Fahrerwerte ⊕ glaubwürdiger Rennverlauf	9 / 10
KI	⊕ Team-Zusammenspiel ⊖ zu häufige Ausreißversuche	7 / 10
MANAGEMENT	⊕ Zielvorgaben motivieren ⊖ viele Bereiche oberflächlich	7 / 10
SPIELZÜGE	⊕ Kapitän schützen ⊖ keine generellen Team-Strategien	7 / 10

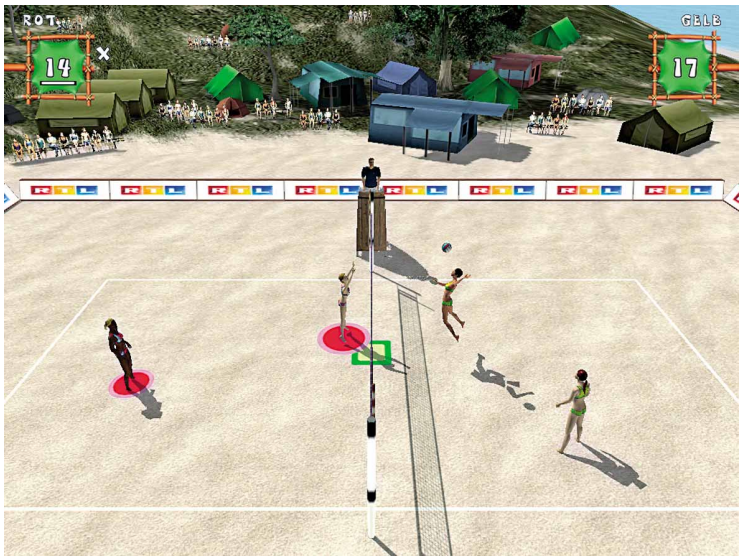
PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: PFLICHTPROGRAMM FÜR RADSPORTFANS.

RTL BEACH VOLLEYBALL

Spielspaß: im Sande verlaufen.



Team Rot steigt zum Block hoch, ein Quadrat zeigt den optimalen Absprungort.

➤ DVD: Test-Check

Leichtbekleidete Sportler, warmer Sand unter den Füßen, Party-Stimmung im Stadion: Deshalb machen die TV-Übertragungen der Beach-Volleyball-Turniere eine Menge Spaß. Unästhetische Polygon-Witzfiguren, platte, entfernt sandähnliche Texturen, Campingplatz-Atmosphäre: Deshalb versagt das RTL-Spiel zum Trendsport.

Keine Lizenz, keine Karierre

Ärgerlich: Statt der Original-Sportlerteams wie Markus Dieckmann / Jonas Reckermann oder Stephi Pohl / Okka Rau pflügen zwölf lizenzlose Damenpärchen durch den Sand. Viel haben die ohnehin nicht zu tun: Neben Einzelmatches dürfen Sie nur zufällig zusammengewürfelte Turniere absolvieren, ein Karrieremodus fehlt. Dabei funktioniert die Volleyball-Simulation an sich eigentlich recht ordentlich. Aufschläge, Pritschen, Baggern und Schmetterbälle gehen locker von der Hand. Hilfskreise zeigen auf Wunsch an, wo Sie hinhechten oder zum Block hochsteigen müssen. Dummerweise können Sie die Bälle aber wegen der schwammigen Steuerung viel zu selten wirklich gezielt platzieren. Einsteiger werden deshalb eher das Gamepad als den Ball in die Ecke schmettern. Albernes Spieler-Gestöhne und ein nerviger Soundtrack treiben allerdings auch Volleyballprofis in den Wahnsinn. HK

➤ HOTLINE: (01805) 624 445 33 0,12 €/MIN.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Ich kann zwar kaum übers Netz gucken und Pritschen finde ich eher unbequem, aber im Baggern bin ich einsame Spitze. Deshalb war ich wirklich gespannt auf RTLs Beachvolleyball-Umsetzung. Um so größer jetzt die Enttäuschung: Original-Lizenzen? Wozu, kann ja auch Team Rot gegen Team Blau spielen! Karrieremodus? Überflüssig, Einzelspiele und 08/15-Turniere motivieren doch genug. Falsch RTL, denn auch die eigentliche Volleyball-Simulation hat mangels präziser Steuerung mächtig viel Sand im Getriebe. Jeder Sonnenbrand macht mehr Spaß!

»Schwarzgeärgert statt braungebrannt«

RTL BEACH VOLLEYBALL

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	RTL / Idoru
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

NHL EASTSIDE MANAGER 2005

Käuflicher Kufensport mit Micker-Sportlern.

Die ruckelige Spielansicht lässt kaum taktische Rückschlüsse zu.

Die Vereinigten Staaten sind das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, aber auch das Land der unbegrenzten Sturheit. Die dortige Eishockey-Liga NHL macht gerade eine Saison Zwangspause, weil sich Spieler und Vereine um Gehälter streiten. Einigen wollen sich die Parteien nicht – zum Leidwesen der Fans. Zeigen Sie, dass Sie's besser können: Im **NHL Eastside Hockey Manager2005** verwalten Sie ein Eishockey-Team aus einer von 17 lizenzierten Ligen, darunter NHL und die deutsche DEL. Zudem gibt's Multiplayer-Modi für beliebig viele Teilnehmer via LAN, Netzwerk oder Hotseat.

Genretypisch verpflichten Sie Spieler und bestimmen Aufstellung und Taktik der Mannschaft – allerdings über verschachtelte Menüs. In den Spielerstatistiken fehlt ein allgemeiner Stärkewert, so dass Sie sich bei jedem Akteur durch 30 Einzelwerte wühlen müssen. Dafür wirken sich die Werte exakt aus, die intelligenten KI-Akteure setzen zudem Ihre Taktikvorgaben um. Alle Spielzüge wirken realistisch, die Partien verlaufen wie echtes Eishockey. Die Spielfeld-Ansicht wird jedoch nur im Sekundentakt aktualisiert, die Kufensportler (hässliche Kreise) ruckeln schrittweise übers Eis. Daher können Sie Spielzüge häufig schwer nachvollziehen. Schmucklose Menüs und miese Sounds kosten zudem Atmosphäre, der **DEL Eishockey Manager 2005** ist dank schöner 3D-Partien und guter Menüs deutlich stimmungsvoller und zugänglicher. GR

➤ DVD: Test-Check

➤ HOTLINE: (0190) 771 882 1,24 €/MIN.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Walker passt nach links. Stopp. Müller hat den Puck. Stopp. Müller schießt. Stopp. Daneben! Aber gut gespielt! Oder?! Herrje, in der Spielansicht verkommt selbst das brillanteste Manöver meiner Berliner Eisbären zur schwer nachvollziehbaren Ruckelorgie. Dabei stecken hinter jedem Spielzug exakte Berechnungen. Profis können sich den NHL Eastside Hockey Manager 2005 daher ansehen. Alle anderen greifen zum zugänglicheren DEL Eishockey Manager 2005.

»Exakter Profistoff«

EASTSIDE MANAGER 2005

GENRE	Manager
PUBLISHER	Sega / Sports Interactive
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	500 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

BUDGET-LISTE

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren 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
	Beyond Good and Evil	3D-Action	83	2003	01/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Black Mirror	Adventure	81	2004	05/04	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 [2]
	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	90	2003	10/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Civilization 3	Rundenstrategie	83	2001	01/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 [5]
NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	83	2004	11/04	THQ	30 Euro	(01805) 605 511 [1]
	Deus Ex 2	Ego-Shooter	78	2004	04/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 [6]
	Freelancer	Weltraumspiel	84	2003	04/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	81	2004	11/04	THQ	20 Euro	(01805) 695 511 [1]
NEU	GTA 3	3D-Action	87	2002	07/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU	Half-Life 2	Ego-Shooter	93	2005	01/05	Vivendi	30 Euro	(0190) 151 200 [4]
	Hitman Contracts	3D-Action	75	2004	06/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 [6]
	Jedi Knight 3	3D-Action	84	2003	10/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 [4]
NEU	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	2003	12/03	Activision	30 Euro	(0190) 510 055 [4]
	Mafia	3D-Action	90	2002	10/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Max Payne 2	3D-Action	86	2003	12/03	Take 2	25 Euro	(01805) 217 316 [2]
NEU	Moment of Silence	Adventure	80	2004	11/04	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 [2]
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	85	2002	08/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 [5]
	Pacific Fighters	Flugsimulation	78	2004	12/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
NEU	Panzers Special Edition	Echtzeit-Taktik	89	2004	07/04	CDV	30 Euro	(01805) 299 266 [1]
NEU	Port Royale 2	Aufbauspiel	83	2004	06/04	Ascaron	20 Euro	(05241) 966 90
	Prince of Persia	3D-Action	83	2003	01/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	90	2005	01/05	Konami	25 Euro	(0190) 824 694 [6]
NEU	Project Snowblind	Ego-Shooter	78	2005	05/05	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582 [6]
	Richard Burns Rally	Rennspiel	80	2004	10/04	Deep Silver	15 Euro	(0190) 824 667 [6]
	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	86	2003	07/03	Microsoft	20 Euro	(01805) 251 999 [2]
	Rückkehr des Königs	3D-Action	85	2003	12/03	Electronic Arts	20 Euro	(0190) 754 464 [5]
NEU	Sid Meiers Pirates!	Action-Strategie	82	2005	02/05	Atari	30 Euro	0190) 771 883 [5]
NEU	Soldiers	Echtzeit-Taktik	84	2004	08/04	Codemasters	15 Euro	kundendienst@codemasters.com
	Spellforce	Echtzeit-Strategie	85	2003	01/04	Jowood	10 Euro	(0043) 361 450 02
NEU	Splinter Cell 2	3D-Action	89	2004	04/04	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
	The Westerner	Adventure	81	2004	04/04	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 [2]
	Thief 3	3D-Action	85	2004	07/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 [6]
	Top Spin	Sportspiel	88	2004	12/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Trackmania	Rennspiel	80	2004	05/04	Deep Silver	20 Euro	(0190) 824 667 [6]
	Tron 2.0	Ego-Shooter	82	2003	10/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Unreal Tournament 2004	Multiplayer-Shooter	91	2004	05/04	Atari	15 Euro	(0190) 510 055 [4]
	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	93	2002	08/02	Vivendi Universal	15 Euro	(0190) 151 200 [4]
	X 2	Weltraumspiel	82	2004	02/04	Deep Silver	20 Euro	(0190) 824 667 [6]
	XIII	Ego-Shooter	80	2003	12/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com

AKTUELLE COMPILATIONS

	Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
	Adrenalin Sport-Pack	Tony Hawk's 4, Wakeboarding Unleashed, Pro Surfer	85	06/05	ASH	20 Euro	(0190) 909 165 [5]
	Anno 1503 Königsedition	Anno 1503 + Addon	81	–	Sunflowers	30 Euro	(0190) 761 503 [5]
	Age of Mythology Gold	Age of Mythology + Titans	87	-	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199 [2]
NEU	Call of Duty Deluxe	Call of Duty + United Offensive	83	08/05	Activision	45 Euro	(0190) 510 055 [4]
	C&C Generäle Deluxe	C&C Generäle + Die Stunde Null	90	-	Electronic Arts	50 Euro	(0190) 754 464 [5]
	Civilization 3 Deluxe	Civ 3 + Conquests	82	-	Atari	40 Euro	(0190) 771 883 [5]
	Die Sims Super Deluxe XL	Die Sims + 3 Addons	83	-	Electronic Arts	50 Euro	(0190) 754 464 [5]
	Disciples 2 Gold	Disciples 2 + 3 Addons	82	06/05	Flashpoint	20 Euro	-
	Gold Games 8	Splinter Cell, XIII, Prince of Persia, 7 weitere	83	03/05	Ubisoft	30 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 3 Complete	Heroes 3 + 2 Addons	82	06/05	AK Tronic	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Konami 4 Games Value Pack	Pro Evo Soccer 3, Metal Gear Solid 2, 2 weitere	81	04/05	Konami	20 Euro	(0190) 824 694 [6]
	Medal of Honor Warchest	Medal of Honor + 2 Addons	78	-	Electronic Arts	50 Euro	(0190) 754 464 [5]
NEU	Medieval: Total War	Medieval + Viking Invasion	87	-	Ak Tronic	10 Euro	info@software-pyramide.com
	Neverwinter Nights Deluxe	Neverwinter Nights + 2 Addons	85	-	Atari	40 Euro	(0190) 771 883 [5]
	Rayman Sonderedition	Rayman 2 und 3, Rayman Print Studio	79	06/05	Ubisoft	15 Euro	0190) 882 421 10 [6]
NEU	Rise of Nations Gold	Rise of Nations + Thrones and Patriots	86	08/05	Microsoft	40 Euro	(01805) 251 199 [2]
NEU	Söldner Gold	Söldner + Marine Corps	69	-	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
NEU	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

HALF-LIFE 2

Per Gravity Gun schleudern Sie Gegenstände.

Unsere Action-Referenz **Half-Life 2** kostet offiziell 55 Euro, geht aber schon für 30 Euro über die Ladentheke – wer jetzt nicht zuschlägt, ist selber schuld! Im spektakulären Shooter ballern Sie sich durch die Metropole City 17, stets motiviert durch die spannende Story. Wermutstropfen: **Half-Life 2** müssen Sie online freischalten. GR

HALF-LIFE 2	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Vivendi, (0190) 151 200
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

93 SPIELSPASS

K.O.T.O.R.

In Taktikkämpfen steuern Sie bis zu drei Streiter.

Als Jedi erkunden Sie im Rollenspiel **Knights of the Old Republic** das **Star Wars**-Universum. Jede Quest bietet mehrere Lösungswege: Gute Jedi lösen Konflikte mit Diplomatie, böse mit Gewalt. In den taktisch fordernden Echtzeit-Kämpfen dürfen Sie jederzeit pausieren, um Ihren bis zu drei Recken Befehle zu erteilen. Ein Pflichtkauf! GR

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	
GENRE	Rollenspiel
PUBLISHER	Activision, (0190) 510 055
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

92 SPIELSPASS

PANZERS SE

Panzer zählen zu den mächtigsten Waffen.

Das schöne Echtzeit-Taktikspiel **Panzers** schickt Sie an die europäischen Fronten des Zweiten Weltkriegs; Sie kämpfen auf deutscher, alliierter und russischer Seite. Dabei zählt Taktik: Feindliche Stellungen schwächen Sie mit Artillerie, bevor Infanterie und Panzer vorrücken. Die **Special Edition** bietet neue Mehrspieler-Karten. GR

PANZERS SPECIAL EDITION	
GENRE	Echtzeit-Taktik
PUBLISHER	CDV, (01805) 299 266
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

89 SPIELSPASS

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Argentiniens Aimar überlistet Brasiliens Torwart.

Exzellente, nachvollziehbare Ballphysik, schlaue KI, realistische Spielzüge und vielfältige Animationen machen **Pro Evolution Soccer 4** zur derzeit besten Fußball-Simulation. Die Umsetzung stimmt bis ins Detail, der (sichtbare) Schiedsrichter legt sogar die Vorteilsregel richtig aus. Wer PC-Fußball mag, darf's nicht verpassen. GR

PRO EVOLUTION SOCCER 4	
GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Konami, (0190) 824 694
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

90 SPIELSPASS

SPLINTER CELL 2

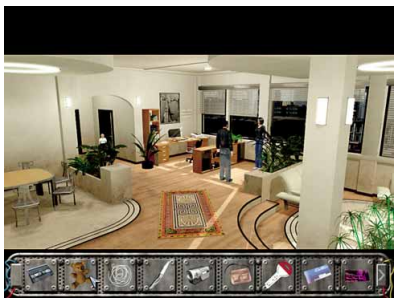
Sam hängt herum, die Wache merkt nix.

Sam Fishers zweiter Auftrag führt Sie im 3D-Actionspiel **Splinter Cell 2** nach Indonesien. Dort umschleichen Sie Wachen, schießen Lichter aus und knacken Schlösser – mithilfe von Gimmicks à la Mini-Kamera. Im innovativen Multiplayer-Modus kämpfen Spione gegen Söldner. Spannender Thriller, nur grafisch schwächer als **Splinter Cell 3**. GR

SPLINTER CELL 2	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Ubisoft, (0190) 882 421 10
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

89 SPIELSPASS

MOMENT OF SILENCE



Peter befragt die Ehefrau seines Nachbarn.

Als er die Verhaftung seines Nachbarn untersucht, stolpert Werbetexter Peter Wright über eine Verschwörung. Im Point-and-Click-Adventure **Moment of Silence** übernehmen Sie Peters Rolle und lösen logische Rätsel (allerdings mit langen Laufwegen). Dank der tollen Vertonung mit Profisprechern ein Muss für Adventure-Fans. GR

MOMENT OF SILENCE	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Dtp, (01805) 216 698
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

80 SPIELSPASS

SOLDIERS

Den Panzer steuern wir, KI-Jungs geben Deckung.

Man kennt's ja aus **Commandos**: Im Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers** führen Sie einen Trupp Weltkriegs-Elitesoldaten hinter die feindlichen Linien. Der Clou: Einen Kämpfer oder ein Fahrzeug steuern Sie wie in einem Actionspiel per Maus und Tastatur – das bringt Tempo in die spannenden, taktisch fordernden Gefechte. Ein Geheimtipp! GR

SOLDIERS	
GENRE	Echtzeit-Taktik
PUBLISHER	Codemasters
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

84 SPIELSPASS

DAWN OF WAR

Eldar-Truppen stürmen eine Menschenbasis.

Im Echtzeit-Hit **Dawn of War** streiten vier Rassen um die **Warhammer 40k**-Welt: Menschen, Orks, Eldar und Chaostruppen. In der kurzen, packenden Kampagne steuern Sie nur die Menschen und schlagen actionreiche Landschlachten. In den Multiplayer-Modi mischen alle Völker mit. Wer's bunt und flott mag, greift zu. GR

DAWN OF WAR	
GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	THQ, (01805) 695 511
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

83 SPIELSPASS

PIRATES!

Auf der Karibikkarte bewegen Sie Ihre Flotte.

Wie im Klassiker **Pirates!** schippern Sie im 3D-Remake **Sid Meiers Pirates!** als Freibeuter durch die Karibik, kapern Pötte und überfallen Städte. Das sorgt für schlaflose Nächte, stets gibt's noch eine Seeschlacht zu schlagen, noch einen Fechtkampf zu gewinnen, noch eine Gouverneurstochter zu freien. Simpel, aber Sucht erregend. GR

SID MEIERS PIRATES!	
GENRE	Action-Strategie
PUBLISHER	Atari, (0190) 771 883
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

82 SPIELSPASS

RISE OF NATIONS GOLD

Thrones & Patriots: Napoleon erobert Europa.

Das größte Manko von **Rise of Nations** ist die öde Kampagne: Rundenweise verschieben Sie Armeen auf der immer gleichen Karte und schlagen Echtzeit-Schlachten mit stets gleichen Zielen. Erst das Addon **Thrones & Patriots** liefert spannende Feldzüge, etwa den Kalten Krieg. Greifen Sie zur Gold-Fassung, der die Erweiterung beiliegt. GR

RISE OF NATIONS GOLD	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Microsoft, (01805) 251 199
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86 SPIELSPASS

SPELLFORCE PLATINUM

Shadow of the Phoenix: eine schöne Schlacht.

An der Kampagne des guten Echtzeit-Strategiespiels **Spellforce** spielen Sie rund 80 Stunden, die kniffligen Addons **Breath of Winter** und **Shadow of the Phoenix** sind zusammen noch mal so umfangreich. **Spellforce Platinum** (enthält beide Addons) bietet also 160 Stunden schöne Fantasy-Gefechte – für 40 Euro ein faires Angebot. GR

SPELLFORCE PLATINUM	
GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	Jowood, (0043) 361 450 02
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

84 SPIELSPASS

CALL OF DUTY DELUXE

United Offensive: US-Bomber zerlegen Panzer.

Lieber kurz und intensiv als lang und fad? Wenn Sie dem zustimmen, ist **Call of Duty Deluxe** das Richtige für Sie. Der Weltkriegs-Shooter und das Addon **United Offensive** bieten zusammen lasche 12 Stunden Spielzeit, dafür sind die Einsätze atemberaubend inszeniert: Dank brillantem 6.1-Sound wähnen Sie sich mitten im Geschehen. GR

CALL OF DUTY DELUXE	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Activision, (0190) 510 055
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

83 SPIELSPASS

Abstürze, ade!

PATCH-TESTS

In diesem Monat geht's insbesondere den Bugs an den Kragen, die in Internet- und LAN-Partien ihr Unwesen treiben.

Stronghold 2: Nun können Sie Multiplayer-Partien mit Passwörtern schützen.

➤ DVD:
- Act of War v1.05
- Boiling Point v1.1
- Halo v1.07
- Sacred Underworld v2.2.2
- Splinter Cell 3 v1.03
- Stronghold 2 v1.2

Stronghold 2

Version: 1.2 **Größe:** 24,8 MB
Highlights: **neue Funktionen für Multiplayer-Partien, Verbindungsprobleme teilweise behoben, Balance-Änderung im Ehre-System.**

Der Multiplayerteil der Verkaufsversion von **Stronghold 2** steckt voller kleiner und großer Macken. Mit dem Patch auf Version 1.2 kümmert sich Entwickler Firefly nun um das wichtige Spielelement. Zumindest in der Theorie, denn selbst mit dem Update landen Sie während eines Gefechts gelegentlich auf dem Desktop oder bekommen überhaupt keine Verbindung zu online erstellten Servern. Zwar ist die Nieten-Rate bei der Matchauswahl gesunken, für ein frustfreies Spiel reicht es aber noch lange nicht – da muss Firefly dringend nachbessern! Immerhin gibt's neue, sinnvolle Funktionen: Beispielsweise können Sie passwortgeschützte Spiele erstellen, per Direct-IP-Adresse ohne Umwege auf andere Partien zugreifen oder durch einen Kick-Button unerwünschte Teilnehmer entfernen. Außerdem beheben die Entwickler kleinere Bugs in den Kampagnen und fügen zahlreiche Soundeffekte hinzu. Zu guter Letzt feilt das Update leicht an der Balance des Ehre-Systems. So bekommen Sie durch den Einsatz besonders fieser Bestrafungen mehr Punkte gutgeschrieben.

Boiling Point

Version: 1.1 **Größe:** 72,4 MB
Highlights: **einige Bugs behoben, Sound-Probleme gelöst, Kollisionsabfrage verbessert.**

Der erste Patch zu **Boiling Point** soll laut Entwickler Deep Shadows die größten Bugs im Actionspiel ausmerzen. Im Test merkten wir kaum etwas davon. Anders als offiziell angegeben, stellen auf Bürgersteigen abgestellte Fahrzeuge für Passanten meist immer noch unüberwindbare Hindernisse dar. Ähnlich dumm verhalten sich KI-Figuren hinterm Steuer: Grundlos schieben sie sich gegenseitig von der Straße. Immerhin fahren die Autos dank der überarbeiteten Kollisionsabfrage nun über Brücken, statt durch sie hindurch. Auch die nicht auszublendenden Textfelder nach Telefonaten konnten die Entwickler beheben. Gegen den immensen Hardware-Hunger richtet aber auch das Update nichts aus. Dafür entfernt der Patch die von uns im Test kritisierten Ton-Aussetzer. Das belohnen wir mit einem Punkt in der Kategorie Sound.

Aufwertung
Sound 6 → 7

Act of War

Version: 1.05 **Größe:** 68,9 MB
Highlights: **Map-Editor, fünf neue Multiplayer-Karten, verbessertes Balancing, diverse Bugs gefixt.**

Kein Echtzeit-Strategiespiel ohne Karteneditor. Das dachte sich auch Entwickler Eugen Systems und spendiert **Act of War** mit dem dritten Patch auf Version 1.05 einen mächtigen, aber etwas komplizierten und hardware-hungrigen Karteneditor. Auf offizielle Tutorials müssen Sie übrigens verzichten. Mit dem Update gibt's zudem fünf zusätzliche, gewohnt aufwändig designte Karten, die für zwei bis sechs Spieler ausgelegt sind. Auch an der Balance haben die Entwickler gefeilt: Beispielsweise wurde die Geschwindigkeit und Panzerung des BTR-80 leicht gesenkt sowie die Konstruktionszeit der Fahrzeugfabriken von Task Force Talon und des Konsortiums erhöht. Schließlich behebt der Patch noch kleinere Bugs, die hin und wieder Gebäude und Einheiten plötzlich unverwundbar machten oder den BTR-80 Panzerabwehrgeschosse statt Raketen feuern ließen. DM

Act of War: Dank des neuen Editors ist der Nachschub an Multiplayer-Karten gesichert.

Boiling Point: Auch in Version 1.1 bleiben Passanten oft vor dem Auto stehen.

PATCH-TICKER

HALO: Gearbox arbeitet auch lange nach dem Release noch an dem Action-Titel. Der knapp 5 MByte kleine Patch auf Version 1.07 beseitigt einen recht seltenen Absturz-Bug im Ego-Shooter.

SACRED UNDERWORLD: Das Update auf Version 2.2.2 reduziert den Datenverkehr im Multiplayer-Teil und verringert dadurch die teils groben Verzögerungen bei LAN- und Internet-Partien.

SPLINTER CELL 3: Obwohl mit 84 MByte recht groß, merzt Patch 1.03 nur minimale Fehler im Schleich-Shooter aus, etwa seltene Abstürze in Multiplayer-Partien oder dass Sie als Spielführer manchmal gelegte Bomben auf dem Radar sehen.

Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

HEISSER MONAT

TUNING-SOMMER 2005 Wozu verborgene Leistungsreserven der teuer bezahlten PC-Komponenten brach liegen lassen? Mit unserer dreiteiligen Schwerpunkt-Serie **Tuning-Sommer 2005** schöpfen Sie kostbare Zusatzleistung von 3D-Karte, CPU und Betriebssystem ab. Den Anfang machen die 3D-Karten: In den **Forceware**- und **Catalyst**-Treibern von Nvidia und ATI schlummert nicht nur viel Extra-Performance, auch einige Probleme mit Spielen können Sie hier lösen. Wir erklären alle für Spiele relevanten Optionen und geben Tipps zur optimalen Einstellung. Und per Übertaktung kitzeln wir die letzten MHz-Reserven aus **Geforce** und **Radeon**. Unsere Schritt-für-Schritt-Anleitungen ermöglichen auch Tuning-Einsteigern, ihre Karte erfolgreich zu übertakten.

IN LETZTER MINUTE Kurz vor Redaktionsschluss besuchte unser stellvertretender Chefredakteur Michael Trier den Editor's Day von Nvidia in Santa Clara, USA. Dabei nahm er nicht nur tolle Eindrücke und reichlich Infos zur brandneuen **Geforce 7800 GTX** mit, sondern auch gleich zwei testfähige Karten. Zusammen mit einem **Athlon 64 X2/4800+** scheuchten wir das Flaggschiff, natürlich auch im SLI-Betrieb, durch unseren überarbeiten Benchmarks-Parcours: Erstmals drucken wir zusätzlich zur durchschnittlichen Framerate auch die wichtigen Minimalwerte. So erkennen Sie auf den ersten Blick, ob eine Karte wirklich in jeder Spielsituation mehr als 30 fps an den Monitor schickt – also einen durchgehend flüssigen Spielablauf hinbekommt.

INHALT

SCHWERPUNKT
Tuning-Sommer 2005 ____ 132
Geforce-Treiber tunen ____ 134
Geforce-Karten übertakten ____ 136
Radeon-Treiber optimieren ____ 138
Radeon-Karten übertakten ____ 140
TEST DES MONATS
3D-Karte: Geforce 7800 GFX ____ 142
TECHNIK
3D-Karten: Radeon Crossfire ____ 146
TOOL DES MONATS
Tweak UI ____ 148
EINZELTESTS
TFT: Viewsonic VX924 ____ 149
Mainboard: Asus P5WD2 Premium ____ 150
CPU: AMD Athlon 64 FX-57 ____ 150
CPU: Intel Pentium D/820 ____ 150
Maus: Raptor Gaming M2 ____ 151
Tastatur: Saitek PC Gaming Keyboard ____ 151
SERVICE
Techtelmechtel ____ 152
Einkaufsführer ____ 154

SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN 08/2005

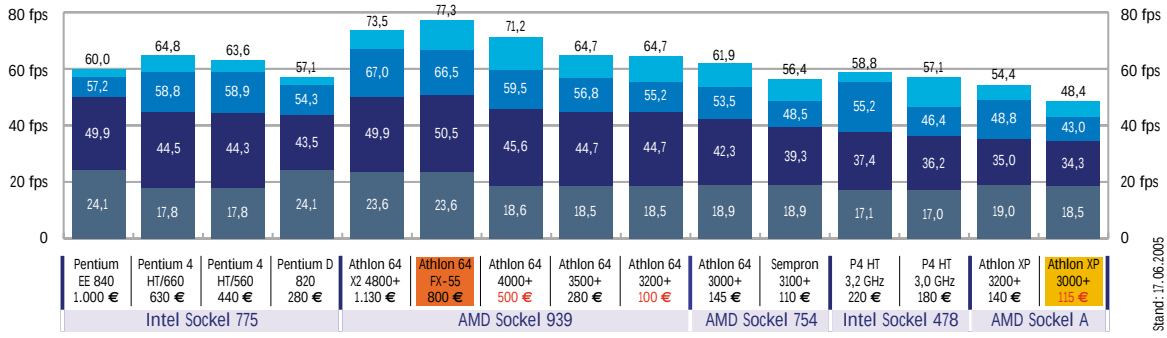
	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon 1,2 GHz	Pentium 4/2,4 GHz	Athlon 64 FX-55
ARBEITSSPEICHER	512 MByte SD-RAM	512 MByte DDR-RAM	1.024 MByte PC3200-RAM
MAINBOARD	VIA KT133A	i845PE-Chipsatz	Nforce-4-Ultra/SLI-Chipsatz
GRAFIKKARTE	Nvidia Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9600 Pro	Geforce 7800 GTX
EINSTELLUNGEN	1024x768x32 bei mittl. Details	1024x768x32 bei max. Details	1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL	Radsport Manager 2005	GTA San Andreas	Battlefield 2
WEITERE SPIELE	Dangerous Waters Lego Star Wars Pirates! NFS Underground 2	Brothers in Arms Cossacks 2 Sims 2 Trackmania Sunrise	Earth 2160 Everquest 2 Silent Hunter 3 Splinter Cell 3

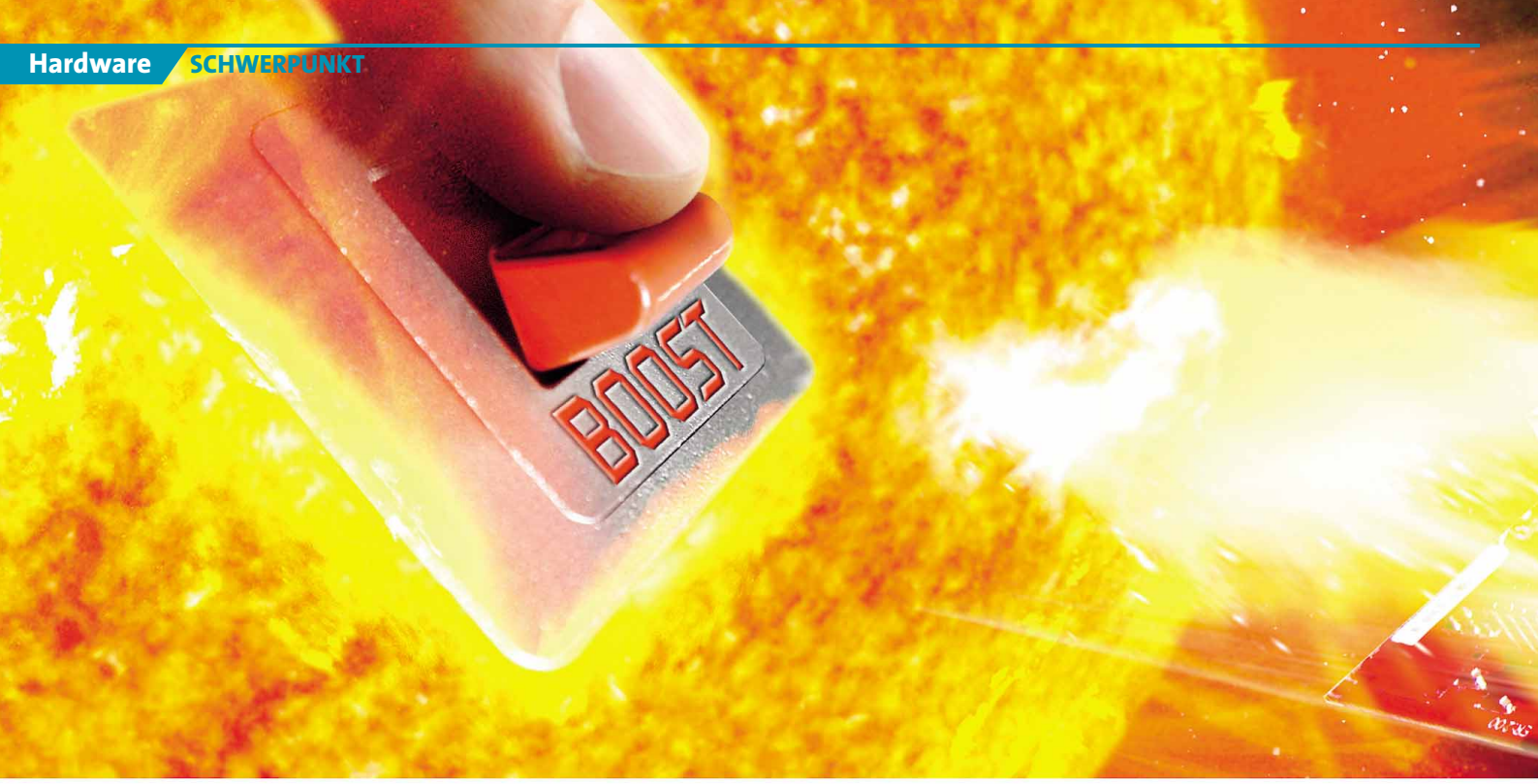
PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

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





Geforce & Radeon tunen

TUNING-SOMMER 2005

Während die Röcke wieder kürzer werden, macht Ihnen GameStar zusätzlich Feuer unterm Hintern. Diesen Monat sorgen wir für mehr Power und bessere Bildqualität mit Geforce- und Radeon-Karten.

TUNING-SOMMER 2005

Ausgabe	Thema
08/05	Grafikkarten
09/05	CPUs & Mainboards
10/05	Windows XP

Die Sonne brennt, die Luft knistert und die Röcke schrumpfen. Passend zum Sommeranfang starten wir unsere dreiteilige Schwerpunkt-Serie »Tuning-Sommer 2005«. In den nächsten drei Ausgaben lassen wir Ihre Lieblingsspiele nicht nur schneller laufen, sondern auch besser aussehen. Motto: Tunen, bis der Arzt kommt – bei uns natürlich ohne Praxisgebühr. Den Anfang macht die Grafikkarte: Keine andere PC-Komponente ist gleichzeitig so wichtig für Spieleleistung und Bildqualität. Wir erklären die relevanten Treiberoptionen und geben Tipps zu den optimalen Einstellungen. Durch Übertaktung kitzeln wir die letzten Megahertz-Reserven aus Geforce- oder Radeon-Platinen. All unsere Schritt-für-Schritt-Anleitungen können auch Einsteiger bequem per Mausklick auf ihrem Rechner umsetzen.

Feiner Treiber

Fast monatlich veröffentlichen ATI und Nvidia neue Referenztreiber für ihre Radeon- beziehungsweise Geforce-Grafikkarten. Doch längst nicht jeder Spieler installiert regelmäßig die empfehlenswerten Updates. Noch weniger setzen sich mit der Fülle an Treibereinstellungen auseinander – kein Wunder bei solch kryptischen Bezeichnungen wie »Conformant texture clamp«, »Negative LOD bias« oder »Smartshader Effects«. Dabei verbergen sich hinter derlei Optionen wichtige Features, die sich je nach Einstellung positiv oder negativ auf Performance und Bildqualität auswirken können. GameStar übersetzt den Ingenieursjargon für Sie und erläutert alle für Spiele wirklich relevanten Optionen. Damit optimieren Sie nicht nur Ihre Grafikeinstellungen, sondern können einige Probleme mit bestimmten Titeln künftig sogar selbst lösen.

Wer auf das letzte Frame verzichten kann und mehr Wert auf viel Funktionen legt, sollte sich die Omega-Treiber anschauen (siehe Kasten »Treiber-Alternative«).

DIE TUNING-SYMBOLLEISTE

Die Piktogramme am linken oberen Seitenrand der Schwerpunkt-Artikel geben Ihnen auf einen Blick Infos zu Schwierigkeitsgrad, Kosten- und Zeitaufwand sowie zur Leistungssteigerung.

Ein Farbcode bezeichnet den Schwierigkeitsgrad: Rot ist für Profis, Gelb für Fortgeschrittene und grün für Einsteiger geeignet.

Hier lesen Sie ab, was die beschriebenen Tuning-Maßnahmen höchstens kosten. Manchmal sind Ausgaben optional, etwa für Kühler.

Die Uhr zeigt die maximale Dauer aller Aktionen. Wir sind bei den Messungen vom Zeitbedarf eines Einsteigers ausgegangen.

Dieser Wert gibt die maximale Leistungssteigerung an, die Sie mit den im Artikel beschriebenen Tuning-Schritten erzielen können.

Artikel mit diesem Piktogramm enthalten Tipps und Tricks zu den optimalen Einstellungen für eine höhere Bildqualität in 3D-Spielen.

Geforce-Treiber tunen 134
Geforce-Karten übertakten 136
Radeon-Treiber optimieren 138
Radeon-Karten übertakten 140

Taktgefühl

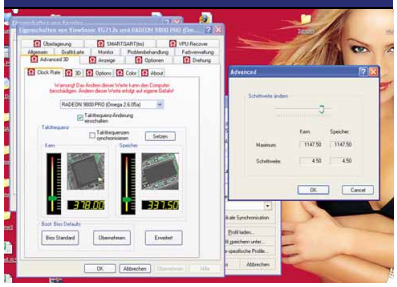
Übertakten ist eine Wissenschaft für sich, die Grundidee aber denkbar einfach: gratis mehr Leistung. Fast jede Grafikkarte verträgt höhere Taktfrequenzen als angegeben. Allerdings variieren die maximal möglichen MHz-Zahlen je nach Modell und verwendetem Videospeicher – selbst gleiche Karten schaffen unterschiedliche Taktraten. Langsames Herantasten an das jeweilige Maximum ist also die Devise – unsere Tuning-Artikel führen Sie schrittweise zu mehr Grafikleistung. Wie viel Mehrleistung Sie durch Übertakten kostenlos erzielen können, zeigen wir mit Benchmarks von je zwei verbreiteten Geforce- und Radeon-Karten. Unsere Messungen haben wir dabei mit dem Originalkühler durchgeführt. Mit im Fachhandel erhältlichen, besseren Kühlsystemen kitzeln Sie meist noch mehr Megahertz heraus. Empfehlenswerte Modelle stellen wir Ihnen auf dieser Seite vor.

Königsdiszplin

Einige leistungsreduzierte Grafikkarten wie Geforce 6800 oder Radeon 9800 SE nutzen die gleichen Chips wie ihre schnelleren Schwestern 6800 Ultra und 9800 Pro, haben aber deaktivierte Pixel-Pipelines und Vertex Shader sowie langsamere Taktraten. Einige dieser Kastraten lassen sich mit wenigen Mausklicks auf das Leistungsniveau der potenten Oberklassekollegen beschleunigen. Wenn Sie dann noch übertakten, erhalten Sie High-End-Performance zum Sparpreis – wir verraten, wie es geht und mit welchen Karten es funktioniert.

Achtung: Wer an der Taktschraube dreht oder in der Königsdisziplin sogar Pipelines frei schaltet, verliert die Garantie des Karten-Herstellers. GameStar kann für keine, durch in diesem Schwerpunkt beschriebene Modifikationen entstehende Schäden, die Haftung übernehmen. Wenn Sie sich aber an unseren Tipps orientieren, bleiben erfahrungsgemäß böse Überraschungen aus. DV

TREIBER-ALTERNATIVE OMEGA



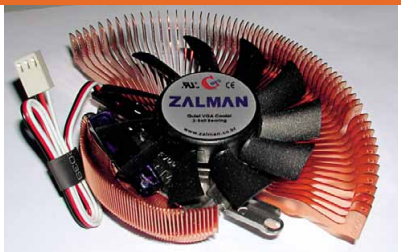
Die stabilen Omega-Treiber gibt's für Radeon- und Geforce-Karten. Mit ihrer Fülle von Einstellungen richten sie sich an Fortgeschrittene und Profis. Allerdings werden die ausgereiften Treiber weder von ATI noch von Nvidia unterstützt und nur langsam weiter entwickelt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F10

➤ DVD: Omega Treiber

EMPFEHLENSWERTE GRAFIKKARTEN-KÜHLER

Luftkühlung
Arctic Coolings Silencer-Kühler glänzen durch einfache Montage und minimale Geräuschkulisse. Die zwischen 18 und 28 Euro teuren Luxuskühler gibt's für fast alle Geforce- und Radeon-Platinen.



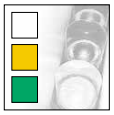
Heatpipe
Die Heatpipe-Lösungen von Zalman wie der ZM80D (30 Euro) arbeiten auf kleineren 3D-Karten lautlos. Für Übertaktungsvorhaben brauchen Sie den leisen Zusatzlüfter ZM-OP1 für 8 Euro.

Wasserkühlung
Für extreme Übertaktungsvorhaben verkauft etwa Aqua Computer Wasserkühler (40 Euro). Zusätzliche Kosten fallen für weitere Komponenten wie Radiator, Pumpe und Schläuche an.

Optimale Einstellungen für Geforce-Karten

GEFORCE-TREIBER TUNEN

Der Forceware-Treiber von Nvidia versteckt wichtige Einstellungen für Spiele in unübersichtlichen Menüs. GameStar durchleuchtet den Options-Dschungel und zeigt, wie Sie schöner und flüssiger spielen.



VORSICHT!

Durch die in diesem Artikel unter »Coolbits« beschriebene Tuning-Maßnahme ändern Sie die Windows-Registry. Bei falscher Vorgehensweise kann Ihre Windows-Installation Schaden nehmen. GameStar übernimmt keine Haftung für eventuelle Probleme.

SOFTWARE: DAS BRAUCHEN SIE

Forceware-Treiber (DVD) Die aktuellste Version von Nvidias Geforce-Treiber gibt's auf der Heft-CD/DVD.

Coolbits.reg (DVD) Kleiner Helfer, der die Übertaktungsfunktion im Forceware-Treiber freischaltet.

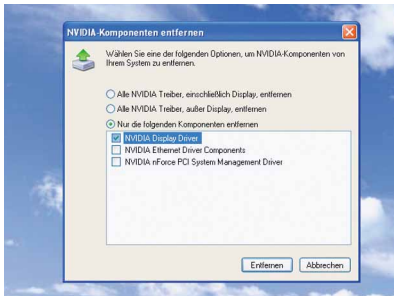
Nervige Ruckler und miese Bildqualität verderben selbst das beste Spiel. Oft können Sie diese Probleme auch ohne den teuren Griff zu neuer Hardware lösen. Wir verraten Ihnen, wie Sie Ihr System mit wenigen Klicks zu ungeahnten Höchstleistungen bringen können.

TRICK 17

Holen Sie mehr raus aus Ihrer Maus. Im Forceware-Treiber können Sie Ihrem Nager zusätzliche Funktionen zuweisen. So minimieren Sie etwa Fenster mit einer horizontalen Bewegung. Im Forceware-Treiber aktivieren Sie dazu den »Nview Desktop Manager« unter »Desktop-Verwaltung« und dann die »Mausgesten« im Menüpunkt »Maus«.

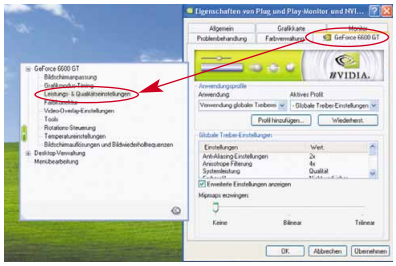
VORBEREITUNG

1 TREIBER AKTUALISIEREN



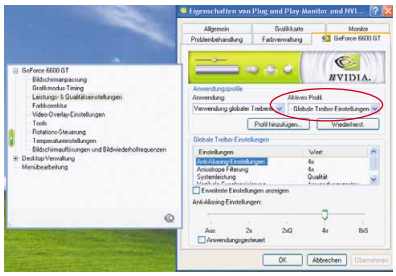
Verwenden Sie für unsere Tipps die aktuellsten Treiber für Ihre Geforce-Karte. Sollten Sie eine ältere Version als 71.89 benutzen, deinstallieren Sie diese in der »Systemsteuerung« unter »Software«. Klicken Sie dort auf die »Nvidia Drivers« und anschließend auf »Entfernen«. Wichtig: Auf PCs mit Nforce-Mainboard deinstallieren Sie ausschließlich den »Display Driver«, die Mainboard-Treiber bleiben. Nach einem Neustart spielen Sie dann den aktuellen Treiber **Forceware 71.89** vom GameStar-Datenträger auf Ihr System.

2 EINSTELLUNGEN ÖFFNEN



Die für Spiele wichtigen Einstellungen erreichen Sie mit einem Rechtsklick auf den Desktop. Wählen Sie anschließend »Eigenschaften/Einstellungen/Erweitert«. Im Karteireiter mit dem Namen Ihrer Geforce-Karte beeinflussen Sie unter »Leistungs- und Qualitätseinstellungen« direkt Ihr Spielerlebnis. Setzen Sie das Häkchen bei »Erweiterte Einstellungen anzeigen«, um alle Treiber-Optionen frei zuschalten.

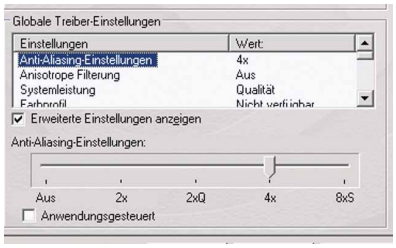
3 PROFIL WÄHLEN



Standardmäßig betreffen Änderungen, die Sie im Treiber vornehmen, jedes Spiel. Mit Hilfe von Profilen können Sie aber auch für jeden Titel individuelle Einstellungen festlegen. Wählen Sie dazu entweder eines der vorhandenen Spiele-Profile oder erstellen Sie ein neues per Klick auf »Hinzufügen«. Sollen alle Spiele gleich behandelt werden, führen Sie Änderungen im Profil »globale Treiber-Einstellungen« durch.

TREIBER OPTIMIEREN

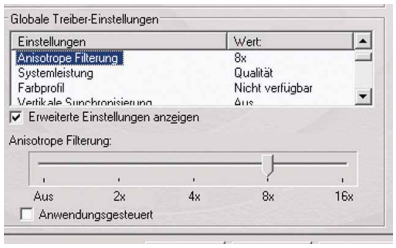
1 FULLSCREEN ANTIALIASING



Besonders in niedrigen Auflösungen stören häufig hässliche Treppeneffekte bei eigentlich geraden Linien die Darstellung. Antialiasing glättet diese Kanten und schafft so eine deutlich harmonischere Spieleoptik. Im Nvidia-Treiber können Sie zwischen vier Stufen wählen: Die niedrigsten Stufen »2x« und »2xQ« laufen auf den meisten Mittelklassekarten flüssig. Vom »2xQ«-Filter raten wir jedoch ab, da der verwendete Unschärfe-Effekt das Bild eher vermatscht als verbessert. Mit vierfachem Antialiasing steigt die Qualität spürbar an. Für Auflösungen über 1024x768 ist die Einstellung allerdings erst ab einer Geforce 6800 GT zu empfehlen – sonst ruckeln Spiele. Der »8S«-Modus schließlich bietet die beste Qualität, überfordert aber in aktuellen Titeln selbst High-End-Hardware.

Wenn Sie auf Geforce-6-Karten (nur die können es) die Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering zum Beispiel im **Splinter Cell 3** aktivieren wollen, wird Antialiasing automatisch deaktiviert – die Geforce 6 kann nicht beides gleichzeitig.

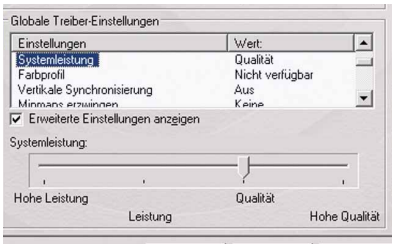
2 ANISOTROPE FILTERUNG



Die anisotrope Filterung verbessert die Schärfe und die perspektivisch korrekte

Darstellung entfernter Texturen. Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts ziehen, umso besser wird das Ergebnis. Bei schnellen Geforce-Karten können Sie hier bis zu 16fache Filterung wählen, was aber gehörig Performance kostet. In der Praxis liefert der 4x-Modus gute Qualität bei moderatem Leistungshunger. Besitzt Ihre Grafikkarte genügend Reserven, wählen Sie am besten die 8x-Einstellung, um das Bild nochmals spürbar zu verbessern.

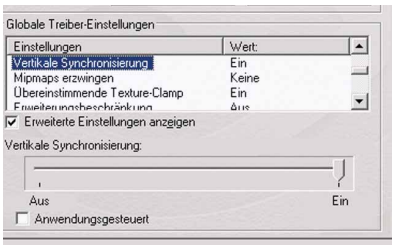
3 SYSTEMLEISTUNG



Standardmäßig ist bei der »Systemleistung« der »Qualitäts«-Modus voreingestellt – ein guter Kompromiss zwischen Bildqualität und Leistung. In dieser Stufe sind jedoch einige Leistungsoptimierungen von Nvidia aktiv, die zu Lasten der Bildqualität gehen. Wie Sie diese Bildverschlimmbesserungen abschalten, lesen Sie im Kapitel »Erweiterte Einstellungen«.

Auf »Hoher Qualität« erhalten Sie optimale Bildqualität, die Leistung bricht aber um bis zu 20 Prozent ein. Die meisten Frames gewinnen Sie in den Einstellungen »Leistung« und »Hohe Leistung« – bis zu 25 Prozent mehr Power! Allerdings vermatschen in diesen Einstellungen die Texturen stark. Daher sollten Sie nur bei großen Performance-Problemen »Leistung« beziehungsweise »Hohe Leistung« einstellen.

4 VERTIKALE SYNCHRONISIERUNG



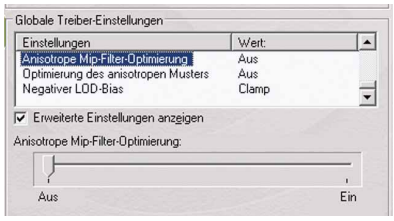
Wenn die Grafikkarte mehr Frames rendert, als der Bildschirm darstellen kann, können störende Zeilenverschiebungen auftreten. Aktiviertes »Vertical Sync« verhindert diese Bildfehler, indem es die maximalen Frames an die Bildwiederholrate Ihres Monitors anpasst – das Spielerlebnis wird deutlich runder. Oft kommt es allerdings zu spürbaren Performance-Einbrüchen, die Sie mit der Option »Tripple Buffering« vermeiden können, sofern sie das jeweilige Spiel unterstützt. Ihre Grafikkarte sollte dazu mindestens 128 MByte Video-RAM haben.

ERWEITERTE OPTIONEN 5 min

1 TRILINEARE OPTIMIERUNG

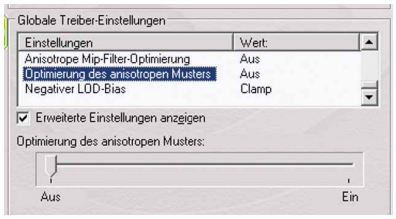
Mip-Maps sind kleine Kopien einer Textur, die in weiterer Entfernung vom Spieler zum Einsatz kommen. Damit die Übergänge zwischen den unterschiedlichen Auflösungen nicht auffallen, zeichnet der Grafikchip einen weichen Übergang. Die beste Qualität erreicht dabei der trilineare Filter, indem er die aneinander grenzenden Texturen komplett überblendet. Um Leistung zu sparen verkleinert Nvidia mit der »Trilinearen Optimierung« den Grenzbereich zwischen den Texturen, der in die Berechnung mit einfließt. In der Praxis fällt dieser Trick kaum auf, bringt aber in hohen Auflösungen mit gleichzeitiger anisotroper Filterung bis zu 15 Prozent mehr Spielleistung. Wenn Sie über genügend Leistungsreserven (ab Geforce 6600 GT) verfügen, deaktivieren Sie diese Option für optimale Bildqualität.

2 MIP-FILTER-OPTIMIERUNG



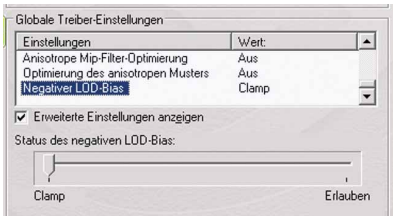
Ist diese Optimierung aktiv, filtert die Grafikkarte unwichtigere Teile einer Textur nicht mehr in hoher Qualität. In den meisten Spielen leidet die Grafik darunter nicht, in manchen Titeln mit großer Weitsicht schieben Sie aber eine hässliche Bugwelle vor sich her – die unterschiedliche Filterung führt zu deutlich sichtbaren Kanten. Zumindest in Titeln mit Blick in die Ferne oder sich oft wiederholenden Texturen sollten Sie die Funktion in jedem Fall deaktivieren.

3 ANISOTROPES MUSTER



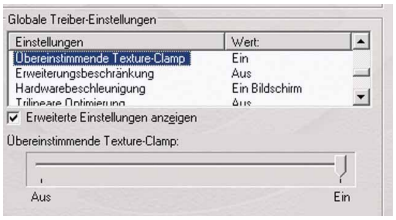
Die »Optimierung des anisotropen Musters« erleichtert dem Grafikchip bei aktiver anisotroper Filterung die Arbeit, indem er weniger Daten zur Texturschärfung heranzieht. Im ungünstigsten Fall schimmern dadurch Texturen unnatürlich. Meist fällt diese Optimierung kaum auf, bringt aber bis zu zehn Prozent mehr Frames. Auch hier gilt: für höchste Bildqualität ausschalten.

4 NEGATIVER LOD-BIAS



Manche Spiele verlagern den Übergang zwischen den einzelnen Detailstufen einer Textur weiter in den Hintergrund als vorgesehen. Steht der Spieler still, wirkt das Bild dadurch schärfer, in Bewegung dagegen flimmern die Texturen. Die Einstellung »Clamp« stoppt dieses Verhalten.

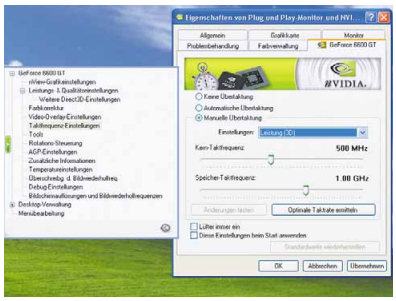
5 TEXTURE-CLAMP



Diese Einstellung gilt nur für OpenGL-Spiele und bestimmt, wie der Forceware-Treiber Texturen behandelt. Für beste Bildqualität und Performance stellen Sie den Regler auf »Ein«. Zeigt ein OpenGL-Titel Grafikfehler wie störende Linien auf dem Monitor, schalten Sie die Option versuchsweise ab.

ZUSATZFUNKTIONEN 2 min

1 COOLBITS

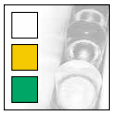


Im Forceware-Treiber versteckt Nvidia nützliche Extra-Features. Mit der Datei »Coolbits.reg« von CD/DVD schalten Sie die praktischen Helfer wie zum Beispiel die Übertaktungsfunktion frei. Klicken Sie dazu doppelt auf die Datei und bestätigen Sie die Änderung an der Registrierungsdatenbank von Windows mit »Ja«. Wie Sie Ihre Karte nun zu mehr MHz bringen, lesen Sie im Artikel »Geforce-Karten übertakten«. FK

Gratis mehr Nvidia-Power

GEFORCE-KARTEN ÜBERTAKTEN

In den meisten Geforce-Karten schlummert ungenutzte Rechenleistung. Per Mausklick bringen Sie Chip- und Speichertakt auf Trab und erreichen ohne Aufpreis das Niveau teurerer Modelle.



VORSICHT!

Durch die beschriebenen Tuning-Maßnahmen verlieren Sie die Garantie Ihrer Grafikkarte. Bei falscher Vorgehensweise oder übertriebener Übertaktung können Sie die Grafikkarte zerstören. GameStar übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden.

SOFTWARE: DAS BRAUCHEN SIE

Forceware-Treiber (DVD)
Die aktuellste Version von Nvidias Geforce-Treiber
➤ QUICKLINK: F83

Coolbits.reg (DVD)
Schaltet die Übertaktungsfunktion im Nvidia-Treiber frei. ➤ QUICKLINK: F84

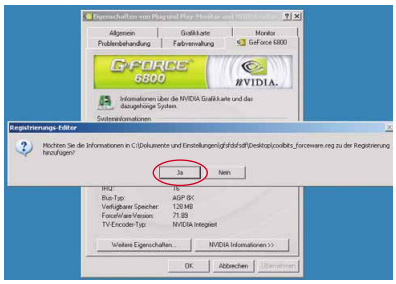
3DMark2005 Als Stabilitätstest für übertaktete Karten ungeschlagen.
➤ QUICKLINK: F58

Nur knapp schafft Ihre 3D-Karte in der gewünschten Auflösung einen flüssigen Spielablauf. Aufwändige Szenen oder intensive Gefechte führen zu lästigen Rucklern. Dann helfen Sie Ihrer Geforce doch mit mehr Takt auf die Sprünge! Bei fast allen 3D-Karten liegen Reserven brach, die Sie ohne Bastelei anzapfen können. Nvidia baut die Übertaktungsfunktion sogar in die offiziellen Treiber ein, versteckt sie allerdings, um keine Verantwortung für mögliche Schäden übernehmen zu müssen.

Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie das Potenzial Ihrer Karte ausloten. Wie hoch Sie Ihre Karte übertakten können, hängt dabei stark vom Exemplar ab. Zwischen zehn und zwanzig Prozent mehr Takt sind aber meistens drin. Den Leistungsvorteil in Spielen beweisen unsere Benchmarks.

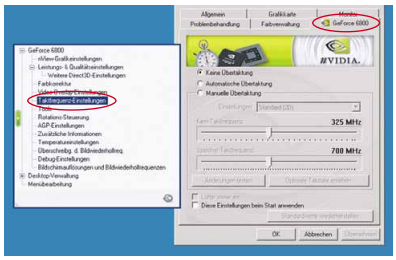
VORBEREITUNGEN

1 ÜBERTAKTUNG FREISCHALTEN



Die versteckten Funktionen im Treiber schalten Sie mit der Datei »Coolbits.reg« von unserer DVD frei. Nach einem Doppelklick bestätigen Sie die Änderungen mit »Ja«. Wiederholen Sie den Vorgang jedes mal, wenn Sie den Treiber aktualisieren.

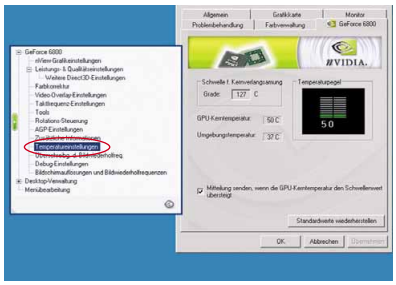
2 EINSTELLUNGEN ÖFFNEN



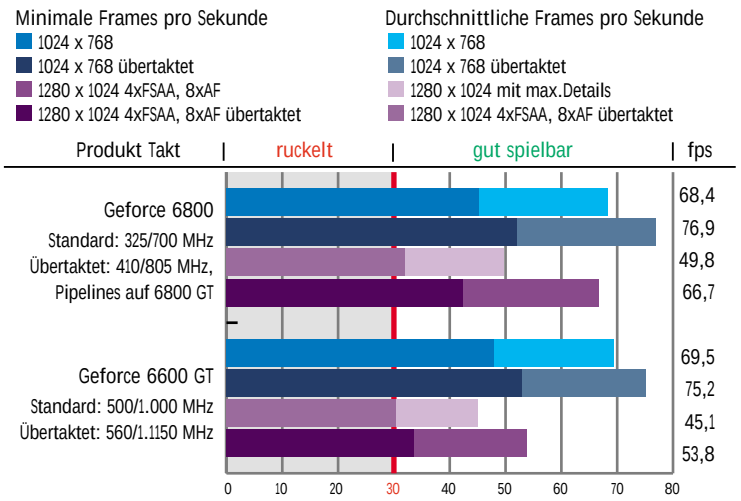
Die Übertaktungsfunktion öffnen Sie per Rechtsklick auf den Desktop. Wählen Sie anschließend »Eigenschaften/Einstellungen/Erweitert«. Unter dem Namen Ihrer Geforce-Karte drehen Sie in den »Taktfrequenz-Einstellungen« an der Megahertz-Schraube.

ÜBERTAKTEN

1 TEMPERATURWARNUNG

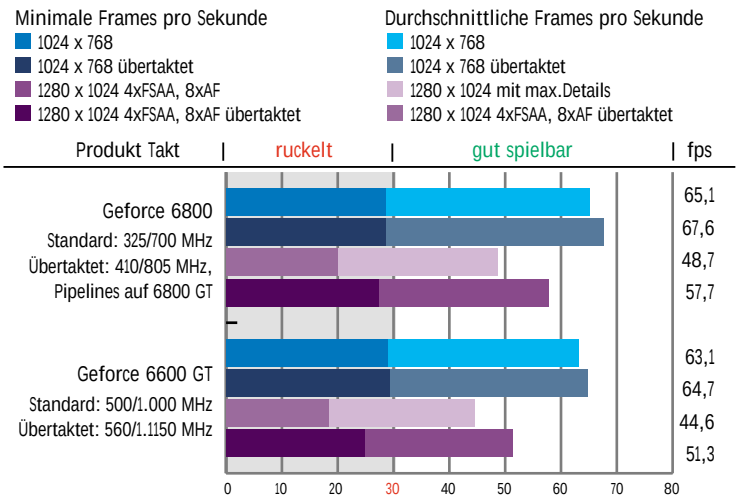


HALF-LIFE 2 CANALS



Testplattform Pentium 4 HT/3,2 GHz, 1024 MByte DDR1-400, Intel D875PBZLK, Forceware 71.89

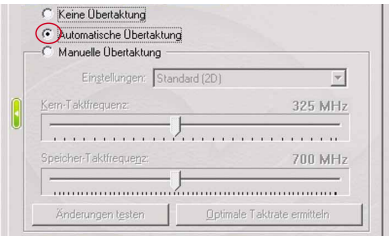
FAR CRY TRAINING



Testplattform Pentium 4 HT/3,2 GHz, 1024 MByte DDR1-400, Intel D875PBZLK, Forceware 71.89

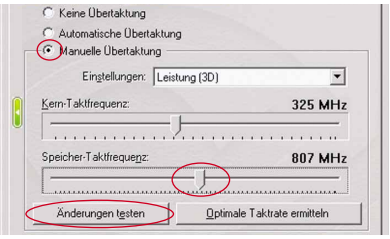
Seit der FX-Serie haben die meisten Geforce-Karten einen internen Temperatursensor. Beim Übertakten ist dieser besonders nützlich, da durch die höheren Taktraten auch die Wärmeentwicklung von Chip und Speicher steigt. Mit den Sensordaten kann Sie der Treiber warnen, falls die Temperatur den kritischen Bereich erreicht. Aktivieren Sie deshalb in den »Temperatureinstellungen« unbedingt die Funktion »Mitteilung senden, wenn die GPU-Kerntemperatur den Schwellenwert übersteigt«. Wundern Sie sich nicht: Der Standardwert scheint hoch, ist aber vom Hersteller getestet.

2 AUTOMATISCH ÜBERTAKTEN



Für alle Geforce-Karten mit Temperaturfühler bietet der Forceware-Treiber nach dem Freischalten der »Taktfrequenz-Einstellungen« die Option »Automatische Übertaktung« an. Nach dem Aktivieren müssen Sie zunächst ans Ende der erscheinenden Lizenz-Vereinbarung scrollen und zustimmen. Nun erhöht der Forceware-Treiber in Spielen automatisch die Taktraten abhängig von der Temperatur. Ohne weitere Einstellungen steigt die 3D-Leistung damit in der Praxis um knapp zehn Prozent. Die meisten Karten leisten aber noch deutlich mehr, wenn Sie Chip- und Speichertakt selbst tunen.

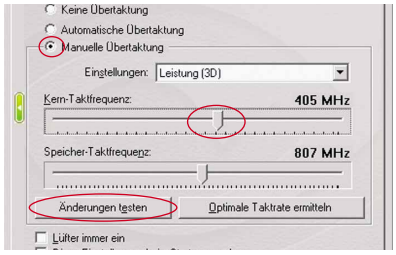
3 MAXIMALER SPEICHERTAKT



Um die Taktraten manuell zu bestimmen, wählen Sie in den »Taktfrequenz-Einstellungen« die »Manuelle Übertaktung« und dann unter »Einstellungen« den Eintrag »Leistung (3D)«. Klicken Sie nun auf »Optimale Einstellungen ermitteln« und der Forceware-Treiber schlägt einen höheren Chip- und Speichertakt vor. Allerdings liegt der meist noch weit unter dem Maximum der Grafikkarte.

Ändern Sie deshalb zunächst den Speichertakt von Hand, indem Sie den Schieberegler »Speicher-Taktfrequenz« nach rechts bewegen. Am einfachsten funktioniert das mit den Pfeiltasten der Tastatur. Steigern Sie den Speichertakt in 10-MHz-Schritten und überprüfen Sie nach jeder Änderung die Einstellung mit der Schaltfläche »Änderungen testen«. Erhöhen Sie die Taktfrequenz so weit, bis der Test fehlschlägt. Dann senken Sie den Takt in 1-MHz-Schritten wieder, bis der Treiber die Einstellung akzeptiert. Bestätigen Sie nun mit »OK« und testen Sie die Stabilität mit dem **3DMark2005** von ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F54 oder einem grafisch anspruchsvollem Spiel wie **Splinter Cell 3** oder **Half-Life 2**. Ein zu hoher Speichertakt führt meist zu einem Absturz dieser Stabilitätsprüfung. In diesem Fall brechen Sie den Test sofort ab und senken Sie den Speichertakt in kleinen Schritten weiter ab, bis das Problem verschwindet. Keine Sorge: Falls Ihr Rechner während des Testlaufs abstürzt, verwendet der Treiber nach einem Neustart wieder den Standardtakt.

4 MAXIMALER CHIPTAKT



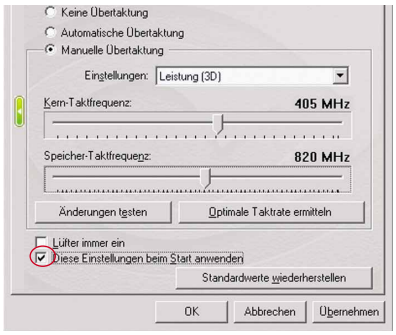
Nachdem Sie den maximalen Speichertakt ermittelt haben, kommt der Grafikchip an die Reihe. Gehen Sie genau wie beim Speicher vor (Punkt 3: »Maximaler Speichertakt«). Ist die beim Chip gewählte Einstellung zu hoch, stören im **3DMark** Bildfehler wie farbige, flackernde Punkte oder kaputte Pixelzeilen die 3D-Darstellung.

OPTIMAL EINSTELLEN 55 min

1 STABILITÄTSTEST

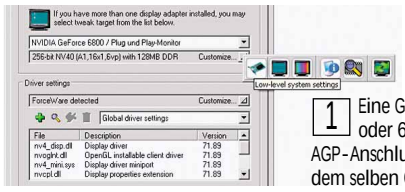
Haben Sie die maximalen Taktraten für Ihre Karte herausgefunden, führen Sie abschließend einen umfangreichen Stabilitätstest durch. Lassen Sie den **3DMark2005** mehrmals durchlaufen oder spielen Sie mindestens eine halbe Stunde. Steht Ihr PC die Belastung ohne Bildfehler oder Abstürze durch, haben Sie die perfekte Einstellung gefunden. Zur Sicherheit empfehlen wir, den Takt für Chip und Speicher jeweils um fünf MHz zu senken. Das garantiert langfristig optimale Stabilität – auch bei steigenden Temperaturen im Sommer.

2 DAUERHAFT ÜBERTAKTEN

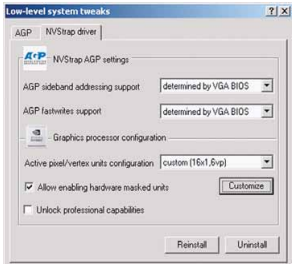


Um Ihre Karte bei jedem Windows-Start auf die optimalen Werte zu übertakten, setzen Sie in den »Taktfrequenz-Einstellungen« ein Häkchen vor »Einstellungen beim Start anwenden« und bestätigen mit »OK«. Sollte etwas schief gehen und Ihr Windows nicht mehr starten, laden Sie beim Hochfahren einfach mit Strg den Standardtakt des Kartenherstellers. Zuletzt notieren Sie sich die erreichten Taktfrequenzen: Immer wenn Sie einen aktuellen Forceware-Treiber installieren, müssen Sie die **Coolbits** nämlich frisch aufspielen und Ihre Grafikkarte erneut übertakten. FK

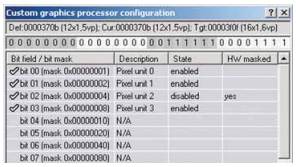
GEFORCE 6800 AUF GEFORCE 6800 GT



1 Eine Geforce 6800 oder 6800 LE mit AGP-Anschluss arbeitet mit dem selben Grafikchip wie eine 6800 GT, hat allerdings weniger Takt und deaktivierte Pixel-Pipelines und Vertex Shader. Um die frei zu schalten, installieren Sie den Rivatuner von unserer DVD und starten das Programm.



2 Bei »Target Adapter« klicken Sie auf »Customize« und wählen die »Low-level system settings«. Im Reiter »NVStrap driver« drücken Sie auf »Install« und aktivieren »Allow enabling hardware masked units«. Die Option »Active pixel/vertex units« stellen Sie auf »Custom« und wählen »Customize«.

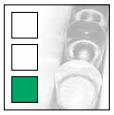


3 Setzen Sie nun ein Häkchen in allen Zeilen, bei denen im Feld »HW masked« ein »yes« steht, und schließen Sie das Fenster mit »Ok«. Nach einem Neustart arbeiten die vormals still gelegten Einheiten wieder. Treten in Spielen Grafikfehler auf, deaktivieren Sie die frei geschalteten Pipelines einzeln durch Entfernen der Häkchen, bis Sie die fehlerhafte Einheit identifiziert haben.

Catalyst-Treiber optimal konfigurieren

RADEON-TREIBER OPTIMIEREN

ATIs Catalyst Control Center hat viel auf dem Kasten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit ein paar Klicks mehr 3D-Power aus Ihrer Radeon holen und Spezialfunktionen aktivieren.



SOFTWARE: DAS BRAUCHEN SIE

ATI Catalyst 5.6 (DVD)
Aktueller Referenztreiber für Radeon-Grafikkarten.
➤ QUICKLINK: F80

rTool (DVD)
Das Tool erzwingt echte trilineare Texturfilterung.
➤ QUICKLINK: F85

.Net Framework
Das Framework brauchen Sie für das Catalyst Control Center.
➤ QUICKLINK: F48

Im Gegensatz zu Nvidia bietet ATI seinen **Catalyst**-Treiber für **Radeon**-Karten in zwei Teilen an: Eine schlanke Version mit herkömmlichem Control Panel und noch eine zweite mit grafisch aufpolierter Benutzeroberfläche, dem **Catalyst Control Center** (CCC). Letzteres erfordert das 25 MByte große **.Net Framework 1.1** von Microsoft. Unsere Tipps in diesem Artikel beziehen sich auf die aktuelle **Catalyst**-Version 5.6 mit CCC. Es ist übersichtlicher als das Standard-Control-Panel, bietet mehr Funktionen, eine Profilverwaltung und in den 3D-Optionen ein Vorschau-Fenster. Anhand einer kleinen 3D-Demo sehen Sie hier die Auswirkung Ihrer Treiberoptimierungen in Echtzeit. Ein kleiner Nachteil: Fast alle Einstellungen gelten sowohl für Direct3D- als auch OpenGL-Spiele. Eine Unterscheidung wie im herkömmlichen Control Panel gibt es nicht.

Sollten Sie den **Catalyst 5.6** noch nicht installiert haben, deinstallieren Sie den alten Treiber über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software« und führen einen Neustart durch. Installieren Sie nun das **.NET Framework 1.1** aus dem Internet und den **Catalyst 5.6** inklusive CCC von unserer DVD. Durch einen Klick auf das ATI-Symbol neben der Windows-Uhr gelangen Sie in das »Catalyst Control Center«.

TRICK 17

ATI unterstützt keinen echten trilinearen anisotropen Filter. Statt alle Texturstufen hochwertig trilinear zu filtern, verwendet der Catalyst-Treiber auch das einfachere bilineare Verfahren. Das erhöht die Bildraten nur um zwei Prozent, erzeugt aber matschige Texturen. Im Treiber lässt sich diese »Optimierung« nicht abschalten, aber das rTool von unserer Heft-DVD hilft: Stellen Sie hier für Direct3D-Spiele den Schieberegler in der linken Fensterhälfte auf »Trilinear Ansio-Filter (App)«. Für OpenGL-Spiele wiederholen Sie das im rechten Bereich.

GLOBALE OPTIONEN

1 STANDARD SETTINGS

Mit diesem Regler greifen Sie auf die Treibervoreinstellungen zu. Je nach 3D-Karte können diese unterschiedlich ausfallen. Generell gilt: Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, desto besser wird die Grafikqualität, desto größer aber auch der Leistungsverlust. Welche Einstellungen Sie genau mit dem Regler vornehmen, können Sie im Treibermenü »No Preview« sehen. Möchten Sie selbst Hand anlegen, setzen Sie das Häkchen bei »Use custom settings«.

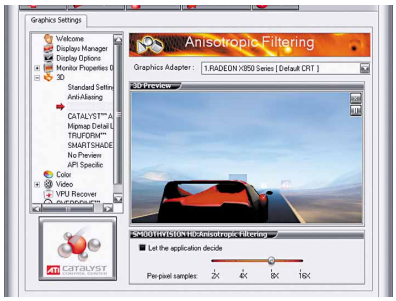
BILDQUALITÄT

1 ANTIALIASING

Antialiasing beseitigt den störenden Treppeneffekt bei geraden Linien. Objekte erscheinen dadurch wesentlich glatter und realistischer. Der Haken: je höher der Antialiasing-Grad und die Auflösung, desto größer der Leistungsverlust. Eine sichtbar bessere Bildqualität bringt erst vierfaches Antialiasing. Die höchste Qualitätsstufe bleibt High-End-Karten à la X800 XT vorbehalten.

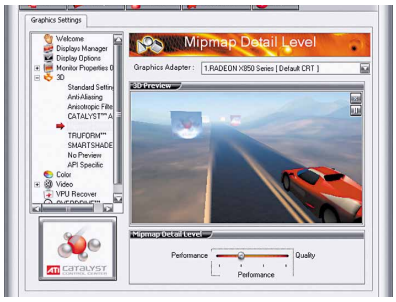
Wenn ein Spiel absolut flüssig läuft, können Sie zusätzlich »Temporal antialiasing« aktivieren. Durch einen Trick sieht 2x-Antialiasing dann fast so gut aus wie die rechenintensive 4x-Version. Vorteil: Die 2x-Stufe kostet bei Mittelklassekarten bis 1024x768 relativ wenig Power.

2 ANISOTROPIC FILTERING



Um Texturen in jedem Blickwinkel auch in der Tiefe korrekt und scharf darzustellen, aktivieren Sie den anisotropischen Filter. Abhängig von der Leistung der **Radeon**-Karte können Sie Texturen bis zu 16fach filtern. Das schaffen aber nur teure 3D-Karten schnell genug. In der Praxis reicht bereits der achtfache, bei schwächeren Karten der vierfache Filter für schönere Texturen. Da der vierfache Filter wenig Leistung kostet, können Sie ihn dauerhaft einschalten. Möchten Sie den Filtergrad dennoch lieber vom Spiel abhängig machen, setzen Sie einen Haken bei »Let the application decide«.

3 MIPMAP DETAIL LEVEL



Mit diesem Schieberegler beeinflussen Sie die Texturqualität in Spielen. Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, desto höher aufgelöste Texturen lässt der Treiber in Spielen zu – das drückt jedoch stark auf die Performance. Ziehen Sie den Regler aber zu weit nach links, verlieren Spiele schnell an optischer Brillanz. Da selbst Mittelklassekarten mit »Highest Quality« klar kommen, empfehlen wir Ihnen diese Einstellung.

LEISTUNG OPTIMIEREN 1 min

1 CATALYST A.I.

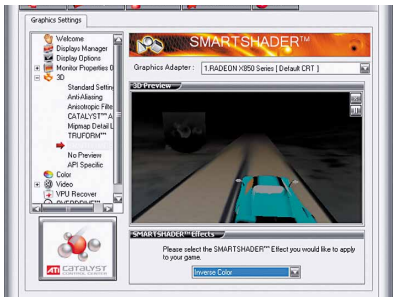
Hinter »Catalyst A.I«. verbirgt sich keine künstliche Intelligenz. Vielmehr vereint ATI hier diverse Leistungsoptimierungen. Je nach Spiel ändert der Treiber selbständig die Render-Methode, um bei fast identischer Grafikqualität höhere Bildraten zu erreichen. Beispielsweise ersetzt Catalyst A.I. bei **Doom 3** die Texturtabelle durch ein kleines Shader-Programm, das zu deutlichen Geschwindigkeitssteigerungen bei Radeon-Karten führt – und in diesem Fall tatsächlich ohne Bildqualitätsverlust. Die AI-Einstellung nach der Treiberinstallation ist »Standard«. Bei »Advanced« erhöht sich die Leistung zu Lasten der Qualität. Wer unbedingt die Originalgrafik eines Spieles sehen möchte, setzt den Haken bei »Disable Catalyst A.I.«. Wir empfehlen aber die Standardeinstellung. Benutzer des herkömmlichen **Control Panel** sehen die Schummeloption zwar nicht, aktiv ist sie aber trotzdem.

SPEZIALFUNKTIONEN 10 min

1 TRUEFORM

Das nur von Radeons eingesetzte »Truform« verschönert gekrümmte Oberflächen, indem es einfach die Polygonzahl von 3D-Objekten erhöht. Eine Spielfigur wirkt dadurch runder und natürlicher. Allerdings unterstützen nur eine Hand voll Titel die clevere Technik. Da Objekte in den jüngsten Spielen aus genügend Polygonen für optisch runde Kurven bestehen, verliert Truform derzeit an Bedeutung .

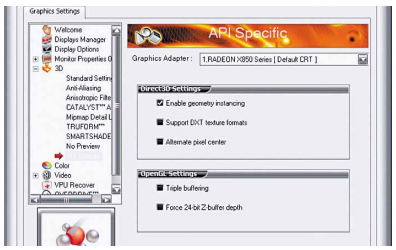
2 SMARTSHADER



Unter »Smartshader« bietet der **Catalyst**-Treiber 16 spaßige Shader-Effekte. Fast ohne Leistungsverlust wirken sie auf die Spielgrafik und damit auch auf die Stimmung. So können Sie Ihr Lieblingsspiel beispielsweise in düsteres Schwarz-Weiß, in invertierten Farben oder ähnlich dem Film »Matrix« in grünen ASCII-Code tauchen.

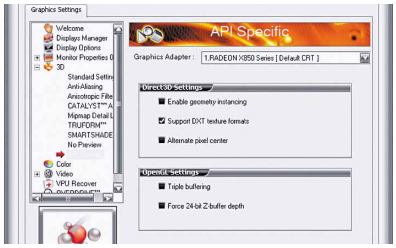
API SPECIFIC 4 min

1 GEOMETRY INSTANCING



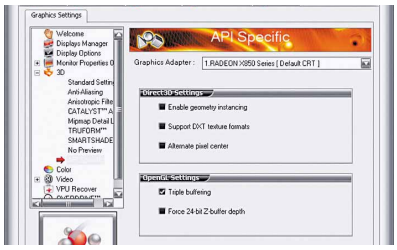
»Enable geometry instancing« reduziert den Rechenaufwand besonders in Szenen mit vielen identischen Objekten. Statt beispielsweise für einen Wald jeden Baum einzeln zu rendern, erstellt die Grafikkarte ihn einmal und erstellt dann entsprechend viele Kopien in der erforderlichen Größe.

2 DIRECTX TEXTURE COMPRESSION



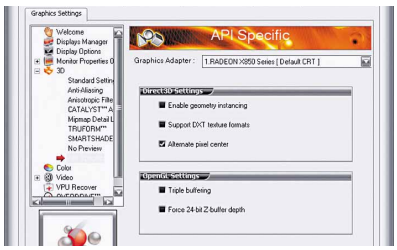
»Support DXT texture formats« können Sie ebenfalls bedenkenlos aktivieren. »DXT« steht dabei für »DirectX Texture Compression« und bezeichnet ein Verfahren zur schnellen Komprimierung von Texturen. In ihrer Originalgröße würde das Laden in den Grafikkartenspeicher viel zu lange dauern und auch 256-MByte-Grafikkarten bekämen mitunter Platzprobleme.

3 ALTERNATE PIXEL CENTER



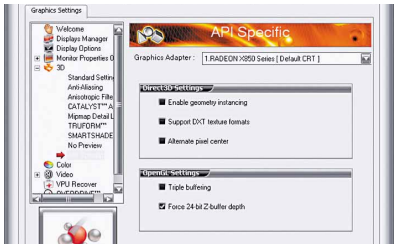
Die uralte Option »Alternate pixel center« hat für moderne Spiele keine Bedeutung mehr. Durch Verändern der Pixelmitte konnten damit früher Probleme bei sich gegenseitig überlappenden Texturen behoben werden. Weil heutige Grafikkarten die Texturen jedoch wesentlich besser verwalten, ist dieser Schalter in aktuellen Spielen nutzlos. Nur aus Kompatibilitätsgründen zu sehr alten Titeln gibt es diese Funktion noch.

4 TRIPLE BUFFERING



Falls Sie »Vertical Sync« aktiviert haben, sollten Sie zusätzlich »Triple buffering« einschalten. Damit vermeiden Sie nervige Leistungseinbrüche, wenn die Grafikkarte die maximalen Frames an die Bildwiederholrate Ihres Monitors anpasst. Allerdings sollten dazu mindestens 128 MByte Videospeicher auf der Grafikkarte sitzen.

5 24 BIT Z-BUFFER



»Force 24-bit Z-buffer depth« bestimmt die Rechengenauigkeit für im Raum hintereinander liegende Objekte. Je genauer, desto weniger überflüssige, weil nicht sichtbare Objekte, muss die Grafikkarte bearbeiten – die Framerate steigt. Da Spiele-Engines die Rechengenauigkeit aber selbst bestimmen, deaktivieren Sie besser die Option »Force 24-bit Z-buffer depth«. Als Folge einer falschen Sortierung könnten im Spiel nämlich störende Bildfehler wie ineinander verschachtelte Fahrzeuge auftauchen. AK

Kostenlos mehr ATI-Power

RADEON-KARTEN ÜBERTAKTEN

Vielen Grafikkarten mit Radeon-Chip können Sie durch geschicktes Übertakten ungenutzte Leistung entlocken. Ohne Bastelei steigern Sie so die 3D-Power – völlig kostenlos.

VORSICHT!

Durch die beschriebenen Tuning-Maßnahmen verlieren Sie die Garantie Ihrer Grafikkarte. Bei falscher Vorgehensweise oder übertriebener Übertaktung können Sie die Grafikkarte zerstören. GameStar übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden.

SOFTWARE: DAS BRAUCHEN SIE

Catalyst-Treiber (DVD)
Die aktuellste Version von ATIs Catalyst-Treiber
➤ QUICKLINK: F80

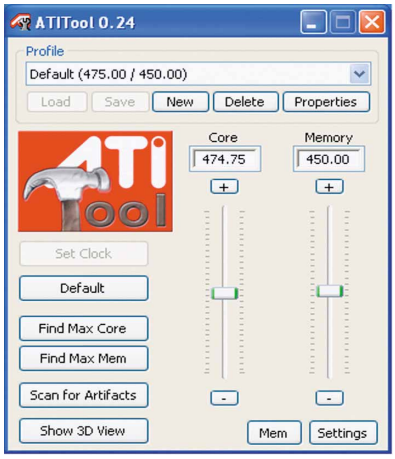
ATI-Tool (DVD) Einfach zu bedienendes Tool zum bequemen Übertakten
QUICKLINK: F81

3DMark2005
Als Stabilitätstest für übertaktete Karten ungeschlagen.
➤ QUICKLINK: F58

Als erster Grafikchip-Hersteller spendierte ATI seinen 3D-Boliden eine offizielle Übertaktungsfunktion im Treiber. Die **Overdrive** genannte Technik steigert dabei Chip- und Speichertakt der Grafikkarte abhängig von der Temperatur. Obwohl inzwischen viele Radeons einen eingebauten Wärmesensor besitzen, schaltet ATI **Overdrive** längst nicht für alle Karten frei – die X800-Serie etwa bleibt außen vor. Um trotzdem an das volle Potenzial Ihrer Radeon zu kommen, setzen Sie deshalb am besten das kostenlose **ATI-Tool** von unserer DVD ein. Besonders nützlich: die automatische Übertaktung und die integrierte Überprüfung auf Bildfehler. Folgen Sie unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung und holen Sie so mit minimalem Risiko das Maximum aus Ihrem 3D-Beschleuniger.

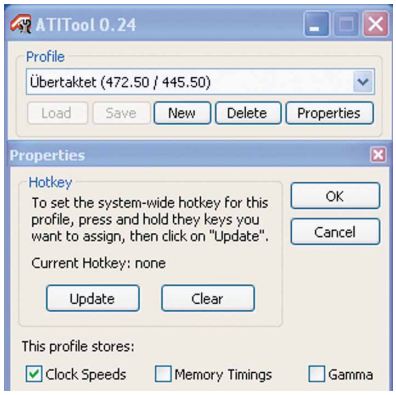
VORBEREITUNGEN

1 ATI-TOOL INSTALLIEREN



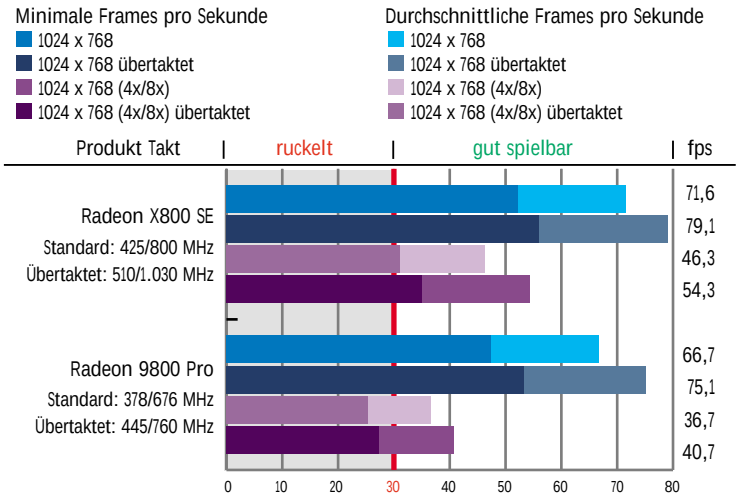
Bevor Sie das **ATI-Tool** aufspielen, sollte Ihr System samt Treibern auf aktuellem Stand sein. Den neuesten **Catalyst-Treiber 5.6** und das benötigte **DirectX 9.0c** finden Sie auf unserer DVD. Zudem müssen Sie als Administrator angemeldet sein, um das Programm zu installieren. Klicken Sie nun doppelt auf die Datei »ATI_Tool0.24.exe« und folgen Sie den Anweisungen.

2 PROFIL ANLEGEN



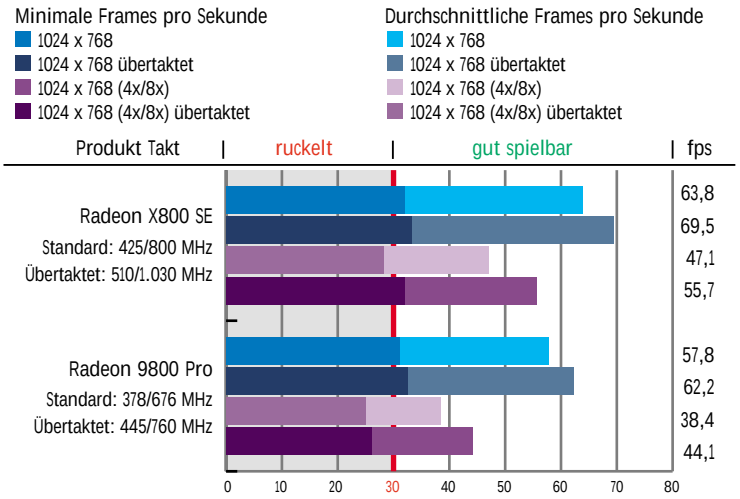
Starten Sie das **ATI-Tool** und erstellen sowie benennen Sie ein neues Profil über die Schaltfläche »New«. Darin speichern Sie alle Übertaktungseinstellungen und wechseln bei Bedarf problemlos zurück zum Standardtakt. Haben Sie das neue Profil er-

HALF-LIFE 2 CANALS



Testplattform Pentium 4 HT/3,2 GHz, 1024 MByte DDR1-400, Intel D875DPBZLK, Catalyst 5.6

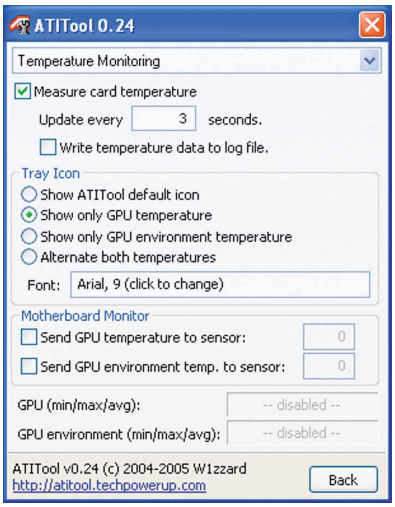
FAR CRY TRAINING



Testplattform Pentium 4 HT/3,2 GHz, 1024 MByte DDR1-400, Intel D875PBZLK, Catalyst 5.6

zeugt, klicken Sie auf »Properties« und setzen ein Häkchen bei »Clock Speeds«. Nun zeichnet das Profil alle Taktfrequenzeinstellungen auf, die Sie vornehmen.

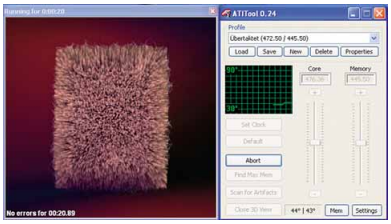
3 TEMPERATURANZEIGE



Besitzt Ihre Radeon-Karte einen internen Temperatursensor, aktivieren Sie die Anzeige unter »Settings« im Menü »Temperature Monitoring« mit einem Häkchen vor »Measure Card Temperature«. Auf Wunsch blendet das **ATI-Tool** die aktuellen Messwerte auch im Systemtray neben der Windows-Uhr ein: Markieren Sie »Show GPU Temperature« im Feld »Tray Icon«.

ÜBERTAKTEN 1,5 h

1 TAKT-AUTOMATIK

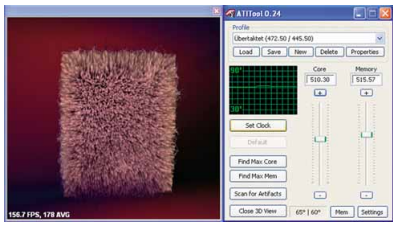


Wählen Sie im Hauptfenster des **ATI-Tools** Ihr erstelltes Profil und aktivieren Sie es per Druck auf »Load«. Klicken Sie jetzt auf »Find Max Core« und das Programm erhöht schrittweise den Chiptakt. Im nun ausklappenden Fenster rotiert ein Würfel der von flauschigem Fell überzogen ist – das belastet Ihre Grafikkarte stark und simuliert so ein anspruchsvolles 3D-Spiel.

Die automatische Suche nach dem maximalen Chiptakt läuft in zwei Phasen ab: Die »Heat-up Phase« bringt die Grafikkarte auf Betriebstemperatur. Während der »Testphase« untersucht das **ATI-Tool** den Würfel auf Bildfehler. Läuft die Testphase fehlerfrei, erhöht das Programm nach und nach den Chiptakt. Sobald die ersten Fehler auftreten, senkt das Programm den Takt und testet erneut. Wenn keine störenden Bildfehler mehr auftreten, läuft der Test in einer Endlosschleife weiter und eignet sich somit auch als erste Stabilitätsprüfung.

Lassen Sie das Programm am besten so lange laufen, bis es etwa 30 Minuten lang keine Probleme mehr findet. Notieren Sie dann den ermittelten Höchstwert und beenden Sie die Suche mit Klick auf »Abort«. Senken Sie abschließend den Chiptakt mit der Schaltfläche »Default« wieder auf den Standardwert. Wiederholen Sie den ganzen Vorgang nun für den Speichertakt per Druck auf »Find Max Mem« und schreiben Sie auch diesen Wert auf.

2 MANUELL ÜBERTAKTEN

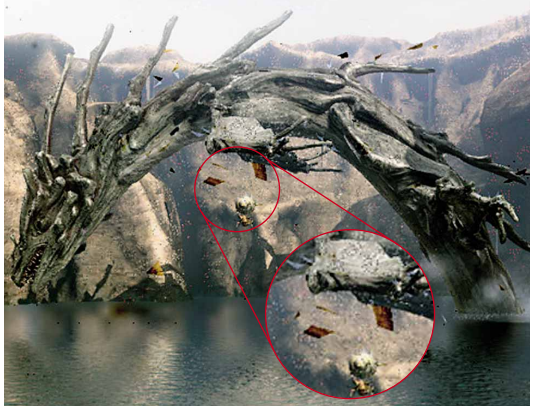


Nehmen Sie nun die notierten MHz-Zahlen zur Hand. Da sich maximaler Chip- und Speichertakt gegenseitig beeinflussen, funktionieren die ermittelten Maximal-Taktraten höchstwahrscheinlich nicht in Kombination miteinander. Als Ausgangswert für manuelles Feintuning eignen sich die Werte jedoch bestens. Ziehen Sie deshalb die Schieberegler für Chip und Speicher auf die vorher ermittelten Einstellungen und übertakten Sie Ihre 3D-Karte per Klick auf »Set Clock«. Drücken Sie nun auf die Schaltfläche »Scan for Artifacts« und der bekannte Test mit dem rotierenden Würfel startet erneut. Treten Fehler auf, senken Sie Chip- und Speichertakt in 5-MHz-Schritten. Sobald das **ATI-Tool** mindestens eine Viertelstunde lang keine Fehler mehr findet, speichern Sie den erhöhten Takt im erstellten Profil mit Klick auf »Save«.

OPTIMAL EINSTELLEN 55 min

1 STABILITÄTSTEST

Meldet das **ATI-Tool** keine Fehler mehr, führen Sie einen gründlichen Stabilitätstest durch. Lassen Sie den **3DMark2005** von ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F58 mehrmals

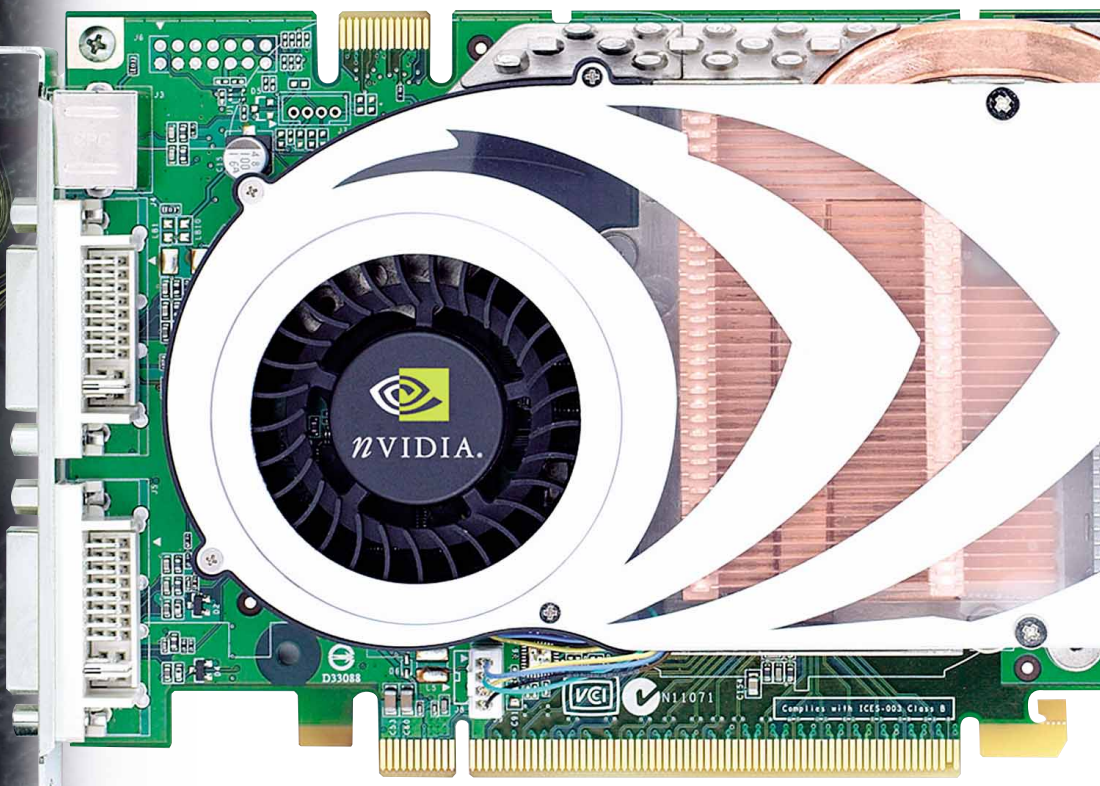


Sehen Sie im 3DMark2005 Bildfehler wie die hier braunen Klötze oder falsche Polygone, ist meist ein zu hoher GPU-Takt die Ursache.

hintereinander durchlaufen oder spielen Sie mindestens eine halbe Stunde einen grafiklastigen Titel. Treten dabei Bildfehler wie flackernde Pixel und fehlerhafte Polygone auf, brechen Sie den Test sofort ab. Senken Sie dann den Chiptakt in kleinen Schritten, bis die Grafik wieder tadellos aussieht. Friert Ihr Rechner während des Probelaufs ein, ist der Speichertakt zu hoch. Starten Sie in diesem Fall neu und senken Sie den Grafik-RAM-Takt ebenfalls in kleinen Schritten, bis Ihr System wieder zuverlässig arbeitet. Haben Sie absolut stabile Einstellungen gefunden, verringern Sie Chip- und Speichertakt nochmals um jeweils fünf MHz – so bewahrt Ihre Grafikkarte auch an heißen Tagen einen kühlen Kopf.

2 DAUERHAFT ÜBERTAKTEN

Um Ihre Radeon-Karte bei jedem Windows-Start automatisch auf die optimalen Taktraten zu hieven, öffnen Sie im **ATI-Tool** die »Settings«. Im Ausklapp-Menü markieren Sie »Start Up« und aktivieren bei »Everytime ATI-Tool is launched, load Profile« Ihr gespeichertes Profil mit den getunten Werten. Nach einem Häkchen bei »Load on Windows Start-Up via« wählen Sie am besten »Current User«, wenn die Übertaktung nur für Sie gelten soll. Sonst markieren Sie »All Users« und Ihre Grafikkarte arbeitet für alle Benutzer Ihres Rechners mit voller Leistung. Sollte trotz aller Vorsicht etwas schief gehen und Windows wegen der erhöhten Taktraten nicht mehr starten, halten Sie während des Startvorgangs Strg gedrückt. Damit verhindern Sie die automatische Übertaktung Ihrer Radeon-Karte. FK



Großer Test inklusive SLI

GEFORCE 7800 GTX

Direkt aus den USA ins GameStar-Testlabor: Nvidia verdoppelt mit der brandneuen Geforce 7800 GTX mal eben die Spieleleistung einer Geforce 6800 Ultra.

INFO

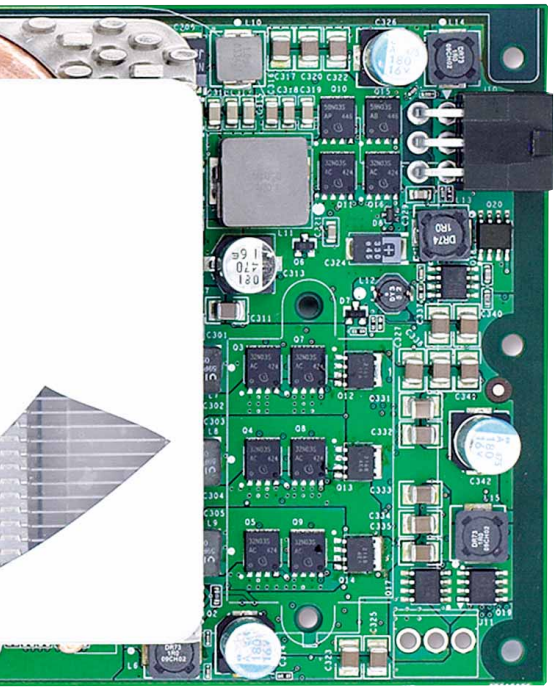
- 24 Pixel Shader
- 8 Vertex Shader
- 430 MHz Kerntakt
- 1.200 MHz DDR-Speichertakt
- 256 MByte GDDR3-Speicher
- 256 Bit Speicher-Interface
- 38,4 GByte/s Speicherbandbreite
- 302 Millionen Transistoren
- 110-nm-Prozess

Mitte Juni im sonnigen Kalifornien: Nvidia lädt zum Editor's Day 2005 nach Santa Clara, kaum eine Autostunde von San Francisco. Auf der traditionell sehr technischen Veranstaltung präsentieren die Mannen um Chief Executive Officer (CEO) Jen-Hsen Huang den versammelten Journalisten ihr brandneues Flaggschiff **Geforce 7800 GTX**. Unser stellvertretende Chefredakteur Michael Trier war vor Ort und nahm gleich zwei Karten für SLI-Tests mit ins alte Europa. Die knapp 550 Euro teure **Geforce 7800 GTX** übertrifft ihre Vorgängerin 6800 Ultra nicht nur bei der Spieleleistung um das Doppelte, auch bei der Bildqualität hat Nvidia kräftig nachgebessert: Die **Geforce 7800 GTX** stellt als erste Grafikkarte überhaupt **Far Cry** mit aktiviertem Shader Model 3.0, maximalen Details und High Dynamic Range Rendering auch in hohen Auflösungen flüssig dar.

Shader-Power

Dank Shader Model 3.0 und High Dynamic Range (HDR) ist der Geforce 6800 Ultra der bis heute modernste Grafikchip – aber seit ATIs Radeon X850 XT nicht mehr der schnellste. In der Vergangenheit punktete ATI besonders bei Spielen mit komplexen Shader-Programmen wie **Half-Life 2** oder **Far Cry**. Für die Weiterentwicklung **Geforce 7800 GTX** hat Nvidia daher rund 1.300 häufig genutzte Shader-Programme analysiert und die innere Struktur des **G70**-Grafikchips daraufhin komplett überarbeitet. Ein Detailbeispiel: Eine der am meisten eingesetzten Shader-Funktionen ist das so genannte Multiply-Add, kurz »MADD«. Von dieser mathematischen Funktion kann der **G70** mehr als dreimal so viele in einer Sekunde berechnen wie eine Geforce 6800 Ultra. In der Praxis bedeutet das gerade in Shader-intensiven Spielen höhere Frameraten.

Zusätzlich zu dieser und vielen anderen Leistungsoptimierungen baut Nvidia die Zahl der Pixel Shader von 16 auf 24 und die der Vertex Shader zur Polygonberechnung von sechs auf acht aus. Ergebnis: deutlich mehr pure Power. Der Kerntakt stagniert bei 430 MHz (6800 Ultra: 425 MHz), der weiterhin 256 MByte große GDDR3-Speicher läuft mit 1.200 MHz DDR-Taktfrequenz und ist über eine 256 Bit breite Datenleitung mit dem Grafikprozessor verbunden. Daraus resultiert eine Speicherbandbreite von 38,4 GByte pro Sekunde – zwar kaum



mehr als bei einer 6800 Ultra, aber doch genug für insgesamt mehr Performance.

Perfekte Lichtberechnung

Prinzipiell basiert die **Geforce 7800 GTX** auf der Geforce-6-Architektur, unterstützt also das Shader Model 3.0 und die in Spielen immer wichtiger werdende Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering. Die neue Geforce-Namensgebung finden wir dennoch gerechtfertigt, denn bei allen Performance relevanten Features liefert das neue Topmodell drastisch mehr Leistung. So viel, dass Sie das endlich für realistische Lichtverhältnisse sorgende HDR erstmals nicht nur ruckelig betrachten, sondern selbst in hohen Auflösungen wirklich damit spielen können. Jeder Spiele-Entwickler, der etwas auf sich hält, wird diesen wunderschönen Leistungsfresser in künftige Titel einbauen. Dann sollte es mit der **7800 GTX** auch möglich sein, Kantenglättung und HDR gleichzeitig zu nutzen – die technischen Voraussetzungen hat der **G70** jedenfalls. Die beiden erhältlichen HDR-Spiele **Far Cry** und **Splinter Cell 3** verhindern Antialiasing im HDR-Betrieb durch den Einsatz des »FP16 Framebuffer Blending«-Verfahrens.

Auch neue Features haben ihren Weg in die **7800** gefunden: 64-Bit-Präzision in den Textureinheiten beschleunigt die HDR-Berechnung, und die Speicher sparende Normal-Map-Kompression 3DC stammt ursprünglich von ATI. Das neue »Relief Mapping« lässt Texturen nochmals plastischer wirken als Parallax Mapping, bekannt etwa aus Sam Fishers letztem Abenteuer.

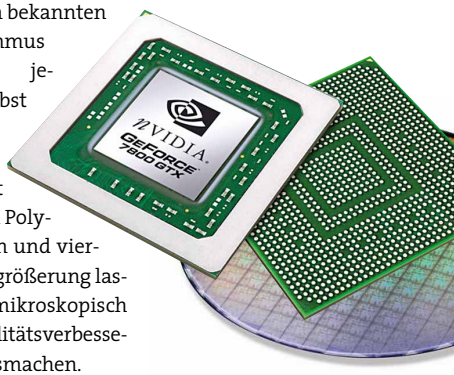
Auf dem Editor's Day demonstrierte Nvidia die Performance- und Technik-Fortschritte mit einer ansehnlichen Technik-Demo: Die dunkle Lady Luna besteht aus aberwitzig vielen Polygonen und durch ihren Körper schimmern dahinter liegende Objekte. Die Augen berechnet die **Geforce 7800 GTX** über ein rund 1.000 Befehle langes Shader-Programm auf Raytracing-Basis – bis vor kurzem undenkbar!

Höchste Bildqualität

Die **Geforce 7800 GTX** ist eine absolute High-End-Karte. Wer die von Nvidia veranschlagten 550 Euro raushaut und dann in Auflösungen unter 1280 mal 1024 Pixeln ohne Kantenglättung und anisotropische Filterung spielt, betreibt aktive Geldverbrennung – solche Standardeinstellungen schaffen nämlich mittlerweile auch deutlich günstigere Karten. Die **GTX** lohnt also erst ab 1280 mal 1024 Bildpunkten mit eingeschalteten Bildverbesserungen beziehungsweise mit High Dynamic Range Rendering. Völlig unverständlich ist allerdings, wieso Nvidia trotz der immensen Rechenleistung überflüssige Bildverschlimmbesserungen bei der Texturberechnung im Treiber von Haus aus aktiviert. Für optimale Bildqualität und Vergleichbarkeit der Benchmarks haben wir diese Cheats wie gewohnt abgeschaltet.

Die **7800**er-Generation führt weitere hochqualitative Betriebsmodi ein. Statt wie bisher achtfach kann der **G70** Texturen auch 16fach anisotrop filtern. Den Unterschied zum bekannten 8x-Algorithmus übersehen jedoch selbst geübte Augen: Nur bei weit entfernten Polygontapeten und vierfacher Vergrößerung lassen sich mikroskopisch kleine Qualitätsverbesserungen ausmachen.

Bei der Kantenglättung macht Nvidia einen wichtigen Schritt nach vorn und unterstützt mit »Transparent Antialiasing« endlich auch Kantenglättung auf durchsichtigen Texturen. Gitter oder Zäune wie beispielsweise in **Half-Life 2** oder **GTA San Andreas** gewinnen so an optischer Brillanz – je nach Einstellung



Der komplexe G70-Chip entsteht im 110-nm-Prozess bei TSMC in Taiwan.

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

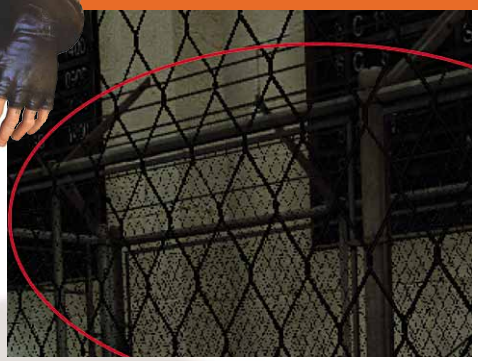
Mir gefällt die Geforce 7800 GTX richtig klasse – für den gleichen Preis wie das Vorgängermodell liefert sie die doppelte Spieleleistung, braucht dabei aber weniger Strom und kommt ohne nervenden Lüfter aus. So kann ich endlich Far Cry mit dem genialen High Dynamic Range Rendering in hohen Auflösungen flüssig spielen, aber auch lärmfrei DVDs schauen oder mich ungestört mit Shader-Programmierung beschäftigen.

PLAYSTATION-PARALLELEN

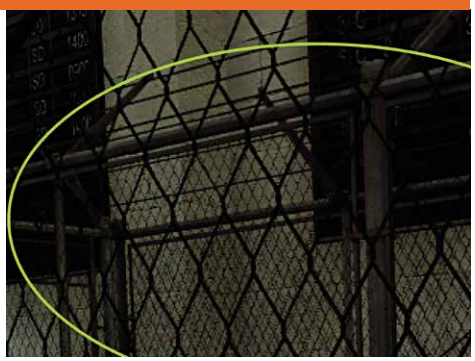
Wer sich, wie ich auch für Konsolentechnik interessiert, kann die technischen Details des G70-Grafikchips übrigens fast 1:1 auf den RSX-Grafikchip der PlayStation 3 übertragen.

»Gut gemacht, Nvidia!«

TRANSPARENZ-KANTENGLÄTTUNG



Normales Antialiasing glättet nur Polygonkanten, nicht aber transparente Objekte wie zum Beispiel Gitter.

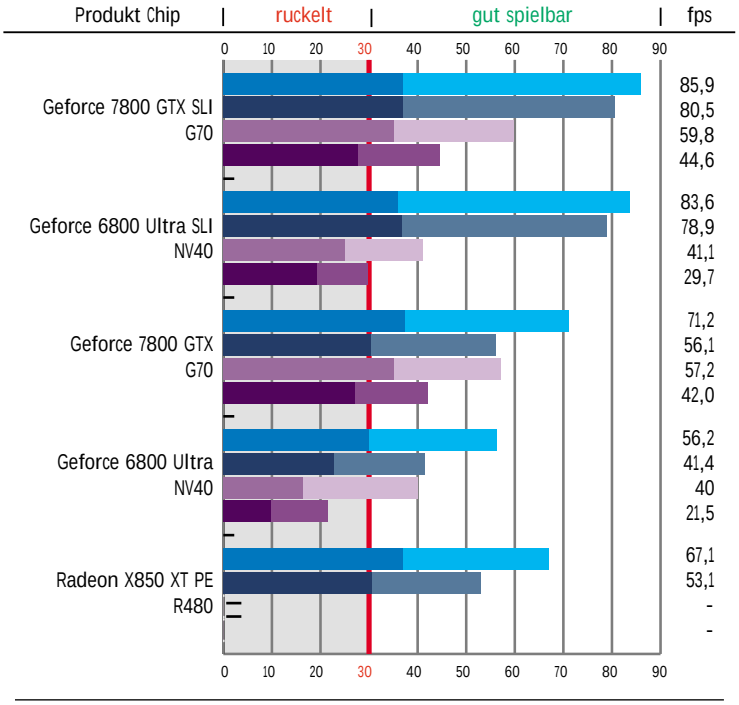


Die Geforce 7800 GTX verfeinert dank Transparenz-Antialiasing auch Strukturen in durchsichtigen Texturen.

FAR CRY TRAINING

Minimale Frames pro Sekunde
- 1280 x 1024 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1280 x 1024 max. Detail, HDR
- 1600 x 1200 max. Detail, HDR

Durchschnittliche Frames pro Sekunde
- 1280 x 1024 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1280 x 1024 max. Detail, HDR
- 1600 x 1200 max. Detail, HDR

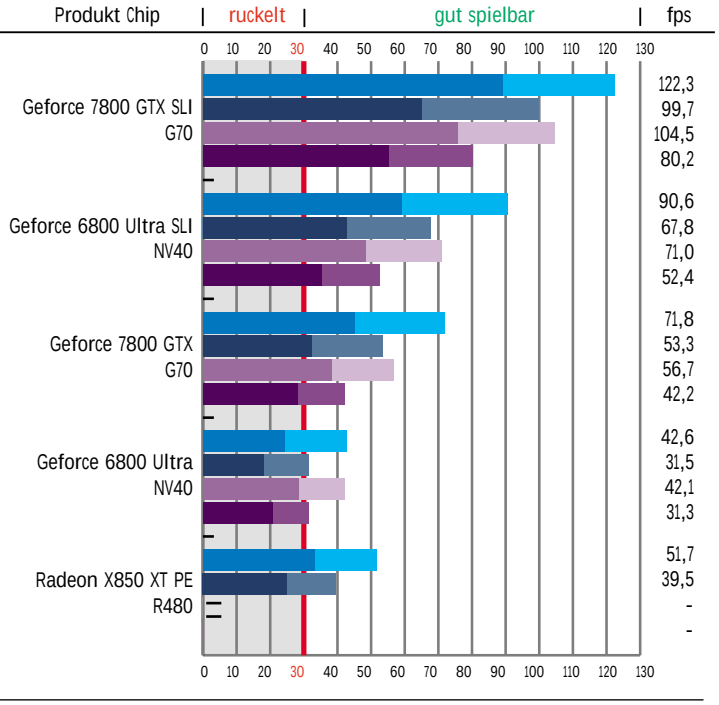


Anmerkung Radeon X850 XT Platinum Edition unterstützt kein High Dynamic Range Rendering (HDR).

SPLINTER CELL 3 LIGHTHOUSE

Minimale Frames pro Sekunde
- 1280 x 1024 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1280 x 1024 max. Detail, HDR
- 1600 x 1200 max. Detail, HDR

Durchschnittliche Frames pro Sekunde
- 1280 x 1024 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1600 x 1200 max. Detail, 4xFSAA, 8xAF
- 1280 x 1024 max. Detail, HDR
- 1600 x 1200 max. Detail, HDR



Anmerkung Radeon X850 XT Platinum Edition läuft in Splinter Cell 3 nur mit Shader Model 1.1 und ohne HDR.

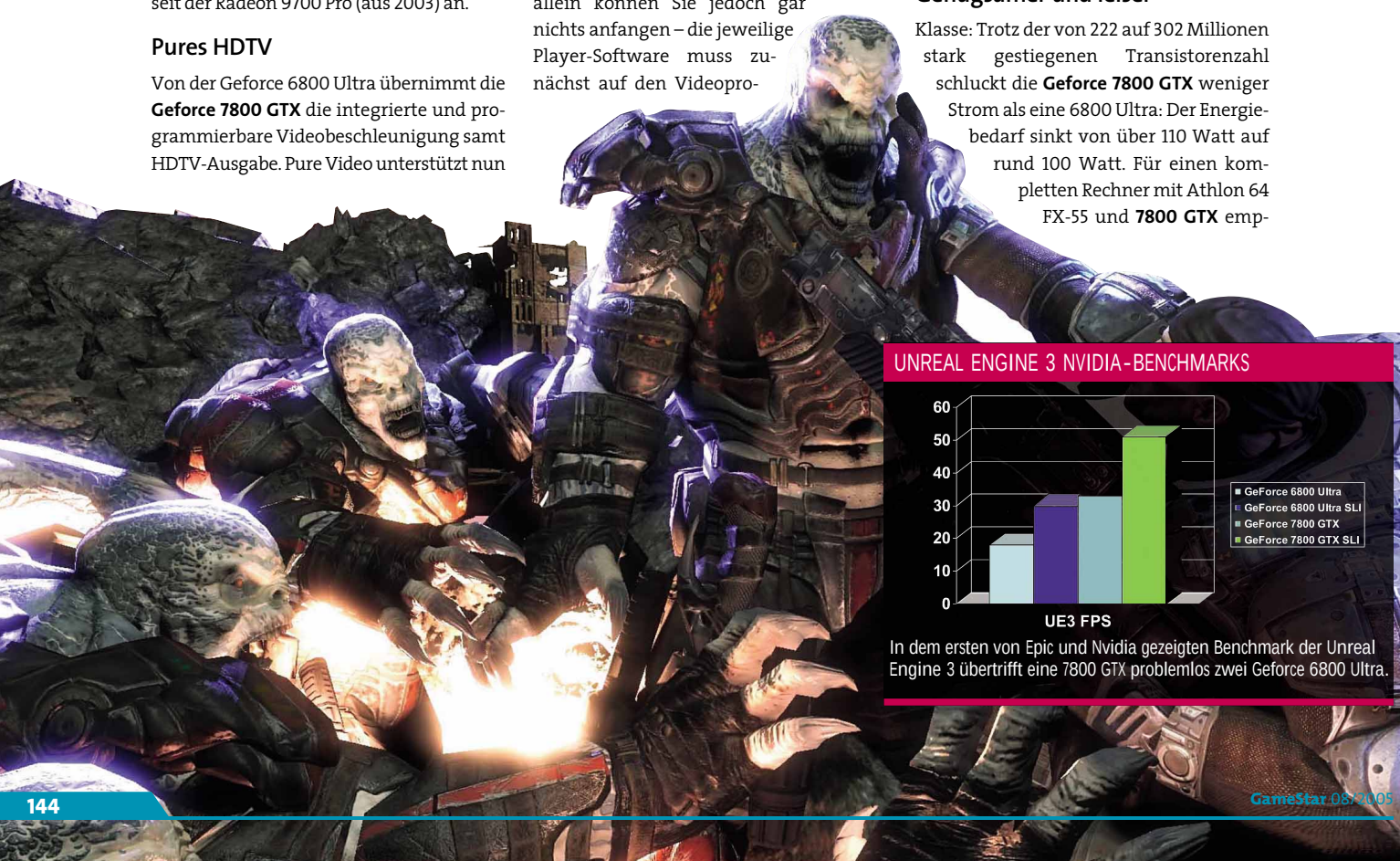
(Supersampling oder Multisampling) kostet das verschmerzbare 5 bis 10 Prozent Performance. Das raffinierte »gamma-korrektive« Antialiasing zur präziseren Farbberechnung von Antialiasing-Pixeln erlaubt Nvidia mit der **Geforce 7** erstmals, ATI bietet es bereits seit der Radeon 9700 Pro (aus 2003) an.

Pures HDTV

Von der Geforce 6800 Ultra übernimmt die **Geforce 7800 GTX** die integrierte und programmierbare Videobeschleunigung samt HDTV-Ausgabe. Pure Video unterstützt nun Windows Media Center Edition 2005 und laut Nvidia bis Ende des Jahres auch den H.264-Standard. Bei der Wiedergabe eines Films im hoch auflösenden WMV-HD-Format soll Pure Video die CPU-Last von nahe 100 auf 50 Prozent drücken. Mit Pure Video allein können Sie jedoch gar nichts anfangen – die jeweilige Player-Software muss zunächst auf den Videoprozessor optimiert werden. Für den **Windows Media Player 10** stellt Microsoft unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F75 bereits einen Patch zum Download bereit, der auch Radeon-Besitzern hilft.

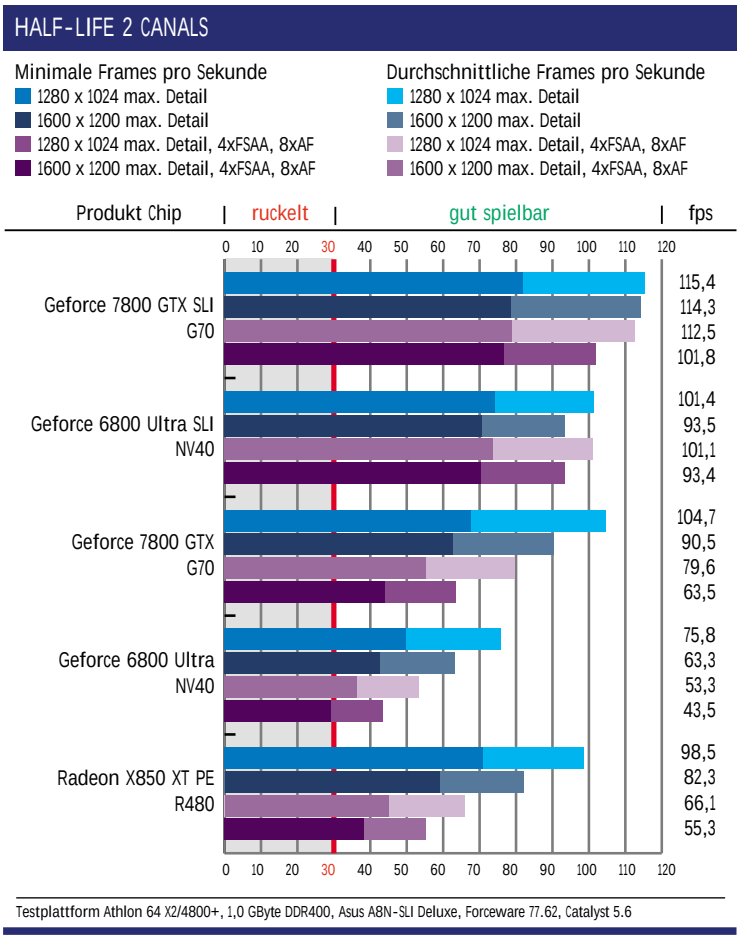
Genügsamer und leiser

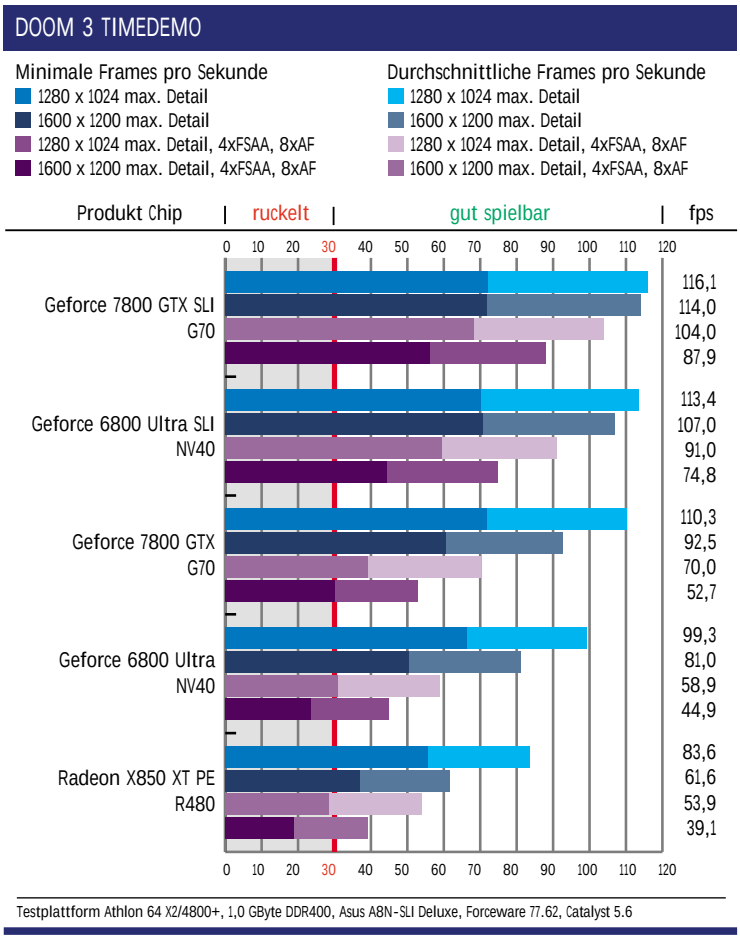
Klasse: Trotz der von 222 auf 302 Millionen stark gestiegenen Transistorenzahl schluckt die **Geforce 7800 GTX** weniger Strom als eine 6800 Ultra: Der Energiebedarf sinkt von über 110 Watt auf rund 100 Watt. Für einen kompletten Rechner mit Athlon 64 FX-55 und **7800 GTX** emp-



UNREAL ENGINE 3 NVIDIA-BENCHMARKS

In dem ersten von Epic und Nvidia gezeigten Benchmark der Unreal Engine 3 übertrifft eine 7800 GTX problemlos zwei Geforce 6800 Ultra.





fiehlt Nvidia ein 330-Watt-Netzteil, das gleiche System bräuchte mit einer 6800 Ultra ein 350-Watt-Kraftwerk. Das Leistungs-Watt-Verhältnis hat sich laut Nvidia von der 6800 Ultra zur **7800 GTX** verdoppelt!

Der überarbeitete Kühler lässt im Gegensatz zur 6800 Ultra den ersten PCI- beziehungsweise PCI-Express-Steckplatz neben der Grafikkarte frei. Zwar wird die Platine sehr heiß, Abstürze oder Bildfehler gab es in unserem Test aber keine. Trotz der geschrumpften Bauhöhe rotiert der Ventilator ein ganzes Stück leiser als der auf der Vorgängerplatine. Die **7800**-Karte stört selbst unter Volllast nie, unter Windows ist sie kaum zu hören – angesichts der doppelten Leistung ein echter Fortschritt! Sogar zwei **7800 GTX** im SLI-Verbund machen weniger Lärm als eine einzige 6800 Ultra.

512 MByte Ultra?

Nvidia fertigt den **G70**-Chip mit seinen 24 Pixel Shadern bei TSMC in Taiwan im 110-nm-Prozess. Konkurrent ATI startet mit seiner nächsten Radeon-Generation, Codename R520, gleich in fortschrittlichen 90 nm und mit 32 Pixel Shadern. Mangels allzu großer Ausbeute dürfte dieser Chip aber vorerst nur 24 frei geschaltete Pixel Shader haben – zumindest in freier Wildbahn. So oder so: Sollte der R520 schneller rechnen als der **G70**, erwarten wir in den nächsten Monaten eine ebenfalls im 90-nm-Prozess hergestellte **Geforce 7800 Ultra** mit höheren Taktraten und 512 MByte Videospeicher.

Doppelte Spieleleistung

In unseren Benchmarks mit einem Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte DDR400-Speicher und dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** sind weder Geforce 6800 Ultra noch Radeon X850 XT ein Gegner für die brutal schnelle **7800 GTX**. Nvidias neues 3D-Monster gewinnt ausnahmslos jeden Test – je höher die Grafikeinstellungen, desto höher der Vorsprung (siehe Benchmarks). Im HDR-Betrieb rechnet die **GTX** sogar doppelt so schnell wie eine 6800 Ultra. Besonders im SLI-Modus sind die Minimum-Frames interessant: In kleineren Auflösungen limitiert der Prozessor die Gesamt-Performance, der Unterschied zwischen einer **7800 GTX** und zwei **7800 GTX** beträgt in **Half-Life 2** nur knapp 20 Prozent. Sobald die CPU keine Barriere mehr ist, wir also die für einen flüssigen Spielablauf wichtigen Minimum-Werte betrachten, steigt die Leistung durch SLI um starke 50 Prozent.

Unterm Strich ist die **Geforce 7800 GTX** die modernste und schnellste 3D-Karte dieser Tage. Die angenehm niedrigere Geräuschkulisse trägt ihren Teil zur hohen Gesamtwertung bei. Spannend wird es im High-End-Segment aber erst wieder, wenn ATI, wahrscheinlich Ende Juli, mit der nächsten Radeon zurückschlägt – dann ebenfalls mit Shader Model 3.0. Nach den mehrfachen Verzögerungen wird ATI alles daran setzen, die Technologieführerschaft wieder nach Kanada zurückzuholen.

Angeblich sollen schon bei Erscheinen dieses Heftes einige wenige **Geforce 7800 GTX** zu kaufen sein – es wäre das erste Mal seit langem, dass bei der Vorstellung einer neuen High-End-Karte auch tatsächlich fertige Produkte erhältlich wären. DV

➤ HOTLINE: (02405) 499 70 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: F72
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F71

GEFORCE 7800 GTX

CA. PREIS 550 Euro — HERSTELLER Nvidia

TECHNISCHE ANGABEN

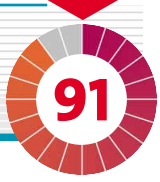
GRAFIKCHIP	Geforce 7800 GTX (G70)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	430/1.200 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (1,6 ns)	STECKPLATZ	PEG

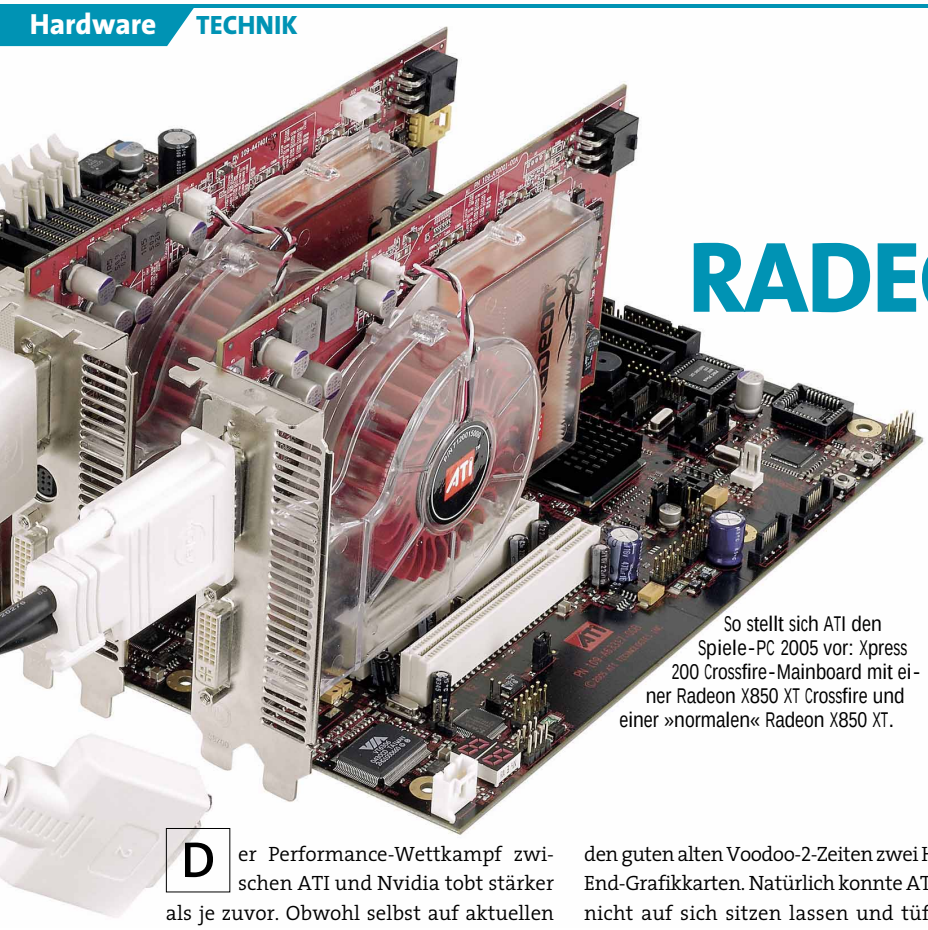
BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELELEISTUNG	⊕ schnellste 3D-Karte überhaupt ⊕ HDR flüssig spielbar	40/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊕ Transparenz-Antialiasing	19/20
TECHNIK	⊕ Shader Model 3.0 ⊕ 256-Bit-Interface ⊕ SLI	19/20
KÜHLSYSTEM	⊕ relativ leise ⊕ 1 Slot	8/10
AUSSTATTUNG	durchschnittliche Wertung, da Referenzkarte	5/10

FAZIT High-End pur! Mit der angenehm leisen Geforce 7800 GTX spielen Sie selbst in 1600 mal 1200 Pixel mit maximaler Bildqualität und HDR flüssig.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND





So stellt sich ATI den Spiele-PC 2005 vor: Xpress 200 Crossfire-Mainboard mit einer Radeon X850 XT Crossfire und einer »normalen« Radeon X850 XT.

ATI-Doppelpack jagt SLI

RADEON CROSSFIRE

Nvidias SLI-Verbund aus zwei Geforce-Karten ist zwar rasend schnell, unterstützt aber längst nicht jedes Spiel und braucht zwei exakt gleiche Boards. Macht ATI mit Crossfire alles besser?

Der Performance-Wettkampf zwischen ATI und Nvidia tobt stärker als je zuvor. Obwohl selbst auf aktuellen Mittelklassekarten alle Titel in der weit verbreiteten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten flüssig laufen, übertreffen sich die zwei großen Grafikchip-Hersteller monatlich mit spektakulären Ankündigung und neuen Benchmark-Rekorden. Ende 2004 verdoppelte Nvidia kurzerhand Spieleleistung, Kosten und Strombedarf: SLI verbindet seitdem wie in den guten alten Voodoo-2-Zeiten zwei High-End-Grafikkarten. Natürlich konnte ATI das nicht auf sich sitzen lassen und tüftelte insgeheim sein **Crossfire**-Doppelpack aus. Wir stellen Ihnen den neuen Radeon-Verbund im Detail vor und erläutern, wie ATI alles besser machen will.

KOMPATIBILITÄT

- Radeon X850 Crossfire
  - 256 MByte 550 Euro
  - Radeon X850 XT Platinum
  - Radeon X850 XT
  - Radeon X850 Pro
- Radeon X800 Crossfire
  - 128 MByte 250 Euro
  - 256 MByte 300 Euro
  - Radeon X800 XT Platinum
  - Radeon X800 XT
  - Radeon X800 XL
  - Radeon X800 Pro
  - Radeon X800

Spielspaß mal Tausend

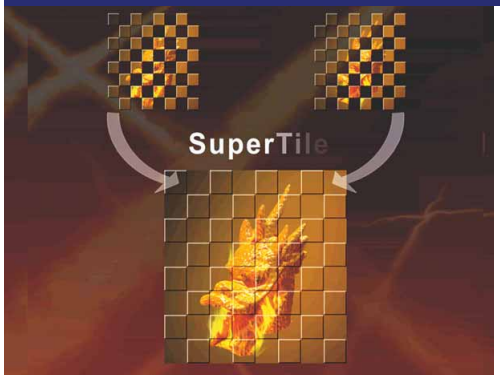
SLI unterstützt von Haus aus nur einen Bruchteil der auf dem Markt erhältlichen Spiele, derzeit rund 100. Bei allen anderen Titeln müssen Sie selbst ein passendes Profil im Treiber selbst anlegen. Unter den vom Treiber nicht direkt unterstützten Titeln sind Hochkaräter wie **UT 2004**, **K.o.t.O.R 2**, **Act of War** und weitere Toptitel. Den Fall **UT 2004** begründet Nvidia mit der starken CPU-Abhängigkeit, ein fadenscheiniges Argument. Denn wer Hunderte von Euro in zwei 3D-Karten und ein neues Mainboard steckt, der will auch in hohen Auflösungen mit Kantenglättung und anisotropischem Filtering spielen – und hier bestimmt fast nur die Grafikleistung die Framerate.

Crossfire soll jedes einzelne von Tausenden von Spielen beschleunigen. Zu diesem Zweck entwickelte ATI gleich drei Verfahren zur optimalen Lastverteilung zwischen den zwei Grafikkarten, Nvidia bietet nur eines (siehe Kasten »So verteilt Crossfire die Rechenlast«). Allerdings ist auch das nur die halbe Wahrheit: Wenn Sie (unsinnigerweise) die »Catalyst A.I.«-Optimierungen im Radeon-Treiber abschalten wollten, müssten Sie **Crossfire** manuell konfigurieren.

Exklusive Features

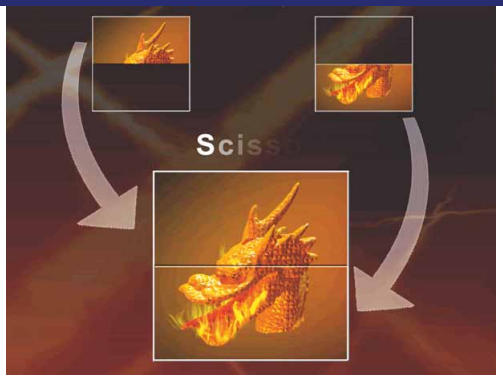
Zusätzlich zur gesteigerten Performance bietet **Crossfire** exklusive Features. Neben der für die meisten Spieler uninteressanten 3D-Beschleunigung auf bis zu fünf Bildschirmen soll die neue »SuperAA«-Kantenglättung selbst letzte Pixelkanten verschwinden lassen. Jede Karte berechnet die für Fullscreen Antialiasing erforderlichen Subpixel nach einem anderen Algorithmus. Die Master-

SO VERTEILT CROSSFIRE DIE RECHENLAST



Super Tiling
Super Tiling teilt das Bild in 32 mal 32 große Rechenkästchen. Das feinmaschige, versetzte Muster belastet beide Karten in einem möglichst optimalen Verhältnis, funktioniert allerdings als einziges Crossfire-Verfahren nur in Direct3D-Spielen.

☑ Direct3D ☐ OpenGL



Scissor Mode
Der »Scheren«-Modus entspricht im Wesentlichen dem SLI-Verfahren von Nvidia. Er teilt das Bild horizontal in zwei Bereiche, der Treiber verschiebt die Berechnungsgrenze dynamisch in Abhängigkeit von der Rechenlast.

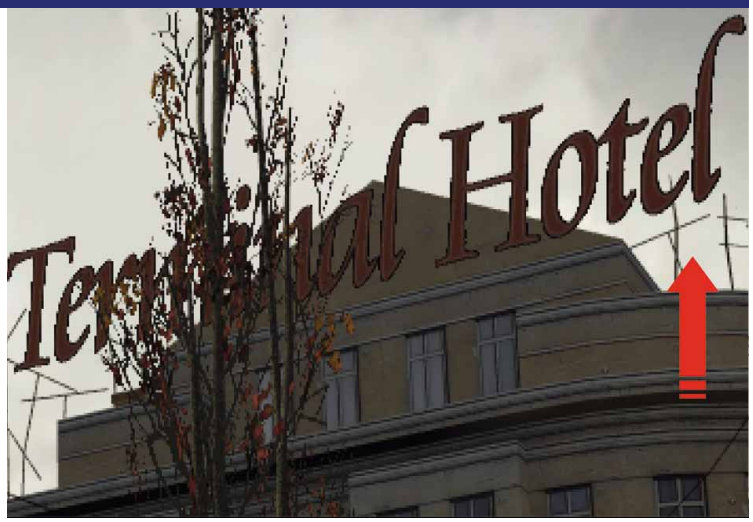
☑ Direct3D ☑ OpenGL

Alternate Frame Rendering
Beim Alternate Frame Rendering berechnen die beiden Radeons abwechselnd je ein Frame. Weil Crossfire nur in diesem Modus auch die Geometrie-Berechnung beschleunigt, könnte Alternate Frame Rendering am meisten Performance bringen.

☑ Direct3D ☑ OpenGL

DER KANTENGLÄTTUNGSKRIEG

ATIs SuperAA ist Crossfire-exklusiv. Der gezeigte 14x-Modus besteht aus zwölffachem Multisampling und zweifachem Supersampling. Auch feine Details wie zum Beispiel kleine Verstrebungen oder Stromleitungen sollen Sie so in optimaler Qualität sehen.



Nvidias achtfaches Antialiasing unterschlägt laut ATI kleine Details – allerdings reduzierten die Radeon-Macher für diesen Screenshot die Grafikdetails im Geforce-Treiber. Wer hohe Qualität aktiviert und das neue Transparenz-Antialiasing hinzuschaltet, erreicht Crossfire-Qualität.

Radeon verschmelzt daraufhin beide Bilder zum finalen Frame. Mehr zu »SuperAA« lesen Sie im Kasten »Der Kantenglättungskrieg«.

Flexiblere Kartenwahl

Der größte Vorteil von **Crossfire** ist die im Gegensatz zu SLI deutlich flexiblere Kartenwahl. Während Nvidias Geforce-Verbund momentan zwei absolut identische Karten vom gleichen Hersteller erfordert, sollen Aufrüster bei **Crossfire** praktisch jede bereits vorhandene Radeon X800 beziehungsweise X850 mit PCI-Express-Anschluss weiter verwenden können. Im Gegenzug will Nvidia allerdings die strengen Karten-Vorgaben in der kommenden 80er-Serie seiner Forceware-Referenztreiber lockern.

Für ein Radeon-Doppel brauchen Sie als zweite Karte eine so genannte **Radeon Crossfire Edition**. Die kostet rund 30 bis 50 Euro mehr als eine normale X800 oder X850. Ein spezieller Chip namens Compositing Engine führt hier die Rechenergebnisse beider Karten zum Gesamtbild zusammen und schickt es dann an den Monitor. Dabei kommt eine Art Master-und-Slave-Prinzip zum Einsatz: Die bestehende Karte stöpseln Sie in den zweiten PCI-Express-16x-Steckplatz, die **Crossfire**-Platine kommt als Master in den ersten. Signale tauschen die Radeons per PCI Express sowie über ein externes Verbindungskabel aus.

Neue Mainboards

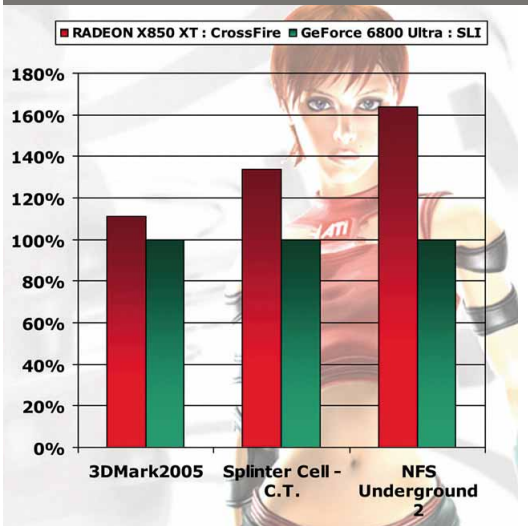
Gemeinsame Einschränkung: Wie Nvidias SLI läuft auch ATIs **Crossfire** momentan ausschließlich auf Boards mit einem PCI-Express-Chipsatz aus eigenem Haus. Der neue **Radeon Xpress 200 Crossfire** wird auf Pentium- und Athlon-Platinen von Firmen wie Asus, Gigabyte, MSI oder Sapphire Platz nehmen. Nach eigener Aussage will ATI sein **Crossfire** aber anders als Nvidia auch für andere Chipsatz-Hersteller öffnen. Intel verkauft mit dem 955X für Sockel-775-Prozessoren bereits eine moderne Infrastruktur mit zwei 16x-Buchsen. Selbst gegen Nforce-Chipsätze hätte ATI nichts – Nvidia hat schon Zustimmung signalisiert. Wann **Crossfire** außerhalb von ATI-Mainboards läuft, steht noch nicht exakt fest – der Verkaufsstart soll Anfang August sein.

Vorschau Karten/Strombedarf

Besonders im Vergleich zu SLI sind die ersten von ATI selbst veröffentlichten Benchmark-Resultate beeindruckend (siehe Kasten). Mangels Testsystem konnten wir das allerdings nicht nachprüfen – ATI verlegte kurzfristig das Benchmark-Embargo nach hinten und rückte keine Testsysteme raus. Wahrscheinlicher Grund: noch unausgereifte Treiber. Nach unserer Einschätzung dürften die Leistungswerte aber auch in der Praxis ankommen. Die übrigen **Crossfire**-Vorteile wie die breite Spieleunterstützung, die flexiblere Kartenwahl und eine extrem saubere Kantenglättung sind gesetzt und könnten das Radeon-Doppelpack für Spieler deutlich attraktiver als Nvidias SLI-Verfahren machen – besonders dann, wenn **Crossfire** später auch mit anderen Chipsätzen zusammenarbeiten sollte. Einen ausführlichen Test mit unseren eigenen Benchmark-Ergebnissen lesen Sie voraussichtlich in der nächsten GameStar-Ausgabe. DV

Auf diesem Crossfire-Demosystem führte ATI eine frühe Version von Splinter Cell 3 mit Shader-2.0-Unterstützung vor – bisher sahen Radeon-Karten mangels Shader 3.0 in Sam Fishers letztem Abenteuer extrem schlecht aus (magere Shader-1.1-Grafik).

ATI-BENCHMARKS



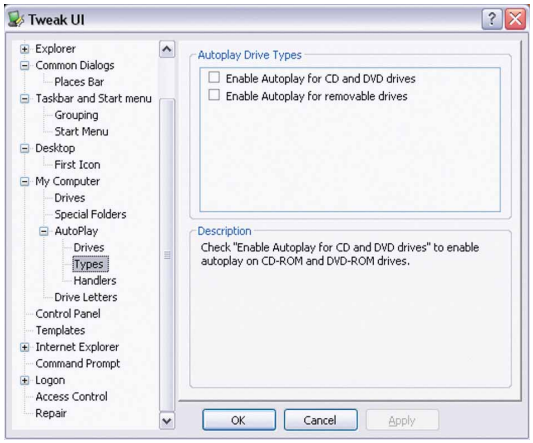
Diese ersten Crossfire-Benchmarks stammen von ATI und sind daher mit Vorsicht zu genießen. Das Diagramm zeigt einen angeblichen deutlichen Leistungsvorsprung von zwei Radeon X850 XT gegenüber zwei Geforce 6800 Ultra. Ob Crossfire tatsächlich bis zu 60 Prozent schneller als SLI ist, prüfen wir in der kommenden Ausgabe.

➤ HOTLINE: (089) 665 150 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: F53
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F52

Versteckte Windows-Features nutzen

TOOL DES MONATS
TWEAK UI

Windows XP können Sie auch mit Bordmitteln präzise an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Allerdings lassen sich viele interessante Einstellungen ausschließlich in der kryptischen und undokumentierten Windows-Registry ändern. Microsoft selbst hilft mit den **Powertoys** für Windows XP: Die praktische Werkzeugkiste besteht aus elf kleinen Helfern, die Sie kostenlos aus dem Internet herunter laden können. Wir stellen Ihnen hier das Beste vor – **Tweak UI.** Mit dem 147 KByte kleinen Tool deaktivieren Sie unter anderem den CD/DVD-Autostart. Dazu starten Sie das Programm nach der Installation und wählen im linken Fensterbereich »My Computer/AutoPlay/Types« und entfernen das Häkchen im rechten Fensterteil bei »Enable Autoplay for CD and DVD drives«.



Nervt Sie der CD-oder DVD-Autostart von Windows XP? Kein Problem mit dem kostenlosen Tweak UI von Microsoft.

Das Gruppierungs- und Blinkverhalten der Taskleiste passen Sie unter »Taskbar and Start menu/Grouping« an. Des Weiteren schalten Sie mit **Tweak UI** zum Beispiel die lästigen Warn-Sprechblasen von Windows XP ab oder Sie aktivieren unter »Explorer/Settings« die übersichtliche klassische Suchfunktion von Windows 2000 ohne nervigen Vierbeiner.

Internet Explorer konfigurieren

Tweak UI erlaubt Ihnen auch Modifikationen des **Internet Explorers**. So können Sie zum Beispiel ein eigenes, vorher erstelltes Hintergrundbild für die Menüleiste einbinden. Wichtig: **Tweak UI** erfordert das Service Pack 1 für Windows XP. DV

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: F17

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F16

TWEAK UI

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	2.10.0.0	GRÖSSE	147 KByte
LIZENZ	Freeware	SPRACHE	Englisch

PRO & KONTRA

- ⊕ macht viele geheime Einstellungen zugänglich
- ⊖ nur englischsprachig

FAZIT Kostenlos, klein und praktisch: Mit Tweak UI ändern Sie viele sonst geheime Windows-Einstellungen einfach per Mausklick. Allerdings gibt's das praktische Tool nur in Englisch.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

19-Zoll-TFT

VIEWSONIC VX924

Mit dem 19-Zoll-TFT **VX924** geht Viewsonic in eine Technik- und Preisoffensive: Der 430 Euro günstige Flachbildschirm hat eine angegebene Reaktionszeit von rasant schnellen 4 ms; ein das Bild verbessernder DVI-Eingang sowie das passende Kabel sind inklusive. In Spielen kommt die angegebene schnelle Antwortzeit voll an – selbst bei aberwitzigsten Bewegungen um die eigene Achse konnten wir keine Schlieren ausmachen. Das **VX924** zeigt natürliche Farben, Kontrast und Helligkeit sind zufrieden stellend bis gut, reichen aber nicht ganz an unseren 19-Zoll-Referenzmonitor **Multisync 1970GX** von NEC heran. Die Interpolation funktioniert bis hinab zu 800 mal 600 Bildpunkten tadellos. Dank des weiten horizontalen Blinkwinkels können Sie auch zu dritt auf dem **VX924** spielen oder DVDs schauen. Der vertikale Winkel fällt hingegen relativ eng aus.

Die Tasten sind einfach zu erreichen, die OSD-Bedienung geht aber hakelig von der Hand.

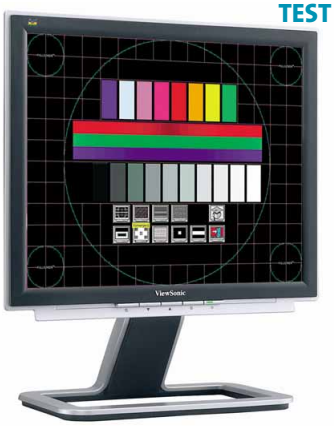
Schickes Design

Die robuste Verarbeitung des **VX924** stimmt genauso wie sein Design. Allerdings können Sie das Display weder drehen noch in der Höhe verstellen – einzig einen Kippmechanismus hat Viewsonic eingebaut. Die Bedienung des deutschsprachigen OSD-Menüs ist alles andere als intuitiv – die Tasten sind ungewohnt belegt. DV

➤ HOTLINE: (02154) 918 80 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO-DE@VIEWSONICEUROPE.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F66



VX924

CA. PREIS	430 Euro	HERSTELLER	Viewsonic

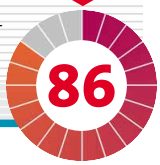
TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	19 Zoll	HELLIGKEIT	270 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	4 ms	KONTRAST	550:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x768	MAX. BLICKWINKEL	100/80°

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ voll spieletauglich ⊕ selbst in schnellsten Titeln schlierenfrei	38/40
BILDQUALITÄT	⊕ tolle Farben ⊕ guter Kontrast ⊖ Helligkeit nur OK	16/20
TECHNIK	⊕ extrem schnelles Panel ⊕ gute Verarbeitung	17/20
AUSSTATTUNG	⊕ DVI ⊕ DVI-Kabel ⊖ nicht höhenverstellbar	8/10
BEDIENUNG	⊕ gut zu erreichende Anschlüsse ⊖ hakelige Menü-Bedienung	7/10

FAZIT Preiswerter 19-Zoll-Flachbildschirm mit rasend schneller Reaktionszeit – Prädikat »voll spieletauglich«. Eine praktische Höhenverstellung fehlt allerdings.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



Sockel-775-Mainboard

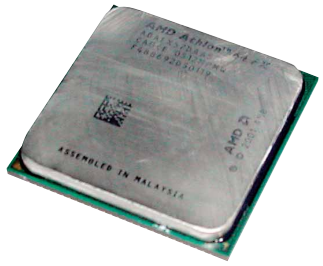
ASUS P5WD2 PREMIUM

Mehr Ausstattung geht nicht: Beim 210 Euro teuren Pentium-Mainboard **P5WD2 Premium** fährt Asus alles auf, was die eigenen Regale hergeben – inklusive PCI-Karte mit TV/Radio-Tuner und DVB-T-Unterstützung. Die passende Infrarot-Fernbedienung fehlt genauso wenig wie Wireless LAN nach 802.11g-Standard. Zweimal GBit-LAN, hochwertiger 7.1-Onboard-Sound sowie reichlich USB- und Firewire-Buchsen vervollständigen das Ausstattungspaket.

Das **P5WD2 Premium** nutzt Intels 955X-Chipsatz, unterstützt jede aktuelle Sockel-775-CPU (auch Dual Core) und PCI Express. Die beiden 16x-Grafikkarten-Steckplätze sind jedoch derzeit noch inkompatibel zu SLI- oder Crossfire-Verbünden aus zwei 3D-Karten. In den Benchmarks mit Geforce 6800 GT, Pentium Extreme Edition 840 und 1,0 GByte DDR2-667-Speicher rechnet das **P5WD2** im Schnitt genauso schnell wie Intels 955X-Referenzuntersatz **D955XBK**. In **Far Cry** siegt das Asus-Board beispielsweise mit 67,3 zu 65,1 fps, verliert aber in **Half-Life 2** mit 62,4 gegen 65,1 fps (alles 1280x1024). DV

➤ HOTLINE: (02101) 959 90 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEFORMULAR QUICKLINK: F56
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F55

Sockel-939-Prozessor



AMD ATHLON 64 FX-57

Obgleich der Trend bei Prozessoren zur Dual-Core-Technik geht, rüstet AMD auch die etablierte Single-Core-Linie auf: Das neue Taktfrequenz-Flaggschiff **Athlon 64 FX-57** läuft mit 2,8 GHz. Als erster **FX**-Chip entsteht der 57er im 90-nm-Prozess – der maximale Energiebedarf bleibt so mit 104 Watt auf dem Niveau des 200 MHz langsameren 130-nm-Vorgängers FX-55. Der 90-nm-Kern »San Diego« erweitert den Athlon 64 FX um SSE3-Unterstützung und verbessert die Performance des integrierten Speicher-Controllers für DDR1-400-RAM.

Keine Überraschung: Der **Athlon 64 FX-57** ist die derzeit schnellste Spiele-CPU. **Half-Life 2** läuft auf dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** samt 1,0 GByte RAM und einer Geforce 6800 GT mit pfeilschnellen 93,1 fps. **Doom 3** rennt mit 95,3 fps und **Far Cry** mit 100,2 fps (1024x768). Wenn Sie im Hintergrund aber zum Beispiel eine DVD rippen, fällt der Single-Core-Chip deutlich hinter Dual-Core-Konkurrenten wie den Athlon 64 X2/4800+ zurück. Die sind auch mit Doppelbelastung noch schnell genug für jedes 3D-Spiel. DV

➤ HOTLINE: (089) 450 531 99 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEFORMULAR QUICKLINK: F12
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F11

Sockel-775-Prozessor

INTEL PENTIUM D/820

Der 2,8 GHz flotte **Pentium D/820** ist der momentan preiswerteste Einstieg in die Dual-Core-Welt. Für gerade mal 250 Euro bekommen Sie nicht nur zwei Kerne mit jeweils 1 MByte L2-Cache, sondern auch moderne Features wie 64 Bit, SSE3, das NX-Bit zum Speicherschutz und fortschrittliche Stromsparmechanismen. Der 820er ist kompatibel zu allen Hauptplatinen mit 955X- oder 945-Chipsatz.

Auf unserer Testplattform aus Intels **D955XBK**-Mainboard, 1,0 GByte DDR2-667-Arbeitsspeicher und einer Geforce 6800 GT schlägt sich der **Pentium D/820** wacker. Allerdings begrenzt sein – für Intel-Verhältnisse – niedriger Takt die Spieleleistung in Auflösungen unter 1280x1024 ohne Antialiasing und Anisotropic Filtering – im normalen Spielebetrieb ist der Neue nicht schneller als ein Pentium 4 HT/2,8 GHz. Sobald Sie zusätzlich zu Ihrem Lieblingstitel im Hintergrund weitere anspruchsvolle Rechenaufgaben erledigen, lässt der **Pentium D/820** seinen gleich getakteten Single-Core-Bruder aber deutlich hinter sich. DV

➤ HOTLINE: (069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEFORMULAR QUICKLINK: F19
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F18

P5WD2 PREMIUM

CA. PREIS 210 Euro HERSTELLER Asus

TECHNISCHE ANGABEN

CHIPSATZ	Intel 955X	GRAFIK	PCI-E 16x (PEG)
CPUs	alle Sockel 775	RAM	RAM DDR2-667 DC, 4 Slots
FSB	1066, 800	BIOS-VERSION	0205

BEWERTUNG		PUNKTE
TECHNIK	⊕ stabil ⊕ PCI Express ⊕ Dual Core ⊖ derzeit kein SLI	37/40
SPIELE-LEISTUNG	⊕ sehr schnell	19/20
AUSSTATTUNG	⊕ TV-Tuner ⊕ DVB-T ⊕ W-LAN ⊕ 2x GBit-LAN	20/20
KÜHLSYSTEM	⊕ lautlos	10/10
BIOS	⊕ Multiplikator nach unten freischaltbar ⊖ nur englisch	9/10

FAZIT Stabil, sehr schnell und lautlos. Durch den TV-Tuner mit DVB-T und Fernbedienung ist sogar der happige Preis des P5WD2 Premium noch fair – neue Referenz!

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

95

ATHLON 64 FX-57

CA. PREIS 960 Euro HERSTELLER AMD

TECHNISCHE ANGABEN

KERN	San Diegeo	CACHES (L1/L2/L3)	128/1.024/0
FERTIGUNG	90 nm SOI	FSB	1 GHz Hypertrans.
TAKTFREQUENZ	2,8 GHz	STECKPLATZ	Sockel 939

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ derzeit schnellste Spiele-CPU ⊖ nur wenig schneller als FX-55	40/40
ARBEITS-LEISTUNG	⊕ sehr hohe Arbeitsleistung ⊖ langsam bei hoher Parallellast	18/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	⊕ SSE3 ⊕ 3DNow+	18/20
TECHNIK	⊕ 64 Bit ⊕ NX-Bit ⊕ freier Multiplikator	9/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	⊖ für Single-Core-CPU relativ hoher Stromverbrauch	6/10

FAZIT Die schnellste Spiele-CPU! Da 100 oder 110 Frames aber letztlich egal sind, empfehlen wir Ihnen stattdessen einen modernen Dual-Core-Prozessor.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

91

PENTIUM D/820

CA. PREIS 250 Euro HERSTELLER Intel

TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Smithfield	CACHES (L1/L2/L3)	32/2.048/0
FERTIGUNG	90 nm	FSB	FSB800
TAKTFREQUENZ	2,8 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ gute Spieleleistung ⊖ langsamer als P4 HT/520	29/40
ARBEITS-LEISTUNG	⊕ sehr hohe Leistung auch bei parallelen Anwendungen	20/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	⊕ sehr hohe Multimedia-Leistung ⊕ komprimiert schnell	20/20
TECHNIK	⊕ Dual Core ⊕ 64 Bit ⊕ SSE3	9/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	⊕ trotz zweier Rechenkerne solider Strombedarf	6/10

FAZIT Preisgünstige Dual-Core-CPU mit solider Spieleleistung. Derzeit gibt's in der 250-Euro-Klasse keinen moderneren Chip als den Pentium D/820.

PREIS/LEIST. GUT

84

Tastatur

SAITEK PC GAMING KEYBOARD

Spezielle Spielertastaturen gibt es bisher kaum. Saitek stößt in diese Lücke und liefert mit dem **PC Gaming Keyboard** ein silberfarbenes Set aus USB-Tastatur und separatem Kommando-Pad. Beide Komponenten leuchten dank zweistufiger Hintergrundlampe in sanftem Blau – ein schickes Hilfsmittel. Praktisch ist das ansteckbare Kommando-Pad: Seine neun Tasten belegen Sie auf drei Ebenen mit bis zu 27 Tastenkombinationen, oder Sie nutzen eines der mitgelieferten Spielprofile. So steuern Sie Spiele mit komplexen Tastaturbelegungen wie etwa **Sims 2** komfortabler.

Verarbeitung und Ergonomie des **Gaming Keyboards** sind einwandfrei. Die Hände liegen dank verstellbarer Handauflage ermüdungsfrei auf dem Tastenfeld; die Verarbeitung gibt keinen Anlass zur Klage. Zusammen mit dem angenehm weichen Druckpunkt eignet sich die Saitek-Tastatur so sogar für den Büroalltag. Allerdings hätten wir uns für den deftigen Preis von 45 Euro mehr Multimedia-Tasten als die drei zur Lautstärkeregelung gewünscht. AK

➤ HOTLINE: (089) 546 127 10 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@SAITEK.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F1

Kabelmaus

RAPTOR GAMING M2

Bei der 50 Euro teuren Raptor Gaming **M2** können Sie das Gewicht von 110 bis 130 Gramm mit zwei kleinen Metallplatten selbst festlegen. Was zunächst wie eine überflüssige Spielerei klingt, verändert die Handlichkeit der Maus deutlich – wir bevorzugen zum Spielen die höchste **M2**-Gewichtsklasse. Die zwei Feuertasten arbeiten genauso wie das 4-Wege-Mausrad sehr präzise, aber die beiden Daumenknöpfe könnten knackiger schalten. 2,5 Meter Kabellänge geben Ihnen mehr als ausreichenden Bewegungsspielraum.

Die **M2** tastet den Untergrund mit satten 2.400 dpi ab. Zwar erlaubt der Treiber, die Empfindlichkeit in acht Stufen einzustellen. Allerdings müssen Sie sich mit nur einer Taste im Blindflug durch die teils kaum unterschiedlichen Stufen klicken. Unter Windows zeigt der Treiber die passende Information an, in Spielen poppt das gleiche Fenster nur sporadisch auf. Größter Makel unserer Testversion der **M2** ist ihr zickiger Sensor, der vor allzu schnellen Drehungen um die eigene Achse kapituliert. DV

➤ HOTLINE: (0190) 706 40 00 1,24 EURO/MIN
➤ E-MAIL: SUPPORT@RAPTOR-GAMING.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F49

PC GAMING KEYBOARD

CA. PREIS 45 Euro — HERSTELLER Saitek

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	104	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SONDERTASTEN	3 + Kommando-Pad	FORMAT	Fullsize
ANSCHLUSS	USB	BESONDERHEIT	leuchtet blau

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ weicher Tastenanschlag ⊕ kurzer Tastenhub	35/40
TECHNIK	⊕ USB	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ separates Kommando-Pad ⊖ wenig Multimediatasten	15/20
ERGONOMIE	⊕ Handauflage ⊕ höhenverstellbar ⊖ flache Tasten	8/10
VERARBEITUNG	⊕ cooles Design ⊕ sauber gefertig ⊕ keine Klappertasten	10/10

FAZIT Extravagante, aber teure Tastatur, die auch für den Schreiballtag taugt. Das zusätzliche Kommando-Pad erleichtert die Steuerung von komplexen Spielen.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

83

M2

CA. PREIS 50 Euro — HERSTELLER Raptor Gaming

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	optisch (2.400 dpi)	TASTEN	6
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	ja, 4-Wege

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ eigentlich präzise ⊖ Abweichungen bei extremen Aktionen	30/40
TECHNIK	⊕ achtstufige dpi-Umschaltung ⊖ Sensor zu langsam	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ sechs Tasten ⊕ langes Kabel ⊕ dpi-Schalter ⊕ Gewichte	18/20
ERGONOMIE	⊕ präzise Tasten ⊖ für Linkshänder ungeeignet	8/10
VERARBEITUNG	⊕ gute Verarbeitung ⊕ sauber gerastertes Mausrad	9/10

FAZIT Trotz präziser Buttons und dem flexiblen Gewicht krankt die innovative M2 in der Praxis an mangelnder Präzision und Chaos bei der dpi-Umschaltung.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

80

TECHTELMECHTEL

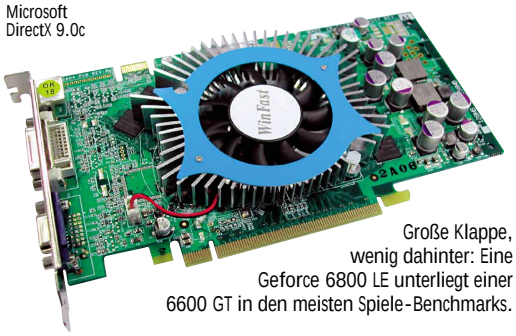
➤ HARDWARE GLOSSAR
FACHBEGRIFFE EINFACH ERKLÄRT
➤ QUICKLINK: C27

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

GEFORCE 6600 GT ODER 6800 LE

Angeblich soll eine Geforce 6600 GT schneller rechnen als eine 6800 LE und gleichzeitig weniger kosten. Stimmt das?
Manuel Hoffmann



Große Klappe, wenig dahinter: Eine Geforce 6800 LE unterliegt einer 6600 GT in den meisten Spiele-Benchmarks.

GameStar Mit Ihrer Vermutung liegen Sie richtig. Nvidia hat den Funktionsumfang der Geforce 6800 LE so stark eingeschränkt, dass sie einer günstigeren Geforce 6600 GT teilweise deutlich unterliegt. Mit der 6800er-Serie hat die LE-Karte fast nur den Namen gemein. Statt der ursprünglich 16 Pixel-Pipelines (Ultra-Version) verfügt sie nur über deren acht und langsamen DDR1-Speicher (256 MByte). GPU- und Speichertakt drückt Nvidia auf gemächliche 300/700 MHz. Die Geforce 6600 GT besitzt zwar auch nur acht Pixel-Pipelines, dafür taktet ihr moderner 128 MByte großer GDDR3-Speicher mit 1 GHz und die GPU mit 500 MHz. Das gegenüber der 6800 LE nur halb so breite 128-Bit-Speicher-Interface bremst die Mittelklassekarte erst in hohen Auflösungen bei aktiviertem Antialiasing und anisotropen Filter. Unterm Strich erreicht eine 6600 GT gegenüber der 6800 LE in Spielen bis zu 15 Prozent höhere Bildraten. Falls Sie aber eine ältere Geforce 6800 LE mit NV40-Kern finden, können Sie die fehlenden acht Pipelines frei schalten. Mehr dazu in unserem aktuellen Schwerpunkt »Grafikkarten übertakten«.

KONSOLEN-GAMEPAD AM PC

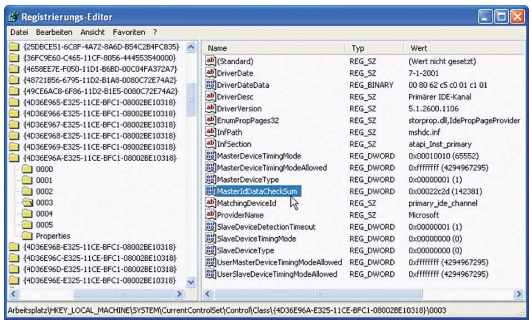
Gibt es einen Adapter, mit dem ich PlayStation-2- oder Xbox-Gamepads an meinem PC betreiben kann?
Tobias Paeper

GameStar Ja, die Firma Jöllenbeck bietet unter der Marke Speedlink ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK F8 zwei USB-Adapter für jeweils 13 Euro: den PSX2 Gamepad Converter für PS2- und den Xbox Gamepad Converter für – genau, Xbox- Gamepads. Die kleinen Adapter stecken Sie zwischen Ihr jeweiliges Konsolen-Pad und einen freien USB-Port. Nach der Treiberinstallation können Sie wie bei einem PC-Controller Force-Feedback-Effekte einstellen und Tasten belegen. Tipp für Linux-Profis: Der aktuelle Kernel bringt die Treiber für das Xbox-Pad bereits mit.

Mit den Speedlink Gamepad Convertern nutzen Sie die beliebten Xbox- und PS2-Gamepads am PC.

FESTPLATTE BESCHLEUNIGEN

Seit kurzem läuft meine zweite Festplatte unter Windows XP nur noch im langsamen PIO- statt im schnellen DMA-Modus. Wie kann ich die Platte wieder auf ihre frühere Leistung beschleunigen?
Simon Maustaler



Nach wiederholten Übertragungsfehlern können Sie ein Laufwerk nur noch manuell in den schnellen DMA-Modus zwingen.

GameStar Windows XP zählt generell bei jedem Laufwerk mit, wie viele Fehler bei der Datenübertragung im DMA-Modus auftreten. Bei mehr als sechs aufeinander folgenden Aussetzern schaltet Windows XP zur Sicherheit das Gerät automatisch in den lahmen PIO-Modus – und auch nicht mehr zurück. Sie bemerken den Fehler etwa, wenn bei Festplattenzugriffen die Prozessorauslastung im Taskmanager bei 100 Prozent liegt. Da Sie in diesem Fall den Übertragungsmodus Ihres Laufwerks im Gerätemanager nicht mehr ändern können, müssen Sie den Fehlerzähler in der Windows-Registry manuell auf Null setzen. Öffnen Sie dazu »Start/Ausführen« und geben Sie »regedit« ein. Suchen Sie jetzt nach dem Schlüssel »HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E96A-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}«. Dieser enthält die Unterschlüssel »0000«, »0001«, »0002« usw. Je nach dem, ob Ihre Festplatte als Master- oder Slave-Gerät angeschlossen ist, löschen Sie in den Unterschlüsseln den Eintrag »MasterIdDataChecksum« oder »SlaveIdDataChecksum«. Im Zweifel entfernen Sie einfach beide. Nach einem Neu-

start betreibt Windows XP automatisch die Festplatte wieder im schnellen DMA-Modus. Zur Sicherheit sollten Sie unbedingt Ihre Festplatte und die Datenkabel überprüfen – möglicherweise deuten die Übertragungsfehler auf einen baldigen Ausfall der Festplatte hin.

NETZTEIL FÜR **DELL-PC**

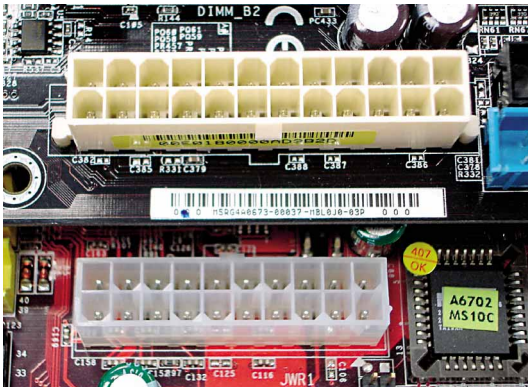
Meine neue Grafikkarte überfordert das Netzteil in meinem Dell Dimension 8300. Im Fachhandel habe ich aber bisher kein stärkeres gefunden, das auch in den Dell-PC passt. Welcher Hersteller kann ein entsprechendes Netzteil liefern?
Stefan Reiners

GameStar Netzteile in Dell-PCs weichen bei Form und Ausstattung stark von den herkömmlichen Modellen ab. Diese Spezialnetzteile werden zwar von diversen Herstellern gefertigt, die liefern sie aber ausschließlich an Dell und nicht an den Handel. Bevor Sie jetzt gleich einen neuen PC kaufen, empfehlen wir Ihnen, Ihre neue Grafikkarte gegen eine mit geringerem Strombedarf umzutauschen. Falls Sie eine Nvidia-Karte gekauft haben, raten wir Ihnen zu einer ATI-Karte der gleichen Leistungsklasse. Diese benötigen in der Regel weniger Strom als die Nvidia-Pendants.

NETZTEIL FÜR **PCI-EXPRESS**

Ich möchte mir einen neuen PC mit PCI-Express-Mainboard bauen. Muss ich mir dazu ein spezielles PCI-Express-Netzteil kaufen, oder kann ich das aus meinem alten PC wiederverwenden?
Timo Bergeest

GameStar Es gibt keine speziellen PCI-Express-Netzteile. Theoretisch können Sie auch das Netzteil aus Ihrem alten PC verwenden. Es sollte aber mindestens 180 Watt Combined Power liefern und entweder einen 24-poligen oder eine Kombination aus 20- und 4-poligem 12-Volt-Stecker besitzen. Letzteren erkennen Sie leicht an seiner quadratischen Form. Der Grund: PCI-Express-Mainboards und deren Aufbauten (Prozessor, Grafikkarte, Speicher) benötigen mehr Strom, als über den alten 20-poligen Anschluss fließen kann. Darum erweiterten die Hersteller diesen in der ATX-2.2-Spezifikation auf 24 Leitungen (ATX 2.0 und älter 20 Leitungen). Beispielsweise benötigt die PCI-Express-Version der Geforce 6600 GT dadurch keinen eigenen Stromstecker – die AGP-Variante schon. Sollten Sie den Kauf einer High-End-Grafikkarte oder eines SLI-Systems planen, raten wir Ihnen in jedem Fall zum Kauf eines neuen Netzteils. Neben mehr Leistung verfügen diese gleich von Anfang an über einen 24-poligen Mainboard-Stecker und die bei teuren Grafikkarten à la Geforce 6800 Ultra oder Radeon X850 XT nötigen sechspoligen Spezialstecker.



Moderne PCI-Express-Mainboards (oben) benötigen einen 24- statt einem 20-poligen 12-Volt-Stromstecker zur Spannungsversorgung.

INTERNET-PROVIDER FÜR **ONLINE-SPIELE**

Wie kann ich herausfinden, ob Internet-Provider wie T-Online oder 1 und 1 schnell genug für Online-Spiele sind?
Guido Bruns

Speedmeter.de listet Testergebnisse der meisten Internetprovider und deren Verbindungen auf.

GameStar Die Frage nach dem idealen Internet-Provider für Online-Spiele lässt sich nicht pauschal beantworten – dazu beeinflussen zu vielen Faktoren die Spieletauglichkeit: Standort, Verbindungsart und -geschwindigkeit sowie die Tageszeit, zu der Sie Online spielen. Einen Anhaltspunkt bietet die Website Verivox ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK F5. Dort können Sie Geschwindigkeitsmessungen von Modem-, ISDN-, DSL-, Kabel- und Satellitenverbindungen der meisten Internet-Provider einsehen sowie eigene Messungen anstellen. Unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK F6 finden Sie einen Test für Ihre aktuelle Internetverbindung mit ausführlichem Statusbericht. Die Website-Macher führen zudem eine detaillierte Tarifrangliste mit den derzeit schnellsten Verbindungen. AK

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

PROZESSORTAKT ERKENNEN

Wie kann ich Typ und Taktfrequenz eines Prozessors erkennen, ohne den PC aufzuschrauben?

GameStar Das Tool CPU-Z ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M24 (auf Datenträger) 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 IDE-Festplatten genauso flink wie ihre SATA-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 U/Min. und NCQ fast den Datendurchsatz einer fiktiven IDE-Platte mit 10.000 U/Min. Allerdings muss dafür der Mainboard-Chipsatz mitspielen. Inzwischen unterstützen aber fast alle aktuellen Intel-, Nvidia- und VIA-Chipsätze NCQ.

NATIVE AUFLÖSUNG

Was ist die 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-Display 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 Bildschirm – das Spiel wird matschig dargestellt.

SPIELE AUF VIDEO AUFZEICHNEN

Mit welchem Softwaretool kann ich den Verlauf eines Spieles im Vollbildmodus auf Video aufzeichnen?

GameStar Das meistgenutzte Tool zum Aufzeichnen von so genannten Ingame-Szenen heißt »Fraps« ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M24 und liegt für Sie auf unserem Datenträger. Auf Knopfdruck zeichnet das 700-KByte-kleine Programm jedes Spiel als AVI-File auf und zeigt optional nebenbei die aktuelle Bildrate an. Die maximale Videoauflösung haben die Entwickler auf 1152 mal 864 (4:3) und 1280 mal 720 (16:9 Widescreen) Pixel beschränkt.

BULK ODER RETAIL

In einer Preisliste habe ich bei einer Grafikkarte die Bezeichnung »Bulk« entdeckt. Das gleiche Modell gibt es noch mal, aber für rund 40 Euro Aufpreis. Wo liegt der Unterschied zwischen dem Bulk-Paket und der normalen Version?

GameStar Wenn ein Händler Grafikkarten unter der Bezeichnung »Bulk« in seiner Preisliste führt, handelt es sich um abgespeckte Varianten. Der Unterschied liegt in einer magereren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Gelegentlich werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Leopoldstr. 252 b • 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 08/2005

➤ **IM SHOP AUF GAMESTAR.DE**
AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!
➤ QUICKLINK: F64

➤ **DATASTAR AUF GAMESTAR.DE**
DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!
➤ QUICKLINK: F65

Erstmals seit Bestehen unserer PC-Listen basiert nun auch der kleine, aber feine 500-Euro-Rechner auf einem zukunftssicheren PCI-Express-Mainboard, dem **K8NE** von Gigabyte. Die passende 3D-Karte **PX6600 TD** nutzt Nvidas flotten Geforce-6600-Chipsatz und kommt von Leadtek. Außerdem neu: Die Sockel-775-Referenz **P5WD2 Premium** von Asus.

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, DVD-ROMs

500-EURO-PC

Prozessor Sockel 754	
Athlon 64/2800+ Boxed	110 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
NEU Gigabyte K8NE	70 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 1x Kingston 512 MB DDR400	60 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Leadtek PX6600 TD / 128 MByte	110 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	20 €
Festplatte	
Samsung SP0812N 80 GByte IDE	55 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M1912	20 €
Gehäuse	
AC Silentium T2 inkl. 350 Watt	70 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	515 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
Aopen Aeolus 6600 GT Bulk	160 €
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	
UPDATE MSI K8N Neo4-F	95 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 2x Kingston 512 MB DDR400	110 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Sapphire Radeon X800 / 256 MB	250 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 160 GByte SATA	90 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND3520A / Toshiba SD-M1912	90 €
Gehäuse	
Cooltek Invader inkl. 380 Watt	105 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	990 €
Schnellerer Prozessor	+90 €
Athlon 64/3500+ »Venice« Boxed	280 €
Günstigere Festplatte	-35 €
Seagate 7200.7 80 GByte SATA	55 €

FAZIT Sehr schneller Spiele-PC mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis durch Athlon 64/3200+ und Radeon X800.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 939	
UPDATE Athlon 64/3500+ »Venice« Boxed	280 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
Asus A8N-SLI Deluxe	145 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 2x Kingston 512 MB DDR400	110 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI NX6800 Ultra / 256 MByte	450 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	
Seagate 7200.7 300 GByte SATA	175 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Plextor PX716A / Toshiba SD-M1912	130 €
Gehäuse	
Antec Sonata inkl. 380 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.470 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+450 €
MSI NX6800 Ultra PCI-E	450 €
Günstigere Festplatte	-85 €
Seagate 7200.7 160 GByte SATA	90 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-Rechner mit dicker, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

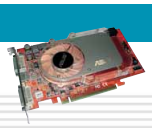
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

GRAFIKKARTEN

PEG BIS 249 €

	Note	Preis	Test in	Hotline
1 Sapphire Radeon X800 Hybrid	80 Punkte	249 €	07/05	(01805) 727 744 32
sehr schnell, 256 Bit / Radeon X800 / 256 MByte				
2 MSI NX6600GT-TD128 (PREIS-TIPP)	79 Punkte	170 €	07/05	(01805) 215 521
schnell / Geforce 6600 GT / 128 MByte				
3 Aopen Aeolus Geforce 6600GT-DV128	75 Punkte	175 €	01/05	(02102) 157 777
schnell, HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte				
4 Sapphire Radeon X700 Pro Toxic	74 Punkte	170 €	07/05	(01805) 727 744 32
flott, flüsterleise, DVD-Player / Radeon X700 Pro / 128 MB				
5 Albatron Trinity Geforce 6600 GT	74 Punkte	180 €	01/05	(02131) 523 760
schnell / Geforce 6600 GT / 128 MByte				

PEG AB 250 €



	Note	Preis	Test in	Hotline
1 Asus EAX800XT	88 Punkte	470 €	12/04	(02102) 959 90
schnell und leise / Radeon X800 XT / 256 MByte				
2 Gecube Radeon X800XT-ViVo	87 Punkte	470 €	01/05	(0221) 510 848 53
schnell, leise, Video-In / Radeon X800 XT / 256 MByte				
3 Club3D Radeon X800 XL	86 Punkte	320 €	03/05	(02351) 180 63 20
schnell, leise, Colin 04 / Radeon X800 XL / 256 MByte				
4 Sapphire Radeon X800 XL 512 MByte	85 Punkte	400 €	07/05	(01805) 727 744 32
schnell, HDTV-Ausgang / Radeon X800 XL / 512 MByte				
5 Sapphire Radeon X800 XL (PREIS-TIPP)	84 Punkte	290 €	05/05	(01805) 727 744 32
schnell, HDTV-Ausgang / Radeon X800 XL / 256 MByte				

AGP BIS 249 €

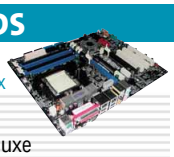
	Note	Preis	Test in	Hotline
1 Leadtek Winfast A6600GT TDH	81 Punkte	180 €	02/05	(02405) 424 602
UPDATE sehr schnell, leise / Geforce 6600 GT / 128 MByte				
2 Leadtek Winfast A400 TDH	81 Punkte	190 €	07/05	(02405) 424 602
UPDATE sehr schnell, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6800 / 128 MB				
3 MSI RX9800 Pro-TD128	80 Punkte	150 €	08/04	(01805) 215 521
flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro / 128 MByte				
4 Gigabyte N66T128D	78 Punkte	180 €	07/05	(01803) 428 468
flott und leise, HDTV / Geforce 6600 GT / 128 MByte				
5 Sapphire Radeon 9800 Pro (PREIS-TIPP)	77 Punkte	120 €	08/04	(01805) 727 744 23
flott und leise / Radeon 9800 Pro / 128 MByte				

AGP AB 250 €

	Note	Preis	Test in	Hotline
1 Gainward Cool FX Ultra/2600 GS	92 Punkte	780 €	08/04	(089) 898 394 45
extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra / 256 MB				
2 Aopen Aeolus 6800GT-DV256 (PREIS-TIPP)	86 Punkte	335 €	10/04	(02131) 124 37 77
sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB				
3 Asus AX800 Pro/TD	86 Punkte	390 €	09/04	(02102) 959 90
leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro / 256 MByte				
4 Sapphire Radeon X800 Pro Toxic	86 Punkte	430 €	01/05	(01805) 727 744 23
leise, schnell, übertaktbar / Radeon X800 Pro / 256 MB				
5 MSI NX6800 Ultra	86 Punkte	450 €	08/04	(01805) 215 521
sehr schnell / Geforce 6800 Ultra / 256 MByte				

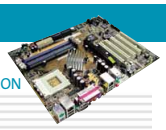
MAINBOARDS

SOCKEL 939
ATHLON 64 / ATHLON 64 FX



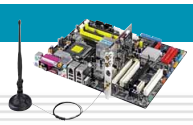
	Mainboard	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Asus A8N-SLI Deluxe	91 Punkte	145 €	02/05	(02102) 959 90	extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
2	Abit AV8	87 Punkte	100 €	10/04	(0031) 773 204 428	PREIS-TIPP; sehr schnell, ideal für Übertakter / VIA K8T800 Pro / AGP
3	Gigabyte K8NXP-SLI	87 Punkte	150 €	04/05	(01803) 428 468	UPDATE; schnell, SLI, Backup-Bios / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
4	Albatron K8X890 Pro2	86 Punkte	110 €	05/05	(02131) 523 760	schnell, lautlos / VIA K8T890 / PCI Express
5	MSI K8N Diamond	86 Punkte	200 €	04/05	(01805) 215 521	schnell, SLI, 2x GBit-LAN / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

SOCKEL A
ATHLON XP / DURON / SEMPRON



	Mainboard	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Asus A7N8X Deluxe	84 Punkte	90 €	04/03	(02102) 959 90	schnelles Board, viel Ausstattung / Nvidia Nforce 2 / AGP
2	Epox 8K5A3+	81 Punkte	120 €	12/02	(09241) 991 740	fix, extrem ausgereift und stabil / VIA KT333 / AGP
3	Leadtek K7NCR18D	80 Punkte	70 €	12/02	(02405) 424 602	flott, speziell mit FSB333-CPUs / Nvidia Nforce 2 / AGP
4	Asus A7V8X	78 Punkte	55 €	11/02	(02102) 959 90	PREIS-TIPP; schnell, gut ausgestattet / VIA KT400 / AGP
5	Epox 8K3A+	75 Punkte	90 €	04/03	(09241) 991 740	schnelles Board, viel Austattung / VIA KT333 / AGP

SOCKEL 775
PENTIUM 4 / CELERON



	Mainboard	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Asus P5WD2 Premium	95 Punkte	210 €	08/05	(02102) 959 90	NEU; sehr schnell, TV-Tuner, lautlos / Intel i925X / PCI Express
2	Asus P5AD2 Premium	94 Punkte	190 €	10/04	(02102) 959 90	perfekt ausgestattet, lautlos / Intel i925X / PCI Express
3	Abit Fatal1ty AA8XE	88 Punkte	190 €	03/05	(0031) 773 204 428	UPDATE; perfektes Übertakter-Board / Intel i925XE / PCI Express
4	Albatron PX915G Pro	87 Punkte	110 €	10/04	(02131) 523 760	PREIS-TIPP; schnell, preiswert, lautlos / Intel i915G / PCI Express
5	Abit AG8 Third Eye	85 Punkte	120 €	11/04	(0031) 773 204 428	für Übertakter, schnell, stabil / Intel i915P / PCI Express

SOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON

	Mainboard	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Aopen AX4SPE Max 2	86 Punkte	120 €	06/03	(02131) 124 37 77	schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP
2	Asus P4C800 Deluxe	85 Punkte	150 €	SH01/04*	(02102) 959 90	schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
3	Asus P4P800	80 Punkte	80 €	08/03	(02102) 959 90	PREIS-TIPP; schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP
4	Gigabyte 8KNXP	79 Punkte	185 €	11/03	(01803) 428 468	stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
5	Intel D875PBZLK	76 Punkte	160 €	06/03	(069) 950 960 99	sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN

	Soundkarte	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Soundblaster Audigy 4 Pro	94 Punkte	250 €	03/05	(0035) 143 800 00	Referenz für Klang und Ausstattung, EAX 4.0
2	Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	93 Punkte	230 €	12/03	(0035) 143 800 00	toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
3	Soundblaster Audigy 2 Platinum EX	91 Punkte	200 €	03/03	(0035) 143 800 00	Spitzenklang, sehr gute Ausstattung
4	Soundblaster Audigy 2 ZS	90 Punkte	80 €	04/04	(0035) 143 800 00	überragender Klang, erste Wahl für Spieler
5	Soundblaster Audigy 2	89 Punkte	70 €	10/03	(0035) 143 800 00	PREIS-TIPP; Spitzenklang, kann alle Formate

SURROUND-SETS

	Surround-Set	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Teufel Concept G THX 7.1	93 Punkte	400 €	01/05	(030) 300 93 00	exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
2	Teufel Concept E Magnum	92 Punkte	200 €	04/04	(030) 300 93 00	PREIS-TIPP; exzellenter Klang, extrem pegelfest, sehr günstig
3	Creative Gigaworks S750	89 Punkte	400 €	SH01/04*	(0035) 143 800 00	Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
4	Creative Megaworks 5.1 550	88 Punkte	290 €	04/04	(0035) 143 800 00	natürlicher Klang, pegelfest
5	Logitech Z-680	85 Punkte	330 €	02/03	(069) 920 321 65	eingebauter Digital-Decoder, pegelfest

2.1-BOXEN

	2.1-Box	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Creative Labs I-Trigue L-3600	84 Punkte	110 €	–	(0035) 143 800 00	Spitzen-Sound in ansprechendem Design
2	Logitech Z-3	78 Punkte	70 €	–	(069) 920 321 65	sehr guter Klang, gute Verarbeitung
3	Logitech Z-2200 THX	75 Punkte	120 €	–	(069) 920 321 65	sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
4	Creative Labs Inspire T3000	69 Punkte	45 €	–	(0035) 143 800 00	PREIS-TIPP; guter Klang, Kabelfernbedienung
5	Hercules XPS 2.100 Silver	65 Punkte	65 €	-	(0190) 662 789	solide verarbeitet, guter Klang

HEADSETS

	Headset	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Sennheiser PC 160	89 Punkte	125 €	07/05	(0511) 542 67 96	seidig 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	84 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

	Maus	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Logitech MX518	94 Punkte	50 €	05/05	(069) 920 321 65	höchste Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate
2	Logitech MX510	93 Punkte	35 €	06/04	(069) 920 321 65	PREIS-TIPP; sehr hohe Präzision, perfekte Handhabung
3	Razer Diamondback	92 Punkte	40 €	12/04	(0180) 512 51 33	extrem präzise und schnell, sehr hohe Auflösung
4	Logitech MX1000	88 Punkte	65 €	02/05	(069) 920 321 65	extrem präzise, Laser-Technik
5	Logitech MX900	87 Punkte	55 €	02/04	(069) 920 321 65	Bluetooth, ergonomisch

MAUSPADS

	Mauspad	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Ratpadz Ratpad	90 Punkte	20 €	02/03	(0521) 875 10 13	PREIS-TIPP; großes Pad mit toller Oberfläche
2	Razer Exactmat	89 Punkte	40 €	11/04	(01805) 125 133	zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest
3	Compad Speedpad	88 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67	kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
4	Kryptec X-Board V2	87 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930	stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche
5	Rantopad A100	85 Punkte	30 €	06/05	(07941) 960 185	schickes Aluminium-Pad inklusive Glidetapes

GAMEPADS

	Gamepad	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
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	82 Punkte	30 €	02/02	(09123) 965 80	sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)
4	Logitech Dual Action Gamepad	77 Punkte	20 €	01/04	(069) 920 321 65	PREIS-TIPP; Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks
5	Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger	76 Punkte	20 €	02/05	(09123) 965 80	zwei Analog-Sticks, auch für PlayStation 2

LENKRÄDER

	Lenkrad	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Thrustmaster F1 Force Feedback	84 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	82 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	Anmerkungen
1	NEC Multisync LCD1770NX	91 Punkte	320 €	03/05	(089) 996 990	voll spieletauglich, höhenverstellbar
2	Sony HT75W	88 Punkte	700 €	07/05	(069) 950 863 19	voll spieletauglich, TV-Tuner, Breitbild-Format
3	Hyundai Imagequest L70D+	87 Punkte	290 €	03/05	(0800) 498 632 47	voll spieletauglich, Kopfhörer-Anschluss
4	Acer AL1715MSD (PREIS-TIPP)	86 Punkte	230 €	03/05	(0800) 224 49 99	voll spieletauglich, gute Helligkeitsverteilung
5	Sony SDM-HX73	86 Punkte	350 €	07/04	(069) 950 863 19	voll spieletauglich, perfektes 2D- und 3D-Bild

19-ZOLL-TFTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	NEC Multisync 1970GX	91 Punkte	520 €	05/05	(089) 996 990	extrem schnell, brillante Farben, gute Interpolation
2	Viewsonic VX924 (NEU, PREIS-TIPP)	86 Punkte	430 €	08/05	(02154) 918 80	voll spieletauglich, DVI, gute Verarbeitung
3	Samsung 193P	84 Punkte	540 €	07/04	(01805) 121 213	sehr schnell, voll spieletauglich, schick
4	Sony SDM-HS94P	82 Punkte	640 €	11/04	(069) 950 863 19	brillante Farben, voll spieletauglich, gut verarbeitet
5	Eizo Flexscan L767	80 Punkte	720 €	07/04	(02153) 733 400	sehr gute Bildqualität, voll spieletauglich

19-ZOLL-CRTS

	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Eizo Flexscan T765	92 Punkte	450 €	04/01	(02153) 733 400	perfektes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
2	Iiyama Vision Master Pro 454	90 Punkte	360 €	05/02	(0800) 100 34 35	brillantes Bild, zwei VGA-Eingänge, USB-Hub
3	Eizo Flexscan T766	90 Punkte	580 €	SH01/04	(02153) 733 400	flache Bildröhre, USB-Hub, tolle Bildqualität
4	Sony CPD-G420	88 Punkte	550 €	06/02	(069) 950 863 19	helles und kontrastreiches Bild
5	Mitsubishi 930 SB (PREIS-TIPP)	86 Punkte	320 €	12/03	(01805) 242 521	scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

CRTS > 19 ZOLL

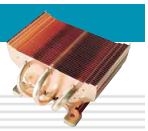
	Monitor	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Iiyama Vision Master Pro 513	91 Punkte	530 €	–	(0800) 100 34 35	22-Zoll, flach, brillante Farben
2	Samsung 1100DF (PREIS-TIPP)	90 Punkte	450 €	–	(01805) 121 213	sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre
3	Iiyama Vision Master 506	87 Punkte	500 €	–	(0800) 100 34 35	21-Zöller mit kräftigen Farben
4	Viewsonic G220f	86 Punkte	480 €	–	(0800) 171 74 30	flacher 21-Zöller, sehr gute Konvergenz
5	CTX EX1300F	71 Punkte	460 €	04/03	(089) 427 207 05	satte Farben, 21 Zoll

CPU-KÜHLER

AMD-CPUS

	Kühler	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Thermalright SLK-948U (PREIS-TIPP)	92 Punkte	35 €	–	(001) 909 597 70 03	Vollkupfer / Sockel 754, 939, 940, 478
2	Verax Polargate 64FX Cu S	90 Punkte	130 €	–	(07721) 998 90	Vollkupfer / Sockel 754, 939, 940, 478, sündteuer
3	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	87 Punkte	35 €	–	(001) 714 693 88 80	Vollkupfer / Sockel A, 754, 478
4	Aerocool High Tower HT-101	86 Punkte	40 €	–	(001) 510 661 99 48	Vollkupfer / Sockel A, 754, 478
5	Sharkoon HPS2	82 Punkte	30 €	–	(06403) 775 610	Vollkupfer, zwei Heatpipes / Sockel A

INTEL-CPUS



	Kühler	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Thermalright SP-94	93 Punkte	50 €	–	(001) 909 597 70 03	Vollkupfer, drei Heatpipes / Sockel 478
2	Thermalright SLK-948U (PREIS-TIPP)	92 Punkte	30 €	–	(001) 909 597 70 03	Vollkupfer / Sockel 478, 754, 939, 940
3	Coolermaster Hyper 6	90 Punkte	40 €	–	(0821) 588 64 11	wuchtig, Vollkupfer / Sockel 478, 754
4	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	87 Punkte	35 €	–	(001) 714 693 88 80	Vollkupfer / Sockel 478, A, 754
5	Thermaltake Tower 112 DIY	80 Punkte	45 €	–	(00886) 22662 65 01	Vollkupfer / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER

	Speicher	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Kingmax 512MB DDR500 (PREIS-TIPP)	89 Punkte	90 €	–	(04421) 913 11 70	CAS Latency 2.5, DDR500
2	Kingston HyperX KHX4000/512	88 Punkte	100 €	–	(00800) 8888 0101	CAS Latency 3, DDR500
3	Corsair CMX512-4000Pro (UPDATE)	87 Punkte	120 €	–	(001) 800 205 4657	CAS Latency 3, DDR500
4	Corsair CMX512-3700 (UPDATE)	86 Punkte	130 €	–	(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	Anmerkungen
1	Corsair CM2X512-5300C4 Pro	85 Punkte	130 €	–	(001) 800 205 4657	CAS Latency 4, DDR2-667
2	G.E.I.L. GX25124300X	84 Punkte	90 €	–	(001) 626 961 68 66	CAS Latency 4, DDR2-533
3	Kingston KVR533D2N4/512	83 Punkte	70 €	–	(00800) 8888 0101	CAS Latency 4, DDR2-533
4	Infineon 512 MByte DDR2-533 (PREIS-TIPP)	82 Punkte	50 €	–	(0911) 654 42 62	CAS Latency 4, DDR2-533
5	Corsair VS512MB533D2	81 Punkte	70 €	–	(001) 800 205 7657	CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM

	Laufwerk	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Lite-On LTD-166S	90 Punkte	25 €	–	(03140) 295 75 12	sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
2	Toshiba SD-M1912 (PREIS-TIPP)	88 Punkte	20 €	–	(0800) 182 94 71	flottes und zuverlässiges Laufwerk
3	LG GDR-8161B	86 Punkte	20 €	–	(02163) 988 910	sehr gute Fehlerkorrektur, schnell
4	Teac DV-516E	84 Punkte	20 €	–	(01805) 999 588	zuverlässig, gute Fehlerkorrektur
5	MSI MS-8216	84 Punkte	25 €	–	(069) 408 931 91	hohe Lesegeschwindigkeit

DVD-BRENNER

	Brenner	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Plextor PX-716A	85 Punkte	110 €	01/05	(032) 272 555 22	16fach-DVD±Brenner, sehr gute Brennqualität
2	Plextor PX-716SA	85 Punkte	140 €	07/05	(032) 272 555 22	wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss
3	TDK 1616N	85 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85	schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
4	TRAXDATA ND-3500A	83 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661	schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
5	SPEERDATA DL1682 (PREIS-TIPP)	80 Punkte	85 €	11/04	(02162) 951 60	zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.499 €

	Notebook	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Gericom 1st Supersonic (PREIS-TIPP)	77 Punkte	1.280 €	05/05	(01805) 968 950	Pentium M/1,73 GHz, Geforce Go 6600 (128 MB)
2	Gericom Ego 1560	74 Punkte	1.300 €	08/04	(01805) 968 950	Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)
3	Acer Aspire 1501LCI	73 Punkte	1.400 €	06/04	(0800) 224 49 99	Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)
4	Yakumo Q8M Power64XD	72 Punkte	1.499 €	06/04	(01805) 925 866	Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)
5	Wortmann MWS 8300 iPM740	67 Punkte	1.480 €	05/05	(05744) 944 594	Pentium M/1,73 GHz, Geforce Go 6600 (128 MB)

AB 1.500 €

	Notebook	Note	Preis	Test in	Hotline	Anmerkungen
1	Dell Inspiron XPS 2	87 Punkte	2.530 €	06/05	(01805) 224 465	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	Dell Inspiron 9100 Royal (PREIS-TIPP)	79 Punkte	2.000 €	11/04	(01805) 224 465	Pentium 4 HT/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)
4	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)
5	Acer Travelmate 8104WLMi	76 Punkte	2.500 €	05/05	(01805) 009 898	Pentium M/2,0 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)

WACH-WECHSEL

Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

Sie kennen das sicher: Nur noch schnell eine kleine Quest fertig machen, und schwupps, schon ist's vier Uhr morgens. **World of WarCraft** lässt mich rapide altern. Doch damit ist jetzt erstmal Schluss: Der Orc-Hexenmeister geht in den Vorruhestand. Die hypnotische Klinge kommt in den Messerblock, die illusionäre Rute in den Besenschrank und die Robe von Ichweißnichtmehr an den Kleiderhaken. Schwerter zu Pflugscharen? Papperlapapp, Schwerter zu Sturmgewehren! Ich tausche Dolche gegen Pistolen, Heiltränke gegen Medipacks, Feuerbälle gegen Handgranaten, kurz: die Battlegrounds gegen **Battlefield 2**! Endlich gewinne ich Kämpfe Mann gegen Mann, weil ich besser schießen kann und nicht, weil ich den größeren Kampfstab habe. Ab jetzt abends immer nur noch eine kleine Schlacht, und schwupps, schon ist's vier Uhr morgens. Sie kennen das sicher.

INHALT

Szene-News 158
Mod-News:
Damnation 160
German Front 160
Ultraball 160
Battlefield 40K 161
Clanligen 162

STATEMENT: DANIEL *CYPHER* ANDRISEK

...zum E-Sport in WoW

Derzeit neigen viele Spieler dazu, den E-Sport in jedem Genre unterzubringen. Bei ihrer Suche sind wohl einige auf Rollenspiele wie World of WarCraft gestoßen. Denn momentan gibt's immer mehr offizielle Teams, und auch Ligen sollen bald das WarCraft-Universum bereichern. Ich glaube allerdings, dass das Konzept von Blizzards Online-Rollenspiel keine Basis für den E-Sport schafft.

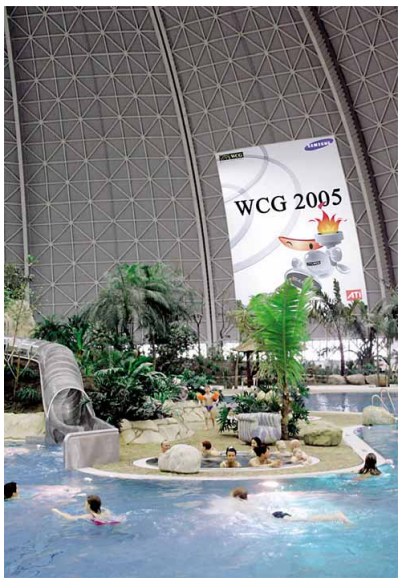
Der Grund: Auseinandersetzungen von Spielern kommen nur mit dem gleichen Charakterlevel in Frage. Doch selbst bei identischem Level ist die Ausrüstung zu unterschiedlich, was nicht durch Talent ausgeglichen werden kann. Die Grundlage für den fairen E-Sport – zwei gleichwertige Spielfiguren stehen sich gegenüber – fehlt deshalb.

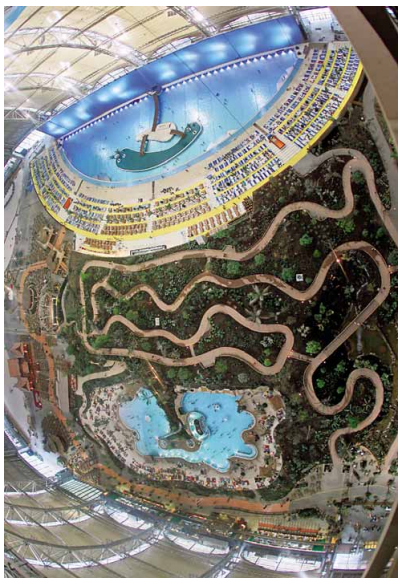
Abgesehen von der unterschiedlichen Ausrüstung kommen noch weitere Faktoren hinzu: So können kontrollierte Auseinandersetzungen, in denen kein weiterer Spieler von außen eingreift, innerhalb der eigenen Fraktion nur mit Duellen Mann gegen Mann stattfinden. Teams hingegen müssen in den Battlegrounds gegen Spieler der anderen Fraktion antreten. Der Nachteil an den neuen Schlachtfeldern ist jedoch, dass eine sehr hohe Anzahl an Spielern (10 oder 40 pro Fraktion) benötigt wird. Zudem stellt das Spiel die Teams zufällig zusammen, was es nahezu unmöglich macht, eine Schlacht mit zwei vordefinierten Teams auszutragen.

Deshalb bin ich der Meinung, dass World of WarCraft ungeeignet für den E-Sport ist. Denn Blizzards Werk ist ein Rollenspiel, ein MMORPG. Ziel des Spieles ist nicht, Ligen zu gewinnen, sondern seinen Charakter zu verbessern und Spaß daran zu haben. Um einen fairen Wettkampf betreiben zu können, müsste eine Menge am Spiel geändert werden. Dies ist weder geplant, noch entspricht es der Ausrichtung von World of WarCraft.

Daniel Cypher Andrisek
Manager von Ocrana.ATI

➤ WWW.OCRANA.COM





Die deutsche Endausscheidung für die WCG 2005 findet im Tropical Island in Brandenburg statt.

WORLD CYBER GAMES 2005

Mitte November finden in Singapur die World Cyber Games 2005 statt. Über 700 Teilnehmer aus 70 Nationen treten an fünf Tagen gegeneinander an und spielen um Preisgelder in Höhe von 500.000 Dollar. Doch wer vertritt Deutschland im Kampf um Platz 1 in den acht Kategorien wie **WarCraft 3: Frozen Throne**, **Counterstrike: Source**, **Fifa 2005** oder **Dawn of War**? Die Wahl fällt bei der von Samsung und ATI gesponserten deutschen Endausscheidung zwischen dem 9. und 11. September in Brandenburg. Pro Spiel treten 16 Teams beziehungsweise Spieler gegeneinander an. Damit sich die 208 Teilnehmer schon mal auf das tropische Wetter Singapurs vorbereiten können, haben die Organisatoren der World Cyber Games das deutsche Finale nach »Tropical Island« verlegt, einem gewaltigen überdachten Schwimmbad mitsamt Dschungel. Die Halle ist so groß, dass die Freiheitsstatue stehend oder der Eiffelturm liegend darin Platz finden würde. Auf 66.000 Quadratmetern, was einer Fläche von acht Fußballfeldern entspricht, gibt's Wasserbecken, Strände, Kioske – und die Bühne für die WCG-Teilnehmer. Auch an eine stilechte Übernachtungsmöglichkeit für die Spieler wurde gedacht: ein Zeltplatz direkt am Strand, bei angenehmen 25 Grad und 60 Prozent Luftfeuchtigkeit. Bleibt abzuwarten, wie viele Rechner bei dem Tropenklima wohl den Geist aufgeben werden...

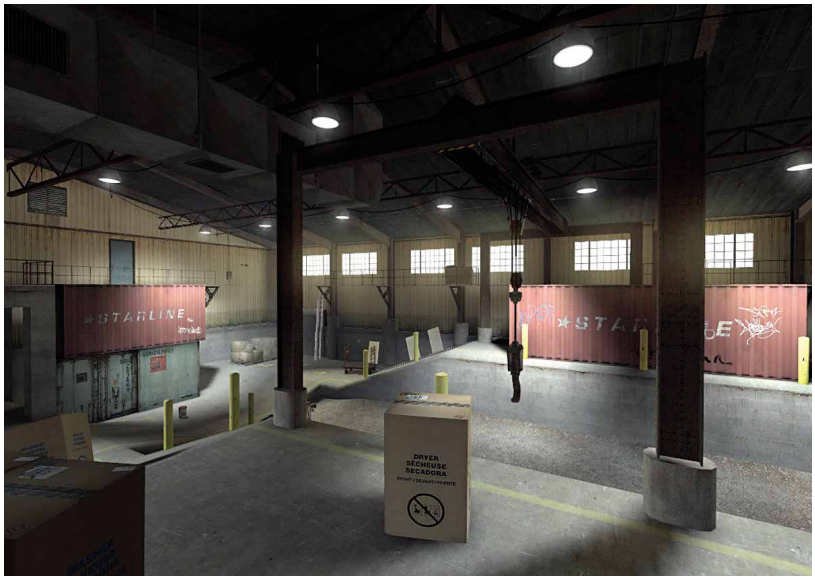
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F67

WCG
WORLD CYBER GAMES

CS_ASSAULT IN SOURCE-GRAFIK

In einer kürzlich veröffentlichten Steam-Update-News hat Entwickler Valve eine Ankündigung gemacht, wegen der die meisten **Counterstrike-Fans** vor Freude ihre Blendgranate fallen lassen werden: Nach dem großen Erfolg von de_inferno und de_port hat sich Valve entschlossen, an einer Umsetzung der beliebten Karte cs_assault für **Counterstrike: Source** zu arbeiten. Dazu gibt es bereits einige Informationen: Um ein realistisches Umfeld zu schaffen, soll die Map in Downtown Chicago angesiedelt sein. Zudem verbessern die Entwickler das Balancing: Durch eine neue Tür ins Warenhaus sowie veränderten Sichtlinien für Scharfschützen auf Seiten der Counter-Terroristen soll die Spielbarkeit verbessert werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F62



In Kürze erstrahlt die beliebte Counterstrike-Karte cs_assault in taufrischer Source-Grafik.

INTERNET-SUCHT

In China häufen sich Fälle in Verbindung mit Internet-Sucht. So sprang Ende Mai ein 13-jähriger Schüler aus Tianjin vom Dach eines 24-stöckigen Hochhauses. Er hinterließ Briefe, in denen er angab, dass er drei seiner Freunde aus dem Internet treffen will, die bereits im Paradies spielen. In einem anderen Fall tötete der 41-jährige Qiu Chengwei einen **Legend of Mir 3**-Mitspieler. Der hatte einen von Chengwei geliehenen Drachensäbel für umgerechnet 750 Dollar versteigert. Ein chinesisches Gericht verurteilte den Mörder inzwischen zum Tode. Internet-Sucht ist in China ein stark zunehmendes soziales Problem, das bereits die Regierung auf den Plan gerufen hat. Die jahrelange Abschottung des Staates gegen die westliche Welt und die explosionsartige Verbreitung von Internet-Anschlüssen stellt viele Menschen vor Probleme: Speziell Jugendliche sind mit dem extremen Angebot an Unterhaltungsmöglichkeiten im Cyberspace überfordert.

WC3L-SCHUMMLER

Die WC3L-Qualifikation geht in die entscheidende Phase. Doch statt der zwölf geplanten Teams befinden sich nur noch elf Teilnehmer im Turnier. Der Grund dafür ist wieder einmal ein Täuschungsversuch. Im Mittelpunkt steht der Spieler *Focus* von *Project K2*. Nach eigener Aussage fühlte sich *Focus* vor seinem Spiel gegen Team Pentagram nicht wohl und suchte einen Ersatz für sich. Da kein weiteres *K2*-Mitglied anwesend war, ließ er den Spieler *GO)Winner* unter seinem Namen spielen. Die Folge: Beide Teilnehmer wurden aus der WC3L verbannt, *Project K2* wurde disqualifiziert. Glück im Unglück für das deutsche Team *LanFan*: Durch die neue Situation erhält die Mannschaft in der kommenden Verlierer-Rückrunde ein Freilos. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F61

Auch im WarCraft 3-Turnier der WC3L gab's Schummler.

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM AUGUST/SEPTEMBER 2005

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M80

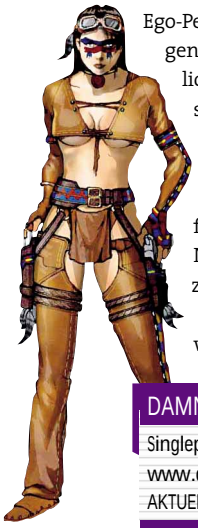
PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
09122 Neukirchen	23.09.2005 - 25.09.2005	impressive LAN #1	45	16	F40
09376 Oelsnitz	16.09.2005 - 18.09.2005	Rubikon LAN VII	200	18	F39
09487 Schlettau	19.08.2005 - 21.08.2005	d.craft IV	120	16	D72
15537 Erkner	26.08.2005 - 28.08.2005	BaXMess|G3	480	18	F26
25712 Burg	09.09.2005 - 11.09.2005	Freaknet LANParty II	100	18	F37
29410 Salzwedel	23.09.2005 - 25.09.2005	SpeicherLAN VI	312	16	F22
29451 Dannenberg	02.09.2005 - 04.09.2005	Crazylangamer	35	16	F34
33607 Bielefeld	05.08.2005 - 07.08.2005	All fX	230	18	E81
39116 Magdeburg	06.08.2005 - 07.08.2005	AFriGa '05	333	18	F27
39638 Letzlingen	19.08.2005 - 21.08.2005	Generation One	70	18	F28
44174 Dortmund	26.08.2005 - 28.08.2005	LanETic2005	120	18	F24
49073 Osnabrück	02.09.2005 - 04.09.2005	The Summit V	1060	18	F32
49134 Wallenhorst	05.08.2005 - 07.08.2005	Time to Live #3	300	16	E85
51373 Leverkusen	02.09.2005 - 04.09.2005	OrangeLAN | XL	812	18	F31
65830 Schwarzbachhallen	19.08.2005 - 21.08.2005	TaunusLAN 2005	300	18	D71
66687 Wadrill	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Strike Saar 6	120	16	F30
74199 Untergruppenbach	05.08.2005 - 07.08.2005	High Power LAN 3	350	16	D70
76698 Ubstadt	05.08.2005 - 07.08.2005	Hot Fusion (C)Lanwars	250	18	F23
77767 Appenweier	09.09.2005 - 11.09.2005	The NameLess	50	16	F35
82377 Penzberg	09.09.2005 - 10.09.2005	hsd #3	200	18	F36
84130 Dingolfing	26.08.2005 - 28.08.2005	LANreal IV	222	18	F29
85652 Pliening	16.09.2005 - 18.09.2005	Netsession 9	160	18	F21
96160 Geiselwind	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Nation v7.0	712	18	F33
97842 Karbach	09.09.2005 - 11.09.2005	*gacom400	384	18	F38
A 1100 Wien	01.08.2005 - 03.08.2005	DailyGame LAN Event #1	125	18	E80

In Damnation treffen wilde Schießereien auf knifflige Sprungeinlagen.

➤ DVD: Ultraball Beta v0.1

UT 2004 DAMNATION

Wie wäre es, knackige Ego-Shooter-Action à la **Unreal** mit kniffligen Rätseln und Klettereinlagen wie in **Prince of Persia** zu vereinen? Die Macher der **Unreal Tournament 2004**-Mod **Damnation** wagten das spannende Experiment. Herausgekommen ist eine umfangreiche Singleplayer-Erweiterung, die Sie in ein abgefahrenes Fantasy-Western-Szenario versetzt. Neben Standardwaffen wie zwei Revolvern, die Sie John-Woo-typisch beidhändig verwenden dürfen, gibt's in **Damnation** auch abgedrehte Schießprügel, etwa eine mit Granaten bestückte Armbrust. Immer wieder gilt es, durch raffinierte Kletteraktionen weit entfernte Vorsprünge zu erreichen. Allerdings ist das Bewegungsrepertoire deutlich kleiner als das des Prinzen, Sie können lediglich sehr weit springen und an Kanten entlang hangeln. Spaßig: Kämpfe gegen die recht klugen KI-Gegner fechten Sie in der Ego-Perspektive aus, bei Rätseln und Sprüngen wechselt das Spiel in die übersichtlichere Schulterperspektive. Die Levels sind aufwändig gebaut und mit vielen Details versehen. Auch die Charaktermodelle machen einen sehr guten Eindruck. Mittlerweile veröffentlichte das Team die Version 2.0. Neu dabei: weitere Zwischensequenzen, neue Bewegungen (Sie können nun an Seilen entlang hangeln) sowie verbesserte Grafik und KI.



DAMNATION	
Singleplayer-Mod für UT 2004	
www.damnation.blueomega.com	QUICKLINK: F44
AKTUELL v2.0	GRÖSSE 218 Mbyte

CALL OF DUTY GERMAN FRONT

Deutscher Anti-Panzer-Panzer: Marder 2.

Eigentlich sollten Sie in **German Front**, einer Mod für das **Call of Duty**-Addon **United Offensive**, auf deutscher Seite eine neue Solo-Kampagne bestreiten. Laut der Entwickler-Website entfällt der Einzelspieler-Modus jedoch aus Zeitgründen. Dafür bietet die jüngst auf Version 1.0 gepatchte Mod zahlreiche Erweiterungen für den Multiplayer-Teil. Die bisher fünf veröffentlichten Karten sind in der Normandie des Jahres 1944 angesiedelt und allesamt liebevoll designt. Zwar stehen ein paar neue Fahrzeuge für die USA bereit, wie der Name der Modifikation aber schon verrät, bekommt besonders die deutsche Wehrmacht Zuwachs beim Kriegsgerät. So gibt's jetzt den Marder-2-Panzer, die vom D-Day bekannten Landungsboote und (neu bei **Call of Duty**) Flugzeuge wie die Focke Wulf FW-190. Weitere Karten und Fahrzeuge sollen per Update folgen.

GERMAN FRONT	
Neue Fahrzeuge und Karten für United Offensive	
www.germanfrontmod.de	QUICKLINK: F41
AKTUELL v1.0	GRÖSSE 150 Mbyte

FAR CRY ULTRABALL

Ultraball: Trotz Torwart schießen wir das 2:1.

Auf Basis des Amiga-Klassikers **Speedball** entwickelt ein Studenten-Team der Danish School of Design die Multiplayer-Mod **Ultraball** für **Far Cry**. Wie etwa beim Bombing Run in **UT 2004** gilt es, einen Ball ins gegnerische Tor zu schießen. Zu Beginn wählen Sie einen Charakter aus vier Klassen: Angreifer können zwar schnell rennen, halten jedoch kaum Treffer aus. Verteidiger hingegen hauen fest zu, kommen aber nur schwer vom Fleck. Waffen gibt's übrigens keine, dafür lassen Sie im Nahkampf die Fäuste sprechen. Bisher können Sie **Ultraball** auf nur einer Karte spielen. Die ist zwar nicht besonders aufwändig gebaut, besitzt durch das Publikum jedoch eine Stadion-typische Atmosphäre. Während unseres Tests war allerdings nur ein Server online. Geben Sie **Ultraball** dennoch eine Chance, denn mit wachsendem Erfolg wollen die Entwickler weitere Karten nachreichen.

ULTRABALL	
Ballspiel-Mod für Far Cry	
www.ultraball.web.surftown.dk	QUICKLINK: F45
AKTUELL Beta v0.1	GRÖSSE 42 Mbyte

So groß, dass er kaum durch Häuserschluchten auf der Karte »Berlin« passt: der Landraider.

BATTLEFIELD 1942
BATTLEFIELD 40K

Mit Höchstgeschwindigkeit rast der Rhino-Truppentransporter auf die gegnerische Flagge zu. An Bord: ein Team schwer bewaffneter Space Marines. Da zischt ein blauer Laserstrahl knapp am Fahrzeug vorbei. Ein feindlicher Predator-Panzer hat den Soldaten hinter einem Hügel aufgelauert, der Rhino der Marines sitzt in der Falle. Schnell verschießt der Fahrer eine Salve Nebelgranaten und öffnet die Transportertüren. Die Männer stürmen die Laderampe hinunter – keine Sekunde zu früh. Hinter ihnen explodiert der Rhino. Diese packende Szene stammt nicht etwa aus **Dawn of War**, sondern aus **Battlefield 40k**. Wir haben die **Warhammer**-Mod für **Battlefield 1942** schon vor dem offiziellen Release angetestet. Am Original-Spielprinzip haben die Entwickler nichts geändert: Der altbewährte Conquest-Modus bleibt ebenso wie die fünf Soldatenklassen. Doch statt mit Thompson-Maschinenpistole und Kübelwagen geht's dem Feind mit Bolter-Gewehr und Predator-Panzer an den Kragen. Das Team hat die Waffen und fünf Fahrzeuge der Space Marines detailgetreu nachgebaut. Dabei sind die Kettenfahrzeuge besonders imposant: Den kolossalen Landraider etwa konnten die Modder auf der eigens modifizierten **Battlefield 1942**-Map »Berlin« nicht einsetzen – er passt nicht durch die Häuserschluchten. Tatsächlich sind einige Fahrzeuge so riesig, dass Sie sich darin bewegen können. Die Mod-Entwickler haben auch weiterhin Großes vor: sechs neue Rassen (darunter die aus **Dawn of War** bekannten Orks und Eldar) sowie tonnenweise Waffen und Fahrzeuge. Dazu soll es Drop-Pods geben, mit denen sich Spieler direkt in die Schlacht katapultieren können. Außerdem portiert das Team **Battlefield 40K** auch für **Battlefield 2** – mitsamt dem spaßigen Commander-Modus und einem weltweiten Rangsystem. *Robert Kiss* / DM

Der von den Entwicklern optisch leicht getunte Rhino dient den Space Marines auf dem Schlachtfeld als Truppentransporter.

BATTLEFIELD 40K

Warhammer-Mod für Battlefield 1942

www.battlefield40k.bf1942files.com QUICKLINK: F51

AKTUELL v1.6 GRÖSSE 116 Mbyte

INCOMING

ETERNAL SILENCE

Die Multiplayer-Mod zum Shooter-Hit Half-Life 2 schießt Sie auf den Mond! Naja, zumindest ins All. Dort herrscht Krieg zwischen den United Terran Forces und der Neo Galactic Miliz. Der Clou: Neben den typischen Ballereien zu Fuß dürfen Sie in Eternal Silence auch stark bewaffnete Raumgleiter benutzen und zwischen den riesigen Kreuzern der beiden Parteien fetzige Weltraumschlachten austragen. Ein Release-Termin steht bisher noch aus.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F42

STARSHIP TROOPERS

Schweizer Mod-Entwickler werkeln momentan an einer Starship Troopers-Erweiterung für Far Cry. Einerseits soll es einen umfangreichen Singleplayer-Teil geben, in dem Sie bekannte Szenen aus Paul Verhoevens Film nachspielen, haufenweise Bugs wegballern und hin und wieder sogar KI-gesteuerte Kollegen befehligen. Andererseits dürfen Sie im Multiplayer-Teil auch die Bugs steuern und ähnlich dem Assault-Modus aus UT 2004 die gegnerische Basis auseinander nehmen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F43

DYSTOPIA

In der Multiplayer-Mod Dystopia für Half-Life 2 kämpfen Sie in einer düsteren Cyberpunk-Welt. Die zwei Parteien sind in mehrere Klassen aufgeteilt, vom stark bewaffneten Fernkämpfer bis zum geschickten Hacker. Nett: Während der Gefechte können Sie sich ins Computer-Netzwerk einwählen, eine Parallelwelt im Stil von Tron, und auch dort kämpfen. Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder ein Splinter Cell-typisches Wärmebild bringen taktische Tiefe in die Ballereien. Zudem dürfen Sie auch futuristische Fahrzeuge benutzen. Laut der Entwickler-Website ist Dystopia bereits weit fortgeschritten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F46

COLD WAR CRISIS

Der Kalte Krieg war heißer, als es der Name verrät. Zumindest wenn es nach den Entwicklern von Cold War Crisis für das Command & Conquer: Generäle-Addon Die Stunde Null geht. Zwischen 1980 und '89 bekämpfen sich drei Parteien: die auf Luftkampf spezialisierten USA, die Panzer-versierten Russen und Europa, spielerisch eine Mischung aus beidem. Jedes Volk besitzt bis zu 40 realistische Einheiten, vom T-64-Panzer (UdSSR) bis zur F-16 (USA). Superwaffen wie etwa die Atombombe wird es nicht geben. Aber bis zum noch unbekannten Release wollen die Entwickler eventuell noch U-Boote und Schiffe einbauen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F47

Die Season 7 der WWCL fand in Oberhausen ihren krönenden Abschluss in einem großartigen Ambiente: Im fast 80 Jahre alten Gasometer-Turm, einem beeindruckenden Industriedenkmal.

Mit 118 Metern Höhe einstmals der größte Gasspeicher Europas: der Gasometer in Oberhausen.

Der Gasometer in Oberhausen war am letzten Maiwochenende der Schauplatz für die Finals der Season 7 der WWCL. Rund 200 Spieler ermittelten in den Disziplinen **Counterstrike 1.6** (5on5), **Battlefield 1942** (8on8), **Pro Evolution Soccer 4**, **WarCraft 3 TFT**, **Need for Speed Underground 2**, **C&C Generäle** und **Ground Control 2** ihre Saisonmeister. Qualifiziert hatten sich die Teilnehmer zuvor durch Turniere auf LAN-Partys, die an die WWCL gemeldet wurden.

Die Location

Der Gasometer in Oberhausen wurde 1929 fertig gestellt und hat eine Höhe von fast 118 Metern. Nach seiner eigentlichen Nutzung als Gasspeicher wird er seit 1994 als Ausstellungs- und Veranstaltungsort verwendet. Ein Panorama-Aufzug ermöglicht die Fahrt unter das Dach des Industriedenkmals. Der gigantische Innenraum mit einem Durchmesser von 68 Metern bietet das perfekte Szenario für ein LAN-Finale. Unterhalb der Spielerplattform beindet sich der Zuschauerbereich.

Die Gewinner des Battlefield-1942-Wettbewerbs: Stosstrupp Steiner.

Counterstrike 1.6

16 Teams waren zum Finale angetreten, darunter *n!faculty*, *Team64 AMD*, *SK Gaming Germany*, *a-Losers.MSI*, *TeamSL*, *myRush* und *Clan of Zabo*. Nach der zweiten Runde hatten sich bereits die favorisierten Teams durchgesetzt. *a-Losers.MSI* und *Team64 AMD* bestritten das Finale im Winnerbracket, mit dem glücklicheren Ende für die a-Losers. Wenig später trafen die beiden Teams noch einmal aufeinander, nämlich im Overall-Finale. *Team64 AMD* kegelte im Endspiel des Loserbrackets *SK Gaming* aus dem Wettbewerb und bekam damit eine zweite Chance. Allerdings waren die *a-Losers* an diesem Tag einfach zu stark für die Mitbewerber. Der Endstand: *a-Losers.MS*I gewinnen die Season-7-Finals, gefolgt von *Team64 AMD* und *Schroet Kommando* (SK Gaming).

Gratulationen für das erfolgreiche Team im Counterstrike-Wettbewerb: a-Losers.MSI

Battlefield 1942

Im **Battlefield 1942**-Wettbewerb standen sich sieben Teams gegenüber. Und ähnlich wie bei **Counterstrike** gab es zwei Clans, die dem Rest des Feldes kaum eine Chance ließen. *Stosstrupp Steiner* und die *Klowns der Unterwelt* trafen zuerst im Finale des Winnerbrackets aufeinander und wenig später noch einmal im Overall-Finale. Die *Klowns* konnten, wie schon in der Vorrunde, das Loserbracket-Finalspiel gegen *MS Marine Corps* für sich entscheiden. Auch im zweiten Endspiel behielt *Stosstrupp Steiner* die Oberhand und gewann dadurch den **Battlefield 1942**-Wettbewerb.

WarCraft 3: The Frozen Throne

Im hochklassig besetzten Teilnehmerfeld war nicht viel Platz und Zeit für Experimente. Bewährte Taktiken hatten Vorrang. Die beiden favorisierten Spieler *mTw|Tak3r* und *SK.Miou* ließen keinem der Mitbewerber den Hauch einer Chance und trafen somit im Winnerbracket-Finale zum ersten Mal aufeinander. *mTw|Tak3r* konnte dieses Match für sich entscheiden. *SK.Miou* musste sich allerdings nicht lange im Loserbracket aufhalten, das dortige Finale gegen Clankollegen *SK.kookian* gewann er souverän, so dass er im Overall-Finale erneut auf *mTw|Tak3r* traf. Hier holte sich *SK.Miou* mit einem 2:1-Sieg den Titel.

Pro Evolution Soccer 4

Für den Gewinner des **Pro Evolution Soccer 4**-Wettbewerbs gab es einen ganz besonderen Leckerbissen: einen Smart Roadster. *Deutschlands kranke Horde*, kurz DkH, stellte zwei Spieler für den Wettbewerb – und beide konnten sich erfolgreich durchsetzen. Nachdem sich *Shinji* mit einem regelrechten Kraftakt durch das Loserbracket spielte, traf er im Overall-Finale auf seinen Clankollegen *Bochumer*. Der ließ nichts anbrennen und düst seitdem mit einem schicken Roadster durch die Gegend. WR

WWCL S7: DIE GEWINNER

Counterstrike 5on5
1.Platz: a-Losers.MSI
2.Platz: Team 64.AMD
3.Platz: Schroet Kommando

Battlefield 1942 8on8
1.Platz: Stosstrupp Steiner
2.Platz: Klowns der Unterwelt
3.Platz: Münster Marine Corps

Pro Evolution Soccer 4 1on1
1.Platz: B1848@DkH.Keyweb
2.Platz: Shinji@DkH.Keyweb
3.Platz: Xside

WarCraft 3: The Frozen Throne 1on1
1.Platz: SK.Miou
2.Platz: mTw|Tak3r
3.Platz: SK.kookian

Need For Speed Underground 2 1on1
1.Platz: WotansErbe
2.Platz: JackASS
3.Platz: DarkTribe

Command & Conquer Generäle 1on1
1.Platz: Dackel
2.Platz: Robin
3.Platz: Godzilla

Ground Control 2 1on1
1.Platz: [pG]Right
2.Platz: [pG]Left
3.Platz: Liqui

➤ DVD: offizieller Trailer der WWCL-Finals 7

Gespannte Stille und konzentriertes Vorgehen beim WarCraft 3: The Frozen Throne- Endspiel. Im Vordergrund der Sieger SK.Miou, dahinter Finalgegner mTw|Tak3r.

Der Gewinner des Pro Evolution Soccer 4-Wettbewerbs und stolzer Besitzer eines Smart Roadsters: Bochumer mit Clankollege und Finalgegner Shinji als Beifahrer.

GameStar ZAHLT BIS ZU
500 EURO
BELOHNUNG FÜR IHRE TIPPS
INFOS AUF S. 168

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
LÖSUNGEN UND TAKTIKEN		
GTA San Andreas	T	3314
CHEATS UND KURZTIPPS		
1944	K	3308
Battlefield 2	K	3308
Boiling Point	K	3308
Brothers in Arms	C	3309
Delta Force Xtreme	K	3309
Freedom Force vs. 3rd Reich	C	3309
Freelancer	K	3310
GTA San Andreas	K	3310
Imperial Glory	K	3310
Lego Star Wars	K	3311
Medal of Honor	K	3311
Medal of Honor	C	3311
Pariah	K	3311
Pariah	C	3311
S.C.A.R.	K	3312
Sims Deluxe	K	3312
Splinter Cell 2	C	3312
Stronghold 2	K	3312
Trackmania Sunrise	K	3313
World of Warcraft	K	3313
X 2	K	3313

L LÖSUNG T TAKTIKEN K KURZTIPPS C CHEATS E EDITOR

1944 WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN

TIPP 1: Achten Sie darauf, mit Ihren Panzern niemals zwischen Häuserschluchten eingeklemmt zu werden.
TIPP 2: In manchen Missionen gibt's automatisch Nachschub, wenn Sie genügend eigene Einheiten verloren haben.

Winterschlacht in den Ardennen: Sorgen Sie dafür, aus den engen Straßen zu entkommen.

TIPP 3: Rote Flaggen markieren Minenfelder. Umfahren Sie diese Punkte großräumig.

BATTLEFIELD 2

TIPP 1: Artillerie setzen Sie am besten an gegnerischen Startpunkten ein, wenn sich dort gerade feindliche Teams sammeln. Damit die nicht von dannen spazieren, bevor die Geschosse einschlagen, nutzen Sie einen fiesen Trick: Werfen Sie nach dem Feuerbefehl Versorgungsgüter mitten im Zielgebiet ab. Ein paar Gegner werden sich freudig um die Kiste versammeln, um Munition und Gesundheit aufzustocken – bis die Granaten einschlagen.
TIPP 2: Die Lenkraketen der Kampfhubschrauber können Sie auch ohne einen Piloten an Ihrer Seite einsetzen. Landen Sie den Helikopter auf einer Bergkuppe oder Häuserkante, so dass seine Spitze ins Freie ragt. Wenn Sie nun auf den Platz des Bordschützen wechseln, können Sie in aller Ruhe Raketen über die halbe Karte verschießen, ohne sich über den schwankenden Hubschrauber ärgern zu müssen.
TIPP 3: Um den gegnerischen Commander außer Gefecht zu setzen, schleichen Sie mit ein paar Special Operations Soldaten in seine Basis und sprengen Artillerie, Radar und UAV-Wagen mit C4-Sprengstoff in die Luft. Selbst wenn der Feind Ingenieure vorbeischickt, um das rauchende Altmetall zu reparieren, sind diese den Elitesoldaten im Feuerkampf gnadenlos unterlegen.
TIPP 4: Als Special Operations Soldat können Sie es auch mit Panzerwagen aufnehmen: Heften Sie C4 an das Fahrzeug und sprinten Sie in Sicherheit. Leicht angeschlagene Panzer oder Truppentransporter jagen Sie so im Handumdrehen in die Luft. Aber Vorsicht: Im Sprint können Sie nicht zum Fernzünder wechseln.
TIPP 5: Fallschirme lösen schon ab einer Höhe von rund fünf Metern aus. Statt mühsam aus dem dritten Stock ins Erdgeschoss zu laufen, hüpfen Sie einfach aus dem Fenster. Bei Sprüngen aus großer Höhe sind die Lebensretter allerdings verräterisch: Sie zeichnen sich deutlich gegen den Himmel ab. Ziehen Sie daher erst kurz über dem Boden die Reißleine.

Battlefield 2: Mit C4-Sprengstoff knacken Sie selbst solche dicken Panzerwagen.

BOILING POINT

Das Auswärtige Amt hat eine Reisewarnung für Realia ausgesprochen. Sie wollen trotzdem hin? Dann packen Sie Pistole und Gewehr ein und lesen Sie unseren Überlebensratgeber zum Actionspiel Boiling Point.
TIPP 1: Der schnellste Weg von A nach B ist eine Taxifahrt, allerdings auch der kostspieligste. Am zweitschnellsten ist das Motorboot; vor allem zwischen den Puerto Sombra und Pueblo Faro sind Sie zu Wasser mehr als doppelt so schnell wie im Auto. Dafür kommen Sie im PKW überall hin. Hubschrauber lohnen sich am wenigsten, trotz kurzer Luftlinien-Wege: Sie müssen die Helikopter in Städten oder an Tankstellen landen. Das ist zu unflexibel.
TIPP 2: Realias Straßennetz ist im Viereck-Look gebaut. Keine Scheu: Kürzen Sie Ecken quer durch den Dschungel ab. Wer auf Bäume, Baumstämme und Felsen achtet, kommt bei vollem Tempo ohne Schrammen durch jedes Dickicht. Wenn Sie es sich mit Guerillas oder Mafia verscherzt haben, macht das Abschneiden von Ecken doppelt Sinn: Die nervigen Baum-Hinterhalte finden nur direkt nach 90-Grad-Kurven statt. Wer durch den Dschungel braust, ist vor den Fallen sicher.

Boiling Point: Kürzen Sie querfeldein ab.

TIPP 3: Was tun, wenn Sie ohne Auto gestrandet sind? Option 1: Laufen Sie entlang einer Teerstraße zum nächsten Markt; dort verkauft einer der Händler seinen Schrottlaster für 1.200 Pesos. Option 2: Warten Sie auf der Straße, bis ein Wagen vorbei kommt, der einer feindlichen Partei gehört. Sie erkennen das, indem Sie das Fadenkreuz auf den Wagen richten; nach einer Sekunde wird die Fraktion angezeigt. Um das Auto zu übernehmen, müssen Sie den Fahrer erschießen – nicht die feine Art. Option 3: Warten Sie in Sichtweite eines

der zahlreichen Straßengefechte. Wenn ein vorbeifahrendes Auto im Kreuzfeuer Kugeln abbekommt, steigt der Fahrer aus und flüchtet. Spurten Sie ins Getümmel und nehmen Sie das nun herrenlose Gefährt in Besitz – ohne Gewissensbisse. Übrigens können Sie jeden »gefundenen« Wagen beim Autohändler für ein paar hundert Pesos verscheuern.

TIPP 4: Legen Sie niemals wertvolle Gegenstände in den Kofferraum Ihres Fahrzeugs. Zwar können Sie die Objekte auch noch aus dem ausgebrannten Wrack Ihres zerstörten Autos nehmen. Allerdings tendiert Boiling Point wegen eines Bugs dazu, länger stehen gelassene Fahrzeuge auf Nimmerwiedersehen verschwinden zu lassen – mitsamt Ihrer Ausrüstung!

TIPP 5: Knapp bei Kasse? Einnahmequelle Nummer 1 sind Missionen, nehmen Sie also möglichst viele Aufträge an. Ein Zubrot gibt's, indem Sie erbeutete Ausrüstung verkaufen. Waffen sind zu schwer und erlösen wenig – Finger weg. Munition geht für einen Peso pro Patrone – das lohnt sich. Spritzen sind leicht und werfen gute Gewinne ab. Wer Zeit hat, macht als Leichenfledderer Reibach: Fahren Sie zwischen zwei Straßenschlachten hin und her, und packen Sie nach Gefechtsende den Kofferraum voll mit den Habseligkeiten der Getöteten. Das Material verramschen Sie in der Stadt.

TIPP 6: Getroffene Gegner schlagen sofort Alarm und scheuchen das gesamte Lager auf. Ausnahme: Ein direkter Kopftreffer bringt Feinde zum Schweigen, ohne dass Sie entdeckt werden. Steigen Sie deshalb möglichst früh auf das Scharfschützengewehr um. Aus der Distanz räumen Sie halbe Lager leer, ohne selbst in Gefahr zu geraten. Die Investition in schallgedämpfte Munition lohnt sich dabei besonders.

TIPP 7: Tag und Nacht machen Missionen leichter oder schwerer. Im Dunkeln sehen Gegner deutlich weniger weit, Diebstahl-, Foto- und Abhörmissionen fallen deshalb wesentlich leichter. Sabotage- und Ballereinsätze führen Sie bei Tag aus, denn im Dunkeln sind Feinde schwieriger ausfindig zu machen und schlecht auf Distanz zu erledigen – selbst mit Scharfschützengewehr.

TIPP 8: Im Laufe der Handlung bekommen Sie nach der Flucht im Helikopter die Gelegenheit, vom Piloten Waffen zu Schleuderpreisen zu kaufen. Nutzen Sie die Chance, um ein österreichisches Gewehr zu kaufen. Sie sparen 1.500 Pesos für die lange Zeit beste Schnellfeuerwaffe im Spiel.

TIPP 9: Wer es sich mit Mafia, Militär oder Guerilla verscherzt hat und schnell wieder gut Freund sein will, kloppt entweder massenhaft Schergen der anderen beiden Fraktionen tot (Beispiel: Wer Guerillas oder Militärs erlegt, gewinnt Ansehen bei der Mafia). Oder er geht in die Bar in Puerto Sombra oder Pueblo Faro und legt beim jeweiligen Fraktionsvertreter bündelweise Geld auf den Tisch. Von -100 auf 0 kostet die Bestechung satte 20.000 Pesos.

TIPP 10: Unterwegs Wild geschossen? Erlegte Tiere können Sie bei den Schamanen in den drei Indio-Dörfern versilbern. Die Tabelle zeigt Ihnen die Marktpreise:

TIER	PESOS
Ratte	5
Schlange	15
Papagei	20
Piranha	25
Jaguarklauen	70

TIPP 11: Mit etwas Glück finden Sie im Dschungel die Wracks abgestürzter Helikopter. In deren Frachträumen liegt meist ein noch funktionsfähiger Revolver.

TIPP 12: Im Laufe der Handlung durchforsten Sie eine Smaragd-Mine. Wer dort in Ecken und Geröllhaufen schaut, findet fünf der grünen Klunker. Der Juwelier in Puerto Sombra zahlt 500 Pesos pro Stück.

Boiling Point: Halten Sie nach Smaragden Ausschau, um Ihre Kriegskasse aufzufüllen.

TIPP 13: Achten Sie während Ihrer Expeditionen auf Palmen, die Kokosnüsse tragen. Diese können Sie mit Schüssen abernten und erhalten somit ein kleines Medipack.

TIPP 14: Wenn sich Ihr fahrbarer Untersatz mal mehr als nur einen Plattfuß eingefangen hat, warten Sie auf das nächste vorbeikommende Auto. Sobald es in Reichweite ist, genügt ein Druck auf F2 und der Kofferraum Ihres Opfers öffnet sich. Mit etwas Geschick und Timing ersparen Sie sich auf diese Weise die langatmige Fahrt auf Felgen zur Tankstelle und müssen auch keine 50 Pesos pro Reifen berappen.

Markus Makarow

BROTHERS IN ARMS

Cheats erleichtern das Leben im Weltkriegsshooter. Öffnen sie zunächst mit einem Texteditor die Datei »BiA.ini« im Hauptordner des Spielverzeichnisses. Ersetzten Sie nun die Zeile »Consolekey=0« durch **Consolekey=192** und »bEnableDebugConsoleAndMenu=False« durch **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Mit ⌂ können

Brothers in Arms: Keine Panik, auch Panzer beeinträchtigen Ihre Unverwundbarkeit nicht.

Sie nun die Konsole herbeizaubern und die Cheats eingeben. Bestätigt wird mit ↵.

Christopher Liefrenz

CHEAT	WIRKUNG
allweapons	alle Waffen
fly	fliegen
god	God-Modus
loaded	Munitionsnachschub
allammo	volle Munitionsvorräte
unloaded	keine Munition mehr
oldmovie	schwarz-weiß-Modus
ghost	Sie können durch Wände fliegen
walk	»ghost« und »fly« deaktivieren
supersquad	Ihre Einheit ist unverwundbar

DELTA FORCE XTREME

TIPP 1: Schalten Sie die Gegner am besten per Scharfschützengewehr aus der Ferne aus.

TIPP 2: Zielen Sie auf Fässer, die neben Gegnern stehen. Die Behälter explodieren und erledigen die leichtsinnigen Feinde.

TIPP 3: Wenn's mal nicht weiterzugehen scheint: Umgebung absuchen, dort versteckt sich sicher noch jemand.

FREEDOM FORCE VS. 3RD REICH

Auch Superhelden haben ihre schwachen Momente. Um Ihren Protagonisten auf die Sprünge zu helfen, verwenden Sie die folgenden Cheats. Zunächst öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei »init.py« im »System«-Ordner des Spielverzeichnisses. Fügen Sie am Ende des Textes die Zeile **ff_CON_ENABLE=1** an. Nun können Sie im

Freedom Force 2: Wham! Bang! Die unverwundbaren Helden vermöbeln fiese Schergen.

Spiel die Konsole mittels ⇧ und ^ öffnen und die folgenden Codes eingeben.

Christopher Liefrenz

CHEAT	WIRKUNG
god()	Unverwundbarkeit
peace()	der Gegner ignoriert sie
Mission_Win()	Mission gewinnen

FREELANCER

Neben X 2 steht mit Freelancer ein weiteres hochkarätiges Weltraumspiel im Budgetregal bereit. Sollten Sie bei der actionreichen Sternenfliegerei Probleme bekommen, werfen Sie einen Blick in unsere Kurztipps.

TIPP 1: Sobald Sie Zugang zum Cortez-System haben, können Sie viel Geld verdienen. Kaufen Sie dazu bei der Detroit-Munitionsfabrik im Sektor 4B des New-York-Systems leichte Waffen, bis Ihr Laderaum voll ist. Springen Sie jetzt ins Cortez-System zur Montezuma-Basis im Sektor 6E. Dort werden Sie die Schießeisen für gute Credits wieder los und füllen Ihren Schiffsbauch stattdessen mit Cardamine. Diese Droge können Sie jetzt wieder mit großem Gewinn in Manhattan an den Dealer bringen. Lassen Sie sich damit nur nicht von der Liberty-Police erwischen.

TIPP 2: Um auf den Handelsrouten nicht Piraten zum Opfer zu fallen, sollten Sie immer jedes einzelne Tor markieren, durch das Sie fliegen. So ist eine schnelle Flucht leichter. Das kann auf längeren Strecken zwar nerven, aber der Verlust wertvoller Ware wiegt weit schwerer.

TIPP 3: Im Multiplayer-Modus des Weltraumspiels sollten Sie zu Beginn nichts kaufen, sondern erst einmal drei oder vier kleinere Aufträge erfüllen, bis Sie etwa 12.000 Credits besitzen. Leisten Sie sich davon einen Nashorn-Frachter. Jetzt holen Sie sich in Fort Bush so viele Luxusgüter wie möglich, tauschen diese in Stuttgart in Diamanten um, welche Sie wiederum auf Kyushu verkaufen. Mit dem Erlös erwerben Sie in Neu Tokio Triebwerkteile, die Sie nun auf Denver verscherbeln. Wiederholen Sie das Ganze mit einem Buckelwal-Frachter, um pro Runde einen Gewinn von 600.000 Credits zu erwirtschaften.

Freelancer: Fliegen Sie als Lieferant verderblicher Waren regelmäßig Raumstationen an.

TIPP 4: Wenn Sie im Weltraum als Händler mit verderblichen Gütern unterwegs sind, sollten Sie möglichst bei jeder Station landen, um dort die Fracht zu verscheuern und gleich wieder zu kaufen. Dadurch verlieren Sie kein Geld, aber die Energie-Leiste der Handelsgüter ist wieder aufgefrischt. Mit diesem Trick überbrücken Sie ohne Verluste auch weite Entfernungen in der riesigen Freelancer-Galaxis.

GTA SAN ANDREAS

TIPP 1: Besuchen Sie so früh wie möglich das Fitnessstudio. Dort investieren Sie rund eine halbe Stunde in Kraft- und Ausdauertraining, bis CJ überall das Maximum erreicht hat. Jetzt haben Sie für den Rest des Spiels Ruhe vor lästigen Sportübungen und können optimal rennen und hüpfen.

TIPP 2: Böses Erwachen in San Fierro: Woozie verlangt von CJ ein Bad im Hafenbecken. Blöd, wenn man bis dahin die Tauch-Fertigkeit noch nicht gesteigert hat. Nehmen Sie deshalb schon früh ausgiebige Bäder an den Stränden von Los Santos und schwimmen Sie viel unter Wasser, um das Lungenvolumen zu erhöhen.

GTA San Andreas: Erhöhen Sie schon früh durch Tauchübungen CJs Lungenvolumen.

TIPP 3: Immer wieder stoßen Sie in den Städten auf nützliche Gegenstände, zum Beispiel die Schutzweste beim Messezentrum in Los Santos. Merken Sie sich diese Goodies, um Sie beim Vorbeifahren vor schwierigen Missionen immer mal wieder einzusacken.

TIPP 4: Mit häufiger Verwendung geht CJ immer besser mit Waffen um. Konzentrieren Sie sich zumindest anfangs auf einen Typ, für den Sie auch stets genug Munition finden. Ideal sind etwa die kleinen Maschinenpistolen. Mit viel Training sind selbst diese Mini-Bleispritzen schnell tödlich.

TIPP 5: Nerviges Konsolenerbe: Das Spiel bietet nur acht Speicherstände. Allerdings können Sie alte Savegames (die Sie aber noch behalten wollen) einfach aus dem Ordner »Eigene Dateien\GTA San Andreas User Files« herauskopieren und archivieren. Bei Bedarf kopieren Sie die Dateien wieder zurück.

TIPP 6: Es lohnt sich, in der heimischen Garage einen kleinen Fuhrpark anzulegen, um Laufwege zu sparen. Dort sollte zum Beispiel in Los Santos immer ein Lowrider (für Rennen und Hüpfereien) stehen.

TIPP 7: Einsteiger: Hände weg von der Maus! Zumindest, wenn Sie im Auto sitzen. Nur Profis sollten sich per Maus während der Fahrt umsehen. Anfänger landen dabei schnell im Straßengraben.

GTA San Andreas: Vorsicht mit dem freien Maus-Blickwinkel – Sie verlieren schnell die Übersicht!

IMPERIAL GLORY

TIPP 1: Lassen Sie sich zu Spielbeginn nicht auf Kriege ein, sondern sammeln Sie Gold. Bauen Sie Handelsniederlassungen in den umliegenden Ländern, stellen Sie eine schlagkräftige Armee auf und warten Sie, bis Ihnen eine andere Großmacht ein Verteidigungsbündnis anbietet. Erst mit dieser Rückendeckung können Sie halbwegs gefahrlos andere Länder angreifen.

TIPP 2: Geben Sie niemals Ihre gesamten Goldvorräte in einer Runde aus. Sonst können Sie keinen Friedensvertrag erkaufen, wenn Ihnen ein Land den Krieg erklärt.

TIPP 3: Kanonen leisten in den Schlachten gute Dienste und zerlegen verlustfrei Häuser, in denen sich Truppen verschanzen. Nehmen Sie also grundsätzlich mindestens einen Geschütztrupp mit.

TIPP 4: Die an sich schwache Landwehr ist zu Beginn eine Ihrer wichtigsten Einheiten, denn die Jungs sind billig und bringen Masse in Ihre Armee. Auf dem Schlachtfeld verwickelt die Landwehr feindliche Schützen in Nahkämpfe.

TIPP 5: Eigentlich dürfen nur autoritäre Staaten Truppen heilen, indem Sie Militärlazarette errichten. Doch auch in einer Demokratie können Sie angeschlagene Einheiten wieder fit machen, ohne dass die

Imperial Glory: Geschützregimente räuchern in Gebäuden verschanzte Feinde aus.

Truppen Erfahrung einbüßen: Bauen Sie einfach einen weiteren Trupp desselben Typs und vereinigen Sie beide Armeen. Schon hat das verletzte Bataillon wieder volle Mannstärke und immer noch alle Kampferfahrung.

LEGO STAR WARS

TIPP 1: An einigen Stellen des Abenteuers ist es nötig, besonders hoch zu springen, um an wichtige Gegenstände zu kommen. Für diese Situationen eignen sich am besten die Leibwachen von General Grievous, da sie mit nur einem Sprung die selbe Höhe erreichen wie etwa Jar Jar Binks mit einem Doppelsprung.
TIPP 2: Endgegner wie Darth Maul können Sie im Freien Spiel mit Links abservieren. Dazu ist lediglich ein gekonnter Umgang mit Droideka erforderlich. Sobald der Gegner beginnt, mit Hilfe der Macht Gegenstände nach Ihnen zu werfen, wählen Sie den Droideka an und feuern. Während Maul die Macht benutzt, ist er für Schüsse besonders anfällig. Das Schild des Droideka schützt Sie vor den fliegenden Gegenständen.
TIPP 3: Im Kampf gegen viele Gegner ist der Droideka ein besonders starker Charakter. Anfällig ist er nur während des Rollens. Wechseln Sie deshalb bei Bewegungen immer zu einem anderen Charakter.
TIPP 4: Den Bonuslevel schalten Sie frei, indem Sie das Spiel als »wahrer Jedi« gemeistert haben. Der Zusatzlevel besteht aus einem Raum mit verschiedenfarbigen Legosteinen auf dem Boden. Stapeln Sie diese so, dass sie das Wort »Lego« bilden; dann regnet es blaue Legosteine.

Leon Merten Lohse

MEDAL OF HONOR DELUXE

Die Mutter aller Zweiter-Weltkrieg-Shooter ist mitsamt des hervorragenden Addons »Spearhead« zum Schnäppchenpreis erhältlich. Damit Ihr tapferer Held in den Wirren des Krieges nicht verzweifelt, haben wir hier noch einmal die besten Tipps für Sie zusammengestellt.
TIPP 1: Da Electronic Arts' Ego-Shooter auf der Quake-3-Engine basiert, sind auch die entsprechenden Cheatcodes gültig. Um sie anzuwenden, müssen Sie die Startverknüpfung öffnen und in der Zeile »Ziel« die Parameter **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1** anfügen. Im Spiel aktivieren Sie dann die Konsole mit ^ und legen los. Die Eingaben bestätigen Sie mit ↵.

CHEAT	WIRKUNG
sv_cheats 1	Cheats aktivieren
dog	Unverwundbarkeit
fullheal	volle Gesundheit
wuss	alle Waffen und Munition
noclip	Kollisionsabfrage aus
coord	zeigt Levelkoordinaten
notarget	entfernt Ziel
give all	alle Gegenstände und Waffen
map X	in Level X springen
cg_thirdperson 1/0	Verfolger-Kamera ein/aus
cg_drawfps 1/0	Frame-Rate anzeigen ein/aus
cg_gravity X	Schwerkraft ändern (Standard: X= 800)
screenshot	Screenshot
bind X Y	Cheat X auf Taste Y legen

TIPP 3: Im Unterordner »\MAIN« des Spieleverzeichnisses finden Sie die Datei »PAK0.PK3«. Erstellen Sie eine Sicherungskopie, und ändern Sie dann die Endung in **.ZIP** um. Jetzt können Sie das Archiv mit einem Packprogramm wie WinZip entpacken. Im Archivordner »\MODELLS\WEAPONS« finden Sie alle im Spiel vorkommenden Waffen als Dateien mit der Endung ».TIK«. Öffnen Sie diese mit einem Texteditor, und verändern Sie die Waffenattribute nach Ihren Wünschen. So ist es beispielsweise möglich, dem Scharfschützengewehr ein 20-schüssiges Magazin zu verpassen. Speichern Sie die entsprechende Datei jetzt ab, und verpacken Sie sie wieder in ein Zip-Archiv. Ändern Sie schließlich wieder den Namen, und starten Sie Ihr neues Spiel.

Medal of Honor: Benutzen Sie die Kameraden als Schutzschild, um selbst zu überleben.

TIPP 4: In der Mission »Omaha Beach« sollten Sie sich hinter Kameraden verstecken, um sich vor MG-Feuer zu schützen. Die Kollegen sind in diesem Auftrag unverwundbar und somit ein toller Schild.
TIPP 5: Clipping-Fehler erleichtern den Soldatenalltag: Stellen Sie sich hinter einen dicken Baum und gehen Sie ganz nahe an den Stamm. Jetzt können Sie durch das Holz hindurch nach Scharfschützen spähen. Das Gewehr funktioniert aber nicht.

PARIAH

TIPP 1: Durchforsten Sie jeden Winkel der Level. Die Entwickler haben die wichtigen Waffen-Upgrades meist in dunklen Ecken oder hinter Kisten versteckt.
TIPP 2: Rüsten Sie auf jeden Fall Ihr Heilungsgerät auf. Schon ab der zweiten Stufe hat Jack fast doppelt so viele Lebenspunkte.
TIPP 3: Die schildtragenden Soldaten sind gegen Kugelfeuer fast gänzlich immun. Verwenden Sie deshalb Granaten. Haben Sie keine zur Hand, zielen Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr oder der MP auf die Füße der Gegner.
TIPP 4: Um die folgenden Cheats zu aktivieren, wählen Sie im Hauptmenü des Spiels den Punkt »Cheat Codes« an und geben die folgenden Schummeleien ein.

CHEAT	WIRKUNG
P33kaB00	Zwischensequenzen lassen sich überspringen
IMALAZYBEEOTCH	schaltet die Einzelspieler-Kapitel frei
F3ARM3	Gott-Modus
ALLAMMO	Sie bekommen Munition

TIPP 5: Drehen Sie sich in Level 4 »Die Flucht aus dem Reservoir« gleich zu Beginn um

Pariah: Gegen den Schild dieses Soldaten-Typs ist eine Granate die beste Strategie.

TIPPS & TRICKS **SCHUMMELN FÜR GELD**

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder Kurztipp bis hin zur Lösung ist uns alles willkommen. Letztere können wir zwar aus Aktualitätsgründen nur selten veröffentlichen, bei gelungenen Texten nehmen wir jedoch eventuell Kontakt mit dem Einsender auf, um ihn als freien Autor zu verpflichten. Für eine Auftragslösung winken ihm dann rund 500 Euro Honorar! Bei einem Kurztipp kassieren Sie bei Veröffentlichung 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Die Lösung oder der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte auf Diskette, CDs oder ganz einfach per Mail. Speichern Sie Texte bitte als Word- oder RTF-Dateien, Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

• Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tipps & Tricks
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder an:

tipps@gamestar.de

und untersuchen Sie die Tür etwas genauer. Sie werden feststellen, dass auch die Entwickler gern mal etwas »Leet« sprechen.

Misachi Ogawa

TIPP 6: Um diese Codes zu verwenden öffnen Sie während des Spiels die Konsole mit ^, geben die Cheats ein und bestätigen mit ↵.

Birthe Willsch

CHEAT	WIRKUNG
Teleport	teleportiert Sie in Ihre Blickrichtung
ChangeSize (X)	skaliert den Spieler auf Größe X
Amphibious	Tauchzeit erhöht
Fly	Sie können fliegen
Walk	hebt »Fly« auf
AllAmmo	Alle Waffen mit 999 Schuss ausgestattet
God	aktiviert den Gott-Modus
Loaded	alle Waffen
Slomo	Slow-Motion-Modus aktiviert
SetSpeed (X)	setzt Bewegungsgeschwindigkeit auf X
SetJumpZ (X)	Anzahl der Sprünge bei Betätigung der Sprung-Taste
Unlimitedammo	unendlich Munition
titan	die Titan-Kanone
grenade	Granatwerfer
Everything	Gott-Modus, alle Waffen, unendlich Munition

S.C.A.R.

TIPP 1:Verzichten Sie bei der Verteilung von Fertigkeitspunkten auf den Ausbau Ihrer Ausdauer. Selbst wenn Sie häufig von Gegnern unter Druck gesetzt werden, stört die verschwommene Sicht kaum.

TIPP 2:Vermeiden Sie Blech-Kontakt mit Gegnern. In den meisten Fällen fliegen Sie bei Remplern von der Piste. Außerdem schaffen Sie mit einem stark beschädigten Fahrzeug kaum längere Turniere.

TIPP 3: In schnellen Kurven empfiehlt es sich, knapp an der Streckenbegrenzung im Kurveninneren zu fahren. Achten Sie jedoch darauf, dass Ihre Vorderräder stets Kontakt mit dem Asphalt behalten, um plötzliches Ausbrechen des Wagens zu vermeiden.

TIPP 4: In vielen halboffenen Kurven können Sie etwas Zeit gewinnen, wenn Sie durch ein leichtes Antippen der Handbremse Ihr Auto zum Drift zwingen. Steht der Wagen quer, reicht leichtes Gegenlenken aus, um wieder in den Geradeauslauf zurückzukommen und zu beschleunigen.

Florian Fischer

S.C.A.R.: Rempelaktionen helfen nicht, sondern schaden Ihnen. Fahren Sie deshalb immer fair.

DIE SIMS DELUXE

Mit der Veröffentlichung der Deluxe-Edition zum Budgetpreis wächst die Fangemeinde des einzigartigen Lebenssimulators noch weiter. Um Neulingen den Einstieg zu erleichtern und als Erinnerung für die alten Hasen finden Sie hier die Kurztipps.

TIPP 1: Als Kunstmakler können Sie sich ein nicht unerhebliches Zubrot verdienen. Checken Sie immer mal wieder die Verkaufspreise Ihrer Bilder im Haus. Manche steigen nämlich mit der Zeit im Wert und können mit Gewinn wieder verkauft werden. Falls Ihnen das gute Stück dann fehlt, kaufen Sie es sich zum billigen Ausgangspreis eben wieder zurück.

TIPP 2: Kaufen Sie sich eine Flaschengeistlampe und putzen Sie das Ding. Der erscheinende Geist erfüllt Ihnen einen Wunsch. Nun können Sie die Wunderlampe wieder verkaufen und sich eine neue zulegen. Beachten Sie aber, dass der Geist Ihre Wünsche unter Umständen nicht immer so erfüllt, wie Sie sich das vorstellen.

TIPP 3: Erschaffen Sie einen Sim mit allen Attributen auf Null. Dieser braut sich mit dem Chemie-Baukasten einen gelben Trank und trinkt ihn sofort. Da dieser Drink alle Charakterwerte umkehrt, haben Sie plötzlich den totalen Übersim.

TIPP 4: Wenn Ihnen die Nachbarschaft zu klein ist, sollten Sie mit dem Explorer in Ihr Spielverzeichnis gehen und eine Sicherheitskopie der Datei »TEMPLATEUSERDATA« anlegen. Das Original benennen Sie dann um in »USERDATAXX«, wobei »XX« eine Zahl zwischen sechs und 99 sein darf. Die Ziffer entspricht dann der Anzahl der vorhandenen Nachbarn im Spiel.

TIPP 5: Wenn Sie eine Werkbank kaufen und die mechanischen Fähigkeiten Ihrer Schützlinge steigern, lassen sich die hergestellten Gartenzwerge bei maximalem Mechanikerlevel für 100 Simdollar verkaufen. Ihr Sim stellt in dieser Stufe die Zwerge so schnell her, dass Sie pro Tag circa 1.500 Simdollar pro Einwohner verdienen – genauso viel wie ein gut bezahlter Job.

Die Sims: Ein gelber Chemietrank erleichtert den Weg zum erfolgreichen Superstar.

SPLINTER CELL 2

Sam Fishers Abenteuer sind seit kurzem auch zum Spartarif erlebbar. Um im Kampf gegen Terroristen nicht unterzugehen, können Sie unsere Cheats verwenden.

TIPP 1: Öffnen Sie mit einem Texteditor wie zum Beispiel dem Notepad die Datei »user.ini« im Spiel-Unterordner »Programme\Splinter Cell Pandora Tomorrow« und fügen Sie dort folgende Zeilen ein:

CHEAT-ZEILE	WIRKUNG
F1=opsat	Opsat
F2=invisible	unsichtbar
F3=invincible	unverwundbar
F4=ammo	Munition
F5=savegame	Spiel speichern
F6=loadgame	Spiel laden
F7=summon echeloningredient.estickyshocker	Elektroschocker erschaffen
F8=summon echeloningredient.eringairfoilround	Ringgeschoss erschaffen
F9=summon echeloningredient.efraggranade	Fraggranate erschaffen
F10=summon echeloningredient.estickycamera	StickyCamera erschaffen

Nachdem Sie die Datei abgespeichert haben, sind alle Funktionstasten mit den entsprechenden Schummeleien belegt. Die Tastenzuordnung können Sie natürlich beliebig verändern.

TIPP 2: Öffnen Sie mit F2 die Konsole und geben Sie dort die Schummeleien aus der folgenden Tabelle ein. Nach einer Bestätigung mit ↵ sind diese aktiv.

CHEAT	WIRKUNG
health	volle Gesundheit
invisible 1	unsichtbar an
invisible 0	unsichtbar aus
invincible	unsterblich
ammo	volle Munition
fly	Sam kann fliegen
ghost	durch Wände gehen
walk	normal laufen
playersonly	Gegner einfrieren
killpawns	Gegner verschwinden

STRONGHOLD 2

Das Burgbauen bereitet unseren Lesern offenbar viel Freude. Grund genug für uns, die neuesten Tipps zu Stronghold 2 zu sammeln.

TIPP 1: Fieses Abwehrbollwerk: Platzieren Sie einen Turm ohne Maueranschluss und bestücken Sie ihn mit der Maximal-Besatzung. Nun setzen Sie vor seinen Eingang

einen Wall. Feindliche Eindringlinge können ihn nun nicht mehr erklimmen und werden zum leichten Opfer für Ihre Turm-Fernkämpfer (siehe Bild unten). Diese Strategie funktioniert auch im Multiplayer-Modus.

Muharem Jusufi

TIPP 2: Um während einer Belagerung feindliche Ritter von ihren Leitern zu holen, müssen Sie diese lediglich per »Radiergummi« abreißen. Schon sind die darauf befindlichen Einheiten verschwunden.

TIPP 3: Die Feste und Tänze Ihrer Untertanen nehmen zu viel Zeit in Anspruch? Wählen Sie während eines solchen Ereignisses den Button »Burgherr zum Burgfried senden«. Dies beendet das Event, während Sie trotzdem die erwartete Ehre kassieren.

Sebastian Keßler

Stronghold 2: Ein Wall vor jedem Turm schützt die Besatzung vor Nahkämpfer-Angriffen.

TRACKMANIA SUNRISE

Nadeo hat es geschafft, den Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zu toppen und liefert mit Trackmania Sunrise ein bockschweres Rennspiel mit Suchtfaktor. Damit Sie zwischen all den irren Stunts nicht auf der Strecke bleiben, kommen hier die besten Kurztipps unserer Leser.

TIPP 1: Um in den Serien-Cups des Renn- sowie des Plattform-Modus die Goldmedaille zu erschummeln, müssen Sie das jeweilige Rennen sofort nach Beginn mit Entf abbrechen und somit einen Neustart der Challenge erzwingen. Trackmania Sunrise verleiht Ihnen nun für dieses nicht beendete Rennen die Goldmedaille.

Kai Reinhardt

TIPP 2: Unrealistisch aber hilfreich: Die Sprungweite lässt sich nicht nur durch die Anfahrtsgeschwindigkeit auf der Rampe, sondern auch noch während des Fluges durch Gas und Bremse regulieren.

TIPP 3: Im Plattform-Modus kann es oftmals wichtiger sein, Ihren Wagen vor einem Sprung gerade auszurichten, als Vollgas zu geben. Speziell auf den »Speed-Up«-Streckenteilen ist es vernünftiger, den Flitzer zu arretieren und später aufs Gas zu steigen – Ihre Zeit spielt eh keine Rolle.

TIPP 4: Haben Sie eine Landung verpatzt und sind in der Böschung anstatt auf dem Asphalt gelandet, ist das kein Grund, das Rennen neu zu starten. Meist kommen Sie leicht wieder auf die Strecke zurück.

TIPP 5: Wenn der Plattform-Modus Sie aufgrund bestimmter Stellen zur Weißglut bringt, ist es ratsam, zunächst die Stellen, die Ihnen schwer fallen einzuüben, ohne auf die Anzahl der Versuche zu achten.

Lukas Gamlich

Trackmania Sunrise: Richten Sie den Wagen nun lieber aus, anstatt Vollgas zu geben.

WORLD OF WARCRAFT

TIPP 1: Besitzen Sie noch keinen wohlhabenden Charakter, der einem neu angelegten Starthilfe leisten kann, empfiehlt es sich, einen anderen Spieler nach einem kleinen Darlehen zu fragen. Dies müssen Sie zwar später zurückerstatten, jedoch sollten ein paar Goldstücke dann keine große Belastung mehr für Sie darstellen.

Philipp Neumann

TIPP 2: Sind Sie Teil der Horde und wollen bequem größere Mengen an Erfahrungspunkten sammeln, kann Ihnen geholfen werden: Erledigen Sie den Quest »Chens leeres Fässchen« immer und immer wieder. Die Folgemission können Sie beliebig oft wiederholen. Als Belohnung erhalten Sie jedes Mal satte 1450 Erfahrungspunkte.

Niklas Franik

X 2

TIPP 1: Um gleich am Anfang des Spiels an viel Geld zu kommen, gibt es einen einfachen Trick: Spielen Sie die Hauptstory bis zum zweiten Auftrag der TerraCorp, in dem Sie einen boronischen Wissenschaftler abholen sollen. Dazu werden Sie mit einem Transporter ausgerüstet, der mit zwei 125 MegaWatt-Schilden ausgestattet ist. Nachdem Sie mit dem Wissenschaftler im TerraCorp-Hauptquartier angekommen sind, aber noch bevor Sie mit Elena Kho sprechen, können Sie die beiden Schilde für jeweils rund 160.000 Credits verkaufen und sind damit schon sehr früh im Spiel finanziell abgesichert und können expandieren.

TIPP 2: Nach dem Gespräch mit Ban Danna fliegen Sie sofort zum TerraCorp-Hauptquartier (nächster Sektor Richtung Süden) und sprechen dort mit Elena Kho. Von ihr erhalten Sie einen simplen Transportauftrag, den Sie sofort annehmen. Dieser einfache Auftrag führt Sie einen Sektor weiter südlich zum Erzgürtel, als Bezahlung winken lukrative 20.000 Credits.

TIPP 3: Nun geht es weiter in Richtung Osten zum nächsten Sektor (zur Wolkenbasis SüdOst). Hier suchen Sie das Ausrüstungsdock und legen an. Die Alpha ISE tauschen Sie gegen Gamma ISE ein, dazu kaufen Sie entweder zwei mal 1-Megawatt-Schilde oder ein Schild plus Kampfsoftware. Nach nur einer halben Stunde Spielzeit haben Sie nun einen Kampfraumer, der es mit fast jedem M4-Schiff aufnehmen kann.

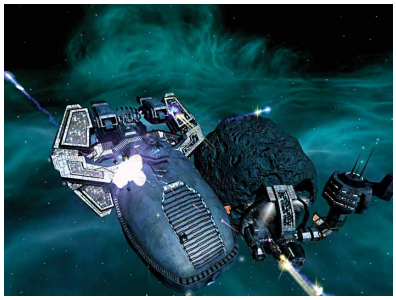
TIPP 4: Jetzt sollten Sie speichern und das Dock verlassen. Auf der Sektorenkarte suchen Sie sich einen Argon Buster, der keiner Heimatbasis zugeordnet ist, markieren ihn als Ziel und greifen an. Nach einigen Treffern (und mit etwas Glück) können Sie den gegnerischen Piloten davon überzeugen, Ihnen das Schiff zu schenken. Mit dem Buster ist nicht viel anzufangen, lassen Sie ihn ruhig im All treiben. Sie aber kontrollieren mit den Tasten I und U, ob er nützliche Ausrüstung besitzt (Bewaffnung oder Schilde). Die lassen Sie mit der F-Taste abwerfen, sammeln sie auf und verkaufen die Ware in der nächsten Schiffswerft.

TIPP 5: Wenn Sie möchten, können Sie nun weitere Kaperversuche in anderen Sektoren starten. Es empfiehlt sich, zuerst ein Tor nach Norden und dann eines nach Osten zu durchqueren. Hier beginnen die Piratensektoren und Sie können etwas an Ihrem Kampfrang arbeiten.

TIPP 6: Alle Transporte (etwa für Fabriken) sollten Sie mit den so genannten »Personentransportern« abwickeln, die sind bei gleichem Preis viel schneller.

TIPP 7: Das beste System zum Schürfen ist Glaubensquell, dort gibt es massig Asteroiden mit Erz und Silizium.

TIPP 8: Als Händler können Sie mit Majaglit in den paranidischen Raumschmieden eine Menge Geld machen. Der Einkaufspreis liegt bei 11 Credits und der Verkaufspreis bei 61. Bei voll beladenem Delphin können Sie damit einen Gewinn von 75.000 Credits machen! HK



X 2: Mit regelmäßig Gefechten in den Piratensektoren steigern Sie Ihren Kampfrang.

Plan zum Gangsterglück

GTA SAN ANDREAS

Unsere Karte zum Action-Highlight zeigt Ihnen die wichtigsten, Schmiergeld-, Panzerungen-, Adrenalin-, und Waffen-Verstecke.

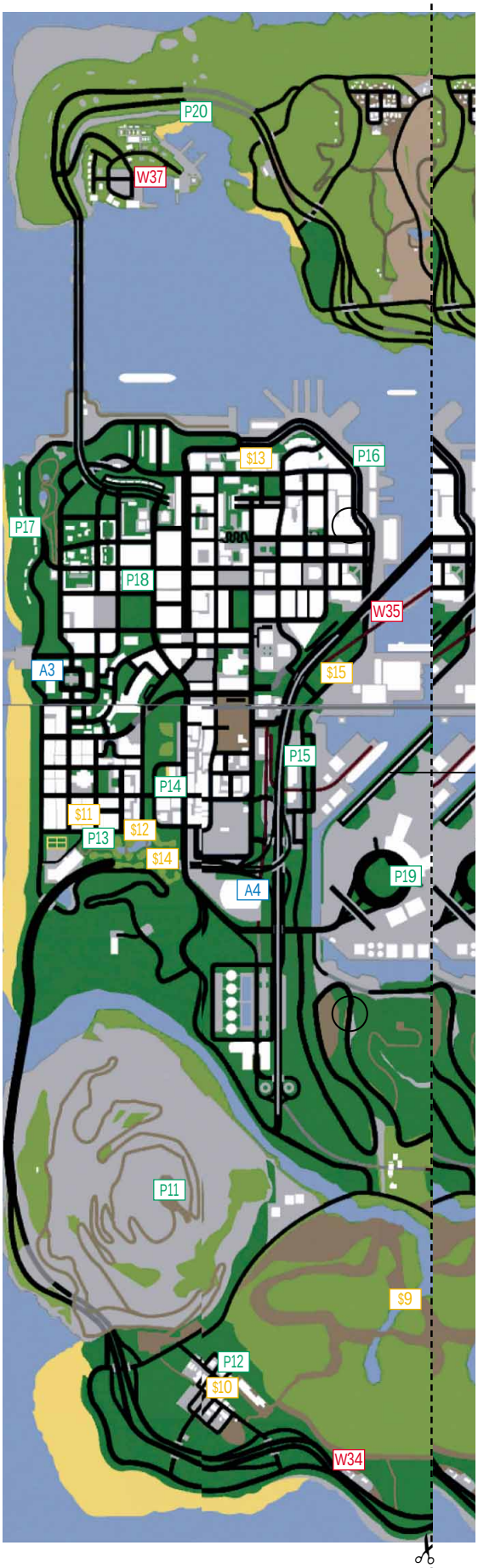
➤ GAMESTAR.DE: Komplett-Lösung QUICKLINK F76

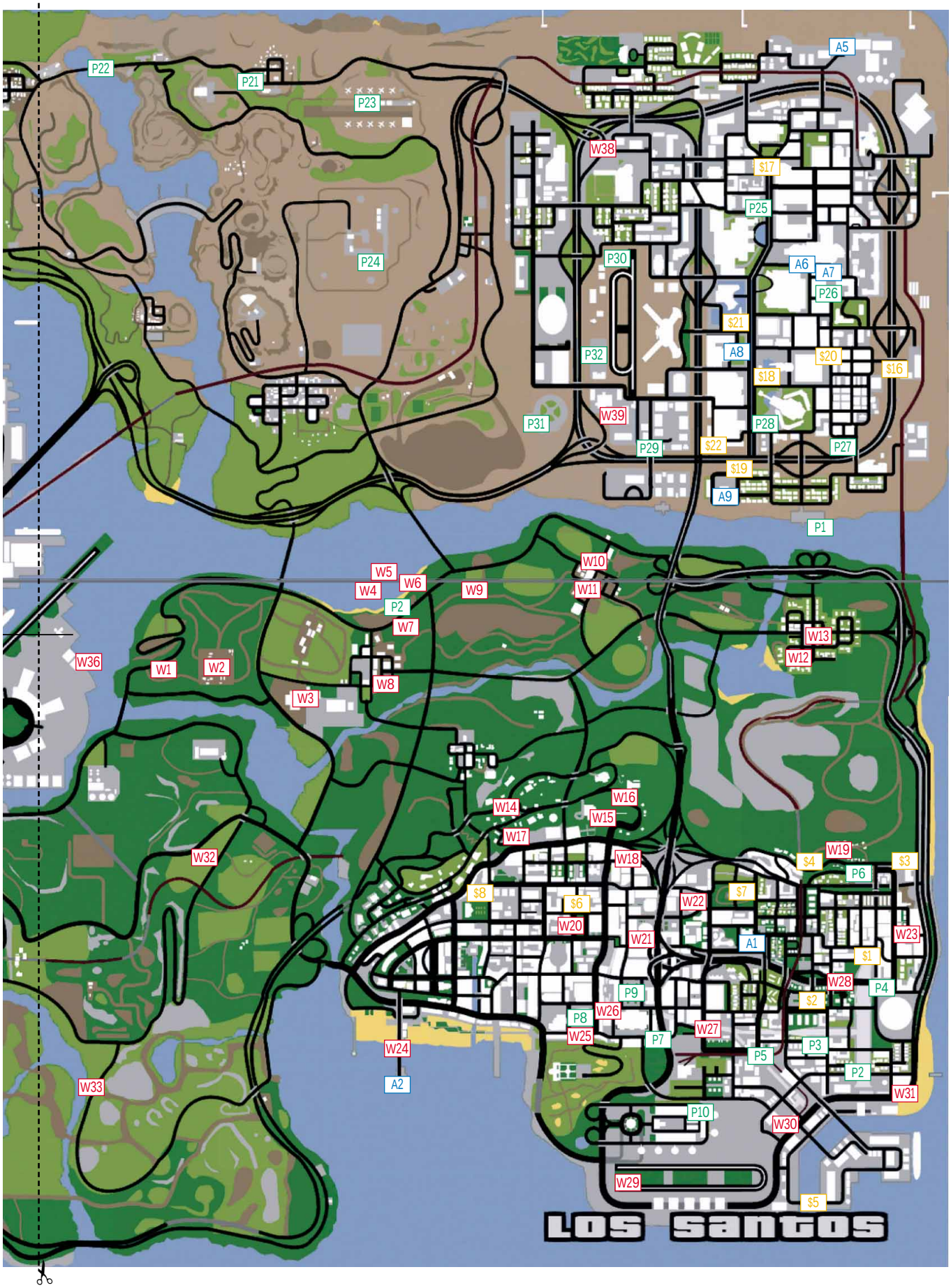
Schmiergelder:
- $1 im Hochwasserkanal
- $2 durch Gasse nahe dem Zentrum
- $3 in geneigter Gasse
- $4 nach Osten die Straße hinunter
- $5 auf dem Brückenbogen
- $6 auf Hofkreuzung
- $7 Bogen unter Brücke
- $8 in Unterführung
- $9 Schlucht beim Fluss
- $10 in Gasse
- $11 in Gasse hinter Häusern
- $12 in Gasse
- $13 in steiler Gasse
- $14 in Unterführung
- $15 auf den Schienen neben Tankstelle
- $16 unter Überführung
- $17 zwischen Bäumen
- $18 bei Stromleitungen
- $19 von mittlerer Fahrbahnbegrenzung springen
- $20 unter Monument
- $21 mit Motorrad über Piratenrampe springen
- $22 im umzäunten Bereich

Panzerung:
- P1 zwischen Treppen
- P2 unter der Hochwasserkanalbrücke
- P3 hinter Gebäude
- P4 hinter Haus
- P5 zwischen Schrotthügel und Kisten
- P6 im Hof
- P7 vor Restaurant
- P8 im Ringgang
- P9 in Polizei-Umkleide
- P10 vor Flughafen
- P11 auf dem Gipfel
- P12 hinter Restaurant-Mauer
- P13 Hinterhof
- P14 in Gasse
- P15 hinter dem Solarin-Gebäude
- P16 auf dem Pier
- P17 auf dem Pier
- P18 auf dem Supa-Save-Parkplatz
- P19 vor Terminal
- P20 am Strand
- P21 zwischen den Hütten
- P22 auf dem Dach hinter dem Peckers-Schild
- P23 im Flugzeugrumpf
- P24 auf Wachturm
- P25 in der Ecke des Balkonbereichs
- P26 auf dem Motelgebäude
- P27 in der Kirchenecke
- P28 im Torbogen unter dem Schild
- P29 in der Ecke des Gebäudeinnenhofes
- P30 in der verdeckten Ecke
- P31 hinter den Müllcontainern
- P32 in der Hangarecke

Adrenalin:
- A1 Dach der Klinik
- A2 am Riesenradsockel
- A3 Eingangsbereich
- A4 vor der Arena
- A5 in der Zaunecke hinter den Transportkisten
- A6 in der Gebäudeecke
- A7 in der Gasse
- A8 auf dem Dach
- A9 in der Ecke zwischen den Blumen

Ausgewählte Waffen:
- W1 Kettensäge: neben dem Holzlager
- W2 Schaufel: unter Vordach der Baracke
- W3 AK 47: nahe Acres nördlich der Fleischfabrik
- W4 Schlagstock
- W5 verchromte Flinte
- W6 Colt 45
- W7 geheimnisvolle Waffe
- W8 Billardqueue: an der Ecke vor der Bar
- W9 Kettensäge: vor der Baracke
- W10 MP 5: hinter der Betonwand im Hof des abgebrannten Gebäudes
- W11 Rucksackbombe
- W12 Molotowcocktails: auf dem Büchereidach
- W13 abgesägte Schrotflinte: auf der Veranda des Hauses mit dem weißen Garagentor
- W14 Tec 9: hinter dem Haus mit Doppelgaragen
- W15 Spazierstock
- W16 Golfschläger: hinter Schild vor Sendeturm
- W17 Präzisionsgewehr
- W18 Gasgranaten: auf Operntreppe
- W19 Granaten
- W20 Messer: nahe der Ladebucht
- W21 Fallschirm: auf dem Dach des Wolkenkratzers
- W22 Raketenwerfer: per Flugzeug aufs Dach
- W23 Micro SMG:
- W24 9mm: auf Rettungsschwimmerturm
- W25 Schalldämpferpistole: auf Hintertreppe
- W26 Schlagring: in der Gasse neben Supermarkt
- W27 Katana: gegenüber der Unity-Station
- W28 Kamera
- W29 M 4: am Ende der Rollbahnen
- W30 Tränengas
- W31 Desert Eagle: hinter dem Zaun am Wasser
- W32 Flammenwerfer
- W33 Gewehr: auf Erhebung
- W34 Feuerlöscher: vor der Xoomer-Tankstelle
- W35 Mini-Gun
- W36 Raketenwerfer: östlich des Terminals (Wasser)
- W37 geheimnisvolle Waffe
- W38 Militärschrotflinte: unter der Überführung
- W39 SPAZ-Flinte: auf der kleinen Blumenfläche




P22
P21
P23
A5
W38
$17
P25
P24
P30
A6
A7
P26
$21
A8
P32
$20
$16
$18
P31
W39
P28
P29
$22
P27
$19
A9
P1
W5
W6
W4
W9
W10
W11
P2
W7
W13
W12
W36
W1
W2
W8
W3
W14
W16
W15
W17
W32
W18
W19
$4
$3
P6
$8
$6
W22
$7
W20
W21
A1
W23
$1
W28
P4
P9
$2
P8
W26
W25
P7
W27
P3
W24
P5
P2
A2
W33
W31
P10
W30
W29
$5
LOS SANTOS

LESERBRIEFE IM JULI

GUILD WARS

Mit eurer Wertung bin ich ganz zufrieden, nur mit den Kritikpunkten komme ich nicht ganz klar. Ihr bemängelt ein fehlendes Handelssystem, was so aber nicht stimmt. Es ist eines vorhanden, allerdings ist es nicht sonderlich komfortabel. Im Wertungskonferenz-Video hat Michael Graf zwar recht, dass es schwer ist, eine Gruppe zu finden. Doch seit dem neuen Update vom 3. Juni sind nun die Distrikte nach Ländern unterteilt, was die Gruppenbildung wesentlich einfacher macht. Guild Wars entwickelt sich täglich weiter und wird auf Dauer immer besser. Für mich als Schüler, der ohnehin wenig Geld hat, ist Guild Wars genau das Richtige.
Andreas Kerkeling

GameStar In unseren Augen sind ein blassrosa Chat und ein Tauschfenster kein wirkliches Handelssystem. Bei der Runenvielfalt, den Waffen und den Upgrades hätten wir uns eher etwas wie ein Guild-Wars-Ebay gewünscht – wie es in World of WarCraft oder schon deutlich länger in Star Wars Galaxies existiert. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.
Petra Schmitz

Ich dachte, mit meinem 56K-Modem wäre es so oder so unmöglich, dieses Spiel zu spielen. Ich habe mich getäuscht. Guild Wars braucht zwar etwas, um die Instanzen zu laden, aber das dauert höchstens eine Minute. Danach kann ich binnen Sekunden zwischen den schon geladenen Instanzen hin und her springen. So spiele ich momentan das schicke Guild Wars ruckelfrei mit einem 56K-Modem!
Dennis Daum

BOILING POINT

Ich mag GameStar echt, aber bei dem Test von Boiling Point ist wohl ein bisschen was in die Hose gegangen. Spielspaß 20 Stunden? Habt Ihr da nicht eine Null vergessen? Vielfalt der Missionen: Welcher Ego-Shooter mit Rollenspielelementen bietet denn mehr Abwechslung? Selbst bei GTA gibt's nicht viel mehr Varianten, oder? Das sind für mich Indizien dafür, dass Ihr Euch das Spiel »mal kurz« angeschaut habt und das war's.
Loy, im Forum auf GameStar.de

Guild Wars: »Für mich als Schüler, der ohnehin wenig Geld hat, ist Guild Wars genau das Richtige.«

GameStar Wir haben Boiling Point für den Test durchgespielt. Die Spielspaß-Angabe bezieht sich nicht auf die Gesamtdauer des Spiels, sondern gibt die Zeit an, in der man unserer Meinung nach wirklich Spaß mit dem Spiel hat. Und das sind rund 20 Stunden, wohlwollend geschätzt. In allen wesentlichen Punkten – Missionen, Charaktere, Orte – bleibt Boiling Point erschreckend konventionell und ideenlos. Sehr schade, eben weil in diesem Spiel so viel mehr möglich gewesen wäre.
Fabian Siegismund

WOW EHRESYSTEM

Welches Ehresystem habt ihr denn getestet? In der Arena bekommt man keine Ehrenpunkte und für das Töten der NPCs ebenfalls nicht. Ich gebe ja zu, dass es unfair ist, wenn mehrere Hordler auf einen Allianzler losgehen, aber das ist nun mal Pech; es kann ja auch immer mal umgekehrt vorkommen. Ich persönlich finde das Ehresystem spitze; man lernt immer wieder neue Spieler kennen, nur weil man gemeinsam gegen die Horde ins Feld zieht.
Patrick Kürten

GameStar Stimmt, in den Ehresystem-Artikel haben sich Fehler eingeschlichen: NPCs bringen keine Punkte, und in der Arena geht's Ehre-frei zu. Dafür entschuldige

Boiling Point: »Bei dem Test ist wohl was in die Hose gegangen.«

F.A.Q.

ONLINE-FREISCHALTUNG

Earth 2160 muss ich online aktivieren. Wird das ein neuer Trend?

GameStar Gut möglich. Nach den guten Erfahrungen, die Valve bei Half-Life 2 mit Steam gemacht hat, zeigen immer mehr Hersteller Interesse an einer Online-Aktivierung, denn die schützt effektiver vor Raubkopien als andere Maßnahmen. Für die kommenden Action-Hits Prey und Alan Wake ist zum Beispiel schon angekündigt: Spielen nur mit vorheriger Freischaltung.

CIVILIZATION 2

Ich möchte mal wieder Civilization 2 spielen!

GameStar Wenn's im Laden oder bei Ebay kein Exemplar von Civilization 2 mehr gibt, empfehlen wir einen Blick auf das Programm Freeciv 2.0. Ist etwas sperriger als das Original, aber kostet nichts und gibt's im Internet: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F73

ich mich. An meiner Kritik ändert dies aber nichts: Das Ehresystem belohnt Siege, bestraft aber kein unfaires Verhalten, etwa Überfälle auf Schwächere. Zudem sammeln Solisten und Gelegenheitsspieler zu wenig Punkte. Immerhin schwächen die neuen Schlachtfelder einige Kritikpunkte ab. Details dazu gibt's im Test auf Seite 116.

Michael Graf

ALS FRAU IN WOW

Ich spiele seit einigen Wochen World of WarCraft – mit Begeisterung! Leider ist es scheinbar so, dass Frauen dort als Freiwild angesehen werden. Ich habe den Fehler gemacht, einen weiblichen Charakter mit meinem Realnamen zu erstellen. Seitdem werde ich sehr oft gefragt, ob ich wirklich eine Frau bin. Zum Beweis sollte ich meine Telefonnummer rausgeben oder per E-Mail dringend Fotos schicken bzw. ein Headset anschließen. Ich frage mich, ob Blizzard nicht eine Art Steckbrief für jedes Mitglied einrichten sollte, in dem das notariell beglaubigte Geschlecht, Brustumfang und Alter stehen – natürlich mit Fotos! Ich hatte schon den Realm gewechselt, weil ich (auch von der Gilde, in der ich war) regelrecht gemobbt wurde, nur weil ich nicht bereit war, Bilder zu verschicken. Ich werde mir auch kein Headset zulegen, nur weil die Männer das so wünschen. Jungs: Es gibt auch noch ein Leben neben dem Monitor!

Anja

GameStar Offenbar finden hormonell überbrodelnde Jungs es immer noch sensationell, wenn sich eine Frau in ein Spiel verirrt. Derartige Macho-Allüren halten wir für pubertären Unfug, der anderen auf Dauer den Spielspaß verdirbt. Unser Tipp: Auf den WoW-Rollenspiel-Servern sind Echtwelt-Themen Tabu, die Spieler achten entsprechend streng darauf, dass niemand aus der Rolle fällt.

Gunnar Lott

STILL LIFE

Still Life besitzt eine packende, gruselige Story. Der Krähenflug im Park, nachdem man den Ring gefunden hatte, ist einzigartig, was in eurem Test aber mit keiner Silbe erwähnt wird. Löst man ein Rätsel in fünf Minuten, war es für euch zu einfach, durchblickt man es aber nicht gleich, scheint es nervig zu sein. Dafür sind dann auch Foren da, um sich gegenseitig zu helfen, was wiederum Spaß macht und verbindet. Ist es nicht eher so, das Adventures bei euch überwiegend zerrissen werden? Wann, bitte, fragt man endlich mal die Spieler/innen nach ihrer Meinung? Microids, macht weiter so, denn wir Adventure-Spieler sind die eigentlichen Tester mit einer ganz anderen Meinung!

Christine Folesky

Ein großes Lob an Mick Schnelle! Ich bin einer von zig Hunderten von Leidensgenossen, die bei dem unverschämten »Back«-Rätsel hängen geblieben sind. Ich habe sogar den englischen Leitfaden zur Hilfe genommen, aber es hat nichts genutzt, außer dass Vicki antwortet: »Nein, so schmeckte das aber nicht!«

Andreas Lassahn

GOTHIC 3

Im Preview habt ihr die Grafik von Gothic 3 gelobt und auch über Details berichtet. Was mich dann allerdings mehr als gewundert hat, ist die Tatsache, dass ihr mit keinem Wort erwähnt habt, wie extrem sich im Video zum Beispiel Grashalme erst nach und nach aufbauen oder wie hässlich Baum- und Buschtexturen ins Bild ploppen. Das ist an und für sich kein Problem, da es sich um eine Pre-Alpha-Version handelt, allerdings ist es in meinen Augen mehr als bedenklich, dass solche Fehler nicht wenigstens am Rande erwähnt werden.

Florian Nave

GameStar Florian sagt es selbst: Gothic 3 sahen wir in einer sehr frühen Version. Es macht wenig Sinn, jetzt schon Details zu bekritteln, die sich aller Wahrscheinlichkeit nach noch ändern werden. Wenn uns spielentscheidende Schnitzer auffallen, mahnen wir in unseren Previews Nachbesserung an – Grashalme gehören nicht dazu.

Christian Schmidt

FEHLER!

Es war die E3-Ausgabe, ein Großteil der GameStar-Redaktion wuselte eine Woche lang über die US-Messe und schrieb Artikel spätnachts – da muss sich doch der eine oder andere Fehler eingeschlichen haben! Dachten Sie, und schickten uns an brief@gamestar.de auf gut Glück allerlei Ungereimtheiten, die Sie aus GameStar 7/05 gegraben hatten. Und tatsächlich: Der eine oder andere Treffer war dann sogar dabei.

PREVIEW: QUAKE 4

Die beiden Episoden von Star Trek: Elite Force, so behauptete US-Korrespondent Roland Austinat in der Preview zu Quake 4, habe Raven Software entwickelt. Einspruch von Markus Kettner: Nur der erste Teil samt Addon stammt vom Rabenteam, den Nachfolger programmierte die Spieleschmiede Ritual. Gewissenhaft fordert Kettner Konsequenzen ein: »Ich hoffe, Gunnar Lott wird den betreffenden Redakteur im Namen aller Star-Trek-Fans entsprechend bestrafen.« Im Namen der Trekkies bestrafen, das hieße wohl, Roland auf Ceti Alpha V auszusetzen, ihm Tribbles in die Hose zu kippen oder ihn auf mittlerer Phaserstärke gut durchzurösten. Ach nö, da strafen wir ihn lieber im Sinne der Redaktion: Im Getränkeladen aussetzen, ihm Bier in die Hose kippen und die Flaschen gut durchkühlen.

VIDEOS

Im letzten Heft hatten wir Videomann Toni Schwaiger einen Fehler bei Empire Earth 2 in die Schuhe geschoben. Kaum gelesen, wütete der Meister zornesrot: »Der Bluebox-Fauxpas geht aufs Konto vom Kollegen Spormann, Biergarten-Toni ist absolut unschuldig!« Au weia! Kaum wollten wir uns entschuldigen, druckste Toni auf einmal herum: »Für Die Redaktion habe ich eine Szene im Münchner Spieleladen PC Fun gefilmt und feierlich die Nennung des Geschäfts im Abspann versprochen. Pustekuchen.« Haha, da schau an, Biergarten-Toni hat doch Leichen im Keller! Bzw. jetzt eine Wagenladung Werbezettel für Münchens besten Spieleladen (PC Fun!), die der Hobbyfilmer täglich in der Münchener Fußgängerzone verteilt.

SZENE-NEWS

Dreamcatchers Marketing-Manager Christian Steil griff verblüfft zum Telefon: »In euren Szene-News schreibt ihr, dass Painkiller 2 in Arbeit sei. Das kann ich nicht bestätigen.« News-Redakteur Daniel Matschijewsky hatte seine Quelle unterschlagen: Die Meldung geht auf die amerikanische Webseite Worthplaying.com zurück, deren Redakteure auf der E3 ein Gespräch der Entwickler belauscht haben wollen, in dem es um Painkiller 2 ging. Mehr als ein Gerücht ist die Painkiller-Fortsetzung zur Zeit also nicht. Ähnlich wie die Behauptung, Daniel müsse seit Wochen in Gunnar Lotts privater Smaragdmine mit bloßen Händen Edelsteine schürfen – aus Menschenrechtsgründen weisen wir derartige Anschuldigungen weit von uns.

SZENE-NEWS

Einen »außerordentlichen Fehler« wies Florian Fischer unserem News-Reporter Daniel Matschijewsky nach. Der hatte frech behauptet, die Firma Acony stamme aus dem badischen Schwenningen. »Villingen und Schwenningen sind Partnerstädte und werden offiziell als Villingen-Schwenningen bezeichnet«, referiert Florian. »Villingen ist badisch, Schwenningen aber württembergisch!« Schlimm? Dann warten Sie mal ab, bis wir genüsslich eine pikant-peinliche Information vor Ihnen ausgebreitet haben: Daniel ist bei Villingen-Schwenningen aufgewachsen! Weil so wenig Heimatverbundenheit erschüttert, zwangen wir Daniel unter vorgehaltener Baden-Württemberg-Flagge, ein Preisgedicht auf die Doppelstadt zu verfassen. Der formvollendete Knüttelvers treibt selbst Lyrikexperten die Tränen in die Augen:

Spott aufs schöne Villingen
Kann ich niemals billigen!
Wenn wir jemand hängingen,
Dann den Mob aus Schwenningen.

Juliana Socher schickte uns diese Cartoons. Wir finden's super — an alle Hobbyzeichner, sendet uns eure Werke!

LOB FÜR GAMESTAR

Liebe GameStar-Redaktion! Seit ein paar Jahren lese ich euer Magazin. Ihr begeistert mich und meinen Freund jedes Mal aufs Neue. Ich muss aber zu meiner Schande gestehen, dass ich euch fremd gegangen bin. Letzten Monat haben wir vor lauter Sehnsucht eine andere PC-Zeitschrift gekauft, da die neue GameStar noch nicht draußen war. Nach längerer Studie dieses Heftes ist uns aufgefallen, wie toll ihr doch eigentlich seid! Wir wurden von dem anderen Magazin so dermaßen enttäuscht, dass wir unseren Fehler sofort bereuten. Eure DVDs sind klasse, eure Berichte sind super und bei euch fühle ich mich gut beraten.

Alexandra Fischer

TÖTEN IN SPIELEN

Sascha Schulz schrieb im Streitgespräch in den Leserbriefen der letzten Ausgabe: »Mich stört schon das Wort Töten im Bezug auf Computerspiele. Es wird mit virtuellen Waffen auf Pixel geschossen.« Natürlich schießt man mit virtuellen Waffen auf Pixel, aber diese Pixel stellen Gegner, Monster wie Menschen dar. Also tötet man die Gegner, oder wie würde Herr Schulz das bezeichnen, wenn ein Lebewesen auf dem Bildschirm stirbt? Natürlich wird das Töten in den neuen Ego-Shootern realistischer, die Grafik wird besser, alles wird realer. Deshalb sollte man auch lernen, zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden.

Raphael Seuffert

Dass Computerspiele Einfluss auf unser Leben haben, möchte ich gar nicht bestreiten – ich habe mir beispielsweise meine Englischkenntnisse zum Großteil bei Civilization angeeignet. Ich ziehe aber gewiss nicht los, um meine Nachbarn mit Katapulten anzugreifen. Ich stimme Herrn Hemprich zu, dass eine Tabuisierung von Gewalt in Spielen in eine ganz falsche Richtung ginge, denn es bestünde die Gefahr, das Gesehene (Gespielte) unreflektiert zu lassen und als alternative Lebenskonzepte anzunehmen. Hier sind aufgeklärte Lehrer, Eltern und Politiker gefragt, eine objektive Diskussion zu führen; durch Gesetze lässt sich in dieser Hinsicht meiner Meinung nach wenig erreichen.

Gregor Haase

Computerspielen macht Spaß – nachgestellte Gewaltszenen nicht. Ich empfehle jedem, auf einer öffentlichen Schießanlage mal das Schießen auszuprobieren. Schießen ist ein Sport, bei dem es um Konzentration und innere Ruhe geht. Wer zum Schießen kommt, um seinen Frust wegzuballern (à la Hau-auf-den-Boxsack), der wird schnell merken, dass er am falschen Ort ist. Seit Erfurt haben die Sportschützen ein sehr scharfes Auge aufeinander. Wer glaubt, nach Feierabend wie Rambo auf der Schießbahn rumballern zu müssen, fliegt.

Manop Huber

Ich möchte Ihnen danken, dass Sie meine Kritik und auch Fragen zum Thema »Töten in Spielen« in Ihrem neuen Heft so sehr berücksichtigt haben. Ich freue mich auch, die Meinung anderer Spieler gehört zu haben. Sie haben alle recht damit, dass das Töten in PC-Spielen etwas anderes ist als das Töten im realen Leben (anders sollte es auch aus meiner E-Mail nicht hervorkommen). Trotzdem finde ich, dass einige PC-Spiele unnötig sind, gerade Kriegsspiele wie Call of Duty oder Medal of Honor. Wenn ich irgendwann den Eindruck habe aufkommen lassen, dass PC-Spieler potenzielle Amokläufer oder Mörder sind, so entschuldige ich mich dafür. Denn dieser Eindruck sollte nie entstehen.

Richard Wurlitzer

RISE & FALL

Der Heldenmodus von Rise & Fall ist eine echte Innovation im Genre. Ich habe mir schon immer eine Mischung aus Rome und Enclave gewünscht. Was mich interessieren würde ist, ob man die Begrenzung der Zeit, in der man den Helden spielen kann, auch deaktivieren kann. Ich denke zwar, dass das Balancing darunter leidet, aber ich würde mich viel lieber unbegrenzt lange mit meinem Helden durch die gegnerischen Reihen von Soldaten schnetzeln.

Marvin Gastrock

GamePro 08/2005 mit DVD – ab 01.07. am Kiosk!

Titelstory: **Half Life 2 – Überleben gesichert:** GamePro besuchte exklusiv Valve Software und bietet einen ausführlichen Spielbericht.

Im Test: **God of War**, Conker: Live & Reloaded, Killer 7, Batman Begins, Pirates, Wrestlemania 21 u.v.m.

Previews: **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, Dead Rising, Black, Soul Calibur 3, Fire Emblem, Quake 4 u.v.m.

Specials: **Abgehört:** Spiele Soundtracks
Plus: Interview mit Komponist Yuzo Koshiro.
Vom Training bis zum Championat:
Das große Clan-Special.

GameStar Mit Strategie hätte so eine Schwertschwingerei nicht mehr viel zu tun, entsprechend wird sich die Zeitbegrenzug im Heldenmodus nicht aufheben lassen. Vielleicht sorgt ein Cheat für Daueraufenthalt im Heroenkörper.
Markus Schwerdtel

DIE REDAKTION

Ich lese GameStar seit 1998. Ich muss sagen, dass die Frontal-21-Parodie das Lustigste ist, was ich je auf einem GameStar-Datenträger gesehen hab. Ich musste mir die Folge direkt viermal hintereinander angucken. Ihr müsst unbedingt einen zweiten Teil drehen!
Stephan Müller

ICH LIEBE EUCH! Was soll ich großartig erzählen: Die Redaktion ist einfach genial, ihr seid die besten, wie ihr kritisch und – natürlich rein vom wissenschaftlichem Standpunkt aus betrachtet – das Thema »ZDF – oder wie man eine Reportage gründlich versauen kann« belichtet. Sehr schön, ich konnte bei dem Video mal wieder richtig lachen.
Christian Dönges

Seit wann ist Markus Schwerdtel Innenminister von Bayern? Ihr wollt ihn wohl als Kanzlerkandidaten einsetzen?
Tobias Herrmann

Die Redaktion: »Seit wann ist Markus Schwerdtel Innenminister von Bayern? Ihr wollt ihn wohl als Kanzlerkandidaten einsetzen?«

GameStar Das ist unser Plan. Als Überraschungskandidat kegelt Markus »Freibier!« Schwerdtel erst Angela Merkel vom Siegertreppchen, dann wird die GameStar-Redaktion als Kabinett eingesetzt. Spieleminister Lott schreibt das Recht auf Online-Abenteuer ins Grundgesetz, dann die Überraschung: Der Kanzler bläst zur Jagd auf Haartrockner! Auf Druck der Hausfrauenlobby stürzt die Regierung, die alte Riege kehrt zurück. Schöne drei Tage, die die Geschichtsbücher geflissentlich unterschlagen werden.
Christian Schmidt

TRACKMANIA SUNRISE

Auf der vorletzten GameStar-DVD befand sich die selbst erstellte Trackmania-Sunrise-Strecke »Mount Doom« von einem Herren, der sich vorsichtshalber hinter dem Synonym »Heiko« versteckt. Diesem Herren ist es zu verdanken, dass sich mein Leben von Grund auf änderte. Nachdem ich zwei Nächte nicht geschlafen hatte, fand mich meine Freundin über den Controller gekrümmt im Arbeitszimmer. Da die Gute Mitleid mit mir hatte, legte sie mich auf das Sofa und begann nun ihrerseits, den Track zu spielen. Und holte spontan die silberne Medaille, nach der ich so lange gerungen hatte. Seither steht mein Leben Kopf. Beziehungszwistigkeiten werden am Rechner ausgetragen, am liebsten am, im und über dem Mount Doom. Sie wirft mir an den Kopf, dass ich nicht fahren könne, da ich 30 Hundertstel hinter ihr durchs Ziel gehe etc. Lieber Heiko – warst du dir der vollen Konsequenzen bewusst, als du dich entschlossen hast, den Track mit auf die DVD zu brennen? Da ich solches Verhalten bestrafenswert finde, werde ich mich mit den gleichen Waffen rächen. Angehängt habe ich meinen Track »City-Hopper« – auf dass dein Tun nicht ungesühnt bleibe!
Christian Duwe

GameStar Haha, danke für die Herausforderung! Die schöne Strecke haben wir gleich auf die DVD gepackt. Übrigens: Zehn Minuten hat's gedauert, dann hatte ich mit 2:41,94 die Platin-Medaille auf City Hopper eingefahren. Beweisfoto siehe oben, Gruß an deine Freundin!
Heiko Klinge

Trackmania Sunrise: Heiko akzeptiert die Herausforderung von Christan Duwe und erfährt souverän Platin auf »City Hopper«.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
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.

Der Stand der Forschung

KRIEG IM KOPF

Spiele sind kein Exotenfach mehr: Die Wissenschaft forscht seit über einem Jahrzehnt an der Gewaltfrage. Man weiß längst, dass Bildschirmmorde auf den Spieler wirken. Man weiß nur nicht, wie stark.

Der junge Mann durfte seinem Ärger freien Lauf lassen. Über den Kopfhörer hatte ihm sein Gegner schneidenden Lärm ins Ohr gepfiffen, 100 Dezibel, laut wie ein Schnellzug. Nun war die Gelegenheit zur Revanche gekommen: Am Monitor stellte er Dauer und Lautstärke ein, mit der das Gegengetöse in der Nachbarkabine einschlagen würde. Was der Student nicht wusste: Die Tonattacken landeten nicht im Ohr eines Menschen, sondern auf der Festplatte eines Computers. Denn Forscher erhofften sich einen Einblick in den Gemütszustand des Probanden: Er hatte vor dem Dezibelduell das Actionspiel **Wolfenstein 3D** gespielt.

Medal of Honor Pacific Assault: Angriff auf Pearl Harbor.

Mit dem Experiment untersuchte der Amerikaner Craig Anderson Ende der 90er an der Universität von Iowa die kurzfristigen Auswirkungen von brutalen Spielen auf die Aggressivität. Die Ergebnisse sollten ein neues Licht auf die Frage werfen, die Wissenschaftler seit über einem Jahrzehnt quält: Wirkt Gewalt in Spielen auf die Spieler?

Lektion: Fernsehen

Die Antwort lautet: Ja. »In der Wissenschaft herrscht Konsens: Es gibt einen Einfluss«, sagt Christoph Klimmt vom Institut für Journalistik und Kommunikationswissenschaft in Hannover. »Es ist schwer, genau zu beziffern wie stark er ist, aber er ist ernst zu nehmen.« Die Psychologin Ute Ritterfeld von der University of Southern California ergänzt: »Dass sich jemand hinstellt und behauptet, es gibt keine Medieneffekte, ist Unsinn.« Aber: »Das sind keine Effekte, die einen umhauen.« Denn die Forscher wissen zwar, dass Gewaltkonsum Spuren im Gehirn hinterlässt. Sie wissen nur nicht, wie tief diese Spuren sind.

Die Untersuchungen fußen auf der klassischen Medienforschung, die seit 50 Jahren alles unter die Lupe nimmt, was über Leinwand und Mattscheibe flimmert. 8.000 Bildschirmmorde, so sagt eine berühmte Statistik, hat ein US-Jugendlicher gesehen, wenn er von der Grundschule kommt. Und in drei Vierteln der Fälle bleiben die virtuellen TV-Bluttaten ohne negative Konsequenzen für die Täter – Polizisten etwa dürfen böse Buben ohne Reue ins Jenseits schicken. Das Fernsehen, so fürchtet der Amerikanische Psychologenverband (APA), mache Gewalt zum akzeptablen Teil des gesellschaftlichen Alltags. Kinder würden so auf Dauer unsensibel für Schmerz und Leiden anderer, ängstlicher gegenüber ihrer Umwelt und gewaltbereiter gegenüber ihren Mitmenschen. Das ist nicht unumstritten. Die Fernsehforschung stützt sich aber vor allem auf das, was den Videospiele-Experten noch fehlt: Langzeitergebnisse. »Wir finden in Langzeitstudien zur Fernsehgewalt klare Effekte für das Aggressionsverhalten«, konstatiert Ute Ritterfeld. Craig Anderson, die Koryphäe unter den US-Videospieleforschern, räumt den Erkenntnissen einen Sonderplatz ein: »Die Bestän-

digkeit der Resultate aus den Studien macht dieses Feld zu einem der besterforschten in der gesamten Psychologie.«

Der Markt wächst

Nun sind die Computerspiele an der Reihe. Spät und zaghaft sprang die Forschung Mitte der 90er auf das Thema an, inzwischen wird mit Hochdruck befragt, getestet und analysiert. Denn der Markt der digitalen Spiele, der die DVD- und Videobranche an Umsatz abgehängt hat, erhebt Gewalt längst ebenso selbstverständlich zum Unterhaltungsgegenstand wie Film und Fernsehen. Zwar wird das Ausmaß gern überschätzt. Von den 2.152 Spielen, die die deutsche Selbstkontrolle USK 2004 für die Alterseinstufung geprüft hat, erhielten nur knapp fünf Prozent keine Kennzeichnung oder keine Jugendfreigabe (»ab 18«), in der Regel wegen exzessiver Gewaltdarstellung. Aber das Segment wächst; 2003 waren es noch rund drei Prozent. Auch der Anteil der Spiele mit einer Freigabe »ab 16 Jahren« stieg von 13,2 Prozent auf 19 Prozent im Jahr 2004. Rund ein Viertel des Markts besteht inzwischen aus Spielen mit mehr oder weniger starken, mehr oder weniger abstrakten Gewaltinhalten. »Insgesamt machen reine Erwachsenenprodukte weniger als fünf Prozent des Umsatzes aus«, hält der deutsche Branchenverband VUD auf seiner Webseite dagegen. Und folgert salopp: »Die zunehmende Gewalt in unserer Gesellschaft ist tatsächlich ein Problem. Aber sie geht nicht von Filmen und Computerspielen aus.«

Was ist Gewalt?

Was ist Gewalt? Was sind gewalthaltige Medien? Schon die Grundfragen bereiten Forschern Kopfzerbrechen. Weil der Streit über den Gewaltbegriff seit Jahrhunderten bei den Philosophen ausgetragen wird – ohne Aussicht auf Einigung – greifen Psychologen zu pragmatischen Definitionen. Aggression ist demnach Verhalten, das darauf abzielt, anderen zu schaden. Gewalt ist die schwere – meist körperliche – Konsequenz. Virtuelle Gewalt bildet solches Verhalten ab, ihr Anspruch ist meist die größtmögliche Ähnlichkeit zur Realität – etwa wenn **Medal of Honor: Pacific Assault** den historischen Angriff auf Pearl Harbor in authentisch wirkender Dramatik inszeniert. Reale Gewalt als Handeln, virtuelle Gewalt als Abbildung – ein Trennstrich, der so unscharf ist, dass Kontroversen um ihn entbrennen. Wer auf dem Schulhof rempelt, rauft und rüpelt, folgt der den gleichen Mustern, nach denen er beim Kung-Fu-Duell in **Tekken 5** den Computergegner K.O. prügelt? Wer auf solche Fragen Antworten sucht, muss wissen, wie Aggression im Kopf entsteht.

Wie wir hassen

Welche Mechanismen in unserem Gehirn wirken, wenn wir provoziert werden, beschreibt das General Aggression Model (GAM, siehe Diagramm auf Seite 180), das in der Psychologie als Standard gilt. Zwei Dinge bilden die Grundlage für jedes aggressive Verhalten: die Persönlichkeit des Menschen, seine Erfahrungen und Einstellungen und die konkrete Situation, der klassische Reiz: Der Andere zeigt mir den Finger. Diese beiden Einflüsse rollen wie Münzen durch das Innere eines Glücksspielautomaten und setzen Walzen in Gang. Körperlich: Der Blutdruck steigt, das Herz schlägt schneller. Emotional: Gefühle von Verärgerung, Wut oder Furcht stellen sich ein. Auf der Erkenntnisebene (Kognitiv): In den Verhaltensmustern, die im Erfahrungsschatz gespeichert sind, suchen wir automatisch nach passenden Reaktionen – Gegenhalten? Laut werden? Ignorieren? Stoppen die Walzen, bewertet unser Gehirn das Ergebnis: Ist die Reaktion angemessen? Die rationale Kontrolle kann Impulse ausfiltern, die unangebracht scheinen. Aber nur, wenn die Reize nicht so stark waren, dass unser Gehirn in die Automatik schaltet: wegrennen oder kämpfen.

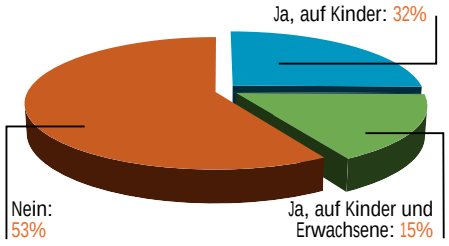
Wenn sich Spieler bei Videospielen aufregen, muss das nicht an der Gewaltdarstellung liegen – vor allem Scheitern am hohen Schwierigkeitsgrad führt zu Frust und Ärger. Und spannende Situationen oder schneller Spielfluss beschleunigen den Puls auch ohne Blut und Morde. Die langfristigen Auswirkungen von virtueller Gewalt sehen Forscher wie Craig Anderson deshalb vor allem auf der kognitiven Ebene: »Aggression basiert zum großen Teil auf Wissensstrukturen, die durch soziale Lernprozesse entstehen.« Die Kernthese: Gut gelernte, oft genutzte Verhaltensweisen sind besonders schnell abrufbar. Wer einmal erfolgreich zuschlägt, wird beim nächsten Mal umso leichter wieder draufhauen. Gewalttätige Personen besitzen meist einen gut entwickelten Vorrat an aggressiven Verhaltensweisen – und sind besonders schnell bereit, sie auch anzuwenden.

Spirale abwärts

Die Befürchtung lautet: Wenn Gewalt in Computerspielen die aggressiven Denkmuster vertieft, kann sich die Persönlichkeit des Menschen verändern. »Welches Verhalten Kinder und Erwachsene für angemessen halten«, behauptet Craig Anderson, »stammt zum Teil aus den Lektionen, die wir aus dem Fernsehen und aus Filmen lernen.« Zu diesen Lektionen gehört nicht nur gewaltbereites Verhalten, sondern auch eine Veränderung der Wahrnehmung (siehe Diagramm). Aggressiven Personen

SPIELER FÜHLEN SICH SICHER

»Glauben Sie, dass gewalthaltige Spiele einen Einfluss auf die Persönlichkeit eines Menschen haben?«



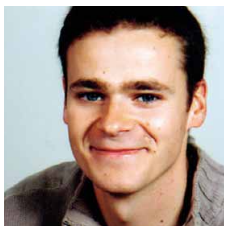
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 14.606 Teilnehmer

DAS EXPERTENFELD

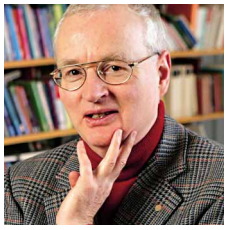
»Dass sich jemand hinstellt und behauptet, es gibt keine Medieneffekte, ist Unsinn.«

Ute Ritterfeld, Professorin für Psychologie an der Annenberg-Schule der University of Southern California

»Wir reden nicht von dem einzelnen gesellschaftlichen Übel. Wir sammeln Puzzlesteine.«



Christoph Klimmt, Doktor für Medienmanagement am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung Hannover

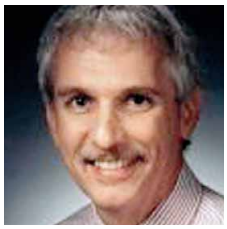


»Wer Gewalt real ausübt, hat Gewalt auch real erlebt.«

Jürgen Fritz, Professor für Medienpädagogik an der Fachhochschule Köln

»Viele Kinder, die viel Gewalt konsumieren, verhalten sich im Alltag völlig unauffällig.«

Marco Ennemoser, Doktor der Psychologie an der Universität Giessen



»Die Gefahr liegt weniger in den Gefühlen, die Spiele auslösen, als in den Ideen, die sie lehren.«

Craig A. Anderson, Professor für Psychologie an der Iowa State University

In Konsolenspielen wie Mortal Kombat 4 prügeln sich Kampfsport-Duellanten.

Counterstrike erfordert als Teamspiel Einfühlungsvermögen in die Kollegen.

erscheinen ihre Umwelt und deren Verhalten feindseliger, sie fühlen sich schneller bedroht. Zudem macht der selbstverständliche Umgang mit Gewalt auf Dauer weniger empfänglich dafür, dass Aggression meist Schmerzen und Leid für andere zur Folge hat. Für Anderson ist deshalb klar: »Langjährige Videospieler können aggressiver in ihren Ansichten, Wahrnehmungen und Verhaltensweisen werden, als sie es vorher waren.« Die neuen Denkmuster verstärken sich mitunter selbst. »Aggressivere Kinder tendieren zu Gewaltinhalten, die machen sie wiederum aggressiver«, meint Ute Ritterfeld. »Das ist eine Abwärtsspirale.«

Umstrittene Ergebnisse

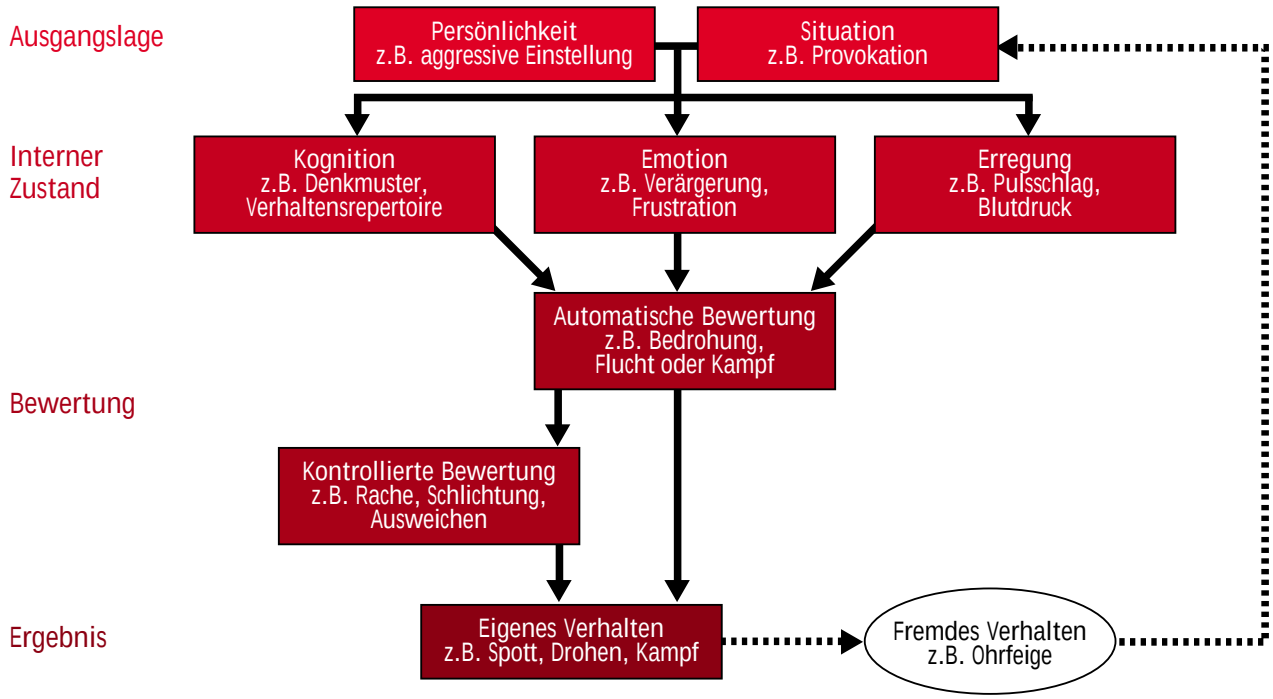
Die düsteren Prognosen gewinnen dadurch an Bedeutung, dass die Videospieleforschung – anders als meist angenommen – längst kein brachliegendes Feld mehr ist. Allein drei so genannte Meta-Analysen werten insgesamt über 120 unabhängige Einzelstudien aus. »Alle Meta-Analysen kommen zum gleichen Ergebnis«, sagt Ute Ritterfeld: Gewaltinhalte in Computerspielen haben einen Effekt auf die Aggression. In der Metastudie von Craig Anderson weisen zum Beispiel 29 von 33 Untersuchungen einen Wirkungszusammenhang nach, nur vier Studien kommen zu einem negativen Schluss. Das Ergebnis scheint unzweifelhaft: Statistisch gesehen ist es genauso stark wie der Zusammenhang zwischen regelmäßigem Lösen von Hausaufgaben und besserem Schulerfolg.

Doch es gibt Zwischenrufer: Kevin Durkin, der für die University of West Australia Aggressionsstudien unter die Lupe nahm, wirft seinen Kollegen »mangelhafte Methoden« vor. »Das Beweismaterial – hauptsächlich gesammelt von Forschern, die unerwünschte Auswirkungen von Spielen nachweisen wollten – belegt, dass es sehr schwierig ist, solche Auswirkungen zu finden, und dass sie wahrscheinlich nicht sehr schwerwiegend sind«, relativiert der Psychologe. Allerdings: Seine Untersuchung stammt von 2001, als das Datenmaterial dünner war als heute. Kommunikationswissenschaftler Christoph Klimmt wagt vorsichtigere Kritik: Die herkömmliche Herangehensweise der Fernsehforschung sei für Spiele nur teilweise geeignet. »Viele Untersuchungen verlassen sich auf konventionelle Forschungsmethoden. Da sind viele Spezifika von Computerspielen noch nicht enthalten.« So hänge das Gewalterleben zum Beispiel stark von der Spielweise ab. »Wenn zwei Spieler GTA spielen, erfahren sie längst nicht die gleiche Menge an Gewalt.«

Spiel vs. TV

Die Eindeutigkeit der Ergebnisse täuscht eine Einigkeit vor, die es so nicht gibt. Dass ein Effekt existiert, ist unstrittig; welche Auswirkungen er hat, spaltet das Lager. So dreht sich ein hitziger Expertenstreit um die Frage, ob gewalthaltige Computerspiele potenziell stärker auf das Gemüt der Jugend drücken als brutale Szenen im Fernsehen. Die Befürworter der These führen vor allem drei Argumente an:

WIE AGGRESSION ENTSTEHT: GENERAL AGGRESSION MODEL (GAM)



DAS WOLFENSTEIN-EXPERIMENT

Wann: 1997
Wo: Iowa State University, USA
Wer: Craig Anderson, Karen Dill
Was: Kurzfristige Aggressionssteigerung durch Gewaltspiele

Es war eine ausgeklügelte Täuschung: Die 210 Studenten glaubten, ihre Geschicklichkeit bei Computerspielen werde aufgezeichnet. Doch der Videorekorder, dessen Kabel zum Computer führte, war nicht angeschlossen; in der Nachbarkabine, wo die Studenten einen Kollegen vermuteten, sprach die Studienleiterin mit einem leeren Stuhl. In Wirklichkeit interessierte die Forscher etwas anderes: Reagieren Testpersonen aggressiver, die zuvor ein brutales Videospiel gespielt hatten? Das brutale Spiel war der in Deutschland verbotene Action-Oldie Wolfenstein 3D, sorgfältig ausgewählt wegen seines »eklatanten Gewaltinhalts, Realismus und den menschlichen Gegnern.« Die Hälfte der Probanden spielte den Shooter, die Vergleichsgruppe bekam ein gewaltfreies Spiel vorgesetzt: das Rätsel-Abenteuer Myst. Männer und Frauen waren gleich verteilt. 15 Minuten wurde gespielt, dann prüfte ein Fragebogen die Erregung der Spieler mit Skalen wie »Ich bin aufgeregt« oder »Ich bin gut gelaunt«. Nach weiteren 15 Spielminuten absolvierten die Testpersonen einen kognitiven Reaktionstest: Sie mussten auf dem Bildschirm erscheinende Wörter so schnell wie möglich vorlesen, ein Tonsensor maß die Zeit bis zum Sprechbeginn. Jedes vierte Wort war aggressiv: »Mord«, »Waffe«, »Schlag«. Ergebnis: Die brutalen Wörter gingen einem Großteil der Wolfenstein-Spieler schneller von den Lippen als der Vergleichsgruppe.

Zwei Wochen später testete das Abschlussexperiment aggressives Verhalten. Nach 15 Spielminuten lieferten sich die Spieler ein Tonduell mit dem (nicht existenten) Spieler in der Nachbarkabine: Wer auf ein Signal hin die Maustaste schneller drückte, durfte den Gegner mit einem Lärmstoß über Kopfhörer bestrafen. Das Spiel war abgekartet, 12 von 25 Runden gewann immer der Computer. Die Forscher interessierte, was nach einer Niederlage passierte: Stellten die Actionspieler nun lautere, längere Töne ein, um zurückzuschlagen? Sie taten es, vor allem aber waren die Wolfenstein-Spieler leichter zu provozieren als Computer-Abenteuerer: Sie schlugen im Schnitt 17 Prozent heftiger zurück als die Myst-Kollegen. Andersons Fazit: »Gewaltspiele erhöhten die kurzfristige Aggressivität der Testpersonen.«

➤ **Identifikation**. Weil der Spieler in die Haut des Angreifers schlüpft, fällt es ihm leichter, sein Handeln als das eigene zu begreifen – und zu imitieren. »Das Argument der Interaktivität hört man allenthalben«, wiegelt Ute Ritterfeld ab. »Geprüft worden ist es nie. Dass das Spiel involvierender ist, heißt nicht, dass die Wirkung stärker ausfällt.«

➤ **Aktivität**. Direktes Handeln hat einen stärkeren Lerneffekt als passives Konsumieren. Zudem erfordert Aktivität ständige Aufmerksamkeit. Spieler müssen Entscheidungen treffen, die ihnen ein Film abnimmt: Im Spiel sterben Gegner nur dann, wenn der Spieler den Abzug zieht. Der Handlungsfortschritt erfordert Aktionen.

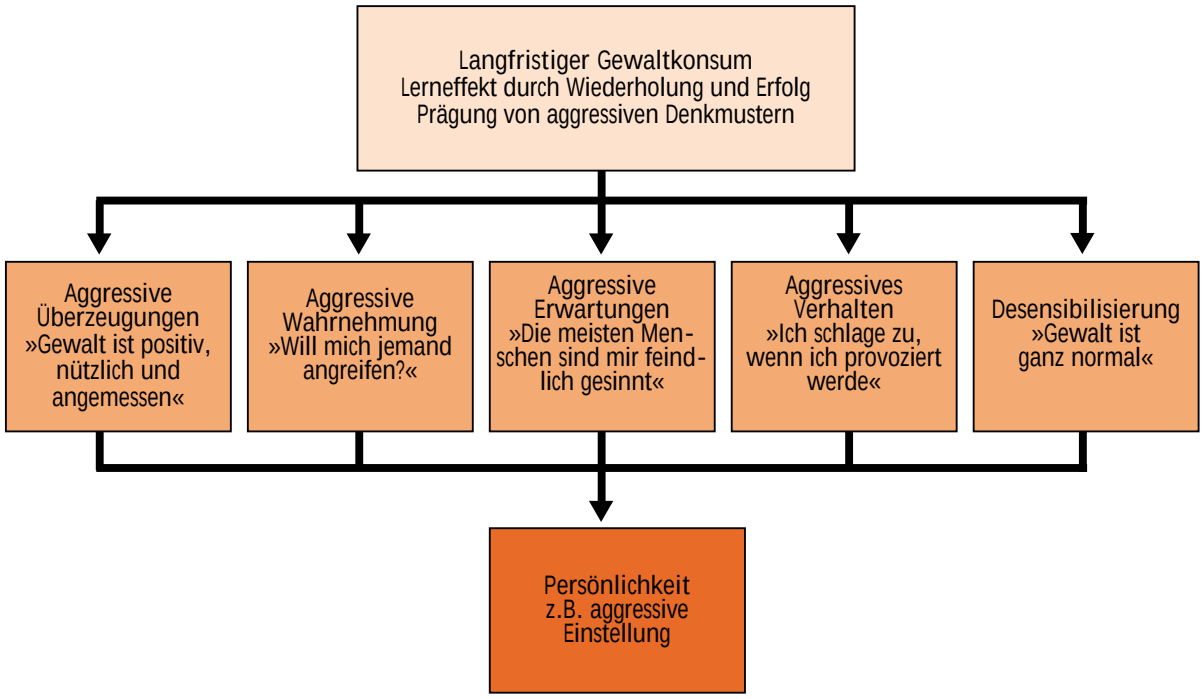
➤ **Wiederholung**. Weil die meisten Handlungen im Spiel wieder und wieder ausgeführt werden, prägen sie sich leichter ein. Zudem sprechen Forscher Spielen einen starken Suchteffekt zu; gute (Kampf-)Leistung wird durch Extras oder Geheimlevels belohnt.

»Wir konnten in unserer Studie nicht bestätigen, dass von Computerspielen eine größere Gefährdung ausgeht als vom Fernsehen, im Gegenteil«, sagt dagegen Marco Ennemoser. Für die Universität Würzburg hat der Psychologe 816 Schüler der Klassen 6 bis 8 auf ihr Aggressionsverhalten und den Fernseh- und Spielekonsum untersucht. Das Ergebnis reihte sich zwar in die generelle Erkenntnisreihe ein, auch hier war ein schwacher Effekt nachzuweisen. Allerdings zeigten sich Unterschiede bei der Mediennutzung: »Der Fernsehkonsum bleibt über Jahre erstaunlich stabil. Das Computerspielen ist variabler. Die Kinder spielen mal zwei Wochen intensiv, dann wieder fast gar nicht.« Zudem stellte Ennemoser überrascht fest, dass Gewalt in Spielen je nach Geschlecht unterschiedliche Effekte hatte. Während die Jungs eher aggressiv reagierten, wurden die Mädchen impulsiv und hyperaktiv – ein Verhalten, das der Forscher nicht mehr als »Lernen am Modell« erklären konnte. Ennemoser warnt deshalb vor Panikmache: »Die Angst vor direkten Auswirkungen von Gewaltmedien ist vollkommen übertrieben.«

Was ist real?

Der wesentliche Streitpunkt, an dem sich die Expertenmeinung spaltet, betrifft eine

WIE GEWALT PRÄGT: LANGFRISTIGE EFFEKTE



Quelle: nach Anderson und Dill, 2000

MYTHEN UND FAKTEN

»Gewaltdarstellung beeinflusst nur sehr anfällige Menschen.«

Niemand hat bisher eine Gruppe von Menschen identifiziert, die immun gegenüber negativen Medieneffekten ist«, sagt der US-Psychologe Craig Anderson. Richtig ist: Gewaltdarstellung wirkt auf manche Menschen stärker als auf andere. Wer in seiner Kindheit durch Gewalt im Elternhaus oder in der Clique vorgeprägt ist und aggressive Denkmuster entwickelt hat, wird durch Mediengewalt tendenziell stärker beeinflusst als Menschen mit Schutzfaktoren wie stabilen gesellschaftlichen Beziehungen.

»Ich spiele seit Jahren und bin doch ein friedfertiger Mensch.«

Das ist in den meisten Fällen eine legitime Aussage. Gewaltinhalte in den Medien sind allein kein ausreichender Risikofaktor, um schwere Aggression in Personen auszulösen. »Menschen, die hohe Mengen an Gewalt in den Medien konsumieren, enden nicht als Verbrecher«, relativiert Craig Anderson. »Die meisten Raucher sterben auch nicht an Lungenkrebs.« Mediengewalt wirkt stattdessen subtiler: »Die relevantere Frage ist, ob nicht viele Menschen leichter zu verärgern und aggressiver werden, wenn sie viel Gewalt in den Medien ausgesetzt sind.«

»Gewaltspiele helfen mir, mich abzureagieren.«

Die so genannte Katharsis-Theorie besagt, virtuelle Gewalt helfe dabei, aufgestaute Frustration abzubauen – ähnlich wie ein Teekessel, aus dem Dampf abgelassen wird. Das gilt in der Wissenschaft inzwischen als romantischer Mythos, der in Untersuchungen nie ernsthaft belegt werden konnte. Im Gegenteil: Wer Gewalt ausübt, steigert den eigenen Aggressionspegel.

»Ich kann Fantasie und Realität auseinander halten.«

Die Trennung zwischen echter und virtueller Welt ist eine der Grundleistungen des menschlichen Bewusstseins. Wie stark diese Trennung ausfällt, ist ein großes Diskussionsfeld in der Medienforschung. »Ein Transfer in die reale Welt ist in der Regel auszuschließen«, stellt der Medienexperte Jürgen Fritz fest. »Während man ein Spiel spielt, könnte die Metakognition außer Kraft gesetzt werden«, vermutet dagegen die Psychologin Ute Ritterfeld. »Das Spielerlebnis wäre dann dem realen Erleben gleichgesetzt.«

der grundlegendsten Fragen der Medienforschung: Wie stark sind Fantasie und Realität getrennt? Wie leicht springen Mechanismen vom Monitor in den Alltag – wenn überhaupt? »Bislang konnte nicht festgestellt werden, dass virtuelle Gewalt ihre Welt verlassen hätte«, schreibt etwa Jürgen Fritz, einer der erfahrensten Videospiele-Forscher in Deutschland. »Mediale Gewalt ist nicht das Modell für die gesellschaftliche Gewalt, eher ihr Spiegel.« Was die Wissenschaft »Rahmungskompetenz« nennt, ist die Fähigkeit, zwischen der physikalischen Welt und vorgetäuschten Welten zu unterscheiden. Mit etwa sechs Jahren lernen Kinder, dass im Fernseher keine Menschen wohnen. Dieses Wissen dient fortan als Trennmembran zwischen den Welten. Dass diese Membran kaum durchlässig ist, davon ist Jürgen Fritz überzeugt. »Wenn ich in einem Shooter gut bin, übertrage ich diese Kompetenzen auf einen ähnlichen Shooter. Ein Transfer in die reale Welt ist in der Regel auszuschließen.« Dafür sorgt die Selbstkontrolle des Bewusstseins, die in der virtuellen Welt gelernte Schemata abblockt. »Eine meiner Studentinnen ist begeisterte Adventure-Spielerin«, erzählt Fritz. »Sie sagt, in einem fremden Raum hat sie manchmal den Impuls, nach nützlichen Gegenständen zu suchen. Sie ist dann sehr erstaunt über sich selbst, folgt diesem Impuls aber natürlich nicht.« Aggression, so lautet Jürgen Fritz' Fazit, wird im echten Leben gelernt: »Wer Gewalt real ausübt, hat Gewalt auch real erlebt, erfahren und erduldet.«

Seine Kollegin Ute Ritterfeld vermutet dagegen, dass die rationale Selbstkontrolle bei starker Vertiefung für einige Zeit außer Kraft gesetzt werden könnte. Die Grenze zwischen virtuellem und echtem Erleben würde dann verwischen. »Wenn Sie ein trauriges Buch lesen, dann ist Ihr Erleben real. Sie weinen echte Tränen.« Ein Experiment versetzte Testpersonen über eine Virtual-Reality-Brille in einen abstrakten, kantigen Raum, der durch einen Abgrund geteilt war. Über den Abgrund führte ein Steg. »Nicht mal in dem Moment, wo man drin ist, würde jemand sagen, das ist reale Umwelt«, beschreibt Ritterfeld das Szenario. Trotzdem: Rund die Hälfte der Teilnehmer weigerte sich, den virtuellen Abgrund zu überqueren – obwohl sie wussten, dass der Raum in der echten Welt eben und hindernisfrei war. »Es gibt Bewusstseinsprozesse und automatische Prozesse«, erklärt die Psychologin. »Angst ist ein automatischer Prozess.« Und folgert vorsichtig: »Kann sein, dass Computerspiele direkt wirken.«

Spiele ohne Gefühl

Wenn Erziehungsberechtigte oder Medien aus der Außenperspektive über Computergewalt berichten, spiegelt sich darin oft Entsetzen angesichts der Gefühllosigkeit, mit der die Spieler virtuelle Bluttaten ausführen. Was Zuschauer erschreckt, ist für Medienwissenschaftler wenig verwunderlich: Auf dem digitalen Schlachtfeld ist Einfühlungsvermögen weitgehend fehl am Platz. »Computerspiele sind Welten ohne Empathie«, beschreibt Jürgen Fritz, »sie ist weder notwendig noch sinnvoll; es geht um strategisch-taktische Entscheidungen, Regelmechanik, das Entwickeln von Handlungsmustern.« Aus dem gleichen Grund, aus dem Roger Federer für den Tennissieg kein Mitleid mit seinem Gegenüber haben darf, drücken auch **Counterstrike**-Spieler auf die Schusstaste. »Computerspiele fordern kein Mitleid mit dem Gegner, insofern fördern sie diese Fähigkeiten auch nicht«, erklärt Fritz. »Dies von den Computerspielen zu erwarten, würde an ihrem wesentlichen Gehalt vorbei gehen.« Andererseits erfordern vor allem Teamspiele wie **Battlefield 1942** ein bestimmtes Maß an Einfühlungsgabe. »Empathie gegenüber menschlichen Gegnern bezieht sich auf das taktische Kalkül: Was plant mein Gegner? Wie kann ich mich sinnvoll darauf einstellen? Eine andere Form von Empathie wird gefordert, wenn ich in einem Clan gegen andere Clans antrete. Dann muss ich mich auch auf meine Clan-Mitglieder einstellen, um taktisch richtig handeln zu können.« Was in der echten Welt Leid und Tod zur Folge hat, verkehrt sich nach Meinung des Medienwissenschaftlers im abgeschotteten virtuellen Raum ins Positive: »Was nicht mehr Tod bringende, reale Welt ist, sondern als Virtualität inszeniert wird, erzeugt nicht mehr Angst, sondern Lust. Gewalt wird zur spannenden Unterhaltung, die in ihrer Verschränkung mit virtueller Macht, Herrschaft und Kontrolle gute Gefühle machen kann.«

Ein Effekt von vielen

Wie wenig sinnvoll Medienberichte sind, die Computerspiele einseitig als Ursache für Gewalttaten brandmarken, weiß niemand besser als die Medienwissenschaft-

DAS TACTICAL-OPS-EXPERIMENT

Wann: 2004
Wo: University of Southern California, USA
Wer: Ute Ritterfeld, René Weber, Klaus Mathiak
Was: Gehirnaktivität während des Spielens von Gewaltspielen

Es war keine bequeme Spielsituation: Zwar durften sich die 14 Testpersonen eine Stunde lang durch den Team-Shooter Tactical Operations kämpfen. Allerdings lagen sie dabei in einem Kernspintomographen. Das Gerät zeichnete die Hirnaktivität der Spieler auf. Beobachtungsfeld der Forscher: Der Anterior Cingular Cortex (ACC), das Hirnareal, in dem die Entstehung von Aggression vermutet wird. Strahlen die Synapsen auf dem Scannerbild auf, wenn virtuelle Kugeln hageln? Alle paar Minuten leuchtete ein Punkt auf dem Bildschirm der Spieler auf, das Zeichen, so schnell wie möglich einen Knopf zu drücken. Die Zeit wurde gemessen, sie soll Aufschluss darüber geben, wie vertieft die Spieler in ihre Kampfwelt sind. Die Partie jedes Teilnehmers nahmen die Forscher auf Video auf, danach wurde sie für jede Millisekunde ausgewertet: Jetzt schießt er. Jetzt stirbt er. Den Spielsituationen stellten die Psychologen die Hirnmessungen gegenüber. Das Ergebnis der Studie steht noch aus, nur eines mögen die Forscher schon andeuten: »Die Methode erweist sich als brauchbar.«

DIE LÄNGSSCHNITTSTUDIE

Wann: 2004
Wo: Colorado State University, USA
Wer: Michael Slater, Kimberly Henry u.a.
Was: Langfristige Aggressionssteigerung durch Gewaltspielen

Verändern sich das Verhalten und die Einstellungen von Jugendlichen dauerhaft, wenn sie sich über längere Zeit mit gewalthaltigen Spielen beschäftigen? In einer der ersten Längsschnittstudien befragten die Forscher an der Colorado State University über einen Zeitraum von zwei Jahren 2.550 Schüler im Alter von 11 bis 13 Jahren. Viermal füllten die Teilnehmer in dieser Zeit einen Fragebogen aus: Wie oft spielen sie Spiele, in denen Waffen abgefeuert werden? Wie aggressiv reagieren sie auf ihre Umwelt? Vor allem aber: Sind sie in ihrer Familie, im Freundeskreis und in der Schule akzeptiert oder gelten sie als Außenseiter? Denn dass solche sozialen Verhältnisse die Anfälligkeit für Aggressivität beeinflussen, ist eine der Voraussagen des Modells der »Abwärtsspirale«. Tatsächlich stellte sich heraus, dass die Gewaltbereitschaft durch brutale Computerspiele stieg, wenn der Schüler das Opfer von Ausgrenzung oder Schikanen war und wenn er sich der Schule entfremdet fühlt. Entfernung von der eigenen Familie oder den Gleichaltrigen hatte kaum einen Effekt – offenbar, so folgerten die Forscher, gehören derartige Abgrenzungsbewegungen zum normalen Reifungsprozess bei jungen Menschen.

ler. Denn abseits aller Differenzen ist man sich in einem Punkt einig: Mediengewalt ist nur ein Einflussfaktor von vielen, die auf die Persönlichkeit wirken. »Extreme Aggression kommt üblicherweise nur vor, wenn mehrere Risikofaktoren zusammentreffen«, erklärt Craig Anderson. »Wir reden nicht von dem einen entscheidenden Faktor, der das gesellschaftliche Übel darstellt«, ergänzt Christoph Klimmt. »Wir sammeln Puzzlesteine.« Denn die Effekte, die in Studien auftauchen, sind keine Diagnose für die einzelne Person, sondern Durchschnittswerte. »Das bedeutet nicht automatisch, dass ich als Einzelperson zwangsläufig aggressiver bin als mein Nachbar, der keine Spiele spielt.« Der Medienexperte kann die Unruhe der Spielergemeinde verstehen: »Vielspieler fühlen sich schnell kriminalisiert und diskriminiert. Dabei sind wissenschaftliche Befunde über große Personengruppen gar nicht 1:1 auf einzelne Spieler zu übertragen.« Zudem gibt auch die Realität wenig Anlass zur Panik. In den USA sank die Jugendkriminalität in den letzten zehn Jahren um 44 Prozent. In der gleichen Zeit stieg der Spieleverkauf um die Hälfte. »Bewegte Bilder sind niemals neutrale Objekte der Betrachtung«, warnen dagegen rührige Medienkritiker wie der SZ-Kulturredakteur Bernd Graff, »sie transportieren immer auch Inhalte und konstatieren Werte. Sollte man nicht danach fragen, was die Bilder wortlos sagen, welche Idole und Ideale sie befördern?«

Konsequenz: Kontrolle

Eine Konsequenz aus der Gewaltdiskussion ist ein Kontrollsystem zum Jugendschutz, das alle großen Wirtschaftsnationen längst vom Film auf Videospiele übertragen haben. In Deutschland vergibt die USK Altersfreigaben, europaweit gilt zusätzlich das PEGI-Empfehlungssystem. In den USA ist das Entertainment Software Rating Board (ESRB) zuständig. Mit Erfolg, glaubt man dem US-Verband Entertainment Software Association (ESA): 90% aller Spiele werden laut dessen Statistiken in den Staaten von Erwachsenen gekauft. Das unabhängige National Institute on Media and the Family gibt jedes Jahr einen Beobachtungsreport heraus, der für das Jahr 2004 eine andere Sprache spricht: nur knapp die Hälfte der amerikanischen Eltern achte auf die ESRB-Einstufungen, Kinder ab sieben Jahren konnten in mehreren Testläufen in der Hälfte aller Fälle Spiele kaufen, die erst ab 17 freigegeben waren. Fazit: Zwar seien die Einstufungen des ERSB weitgehend stimmig, aber die Kontrolle in den Läden ließe noch immer stark zu wünschen übrig. Das Institut vergab dafür die Note 4. Ein anderes Problem, so klagten die Medienwächter, werde dagegen praktisch gar nicht beachtet: Weil US-Kinder so viel Zeit vor Spielen verbrächten, anstatt sich zu bewegen, würden sie immer dicker. Öffentliche Aufmerksamkeit dafür? Note 6 – ungenügend.

Die Prüfstelle USK verweigerte dem Doom-3-Addon Resurrection of Evil eine Alterskennzeichnung.

Der Lerneffekt

Man weiß heute: Gewalt in Computerspielen bleibt nicht ohne Effekt für den Spieler. Man weiß auch: Spiele allein machen niemanden zum Straftäter, die Auswirkungen sind subtil, langfristig und stark abhängig von anderen Faktoren. Die wichtigste Lektion aus der Gewaltforschung aber geht im Trubel um Interpretationen, Vorwürfe und Glaubenssätze gerne unter: Kein anderes Medium hat einen so starken Lerneffekt wie Computerspiele. Deshalb fragen sich Wissenschaftler seit geraumer Zeit, warum diese Stärke nicht für positive Zwecke genutzt wird – und fangen an, sich mit Elan in dieses neue Forschungsfeld zu stürzen. »Das Involviert-Sein in Computerspielen erfordert hochkomplexe Verhaltensweisen. Wir versuchen, das unglaubliche Potenzial der Computerspiele zu nutzen«, strahlt etwa Ute Ritterfeld, die in Kalifornien an computergestütztem Lernen forscht. »Das hat die Games-Industrie noch gar nicht erkannt.« Auch das National Institute on Media and the Family zählt mehrere Belege für die Nutzwirkung von Spielen auf. Eine Studie wies nach, dass Schüler, die am Monitor mit Mausklicks Golf gespielt hatten, auf dem Platz deutlich besser einschätzen konnten, wieviel Kraft sie zum Einlochen brauchten. Mehrere andere Untersuchungen brachten Spiele mit besserer Auge-Hand-Koordination in Verbindung. Und dass Lernspiele einen deutlichen Effekt auf den Schulerfolg haben, gilt als erwiesen.

»Die Zahl der heute erhältlichen Spiele und Simulationen, sowohl computerbasiert als auch nicht-computerbasiert, zeigt, dass lehrendes Spielen einen festen Platz in Erziehungssituationen gefunden hat«, schrieb Professor Harvard W. McLean. Das war 1978. In den Spielhallen lief **Space Invaders**. CS

Sicherheit vs. Spielspaß

KEIN RECHT ZUM SPIELEN

Windows XP kann seinen Anwendern zur Vermeidung großen Unfugs private Benutzerkonten einrichten. Die kuscheligen Ecken sind zwar sicher, aber spaßfrei: Die meisten Spiele verweigern den Dienst.

Bernd würde gern auf dem Laptop seiner Freundin spielen, aber er darf nicht. Bernd hat zu wenige Rechte. Kein Fall für Beziehungstherapeuten, wohl aber für eine Aussprache mit der Freundin. Denn die ist auf ihrem Windows-Rechner Administrator und hat Bernd ein Benutzerkonto mit eingeschränkten Rechten eingerichtet. Theoretisch sollte jede Software auch unter diesen Bedingungen laufen, so sie für Benutzerkonten angepasst ist. Spiele sind es in der Regel nicht: Ohne vollen Zugriff auf das System verweigern sie den Dienst.

Im Benutzerkonto verweigert SWAT 4 den Spielstart, weil es keinen Schreibzugriff im Verzeichnis hat.

Unantastbare Daten

Windows 2000 und XP sind Multi-User-Systeme, die es etwa einer Familie erlauben, Eltern und Kindern eigene Konten mit individuellem Desktop, persönlichen Einstellungen und privaten Verzeichnissen einzurichten. Die Professional-Edition von Windows XP und das Profi-System Windows 2000 unterscheiden dabei zwischen Administratoren, die uneingeschränkten Zugriff auf alle Funktionen und Dateien besitzen, und Benutzern. Die haben standardgemäß nur in ihrem Benutzerverzeichnis Schreibrechte, der Rest der Festplatte ist gesperrt. Der Vorteil: Die Daten anderer Anwender bleiben geschützt, Bernd kann die Diplomarbeit seiner Freundin nicht aus Versehen verändern oder löschen. Weil auch die Systemdateien unantastbar werden, arbeiten sicherheitsbewusste Anwender freiwillig als Benutzer. Falls beim Surfen im Internet Viren oder schädliche Software ins System gelangen sollten, scheitert die Infektion von wichtigen Dateien – kein Schreibzugriff. Eine Zwischenstufe ist der so genannte »Hauptbenutzer«, der Schreibrechte in den meisten Verzeichnissen und in Teilen der Registry besitzt. Das genügt zum Starten einer größeren Anzahl von Spielen (siehe Tabelle), gleichzeitig wird aber das System angreifbarer.

SPIELEN MIT DEM BENUTZERKONTO

Spiel	Installieren als Benutzer	Spielen als Benutzer*	Spielen als Hauptbenutzer
Act of War	■	■	■
Boiling Point	■	■	■
Brothers in Arms	■	■	■
Die Sims 2	■	■	■
Doom 3	■	■	■
Far Cry	■	■	■
Knights o. t. o. R. 2	■	■	■
Republic Commando	■	■	■
Rome: Total War	■	■	■
Silent Hunter 3	■	■	■
Splinter Cell 3	■	■	■
Stronghold 2	■	■	■
SWAT 4	■	■	■
Trackmania Sunrise	■	■	■

■ nicht möglich ■ funktioniert

* Im Standardverzeichnis. Tipp: Als Benutzer lässt sich das Problem manchmal umgehen, indem Sie das Spiel ins Verzeichnis »Eigene Dateien« installieren.

Speichern? Geht nicht.

Wenige Windows-Besitzer arbeiten mit Benutzerkonten; bei einer Umfrage auf GameStar.de waren es gerade mal fünf Prozent der Teilnehmer. Ein Grund sind – neben der halbherzigen Unterstützung durch Microsoft – die Computerspiele. Weil die Programme temporäre Dateien und Spielstände in der Regel im Spielverzeichnis anlegen oder Konfigurationen in die Registry eintragen, kommen sie mit einer Schreibsperre nicht zurecht. **Splinter Cell 3** bricht etwa mit der Fehlermeldung »Kein Zugriff auf Registry« ab, **Knights of the Old Republic 2** meldet irreführend: »Das Spiel scheint nicht richtig installiert zu sein.« Andere Programme starten, können aber Einstellungen und Spielfortschritt nicht speichern. Zwar lässt sich das Problem leicht umgehen, indem der Administrator das Spielverzeichnis für Schreibzugriffe freigibt. Sinnvoller wäre freilich eine korrekte Verwaltung der Spieldaten durch die Entwickler: Alle veränderbaren Dateien gehören ins private Verzeichnis des Benutzers.

Problem Kopierschutz

Auch der Kopierschutz nimmt Systemrechte in Anspruch. So bockt etwa **Act of War** beim Überprüfen des Datenträgers, wenn es keine Administrator-Rechte hat. Dabei käme ein Kopierschutz wie etwa das populäre SecuROM problemlos mit Benutzerkonten zurecht – wenn die Spiele-Publisher von der Option Gebrauch machen würden. »Spiele erfordern – je nach Konzept – einfache Benutzer- oder Administratorrechte«, erklärt Stefan Podhajski, Product Manager für Securom. »Wir bieten Lösungen für beide Szenarien an. Preislich macht das für den Publisher keinen Unterschied.«

Neues Windows kommt

Wer aus Sicherheitsgründen als Benutzer arbeitet, wird zur Zeit von den Spieleherstellern bestraft – eine paradoxe Situation. Mit der nächsten Windows-Generation »Longhorn« will Microsoft Ende 2006 umsetzen, was in der Linux-Welt längst Standard ist: Arbeiten als Benutzer, Wechsel zum Administrator nur für Installationen und Systemeingriffe. Mehr Sicherheit oder Gängelei? Das wird in den Foren auf GameStar.de engagiert diskutiert. ➤ QUICKLINK: E30 CS

Hello GameStar readers, my name is Alex Denton...

Also, jetzt sprich doch mal Deutsch. Du kannst es doch.

Genau!

Ist ganz einfach, ich hab's auch gelernt.

So kommen die Stimmen ins Spiel

HELD SPRICHT DEUTSCH

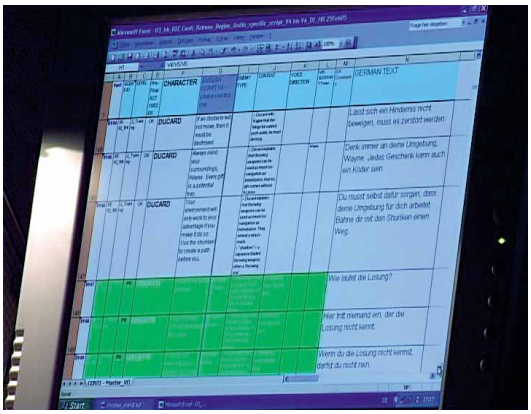
Zu einer gelungenen Lokalisierung gehört mehr als nur gute Sprecher. Man braucht vor allem Organisationstalente, Sprachbegabte – und manchmal sehr viel Geld für sehr wenig Zeit.

Hamburg: Irgendwo hinter einem Supermarkt, neben einem spektakulär langweiligen Parkplatz und einer Kleintierpraxis stehen wir und schauen auf ein unscheinbares mehrstöckiges Haus. Hier sollen die sich treffen? Jedi-Ritter, Guybrush Threepwood, die Familie Denton, der Avatar, Superhelden und Superschurken jeglicher Couleur? Um Weltübernahme- oder Weltrettungspläne zu schmieden? Irgendwie ja. Und dann auch wieder nicht. Es sind nur die Stimmen der bekanntesten Helden und Bösewichter, die regelmäßig hier auflaufen. Bei Toneworx ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E19, einem der renommiertesten Lokalisierungsstudios der deutschen Spielebranche, werden die Sprachaufnahmen für Titel wie **Deus Ex 2** und **Star Wars: Knights of the Old Republic** gemacht. Die Lokalisierungen, die hier und in anderen Studios entstehen, sind vor allem eines: akribisch geplante Feinarbeit in kürzester Zeit.

Rumpf mit Spucke

Christian Stark beugt sich über die Gegensprechanlage. »Sehr gut, aber wir hatten ein bisschen viel Spucke.« In der schalldichten Sprecherkabine räuspert sich Bernd Rumpf und wiederholt den letzten Absatz – klarer als vorher, die Akzente des Texts sind feiner ausgearbeitet. Regisseur Stark nickt zufrieden. Obwohl Rumpf nur abliest, im Grunde auch keine Zuschauer hat, scheint er die Rolle des Ducard aus dem Xbox-Titel **Batman Begins** zu spielen. Gibt er Anweisungen, erhebt er die Hände, tadelt er den jungen Bruce Wayne, zieht er die Augenbrauen hoch. »Wundervoll, aber eine Sekunde zu lang«, schickt Stark über die Gegensprechanlage in die Kabine. Der nächste Versuch passt punktgenau.

Das Tonstudio von Toneworx ist ein kleiner, mit Parkett ausgelegter Raum. Gigantische Lautsprecher hängen an den Wänden, ein verwirrendes Mischpult mit

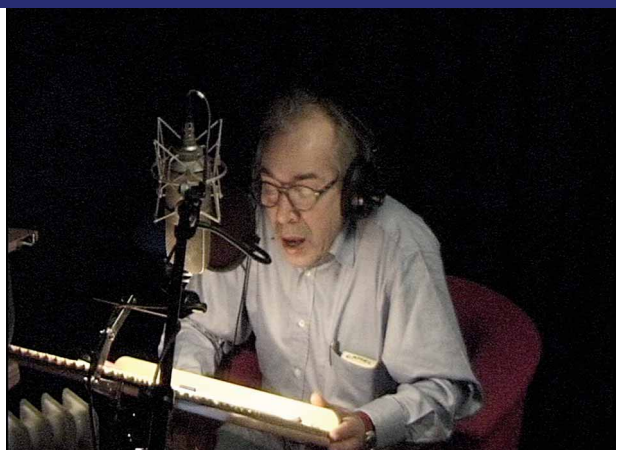


Die Aufnahmen (Takes) werden tabellarisch festgehalten.

unzähligen Schiebereglern und Knöpfen bestimmt das Bild. Davor: Tontechniker Stefan Grundt. Er spielt die englischen Originale ein, gleicht die deutschen Versionen auf Länge ab, verwirft Altes und Misslungenes rasend schnell, wartet auf Neues. Christian Stark sitzt knapp daneben, liest

STIMMEN, GESTEN UND GESICHTER

Bernd Rumpf (Ducard) erhebt die Hände, um das Tutorial des Konsolenspiels Batman Begins mit der richtigen Betonung und Ausdruckskraft zu sprechen.



Christian Schult (bekannt als Stimme von Jean-Luc Picard), hat es sich für die Aufnahmen zu Stronghold 2 im Studio gemütlich gemacht.

Stimmen und Gesichter aus Deus Ex 2: Manche der Sprecher leben ihre Rollen, andere stehen für die Aufnahmen entspannt an einem Pult.

die Texte mit, die Rumpf ins Mikro spricht und die so wuchtig aus den Boxen donnern, dass man sie im Magen spürt. Das liegt zum einen an der Technik, zum anderen an der intensiven Stimme des Sprechers. Die Wörter, sogar einzelne Silben und Buchstaben sind klar zu unterscheiden – ohne dass es aufgesetzt klingt. Wie lange hat Bernd Rumpf geprobt, um seinen Part so artikulieren zu können? »Ich sehe den Text jetzt das erste Mal.« Er zuckt mit den Schultern. »So ist das meistens. Und wenn es um Lizenzen wie die von Batman geht, unterliegt sowieso alles dreifacher Geheimhaltung.«

Sprecher sind Schauspieler

Rumpf spricht nicht nur im Spiel **Batman Begins** den Ducard, sondern auch in der deutschen Version des Films. Und wie die meisten seiner Kollegen ist er kein reiner Sprecher, sondern Schauspieler. Studiert hat er an der renommierten Volkwang-Schule in Essen. Die Ausbildung ist der Grund, warum so viele wie er von der Theaterbühne oder von Film- und Serien-Sets den Weg ins Tonstudio finden: Schauspieler haben im Regelfall viele Sprechtrainings durchlaufen, besitzen eine schnelle Auffassungsgabe selbst für fremde Texte und setzen Betonungen an den richtigen Stellen, ohne dass der Regisseur ausführliche Vorgaben machen müsste. Dennoch sei man auch offen für neue Talente, erklären die Toneworx-Studioleiter Andreas Gensch und Jörg Mackensen. Die stocken ihre Sprecher-Datenbank regelmäßig mit unverbrauchten Stimmen auf, die noch nie eine Bühne betreten haben. Marcus Behrens, Product Manager bei Eidos und verantwortlich für aufwändige Lokalisationen wie die von **Deus Ex 2**, bevorzugt schon aus Kostengründen erfahrene Sprecher: »Die lesen den Text ein paar mal und können ihn dann richtig intonieren. Das spart Zeit und somit Geld.«

Dia- gleich Monolog

Bernd Rumpf spricht das Tutorial des Spiels und gibt Batman Anweisungen – ein Monolog ohne Gegenrede, die einfachste Übung. Knifflig wird es, wenn sich zwei oder mehr Charaktere unterhalten. Weil sich die Terminpläne der Sprecher schwer abstimmen lassen und die Zeitplanung zu aufwändig würde, werden solche Situationen selten mit allen Beteiligten auf einmal aufgenommen. Stattdessen stemmt das Studio die Dialoge in Einzelaufnahmen. »Die Sprecher sind professionell genug, um sich in die jeweiligen Situationen hineinzufinden«, sagt Matthias Geißler, Produktions- und Aufnahmeleiter. »Bei Bedarf können wir aber auch die bereits aufgenommenen Texte einspielen, um es dem Menschen hinter dem Mikro leichter zu machen. Oder der Regisseur übernimmt kurzfristig den Gesprächspartner.«

Punktgenau übersetzen

Die Sprachaufnahmen stehen am Ende einer Lokalisierungskette, die mit der Übersetzung beginnt. Die meisten Lokalisierungsstudios erledigen kleinere Übersetzungsarbeiten selbst. Für größere Projekte werden externe Experten engagiert. Anja Heppelmann ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E22 aus Paderborn etwa überträgt Titel wie **Armies of Exigo** oder **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings** im Alleingang vom Englischen ins Deutsche und übernimmt bei Großprojekten wie **Morrowind** Teile der Aufgabe. Für sie verbinden sich dabei zwei Leidenschaften: die für Sprache und die für Spiele. Eine von Heppelmanns letzten Arbeiten war die Über-

AUS ENGLISCH MACH DEUTSCH

Die Übersetzerin Anja Heppelmann steht häufig vor der Aufgabe, einen ungewöhnlichen oder erfundenen Begriff ins Deutsche zu übertragen. Für den Xbox-Titel Oddworld: Strangers Vergeltung waren das beispielsweise die folgenden Herausforderungen:

Englisch	Deutsch
Chippunk	Arschbackenhörnchen

Ein »Chipmunk« ist ein Backenhörnchen, ein »Chippunk« also ein »Punkerhörnchen«. Jedoch vermisste Anja dabei den Wortwitz.

Thudslug	Gürtelkäfer

»Thud« steht für »Bums« oder »Knall«. »Slug« bedeutet Schnecke. Eine »Bumsschnecke« sollte aber nicht ins Spiel.

Boombat	Flederbombe

Sie sehen aus wie Fledermäuse und explodieren. Die eigentliche Übersetzung »Knallfledermaus« war aber zu langweilig, also wurde daraus eine »Flederbombe«.

Während Regisseur Christian Stark mitliest und auf Betonungen achtet, zeichnet Tontechniker Stefan Grundt am Mischpult das Gesagte auf.

Matthias Geißler (links) und Andreas Gensch (rechts) arbeiten seit sechs Jahren für Toneworx in Hamburg; das Studio lokalisierte zum Beispiel Deus Ex 2.

setzung des Xbox-Spiels **Oddworld: Strangers Vergeltung**, das bei Toneworx verstimmlicht wurde. Großprojekte schlagen mit einer Arbeitszeit von drei bis fünf Monaten zu Buche, wobei die Übersetzerin nur selten durchgehend an einem Titel arbeiten kann: »Ich bekomme die ersten Texte meistens noch während einer frühen Entwicklungsphase des Spiels und nach und nach immer neue Texte oder Änderungen bestehender Passagen. Manchmal habe ich zwei bis drei Wochen Leerlauf zwischen den einzelnen Lieferungen, dann kommt es wieder knüppeldick, je nachdem, wie die Entwicklung voranschreitet.« Unterscheiden sich Übersetzungen für gesprochene Sprache von reinen Texteinblendungen? »Bei gesprochenen Texten muss rein technisch darauf geachtet werden, dass die Übersetzung in etwa die gleiche Silbenanzahl hat und die Sprechpausen an den richtigen Stellen eingefügt werden«, erklärt Heppelmann. »Bei Texten, die aus dem Off gesprochen werden, muss das nicht ganz so sklavisch eingehalten werden, bei lippensynchronen Texten ist es ein absolutes Muss.«

Riesen-Arbeit

Bettina Wilding arbeitet bei Effective Media ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E20 in München als Localization Coordinator. Sie kennt die Einzelschritte einer Lokalisierung: »Als Erstes muss das Skript übersetzt und jegliche inhaltlichen Fragen mit den Entwicklern geklärt werden.«. In dieser Phase erstellt das Team gewöhnlich ein Glossar, in dem wiederkehrende und ungewöhnliche Begriffe festgehalten werden und an dem sich die Übersetzer für die restlichen Texte orientieren. Danach geht es ans Casting. Dazu erstellt Effective Media eine Rollenübersicht mit einer genauen Aufstellung der Wort- und Take-Anzahl. »Daran kann man abschätzen, wie viele Sprecher man braucht und welche Rollen gedoppelt werden können«, erklärt Wilding. »Bei den Aufnahmen selbst sind wir stets involviert, da wir das Projekt und die jeweilige Situation am besten kennen. Entweder unterstützen wir den Regisseur oder übernehmen diese Aufgabe selbst.« Den Abschluss macht die finale Bearbeitung der Dateien. Bei **Vampire: Die Maskerade**, Bettinas bisher größtem Projekt, mussten die Lippenbewegungen der Spielcharaktere nachträglich mit einem Programm an die Sprachausgabe angepasst werden. Das ist sehr unüblich. Normalerweise werden kleine Unterschiede zwischen Ton und Lippenbewegungen ignoriert.

Die passende Stimme

Eine sorgsam geführte Stimmdatenbank und ein gutes Gefühl dafür, wer welche Rolle in einem Spiel verkörpern könnte, sind zwei der wichtigsten Voraussetzungen für ein erfolgreiches Tonstudio. Trotzdem bleibt die Arbeit eine Gratwanderung. »Wir bekommen in der Regel nur Screenshots, Konzeptzeichnungen und Zusammenfassungen der Titel«, seufzt Matthias Geißler von Toneworx. »Nur selten haben wir auch mal was Spielbares da. Eigentlich nie.« Dennoch deckt sich seine Auswahl der Sprecher in den meisten Fällen mit den Wünschen der Hersteller. »Nur einmal haben wir eine deutlich zu junge Stimme gewählt – und es fast zu spät bemerkt.«

Noch ein Vorteil der riesigen Datenbank: Wenn eine kleine Firma gern einen Martin Kessler (Sam Fisher) haben möchte, aber ein so renommierter Sprecher nicht ins Budget passt, machen Gensch und Mackensen Vorschläge, welche günstigere Stimme dem Wunschkandidaten nahe kommt.

Bettina Wilding arbeitet seit sieben Jahren im Bereich Lokalisation.

Anja Heppelmann übersetzt die Texte von Computerspielen.

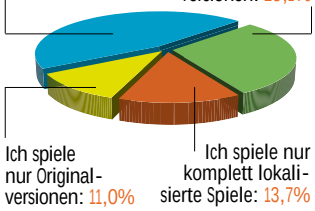
Eine tolle Eigentumswohnung

Bei der Lokalisierung von Spielen geht es immer zeitkritisch zu. »Manchmal haben wir nur zwei, gelegentlich sogar nur eine Woche, um die Arbeit zu erledigen«, erklärt Jörg Mackensen. »Besonders haarig ist es, wenn die Texte nur tröpfchenweise bei uns ankommen und mitten in der Produktion geändert werden.« Mammutprojekte wie **Deus Ex 2** sind in zwei Wochen nicht zu schaffen. Dafür hatte das Team immerhin zwei Monate. Dennoch: In dieser Zeit verbrachte man allein 48 Tage á acht Stunden parallel in zwei Studios, um die Aufnahmen zu stemmen. 100 Charaktere mussten vertont werden. Der finanzielle Einsatz für so einen Aufwand erreicht sechsstellige Summen. Oder wie der Projektverantwortliche von Eidos, Marcus Behrens, umschreibt: »Mit den Kosten der Vertonung allein könnte man sich eine prächtige Eigentumswohnung in bester Lage leisten. In einer teuren Stadt.« PET

➤ DVD: Video-Report: Besuch im Tonstudio

SPIELEN SIE DEUTSCH?

Greifen Sie vornehmlich zu lokalisierten Titeln?«



ERGEBNIS: Unsere Leser pochen nicht auf übersetzte Programme, greifen aber nach Möglichkeit auf Eingedeutschtes zurück. Nur etwas mehr als 10 Prozent bleiben den Originalen bedingungslos treu.

Quelle: GameStar.de, Umfrage-Teilnehmer: 13.036

Bard's Tale 1: Unter der Stadt Skara Brae lauern fiese Monster in Gewölben.

Des Barden Abgesang

BARD'S TALE EINE HISTORIE

Trotz Klötzchengrafik: Interplays Rollenspiel-Epos eroberte die Herzen aller Dungeonfans.

Auf der Packung kann man es noch nachlesen: Bard's Tale 1 erschien ursprünglich als Volume 1 der Tales of the Unknown-Reihe.

Wie die anderen beiden Packungen auch, befand sich Bard's Tale 2 in einer dünnen Aufklappbox.

Bard's Tale 3 war mit stolzen 84 Dungeons der mit Abstand umfangreichste Teil der ganzen Serie.

Wie die Zeiten sich ändern: Heute verbindet man mit dem Namen **Bard's Tale** einen schmalbrüstigen **Diablo**-Klon (siehe Test in dieser Ausgabe). Das war nicht immer so. Denn die **Bard's Tale**-Reihe gehörte einst zu den Top-Rollenspielen. Drei Teile lang dominierte die spannende Gewölbe-Erforscherei das gesamte Genre und setzte Maßstäbe für nachfolgende Generationen.

Gut und günstig

Im Jahr 1985 schielten deutsche Rollenspieler immer wieder neidisch über den großen Teich. Denn in den USA konnten Genre-Fans seit Jahren leckere Abenteuerkost genießen. Hierzulande waren Perlen wie **Ultima 3** mangels deutschem Publisher nur als horrend überteuerte Importe erhältlich, die 180 Mark und mehr kosteten. Doch mit **Tales of the Unknown: The Bard's Tale** änderte sich alles. Electronic Arts veröffentlichte Interplays Spiel auch in Europa und startete damit zumindest hierzulande den ersten Rollenspiel-Boom. Das lag nicht nur am bezahlbaren Preis (rund 50 Mark), sondern auch am seinerzeit frischen Spielkonzept. Mit einer sechsköpfigen Truppe (wahlweise auch aus **Ultima 3** oder **Wizardry 3** importierbar) ziehen Sie los, um Ihre Heimatstadt Skara Brae den Klauen des fiesen Obermagiers Mangar zu entreißen. Klingt schwierig – und ist es auch. Denn überall lauern Monster, die Ihren Charakteren zufallsgesteuert auflauern. Selbst wenn Sie Ihre Truppe nicht von der Stelle bewegen, sind Sie vor Angriffen nicht sicher; dem Quasi-Echtzeitsystem dafür ein besonderes Dankeschön von der Liga vorzeitig verendeter Level-1-Charaktere. Der happige Schwierigkeitsgrad konnte die Begeisterung aber nicht mindern. Das mühsam hochgelevelte Heldensextett wuchs dem Spieler in stundenlangen Sitzungen ans Herz. Wer sich heute mit **WoW**-Levelangabe begrüßt, weiß, wovon die Rede ist. Weil sich selbst geduldige Spieler die Zähne an den kniffligen Dungeons ausbissen, gingen Cheater lange Wege: Im Computermagazin Happy Computer erschien ein mehrseitiges Listing des Charaktereditors für den C-64. Vor dem Cheaten kam seinerzeit das stundenlange, fehleranfällige Eintippen kryptischer Kommandozeilen in der Programmiersprache BASIC.

➤ GAMESTAR.DE: Interview mit Brian Fargo QUICKLINK F57

Hier bastelt der Chef

Hinter dem Erfolg stand ein Team junger, ehrgeiziger Entwickler. Michael Cranford war Chefdesigner und ersann das Szenario um Mangar und Skara Brae (im echten Leben ein 1850 in Schottland entdecktes neolithisches Dorf). Programieren hatte er sich auf einem Apple 2 selbst beigebracht, den er sich regelmäßig von seinem damaligen High-School-Kumpel Brian

Brian Fargo schuf zusammen mit Michael Cranford Bard's Tale.

Bard's Tale 2: Endlich gab es eine Außenwelt mit mehreren Städten.

Bard's Tale 3: Sie bekämpfen Gegner auch in fremden Dimensionen.

Fargo auslieh. Der war genau wie Cranford ein großer D&D-Fan, er gründete die Spieleklitsche Interplay. Weil die Firma so klein war, musste Fargo neben der Geschäftsführung auch noch die Dungeons für das Spiel basteln. Denn 1985 bestand Interplay aus gerade mal vier Leuten. An **Bard's Tale** werkelten zudem etliche freie Mitarbeiter. Die Musik etwa stammt von Larry Holland; der entwarf danach für Lucasfilm (später LucasArts) die legendären Flugsimulationen **Battlehawks 1942**, **Their Finest Hour** und **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Und natürlich stammen von ihm die **X-Wing**- und **TIE Fighter**-Spiele. Das Handbuch zu **Bard's Tale** übersetzten die beiden Spieletester-Legenden Heinrich Lenhardt und Boris Schneider ins Deutsche.

Piepser-Alarm

Der weltweite Erfolg von **Bard's Tale** sorgte dafür, dass Interplays Rollenspiel für so ziemlich jeden damals gängigen Computertyp umgesetzt wurde. 1985 gab's nur Versionen für Apple 2 und Commodore 64. 1986 folgten Umsetzungen für Atari ST, Amiga und natürlich MS-DOS. Durch die eingeschränkten Möglichkeiten der EGA-Grafik (maximal 16 Farben) war die PC-Version mit Abstand die hässlichste. Das nicht abschaltbare Piepser-Gedudel im Hauptmenü (eine Soundkarte hatte ja kaum jemand) kann heute noch Tote zum Leben erwecken. Trotzdem funktionierte das spannende Monstermetzeln auch hier. Und das, obwohl es (wie auch im zweiten Teil der Serie) keinerlei Automapping gab. Kartenzeichnen auf Rechenpapier war allererste Heldenpflicht. Fiese Drehfelder und Dunkelbereiche gehörten zu den Gemeinheiten, mit denen die Entwickler die Spieler quälten. Und wer speichern wollte, musste erst einmal den langen Weg zurück in die Abenteurergilde finden.

Mehr und schwer

Erfolgreiche Spiele initiieren meist Nachfolger. 1986 erschien **Bard's Tale 2: The Destiny Knight**, das seinen Vorgänger vor allem in Sachen Umfang bei weitem übertraf. Jetzt gab es plötzlich eine Außenwelt mit sechs Städten, ihre Namen allesamt dem Neuen Testament entliehen. Grafik, Sound und Spielkonzept blieben unberührt. Nur der Schwierigkeitsgrad stieg nochmal deutlich an. Vor allem wer keinen Charakter aus Teil 1 übernehmen konnte, brauchte etliche Tage und Wochen, bis er eine einigermaßen schlagkräftige Truppe zusammen bekam. In Deutschland verzögerte sich der Erscheinungstermin auf 1987, weshalb man sich schon einigermaßen beeilen musste, um rechtzeitig zu **Bard's Tale 3: Thief of Fate** fertig zu sein, das weltweit 1988 erschien. Chefentwickler Michael Cranford hatte sich ins Privatleben zurückgezogen und studierte mittlerweile Philosophie sowie Theologie. An dessen Stelle übernahm Bill Heineman das Zepter, der später zwei **Medal of Honor**-Spiele machen sollte. Unter seiner Leitung entstand das umfangreichste **Bard's Tale**-Spiel. Stolze 84 Dungeons befanden sich auf den zwei Disketten. Das schien so unglaublich, dass besorgte Käufer bei ihrem Händler nachfragten, ob nicht ein oder zwei Datenträger fehlen würden. Spielerisch blieb wie gewohnt fast alles beim Alten. Immerhin spendierten die Macher gefrusteten Irrläufern endlich das gewünschte Automapping. Allerdings verschwanden sämtliche Aufzeichnungen, sobald die Heldentruppe das Gewölbe verließ. Außerdem nervte der Kopierschutz via Coderad. Für die Story war Michael A. Stackpole verantwortlich, der später zahlreiche der besseren **Battletech**- und **Star Wars**-Bücher schrieb. Brian Fargo war als Firmenchef nur noch am Rande an der Entwicklung beteiligt, Interplay war inzwischen zu groß geworden.

Kurios: Eigentlich war der Name der Serie **Tales of the Unknown**, die erste Episode trug den Untertitel **The Bard's Tale**. Teil 2 und 3 der Reihe sollten **Archmage's Tale** und **Thief's Tale** heißen. Doch die Marketing-Abteilung erhob Einspruch: **Bard's Tale** sei inzwischen ein etablierter Markenname und müsse erhalten werden. Dafür mussten in die neuen Serienteile Barden eingebaut werden, die eigentlich gar nicht vorgesehen waren.

Nachspiel

Gespannt wartete die Fangemeinde auf Teil 4. Doch lange Zeit geschah nichts. Denn interplay agierte mittlerweile selbst als Publisher. Die Namensrechte hielt aber EA, zu der Zeit ein direkter Konkurrent von Fargos Firma. Nur das von Bill Heineman entwickelte **Dragon Wars** erregte als inoffizieller Nachfolger einiges Aufsehen. Immerhin war das bockeschwere Rollenspiel spielerisch deutlich an die **Bard's Tale**-Reihe angelehnt. 1991 erschien das **Bard's Tale Construction Set**, mit dem man eigene Spiele zusammenbasteln konnte. Doch das Kit war fummelig in der Bedienung, das Spielkonzept zu einem Zeitpunkt, als SSI mit AD&D-Spielen wie **Pool of Radiance** und **Curse of the Azure Bonds** das Genre beherrschte, weit überholt und somit von Beginn an zum Flop verdammt.

1999 bemühte sich Heineman mit einem weit fortgeschrittenen Konzept um die Rechte an Teil 4. Doch Electronic Arts war laut Heineman nicht interessiert. Unter dem Namen **Skara Brae** bauten rührige Fans sogar den ersten Teil als **Neverwinter Nights**-Szenario nach. Nach seinem Weggang von Interplay erwarb Brian Fargo die Lizenz. Sein neues Spiel hat mit der Reihe nichts zu tun und erreicht auch die spielerische Qualität bei weitem nicht. So bleibt den Fans nur die selige Erinnerung an die Klassiker. MIC

BARD'S TALE 1-3, BARD'S TALE CONSTRUCTION SET ROLLENSPIEL

PUBLISHER:	Electronic Arts		
ENTWICKLER:	Interplay	ORGINALRELEASE:	1985/86/88/91
QUELLE:	Ebay	CA. PREIS:	je ca. 20 Euro
SPRACHE:	Englisch	USK:	nicht geprüft

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 4 MHz, 640 KByte RAM

SO LÄUFT'S:
Alle vier Programme laufen einwandfrei unter jeder Windows-Version.

FAZIT: KNALLHARTES, RICHTUNGSWEISENDES MONSTERMETZELN

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)
Arnt Kugler (ak)
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)
Denise Bergert (db)
Daphne Cisneros
Anita Blockinger
Nicole Wolf
Tobias Schwaiger
Christoph Söchting

gamestar.de: André Linken

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, Leopoldstr. 252 b,
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 I/2005): **300.470** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 5/2005):
26.550.680 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)

Mediaberatung Online:
Katja Thiem (-671)

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. 8 vom 1.10.2004.

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,
Leopoldstr. 252 b, 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.

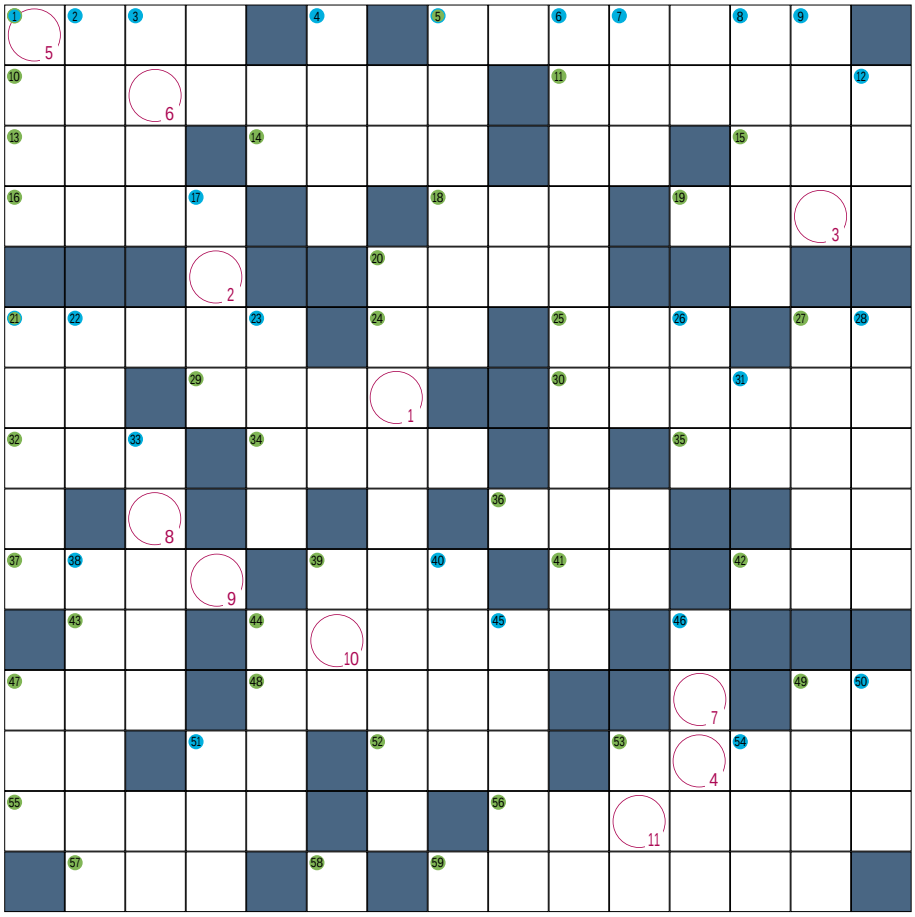
In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:

GamePro · PC WELT · COMPUTERWOCHE · ComputerPartner · Macwelt · tecCHANNEL · CIO

[1] 0,12 Euro/ Minute

RÄTSELSTUNDE

Guck, ein Kreuzworträtsel! Wer die Lösung an micha@gamestar.de schickt, gewinnt nix, darf sich aber als tollen Hecht betrachten.



Waagerecht:

1 Die Siedler 5: … der Könige. Was fehlt?
5 DAoC-Reich voll nordischem Sagenvolk.
10 Retrospiel mit grünen Pixelmännchen.
11 Auf dieser Landmasse spielt Imperial Glory.
13 Uralter 16-Farben-Standard.
14 Superwaffen-Rakete aus C&C Generäle.
15 Konsolen-Frage: Wie heißt das europäische Fernsehformat?
16 … for Speed. Einfacher geht's nicht.
18 Fängt an mit »Ragna«, endet mit…
19 Das Painkiller-Addon heißt »Battle out of …«.
20 Wohlgerundete Dame aus Unreal 2.
21 Indianer schießen auf Dinosaurier.
24 Speicherkarte für Fotos.
25 Solche Musik spielte der Sender »Wildstyle Pirate Radio« aus GTA Vice City.
27 Kultiges Piratenadventure in vier Folgen, abgekürzt.
29 DAS Renderadventure.
30 Held aus Deus Ex (Nachname).
32 Wenn Europa Universalis »Europa Universalis Heute« hieße, würde man's so abkürzen.
34 Westwood-Rollenspiel-Serie: Lands of …
35 Der Designer von Tomb Raider Legend heißt Toby mit Vornamen. Und mit Nachnamen?
36 Hund und Hase sind Comic-Polizisten. Wie heißt der Hase?
37 Welches Studio entwickelt UT?
39 Zeitreisegefährt in Day of the Tentacle.
41 Die haben Doom gemacht. Und Quake.
42 Detektiv Murphy hat einen Vornamen. Welchen?
43 47 — welche Buchstaben machen diese Zahl zum Gewehr?
44 Irrer Computer aus System Shock.
47 GameStar hat eine Schwester, die heißt Game…
48 Raketenschiff aus Civ 2: …-Kreuzer (8/8/5).
49 Stellvertretender GameStar-Chefredi, Initialen.
51 Böse Sonnenstrahlung.
52 Kurz für »Incorporated«.
53 Schleimiges Vieh, kämpft auch »versus Predator«.
55 Zeitlupen-Cop, Vorname 36 waagrecht, Nachname: …
56 Verbuggtes Weltraum-Fiasko von Sierra.
57 Mit der Harpune ballert Lara auf einen …
58 Deutsches Weltraum-Epos.
59 Adventure- und Film-Held, sucht nach Atlantis (Künstlername).

Senkrecht:

1 Gib den Sauriern einen Apfel, und sie bauen eine Zitadelle. So gesehen im Adventure Lost …
2 … of Mages. Was fehlt zum Rollenspiel?
3 Die Bardenstadt heißt »Skara«. Und wie weiter?
4 Hanebüchene Story: Ein zeitreisender Raumfahrer fliegt nach Südamerika. Wie hieß das Spiel (1992)?
5 Heimatstadt von Entwickler Pyro.
6 Diablo-Weiser (Vor- und Nachname).
7 Innovativ an Half-Life 2: Die Gravity …
8 Diablo-Bill (Nachname).
9 Arbeitgeber von Nick Kang (True Crime) — rückwärts.
12 Freelancer spielt dort. Tachyon auch. Und X-Wing.
17 Der dritte Teil schockt, der erste und zweite sind indiziert.
20 Nibiru ist ein Adventure und ein Planet aus der sumerischen …
21 Kann vor »Park« und »Hospital« stehen.
22 Nachtvogel, mit »r« statt »h« = Renderadventure.
23 Katarn aus Jedi Knight (Vorname).
26 Dateiformat (Bild), wie Schussgeräusch ohne »e«.
27 Schädelkumpel aus Planescape Torment.
28 Verbotene Spiele stehen in Deutschland auf dem …
33 Klinge (Vorname).
38 Shooter (69, Test in GS 07/05).
39 Hier bitte die sinnfreie Buchstabenkombination KHE eintragen.
40 Nordischer Gott in Age of Mythology.
44 Alte Regel: Nutz' oft den Quick …
45 Früherer Name der Anstoss-Entwickler.
46 NHL Hockey kennen wir. 1993 gab's aber noch ein anderes Kufenspiel, das hieß … Hockey.
47 Das Spiel mit dem Prinzen, abgekürzt.
49 Gordon arbeitet in der Black … Research Station.
50 Alter Nvidia-Grafikchip, nannte sich Riva …
51 Bildungsanstalt, die viele GameStar-Redakteure vor dem Abschluss verlassen haben.
53 Schärfster Nvidia-Konkurrent.
54 Thief-3-Entwickler: »Storm« hinten und das vorne.

LÖSUNGSWORT: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

GR

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 71: BATTLEFIELD GAMESTAR

Am Kiosk erscheint
GameStar
09/2005
am 27. Juli
Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Alien-Angriff, Panzer, Kampfjets, Barbareninvasion – die Juli-Ausgabe wird kriegerisch!

TEST
PANZERS PHASE 2

Hören Sie schon das Kettenrasseln? Stormregions auf drei Teile ausgelegte Echtzeit-Strategiereihe rumpelt mit **Panzers: Phase 2** in die nächste Runde – mit alter 3D-Engine, aber vielen Neuerungen. Skript-Events sollen Schlachtfeld-Atmosphäre bringen, Level-Heimwerker freuen sich über einen Editor.

TEST
FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Kollege Schnelle weint Freudentränen: Falcon 4.0: Allied Force setzt zur Landung an. Ist das bildhübsche Remake die erhoffte Adrenalinspritze für das darbende Simulations-Genre?

PREVIEW
THE WITCHER

Ob als Gutmensch oder böser Bube – ein monumentales Abenteuer erwartet Sie im Rollenspiel The Witcher auf jeden Fall. Wir treffen uns mit den Entwicklern zum Probeschnetzeln.

PREVIEW
DTM RACE DRIVER 3

Rasanter als Need for Speed Underground 2, realistisch wie GTR – wir besuchen Codemasters in England und geben in DTM Race Driver 3 Gas! Sieben Karrierepfade mit Story locken Bleifüße.

PREVIEW
ROME ADDON

Sie kommen! Keine Angst, unsere Strategen werden mit den wilden Horden aus dem Rome-Addon Barbarian Invasion spielend fertig.

TEST
AREA 51

Jahrelang wurden sie totgeschwiegen, jetzt sind sie sauer: im Action-Geheimtipp Area 51 jagen wir Aliens in der geheimen US-Militär-Basis.

HARDWARE
TUNING-SOMMER 2005

Im zweiten Teil unserer Schwerpunkt-Serie bringen Sie Schritt für Schritt Athlon- und Pentium-Prozessoren ans Limit, inklusive Bios-Tipps.

GAMESTAR CD/DVD

Wie gewohnt hat unsere »Abteilung Scheibe« wieder eine dicke Vollversion aufgerissen, dazu liefern wir die besten Demos und Videos zu aktuellen Spielen – selbstverständlich nebst Testcheck und Kuriositäten. Treiber, Patches und Mods finden Sie natürlich ebenfalls auf unserer CD/DVD.

REPORTS

Notwendiges Übel oder Hersteller-Schikane? Pingelige Kopierschutz-Software nervt ehrliche Spielekäufer. Außerdem: Echtes Geld in virtuellen Welten – wie Spieler mit Items aus Online-Rollenspielen Reibach machen wollen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.