



# GAMESTAR

**WER SIND DIE VIELEN LEUTE?** Auf dem Bild oben zeigen wir erstmals das gesamte GameStar-Team, nicht nur die Spieltester. Redis, Layouter, Assistentinnen, DVD-Produzenten und Onliner – alle sind direkt am Projekt GameStar beteiligt. Und es fehlen sogar noch ein paar: Roland Austinat (US-Korrespondent), Denise Bergert (Praktikantin), Florian Klein (Hardware-Trainee) sowie Dirk Steiger (Sonderhefte) und Uwe Miethe (hat das Bild gemacht) waren verhindert. Und die Kollegen aus Verlagsleitung, Vertrieb, Disposition und Anzeigenverkauf passten ohnehin nicht mehr drauf. Alles in allem arbeiten gut 50 Menschen jeden Monat daran, Ihnen ein möglichst gutes Heft (und eine möglichst gut gefüllte Webseite) zu bieten.

**CPU's IM DOPPELPAK.** Die Spiele-Zukunft hat begonnen: Prozessoren mit zwei Kernen ersetzen sukzessive die hoch getakteten Gigahertz-Monster. Im großen Hardware-Schwerpunkt erfahren Sie alles über Intels erste Doppel-CPU für Spieler, den Pentium **Extreme Edition 840**. Und in letzter Sekunde, gerade noch rechtzeitig für den News-Teil, erreicht uns AMDs Pendant: Der als **Opteron 875** getarnte **Athlon 64 X2/4400+** rechnet trotz 1,0 GHz weniger Takt bis zu 30 Prozent schneller als der Intel-Konkurrent!

**KLEINE NEUERUNGEN.** Damit Ihnen unser Heft auch weiterhin gefällt, versuchen wir ständig besser zu werden. Einige kleine Neuerungen dieser Ausgabe: In Previews gibt es jetzt den »Entwickler-Check« (Beispiel: S. 44), in Tests einen zusätzlichen Mini-Vergleichskasten (S. 67). Außerdem wollen wir die Berichterstattung über Bugs in Testversionen intensivieren (S. 114). Positives Beispiel zum Thema Bugs: **Stronghold 2** hatte in der Testfassung diverse Fehler, Hersteller Take 2 reagierte auf unsere Kritik und legte in jede Packung eine Patch-CD. Vorbildlich!

Viel Spaß beim Spielen, Lesen und wieder Spielen,

*Ihr GameStar-Team*

## GAMESTAR SONDERHEFT 4/05 MODS & LEVELS

Erleben Sie die besten Mods und Maps für die Action-Kracher 2004. Auf 116 Seiten und einer DVD-ROM haben Fans für Fans eine einmalige Auswahl getroffen, damit Sie die modernen Klassiker sowohl im Single- als auch Multiplayermodus immer wieder genießen können. Auf der DVD: Über 111 aktuelle Maps und Mods sowie Vollversionen der 3D-Profi-Programme Maya 6.5 und Motion Builder 6 von Alias. Im Heft: Workshops und ausgesuchte Anleitungen zum Einstieg in die 3D-Welt. Ab 9.5. am Kiosk – oder versandkostenfrei bestellen: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)



## ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Gewinnspiel für Abonnenten gab es diesmal neben signierten Heften und PC-Spielen die mobile Spielekonsole Nintendo DS zu gewinnen. Inklusive der Spiele Wario Ware Touched!, Super Mario 64 DS und Project Rub. Wer gewonnen hat, steht auf Seite 27.

## GAMESTAR-VERSIONEN

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



CD-Version



DVD-Version



Abo-Version (DVD)



Magazin-Version



# WARRIOR KINGS BATTLES

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS

GENRE: Echtzeit-Strategie SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: CPU mit 733 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte mit 32 MByte RAM (DirectX-8.1-kompatibel), 800 MByte freier Festplattenspeicher, Windows ME/ 2000/ XP

**D**ie Länder von Orbis sind ohne Regierung. Als Anführer einer kleinen Provinz ist es Ihre Aufgabe, wieder Recht und Ordnung in den zerrütteten Gebieten herzustellen. Dazu müssen Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Warrior Kings Battles** 22 Missionen lang anspruchsvolle Taktikkämpfe bestehen und das Reich Stück für Stück erobern –



Unsere Truppen stürmen die Siedlung des Feindes.



Für eine bessere Übersicht zoomen Sie weit aus der Karte.

Ihr Fortschritt wird auf einer übersichtlichen Karte dargestellt.

Beweisen Sie Ihr Können auf dem Schlachtfeld, und kümmern Sie sich zudem um die Versorgung mit Nahrung, Holz, Stein und Gold. Denn nur so können Sie die für die Schlacht benötigten Einheiten produzieren. Ist ein Sektor befreit, bekommen Sie nützliche Boni, beispielsweise Rohstoffe. Durch Bündnisse mit anderen Provinzen vermeiden Sie den Kampf an mehreren Fronten. **SAM**



## FACTS

- 70 KI-Generäle
- 22 Missionen
- Mehrspieler-Modus
- Gefechts-Modus
- Tutorial
- realistisches Gelände
- Bonus-System
- KI-General-Editor

## GAMESTAR-EXTRAS

- deutschsprachiges Handbuch (PDF)
- Übersicht der Tastatur- und Mauseingabe (PDF)
- Technologiebaum (PDF)
- Landkarte (nur auf DVD)
- 4 Desktop-Motive (nur auf DVD)
- Bildschirmschoner (nur auf DVD)



## STEUERUNG

Linke Maustaste	Einheiten, Gebäude auswählen
Rechte Maustaste	Aktion
Linksklick auf Gelände	Aktion abbrechen
<b>W</b> , <b>S</b> , <b>A</b> , <b>D</b>	Kamera bewegen
Mausrad oder <b>Bild1</b> , <b>Bild4</b>	Kamera heben, senken
<b>Enter</b>	Kamera über Objekt zentrieren
<b>P</b>	Pause
Ziffernblock <b>+</b> , <b>-</b>	Spieltempo
<b>Ent</b>	Einheit, Gebäude zerstören
<b>R</b>	patrouillieren
<b>G</b>	bewachen
<b>H</b>	halten
<b>F</b>	folgen
<b>Esc</b>	Menü

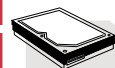


GEHEIMTIPP FÜR GENREEFANS



»Auch der neueste Teil der Warrior-Kings-Reihe gefällt mir gut. Besonders der neue »Eroberer alle Provinzen«-Modus samt Bonus-System ist Klasse.«

Originalzitat aus Michael Schnelles Meinungskasten, Ausgabe 05/2003



## INSTALLATION

Um Warrior Kings Battles zu installieren, legen Sie die Vollversions- bzw. die Extra-CD in Ihr CD/DVD-Laufwerk und folgen den Anweisungen am Bildschirm. Wenn Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, müssen Sie die Setup-Routine manuell starten. Klicken Sie dazu mit einem Doppelklick auf die Datei »Setup.exe« im Root-Verzeichnis der CD. Optional können Sie die Tools Adobe Acrobat und Gamespy Arcade installieren. Ist der Kopiervorgang beendet, schließen Sie den Installationsdialog über die Schaltfläche »Fertigstellen«. Warrior Kings Battles liegt in der aktuellen Version 1.23 auf unseren Datenträgern, es wird kein zusätzliches Update benötigt. Sie starten das Spiel bequem über die Desktop-Verknüpfung »Warrior Kings Battles« oder den folgenden Windows-Startmenüeintrag: »Start\Programme\Empire Interactive\Warrior Kings – Battles\Warrior Kings – Battles«. In dieser Programmgruppe finden Sie auch die Funktion zur Deinstallation der Software »Uninstall Warrior Kings Battles«. **Achtung: Der Datenträger muss zum Spielen im Laufwerk liegen. Warrior Kings Battles unterstützt keine zwei Bildschirme, deaktivieren Sie deshalb einen der Monitore, bevor Sie das Spiel starten.**



DEMO

CHRONICLES OF RIDDICK

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Vivendi  
MINIMUM: CPU mit 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 64 MByte RAM, DirectX 9.0  
UMFANG: 353 MByte; 1 Abschnitt  
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Mausbewegung	umsehen
Linke Maustaste	schießen
Leertaste	springen
[C]	ducken
[W], [S], [A], [D]	Bewegungsrichtungen

DEMO

DRIVER 3

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Actionspiel PUBLISHER: Atari  
MINIMUM: CPU mit 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 64 MByte RAM, DirectX 9.0c  
UMFANG: 909 MByte; 2 Missionen  
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

[Y], [X]	links, rechts lenken
[A]	beschleunigen
[H]	Hupe
[ ]	Handbremse
[#]	Turbo aktivieren

DVD-EXKLUSIV

Demos

- Still Life (DVD16, 18)
- Lego Star Wars
- Freedom Force 2
- Imperial Glory
- Taxi 3: Extreme Rush
- Nibiru
- The Bard's Tale

DEMO

## STRONGHOLD 2

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS

GENRE: Echtzeit-Strategie PUBLISHER: Take 2  
MINIMUM: CPU mit 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 32 MByte RAM, DirectX 9.0c  
UMFANG: 500 MByte; Tutorial, 1 Mission  
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

In unserer Exklusiv-Demo retten Sie entführte Burgfräulein und schlagen Belagerungsschlachten. Genau wie im Vorgänger **Stronghold** aus dem Jahre 2001 bauen Sie Kornspeicher, befähigen und versorgen Arbeiter. Natürlich bauen Sie eine mächtige Festungsanlage und bemannen die Wehrtürme



mit Verteidigungseinheiten, um feindlichen Anstürmen standzuhalten. **SAM**

DEMO

## TRACKMANIA SUNRISE !GEWINNSPIEL

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS

GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Koch Media  
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 64 MByte RAM, 3D-Karte mit 32 MByte RAM, DirectX 9.0c  
UMFANG: 377 MByte; 4 Strecken, 2 Spielmodi  
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Gemeinsam mit Koch Media verlosen wir fünf **Trackmania Sunrise**-Pakete. So geht's: Erstellen Sie einen Screenshot, nachdem Sie die Ziellinie des Kurses »Gravity« überquert haben und die Rundenzeit angezeigt wird. Dazu betätigen Sie [Druck] und übernehmen den Inhalt der Zwischenablage in ein Grafikprogramm, oder Sie benutzen ein Screenshot-Programm wie **Hypersnap**. Das Bild schicken Sie dann per E-Mail mit dem



Betreff »DEMO-Verlosung« an [cd@gamestar.de](mailto:cd@gamestar.de). Die fünf Spieler mit der besten Rundenzeit gewinnen! Ein-sendeschluss ist der 17. Mai 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **SAM**





## EXTRAS & MODS

### DOOM 3

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD



Mod: Last Man Standing.

### ENEMY TERRITORY

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD



Mod: True Combat Elite.

### WORLD OF WARCRAFT

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD



6 Mods zum Online-Rollenspiel.

### COUNTERSTRIKE SOURCE

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD



Map-Pack mit 13 Karten.

### VIDEO STRONGHOLD 2 (DVD)



Erleben Sie 13 spannende Minuten mit unserem Spielvideo.

### VIDEO GUILD WARS (DVD)



Erleben Sie die kommende Online-Rollenspiel-Hoffnung.

### VIDEO COLD FEAR (NUR AUF DVD-AB-18)



Stark inszenierter Horror-Shooter bei starkem Wellengang.

### VIDEO DIE REDAKTION: FOLGE 6 (AUCH AUF CD)



Die Redaktion gibt richtig Gas in der Welt von Warcraft.

## PATCHES & TREIBER (DVD)

- |                                      |                                |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Act of War Patch v1.04 (int.)        | Silent Hunter 3 v1.2 (europ.)  |
| Brothers in Arms v1.03 (dt.)         | Splinter Cell 3 v1.01 (europ.) |
| Brothers in Arms v1.03 (engl.)       | Treiber f. Windows 9x/ME:      |
| C&C Generäle Stunde Null v1.04 (dt.) | ATI Catalyst v5.2              |
| Cossacks 2 Installations-Patch (dt.) | Nvidia Forceware v71.84        |
| Die Siedler 5 v1.03 (Int.)           | Treiber f. Windows 2000/XP:    |
| Driver 3 Patch 2 (dt.)               | ATI Catalyst 5.4 (neu!)        |
| Republic Commando v1.0 (int.)        | Nvidia Forceware v71.89 (neu!) |

## TOOL-BOX (DVD)

- |                                      |                        |
|--------------------------------------|------------------------|
| Ad-Aware SE Personal 1.05            | Preispiraten 2.5       |
| AntiVir Personal Edition Classic 6.3 | Skype v1.2             |
| Avast 4.6 Home Edition               | Textmaker Free Edition |
| Gimp 2.2.4                           | Planmaker Free Edition |
| Irfan View 3.95                      | XP-Antispy 3.94        |
| Powerstrip 3.57                      | + 10 weitere           |

## WETTBEWERB LESERDEMOS

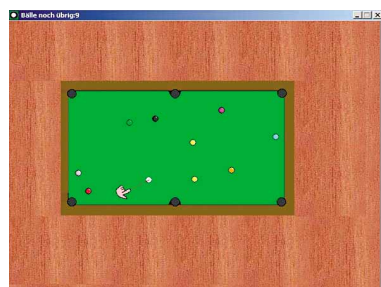
An unserem GameStar-Wettbewerb nehmen auch diesen Monat wieder fünf Beiträge teil. Die Programme können Sie direkt von unseren Datenträgern installieren, testen und dann bewerten. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserdemo-Wettbewerbs bekommt ein Computerspiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Programm entwickelt haben und etwas gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihre Software an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Lesersoftware  
Leopoldstr. 252 b • 80807 München  
oder per E-Mail an: [cd@gamestar.de](mailto:cd@gamestar.de)

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Kniffel von Daniel Herrmann.
2. Boom von Mark Leutloff.
3. Rescher von Oliver Siebert.
4. Söldner 21 von Fabian Voith.
5. Space Control von Daniel Resch.

Gewinner 05/2005



Xtreme Billard: Mit viel Geschick lochen Sie ein.

Patrick Stadler ist der Gewinner der letzten Ausgabe. Seine Umsetzung des beliebten Kneipenspiels Billard hat unseren Lesern sehr gut gefallen.



**I** Auf vielfachen Wunsch besteht unser DVD-Inlay  
aus je einer Vor- und Rückseite, die in jede  
• handelsübliche CD-Einzel- und -Doppelhülle passt.

# GameStar

IDG

DVD-EDITION



06/2005

## Vollversion Warrior Kings Battles Exklusiv-Demo Stronghold 2

GameStar DVD

Warrior Kings Battles

06/2005

### VOLLVERSIONEN: WARRIOR KINGS BATTLES

#### Top-Demos:

Stronghold 2 • Chronicles of Riddick  
(auf DVD 18) • Driver 3 (auf DVD 16/18) •  
Still Life (auf DVD 16/18) • Bard's Tale •  
Imperial Glory • Lego Star Wars •  
Trackmania Sunrise • Nibiru • Taxi 3  
Freedom Force 2

#### Video-Specials:

Stronghold 2 (Mega-Test) • Cold Fear  
(auf DVD 18) • Doom 3 Addon (auf DVD  
18) • Regiment (auf DVD 18) • Cossacks 2  
Crime Life • Dangerous Waters •  
Darwinia • Empire Earth 2 • Guild  
Wars • Trackmania Sunrise

(Multiplayer-Duell) • Test-Check •  
Hardware-Video • Wertungs-  
konferenzen (Stronghold 2,  
Trackmania Sunrise) • Die Redaktion  
Folge 6 • Retro-Video Teil 2  
**Film-Tracker:**

Star Wars Episode 3 • Königreich der  
Himmel • Kampfansage 2



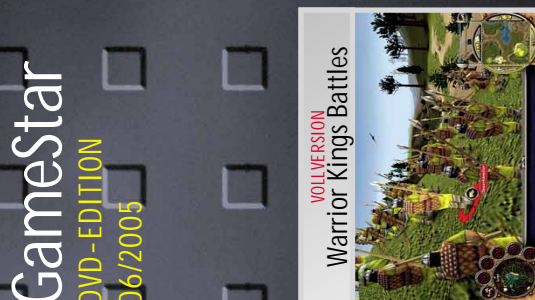
MEGA-TEST  
Stronghold 2



EXKLUSIV-DEMO  
Stronghold 2



TOP-DEMO  
Lego Star Wars



VOLLVERSION  
Warrior Kings Battles



TOP-DEMO  
Trackmania Sunrise

06/2005

Warrior Kings Battles

GameStar DVD



- ! Auf vielfachen Wunsch besteht unser CD-Inlay aus je einer Vor- und Rückseite, die in jede handelsübliche CD-Einzel- und -Doppelhülle paßt.
- Wir empfehlen, beide CDs in eine Hülle zu stecken.

IDG

Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

Special-Edition



VOLLVERSION

## WARRIOR KINGS BATTLES

EXKLUSIV-DEMO

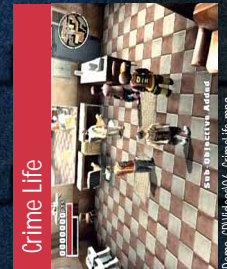
## STRONGHOLD 2

06/2005

GameStar

Vollversion: **Warrior Kings Battles**

06/2005



GameStar 06/2005

Vollversion: **Warrior Kings Battles**

Demo: **Stronghold 2**

Video-Specials: **Trackmania Sunrise** (Multiplayer-Duell) · **Crime Life** · **Cossacks 2** · Die Redaktion: Folge 6



06/2005

Vollversion: **Warrior Kings Battles**

GameStar



Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der CDs.

## GameStar 06/2005

### Vollversions-CD

#### VOLLVERSION

Warrior Kings Battles

#### HANDBUCH

Handbuch (dt.) zu  
Warrior Kings Battles (PDF)

#### TECHNOLOGIEBAUM

Technologiebaum zu  
Warrior Kings Battles (PDF)

#### BEFEHLSÜBERSICHT

Befehlsübersicht zu  
Warrior Kings Battles (PDF)

### Demo-CD

#### DEMO

Stronghold 2

#### VIDEOS

Crime Life  
Cossacks 2  
Trackmania Sunrise (Multiplayer)  
Die Redaktion: Folge 6

#### PATCHES

Act of War Patch v1.04 (int.)  
Driver 3 Patch 2 (dt.)  
Silent Hunter 3 v1.2 (europ.)

### MODS ZU WORLD OF WARCRAFT

Atlas v0.9.1  
Cosmos v1.570  
EquipCompare v2.6  
Gatherer v1.9.12  
LootLink v1.30  
ReagentInfo v1.3.1

#### EXTRAS

Leserumfrage 2005  
Kurs für Trackmania Sunrise

#### LESERWETTBEWERB

Kniffel (Kennziffer 1)  
Boom (Kennziffer 2)  
Rescher (Kennziffer 3)  
Soldner 21 (Kennziffer 4)  
Space Control (Kennziffer 5)

### Top-Demo: Stronghold 2



### Top-Video: Trackmania Sunrise



### Vollversion: Warrior Kings Battles



### Mods für World of Warcraft



## Highlights auf CD

### Top-Videos



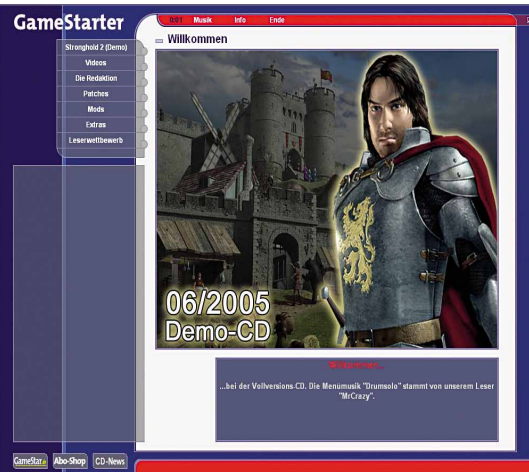
Trackmania Sunrise



Crime Life



Cossacks 2



### Vollversion



Warrior Kings Battles



plus Handbuch (PDF)



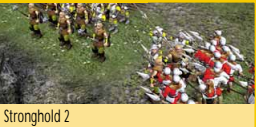
plus Tech-Tree (PDF)

### Die Redaktion



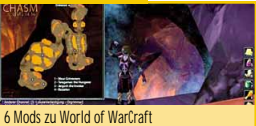
Die Redaktion: Folge 6

### Exklusiv-Demo



Stronghold 2

### Mods



6 Mods zu World of Warcraft

### Patches



Act of War v1.04 (int.)



Driver 3 Patch 2 (dt.)



Silent Hunter 3 v1.2 (europ.)





Titelstory

## STRONGHOLD 2



**66** Im Spielspaß-Bollwerk errichten wir imposante Festungen und reißen sie anschließend gleich wieder ein. Egal, ob Sie Aufbau-spieler oder eher Kampf-Strategie sind, in Fireflys Echtzeit-Hit kommen alle – nicht nur Mittel-alter-Freaks – auf ihre Kosten.

### AKTUELL

#### GERÜCHTE, SZENE

Prey: Schwere Geburt	14
BIU: Neuer Publisher-Verband	14
Doom-Film später	14
GameStar: Tag der offenen Tür	15
Der Pate: Coppola sauer	15
Teut Weidemann dankt ab	15

#### SPIELE-NEWS

GTA San Andreas	16
Spellforce 2	16
Ride or Die	17
The Regiment	17
Crime Life	17
Dungeon Siege 2	18
Auto Assault	18
Geheimtipp: Metronome	19
Hitparade und Umfragen	20

#### HARDWARE-NEWS

Athlon 64 X2/4400+ im Spiele-Check	<b>TITEL 24</b>
Radeon-Doppelpack	26
Asus: Dual-Core-Mainboard	26
Casemod-Meisterschaft 2005	26
Pistolmouse FPS	26
Razer: Diamondback Plasma	26

#### KOLUMNEN

Doom und dümmen	14
Der Krieg um unsere Augen	16

### PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	30
Hellgate: London	<b>TITEL 32</b>
The Movies	<b>TITEL 40</b>
Age of Conan	<b>TITEL 44</b>
Call of Duty 2	48
Battlefield 2	<b>TITEL 50</b>
Fable	52
Guild Wars	56
Heroes of Might & Magic 5	58
Tomb Raider 7: Legends	60
Tony Tough 2	62



Battlefield 2: Mit modernstem Krieggerät haben wir uns in packende Online-Gefechte gestürzt.

### TESTS

#### TITELSTORY: STRONGHOLD 2

Mega-Test	<b>TITEL 66</b>
Patch in der Packung!	66
Beispielmission	68
Pflichten des Burgherren	70
Die coolsten Einheiten	72
Technik-Check	74
Lesertest	75
Das Team	78
Der Spiele-Wertungskasten	80

#### ACTION

Action-Hitliste	83
Cold Fear	84
Dangerous Waters	86
Stolen	90
Lego Star Wars	92
Söldner Marine Korps	93
Project Snowblind	94
Splinter Cell 3	94
Robots • Back to Gaya	95
Fire for Effect	95
Mordillo Jungle Fever	95

#### STRATEGIE

Strategie-Hitliste	97
Empire Earth 2	<b>TITEL 98</b>
Incredible Challenge	102
Massive Assault Network	102
Yu-Gi-Oh! Online	102
Cossacks 2	104
World at War	106
Darwinia	108

#### ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	111
Dark Age of Camelot: Catacombs	112
The Matrix Online	114
Sacred: Underworld	115
Bad Mojo Redux	115

#### SPORT

Sport-Hitliste	117
Trackmania Sunrise	<b>TITEL 118</b>
Snooker 2005	121

#### BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	122
Adrenalin Sport-Pack	123
Ground Control 2 • Black Mirror	124
Silent Storm Gold • Top Spin	124
Trackmania • Obscure	124
Disciples 2 Gold	125

#### PATCH-TESTS

Driver 3 • Silent Hunter 3	126
Splinter Cell 3	126



## HARDWARE

**HARDWARE**  
Hardware-Referenzklassen ..... 129

**SCHWERPUNKT:**  
Doppel-Pentium im Spiele-Test **INTEL** 130  
Pentium Extreme Edition 840 ..... 132  
Dual Core in Spielen ..... 136

**TECHNIK**  
Windows XP 64 BIT ..... 138

**TEST DES MONATS**  
Headsets im Vergleich ..... 140  
Testsieger  
Stereo-Headset:  
Plantronics Gamecom Pro 1 ..... 141  
Preis-Leistungs-Sieger  
Stereo-Headset:  
Plantronics Gamecom 1 ..... 141  
Surround-Headset:  
Speedlink Medusa 5.1 USB ..... 142  
Surround-Headset:  
Sharkoon Dynamic 5.1 ..... 142  
Stereo-Headset:  
Logitech USB Headset 250 ..... 142

**EINZELTESTS**  
Notebook: Dell Inspiron XPS 2 ..... 144  
Mainboard:  
Nvidia NForce 4 Intel Edition ..... 146  
Barebone: Shuttle SN25P ..... 147  
Mainboard: Abit Fatal1ty AN8 ..... 147  
Mauspad: Rantopad A100 ..... 148  
3D-Karte: Geforce Radeon X800 XL ..... 148  
Mini-PC:  
PC-King AMD64 Power Cube ..... 148

**SERVICE**  
TECHtelmechtel ..... 150  
Einkaufsführer ..... 152

## RUBRIKEN

Editorial ..... 3  
Verlosung ..... 27  
Impressum ..... 176  
Vorschau ..... 194

## TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index ..... 165

**LÖSUNGEN UND TAKTIKEN**  
Stronghold 2 ..... 169

**CHEATS UND KURZTIPPS**  
Act of War • Aurora Watching ..... 165  
Brothers in Arms ..... 166  
Darwinia • Gooka ..... 166  
Massive Assault • Nibiru ..... 166  
Psi-Ops ..... 167  
Sacred Underworld ..... 167  
School Tycoon ..... 167  
Die Siedler 5: Nebelreich ..... 167  
Silent Hunter 3 ..... 167  
Star Wolves ..... 167  
Street Racing Syndicate ..... 168  
Sudeki • SWAT 4 ..... 168  
World of Warcraft ..... 168

## MULTIPLAYER

Szene-News ..... 156  
LAN-Kalender ..... 157

**MODS-NEWS**  
The Hidden ..... 158  
Last Man Standing ..... 158  
True Combat Elite ..... 158  
Dämonenjäger ..... 159  
World of Warcraft –  
Neues aus Azeroth ..... 160  
Clanligen ..... 162

## MAGAZIN

Leserbriefe ..... 178  
Fehler! ..... 180  
Report:  
Jäger des verlorenen Spielspaßes ..... 184  
Report:  
Sieh mal wer da lebt ..... 188  
Hall of Fame: Syndicate ..... 192  
Die Vorletzte ..... 193

## SPIELE IN DIESER AUSGABE

1944 – Schlacht in den Ardennen	News	19
Act of War	Tipps	165
Adrenalin Sport-Pack	Budget	123
Age of Conan	Preview	44
Aurora Watching	Tipps	165
Auto Assault	News	18
Back to Gaya	Test	95
Bad Mojo Redux	Test	115
Battlefield 2	Preview	50
Battlestations Midway	News	19
Black Mirror	Budget	124
Boiling Point	News	18
Brothers in Arms	Tipps	166
Call of Duty 2	Preview	48
Cold Fear	Test	84
Cossacks 2	Test	104
Crime Life	News	17
Dangerous Waters	Test	86
Dark Age of Camelot: Catacombs	Test	112

Darwinia	Test	108
Darwinia	Tipps	166
Die Siedler 5: Nebelreich	Tipps	167
Driver 3	Patch	126
Dungeon Siege 2	News	18
Empire Earth 2	Test	98
Fable	Preview	52
Fire for Effect	Test	95
Gooka	Tipps	166
Ground Control 2	Budget	124
GTA San Andreas	News	16
Guild Wars	Preview	56
Hellgate: London	Preview	32
Heroes of M&M 5	Preview	58
Incredible Challenge	Test	102
Lego Star Wars	Test	92
Massive Assault	Tipps	166
Massive Assault Network	Test	102
Matrix Online	Test	114

Metronome	News	19
Mordillo Jungle Fever	Test	95
Movies	Preview	40
Nibiru	Tipps	166
Obscure	Budget	124
Project Snowblind	Test	94
Psi-Ops	Tipps	167
Regiment	News	17
Ride or Die	News	17
Robots	Test	95
S.C.A.R.	News	16
Sacred Underworld	Tipps	167
Sacred: Underworld	Test	115
School Tycoon	Tipps	167
Silent Hunter 3	Patch	126
Silent Hunter 3	Tipps	167
Silent Storm Gold	Budget	124
Snooker 2005	Test	121
Soldner Marine Korps	Test	93

Sparta	News	19
Spellforce 2	News	16
Splinter Cell 3	Test	94
Splinter Cell 3	Patch	126
Star Wolves	Tipps	167
Stolen	Test	90
Street Racing Syndicate	Tipps	168
Stronghold 2	Test	66
Stronghold 2	Tipps	169
Sudeki	Tipps	168
SWAT 4	Tipps	168
Tomb Raider 7: Legends	Preview	60
Tony Tough 2	Preview	62
Top Spin	Budget	124
Trackmania	Budget	124
Trackmania Sunrise	Test	118
World at War	Test	106
World of Warcraft	Tipps	168
World of Warcraft	News	160
Yu-Gi-Oh! Online	Test	102



HELLGATE: LONDON

**32** Die Ex- Diablo-Macher von Flagship kommen in die Halle – und Sie müssen im grandiosen Action-Rollenspiel Hellgate mit.



EMPIRE EARTH 2

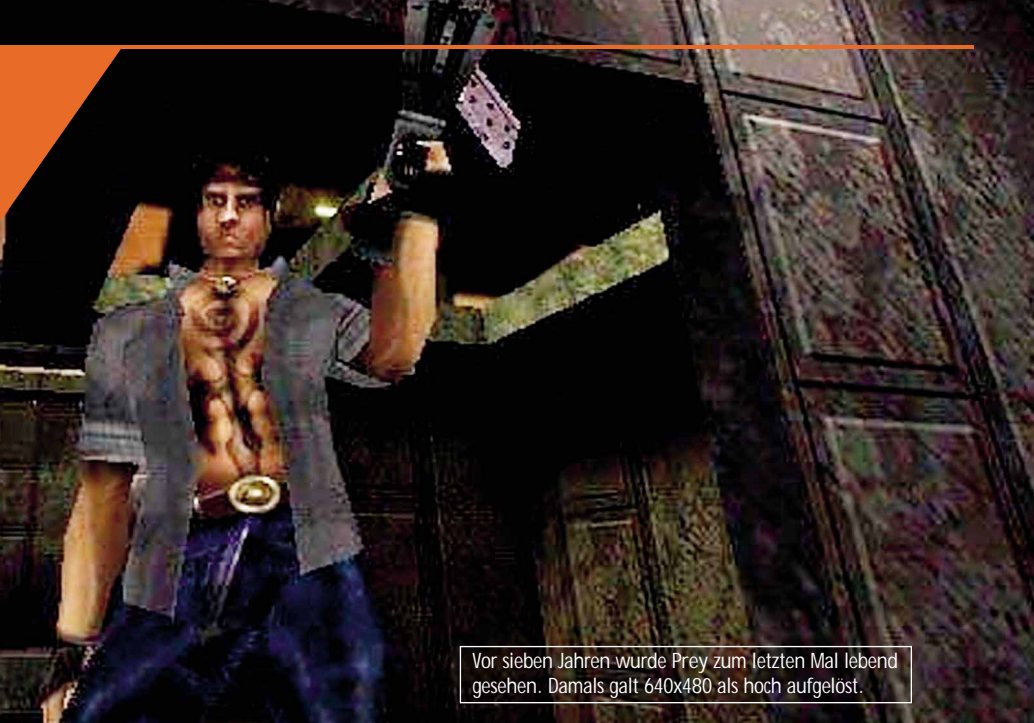
**98** Territorien, Epochen, Bürger-Manager – das Echtzeit-Strategiespiel Empire Earth 2 ist was für Profis. Aber macht es auch Spaß?



TRACKMANIA SUNRISE

**118** Schnell und trotzdem tüftelig: Bei Trackmania Sunrise geht die Rennspiel-Sonne auf – vor allem im Multiplayer-Modus.





Vor sieben Jahren wurde Prey zum letzten Mal lebend gesehen. Damals galt 640x480 als hoch aufgelöst.

## KOLUMNE

### Doom und dümmmer

Demokratie kann ganz schön anstrengend sein. Was die Mehrheit entscheidet, wird getan, ob's Sinn macht oder nicht. Das musste nun auch Publisher Activision erkennen, nachdem er das Doom-3-Addon Resurrection of Evil bei der USK eingereicht hatte:



Während Doom 3 das Prüfsiegel »Keine Jugendfreigabe« (also eine Freigabe ab 18) erhielt, lehnte das zuständige Gremium eine Einstufung für das Addon ab. Damit kann das Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden.

Nun gut, auf hoher See, vor Gericht und vor Prüfungsgremien ist man in Gottes Hand, aber nachvollziehbar sollten solche Entscheidungen schon sein. Was ist am Addon schlimmer als an Doom 3? Wildes Gesplattere mag ja politisch inkorrekt sein, aber das gab's im Basisspiel ja auch schon. Scheinbar hat das die USK aber erst gemerkt, als sich in Deutschland die Empörung über die Freigabe von Doom 3 breit machte. Die Süddeutsche Zeitung sprach gar von der »Verdoomung der Republik«. Und wer war schuld? Die USK! Das wollte man sich beim Addon wohl nicht noch mal nachsagen lassen.

Dabei kommt ausgerechnet die derbste Waffe aus Doom 3, die Kettensäge, im Addon gar nicht mehr vor. Damit ist Resurrection of Evil sogar politisch korrekter als Doom 3. Genützt hat's trotzdem nichts.

Fabian Siegmund, Redakteur  
fabian@gamestar.de

## ZAHL DES MONATS

# 360

ist der offizielle Name des Xbox-Nachfolgers. Microsoft stellt die neue Xbox 360 am 13. Mai in einer aufwändigen MTV-Sondersendung vor.

## SCHWERE GEBURT PREY

3D-Realms hat neben **Duke Nukem** noch ein weiteres Sorgenkind: **Prey**. Der Ego-Shooter wurde 1995 erstmals angekündigt, dann aber immer wieder verschoben. 2001 verkündete Firmenchef George Broussard, die Arbeiten an dem Spiel seien mittlerweile eingestellt worden. 2002 schürte der damalige Webmaster von 3D-Realms jedoch erneut Hoffnung: »Prey befindet sich in Wartestellung.

Eine Entscheidung über die Zukunft des Spiels wird nicht vor Fertigstellung von Duke Nukem Forever fallen.« Dann wurde es still um **Prey**. Nun wurde die Entwicklung an die Human Head Studios abgegeben, die unter anderem **Rune** und **Dead Man's Hand** programmiert haben. Am Konzept von **Prey** hat sich in all den Jahren nichts geändert: Sie spielen einen futuristischen Indianer, der sich mit allerhand Monstern herumschlägt. Dabei soll die **Doom 3**-Engine zum Einsatz kommen. In Sachen Release-Termin bleibt 3D-Realms seiner Firmendeckung treu: »When it's done«.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D13](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D13)

## BIU NEUER PUBLISHER-VERBAND

Als sich im vergangenen Jahr der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) auflöste, standen deutsche Spielehersteller ohne offizielles Sprachrohr da. Nun formieren sich die in Deutschland ansässigen Spiele-Publisher neu – im Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Die Organisation besteht bislang aus den Firmen Atari, Eidos, Electronic Arts, Koch Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2, THQ und Ubisoft. Vorstandssprecher Jens Uwe Intat (EA) formuliert

die Zielsetzung des BIU: »Die Interessen der Industrie sollen durch den Verband gegenüber der Öffentlichkeit, politischen Institutionen und anderen Wirtschaftsverbänden wahrgenommen werden. Mit der Entwicklerszene in Deutschland möchten wir konstruktiv zusammenarbeiten.« Das ist auch wünschenswert, denn im Gegensatz zum VUD hat der BIU keine unabhängigen Entwickler-Teams in seinen Reihen.

## DOOM-FILM KOMMT SPÄTER

Filmverleih United International Pictures hat den Start der **Doom**-Verfilmung vom 4. August auf den 27. Oktober verlegt. Der Grund für die Verschiebung ist nicht bekannt, ebenso wenig wie Details der Handlung. Die orientiert sich grob an den Geschehnissen der Spiele: Eine Gruppe Space-Marines ballert sich auf dem Mars durch Horden von Monstern und Dämonen. Im Gegensatz zu den Spielen hat der Held des Films sogar einen Namen: John Grimm. Der wird gespielt von Karl Urban, der bereits in **Die Bourne Verschwörung** und **Riddick – Chroniken eines Kriegers** die Muskeln spielen lässt. Apropos Muskeln: An seiner Seite kämpft Profi-Wrestler The Rock.



Der Doom-Film: Billig-Geballer oder großes Kino?





## TAG DER OFFENEN TÜR

Nachdem das GameStar-Team in einer tagelangen Aufräumaktion sämtliche Pizzakartons entsorgt, alle schmutzigen Kaffeetassen gespült und den übrigen Müll in leere Aktenschränke gestopft hatte, öffnete die Redaktion am 31. März für 31 Leser ihre heiligen Hallen. Nach einer ausgiebigen Fragestunde mit allen Redakteuren gab's eine Führung durch die Büroräume, inklusive Tonstudio, Layout-Abteilung und natürlich dem Drucker ganz am Ende. Als Höhepunkt durften die Besucher in der aktuellen Folge von **Die Redaktion** mitspielen und Daniel Matschijewsky durch die Gänge hetzen. Mehr Bilder vom Tag der offenen Tür finden Sie, wenn Sie dem Quicklink folgen. Wir bedanken uns herzlich für den netten Tag bei unseren Lesern und freuen uns auf das nächste Mal!

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D114**



Petra Schmitz und Michael Graf haben für die Leser extra ihre Schreibtische aufgeräumt.

## DER PATE COPPOLA IST SAUER

Francis Ford Coppola, Regisseur des Mafia-Dramas **Der Pate**, ist sauer. EAs Spielumsetzung seiner Filme gefällt ihm nicht: »Die nehmen die Figuren, die jeder aus den Filmen kennt, und dann bringen die sich gegenseitig um.« Erbozt stellt er klar: »Ich hatte nichts mit dem Spiel zu tun, ich missbillige es. Das ist ein Missbrauch an den Filmen.« **FAB**



Der Pate soll im Herbst dieses Jahres in die Läden kommen. Ob Coppola will, oder nicht.

## KURZMELDUNGEN

### DOOM-3-ADDON NICHT IN DEUTSCHLAND

Das Doom-3-Addon *Resurrection of Evil* hat von der USK keine Alterseinstufung bekommen. Jetzt droht dem Titel die Indizierung. Daher hat sich Publisher Activision entschlossen, das Spiel in Deutschland nicht zu veröffentlichen. Trotzdem haben wir das Addon für Sie unter die Lupe genommen. Unser Online-Special mit ausführlichem Test finden Sie mit dem Quicklink.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D115**

### TEUT WEIDEMANN DANKT AB

Vor zwei Monaten machte Publisher Jowood das Entwicklerstudio Wings Simulations dicht. In neun Jahren hatte das Team unter der Leitung von Teut Weidemann gerade mal zwei Spiele hervorgebracht: *Panzer Elite* und *Söldner*, das bis heute an diversen Bugs krankt. Weidemann übernahm daraufhin den Posten des Game Design Directors bei Jowood und kümmerte sich um die Abwicklung von Wings. Nun verlässt er den Publisher, um sich – wie er sagt – neuen Aufgaben zu widmen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D116**

### DIMITRI LEBT NOCH

Peter Molyneux von Lionhead (*Black & White*) ist für ungewöhnliche Spielideen bekannt. 2001 stellte er erstmals Dimitri vor, in dem man nach Molyneux' Angaben sein eigenes Leben nachspielen könne. Bei einem Vorortbesuch verirrt er uns, dass die Arbeiten an Dimitri voran gingen. Das Spiel werde Elemente aus *The Room* enthalten, einer grafisch überwältigenden Physik-Simulation, in der Spieler innerhalb eines Raumes Gegenstände manipulieren können. Bevor Molyneux mehr preisgeben konnte, wurde er von einer eifrigen PR-Kollegin gestoppt.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D117**

### SOLITAIRE: IN NORTH CAROLINA BALD VERBOTEN?

Senator Austin Allran aus Catawba County in North Carolina (USA) will die Produktivität seiner Beamten steigern. Seiner Ansicht nach verplempern die zu viel Zeit mit Windows-Spielen wie *Mine Sweeper* oder *Solitaire*. Daher sollen die auf den staatseigenen Computern deinstalliert werden. So will Allran mehrere Millionen Dollar zusätzlich erwirtschaften. Daten, mit denen er seine These belegen konnte, hat er nicht. Hoffentlich erfährt der Mann nie etwas von *World of Warcraft*.

### COMPUTERSPIELE ZU TEUER?

Cliff Bleszinski von Epic (*Unreal Tournament*) äußert auf seiner Homepage Verständnis für Spielekäufer. Die Preise für Video- und Computerspiele seien definitiv zu hoch. 50 Dollar pro Spiel würden viele Käufer abschrecken. Bleszinski hält 20 Dollar für angemessen. Das würde Computerspiele der breiten Masse näher bringen, die Verkaufszahlen erhöhen und so auf lange Sicht der Branche einen stärkeren Aufschwung beschern.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D118**

### DAS AUS FÜR ODDWORLD-SPIELE

*Oddworld Inhabitants*, das Entwicklerstudio der erfolgreichen *Oddworld*-Spiele, hat endgültig genug vom internationalen Software-Markt. Studioboss Lorne Lanning will fortan lieber computeranimierte Filme für's Kino und Fernsehen produzieren.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D127**

### ECTS ABGESAGT

Im Konkurrenzkampf der europäischen Spiele messen ist nun die ECTS zu Boden gegangen: Die Londoner Ausstellung findet 2005 nicht statt. Die Veranstalter waren im letzten Jahr auf Konfrontationskurs gegangen und hatten die ECTS auf den selben Termin wie die Leipziger Games Convention gelegt. Daraufhin blieben die Besucher fern. Die der ECTS angeschlossene Game Developer Conference Europe (GDCE) fällt ebenfalls aus.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D120**





GTA San Andreas: CJ und seine Homies warten auf den 10. Juni.

## KOLUMNE

### Der Krieg um unsere Augen

Werbung ist allgegenwärtig: im TV, im Radio, in der Innenstadt, in diesem Heft. Wenn Sie aber an Ihrem Rechner spielen, ist das eine quasi werbefreie Zone.



Das ärgert die Werbeindustrie natürlich immens, aber Abhilfe naht: Dank der freundlichen Spiele-Publisher ist unser Hobby zunehmend von Werbung und »Product Placement« unterwandert: Sony-Ericsson-Handys in Splinter Cell 2, Sprite-Reklame in Anarchy Online, Vodafone-Logos in Juiced. Und von Sportspielen wollen wir gar nicht erst anfangen. Das alles gab es früher auch schon, aber nicht in diesem Ausmaß – und es wird in den nächsten Jahren noch weiter gehen, entsprechende Pläne werden in Industrie-Kreisen derzeit offen diskutiert. EA etwa strebt mittelfristig an, zehn Prozent vom Umsatz durch Werbung einzunehmen, derzeit ist es weniger als ein Prozent. An sich ist das erträglich (und in einigen wenigen Fällen werden Spiele, vor allem Sporttitel, dadurch traurigerweise sogar realistischer), aber fairerweise sollten auch die Spieler dadurch einen Vorteil bekommen.

Wenn dadurch die Spielepreise trotz steigender Entwicklungskosten stabil blieben, wäre ich im Prinzip einverstanden – solange die Werbung nicht überhand nimmt: Im Fernsehen sind einige Sender wegen der lästigen Klingelton-Spots nahezu unerträglich geworden. Und cooler wäre es ohnehin, den Realismus-Effekt von Werbung in Spielen mit lustiger, fiktiver Reklame zu erreichen, wie in den GTA-Titeln.

Gunnar Lott, Chefredakteur  
gunnar@gamestar.de

## GTA SAN ANDREAS

Es ist fix: Am 10. Juni 2005 kommt die PC-Version des Actionspiels **GTA San Andreas**. Inzwischen gibt es immer mehr Details zum Gangsta-Spektakel. So soll der Titel ausschließlich auf DVD erscheinen, beim Vorgänger **GTA Vice City** mussten Sie noch mit mehreren CDs jonglieren. Anders als in der Titelstory unserer letzten Ausgabe berichtet, wird es im Spiel Blut geben. Nach wie vor ist es aber nicht möglich, wehrlose Passanten für Geld zusammenzuschlagen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D93](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D93)

## S.C.A.R.

Erfolgreiches Überholmanöver: 36 Erfahrungspunkte, Rundenrekord: 174 Erfahrungspunkte – **S.C.A.R.** («Squadra Corse Alfa Romeo») wird die erste PC-Raserei mit eingebauten Rollenspiel-Elementen. Nach einem Levelaufstieg verteilen Sie wie in **Star Wars: KotOR** Punkte auf neun Fähigkeiten wie Beschleunigung oder Handling. Für Siege auf den 14 geplanten Rennstrecken gibt's zwar auch Pokale, viel wichtiger sind jedoch Ausrüstungsgegenstände wie Handschuhe oder ein neuer Helm, die Boni auf die Charakterwerte verleihen. Beim Antesten der Beta-Version hat uns vor allem schon die ebenso knifflige wie glaubwürdige Fahrphysik der 25 lizenzierten Alfa-Romeo-Autos gefallen. An der tristen Streckengrafik sollten die Entwickler bis zum Release Ende Mai aber noch arbeiten.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D129](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D129)

## SPELLFORCE 2

Einen Schatten wird man nur schwer los – zum Beispiel können sich die bösen Schattenkrieger mit ihrer Niederlage in

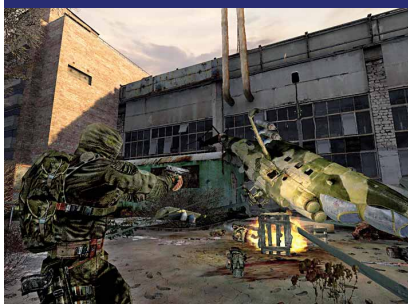
**Spellforce** nicht abfinden und bedrohen im Nachfolger erneut die Fantasy-Welt Fiara. Entwickler Phenomic will an der konsequenten Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel festhalten, verspricht aber viele Verbesserungen: So sind Ihre Helden ab sofort keine Runenkrieger mehr und können deshalb auch sterben. Außerdem soll die Gruppe (fünf Helden plus Avatar) nicht mehr so häufig wechseln. Jeder Kämpfer erhält seine ganz eigene Hintergrundstory. Auch Ihre Feinde müssen künftig eine Basis bauen, um Einheiten produzieren zu können. Ein ausgeklügeltes Teleporter-System soll die elend langen Latschereien auf ein Minimum reduzieren. Mit den Barbaren und den Schatten ergänzen zwei neue Völker die **Spellforce**-Kriegsparteien. Kavallerie und Flugeinheiten sollen die Echtzeit-Schlachten noch taktischer machen. Statt der KRASS-3D-Engine (**Aquanox**) des Vorgängers verwendet Phenomic für **Spellforce 2** ein selbst entwickeltes Grafikgerüst. Der Aufwand scheint sich zu lohnen, die ersten Bilder sehen bereits fantastisch aus. Ob **Spellforce 2** den erfolgreichen Vorgänger auch spielerisch übertrifft, werden wir im Winter 2005 erfahren.



Spellforce 2: Flug- und Kavallerie-Einheiten in neuer Engine.



## DIE HEISSESTEN NEWS VON DER E3 – STETS FANGFRISCH!



Stalker: Ob die Jungs von GSC auf der E3 wohl mehr zeigen als eine imposante Grafik-Demo?

Vom 18. bis 20. Mai geht es im Convention Center in Los Angeles wieder nur um eines: Spiele, Spiele und nochmals Spiele. Die weltgrößte Messe rund um unser liebstes Hobby ruft. Für Sie treten wir vor Ort anderen Redakteuren auf die Füße und haben keine Scham, Entwicklern selbst fieseste Fragen auf die Augen zu drücken. Was wir erfahren, lesen Sie stets aktuell auf GameStar.de. Zudem gibt es wie immer das E3-Tagebuch der Redakteure und die schönsten Messe-Babes.



187 – Ride or Die: Wilde Schießereien in schnellen Flitzern auf den Straßen New Yorks. Ein San Andreas-Konkurrent?



► DVD AB 18:  
Video-Special

## 187 – RIDE OR DIE

Ballern statt Bremsen: Im Action-Rennspiel von Ubisoft lösen Sie Verkehrsprobleme mit 20 klein- und großkalibrigen Wummen. **187 – Ride or Die** schickt Sie dazu in den Großstadt-Dschungel von New York, mitten in einen Banden-Krieg. Anders als in **GTA San Andreas** sind Sie dabei jedoch ausschließlich in einem von 30 aufgemotzten Autos unterwegs. Für authentisches Gangsta-Feeling sollen Hollywood-Schauspieler wie Larenz Tate (**Menace II Society**) und Noel Gugliemi (**The Fast and the Furious**) sorgen, die den Spiel-Charakteren Stimme und Gesicht spendieren. Neben einer Solokampagne plant Ubisoft einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Ob **187 – Ride or Die** gegen den Ausnahmetitel **GTA San Andreas** bestehen kann, testen wir vermutlich im Herbst.

## THE REGIMENT

Von allen harten Anti-Terrorkämpfern sind die Jungs der britischen SAS die allerhärtesten. Das will Konami im Taktikshooter **The Regiment** beweisen. In vier Szenarios mit je drei Missionen befreien Sie Geiseln und erledigen Terroristen. Der Sturm auf die iranische Botschaft in London 1980 hat ein reales Vorbild, Parlaments-, Bauernhof- und U-Bahn-Level sind dagegen fiktiv. Ihren bis zu drei KI-Kameraden geben Sie einfache Befehle, eine Planungsphase oder ähnlichen Schnickschnack gibt's nicht – die Entwickler legen lieber Wert auf schnelle Action. Das Programm wählt vor jeder Mission aus einem Pool von 23 Waffen die richtige für Sie aus. Wer mag, kann auch Feindknarren aufklauben. Im Multiplayer-Modus kämpfen Sie gegen menschliche Teams

## CRIME LIFE

Konami-Produzent Nana »G Fella« Penemo zeigte uns bei einem Besuch den Gangsta-Prügler **Crime Life**. Als Jung-Ganove Tre vermöbeln Sie allein oder mit KI-Kameraden rivalisierende Gangs. Dabei verdienter Respekt schaltet neue Auftraggeber und Stadtviertel (insgesamt zehn) frei. Denn wie in **GTA San Andreas** dürfen Sie sich auf den Karten frei bewegen. Autos gibt's allerdings für Tre nicht, er geht immer zu Fuß.

Dafür machen die Schlägereien bereits einen guten Eindruck, Kombo-Angriffe und Specialmoves funktionieren schon jetzt reibungslos. In unseren Augen hingegen extrem schwach: Einen spaßigen Multiplayer-Modus a la **Double Dragon** oder **Fighting Force** soll es erst in einem möglichen **Crime Life 2** geben. Den Soundtrack liefern unter anderem die harten Burschen von D12. Konami will **Crime Life** im September dieses Jahres veröffentlichen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D95](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D95)



Crime Life: In Prügeleien sammelt Held Tre Respekt.

oder gehen die Befreiungsaktionen kooperativ an. **The Regiment** soll im Oktober 2005 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D96](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D96)



► CD/DVD:  
Video-Special



The Regiment: Diese Befreiungsaktion im Londoner Parlament ist fehlgeschlagen. Im Koop-Modus klappt es vielleicht besser.



## DUNGEON SIEGE 2

Heute in der GameStar-Kantine: Mausklick-Geschnetztes. Denn mit einer Preview-Version des Action-Rollenspiels **Dungeon Siege 2** haben wir jede Menge Fantasy-Gezücht geschlachtet. Große Veränderungen zum guten Vorgänger gibt's auf den ersten Blick nicht, wieder steuern Sie einen kleinen Heldentrupp durch das Fantasyreich Aranna und erledigen per Schwert und Magie Unholde. Häufiger Einsatz eines Waffentyps oder einer Magiesorte steigert die entsprechenden Fähigkeiten. Einen zünftigen Blitz darf etwa nur einsetzen, wer seine Kampf-magie-Werte vorher mit mickrigen Feuerbällchen hochtrainiert. Etwas enttäuscht hat uns beim ersten Anspielen die Optik: Bröselige Texturen wirken teilweise sogar hässlicher als im ersten **Dungeon Siege**. Entwickler Gas Powered Games will die Grafik aber bis zur Veröffentlichung im Herbst 2005 kräftig überarbeiten.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D124](#)

## AUTO ASSAULT

Nach einem atomaren Desaster sind drei Rassen (Menschen, Bio-Mechs und Mutanten) damit beschäftigt, den unversehrten Rest der Erde auch noch zu vernichten. Womit? Klar, mit stinkenden Autos. Klingt abgefahren, was? **Auto Assault** nennt sich das Online-Rollenspiel, das gerade bei Netdevils (**Jumpgate**) entsteht und in dem Sie von Beginn an auf vier Rädern unterwegs sind. Primär geht es dabei natürlich ums Tunen Ihrer Kisten. Dazu besuchen Sie Prüfungsinstanzen und folgen der für jede Rasse anders gestalteten Kampagne, in der es um waghalsige Manöver und gefährliche Stunts geht. »Auto Assault soll ein Action-Online-



Auto Assault: Ihre Karre kann sich ganz wie in aktuellen Werbe-Clips in einen Mech verwandeln.



Dungeon Siege 2: Rüstungen und Zaubereffekte sehen schon recht prächtig aus, viele Umgebungstexturen noch nicht.

Rollenspiel werden!«, sagt Scott Brown, Boss von Netdevils. **Auto Assault** folgt ein wenig dem Ansatz des gescheiterten **Motor City Online**. Ob der Erfolg diesmal auch auf der Strecke bleibt oder die Überholspur nimmt, erfahren wir im Winter 2005.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D130](#)

## BOILING POINT

Eine Preview-Version des Shooters **Boiling Point** ließ uns in die Springerstiefel des Ex-Fremdenlegionärs Saul Myers schlüpfen. Der ist auf der Suche nach seiner in einer Dschungel-Kleinstadt verschwundenen Tochter Lisa. Das Kaff dürfen Sie frei erkunden und sich auf die Suche nach Aufträgen machen, um Geld, Ausrüstung



Boiling Point: Je häufiger Sie den Raketenwerfer benutzen, desto besser können Sie später damit umgehen.

und vielleicht ein paar Informationen zu ergattern. Ähnlich wie in **Freelancer** gibt's in **Boiling Point** sechs Fraktionen, von der Polizei über Guerillas bis hin zur Mafia. Je nach dem, für welche Gruppe Sie die Drecksarbeit erledigen, verändert sich Ihr Ansehen bei den Feindparteien. Im Verlauf des Spiels verbessern Sie zahlreiche Charaktereigenschaften wie Ausdauer oder Schusswaffenpräzision. Die Atmosphäre von **Boiling Point** passt: Dafür sorgen klischeehafte Charaktere, die stimmige Architektur und nicht zuletzt die spanisch angehauchte Musik. Technisch kann das Spiel jedoch mit aktuellen Grafikwundern wie **Half-Life 2** nicht mithalten. Zudem hat **Boiling Point** momentan noch einen außergewöhnlich hohen Hardware-Hunger, trotz der vergleichsweise mauen Optik. Da müssen die Entwickler noch feilen. Laut Publisher Atari soll das Spiel Mitte Mai fertig sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D132](#)





Sparta: Dank Physik-Engine fliegen in den prächtigen Schlachten die Fetzen.

## SPARTA ANCIENT WARS

Wer das Strategiespiel **Sparta – Ancient Wars** entwickelt, soll noch nicht verraten werden? Was ist das denn für ein müder PR-Gag, um Aufmerksamkeit zu erheischen? Und noch dazu so überflüssig, denn das Programm sieht auf den zweiten Blick echt spannend aus. Zunächst geht es um antike Echtzeit-Schlachten, komplett mit Reitern, Phalangen und Schiffen. So weit, so **Age of Empires 1**.

Doch **Sparta** hat dem Klassiker eine Neu-erung voraus. Damit meinen wir nicht die schöne 3D-Grafik, sondern die Physik-Engine: Bäume splittern unter Katalpultbeschuss; Kampfelefanten schleudern Soldaten durch die Luft. Ob die **Sparta**-Physik spielerisch sinnvoll wie in **Age of Empires 3** sein wird, ist jedoch noch nicht bekannt. Auf jeden Fall spielerisch sinnvoll sind dafür die Fähigkeiten der Schiffe: Jeder Pott darf bis zu acht Einheiten befördern. Wenn Sie Schützen an Bord schicken, sollen die selbständig an der Reling stehen und auf andere Schiffe schießen. Schwertkämpfer an Deck dienen als Enterkommando, Arbeiter bleiben lieber unter Deck und rudern. Die **Sparta**-Entwickler arbeiten mit Hochdruck, dennoch erscheint das Spiel frühestens 2006.

## BATTLESTATIONS MIDWAY

Bekanntermaßen hat Charlton Heston seinerzeit die Schlacht um Midway gewonnen, zumindest im gleichnamigen Film. Das ungarische Entwicklerteam Mithis Entertainment verhilft Ihnen in **Battlestations Midway** zur glei-



Battlestations Midway: Die B17 muss dabei sein.

chen Chance. Sie schwingen sich in dem grafisch leckeren Mix aus Action- und Strategiespiel hinters Steuer von Jägern und Bombern und greifen auf amerikanischer Seite japanische Flieger- und Schiffsverbände an. Oder Sie lauern mit Ihrem U-Boot auf vorbeiziehende Feinde. Gestandene Seemänner übernehmen gleich die Kontrolle über ein komplettes Kriegsschiff. Wer nicht so gern ballert, übergibt der KI die Steuerung und beschränkt sich darauf, per Maus Befehle zu erteilen. Sehr schön gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Story um den Kommandanten-Lehrling mit dem 08/15-Namen Harry Walker. Damit es nicht zu einseitig wird, absolvieren Sie eine Hand voll Einsätze auch im Auftrag der kaiserlich-japanischen Marine. Stapellauf von **Battlestations Midway** ist im Herbst.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D128](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D128)

## 1944 WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN

Während sich der Rest Deutschlands auf den Sommer freut, stöhnen Sie über jedes zusätzliche Grad auf dem Thermometer? Dann spielen Sie doch 1944. Da



1944: Die meisten Einheiten im Spiel haben Schnee-Tarnanstrich.

gibt's das ganze Jahr die Winterschlacht in den Ardennen. Nach **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day** präsentiert CDV nun 20 bekannte Schlachten der Endphase des Zweiten Weltkriegs. In drei Kampagnen kämpfen Sie sich von Frankreich bis zur Brücke von Remagen. Damit dabei alles seine historische Richtigkeit hat, spielen Sie immer nur mit der Kriegspartei, die die damalige Schlacht auch tatsächlich gewonnen hat. Eine durchgängige Story fehlt. **1944** nutzt die Grafik-Engine des Vorgängers. Einziger Unterschied: der Schnee.

PET RA DM MS HK MIC FAB

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D133](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D133)

06/05

# GameStar

METRONOME

Schweden, das Spiele-Mekka der Zukunft? Immerhin kommen von dort Titel wie **Battlefield 2** und **Chronicles of Riddick**. Das unbekannte Team Tarsier aus Karlshamn will uns mit einem ungewöhnlichen Adventure beglücken. **Metronome** heißt es, und es geht um Töne. Als Held wollen Sie hinter das Geheimnis der großen, die Welt beherrschenden Firma kommen. Ihre Waffen dabei: Geräusche, die Sie aufzeichnen müssen. Besonders laute zerstören Gegner, leise können die Stimmung von Personen beeinflussen. Brauchen Sie einen bestimmten Ton, können Sie den selber herstellen – etwa indem Sie ein Regal eine Treppe hinunter werfen. Der Grafikstil passt prächtig zum Spielprinzip. Wir schauen uns den Titel auf der E3 genauer an.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D126](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D126)



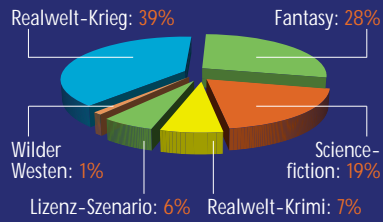
Metronome: ein ungewöhnliches Adventure.





## FRAGE DES MONATS APRIL:

»Welches Szenario gefällt Ihnen am besten?«



ERGEBNIS: Offenbar haben unsere Leser immer noch Lust auf Weltkriegs-Spiele: Fast 40 Prozent sprechen sich für dieses Szenario aus. Überraschend: Lizenztitel bekommen nur 6 Prozent der Stimmen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2005

## GAMESTAR-CHARTS 06/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	<b>Splinter Cell 3</b>	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	05/05	90	16	44,95	www.softunity.net
2	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft / Ubisoft	05/05	89	12	39,99	www.ble-computer.com
3	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	04/05	89	ohne Beschr.	27,99	www.amazon.de
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision / Obsidian	04/05	88	12	43,00	www.computeruniverse.net
5	<b>Stronghold 2</b>	Echtzeit-Strategie	Take 2 / Firefly	NEU	86	12	47,99	www.amazon.de
6	Sacred: Underworld	Action-Rollenspiel-Addon	Take 2 / Ascaron	05/05	86	12	24,99	www.amazon.de
7	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	NEU	86	ohne Beschr.	44,99	www.softunity.net
8	World Championship Snooker 2005	Billard-Simulation	Sega / Blade Interactive	NEU	85	ohne Beschr.	44,95	www.amazon.de
9	Siedler 5: Nebelreich	Strategie-Addon	Ubisoft / Bluebyte	05/05	85	6	24,90	www.softunity.net
10	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft / Xbow Software	05/05	85	12	29,99	www.ble-computer.com
11	Dark Age of Camelot: Catacombs	Online-Rollenspiel-Addon	Flashpoint / Mythic	NEU	84	12	26,99	www.ble-computer.com
12	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision / LucasArts	04/05	82	16	38,49	www.ble-computer.com
13	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari / Eugen Systems	05/05	81	16	42,99	www.amazon.de
14	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	05/05	81	18	48,49	www.softunity.net
15	SWAT 4	Taktik-Shooter	Vivendi / Irrational Games	05/05	80	16	44,99	www.amazon.de
16	Rugby 2005	Sportspiel	EA Sports / HB Studios	05/05	78	nicht gepr.	–	(nur per UK-Import)
17	Cossacks 2	Echtzeit-Strategie	CDV / GSC Game World	NEU	77	12	43,99	www.ble-computer.com
18	Driver 3	3D-Action	Atari / Reflections	05/05	77	16	34,99	www.amazon.de
19	Project Snowblind	Ego-Shooter	Eidos / Crystal Dynamics	05/05	77	16	44,95	www.amazon.de
20	Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi / Mad Dog Software	NEU	76	12	44,00	www.computeruniverse.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2005, 05/2005 und 06/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D2



## LESER-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1 (1)	<b>Half-Life 2</b>
2 (2)	World of Warcraft
3 (3)	Far Cry (dt.)
4 (5)	WarCraft 3
5 (4)	Gothic 2
6 (5)	Need for Speed Underground 2
7 (6)	Rome: Total War
8 (12)	Sacred
9 (9)	Knights of the Old Republic 2
10 (11)	Diablo 2
11 (13)	Doom 3
12 (18)	Counterstrike Source
13 NEU	Unreal Tournament 2004
14 NEU	Counterstrike
15 (10)	Die Sims 2
16 (17)	Battlefield 1942
17 NEU	Brothers in Arms
18 NEU	Act of War
19 (8)	Schlacht um Mittelmeer
20 (16)	C&C Generäle

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2005



## VERKAUFS-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1 NEU	<b>Splinter Cell 3</b>
2 NEU	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
3 NEU	Cossacks 2
4 NEU	Sacred: Underworld
5 NEU	Silent Hunter 3
6 NEU	Brothers in Arms
7 (5)	Die Sims 2
8 NEU	Act of War
9 (3)	Half-Life 2
10 NEU	Siedler 5: Nebelreich
11 (4)	Knights of the Old Republic 2
12 NEU	SWAT 4
13 (6)	Schlacht um Mittelmeer
14 (8)	Siedler 5
15 (9)	Need for Speed Underground 2
16 NEU	Nibiru
17 (2)	Republic Commando
18 NEU	Driver 3
19 (13)	Sacred (neue Auflage)
20 NEU	Dark Age of Camelot: Catacombs

05/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

## BLIZZARD RUNTER, ADDONS RAUF

**WOW, WO?** Letzten Monat noch stürmte Blizzards Online-Rollenspiel von Null auf Platz 1 in die Verkaufscharts. Jetzt ist das Spiel plötzlich aus der Liste verschwunden. Was ist passiert? Ein Wort: ausverkauft! Abhilfe ist bereits geschaffen: Vivendi hat in Europa weitere 250.000 Exemplare ausgeliefert.

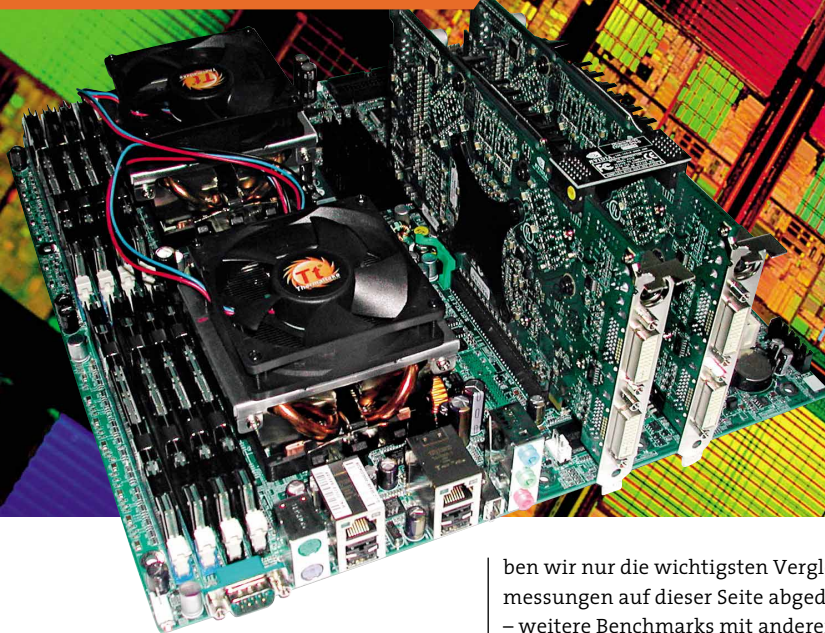


**KAUFMAGNET ADDON.** Im April freuten wir uns darüber, dass Entwickler zurzeit so hochklassige Erweiterungen produzieren. Doch kommen die auch bei den Käufern an? Offenbar, denn **Siedler 5: Nebelreich**, **Sacred: Underworld** sowie das **Sims 2-Addon** schossen in die Top 10 beim Verkauf. Und **Dark Age of Camelot: Catacombs** ist auf dem 20. Platz vertreten. Weiter so!

**VON BRÜDERN UND KRIEGEN.** Bei den Lieblingsspielen unserer Leser bewegt sich kaum etwas. Nach wie vor dominieren große Namen sowie neue und alte Klassiker das Bild. Doch was ist das: **Brothers in Arms** und **Act of War** neu in der Tabelle? Ersteres trotz mäßigem Leveldesign und Letzteres trotz mangelnder strategischer Tiefe? Mal sehen, ob sich die zwei halten können.

Daniel Matschijewsky, Redakteur (Trainee)  
danielm@gamstar.de





Unsere Testplattform für den als Opteron getarnten Athlon 64 X2/4400+: Workstation-Mainboard von Tyan – für das Foto voll bestückt.

## »ATHLON 64 X2/4400+« IM SPIELE-CHECK

Stress in der Hardware-Redaktion: Ein Tag nach der Drucklegung des Schwerpunkts über Intels Doppel-Prozessoren Pentium Extreme Edition 840 und Pentium D schickt uns AMD doch noch sein Dual-Core-Pendant **Opteron 875**. Der Sockel-940-Chip ist zwar für Server und Workstations gedacht, entspricht aber technisch praktisch dem in einem Monat folgenden Athlon-64-Doppelpack namens **Athlon 64 X2**. Der **Athlon 64 X2/4400+** läuft wie der **Opteron 875** mit 2,2 GHz Taktfrequenz und hat pro Kern 1,0 MByte L2-Cache. 64-Bit-Unterstützung, SSE2 und das NX-Bit zum Speicherschutz sind ebenfalls dabei.

Unser Test-Mainboard mit Nforce-4-Pro-Chipsatz und zwei Sockel 940 kommt von Tyan. Die riesige Workstation-Hauptplatine bestückten wir mit 1,0 GByte Arbeitsspeicher sowie einer Geforce 6800 GT. Aus Platzgründen ha-

ben wir nur die wichtigsten Vergleichsmessungen auf dieser Seite abgedruckt – weitere Benchmarks mit anderen Prozessoren finden Sie im Schwerpunkt.

### 30 Prozent schneller als Intel

Wie vorab vermutet, besiegt der als **Opteron** getarnte **Athlon 64 X2/4400+** in unseren Spiele-Benchmarks souverän Intels Pentium Extreme Edition 840 – trotz 1,0 GHz weniger Takt. In **UT 2004** und **Doom 3** rechnet der Neue sogar knapp schneller als ein Athlon 64/4000+ mit 2,4 GHz. Intels hoch getakteten Pentium 4 HT/3,73 GHz Extreme Edition hält der **Opteron** in jedem Test in Schach.

Die Domäne von Dual-Core-Prozessoren sind mehrere, gleichzeitig laufende, rechenintensive Anwendungen. Deshalb haben wir die Spiele-Benchmarks mit einer DivX-Komprimierung im Hintergrund wiederholt. Hier vergrößert der **Opteron 875** den Abstand zu Intels Dual-Core-Chip Pentium Extreme Edition 840 auf bis zu 30 Prozent: In **UT 2004** (1280x1024) schafft der Opteron sehr schnelle 133,8 fps, der Intel-Konkurrent nur 103,5 fps. Besonders auffällig ist, dass es bei AMDs Dual-Core-CPU praktisch null Leistungsverlust während der DVD-Konvertierung gibt: Mit dem **Opteron** spielen Sie immer mit extrem hohen Frameraten, unabhängig davon, was Ihr Rechner im Hintergrund sonst gerade alles tut! Intels Extreme Edition dagegen verliert bis zu acht Frames.

### Ab Juni in vier Versionen

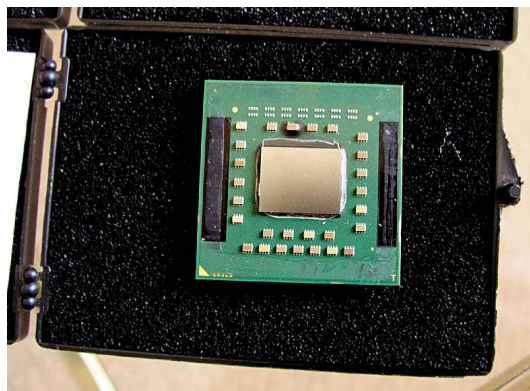
Nach unseren Informationen will AMD den **Athlon 64 X2** bereits im Juni verkaufen. Außer dem **4400+** gibt's drei weitere Versionen: Das Flaggschiff **4800+** läuft mit 2,4 GHz und hat 1 MByte L2-Cache pro Core. Der **4600+** taktet ebenfalls mit 2,4 GHz, hat aber nur zweimal 512

KByte L2-Cache. Der günstige **4200+** rennt wie der **4400+** mit 2,2 GHz, hat aber wie der **4600+** einen auf 512 KByte pro Kern halbierten L2-Cache. Die 2-MByte-Versionen bestehen aus 233 Millionen Transistoren, sie sind damit noch etwas komplexer als Intels Extreme Edition 840 mit 230 Millionen.

### Aufrüsten erwünscht

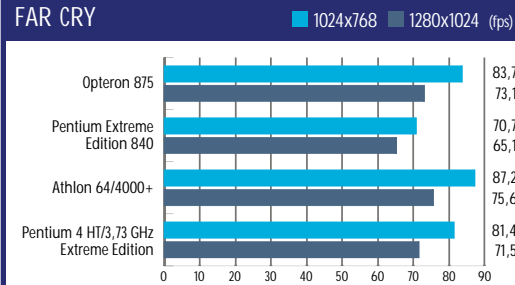
Laut AMD passen alle Dual-Core-Athlons in aktuelle Sockel-939-Mainboards. Je nach Platine brauchen Sie allerdings ein Bios-Update vom Hersteller. Die **X2**-Preise sollen irgendwo zwischen dem aktuellen Athlon 64 und dem Athlon 64 FX liegen – also möglicherweise über denen des Intel-Konkurrenten Pentium D. Höher getaktete Athlon 64 FX-Varianten mit zwei Kernen als Konkurrenz zum Pentium Extreme Edition 840 sind derzeit nicht geplant.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D121](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D121)

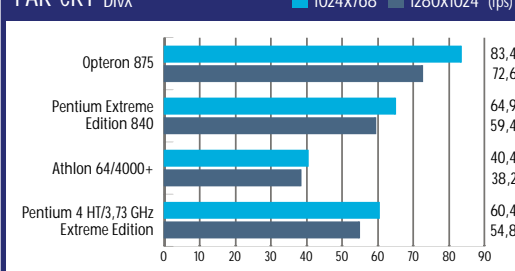


Der Opteron 875 besteht wie der Athlon 64 X2/4400+ aus 233 Millionen Transistoren, hat 2,2 GHz Takt und 1,0 MByte L2-Cache.

### FAR CRY



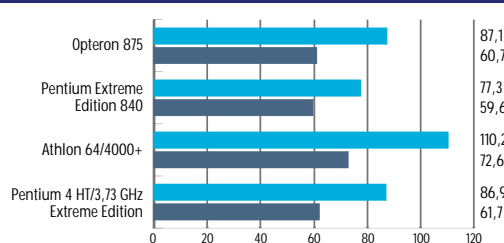
### FAR CRY DivX





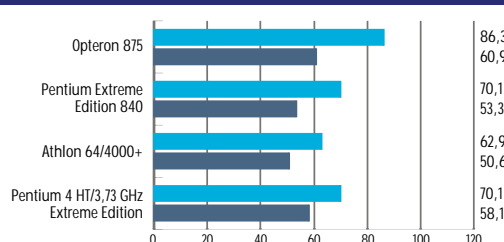
## HALF-LIFE 2

1024x768 1280x1024 (fps)



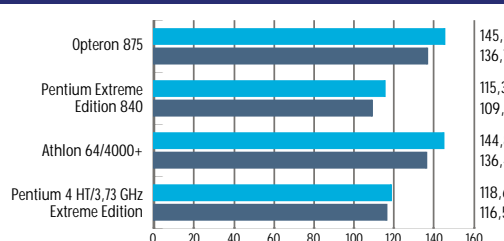
## HALF-LIFE 2 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



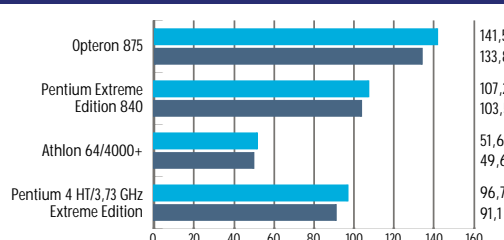
## UT 2004

1024x768 1280x1024 (fps)



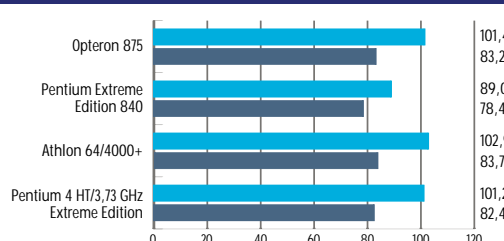
## UT 2004 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



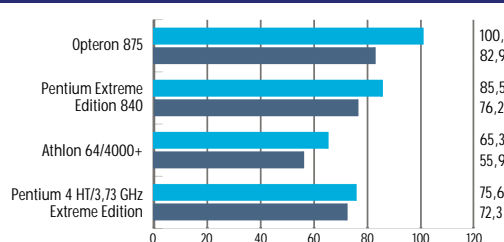
## DOOM 3

1024x768 1280x1024 (fps)



## DOOM 3 DivX

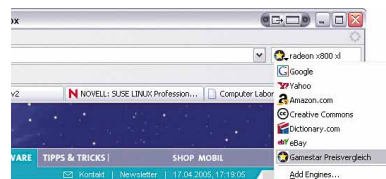
1024x768 1280x1024 (fps)

GAMESTAR.DE-SHOP  
FIREFOX-PLUGIN

Unseren Hardware-Preisvergleich auf GameStar.de können Sie ab sofort direkt im **Firefox**-Browser nach dem günstigsten Angebot durchforsten. Über den unten stehenden Quicklink laden Sie sich ein kompaktes Plug-In herunter. Danach entpacken Sie die Datei »gamestar-preisvergleich.zip« in den Ordner »search-plugins« im Installationsverzeichnis von **Firefox**. Falls der Browser bereits läuft,

starten Sie ihn neu. Um nun nach Ihrer Wunschkomponente zu suchen, klicken Sie in der Suchleiste neben dem Fenster oben rechts auf das Icon und wählen »GameStar Preisvergleich«.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D94



Den GameStar.de-Shop durchstöbern Sie mit unserem Plugin direkt im Firefox.



## KURZMELDUNGEN

## RAZER DIAMONDBACK PLASMA

Ab Mitte Mai verkauft Speedlink die geniale Spieler-Maus Diamondback als Plasma Limited Edition in kühlem Blau. Die Empfindlichkeit des 1.600 dpi genauen optischen Sensors können Sie wie bisher dynamisch während des Spiels ändern. Die ebenfalls für Links- und Rechtshänder geeignete Plasma Edition kostet knapp 50 Euro.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D102](#)

## NEUER GEFORCE-TREIBER

Ab sofort steht der aktualisierte Geforce-Referenztreiber Forceware 71.89 zum kostenlosen Download auf der Nvidia-Homepage bereit. Die neue Version verbessert primär die SLI-Unterstützung und erweitert das Control Panel um HDTV- und DVI-Optionen. Auch einige Spiele-Probleme wurden behoben.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D105](#)

## NEUER RADEON-TREIBER

ATIs Catalyst-Referenztreiber für Radeon-Grafikkarten liegt jetzt in der fehlerbereinigten Version 5.4 vor. Das Update optimiert das Catalyst Control Center und löst einige Probleme mit Spielen, darunter K.o.t.O.R.1 und Splinter Cell 1.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D107](#)

## 12 MS SCHNELLER 19-ZOLL-TFT VON ACER

Der neue 19-Zoll-Flachbildschirm AL1932m von Acer besitzt ein 12 ms schnelles S-IPS-Panel. Das Kontrastverhältnis beträgt 500:1, die Helligkeit liegt bei 400 Candela pro Quadratmeter. Der flotte Flachmann soll preiswerte 500 Euro kosten.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D108](#)

## AMD MACHT MILLIONENVERLUSTE

Trotz einer Umsatzsteigerung im CPU-Sektor um 31 Prozent macht AMD im ersten Quartal des laufenden Geschäftsjahres 46 Millionen US-Dollar Verlust. Schuld an dem schlechten Ergebnis sei das rückläufige Geschäft mit so genannten Flash-Speichern für Handys und andere elektronische Geräte.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D112](#)

## TUL BRINGT LAUTLOSE RADEON X700

Die Powercolor Bravo X700 von TUL eignet sich perfekt für leise Multimedia-PCs. Zum Preis von 150 Euro beschleunigt die 256-MByte-Grafikkarte Spiele ausreichend schnell, der großflächige Heatpipe-Kühler bleibt dabei absolut lautlos.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D109](#)

## SUSE LINUX 9.3 SICHERT GAMESERVER

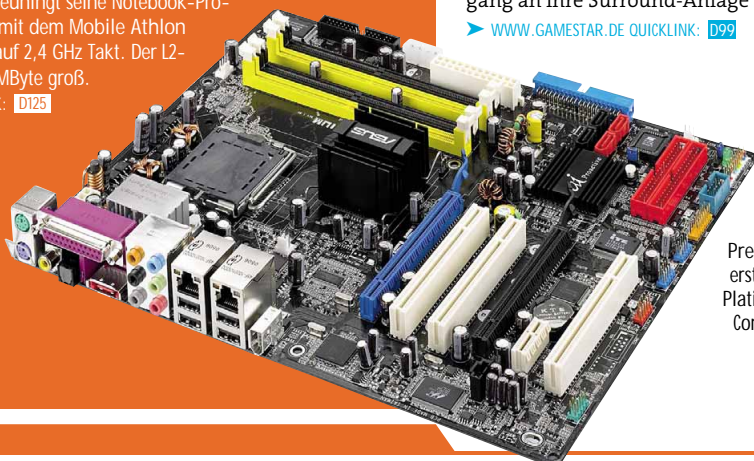
Suse Linux 9.3 Professional ist fertig. Die neue Version glänzt mit aktuellen Programmversionen, 64-Bit-Unterstützung für Intel- sowie AMD-CPU's und verbesserten Notebook-Features. Gameserver-Admins freuen sich über die Virtualisierungs-Umgebung XEN, in der sie die teils nicht vollständig sicheren Gameserver unabhängig vom Rest Ihres Systems betreiben können.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D110](#)

## MOBILE ATHLON 64/3700+

AMD beschleunigt seine Notebook-Prozessorlinie mit dem Mobile Athlon 64/3700+ auf 2,4 GHz Takt. Der L2-Cache ist 1 MByte groß.

➤ QUICKLINK: [D125](#)



Das 270 Euro teure P5WD2 Premium ist die erste Hersteller-Platine für Dual-Core-Pentiums.

## RADEON-DOPPELPAK

Obwohl ATI mit der Radeon X850 XT Platinum Edition die momentan schnellste Grafikkarte im Programm hat, liegt Nvidia durch seine SLI-Technik zum Koppeln zweier 3D-Karten im Performance-Wettkampf vorn. Jetzt schlägt ATI zurück: Deren AMR genanntes Grafikkarten-Doppelpack soll spätestens im Juni starten und Nvidia alt aussehen lassen – ein effektiv zusammen arbeitendes X850-XT-Duo sollte problemlos zwei Geforce 6800 Ultra in die Schranken weisen.

Der größte AMR-Vorteil ist die Unterstützung unterschiedlicher Grafikkarten: Während Nvidias SLI nur mit zwei exakt gleichen Karten vom selben Hersteller Gas gibt, können AMR-Nutzer ihre alte Karte behalten. Wer zum Beispiel eine Radeon X700 Pro besitzt – keinesfalls eine schlechte Karte –, kann die später mit einer Radeon X800 XL zusammen schalten. Der AMR-Treiber soll die Rechenlast so auf die beiden Karten verteilen, dass jede entsprechend ihrer Leistungsfähigkeit belastet wird – genial für Aufrüster!

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D111](#)

## ASUS DUAL-CORE-MAINBOARD

Kaum sind Intels neue Chipsätze 945 und 955X im Anmarsch, hat Asus seine P5WD2 Premium-Platine parat. Der rund 270 Euro teure Sockel-775-Untersatz auf 955X-Basis unterstützt alle Pentiums für diesen Steckplatz, inklusive der gerade vorgestellten Dual-Core-Modelle Pentium D und Extreme Edition 840. In die vier Speicherbänke können Sie bis zu 8,0 GByte DDR2-RAM nach 533- und 667-Standard einbauen. Die nächste Ausbaustufe DDR2-800 beherrscht das PCI-Express-Board ebenfalls. Um den gesalzenen Preis einigermaßen zu rechtfertigen, fährt Asus dicke Ausstattungsgeschütze auf: zweimal GBit-LAN, sechs Raid-fähige Serial-ATA-Buchsen, drei IDE-Ports sowie achtmal USB 2.0, dazu zweimal Firewire. Der tolle 7.1-Onboard-Sound erfüllt Intels High Definition Audio-Vorgaben und gibt seine Signale auf Wunsch per Digitalausgang an Ihre Surround-Anlage weiter.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D99](#)



Mit dieser spektakulären Holzpyramide gewann Dirk Wand den Publikumspreis auf der diesjährigen Deutschen Casemod Meisterschaft.

## DEUTSCHE CASEMOD-MEISTERSCHAFT 2005

Am 16. April fand auf der Dortmunder Hobbytronic-Messe die vierte deutsche Casemod-Meisterschaft statt. In der Kategorie »Case Construction« (Gehäuse-Neubau) gewann Marco Bensien aus Hamburg mit einem faszinierenden

Alien. Die beste »Case Modification« (Gehäuseveränderung) wurde der B5-601 von Benjamin Franz aus Herne. Den Publikumspreis für den spektakulärsten PC nahm Dirk Wand aus Duderstadt mit nach Hause. Seine Holzpyramide mit durchsichtigen Seitenwänden und tollen Lichtspielen überzeugte die meisten Besucher (siehe Bild).

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D104](#)

## MONSTERGEKKO PISTOLMOUSE FPS

Die Pistolmouse FPS ist wie eine Handfeuerwaffe geformt. Im vorderen unteren Teil tastet ein 800-dpi-Sensor den Untergrund mit 3.400 fps ab.

Schwenks nach links oder rechts lassen sich trotz der skurrilen Bauweise gefühlvoll mit dem Handgelenk durchführen. Der Abzug funktioniert als Feuertaste, ein zweiter, hakelig zu erreichender Button direkt darunter als Zoom- oder Sprungknopf. Zusätzlich gibt's ein präzise gerastertes Mousrad mit Button. Die Pistolmouse FPS eignet sich für Links- und Rechtshänder, aber keinesfalls für den Windows-Desktop. Shooter wie Counterstrike oder Battlefield steuern Sie mit der stark gewöhnungsbedürftigen 50-Euro-Knarre aber exakt.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D97](#)



Skurriler Nager: die Pistolmouse FPS von Monstergecko.



Her mit den Preisen!

# MITMACHEN UND GEWINNEN

Auch diesen Monat vergeben wir Preise im Wert von über 5.000 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil.

Einsendeschluss ist der 24. Mai 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## KOCH MEDIA

Deep Silver und GameStar bringen Sie zur Strecke. Zur Rennstrecke! Gemeinsam mit dem Publisher verlosen wir **zwölf** Exemplare von **Trackmania Sunrise**. Im Rennspiel rasen Sie über Stunt-Kurse und springen über Abgründe – Sucht erregend. Per Editor basteln Sie eigene Kurse, auf denen Sie in den Multiplayer-Modi gegen bis zu 20 Kumpels fahren. Jedem Spiel legen wir einen **Sonnenhut** bei. **Drei** Gewinner freuen sich über eine hochwertige **Carrera-Rennbahn**. Wert der Preise: rund **1.400 Euro**.



## UBISOFT



Ubisoft und GameStar vergeben Geschenke! Zum grafisch und spielerisch brillanten Agenten-Abenteuer **Splinter Cell 3** gibt's **drei T-Shirts, drei Lineale, fünf Poster** und ein **Duschradio**. Zum atmosphärischen Taktik-Hit **Brothers in Arms** verlosen wir **drei T-Shirts, fünf Aufkleber, drei Mützen, drei Kappen, drei Morseknipser** und **fünf Poster**. Fans des Hochsee-Actionthrillers **Cold Fear** freuen sich über **drei Mauspads** und **drei Shirts**. Zudem gibt's je **einmal Splinter Cell 3, Brothers in Arms** und die schöne U-Boot-Simulation **Silent Hunter 3**. Wert: rund **1.000 Euro**.



## techsolo

Auf Ihrer Festplatte lagern Dutzende Gigabyte an MP3-Songs und Fotos, die Sie gerne einfach und schnell mit Freunden tauschen würden? Kein Problem: Techsolo und GameStar vergeben **zehn** externe **Festplattenrahmen TMR 3550 16H**. In die Aluminiumgehäuse passt jeweils eine IDE-Festplatte, die Sie dann per USB-Kabel an jeden beliebigen PC anschließen können – einfacher geht's nicht. Vorbildliche Wärmeableitung und stabile Verarbeitung schützen Ihr Laufwerk. Jedem Rahmen liegt zudem eine flotte **160-GByte-Festplatte** von Samsung bei. Zudem loben wir **15 2.1-Lautsprechersysteme TL-2170 2.1** von Techsolo aus. Der kräftige Subwoofer und die beiden Satellitenboxen bieten zusätzlich zum analogen Eingang einen digitalen Anschluss – für saubere Datenübertragung und glasklaren Klang. Die Preise haben einen Gesamtwert von rund **2.600 Euro**.



### GEWINNER 04/05

T. Ahrens, Glenze • M. Bergner, Münster • P. Böhm, Bielefeld • M. Bonvicini, Ulm • T. Brauer, Stadlern • M. Brunner, Bensheim • M. Brunner, Schwarzenfeld • P. Burger, Rotenburg • P. Dohring, Bad Malente • P. Eckert, Weissach • M. Färber, Geislingen • M. Fischer, Sinsheim • J. Flemming, Hannover • D. Franck, Stade • K. Fritz-Bartsch, Pöttmes • B. Fuchs, Freiburg-Waltershofen • S. Garbe, Homburg • D. Garcia, Hamburg • S. Greger, Düsseldorf • A. Grodde, Lichtenau • W. Grohmann, Wien • J. Grohmann, Bad Oldesloe • F. Hänel, Lumföde • F. Hanisch, Bielefeld • A. Haupt, Laatzen • F. Hauschild, Eltville • M. Hengst, Frankfurt • M. Hermann, Wiesenfeld • A. Heß, Untergrombach • G. Hirt, Riederich • F. Hofschlager, Stuttgart • R. Jehnes, Königsberg • D. Jeschke, Stein • S. Jost, Gelsenkirchen • F. Jüptner, Sassnitz • K. Kalinke, Waldesruh • M. Kanert, Germaringen • S. Kappel, Hünfelden • F. Kerker, Kressbronn • S. Knaack, Lübeck • S. Koenig, Marktheidenfeld • J. Köhler, Oberursel • A. Kozhushkov, Göttingen • T. Krosch, Burg • M. Krumm, Singen • D. Lamprecht, Klagenfurt • M. Langner, Leipzig • M. Laux, Backnang • M. Lerch, Elmshorn • D. Leven, Brüggen • A. Lüdtke, Mainz • C. Lühr, Wohlsborn • R. Martin, Dillingen • D. Matthies, Hille • M. Mayrhofer, Kirchschlag • R. Mielke, Bremen • K. Münster, Hamburg • D. Nehlsen, Flensburg • M. Nevermann, Hemmingstedt • T. Otto, Düren • M. Peetz, Eckernförde • C. Pussack, Harpstedt • R. Putz, Hillpottstein • C. Rauch, Saarbrücken • A. Rauth, Heilbronn • M. Reiser, Karlsruhe • M. Reithmaier, Isen • M. Rembarczyk, Kiel • S. Ricken, Pforzheim • J. Riedl, Nürnberg • S. Röhrig, Witten • J. Rollny, Reinbek • M. Rösch, Bühlertann • R. Rosenheim, Mühlthal • M. Rosén, Eisenhüttenstadt • M. Schleicher, Werder • D. Schmidt, Remscheid • M. Schnepfer, Remlingen • A. Schuler, Erfstadt • T. Spitzenberger, Esslingen • M. Stockhammer, Taching am See • C. Stück, Wiesbaden • C. Tinz, Reiskirchen • R. Trautmann, Pasewalk • S. Trebeß, Holzhausen • P. Triebe, Aurich • M. Ulbrich, Helmstedt • E. Wallnofer, Düsseldorf • K. Watzka, Borken • A. Weber, Mammeln • B. Weber, München • P. Winter, Dandorf • M. Wöhlke, Weinheim • M. Worschech, Ratzeburg • R. Zierer, Laberweinting

### GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG AUSGABE 06/2005

S. Steinbrück, Saarwellingen • E. Faltermeier, Pliening • P. Klenk, Neureichenau • R. Harke, Steißlingen • C. Wacker, Neuruppin • A. Jaeger, Troisdorf

E. Trautmann, Sehmatal-Neudorf • A. Boecke, Nordhausen • A. Otto, Witzhausen • J. Kohnert, Walsdorf

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
NEU	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05	–	Ende 2005
	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	03/05	–	4. Quartal 2005
	Anno 3	Aufbauspiel	Related Designs	10/04	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Battlefield 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	07/04, 08/04, 02/05, 06/05	Ausgezeichnet	30. Juni 2005
	Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	2. Quartal 2005
	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Lionhead	06/03	Sehr gut	3. Quartal 2005
	Blitzkrieg 2	Echtzeit-Strategie	Nival	08/04	Sehr gut	3. Quartal 2005
	Boiling Point	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	02/05	Gut	19. Mai 2005
NEU	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	06/05	–	4. Quartal 2005
	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strat.-Addon	Relic	05/05	Ausgezeichnet	4. Quartal 2005
	Der Pate	Actionspiel	Electronic Arts	04/05	–	3. Quartal 2005
UPDATE	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	16. Juni 2005
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Lords	Rollenspiel	Heuristic Park	01/04, 03/04, 08/04	Gut	Mai 2005
UPDATE	Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Gas Powered Games	07/04	–	3. Quartal 2005
	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04, 04/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
NEU	Fable	Rollenspiel	Lionhead	06/05	Sehr gut	Sommer 2005
	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith	04/05	Sehr gut	4. Quartal 2005
	Freedom Force 2	Strategie	Irrational Games	04/05	Gut	22. April 2005
	GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar	09/04, 01/05, 05/05	Ausgezeichnet	10. Juni 2005
UPDATE	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCsoft	01/05, 06/05	Sehr gut	28. April 2005
	Heart of Eternity	Action-Rollenspiel	UDC	06/04	–	Ende 2005
NEU	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05	Sehr gut	3. Quartal 2006
NEU	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Nival	06/05	–	Anfang 2006
UPDATE	Imperial Glory	Strategiespiel	Pyro Studios	07/04, 05/05	Gut	20. Mai 2005
	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05	Sehr gut	Ende 2005
UPDATE	Juiced	Rennspiel	Juice Games	05/05	Sehr gut	Juni 2005
	Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	Storm Region	04/05	Sehr gut	2. Quartal 2005
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03, 05/05	–	4. Quartal 2005
UPDATE	Pariah	3D-Shooter	Digital Extremes	02/05, 05/05	–	9. Mai 2005
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04	–	3. Quartal 2005
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	2005
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	2. Quartal 2005
	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	04/99, 08/99, 03/00, 06/03	–	2. Quartal 2005
NEU	The Movies	Aufbauspiel	Lionhead	06/05	–	4. Quartal 2005
	The Witcher	Rollenspiel	CD Project	03/05	–	2. Quartal 2005
NEU	Tomb Raider 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	06/05	–	2005
NEU	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	–	Juni 2005
	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.



## DRAGONSHARD



Was war nochmal Dragonshard? Wer's vergessen haben sollte: Hinter dem Titel verbirgt sich das erste Echtzeit-Strategiespiel im Dungeons & Dragons-Universum, entwickelt wird das Abenteuer von den Echtzeit-Experten Liquid (Battle Realms, War of the Ring). Die sind inzwischen fast fertig. Am 16. Juni kommen die Drachen.

## JADE EMPIRE



Nein, Neuigkeiten zur PC-Version gibt's keine, aber inzwischen ist Jade Empire für die Xbox erschienen. Und was da gerade in der Spielepresse abgeht, sollte PC-Spielern die Knie weich werden lassen: Gamezone gibt 98%, IGN 9.9 von 10 Punkten – das sind selbst für die eher jubeligen US-Kollegen sensationelle Wertungen.

## JUICED



Die Testversion der Rennspiel-Hoffnung Juiced war schon in der Redaktion, Kollege Daniel raste bereits über die Kurse, da zog der Publisher THQ die Notbremse: Teststopp, Terminverschiebung! Der THQ-TÜV hatte noch Mängel entdeckt, das Spiel rollte zurück in die Werkstatt. Rennstart soll nun endgültig Mitte Juni sein.

## TEAM FORTRESS 2



Schau'n Sie mal links in die Liste – genau zwei Jahre ist es her, dass wir das letzte Mal über Team Fortress 2 berichtet haben. Seitdem gab's keine Informationen mehr, weil Valve an Half-Life 2 schraubte. Nun hoffen wir auf die Messe E3 im nächsten Monat: »Da kommt was Großes!«, steckt uns Valve augenzwinkernd.

## DAS KOMMT IM MAI

Name	Publisher	Datum
Bard's Tale	Ubisoft	05.05.2005
Asheron's Call 2: Legions	Codemasters	06.05.2005
Bloodrayne 2	Vivendi	27.05.2005
Boiling Point	Atari	19.05.2005
Domination	Adventure Company	09.05.2005
Dungeon Lords	Dtp	Mai 2005
Imperial Glory	Eidos	20.05.2005
Pariah	Flashpoint	09.05.2005
Singles 2: Wilde Zeiten	Deep Silver	27.05.2005
Star Wolves	Pointsoft	19.05.2005
Still Life	Flashpoint	09.05.2005
Yeti Sports World Tour Part 1	Jowood	05.06.2005



Singles 2: Rückkehr der einsamen Herzen, im Plastik-Look.

AKTUELLE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: A142

Herstellerangaben, ohne Gewähr

## DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	GTA San Andreas	▲	4
2	Stalker	▲	1
3	Battlefield 2	▲	5
4	Gothic 3	▼	3
5	Elder Scrolls 4	▼	2
6	F.E.A.R.	●	6
7	Age of Empires 3	▲	8
8	Diablo 3	▲	9
9	Duke Nukem Forever	▲	10
10	Quake 4	▲	11
11	Dawn of War: Winter Assault	▲	–
12	Dungeon Lords	●	12
13	Dungeon Siege 2	▲	15
14	Pariah	▲	–
15	Juiced	▲	–
16	Der Pate	▲	17
17	C&C Alarmstufe Rot 3	▲	21
18	Panzers Phase 2	▲	19
19	Stargate SG-1	▲	–
20	Paraworld	▲	–
21	Imperial Glory	▲	–
22	Fable	▲	–
23	Black and White 2	▼	13
24	Guild Wars	▲	–
25	Anno 3	▼	16
26	The Movies	▲	28
27	Need for Speed: Most Wanted	▼	18
28	Boiling Point	▲	–
29	StarCraft 2	▲	–
30	Half-Life 2: Aftermath	▲	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/05



Hölle, Hölle, Hölle, Hölle!

# HELLGATE: LONDON

Es sieht aus wie ein 3D-Shooter, ist aber keiner. Es sieht nicht so aus wie ein Rollenspiel, ist aber eins. Und es stammt von den Köpfen hinter der Diablo-Serie – was jeden Spielefan in freudige Erregung versetzen sollte.

**L**et's not talk about Diablo« – lässt uns nicht über **Diablo** sprechen! Das hören wir beim Besuch der Flagship Studios in San Francisco immer und immer wieder. Dabei ist das Thema so nahe liegend: Von 23 Angestellten kommen 15 von Blizzards Studio North und waren unmittel-

bar an der mega-erfolgreichen Rollenspiel-Serie beteiligt. Namen gefällig? Gerne: David Brevik gründete die Spielefirma Condor, die später zu Blizzard North wurde. Von ihm stammt die Grundidee zu **Diablo**. Erich Schaefer war Projekt- und Design-Leiter sowie Art Director für beide **Diablo**-Teile. Sein Bruder Max arbeitete als Projekt- und Design-Director bei Blizzard North. Finanzchef Ken Williams war Producer von **Diablo 2** und für den gleichzeitigen Start des Spiels in neun Sprachen und 15 Ländern verantwortlich. Und dann ist da noch Bill Roper, Fünfter im Bund der Flagship-Gründer: Seit 1994 gingen alle Episoden von Blizzards Hit-Serien **WarCraft**, **StarCraft** und **Diablo** über seinen Producer-Schreibtisch. Aber gut. Reden wir nicht über **Diablo**.

## London, 2030 A.D.

Die fünf Freunde können ihre Wurzeln nicht verbergen: Auch **Hellgate: London**, das erste Projekt unter eigener Regie, ist ein Action-Rollenspiel. Allerdings mit einigen ungewöhnlichen Eigenheiten. Während der PC die aktuelle Version des Spiels lädt, klärt uns Bill Roper über die Story auf: »Wir befinden uns in London, etwa dreißig Jahre in der Zukunft. Vor fünf Jahren fand eine dämonische Invasion statt, und anders als früher haben die Aliens die Menschheit überrannt.« Na, Prost Mahlzeit. Warum denn gerade in London? »Uns gefällt die Stadt und ihr architektonischer Stilmix sehr«, sagt Bill. »Römische Aquädukte treffen auf viktorianische Krankenhäuser. Pestgräber grenzen teilweise direkt an



Einem Schuss aus unserer Scorchers-Waffe haben diese Necro-Dämonen nichts entgegen zu setzen.







Die aufgerüstete Scorching-Pistole, zu erkennen am blau gefüllten Slot, besitzt einen deutlich größeren Wirkungskreis als die Standardvariante. Damit geht die Gruppe Borats – Dämonen-Offiziere – in Flammen auf.

U-Bahn-Tunnel. Das passt ideal zu unserem Szenario. Zahlreiche Tunnel führen ins Nichts, andere durchqueren verlassene, menschenleere Stationen. Ideal für uns, denn was wäre ein Rollenspiel ohne Dungeons?« Geschickt verweben die Flagship-Designer Historie und Verschwörungstheorien mit fiktiven Ereignissen. Die Pestepidemie des 16. Jahrhunderts wird zu einem Dämonenangriff, Geheimorganisationen wie die Tempelritter kämpfen seit Generationen gegen die Höllenbrut. Die Freimaurer, die tatsächlich für den Bau des U-Bahn-Tunnelsystems verantwortlich waren, errichteten Schutzräume, in denen die überlebenden Menschen sicher vor dämonischen Überfällen sind. In **Hellgate: London** entsprechen diese Schutzräume rollenspieltypischen Städten und Dörfern.

### Düstere 3D-Zukunft

Die erste Umgebung, die wir als wackerer Tempelritter mit Bill

und Erich erkunden, ist ein menschenleerer Straßenzug. Eine permanente Sonnenfinsternis taucht alles in unwirkliches Dämmerlicht. Sie spielen **Hellgate: London** größtenteils in der Ego-Perspektive und sehen lediglich ein Portrait Ihres Helden in einer Bildschirmecke. Bevor alle Rollenspiel-Puristen aufschreien, die am liebsten jeden Pixel ihres Charakters beim Namen nennen: Sobald Sie zur Nahkampfwaffe greifen, wechseln Sie auf Wunsch in eine Außenansicht, in der sich Ihre Spielfigur automatisch in Richtung des aktuellen Gegners dreht. Außerdem steht Ihnen jederzeit der so genannte »Vanity-Modus« zur Verfügung, in dem Sie Ihren Charakter mit all seiner Rüstungs- und Waffenpracht bestaunen dürfen. In der Praxis ist die Ego-Ansicht allerdings absolut brauchbar und funktioniert problemlos. Auch wenn **Hellgate** wie ein 3D-Shooter wirkt: Es spielt sich ganz und gar nicht so. Das mag seltsam

klingen, doch nehmen wir als Beispiel eine Schusswaffe. Statt genauestens auf die in einer Ruine herumstreunenden Dämonen zu zielen, müssen Sie lediglich die grobe Richtung angeben – die Waffe findet ihr Ziel dann automatisch, fast wie ein Flächenzauber in einem »herkömmlichen« Rollenspiel.

### Magische Technik

Um Magie und Zaubereien in die Zukunft zu verfrachten, wenden die Flagship-Designer einen Kunstgriff an: Ihre Nah- und Fernwaffen verfügen neben physischen auch über mystische Fähigkeiten. Feuer-, Blitz-, Gift- und spektrale Effekte machen Ihren Widersachern das Leben schwer. Im Klartext: »Ein Flammenwerfer vom Typ Vulcan Bolter entspricht etwa einem Feuerball-Zauber aus Diablo.« Hal! Jetzt hat sogar Erich Schaefer das D-Wort benutzt. Nochmals Erich: »Eure Waffen sind Teil eurer Fähigkeiten. Wenn euch ein übermächtiger

Gegner zu schaffen macht, reicht es nicht aus, ihn nach kräftigem Aufleveln noch einmal zu besuchen – ihr braucht dafür auch eine bessere Waffe.« Etwa 100 komplett unterschiedliche Waffen planen die Entwickler – und dabei zählen fünf verschiedenen starke Flammenwerfer als eine einzige. »Wo es in Diablo ein Schwert mit +5 Feuerschaden gab, drücken wir euch jetzt ein Feuerschwert oder eine Feuerpistole in die Hand«, begeistert sich Schaefer. Das bedeutet, dass die Wahl der richtigen



Händler Bodger hat sich in einer sicheren U-Bahn-Station versteckt – er vergibt Aufträge und Waffen.



Waffe zur richtigen Zeit einen größeren Teil des Spielgeschehens ausmacht. Und dass hoffentlich auch die Inventar-Taschen Ihres Helden entsprechend tief sind. »Außerdem könnt ihr fast jeden Gegenstand im Spiel modifizieren, was sich natürlich auf dessen Eigenschaften auswirkt«, eröffnet Bill Roper einen wahrlich groß angelegten Sammel- und Upgrade-Reigen. Angenehmer Nebeneffekt: Sämtliche Veränderungen wirken sich auch optisch aus. Kolben oder Lauf Ihrer Waffen ändern sich genauso wie Mündungsfeuer oder die Rauchspur, die ein Projektil hinter sich herzieht.

### Geplanter Zufall

Ein Gefecht mit einigen Dämonen später rauscht es im Lautsprecher. Ihr PDA schnappt einen Hilferuf eines computer-gesteuerten Charakters auf. Gleichzeitig erscheint dessen Position auf einer kleinen Karte, die etwas an **Grand Theft Auto** erinnert. »Unsere Spielwelt soll lebendig sein«, betont Bill Roper. »Charaktere, die wie festgewachsen an der gleichen Stelle stehen und nur darauf warten, von euch angesprochen zu werden, sind in Hellgate deutlich in der Minderheit.« Monster warten nicht nur darauf, Ihnen eine Abreibung zu verpassen, sondern wandern selbst durch die Straßen und reagieren auf andere Unholde. »Dieser Funkspruch kommt auch nicht immer an der gleichen Stelle«, ergänzt Erich Schaefer. »Unsere Spielumgebung ist komplett



zufallsgeneriert – und das in 3D.« Roper fügt hinzu: »Wie in Half-Life 2 passiert um euch herum immer wieder etwas, das nicht unbedingt Teil eures aktuellen Quests ist, aber für dichte Atmosphäre sorgt.«

Londons Stadtteile bestehen aus den immer gleichen Grundbausteinen, die das Spiel in jeder Partie anders zusammenpuzzelt. »Dadurch vermeiden wir auch, dass sich manche Gegenden wie stupide Auflevel-Zonen anfühlen. Ihr könnt zwar die gleiche Mission wie ein Freund erledigen, dabei aber völlig unterschiedliche Dinge erleben«, erklärt Bill Roper. Das

erhöht den Wiederspielwert, sorgt aber auch für einiges Kopfzerbrechen bei den Entwicklern. Keine der derzeit verfügbaren 3D-Grafik-Engines ist in der Lage, aus dem Stand zufällig generierte Welten zu erstellen. Also entwickelte Flagship kurzerhand eine eigene Engine, die sich schon in dem noch recht frühen Stadium nicht vor der aktuellen Konkurrenz zu verstecken braucht. Neben Außenarealen führt Sie Ihr Weg auch in mehrstöckige Häuser, die mit Kellergewölben und Abwasserkanälen ebenfalls zufällig zusammen gestellt werden. Davon merken wir jedoch

nichts: Alle Level-Elemente fügen sich nahtlos aneinander, als seien sie als Ganzes konzipiert.

### Hauen und Schießen

Ein Langzeit-Suchtfaktor von **Diablo** war der Mehrspielermodus. Im Netzwerk oder online miteinander gegen üble Schergen zu kämpfen und nach seltenen Gegenständen zu jagen, hat nicht nur der GameStar-Redaktion so manche Nachtruhe dramatisch verkürzt. »Der kooperative Mehrspielermodus in Hellgate: London ist uns sehr wichtig«, beruhigt uns Erich Schaefer. »Wir achten schon beim Waffendesign darauf,

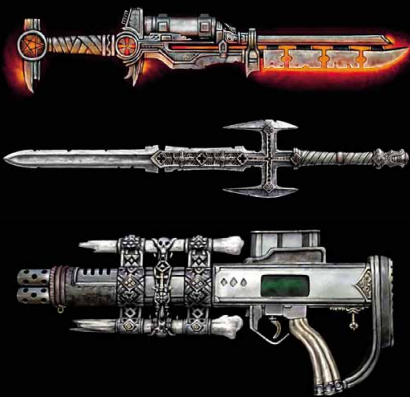


Erleuchtung: Diese Dämonen lernen schnell, warum diese Pistole Firestarter heißt. Als Flächenwaffe erledigt sie mehrere Gegner auf einmal.





## SEINE WAFFEN-WAHL WAR WEISE



Statt mittelalterlicher Zaubersprüche nutzen Sie in Hellgate: London ausgefallene Hieb- und Schusswaffen. Hier drei prächtige Entwürfe aus dem über 100 Stück großen Sortiment. Von oben nach unten: das Chaos Blade mit Benzin-Nachfülltank und der Holy Negotiator, beide ungesockelt in der Standard-Ausführung, sowie die Bone Rifle, mit heiligen Gebeinen aufgerüstet.



Ein anderer Tempelritter wehrt sich gegen Orbiles.



Heruntergekommen: London sah auch mal besser aus.

welche Kombinationen am meisten Spaß machen. Während ein Spieler zum Beispiel Jagd auf untote Monster macht, könnte ihm ein zweiter mit einer langsamen Strahlenkanone, die den Feinden die Energie absaugt, den Rücken frei halten.

Besagte Strahlenkanone verdeutlicht einmal mehr, dass **Hellgate: London** kein 3D-Shooter ist: Der Energiestrahl tastet über den Boden, bis er auf einen benachbarten Gegner stößt und verbeißt sich dann regelrecht in diesen. Sie können sich danach sogar bewegen, ohne den Unhold gleich wieder aus dem Visier zu verlieren. Langwieriges Waffenwechseln – die **Doom 3**-Taschenlampe lässt grüßen – bei dem Sie das Zeitliche segnen, wird es nicht geben. Bill Roper gibt unserem Helden einen handlichen Flammenwerfer in die eine und ein Schwert in die andere Hand. Rückt uns dabei ein Scherge zu sehr auf die Pelle, reicht ein Druck auf den Feuerknopf, um ihn in ein Flammenmeer zu tauchen und so der brenzligen Situation zu entkommen. Sollten Sie mit Ihrer Wahl während des Kampfes nicht zufrieden sein, wechseln Sie einfach ins Inventar und wählen eine neue Wumme aus – nur schnell muss es gehen, denn die Zeit läuft währenddessen weiter.

## Gemeinsam einsam

Eine Straßenkreuzung später kommt uns ein Tempelritter entgegen, der wie wir auf der Suche nach wertvollen Gegenständen ist. Er kommt nicht allein: Eine Horde blutgieriger Dämonen ist ihm auf den Fersen.

Wir können ihn nun entweder im Kampf gegen die Höllenbande unterstützen oder ihn in den sicheren Tod schicken – mit dem Restrisiko, anschließend selbst von den verbleibenden Dämonen angegriffen zu werden. Ehrensache, dass wir einem Tempelritter-Bruder helfen. Zum Dank gibt uns der Gerechtete seine PDA-Kontaktdaten. Später können wir aus sicherer Umgebung dann den Ritter anrufen – der erscheint kurze Zeit später und begleitet uns für eine Weile auf unseren abenteuerlichen Pfaden.

## Questologie

Solche immateriellen Belohnungen durchbrechen das übliche »Hol' mir Gegenstand X, dann bekommst du Gegenstand Y«-Quest-Schema der meisten Rollenspiele. Etwa die Hälfte der Aufgaben soll oberirdisch, die andere Hälfte unter Tage stattfinden. Wenn Sie sich im Online-Modus mit anderen Spielern in London tummeln, sind wichtige Quest-Gebiete ähnlich wie in Online-Rollenspielen nur der jeweiligen Gruppe zugänglich. »Damit schließen wir aus, dass euch Item-Sammler wichtige Gegenstände wegschnappen. Gleichzeitig müsst ihr nicht rätseln, wie viele Mitspieler ihr nun braucht, um einen dicken Gegner auszuschalten«, erklärt Bill Roper. Über Raid-Inhalte, bei denen mehrere Gruppen über schwere Endgegner bekämpfen, denkt Flagship nach.

## Im Untergrund

Mittlerweile ist unser Tempelritter in einer verlassenen



U-Bahn-Station angekommen, über die Sie die zahlreichen Tunnel-Dungeons betreten und in der es auch sonst recht rollenspieltypisch zugeht: Eine Krankenschwester verarztet kleine und große Wunden, ein einarmiger, verschlagen dreinblickender Bursche namens Bodger (eine Mischung aus Händler, Barkeeper und Waffenbastler) freut sich über unsere Funde. »Die Station wird im fertigen Spiel noch deutlich belebter«, entschuldigt sich Bill Roper. In **Hellgate: London** gibt es Events, Missionen und Quests. Ein Event ist ein zufälliges Treffen, so wie die Begegnung mit dem Tempelritter über Tage. »Eine Mission«, so Bill, »wäre ein Auftrag von Bodger, ihm Feuertreibstoff zu bringen, weil er gerade eine Bestellung von Feuerwaffen-Mods erledigen muss.« Diese Missionen ändern sich öfter, denn: »Unser Ziel ist es, Inhalte nicht von erkundeten Ecken der Spielwelt abhängig zu machen, sondern

## DÄMONEN UND 3D BILL ROPER IM GESPRÄCH



Bill Roper  
»Durch 3D haben wir endlich richtig große Monster.«

**GameStar** In Diablo ging es gegen Untote und Teufel, jetzt sind Dämonen an der Reihe – woher stammt die Fixierung auf solch böse Buben?

**Bill Roper** Wir haben in Hellgate: London vier verschiedene Gattungen. Zuerst die Bestien, tierähnliche Gestalten, dann die Necros, Leichen, die von Dämonen bewohnt werden. Die Minions sind

eine Art Offiziere der Hölle, die über die anderen zwei Gattungen herrschen. An oberster Stelle stehen spektrale Dämonen, die sogar teilweise in unserer Welt materialisieren können.

**GameStar** Was kannst du uns zur Story von Hellgate: London verraten? Wie sieht es mit unterschiedlichen Charakterklassen aus?

**Bill Roper** Die Story ist im Großen und Ganzen fertig. In Sachen Charakterklassen haben wir uns noch nicht auf eine finale Anzahl festgelegt, es wird aber eher weniger als mehr geben.

**GameStar** Was sind deiner Meinung nach die größten Vorteile von 3D-Grafik?

**Bill Roper** Man ist viel stärker mittendrin im Spiel, als wenn man seinen Helden nur von schräg oben sieht – und wir haben endlich richtig große Monster, 30 und mehr Meter groß. Die Kante einer Klippe oder ein tiefes Loch ist deutlich bedrohlicher als in 2D. In der Ego-Perspektive gibt es noch überraschende Momente – in 2D sieht man die allermeisten Gegner schon lange vorher. Und mal ehrlich: In der Außenansicht sieht man doch fast immer nur den eigenen Charakter von hinten, oder nicht?





## FLAGSHIP GAMES WIE ALLES BEGANN ...

Vielleicht fragen Sie sich wie wir: Wie kommt es, dass so erfolgreiche Entwickler keine Lust mehr auf Blizzard und die sehr kreative Firmenkultur hatten? Bill Roper berichtet: »Eigentlich wollten wir vor zwei Jahren mit unseren Kündigungen firmenpolitische Missstände von Blizzards damaligem Mutterkonzern anprangern. Doch wir hätten nie gedacht, dass uns die zuständigen Leute in Frankreich wirklich einfach so gehen lassen würden.« Die fünf standen zu ihrem Wort und fanden sich wenig später in David Breviks Wohnzimmer wieder. Dort fielen zwei folgenschwere Entscheidungen: die Gründung der Flagship Studios und das erste Projekt der nagelneuen Firma – Hellgate: London.

von der verstrichenen Spielzeit«, beschreibt Roper die Designphilosophie des Teams. Das Phänomen, nur dann neue Aufträge zu bekommen, wenn Sie sich in unentdeckte Areale vor-kämpfen, tritt in **Hellgate: London** weniger massiv auf als in anderen Rollenspielen. Da im Spiel außerdem sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus eine Uhr mitläuft, ist zum Beispiel der Besuch eines hohen Würdenträgers an einem bestimmten Tag der Wo-

che möglich, den Sie besser nicht vergessen sollten. Vielleicht kommt auch an einem anderen Tag ein fahrender Händler vorbei, der Ihnen ein lange gesuchtes Waffen-Upgrade mitbringt? Ein Quest erkennen Sie schließlich daran, dass Sie Ihren Helden auch mal von einer externen Kamera aufgenommen sehen – und am deutlich höheren Grad der Interaktion mit anderen Charakteren. »Sie erzählen euch möglicherweise etwas über die aktuellen Entwicklungen im Kampf gegen die Dämonen oder bitten um euren PDA, um dort einige Einträge vorzunehmen«, erläutert Bill Roper.

## Ritterlicher Zorn

Noch sind die meisten Dungeons von **Hellgate** unter Verschluss, weitere Details wird es erst auf der E3 in Los Angeles geben. Dafür kehren wir mit unserem Tempelritter zurück an die Oberfläche. Hier schwirren so genannte Orbiles herum,



Monster, die sich von der Restenergie kürzlich gestorbener Lebewesen ernähren. Schießen wir auf einen der hungrigen Orbile, weicht er langsam aus und macht ansonsten keine Anstalten, uns seinerseits anzugreifen. Stören wir ihn beim Energiesaugen, flitzt er davon, um uns »vollgetankt« Blitze entgegen zu schleudern. Gibt Ihnen der Orbile oder ein anderer Gegner eins auf die Mütze, steigt Ihr »Vengeance-Meter« in die Höhe. Einen entsprechenden Füllstand und die richtigen Fähigkeiten vorausgesetzt, setzen Sie damit zu einem Spurt oder einem weiten Sprung an – die Vengeance-Fähigkeiten sind klassenabhängig. Überhaupt, Klassen, wie viele verschiedene wird es in **Hellgate: London** geben? Bill Roper wird einsilbig: »Bislang konzentrieren wir uns auf den Tempelritter, haben aber einige Ideen für andere Klassen.« E3, wir verstehen.

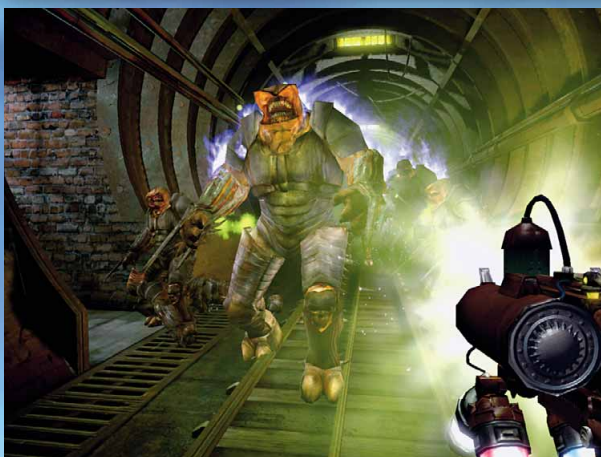
## Organisches Design

Was vielen Publishern graue Haare bereiten würde: »Unser

Spieldesign ist sehr organisch«, berichtet Bill. »Sobald wir neue Elemente wie Waffen oder Dungeons fertig gestellt haben, packen wir sie in unseren Prototypen und finden heraus, wie sie sich anfühlen und wie sie das Spiel verändern. Andere Entwickler produzieren zunächst die gesamten Inhalte eines 600 Seiten starken Design-Dokuments und bauen sie erst zum Schluss zusammen – wehe, das Spiel macht dann keinen Spaß mehr, denn für grundlegende Änderungen ist es dann zu spät.«

Diese entspannte Haltung zieht sich durchs ganze Flagship-Team, das trotz der Arbeit in den nächsten zwölf bis 18 Monaten noch lange nicht mit Überstunden rechnet. Als wir das Firmengebäude am Abend verlassen, geht langsam die Sonne unter. Schräg gegenüber im SBC-Stadion startet in wenigen Minuten ein Baseballspiel, für das einige der Entwickler Karten reserviert haben. Waffen und Dämonen müssen bis morgen warten.

RA



Gewusst wie: In einem U-Bahn-Tunnel schwächen wir zunächst mit einer Gift-Kanone ziemlich wütende Borats, bevor wir ihnen mit einer Salve aus dem Firestarter-Flammenwerfer endgültig den Rest geben.

## HELLGATE: LONDON

roland@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Flagship Studios  
Status: zu 40% fertig

Roland Austinat: »Wenn hinter Hellgate: London nicht die Diablo-Macher stecken würden, mir wäre Angst und Bange, dass ein Entwickler ein derart ambitioniertes Konzept mit zufallsgenerierten 3D-Welten, Waffen- und Upgrade-Sammeleien wirklich durchziehen könnte. Doch schon in diesem frühen Stadium blitzt an allen Ecken und Enden die alte Brillanz durch – Hellgate: London kann ein ganz großes Rollenspiel werden.«

## POTENZIAL SEHR GUT







In Hollywood ist nichts echt: Hier drehen wir eine Vorstadtscene vor hübschen Villen, die allerdings nur Staffage sind.



Arbeitslose Schauspieler warten auf ihre Chance.



In solchen luxuriösen Wohnwagen leben die echten Stars.

## Die Eroberung Hollywoods

# THE MOVIES

Der erste Filmkuss? Ihre Erfindung. Der Horrorfilm? Von Ihnen dominiert. Der Oscar für das Lebenswerk? Ist Ihnen sicher. Sie sind Produzent, Regisseur – und Kindermädchen für bekloppte Filmstars.

**G**lauben Sie uns: Besuche bei Lionhead sind Highlights im Leben eines Spielereakteurs. Das liegt vor allem an Studiochef Peter Molyneux, dessen Spiele vielleicht nicht immer perfekt, aber immer voller neuer Ideen sind. Wir sind nach England gereist, um ihm und seinem Team einige Löcher in den Bauch zu fragen. Das Thema: **The Movies**. Und weil wir gerade da waren: Eine Preview zu Lionheads Rollenspiel **Fable** finden Sie auf Seite 52; ein Bericht zu **Black & White 2** folgt in der nächsten Ausgabe.

### Worum geht's da?

Lionheads **The Movies** wird ein Aufbauspiel, bei dem Sie ein Filmstudio im Jahr 1900 übernehmen und durch Stummfilm- und Schwarzweiß-Ära bis zu den heutigen Special-Effects- und Computergrafik-Orgien be-

gleiten. Dabei managen Sie die Firma, bauen Gebäude, kümmern sich um Schauspieler und Angestellte – und drehen selber Filme. Ein »echtes« Ende des Spiels gibt es nicht, allerdings können Sie Ihre Karriere als Produzent bei entsprechendem Erfolg mit dem Oscar für Ihr Lebenswerk abschließen.

### Greif' den Star!

»Wir wollen es möglich machen, dass wir jemanden vor einen PC setzen, der noch nie von The Movies gehört hat – und er kann dennoch sofort losspielen, ohne Anleitung und vor allem ohne Tutorial.« Mit dieser zentralen Aussage von Peter Molyneux beginnt derzeit jedes Gespräch über **The Movies**. Um den Einstieg in das nicht unkomplexe Aufbauspiel zu erleichtern, hat Peters Team vor einigen Monaten das komplette Interface samt Menüs und Statistiken völlig neu gebaut.

Alles, was Sie wissen müssen, ist Folgendes: Die linke Maustaste greift und bewegt Figuren oder Gegenstände, die rechte enthüllt per Klick alle Informationen zum angeklickten Item.

Sie starten nahezu ohne Bildschirmanzeigen. Erst wenn Sie aktiv ins Geschehen eingreifen, etwa eine Spielfigur mit dem Mauszeiger »nehmen«, weisen

schimmernde Linien den Weg zu Gebäuden, in denen Sie etwas Sinnvolles tun können. Selbstverständlich kann man sich auch entscheiden, etwas nicht Sinnvolles mit der Figur anzustellen – für diese Art Freiheit sind Molyneuxs Spiele schließlich berühmt. Zerren Sie nun die Figur zu einem Gebäude, verschwindet das Dach, und



Ihre Filme entstehen im mächtigen Filmbaukasten.





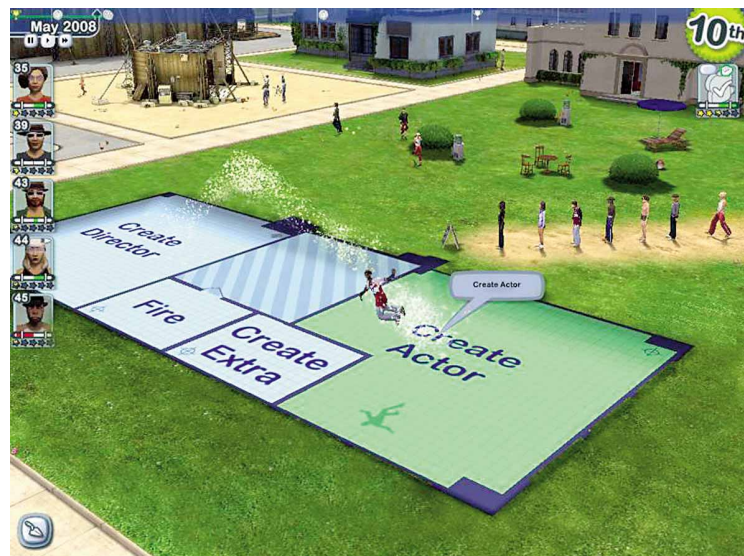
Ein Überblick über das wuselige Leben im Hollywood der Gründerjahre: In Sets wie der Bar rechts werden die Filme gedreht.

auf der Grundfläche des Hauses erscheint ein simples Auswahlménü. Im Falle eines Schauspielers etwa die Möglichkeiten »Zum Regisseur machen«, »Zum Star machen« oder »Rauswerfen« (siehe Bild rechts). Zur Auswahl einer der Möglichkeiten schmeißen Sie die Spielfigur einfach auf das entsprechende Feld. Damit definieren Sie die Karriere des jeweiligen Charakters. Genauso simpel funktionieren auch alle anderen Dinge: Sie werfen halbfertige Filme in die Postproduktion oder Dreh-

bücher in die Vorbereitungsphase, dann geht es weiter.

### Kein Interface? Kann das gut gehen?

Aber eine Frage zur Steuerung an Herrn Molyneux: »Schön, dass der Einstieg einfach ist, was aber tust du für Genre-Fans, Spiele-Profis, die die bewährte Art der Steuerung von Aufbauspielen mögen, mit all ihren Icons, Tabellen, Shortcuts und so weiter?« Seine Antwort: »Das neue System bietet mehr Möglichkeiten, logische Dinge zu tun. Das alte Interface hat das eher behindert. Ein Beispiel: Wenn du einen fertigen Film im Büro der Drehbuchautoren ablegst, machen die eine Fortsetzung; wenn du den Autoren einen Star zugesellt, schreiben sie den Film mit ihm als Hauptfigur. Wollte man solche Interaktionen über Menüs regeln, wäre das sehr umständlich.« Klingt stimmig. Wir können zum jetzigen Stand noch nicht sagen, wie sich diese sehr ungewöhnliche, direkte Art der Steuerung im eigentlichen Spiel bewährt, innovativ und intelligent ist sie aber allemal.



Sie nehmen eine Figur, bekommen mit einer schimmernden Linie ein Gebäude angezeigt und können dort die Karriere der Figur bestimmen: Hier wird ein Schauspieler angestellt.

### ABSURDE DETAILS

Wie schön bin ich?

Wenn Sie Ihr Foto ins Spiel einladen, können Sie das Programm ermitteln lassen, wie schön Sie sind. Dazu vergleicht The Movies Ihr Gesicht mit Idealproportionen nach der Fibonacci-Sequenz.

Filmnamen-Zufallsgenerator

Falls Sie einen Kreativitätshänger haben, generiert das Spiel einen griffigen Namen für Ihren Film. Peter Molyneux dazu: »Unser Programm kommt beunruhigend nah an die Namen echter Filme heran.«

Vorbild Word

Das System, nach dem im Spiel Infoblasen aufpoppen, ist laut Molyneux von Microsoft Word inspiriert. Hm. In Black & White 2 kommt es übrigens auch zum Einsatz.

Interface from Hell

Die erste Variante des Interface von The Movies bestand aus rund 20 Icons und Mini-Anzeigen. Nach der Überarbeitung sind es weniger als fünf.

Informationen und Statistiken sind übrigens nicht ganz verschwunden, Sie können sie jederzeit einblenden – hin und wieder muss man ja doch nachgucken, welche fünf Filme im letzten Jahr am besten gelaufen sind oder ob die eigenen Autoren ausgelastet sind. Wenn Sie den Mauszeiger über einem Menschen verweilen lassen, poppen Sprechblasen mit Infos

auf, je länger Sie den Zeiger stehen lassen, desto mehr. Haben Sie Schauspieler im Einsatz, erscheinen zudem am linken Bildschirmrand deren Porträts.

### Lights, Camera, Action!

Wie geht denn nun das mit den Filmen? Nun, ganz einfach. Oder sehr komplex, ganz wie Sie



## WELCHEN FILM HÄTTEN SIE GERN?



Eine kleine Auswahl zur Verfügung stehender Film-Genres, von links nach rechts: Horror, Highschool-Komödie, Western sowie Liebesfilm.

## ENTWICKLER-CHECK

Lionhead ist die Firma von Designer-Legende Peter Molyneux. Er gründete sie 1997, nachdem er sein Studio Bullfrog (Theme Park, Dungeon Keeper) an EA verkauft hatte. Lionhead residiert in Guildford südlich von London und beschäftigt derzeit rund 240 Mitarbeiter. Der bislang größte Erfolg von Lionhead ist Black & White (ca. 2 Millionen verkaufte Exemplare).

Bisher veröffentlichte Spiele: Black & White, Fable (Xbox)

Derzeit in der Mache:

The Movies, Black & White 2, Fable (PC), Dimitri (Arbeits-titel für ein Geheimprojekt)

Eingestellte Projekte:

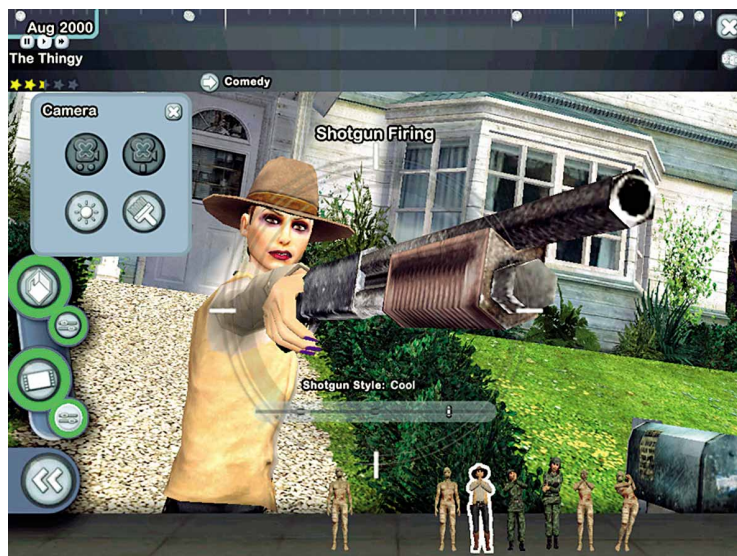
B.C. (Xbox), Unity (GameCube)



Ihrer Änderungen, ob sie den Film besser macht. Den fertigen Streifen können Sie im Spiel ansehen, er wird zudem auf Ihrer Festplatte als MPEG-File abgelegt, damit Sie ihn auch Freunden schicken können, die das Spiel nicht besitzen. Sie dürfen sogar eigene Dialoge per Mikro aufnehmen und einfügen! Die besten Filme will Lionhead auf der eigenen Webseite im Rahmen von monatlichen Wettbewerben prämiieren und bei Filmfestivals einreichen.

## Star-Allüren

Wir können anhand der bei Lionhead gesehenen Szenen den Aufbauteil von **The Movies** noch nicht richtig beurteilen, uns erscheint zudem die Beschäftigung mit den Schauspielern ein zentraleres Spielelement zu sein. Mit den Stars steht und fällt der Erfolg Ihrer Filme, außerdem können Sie mit den Herren und Damen einiges anstellen: Der Actionheld ist zu schwach auf der Brust? Training macht ihn zum Muskelmann, was die Grafik-Engine mittels der Lionhead-eigenen Morphing-Technologie auch getreulich darstellt. Die Morphing-Effekte kommen auch beim Altern der Schauspieler oder bei, ahem, Brustvergrößerungen von Starlets zum Einsatz. Ihre Leinwandhelden können alkoholsüchtig werden (dann ist die Reha-Klinik fällig), fordern bei Erfolg höhere Gagen, bekomme sinnlose Wutanfälle, wenn ihnen das Drehbuch nicht gefällt und und und. Wenn Sie da nicht jedes Mal rasch und richtig reagieren, bekommen Sie die Bande nicht in den Griff – und Ihr Studio geht den Bach runter.



Details, Details: Hier können Sie sogar die Art verändern, wie die Dame die Knarre hält.



Ihre wichtigen Schauspieler werden links als Portraits inklusive zentraler Infos angezeigt.

## THE MOVIES

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Lionhead  
Status: zu 70% fertig

**Gunnar Lott:** »Molyneux-Spiele sind vorab schwer zu beurteilen – sie strotzen meist vor Ideen. Ob aber Balance und Design am Ende stimmen, kann nur ein intensiver Test erweisen. The Movies mit seiner intelligenten Mischung aus Aufbauspiel und Filmbaukasten hat aber alle Chancen, ein echter Kracher zu werden. Alles, was bislang gezeigt wurde, macht einen sehr guten Eindruck.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK D103



Online? Action? Mit Barbaren?

# AGE OF CONAN

Mit der Rolle als Barbar Conan nahm Arnold Schwarzeneggers Karriere Fahrt auf. Jetzt kehrt die Figur mit Macht zurück: Neue Filme, Comics und Bücher sind in der Mache. Und ein PC-Spiel!

**W**er kennt noch Conan? Den Barbaren-Helden erfand der Schriftsteller Robert E. Howard 1932 in einer Kurzgeschichte für das Magazin **Weird Tales**. Conan wurde rasch berühmt; bis heute sind 65 Bücher über ihn erschienen, von Howard und anderen Fantasy-Autoren, darunter Größen wie Ro-

bert Jordan (**Rad der Zeit**). Arnold Schwarzenegger schaffte mit dem Film **Conan the Barbarian** (1982) seinen internationalen Durchbruch. Warum erzählen wir Ihnen das alles? Weil 2005 ein Conan-Jahr werden soll: Es gibt eine neue erfolgreiche Comic-Serie, Warner dreht einen Film, ein Anime-Streifen soll auch kommen, außerdem neue Romane – und natürlich ein PC-Spiel. Das entsteht derzeit bei Funcom in Norwegen, den Machern von **Anarchy Online**, und wird ein Online-Rollenspiel mit Action-Schwerpunkt.

## Wie bitte? Keine Orks?

**Age of Conan** spielt in der düsteren, harten Welt von Hyboria. Die unterscheidet sich von handelsüblichen Szenarios (wie etwa dem von **World of Warcraft**) deutlich, da sie vor dem **Herrn der Ringe** entstanden ist – es gibt also weder Orks noch Elfen. Hyboria ist ein Teil der Erde, aber 10.000 Jahre vor unserer Zeit. Götter wandeln durch die Lande, nomadische Jäger stellen Mammutherden und Dinosauriern nach, die Ex-



Leicht bekleidete, vollbusige Damen gehören typischerweise zum Conan-Universum...



... ebenso wie Mammuts, Atlanter, Barbaren, Drachen und jede Menge spritzendes Blut.

Bewohner des untergegangenen Atlantis sind ein Machtfaktor durch ihre überlegene Magie. Für Kenner: Die Geschichte von **Age of Conan** ist direkt nach den Ereignissen des Buches **Hour of the Dragon** angesiedelt. Conan ist kein kleiner unerfahrener Barbarenhäuptling mehr, sondern König von Aquilonia. Sie können ihm spät im Spiel sogar begegnen und unter Umständen sein Freund werden.

## 20 Levels solo

Sie übernehmen die Rolle eines jungen Abenteurers. Die ersten 20 Levels Ihres Heldenlebens erleben Sie eine abgeschlossene Story, beinahe wie in einem normalen Rollenspiel; deren Ende hängt von Ihren Entscheidungen ab. In Level 5 treffen Sie die Wahl zwischen den vier Berufen: Magier, Priester, Dieb oder Krieger. In Level 20 wählen Sie zusätzlich eine von drei oder vier Unterklassen, in Level 60

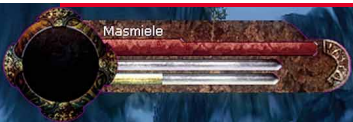
steht (für das »Highlevel-Spiel«) nochmal eine Entscheidung zwischen zwei Klassenvarianten an. Ein Priester entscheidet sich also beispielsweise in Level 20 für einen Gott; ein Krieger muss grübeln, ob er lieber Barbar oder Paladin sein will. Bei Erreichen von Level 40 suchen Sie sich zudem einen von vier Nebenberufen aus: entweder

## ENTWICKLER-CHECK

Funcom hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Das ambitionierte Online-Rollenspiel **Anarchy Online** hätte die 1993 gegründete Firma durch seine Startschwierigkeiten fast in den Ruin getrieben. Mittlerweile haben sich die Norweger gefangen, allerdings waren Restrukturierungen nötig. Funcom residiert in Oslo, Norwegen, hat aber auch Büros in der Schweiz und den USA. Bisher veröffentlichte Spiele: insgesamt 23, darunter **Anarchy Online**, **The Longest Journey**, **No Escape**, **Speed Freaks** (PS2). Derzeit in der Mache: **Age of Conan**, **Dreamfall**, ein geheimes Projekt. Eingestellte Projekte: **Steel Rebellion**, **Midgard**.







Sie dürfen Ihren Charakter, allein oder als Gruppe, auch hoch zu Ross durch die Lande bewegen. Allerdings wie bei World of Warcraft wohl erst, wenn Sie einen bestimmten Level erreicht haben.

Craftsman (kann Ausrüstung erschaffen), Master (bekommt einen Knappen als Begleiter), Commander (besser in Multiplayer-Schlachten) oder General (gut bei Belagerungen).

Von Level 20 bis 80 ziehen Sie als Wanderer durch die Lande und kooperieren mehr und mehr mit den anderen Spielern in der Online-Welt. Hier geht es um die Erforschung von Hyborea, 30 Regionen mit eigenen Monstertypen, Quests und Grafiksets stehen bereit. Dieser Ansatz ist ungewöhnlich und resultiert aus den Erfahrungen des Funcom-Teams mit anderen Online-Rollenspielen: Die Norweger wollen, dass Sie von einer tiefen Story ins Spiel geführt werden und anfangs auch gut solo klarkommen (ähnlich wie bei **World of Warcraft**). Die typischen Multiplayer-Elemente (Gruppenbildung, PvP, Gilden, Chat etc.) erleben Sie ab Level 20 in voller Ausprägung.

## Burgen belagern

**Age of Conan** will einen starken Schwerpunkt auf Action legen. Kämpfe gliedern sich deshalb in drei Varianten. Erstens sind da die üblichen Scharmützel mit einzelnen Gegnern, die Funcom »echter Kampf« nennt. Sie schlagen mit Ihrer Waffe in Echtzeit auf Trefferzonen des

Feindes. Sie können also beispielsweise versuchen, den Gegner am Kopf zu treffen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen oder ihn von den Füßen zu fegen. Kombos sind auch möglich, dennoch soll das System leicht zu lernen sein. Fernkampf, Kampf vom Pferd aus und Magie funktionieren ähnlich. Sie werden allerdings

nicht wie in anderen Online-Rollenspielen einfach nur das Monster anklicken und dann das Kampfende abwarten.

Die zweite Art ist der »Formationskampf«: Sie arbeiten mit anderen Spielern zusammen, um eine Formation zu bilden, was in Schlachten gegen größere Gruppen von Feinden auch nötig sein wird. Einer der Spie-



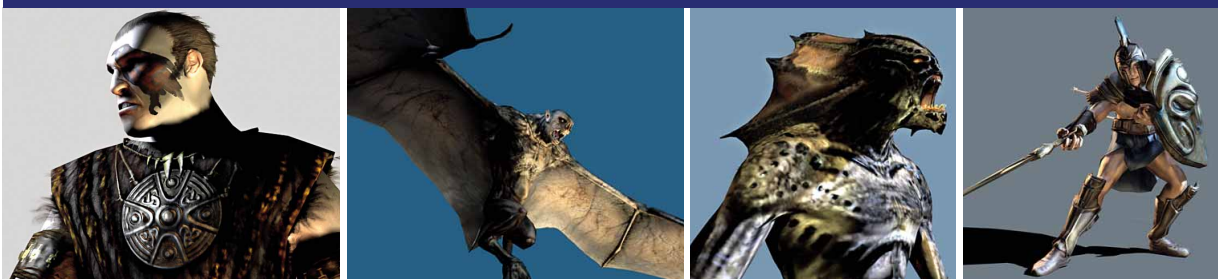
Eine frühe Grafikstudie: So schön sieht die Welt aus. Die Berge im Hintergrund sollen Sie erreichen und erklettern können.



Der Bodennebel ist typisch für diese Region. Insgesamt werden Sie 30 Gegenden mit unterschiedlichen Grafikstilen bereisen.



## MONSTER IM ROHDESIGN



Eine kleine Auswahl von Render-Studien aus dem Entwickler-Labor; diesen Monstern und NPCs werden Sie im fertigen Spiel begegnen können.



Besonderen Wert legen die Entwickler von Funcom auf möglichst lebensnahe Animationen, wobei hier in Sachen Realismus übertrieben wird.



Ein Kampf aus der optionalen Ego-Perspektive. Allerdings ist das Interface in dieser frühen Version von Age of Conan noch rudimentär.

ler ist der Anführer, der kann die Aufstellung ändern und den anderen sogar Befehle erteilen. Ein Beispiel: Ihre Gruppe erregt die Aufmerksamkeit von 15 berittenen Schwerträgern, Ihr Anführer befiehlt also die Bildung einer defensiven, zwei Linien tiefen Speerformation, um dem Ansturm zu begegnen.

Kampftyp Nr. 3 ist die »Belagerung«. Sie können mit anderen Leuten ganze Städte bauen,

komplett mit Wällen, Türmen, Burgfrieden. Die Ortschaften müssen Sie gegen Monsterhorden verteidigen, können dabei aber die Hilfe rekrutierter CPU-Charaktere (so genannte NPCs) in Anspruch nehmen. Umgekehrt dürfen Sie den Krieg auch ins Feindesland tragen und selber Städte und Festungen belagern. Dazu setzen Sie Katapulte ein, organisieren große Spielergruppen mit entsprechenden

Formationen und versuchen, Bollwerke einzureißen.

### Humpelnde Helden

Sie sehen Ihren Charakter genretypisch von hinten, der Wechsel zu einer Art »Schulterkamera« ist aber auch möglich. Beim Einsatz von Fernkampf oder Magie wechselt die Perspektive automatisch. Bei der Grafik will Funcom neue Standards für Online-Rollenspiele setzen: DirectX9 wird voll unterstützt; Shadowmaps sollen für sanfte Schatten sorgen, realistische Tag-Nacht-Übergänge werden möglich sein, und und und. Die Beurteilung der Optik heben wir uns für einen späteren Artikel auf, dafür ist das Spiel derzeit noch nicht weit genug. Großes planen die Entwickler in Sachen Animationen. Ein Beispiel:

Ihr Charakter ist verwundet und humpelt. Sie trinken einen über den Durst und humpeln immer noch, aber schwanken zusätzlich. Nun gehen Sie auch noch durch tiefen Schnee, also muss Ihr Held humpeln, schwanken und zusätzlich die Beine höher heben, um nicht einzusinken. Funcom nennt das »Layered Animation«; wenn sie das so umsetzen, dürfte es sehr spektakulär aussehen. **GUN**

### CONAN-KRAMS

Das Conan-Universum ist durch zahllose Werke bis in alle Details ausgestaltet. Ein paar Beispiele finden Sie hier, von Comics über Bücher bis zu Filmen und Figuren. Ein Geheimtipp ist der epische Soundtrack des ersten Films von Basil Poledouris, der perfekte Fantasy-Stimmung erzeugt.



## AGE OF CONAN – HYBORIAN ADVENTURES

Genre: Online-Rollenspiel  
Termin: Ende 2005

Entwickler: Funcom  
Status: zu 40% fertig

**Gunnar Lott:** »Interessante Konzepte, die aber zum jetzigen Zeitpunkt nur schwer zu bewerten sind. Funcom geht wie schon bei Anarchy Online mit einer Fülle guter Ideen an den Start – wenn das alles so umgesetzt wird, dass (wie bei World of Warcraft) auch Einsteiger problemlos ins Spiel kommen, sehe ich ganz gute Chancen für die Rückkehr des berühmten Barbaren.«



Ihr Recke hat es relativ oft mit größeren Ansammlungen von Feinden zu tun – da brauchen Sie eine starke Heldengruppe an Ihrer Seite. Idealerweise mit Übung im Formationskampf.



Zweiter Weltkrieg, die Zweite

# CALL OF DUTY 2

Mehr spielerische Freiheit, mehr Atmosphäre, mehr Call of Duty. Entwickler Infinity Ward hat mit der Fortsetzung des Shooter-Hits viel vor.

**D**er Angriff der Roten Armee auf Stalingrad im über zwei Jahre alten **Call of Duty** gehört nach wie vor zu den intensivsten Erlebnissen der Spielegeschichte. Diese und andere adrenalingeladenen Momente verhalfen dem Weltkriegs-Shooter trotz extrem kurzer Kampagnen zu großer Beliebtheit. Logisch, dass eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten lässt. Die kommt von er-

fahrenen Leuten: Infinity Ward besteht aus ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklerstudios 2015, die vor drei Jahren die PC-Version von **Medal of Honor** programmierten. Mit seinem neuesten Projekt hat das Veteranenteam große Pläne.

## Russland? Zu kalt!

Wo der Vorgänger Sie noch streng linear durch die drei Kampagnen führte, dürfen Sie



In den Schlachten eroberte Geschütze dürfen Sie auch selbst gegen den Feind einsetzen.

in **Call of Duty 2** die nun vier Story-Verläufe separat anwählen. Ob die Solo-Spielzeit im Gegensatz zum Vorgänger ansteigt, bleibt abzuwarten. Immerhin erweitern die Entwickler die Schauplätze: Zwar kämpfen Sie zwischen 1941 und 1945 nach

wie vor in Frankreich und Russland gegen die deutschen Besatzungsmächte, im Verlauf schlägt es Sie aber auch an den berühmten Omaha-Beach und in den Kampf gegen Rommels Armee in Ägypten und Tunesien. Wie in **Call of Duty**



In den Missionen werden Sie Zeuge aufwändiger Skriptsequenzen wie dieses Angriffs der deutschen Wehrmacht.





Neu im Szenario-Paket von Call of Duty 2: der Kampf gegen Rommel in Nordafrika.

schlüpfen Sie dabei in die Armeestiefel normaler Frontsoldaten, die sich nach und nach zum Helden mausern. Laut Chefdesigner Ziet Rieke ist dieses Mal eventuell auch eine Kampagne aus der Sicht eines Deutschen geplant.

### Funkgewitter

Die große Stärke von **Call of Duty** war die Atmosphäre. Kaum ein anderes Spiel inszenierte den Krieg derart eindringlich und nervenaufreibend. Das will Infinity Ward in Teil 2 noch verbessern. So sollen Sie in den turbulenten Gefechten ständig per Funk darüber informiert werden, wie sich die feindlichen Truppen bewegen und was sonst so auf dem Schlachtfeld passiert. Das gab's schon in anderen Spielen? Klar, aber in **Call of Duty 2** werden die Übertragungen laut Designer Steve Fukuda nicht durch Skripts gesteuert, sondern basieren auf den tatsächlichen Ereignissen auf dem Schlachtfeld. Wenn das funktioniert, könnte sich dieselbe Mission jedes Mal anders anfühlen, je nachdem, wie Sie vorgehen. Außerdem wollen die Entwickler statt kleinen Levels riesige Regionen bauen, in denen

Sie rollenspieltypisch mehrere Aufträge zu meistern haben. Die Reihenfolge bleibt Ihnen überlassen: Einen brachialen Frontangriff auf die feindliche Hauptbasis oder doch lieber erst den Außenposten ausschalten, damit der die gegnerischen Truppen später nicht mehr unterstützen kann?

### Bei Wind und Wetter

Infinity Ward warf die mittlerweile extrem angestaubte **Quake 3**-Engine über Bord und entwickelt ein völlig neues Grafikgerüst. Insbesondere mit dem Wetter spielen die Designer herum. Laut Steve Fukuda sollen Sie es mit Sand- und Schneestürmen zu tun bekommen und mit schwierigen Sichtverhältnissen durch plötzlich wechselndes Wetter zu kämpfen haben. Dazu gibt's überarbeitete Partikeleffekte und deutlich schärfere Texturen. Auch beim Sound soll es Fortschritte geben: So werden Sie dank dynamischem Soundsystem wie in **Half-Life 2** neben der Richtung auch die Entfernung von Mörser-Einschlägen und Scharfschützen-Feuer orten können. Zudem bauen die Entwickler über 100 Sprechrollen ein, jede mit mindestens 500 Sätzen. **DM**



Von der neuen Grafik-Engine profitieren besonders die Charaktermodelle.



Durch die verbesserte KI suchen Ihre computergesteuerten Kollegen in den Schlachten aktiv Deckung vor dem Feindfeuer (links) oder legen sich zum Zielen auf den Boden (Mitte).

### DAS IST NEU IN CALL OF DUTY 2

- mehr spielerische Freiheit durch deutlich größere Levels, nicht-lineare Missionsziele und frei wählbare Kampagnen
- Nordafrika und Omaha-Beach als zusätzliche Schauplätze
- frische Grafik-Engine mit Wettereffekten und verbessertem Partikelsystem
- dynamisch generierte Funksprüche in den Gefechten

### CALL OF DUTY 2

Genre: Ego-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Infinity Ward / Activision  
Status: zu 60% fertig

**Daniel Matschijewsky:** »Auf in den Kampf! Nach den bisherigen Infos und Bildern fällt es schwer, auf Call of Duty 2 zu warten. Denn was Infinity Ward plant, hört sich einfach zu spannend an. Wenn die Entwickler ihre recht großspurigen Versprechen einlösen, steht uns im Herbst ein Hit ins Haus.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **D81**







Die Rakete hat mich knapp verpasst. Hätte sie die Tragfläche getroffen, wäre es aus gewesen.



Mein Panzer schrottet den feindlichen APC, der die zentrale Flagge der Karte bewacht.

Ich bin gehyped!

## BATTLEFIELD 2

Ungewöhnliche Spiele verlangen ungewöhnliche Methoden der Berichterstattung: Es folgen Auszüge aus dem Kriegstagebuch – von einem bis ins Mark verzückten Corporal Schmitz.

**W**ahrscheinlich wollte eine Bildunterschrift irgend eines Artikels korrigiert werden. Nur kurz war ich weg vom Schreibtisch. Und doch ist sie in den wenigen Sekunden meiner Abwesenheit einfach so erschienen. Sie lag wie aus dem Nichts materialisiert vor meinem Monitor: die Preview-Version von **Battlefield 2**. Die DVD ungläubig anstarren, sie ins Laufwerk schmeißen und die Installation starten – eine fließende Bewegung. Im Anschluss blätterte ich ungeduldig im Beipackzettel, der noch fehlende Elemente auflistete und erwünschte Rechner-Spezifikationen

beschrieb. Nach einem kleinen Schock, einer Aufrüstung der RAM-Power auf 1,5 Gigabyte (Preview-Versionen sind selten optimiert), startete ich.

### Nur eine lausige Karte?

»Golf von Oman« hieß die einzige Karte, die ich vorfand: ein Küstenstreifen, etwas Hinterland. Darauf kleinere Ruinen und meist durch Metallzäune begrenzte Basen. Im Zentrum eine Siedlung mit Marktplatz und einem Flaggenpunkt, eingerahmt durch Hochhäuser. Immerhin gab es die Karte in zwei Ausführungen: als kleine, mit 15 Bots bespielbare Trainings-

Map und als größere Multiplayer-Variante für 32 Spieler, die sich aufs Meer bis zu einem gigantischen amerikanischen Flugzeugträger ausdehnte. Auf dem Pott zwei Jets, ein Kampfhelikopter und ein Black Hawk für den Truppentransport. Der Hauptstützpunkt des Teams »Middle East Coalition« lag in einem kleinen Talkessel – ebenfalls mit zwei Jets und einem Kampfhelikopter bestückt. Daneben warteten dort ein Jeep und ein Panzer. Sah alles sehr, sehr schick aus, mit meiner Ati X800 und sechsfachem Antialiasing.

Auf den zwei im Netz auffindbaren Servern herrschte

gähnende Leere. Also galt es zuerst, die Bots auf der kleinen Karte zu vermöbeln. Das gestaltete sich überraschend komplizierter als gedacht. Der alte Trick, abseits der Schusslinien und direkten Routen zu laufen und die Flaggen heimlich zu erobern, wollte nicht so recht klappen. Die künstlichen Gegner sicherten die Wimpel. Zudem trafen die Bots unverschämte gut. »Alles Cheater!«, dachte ich zwischendurch.

### Luft- und Bodenangriffe

Am Folgetag fand das erste Online-Match gegen Digital Illusions und europäische Redakteure statt. Nur Nanosekunden nach Erscheinen auf der Karte war ich auch schon tot. Ein niedrig fliegender Jet hatte unseren Flaggenpunkt mit seinen Raketen fast von der Karte gefegt. Nach erneutem Spawn (Wiedereinstieg) konnte ich beobachten, wie ein anderer Jet sich hinter den Feind klemmte und Jagd auf ihn machte. Kondensstreifen bemalten den Himmel, durchzogen von den Blitzen der Geschosse. Ich konnte nur dort stehen und denken: »Das will ich auch machen. Sofort!«

Ein erster Flugversuch mit einem Cobra-Helikopter endete kläglich. Nach ein paar weiteren wunderschönen Abstürzen (meist verursacht durch todschicke Dreher auf den Rücken) hatte ich die empfindliche Steuerung im Griff, flog elegante Kurven und beharkte feindliche Basen und Panzer aus der Luft. Was für eine Freude!

Auf dem Boden war jedoch deutlich mehr los: In APCs (Ar-



Als Helikopterpilot sehe ich den Hinterkopf des Kanoniers. Und der sieht die Welt durch seine Raketen-Zielvorrichtung in grau.







Die Hauptbasis der Amerikaner im »Golf von Oman«.



Auf dem Profilbildschirm werden Erfolge festgehalten.



Mit dem Jet geht es zur feindlichen Hauptbasis. Die Außenansicht ist zwar hübsch, aber im Kampf total untauglich.

mored Personnel Carrier) lieferte ich mir allenthalben heftige Duelle mit Panzern. Fies: Sobald in der rechten Ecke ein rotes Symbol mit der Aufschrift »Locked« erschien, wusste ich, dass es gleich mächtig rummst. Ein Feind hatte seine Waffensysteme auf mein Gefährt aufgeschaltet. Das einzige, was half, war die Flucht hinter einen Hügel im Schutz einer Rauchgrate, die die Vehikel eigens dafür mitführen.

### Maus-Gehorsam

Richtiges Mann-gegen-Mann-Geballere gab es fast nur nahe der Flaggen. Für einen ausufernden Häuserkampf waren schlicht zu wenig Soldaten

gleichzeitig auf dem Server. Doch selbst bei den kleinen Scharmützeln fiel sofort auf: Die Spielerfigur reagierte deutlich anders, deutlich direkter als in den Vorgängern. Ich fühlte mich an die Steuerung von **Counterstrike** erinnert. Bei **Battlefield 1942** und **Battlefield Vietnam** hatte ich stets den Eindruck, dass Bewegungsbefehle erst durch eine Schicht Watte mussten und verzögert umgesetzt wurden.

### Medal of Honor

Eigentlich wollte ich ja nur höchstens zwei Stunden mitspielen. Letztendlich sind am ersten Online-Tag daraus fünf geworden. Am nächsten waren es dann drei. Mittlerweile habe ich fünf

Medaillen für besondere Verdienste auf dem Schlachtfeld eingeholt, bin Corporal und durfte schon zwei neue Waffenkits freischalten. **Battlefield 2** belohnt den Spieler mit kleineren und größeren Auszeichnungen: für mehrfaches Verteidigen der Flagge, für das Meistern der Fluggerätschaften und so weiter. So können andere Spieler später anhand einer Online-Statistik sehen, ob man sich dumm oder eben nicht dumm angestellt hat. Denn um **Battlefield 2** spielen zu können, musste ich mich genau wie bei **Joint Operations** an einem Master-Server anmelden.

Sicher, so richtig abgesprochenes Vorgehen gab es bei der Presse-Schießerei nicht. Jeder wollte erst mal experimentieren und sich mit dem Spiel vertraut machen. Doch ich prophezeie: Dank Voice-over-IP wird es auch auf den öffentlichen Servern demnächst zig koordinierte Aktionen geben.

### Harte Fakten

Zum Abschluss des kleinen Berichts möchte ich aus dem Beipackzettel der Preview-Version zitieren. Das Spiel wird ausgeliefert mit: zehn Singleplayer- sowie zwölf Multiplayer-Karten. Mehrspieler-Areale können an Soldatenzahlen von 16, 32 und 64 angepasst werden.

Nanu? Nur 64 Spieler? Sollten es nicht mal über 100 werden? Ja, das hatte uns Digital Illusions sogar noch im Dezember letzten Jahres versprochen, als wir vor Ort in den Studios waren. Doch alles hat seinen Preis: Bei **Battlefield 2** sind es wohl die Angeber-Grafik, die spektakulären Explosionen und Effekte sowie Voice-over-IP. Das alles sind Daten, die Server-Kapazität fressen. Vielleicht knackt **Battlefield 2** mit einem Addon die 100-Spieler-Grenze. Okay, erstmal darf das Hauptprogramm erscheinen. Aber zack zack! **PEI**



Kollege PrezzerUK ist Anti-Tank-Soldat und der Leader von Team Blau unserer Armee.

### BATTLEFIELD 2

petra@gamestar.de

Genre: Team-Shooter  
Termin: 30. Juni 2005

Entwickler: Digital Illusions  
Status: zu 85% fertig

Petra Schmitz: »In meinem nächsten Leben werde ich – Spieletester! Solch großartige Überraschungen wie die mit Battlefield 2 erlebt man ja sonst nur als Dieb, wenn man statt der erwarteten 30 satte 3.000 Euro im frisch gemopsten Portemonnaie findet. Und alle Wetter – ich kann es nur wiederholen: Das Spiel wird großartiger als großartig, wenn die anderen Karten auch so eine Freude bereiten wie der Golf von Oman. Aber da habe ich kaum Zweifel!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET





Xbox-Umsetzung

# FABLE

»Das beste Rollenspiel aller Zeiten«, so kündigte Peter Molyneux einst Fable an. Naja, nicht ganz. Aber ein schönes Spiel ist es trotzdem, auch und vor allem in der PC-Fassung.

**D**a sicher nicht jeder von Ihnen die Berichterstattung über die Xbox-Fassung von **Fable** in der Konsolenpresse verfolgt hat, hier ein kleiner Überblick: **Fable** ist ein Solo-Rollenspiel mit Schwerpunkt auf Action – Werte erhöhen steht im Hintergrund, eine Gruppe gibt's nicht. Innovativ ist vor allem die Art, wie der Held grafisch dargestellt wird. Zaubern Sie viel, geht im Lauf des Spiels sein Haaransatz zurück, er wird hagerer, und seine Hände beginnen leicht zu glühen – Kämpfer werden hingegen ver-

## IN FABLE KANN MAN...

- Leute beklauen
- flirten / heiraten
- Kirschkerne weitspucken
- sich betrinken
- furzen / rülpsen
- zaubern
- sich als Frau verkleiden
- böse sein
- gut sein
- um Geld spielen
- Hühner wegsticken
- einem Fight Club beitreten
- Bogen schießen
- Schlösser knacken
- und noch viel mehr...

narbter und muskulöser. Treffen Sie fortwährend böse Entscheidungen, wachsen Ihrem Alter Ego Hörner; gute Helden werden von Schmetterlingen umflattert. Am Ende kann man Ihrem Helden deutlich ansehen, auf welche Art Sie das Spiel gespielt haben.

## Erst Hühnerschreck, dann Held

Ungewöhnlich: Sie beginnen **Fable** als kleiner Junge, der für seine Schwester ein Geschenk sucht. Bereits da müssen Sie sich immer wieder zwischen guten und bösen Taten entscheiden – verpfeifen Sie den Ehebrecher, den Sie ertappt haben, oder stecken Sie sein Bestechungsgeldstück ein? So hübsch sie anfängt, so belanglos geht die Story weiter: kleiner Junge, kleines Dorf, Überfall, Vater tot, Mutter verschleppt, gerettet durch mysteriösen Fremden, Karriere als Held – gäh. Danach wird's aber wieder spannend, denn Sie versuchen, der größte Held der Welt Albion zu werden. Dazu holen Sie sich aus der Gilde Heldenkarten, auf denen Aufträge beschrieben sind. Die reichen von »Beschütze unser Grillfest« bis »Eskortiere uns durch die Unheilssümpfe«. Manche können



Unser guter Held (siehe Heiligenschein) lässt sich von ein paar Dorfleuten bestaunen. So eine schicke Rüstung gibt's erst spät im Spiel.



Sie sowohl in guter als auch böser Version erledigen.

### Japano-Kämpfe

Der Kampf läuft in Echtzeit ab und ist an die Nintendo-Spiele der **Zelda**-Reihe angelehnt. Da es keine echten Klassen gibt, können Sie sowohl hauen als auch zaubern und wechseln

zwischen beiden Stilen munter hin und her. Es lohnt sich aber, sich zu spezialisieren. Die Duelle sind zumeist nicht sehr anspruchsvoll, nur selten sind ausgefeilte Taktiken gefragt. Erfahrungspunkte bringende Kombos sorgen immerhin für ein bisschen Tiefgang im Geklicke. Die Bedienung geht zudem flott

von der Hand, auch beim Einsatz von Magie: Sie können sich die wichtigsten Zauber oder Attacken auf Tasten legen und ratzfatz auslösen.

### PC besser als Xbox

Vorteil PC: Die Entwickler stocken die Xbox-Fassung um fünf bis sechs Stunden Spielzeit auf (insgesamt mindestens 20), außerdem wird die Grafik verbessert (doppelte Texturauflösung). Auch an der misslungenen Gegenstandsverwaltung schraubt das Team, allerdings wird die neue Version wohl nur leicht verbessert, nicht komplett neu gestaltet. Und noch ei-



Sieg! Der böse Held hat die Räuber vertrimmt.

ne Optimierung: Auf der Xbox fanden wir den Fernkampf eher sinnlos, der wird auf dem PC dank Maus/Tastatur-Präzision wesentlich wichtiger. **GUN**



Ein magisch orientierter Recke legt sich mit Stadtwachen an – blöde Idee, die Jungs sind hart...

### FABLE

gunnar@gamestar.de

Genre: Rollenspiel  
Termin: Sommer 2005

Entwickler: Lionhead  
Status: zu 75% fertig

**Gunnar Lott:** »Uns erwartet ein schönes, solides Rollenspiel. Lionhead baut die Xbox-Version deutlich aus, vor allem in Sachen Spielzeit und Grafik. Mit den Genre-Schwergewichten KotOR oder Gothic 2 wird Fable dennoch nicht mithalten können. Egal, ich freue mich drauf, meinen individuellen Helden mit Maus und Tastatur durch die schöne Welt von Fable geleiten zu dürfen.«

**POTENZIAL SEHR GUT**



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **D106**



## Taktik-Online-Rollenspiel

# GUILD WARS

Wo World of Warcraft aufhört, fängt Guild Wars erst so richtig an: beim fröhlichen Mitspieler-Verdreschen.

**S**pätestens seit **World of Warcraft** ist das Online-Rollenspiel nicht mehr nur etwas für eine kleine verschworene Gemeinde, die in kryptischen Ausdrücken wie »Buff« und »Loot« kommuniziert. Es ist salonfähig geworden. In U-Bahnen, auf Schulhöfen und in Büros wird über die letzten Online-Abenteuer schwadroniert. Doch was kommt nach **World of Warcraft**? Brauchen wir überhaupt ein weiteres Spiel dieser Art? Und wenn ja, was soll es

besser, was soll es gar anders machen? Ob **Guild Wars** etwas besser macht als **World of Warcraft**, können wir erst nach unserem Langzeittest sagen. Dass es aber Kernelemente des Genres komplett anders angeht als die Blizzard'sche eierlegende Wollmilchsaure und Konsorten, ist jetzt schon in Programmcode gemeißelt. Davon durften wir uns ausgiebigst an den Beta-Weekenden und während der für die Presse veranstalteten Online-Treffen überzeugen.

## Von 0 auf 20

Eine normale Heldenkarriere beginnt in **Guild Wars** genrety-

pisch: bei Level 1. Sie wählen aus sechs Klassen (Krieger, Mönch, Mesmer, Elementarmagier, Nekromant oder Waldläufer) Ihren Favoriten, passen Geschlecht und Aussehen an, und ab dafür. In der Haupt- und Startstadt Ascalon, einer hübschen Fantasy-Trutzborg mit Händlern und Handwerkern, treffen Sie zwar auf zahlreiche andere Helden, doch mit denen müssen Sie sich später nicht um den besten Platz an der Monsterfront kloppen. Wartezeiten auf besonders lukrative Bossmobs entfallen ebenso. Warum? Weil jedes Prügelareal eigens für Sie (und Ihre Party) erstellt wird. **Guild Wars** setzt voll auf Instancing, den derzeit heißesten Trend der Online-Rollenspiele. So erreichen Sie recht fix das höchste Level, nämlich 20.

Laut Aussage der Entwickler dauert das etwa zwei Wochen, wenn Sie es schnell angehen. In der Zwischenzeit haben Sie noch einen zweiten Beruf erlernt (eine gute Kombination ist zum Beispiel der Krieger-Mönch) und sich bis zu 150 Skills angeeignet (75 pro Beruf). Doch Achtung! In jede Mission dürfen Sie nur acht dieser Fähigkeiten mitnehmen. Tüfteleien und Abstimmung mit den Mitstreitern sind zwar nicht zwingend erforderlich, erhöhen aber die Siegchancen ungemein.



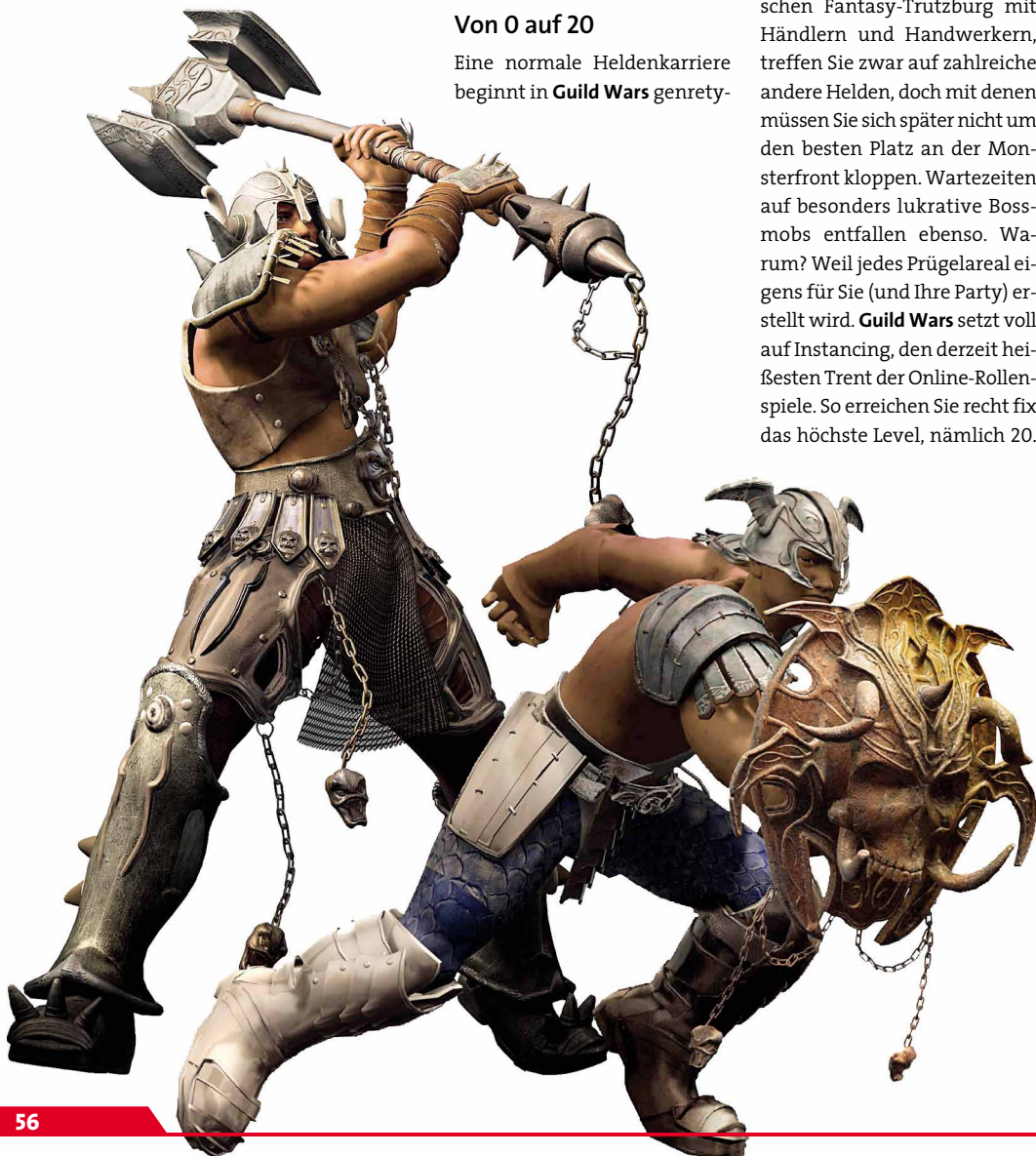
Wunderschöne Effekte, tolle Animationen: Guild Wars prahlt in jeder Sekunde mit Edelgrafik.



Helden warten: Haben Sie eine Arena gemeistert, werden Sie automatisch in die nächste teleportiert.



Gleich öffnen sich die Tore in ein neues Kampfgebiet. Wir aktivieren unsere Schutz-Zauber.





## Direkt auf 20

Eine normale Heldenkarriere beginnt in **Guild Wars** völlig genre-untypisch: bei Level 20. »Moment, was reden die von GameStar denn da für einen Schwachsinn. Erst Hüh, dann Hott?«, werden Sie jetzt sicher denken. Aber Sie haben richtig gelesen. **Guild Wars** bietet zwei Optionen: den im vorangegangenen Absatz beschriebenen Hochzücht- und den Fertig-Recken. Mit ein paar Klicks haben Sie einen Level-20-Charakter gebastelt, ihn in eine protzige Rüstung gesteckt, Skills ausgewählt, und ab dafür. Doch mit einem solchen Bausatz-Krieger ist Ihr Tätigkeitsspektrum beschränkt. Sie dürfen mit ihm nur in PvP-Areale, also in Gebiete, in denen Sie anderen Mitspielern auf die Mütze hauen. Dort können Sie auch mit Ihrem hochgelevelten Alter Ego hin, doch für den schnellen Kick sind die Fertig-Helden ideal.



Bevor unsere Gruppe in die Tournament-Arenen darf, müssen wir uns vor dem Grab der Könige im Kampf gegen Monster beweisen.

## Mensch gegen Mensch

Drei Arten von Spielerprügeleien wird es geben: die Arena-Kämpfe, das Tournament und Kämpfe um die Gildenhallen. In die ersten beiden Varianten durften wir bereits reinschnuppern. Die Arena-Kämpfe sind vergleichbar mit einem **Counterstrike**-Match auf einem öffentlichen Server. Vor einer Arena treffen Sie sich mit anderen Spielern, klicken auf den Button »Mission beitreten«, und das Programm würfelt selbstständig zwei konkurrenzfähige Gruppen zusammen, die dann

in der Arena antreten. Gewonnen hat das Team, das überlebt.

Das Tournament hingegen ist auf eingespielte Gruppen, also Gilden, zugeschnitten. Finales Ziel des Tournament: die beste Gilde weltweit zu werden, denn das Spiel teilt die Server nicht nach Kontinenten oder Ländern wie etwa **World of Warcraft**, sondern lässt alles auf einem einzigen gigantischen Netzwerk stattfinden. So treten Sie im Tournament nicht nur gegen deutsche oder europäische Teams an, sondern auch gegen Koreaner und Amerikaner. Im

Tournament besteht ein Team aus acht Mann. In der ersten Mission geht es darum, einen NPC zu beschützen. Später wollen Altäre erobert und gehalten (vergleichbar mit dem aus Shootern bekannten King-of-the-Hill) oder Reliquien transportiert werden (erinnert an Capture-the-Flag).

## Wer denkt, gewinnt

Besonders gelungen finden wir bereits die Kampfareale. Da gibt es Brücken, auf denen sich die Waldläufer mit Ihren Bögen postieren können. Kleinere Canyons machen Hinterhalte möglich, große Felsen laden zum Verstecken ein. Sie können Tore öffnen und Wege verkür-

zen, Vorsicht: auch für die Gegner. Eine grausame, aber zugleich sehr beeindruckende Erfahrung machten wir in einem Arenakampf, den wir schon gewonnen wähten. Einzig ein Ritter in einer flammenden Rüstung war von den Gegnern noch übrig – deutlich schwerer angeschlagen als wir. Doch der clevere Spieler aktivierte den Rennboost-Skill (den wir nicht mitgenommen hatten), verschwand hinter einer Felsbarriere, heilte sich dort und kam erstarkt zurück. Drei Schläge später waren wir tot. Vor der Arena gab es großes Gelächter und Schwüre, dass es beim nächsten Aufeinandertreffen anders ablaufen würde. **PET**



Unsere Heldin Rowenna Rabenklau liegt schon tot am Boden. Deswegen schauen wir einem Teammitglied beim Sterben über die Schulter.

## GUILD WARS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel  
Termin: 28. April 2005

Entwickler: Arena Net / NCSoft  
Status: zu 95% fertig

Petra Schmitz: »Schweinerei von Arena Net. Mich erst so heiß machen mit den aberwitzig spannenden Arena-Kämpfen, und mir dann den Hahn wieder abdrehen! Die Beta-Wochenenden und Pressepartien haben mir gezeigt, dass auf das Wörtchen Taktik nicht zwangsläufig das Wörtchen Shooter folgen muss. Zwar klingt Taktik-Online-Rollenspiel mehr als bekloppt, ist aber im Falle von Guild Wars nur zu wahr. Ich freue mich wie doof auf den 28. April.«

**POTENZIAL SEHR GUT**



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK **D92**



Neue Helden braucht das Reich

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Endlich wagen auch die mächtig magischen Recken den Schritt ins 3D-Zeitalter. Wir haben die viel versprechende Fortsetzung angesehen und erste Fakten gesammelt.

**D**as Online-Lexikon Wikipedia definiert den Helden so: »Ein Held ist die Hauptfigur einer Geschichte und verfügt über Kräfte, die weit über die eines normalen Menschen hinausgehen.« GameStar hingegen sagt: »Ein Held ist ein Zauberer, der gemeinsam mit fünf schwarzen Drachen Dämonenburgen einäschert.« Okay, unsere Erklärung mag von der Norm

abweichen, passt aber zur **Heroes of Might and Magic**-Reihe. In den vier Rundenstrategiespielen erkunden Sie mit edlen Recken Fantasy-Reiche, erobern Städte, führen Monsterheere in Taktikschlachten und verbessern wie in einem Rollenspiel die Talente der Helden. Rund zwei Jahre nach der Pleite des **Heroes-Machers** 3DO arbeitet nun der russische Entwickler Nival (**Etherlords**, **Blitzkrieg**) an **Heroes of Might and Magic 5**. Die beste Nachricht: Die Designer versprechen, die Sucht erregende Spielmechanik der Vorgänger beizubehalten – inklusive Hotseat-Modus.

## Schön spielbar

Die augenfälligste Neuerung von **Heroes 5** ist auch gleich die wichtigste: Einheiten, Landschaften und Städte erstrahlen erstmals in detaillierter 3D-Gra-

fik. Auf der Übersichtskarte schmiegen sich idyllische Wälder an liebevoll modellierte Gebäude wie Minen und Sägewerke (die Sie erobern, um an Ressourcen für neue Truppen und Stadtausbauten zu kommen). Zu Beginn einer Mission sind die Häuser meist verlassen. Wenn Ihr Held sie einnimmt, erwachen Sägewerke, Minen & Co. allerdings zum Leben und kleine Männchen wuseln hinein, um Ressourcen für Ihre Kriegskasse zu sammeln.

Auch in den Taktikschlachten lässt die neue Engine ihre Muskeln spielen: Engel prügeln mit dem Flammenschwert flüssig animiert auf Dämonen ein, Zaubersprüche glänzen mit schönen Effekten. Die Städte der sechs Parteien (bisher bestätigt: Menschen, Untote, Dämonen) sind individuell gestaltet, Dämonenfestungen etwa wachsen aus blubbernden Lavaseen. Per Stadtbildschirm bauen Sie Gebäude und betrachten die lebendige Siedlung in der Detailansicht; aus den Schornsteinen steigt sogar Rauch auf. Per 3D-Kamera schweben Sie über dem Geschehen. Bei aller Grafikpracht behält Nival die Spielbarkeit im Auge: Bauten werden Sie komfortabel über eine Iconleiste errichten, auf der Übersichtskarte markieren die serientypischen grünen Pfeile die Marschrouten der Helden.

Für die Taktikkämpfe planen die Designer eine wichtige spie-

lerische Neuerung: Auf Wunsch führen Sie Gefechte in Echtzeit. Pro Zug haben Sie nur wenig Zeit, dann ist der Gegner wieder dran – ähnlich wie beim Blitzschach. Keine Sorge: Wer's nicht mag, aktiviert einfach den klassischen Rundenmodus (mit Hexfeld) ohne Zeitlimit. Die Helden halten sich aus dem Kampfgeschehen heraus und zaubern wie in **Heroes 3** aus dem Hintergrund, während die normalen Truppen ins Gefecht stürmen. Viele Einheiten dürfen ebenfalls hexen, serientypisch soll fast jeder Trupp über eigene Zauberei verfügen. So heilen Engel ihre Verbündeten, falls die von Feuer spuckenden Drachen angekollt werden. Laut den Entwicklern wird **Heroes 5** deutlich mehr Truppentypen enthalten als der dritte Teil der Rei-

## ENTWICKLER-CHECK

Mit über 140 Mitarbeitern in vier Teams ist Nival der größte russische Entwickler. Nivals bekannteste Spielserien sind **Blitzkrieg**, **Silent Storm** und **Etherlords**. Anfang April 2005 wurde der Entwickler für 10 Millionen Dollar vom US-Investor Ener1 Group gekauft. Laut Business Development Director Mike Allenson von Nival hat die Übernahme keinen negativen Einfluss auf aktuelle Projekte und ermöglicht dem Studio sogar weiteres Wachstum. Bisher veröffentlichte Spiele: **Evil Islands**, **Blitzkrieg**, **Silent Storm 1 und 2**, **Etherlords 1 und 2**, **Rage of Mages 1 und 2**. Derzeit in der Mache: **Heroes of Might and Magic 5**, **Blitzkrieg 2**



Flüsse können Sie wie in den Vorgängern anschließend an Brücken und Furten überqueren.



Auf der Übersichtskarte blockiert eine Horde feuriger Dämonen (dargestellt als einzelnes Monster) den Weg zum Feen-Schrein (rechts). Der Held muss sich dem Kampf stellen.







In dieser Taktikschlacht trifft ein Engel auf ein Balor-Monster. Jede Einheit ist flüssig animiert und hat individuelle Fähigkeiten. Der Engel etwa kann Verbündete heilen.



Die höllische Inferno-Fraktion schickt solche liebenswerten Gesellen ins Feld. Von links nach rechts: zwei noch namenlose Dämonen, Balor, Succubus und Nachtmahre.

he – große Worte, schließlich gab's bereits im brillanten **Heroes 3** rund 130 Einheitentypen.

### Hat mal einer Feuer?

In **Heroes 5** sollen Sie keine bekannten Helden wieder treffen, Nival entwickelt eine komplett neue Welt. Die soll alles bieten, was man von einem Fantasy-Reich erwartet – von geheimnisvollen Elfen, die durch Wälder schleichen, bis hin zu marodierenden Ork-Stämmen, die wahllos Siedlungen niederbrennen. Ob Elfen und Orks spielbare Fraktionen mit eigenen Städten sein werden, ist indes noch nicht bekannt. Bekannt ist dafür etwas anderes: Drachen spielen die Hauptrolle im neuen Fantasy-Reich. Schließlich sind die feurigen Flatterviecher als Inbegriffe von Macht und Magie seit jeher Maskottchen der Serie. Über Hinweise auf Drachen sollen Sie im Spielverlauf ständig stolpern: in Religion und Astrologie sowie in Sagen und Legenden. Früher oder später werden Ihnen die Feuerspucker natürlich auch auf dem Schlachtfeld gegenüber stehen.

Außerdem hat die Geschichte aller Parteien direkt oder indirekt mit Drachen zu tun. Die fanatischen Menschen vom Greifen-Imperium huldigen dem Drachen des Lichts (dem Götzenbild ihrer Religion) und jagen Ketzer erbarmungslos mit Ritterheeren und mächtigen



Die Helden erkunden detaillierte 3D-Landschaften. Die Windmühle liefert wie in den Vorgängern wertvolle Ressourcen.

Engeln. Die Inferno-Dämonen wiederum haben noch eine Rechnung mit einem Drachen offen. Der »siebte Drache«, ein legendärer Zauberer, verbannte die Höllenwesen einst ins trostlose Zwischenreich. Doch in **Heroes 5** kehren die Teufel zurück und kochen vor Wut. So beginnt auch die Handlung: Die Dämonen töten den frisch gekrönten Menschenkönig Nicolai, dessen Frau Isabel sinnt auf Rache. Um die Dämonen zu

vernichten, schmiedet sie eine Allianz mit den untoten Anhängern der Nekropolis-Fraktion. Eine verhängnisvolle Entscheidung,

die Ihnen im Frühjahr 2006 viele spannende Abenteuer bescheren dürfte – dann soll **Heroes 5** erscheinen. **GR**

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Genre: Rundenstrategiespiel  
Termin: Anfang 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft  
Status: zu 50% fertig

**Michael Graf:** »Ich wünsche mir für Heroes 5 nur eines: dass die Spielmechanik ebenso reibungslos flutscht wie im brillanten dritten Teil der Reihe. Mein Wunsch wird offenbar erhört: Nival setzt beim Kampfsystem auf Heroes 3 und wagt auch beim Spielgefühl keine Experimente. Gut so! Und obendrein gibt's noch schicke Grafik. Heroes 5 verspricht, ein großes Spiel zu werden.«



Lara lebt!

# TOMB RAIDER: LEGEND

Manchmal kommen sie wieder. Keine Panik, wir meinen keine verstaubten Zombies, sondern die knackige Lara Croft.

**S**ie ist mit Sicherheit die weltweit hübscheste Archäologin, die es sogar mal aufs Cover der Frauenzeitschrift Vogue geschafft hat: Lara Croft war vor ein paar Jahren der bekannteste Spielecharakter und verwies selbst den Nintendo-Klempner Mario auf die Plätze. Doch je mehr die Lizenz ausgenutzt wurde, desto schlechtere Spiele entstanden. Tiefpunkt der Karriere von Miss Croft war das verbugte und uninspirierte **Angel of Darkness** aus dem Jahr 2003. Publisher Eidos wechselte daraufhin das Entwicklerteam und reaktivierte den zeitweilig geschmähten Lara-Erfinder Toby Gard. Der werkelt mit seiner Mannschaft von Crystal Dynamics bereits seit 18 Monaten am neuen Lara-Spiel. Mit **Tomb Raider: Legend** soll jetzt alles besser werden, viel besser.

## Nass und schmutzig

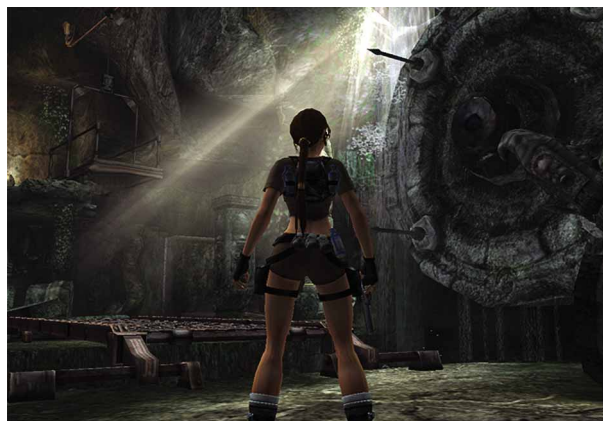
Derzeit hält sich Eidos in Sachen Informationen noch sehr zurück. Fest steht nur, dass man grafisch endlich wieder Standards setzen will. So soll sich die Um-



Gewohnt üppige Kurven, keine Polygonkanten mehr an Laras runderneuerten Edelkörper.

welt auf die englische Archäologin auswirken. Fällt Lara ins Wasser, wird ihre Kleidung nass; Tropfen fallen zu Boden. Wälzt sich die Action-Lady auf dem Boden, bekommen die Klammotten Flecke. Gegenstände, die Lara mit sich führt, hängen jetzt am Gürtel. Der lästige Rucksack-Inventory-Bildschirm gehört der Vergangenheit an. So sehen Sie auf einen Blick, ob die hübsche Zopfträgerin noch ein paar Handgranaten übrig hat oder der magnetische Entershaken gut verstaut auf seinen Einsatz wartet. Ebenfalls neu: eine leistungsstarke Taschen-

lampe nebst Hightech-Funkausrüstung, über die Lara Kontakt zur Außenwelt aufnehmen kann. Besonderes Augenmerk legt das Gard-Team auf realistisch animierte Gesichtszüge für Großaufnahmen und auf Augen, die auf Ereignisse reagieren. So will man Lara zu mehr Persönlichkeit verhelfen. Zum eigentlichen Spielkonzept wird nur verraten, dass **Tomb Raider: Legend** eindeutig rätselastiger werden soll als die Vorgänger. Mehr Infos gibt es derzeit nicht. Selbst einen Veröffentlichungstermin mag Eidos noch nicht nennen. **MT**



So sehen wir Lara am liebsten. Jedes Ausrüstungsteil am Gürtel ist sichtbar.

## TOMB RAIDER: LEGEND

Genre: Action-Adventure  
Termin: Ende 2005

Entwickler: Crystal Dynamics/Eidos  
Status: zu 40% fertig

**Michael Trier:** »Das Team um Toby Gard wird sich kräftig anstrengen müssen, wenn es Lara zu neuem Leben verhelfen will. Zu groß war die Enttäuschung der grottigen letzten Teile. Immerhin sehen die Bilder sehr schön aus, optisch scheint alles im Lot zu sein. Hoffen wir mal, dass man ins Spielkonzept ähnlich viel Mühe investiert. Ich bin skeptisch, hoffe aber auf ein Happy End für Miss Croft.«





Das Motiv könnte von Maler Edward Hopper sein: Die Kleinstadt Washington, New Mexico wirkt weit und bedrückend einsam.

Kinder-Detektiv rettet Kleinstadt vor Kidnappern

## TONY TOUGH 2

Was lila Hunde mit Perücken zu tun haben und wieso dabei Aliens mitmischen, kann nur einer aufklären – Tony Tough. Der vieräugige Detektiv löst als Halbstarker seinen skurrilen ersten Fall.



**I**m Jahre 1995 erschufen die beiden siebzehnjährigen Schüler Valerio Massari und Stefano Gualeni in ihrem Keller einen ungewöhnlichen Adventure-Helden. Be-

brillt, klein und schwach, wollte er so gar nicht zum typischen Protagonisten-Stereotyp passen. Und eigentlich sollte er auch nur eine Nebenrolle in einem italienischen Science-Fic-

tion-Spiel bekommen. Bereits sechs Monate später wurde Tony zur Hauptfigur des 2003 veröffentlichten Point&Click-Adventures **Tony Tough and The Night of Roasted Moths**. Bei den

kuriosen Fällen der sarkastischen Spürnase fühlte sich mancher PC-Veteran an die Anfänge des Genres erinnert. Das italienische Entwicklerstudio Prograph möchte seinen Prinzi-

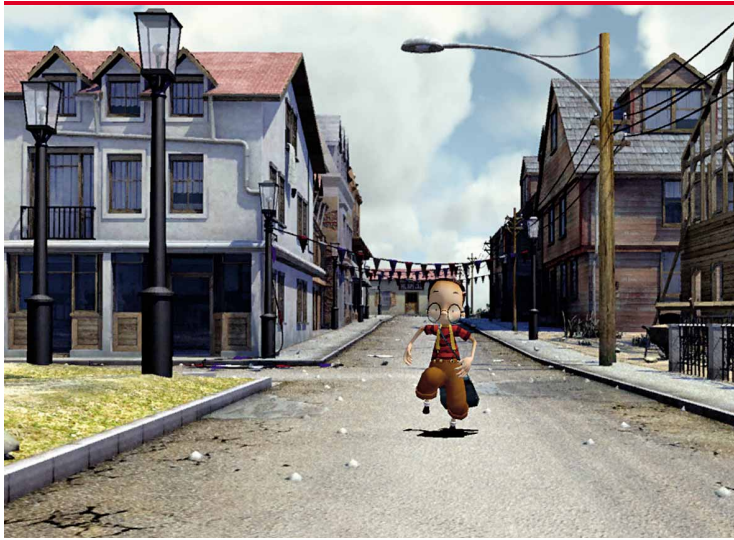


In der Biostunde experimentiert Tony auf eigene Faust mit Limonade.



Die Rendergrafik mit 3D-Figuren ist detaillierter als im Vorgänger.





Tony sucht in der ganzen Stadt nach Hinweisen auf das Nachbarsmädchen.

prien treu bleiben – so erwartet Sie auch in **Tony Tough 2** der bewährte schwarze Humor.

### Aliens statt Motten

Die Handlung von **Tony Tough 2** ist weit vor Teil eins angesiedelt und erzählt die Geschichte von Tonys erstem Fall. 1953 ist der junge Schnüffler gerade dreizehn Jahre alt geworden und lebt zusammen mit seinen Eltern in der US-Kleinstadt Washington in der Nähe von Roswell, New Mexico. In den staubigen Straßen der Stadt wird ein Mädchen entführt – und weil die Area 51 in unmittelbarer Nähe liegt, tippt Tony prompt auf Alien-Aktivität. Als die Ermittlungen der Behörden zu keinem Ergebnis führen, nimmt Tony den mysteriösen Fall selbst in die Hand. In der frei begehbaren Stadt treffen Sie auf schräge Charaktere und suchen nach Hinweisen auf die Kidnapper. Kommentiert von Tonys trockenem Humor, nimmt sich das Spiel dabei selbst auf die Schippe. Bei den vielen Anspielungen auf den er-

sten Teil wird unter anderem auch Tonys spätere Vorliebe für lila Tapire und Perücken erklärt.

### Absurde Wege zum Ziel

Da Teenager bekanntermaßen noch keine eigene Detektei führen, muss sich auch Tony auf Hobbyschnüffeleien in seiner Freizeit beschränken. Wenn da nur nicht andere Kinderpflichten wären – zum Beispiel die Schule! Genau dort beginnt auch das Spiel. Natürlich platzt Tony an einem Montagmorgen unpünktlich in die Biostunde. Mit der Entschuldigung, er habe eine so schwere Gastritis, dass sich sein Magen selbst verdaut habe, kommt er bei seinem Lehrer nicht weit. Und auch für Hausaufgaben war natürlich keine Zeit, was zu einer weiteren Konfrontation mit dem Pauker führt. Neben witzigen Dialogen lernen Sie im Unterrichtsraum auch die Steuerung. Zur Übung gießen Sie während der Schulstunde Limonade in ein Reagenzglas und lösen damit eine Fontäne aus. Das Ergebnis dieses Streichs: Tony



Rotzlöffel Tony hat für jeden einen bissigen Kommentar auf Lager.



Die schrullige Krankenschwester macht Tony die Flucht aus dem Hospital schwer.

muss nachsitzen. Um den lästigen Überstunden zu entgehen, haben Sie viele amüsante Möglichkeiten, die Tony aber nicht wirklich weiterbringen. Auf die Frage nach dem Toilettengang verweist Sie der Lehrer schlichtweg in die Ecke. Reißnägel auf dessen Stuhl lassen ihn ebenfalls kalt, bringen Tony aber dazu, geschockt über Gerüchte zu referieren, dass sich der Erzieher im Zweiten Weltkrieg auf eine Granate gesetzt hätte und seitdem einen künstlichen Hintern trägt. Auch der Plan, den Lehrer mit Leim an der Tür von seiner Aufsichtspflicht abzuhalten, schlägt fehl. Erst die abstruseste Lösung führt zum Ziel: Tony schluckt den Klassenfrosch und wird ins Krankenhaus gebracht. Von dort will er ebenfalls fliehen; dabei stoßen Sie auf weitere, nicht immer logische Rätsel. Beispielsweise müssen Sie einen Schrank mithilfe eines Blutdruckmessers hochpumpen, um an ein Seifenstück zu gelangen, das Tony zu Beginn der Szene entglitten ist.

### Kühler Stil trotz heißem Sand

Für ihr zweites Detektiv-Abenteuer haben sich Prograph für einen Mix aus comicbunten 3D-Figuren und kühlen Hinter-

gründen entschieden, deren Stil stellenweise an die Gemälde von Edward Hopper erinnert. Die bedrückend realistischen Werke des New Yorkers haben im vergangenen Jahrhundert schon Regisseure wie Alfred Hitchcock oder Ridley Scott beeinflusst. Auch an der einsamen Wüstenlandschaft und den veralteten Häusern, von deren Wänden die Farbe blättert, wird dieser Stil deutlich. Mit der neuen Point&Click-Engine bewegt sich Tony nun durch eine 3D-Welt, mit 1024 mal 768 Pixel deutlich detaillierter als im Vorgänger. Auch die Figuren wirken mit fast 5.000 Polygonen rund. Das schräge Charakterdesign bleibt Geschmackssache.

Die Kameras wurden an interessanten Punkten in den Levels angebracht, so dass man Tony mitunter auch aus der Vogelperspektive steuern kann. Die 30 verschiedenen Handlungsorte sind rund um die Stadt verteilt und sollen in der finalen Version mit zahlreichen Gesprächspartnern belebt werden. Dynamische Schatten und Wettereffekte wurden ebenfalls bedacht. Für den nötigen Wortwitz will der Publisher Dtp wie im ersten Teil bekannte deutsche Comedians als Synchronsprecher engagieren. **DB**

### TONY TOUGH 2

Genre: Adventure  
Termin: Juni 2005

Entwickler: Prograph / Dtp  
Status: zu 80% fertig

Denise Bergert: »Schwarzen Humor gibt's in aktuellen Adventures nur noch selten, meist kläre ich bierernst Morde auf. Tonys sarkastische Kommentare haben mich schon im Vorgänger zum Schmunzeln gebracht. Der neue Grafikstil gefällt mir gut, wenn dadurch auch die Handlungsorte teilweise trist wirken. Ich hoffe, dass die Rätsel in der endgültigen Version nicht zu absurd ausfallen, und bin gespannt auf die deutsche Synchronisation.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **D30**



Abriss-Kommando

# STRONGHOLD 2



Den Burgfrieden wahren? Von wegen, denn dann würden Sie ja die spannendsten Belagerungen der Strategie-Geschichte verpassen!

Wir haben keinen Stein auf dem anderen gelassen und zeigen Ihnen alle mächtigen Säulen, aber auch die kleinen Risse dieses Spielspaß-Bollwerks.

## INFO

- 12 Kriegsmissionen
- 12 Wirtschaftsmissionen
- 9 Multiplayer-Karten
- 10 historische Burgen
- 62 Gebäude
- 23 Burgelemente
- 30 Warentypen
- 15 Kampfeinheiten
- 10 Belagerungsgeräte

## PATCH IN DER PACKUNG

Aufregung in der Redaktion: Die GameStar-Tester finden in der Verkaufsversion von Stronghold 2 viele ärgerliche Bugs. Entwickler Firefly reagiert schnell auf unsere Kritik und behebt mit einem testfähigen Patch 1.1 nachweislich folgende Mängel:

- Formationen würfelten Einheiten typen wild durcheinander
- Gebäude hatten keine Schadensbalken
- Turm-Ballisten töteten eigene Truppen
- Infanteristen »schwebten« selten durch Mauern
- Ausgebildete Leiterträger gingen nicht zum Belagerungscamp, sondern zur Baumeister-Gilde
- das Auswählen eines Einheitentyps per Doppelklick funktionierte nicht
- Die KI zerstörte zwar feindliche Belagerungscamps, ignorierte aber dort gebaute Katapulte

Auf Anregung von GameStar hat Take 2 den Verkaufsstart von Stronghold 2 um eine Woche auf den 29. April verschoben, um in jede Spielpackung noch eine Update-CD zu legen – lobenswert! Unsere Wertung bezieht sich deshalb auf die gepatchte Version 1.1 von Stronghold 2.



Eine gemischte Truppen-Formation vor **1** und nach **2** Installation des Patches 1.1.

## INHALT

Mega-Test	66
Patch in der Packung	66
Beispielmission	
»Rückkehr ins Kloster«	68
Pflichten eines Burgherren	70
Die coolsten Einheiten	72
Technik-Check	74
Leser-Check	75



Zeit bis zur letzten Invasion



Eine riesige Belagerungs-Armee bedroht unsere selbstgebaute Festung, Trebuchets ① zerstören die Türme ②, auf denen wir Armbrustschützen postiert haben. Wir kontern mit brennenden Baumstämmen ③ und setzen mit Feuerpfeilen die Pechgräben zwischen den Sümpfen ④ in Brand (1280x960).

**S**teine krachen in die Mauer, eine riesige Belagerungsarmee marschiert Richtung Tor. Der Burgherr bleibt gelassen: Bogenschützen stehen kampfbereit auf den Türmen, Lanzenträger warten

perfekt positioniert auf den Zinnen. Leitern knallen an die Wälle, Schwerter klirren, Pfeile durchbohren Rüstungen, und plötzlich entdecken feindliche Ritter eine Lücke in der Verteidigungslinie. Panik bricht aus:

Weil zu viele Untertanen die Burg wegen Wuchersteuern und Nahrungsknappheit verlassen haben, fehlt den Verteidigern der Rekruten-Nachschub. Und weil zu wenig edles Tuch auf dem Markt verkauft wurde, gibt's auch kein Geld mehr für Söldner – schon stürmt der Feind den Bergfried. Der Burgherr stellt sich seinem wahrscheinlich letzten Kampf.

Kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel stellt Sie vor so viele unterschiedliche Herausforderungen wie **Stronghold 2**: Sie kümmern sich um Aufbau und Verteidigung einer Burg, verwöhnen und bestrafen Ihre Untertanen, verwalten neue Ländereien, organisieren Turniere, handeln mit wertvollen Waren. Klingt nach mächtig viel Stress, macht aber wieder genauso viel Spaß wie im Vorgänger.

## Thronretter oder Thronräuber?

Gleich zwei Kampagnen führen Sie in je zwölf Missionen durch sämtliche Facetten des Burgherren-Lebens. Konfliktfreudige Generäle schlagen den »Weg des Krieges« ein und liefern sich heftige Belagerungsschlachten mit brandschatzenden Wikingern und hinterhältigen Thronräubern. Häufige Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie einige Renderschnipsel erzählen eine spannende und wendungsreiche Hintergrundgeschichte. Ein Rie-

## VERGLEICH

Stronghold 1

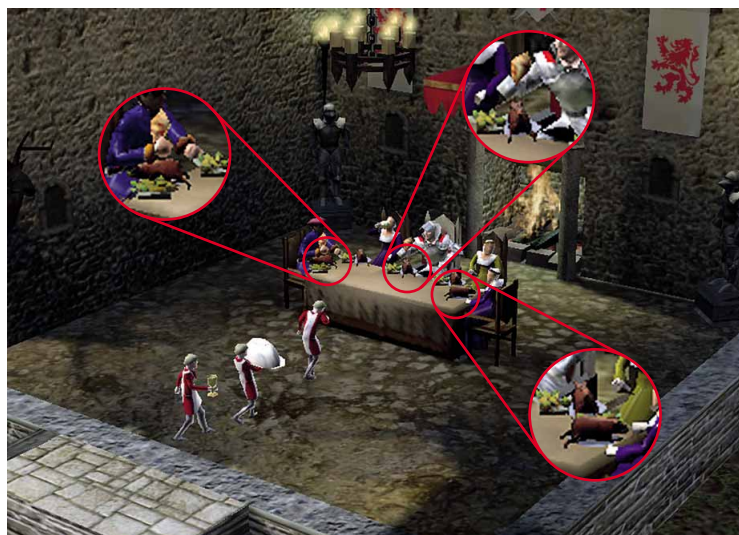


Besser als...

Schlechter als...



Siedler 5



Detailverliebt: Beim Festmahl im Bergfried erkennen Sie sogar die Speisen auf den Tellern.



## MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Endlich kann ich den Bollwerk-Baumeister in mir wieder von der Leine lassen. Seit dem Vorgänger hat es kein Titel geschafft, mittelalterliche Wehranlagen so realistisch und zugleich spielbar darzustellen. Leitern, Gruben, dicke Katapulte – da ist alles drin, was ich von einem Spiel dieser Art will!

Dass die KI in den Kämpfen manchmal ebenfalls von gestern ist, stört mich kaum – ich konzentriere mich ohnehin lieber auf die angenehme komplexe Wirtschaft. Und da wird mehr geboten als in vielen reinen Aufbautiteln. Alle Gebäude greifen ineinander, die Gratwanderung zwischen Arbeitskraft-Mangel und Überbevölkerung fordert immer wieder, ohne unnötig überladen zu wirken. Nur bei der Grafik muss ich etwas mäkeln: Landschaften wirken oft sehr zusammengeklebt, Steinbrüche etwa sind richtige Fremdkörper – kein Vergleich mit dem Idyll in Siedler 5.

»Wie von Zinnen«



## GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Irgendwie, irgendwie... kommt bei mir die Mittelalter-Stimmung nicht auf. Zwischensequenzen in der Engine gefallen mir bei Strategiespielen generell nicht (das fand ich schon bei Warcraft 3 ein bisschen unbefriedigend), der Gesamteindruck der Grafik wirkt auf mich nicht wie aus einem Guss. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau – spielerisch überzeugt der Titel. Vor allem beim Burgenbau. Die Wirtschaftskreisläufe sind intelligent gestaltet und immer nachvollziehbar, dem Gewusel schaue ich gerne zu. Was allerdings bleibt, ist ein leicht bitterer Nachgeschmack wegen der Hardware-Anforderungen: Auf meinem Laptop läuft das Spiel zwar in 90 Prozent der Zeit sehr flüssig, nur um dann bei großen Schlachten doch ins Stocken zu geraten. Schade, aber den Preis muss man für die detaillierte Grafik wohl zahlen.

»Spielerisch überzeugend«



Spannende Wirtschaftsmission: Wir müssen die hungernde Bevölkerung einer Nachbar-Länderei versorgen. Getreidefarmen ①, Mühlen ②, Bäckereien ③ und Apfelpflanzungen ④ füllen deshalb in Akkordarbeit unser Nahrungslager ⑤.

senfortschritt gegenüber den langweiligen vorgelesenen Dialogen des Vorgängers. Nach zwei Dritteln der Kampagne müssen Sie sich entscheiden: Retten Sie den bedrohten König, oder wechseln Sie auf die Seite der Verschwörer und greifen selbst nach der Krone? Je nach Wahl spielen sich die letzten drei Missionen vollkommen unterschiedlich – tolle Idee.

## Wirtschaftsweise

Auch dem »Weg des Friedens« hat Entwickler Firefly eine eigene Hintergrund-Story spendiert: Dekadente Lehnsherren haben eine abgelegene Länderei des Königreichs in den Ruin

gewirtschaftet, Sie sollen den Laden wieder auf Vordermann bringen. Alle zwölf Wirtschaftseinsätze spielen auf derselben riesigen Karte. Sie errichten ein Leuchtfeuer, löschen Feuerbrünste, helfen der hungernden Bevölkerung oder kämpfen gegen eine Rattenplage.

Wer beiden Kampagnen-Routen bis zum Ende folgt, ist mindestens 30 Stunden beschäftigt – und auch danach bleibt noch genug zu tun: Historisch interessierte Strategen belagern oder verteidigen zehn halbwegs originalgetreu nachgebaute Festungen wie Hastings oder die Wartburg. Im Sandkastenmodus basteln Sie sorgen- und be-

lagerungsfrei an Ihrem persönlichen Traumschloss. Und dazu gibt's noch neun Skirmish-Karten für Zwischendurch-Duelle gegen den Computer.

## Dir geht's ans Leder!

Egal ob Friedensengel oder Kriegstreiber: Errichtung und Pflege einer mittelalterlichen Festung stehen meist im Mittelpunkt des Burgherrenlebens. Wie im Vorgänger stellt Sie die geniale Verzahnung von Aufbau, Wirtschaft und Bevölkerungsmanagement im Minutentakt vor knifflige Entscheidungen, Leerlauf ist in **Stronghold 2** ein Fremdwort. Ein Beispiel: Sie wollen Armbrust-

## BEISPIELMISSION »RÜCKKEHR INS KLOSTER«



Wikinger Olaf hat sich in der Nähe einer Klosterruine eingenistet und attackiert unsere Armee mit Berserkern.



Wir überleben den Ausfall und schleifen Olafs Holzfestung mit Katapulten. Unsere Soldaten warten noch.



Olaf flieht feige. Wir reißen die Palisaden nieder, errichten unsere eigene Burg und optimieren die Verteidigung.





Gut oder böse: Nach zwei Dritteln der Kriegskampagne haben Sie die Wahl. **[1]** Verräter greifen selbst nach der Krone und attackieren in der nächsten Mission die Burg von Lady Seren **[2]**. Königstreue Feldherren müssen dagegen eben diese Festung gegen die Thronräuber verteidigen **[3]**. Auch die letzten beiden Einsätze ändern sich je nach Ihrer Gesinnungswahl.

schützen ausbilden. Also errichten Sie ein Sägewerk (liefert Holz für die Waffen), eine Pfeilmacherei und eine Gerberei. Der Gerber benötigt Rindsleder für die Rüstungen. Dummerweise häutet er dafür Kühe, die eigentlich für die Käseproduktion vorgesehen waren. Es droht eine Nahrungsknappheit; Sie müssen die Rationen für die Untertanen halbieren. Das wiederum gefährdet den zivilen Frieden, weshalb Sie die erboste Bevölkerung mit einer Steuersenkung versöhnen. Aber jetzt fehlt das Geld für die Ausbildung von Armbrustschützen, also verkaufen Sie auf dem Marktplatz überschüssige Tuch-

ballen – Problem gelöst! Klingt kompliziert, ist aber nach ein wenig Einarbeitung kinderleicht zu durchschauen, da Sie jeden einzelnen Handgriff des wuseligen Burglebens live mitverfolgen. Das Wirtshaus ist verdächtig leer? Dann überprüfen Sie lieber mal den Hopfenantrieb und die Brauereien. Langfinger stibitzen Lebensmittel aus Ihrem Vorratslager? Dann wird es langsam Zeit, ein Gefängnis und Folterinstrumente zu bauen. Tutorial, Enzyklopädie, Tipps zu jeder Mission und umfangreiche Statistiken bringen Komfort ins harte Mittelalter-Leben. Praktisch beim Mauerbau: Per Leertaste

wechseln Sie aus der dreh- und zoombaren Standard-Kamera in die Draufsicht und erkennen so Lücken im Abwehrbollwerk.

### Ehre, wem Ehre gebührt

Dicke Mauern: schön und gut. Gefüllte Goldtruhe: auch nett, aber einen wahren Herrscher dürstet es nach Ehre – die wichtigste Neuerung von **Stronghold 2**. Ehrenpunkte erhalten Sie für besonders Burgherren-mäßige Aktionen, etwa Ritterturniere (kostet Zeit, Geld und Holz), Bankette (benötigt Luxus-Lebensmittel) oder ganz banal für erfüllte Missionsziele. Dekadente Zeitverschwendung? Von wegen, denn nur besonders eh-

renvolle Generäle können Ritter ausbilden, die stärkste Einheit des Spiels. Außerdem befinden sich auf den riesigen Karten nicht nur Ihre Burg und die Feindfestung, sondern auch neutrale Ländereien, die Sie Ihrem Reich gegen Ehrenpunkte einverleiben. Deren Bewohner schicken Ihnen nun automatisch Steuergelder und Ressourcen. Diese Dörfer können Sie zudem mit nicht-militärischen Gebäuden erweitern und so mit Warentransporten gezielt Ihre Versorgungslücken schließen.

Wer keine Ehre hat, muss wohl oder übel die Ländereien des Gegners erobern: Je mehr Kampfeinheiten Sie am Dorf-



Die Mönche bauen ihr Kloster wieder auf und holen die dafür benötigten Steine aus unserem Warenlager.

Wie gemein: Thronräuber Erik blockiert die Brücke zum Kloster und meuchelt die Mönche – wir greifen ein.

Das Kloster steht wieder, und Erik startet eine letzte Belagerung. Die brennenden Baumstämme sichern den Sieg!



## DIE PFLICHTEN EINES BURGERHERREN



zentrum stationieren, desto schneller wechselt die Region die Seite – **Battlefield Vietnam** lässt grüßen. Das Ländereien-system erweitert **Stronghold 2** um eine spannende globalstrategische Komponente. Allerdings agieren die KI-Gegner viel zu passiv, ein echter Wettstreit um die reichsten Regionen kommt deshalb nur selten auf.

### Vom Erdboden verschluckt

Ist die gegnerische Burg schöner als die eigene hilft nur eines: Zerstören! Die Belagerungen von **Stronghold 2** spielen sich noch eine Spur taktischer

als im ersten Teil. Wunderschön fiese, neue Belagerungsgeräte und Kampfeinheiten erweitern die Optionen des Angreifers: Die dicken Holzbalken der »Katz« liefern Ihren Infanteristen einen idealen Schutz, während diese den Burggraben zuschütten. Brennende Heuwagen sorgen für ein Feuerwerk unter den feindlichen Ausfalltruppen. Und piktsche Bootskrieger können als einzige Wasser überqueren – praktisch für Überraschungsangriffe. Frische Fallen ermöglichen noch gemeinere Abwehrbollwerke: Rollende Baumstämme zerschmettern Katapulte und kegeln feindliche Soldaten beiseite. Getarnte Mörderlöcher lassen ganze

Rittertrupps im Erdboden verschwinden, fein aufgespießt auf Pfählen, versteht sich.

Eigentlich beste Voraussetzungen für abwechslungsreiche Belagerungen, doch in der ersten Hälfte der Kriegskampagne führen Sie ausschließlich verhältnismäßig langweilige Einheiten wie Lanzenträger, Bogenschützen und Katapulte in die Schlacht – eine vergebene Chance. Dennoch fordern die Gefechte selbst erfahrene Feldherren: Nur wer die Stärken und Schwächen seiner Soldaten kennt, Reichweitenvorteile (etwa durch Türme) nutzt, sich vorsichtig vorantastet und auch bei Hunderten Soldaten die Übersicht behält, hat in **Stronghold 2** Erfolg. Nach der In-

stallation des Patches funktionieren zwar auch die vier Formationen (offen, Kolonne, Pulk, Linie), echte Vorteile bringen diese jedoch nicht. Deutlich mehr hilft, dass Sie sowohl die Spielgeschwindigkeit stufenlos regeln, als auch im Pausenmodus Befehle erteilen dürfen.

### Hohle Blechbüchsen

Klar, Bildung war im Mittelalter ein rares Gut – dennoch hätte Firefly seinen KI-Feldherren einige Schulstunden mehr spendieren müssen. So rennen feindliche Patrouillen regelmäßig in immer dieselben Fallen, statt einfach die Route zu ändern. Bei den geskripteten Angriffen der Kriegskampagne bauen die Gegner das wichtige Belagerungscamp (dort entste-



## DIE COOLSTEN EINHEITEN



Diebe schleichen sich in die feindliche Burg und plündern dort die Schatzkammer. Der Gegner sieht sie nur als harmlose Bauern.



Die stärkste Einheit: der Ritter. Wie die Helden aus Sacred kann er ein Pferd herbeirufen – vorausgesetzt, Sie haben einen Stall gebaut.



Piktische Bootskrieger sind zwar schwach auf der Brust, können aber als einzige Wasser überqueren. Ideal für Überraschungsangriffe.



Die Attentäter sind praktisch für Hinterhalte. Denn so lange sie sich in Waldnähe aufhalten, bleiben sie für den Gegner unsichtbar.



Mit Lanzenträgern und Bogenschützen attackieren wir eine Länderei des Feindes. Sobald wir sie erobert haben, versorgt sie uns mit Steuergeldern.

hen etwa Leiterträger und Katalpulte) häufig brav in Reichweite Ihrer rollenden Baumstämme. Auch Ihre eigenen Einheiten benötigen zu oft Nachhilfe: Die Wegfindung müsste eigentlich Wegirrung heißen, statt Leitern umzustößen klettern die Verteidiger diese manchmal hinab – direkt in die tödlichen Arme des Gegners. Immerhin erkennt der Computer fallenlose Lücken in Ihrer Verteidigung und attackiert gezielt den Burgherren, um Ihre Niederlage zu besiegeln.

Machen die Belagerungsschlachten trotz der mittelmäßigen KI Spaß? Und ob, denn häufig stehen Sie einer vielfachen Übermacht gegenüber, viele spannende Fragen entscheiden über Triumph oder Vernichtung: Wann soll ich die Pechgräben entzünden? Auf welche Belagerungswaffe feuert meine Turm-Ballista zuerst?

## Es wird viel passieren

Die Missionen von **Stronghold 2** Die Missionen von **Stronghold 2** geben sich alle Mühe, Ihnen das Burgherren-Leben so abwechslungsreich wie möglich zu ge-

stalten: Bereits im zweiten Kriegseinsatz müssen Sie Mönche beim Bau einer Brücke helfen, Karnickel jagen, eine Tuchindustrie hochziehen, Bären verscheuchen und schließlich eine Wikinger-Invasion zurückschlagen. Obwohl einige Karten Sie bis zu fünf Stunden in Anspruch nehmen, wird es nie langweilig. Die Motivations-Tricks: Erfüllte Aufträge schalten frische Gebäude und Einheiten frei, immer wieder konfrontieren Sie Wendungen im Missionsverlauf mit unerwarteten Herausforderungen – spannend!

Kehrseite der Missions-Medaille: Die Lernkurve ist erheblich steiler als im Vorgänger. So müssen Sie schon im dritten Kriegseinsatz in Unterzahl eine stark befestigte Burg erobern. Nur wer sich mit seinen Bogenschützen vorsichtig von Turm zu Turm vorantastet, hat eine Chance. Eine knackige Herausforderung für **Stronghold**-Veteranen, aber unnötig frustrierend für **Stronghold**-Neulinge, zumal es nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad gibt.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Heiko ist der Wirtschafter, Markus der Architekt. Und ich? Ich bin der Feldherr! Klar baue ich auch gerne Festungen und feile an den Warenkreisläufen – aber am liebsten reiße ich feindliche Gemäuer ein!

Es macht mich stolz, wenn meine Trebuchets die Mauer zerbröseln, meine Ritter durch die Lücken strömen und meine Bogenschützen Feinde von den Türmen ballern. Siege muss ich mir erarbeiten, indem ich Schwachstellen im feindlichen Wall suche und taktisch nutze. Und wenn meine Pikeniere dann den Burgherren niederrücken, stört mich auch die doofe Wegfindung nicht mehr.

»Alles abreißen!«





## TECHNIK-CHECK

## STANDARD-PC



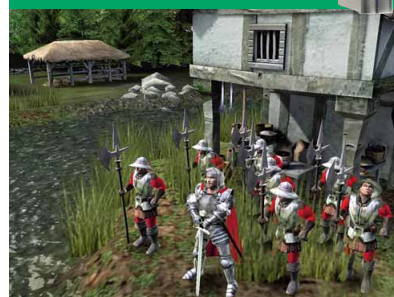
800x600 • niedrige Details  
Figuren sehen in der Nahansicht wie Origami-Kunstwerke aus. Das Spiel läuft zwar flüssig, gewinnt aber so keinen Schönheitspreis.

## MITTELKLASSE-PC



1024x768 • mittlere Details  
Figurdetails gibt's in der mittleren Detailstufe zwar noch nicht, dafür spiegelndes Wasser und deutlich schärfere Umgebungstexturen.

## HIGH-END-PC



1280x960 • maximale Details  
Jede Figur besitzt ein Gesicht, Schatten und eine prächtige Rüstung. Grasbüschel und verzweigte Bäume werfen die Umgebung zusätzlich auf.

## GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768 • mittlere Details  
Mit Shader-1.4-Effekten, mittleren Details, ohne Schatten und Partikelsystem ist Stronghold 2 sehr gut spielbar und sieht akzeptabel aus.



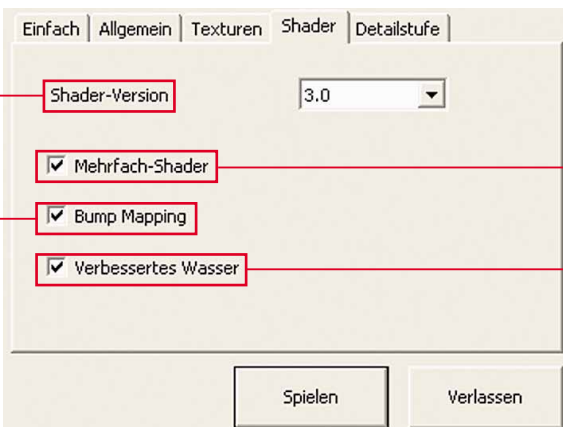
1280x960 • maximale Details  
Stronghold 2 in voller Grafikpracht: Mit aktivierten Shader-3.0-Effekten können Sie ferne Berge und jeden Mauerstein in den Gebäuden erkennen.

## GRAFIKOPTIONEN

Mit einer DirectX-9-Karte können Sie Stronghold 2 zwar auch in großen Leveln voller Einheiten spielen, ruckelfrei läuft es aber selbst auf High-End-PCs nicht. Dazu müssen Sie in den Einstellungen tiefer stapeln.

● **Shader-Version**  
Je höher die Shader-Version für ihre Grafikkarte, desto schöner die Grafik. Vorsicht: Leistungsfresser!

● **Mehrfach Shader**  
Auf Kosten der Leistung können damit ältere Grafikkarten Shader-Effekte moderner Karten erzeugen.



● **Bump Mapping**  
Diese Technik erzeugt auf 2D-Texturen 3D-Konturen. Objekte wirken dadurch viel realistischer.

● **Verbessertes Wasser**  
Nur mit GeForce-6-Karten können Sie dies aktivieren. Wasseroberflächen sehen dadurch brillant aus.

## TUNING-TIPPS

- 1 Nutzen Sie in Schlachten eine mittlere Zoom-Stufe. Das bringt die doppelte Framezahl.
- 2 Schalten Sie Bump Mapping aus. Das verringert den Rechenaufwand um gut die Hälfte.
- 3 Reduzieren Sie die Polygon-Zeichenentfernung auf Minimum. Nur Objekte in Sichtweite werden dargestellt – bis zu 50 Prozent mehr 3D-Leistung.

- 4 Stellen Sie für eine 30 Prozent höhere Bildrate die Geometriedetails auf die niedrigste Stufe.
- 5 Deaktivieren Sie parallel laufende Programme wie Virens Scanner oder Firewalls. Stronghold 2 braucht jedes Byte Speicher.

## CHECKLISTE

- 2,5 GByte HD; min. 256 MB RAM
- min. DirectX-7-Karte
- empf. DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

AK

## PERFORMANCE-TABELLE

## MAXIMALE DETAILS

			MAXIMALE DETAILS									
			2,0 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	1024x768 <sup>2)</sup>	1280x960	3,0 GHz	1024x768	1280x960	3,0 GHz	1024x768	1280x960
512 MBYTE	2,0 GHz	800x600 <sup>1)</sup>										
	2,6 GHz	1024x768										
	2,6 GHz	1280x960										
	3,0 GHz	1280x960										
1024 MBYTE	2,0 GHz	800x600 <sup>1)</sup>										
	2,6 GHz	1024x768										
	2,6 GHz	1280x960										
	3,0 GHz	1280x960										

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

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



## LESER-CHECK STRONGHOLD 2

Drei GameStar-Leser besuchten uns in der Redaktion und durften Stronghold 2 spielen. Hier ihre Meinungen.

## Garantiert viel Spielspaß

Zuerst möchte ich mit der Grafik beginnen: Die ist gut, aber nicht so perfekt wie in Siedler 5. Richtig toll finde ich die Zwischensequenzen, die mich sehr ins Spielgeschehen hineinziehen. Die vielen Missionsziele auf den riesigen Karten motivieren: Ich habe immer das Bedürfnis, sehr viel Zeit in den Ausbau meiner Burg und meiner Produktionsketten zu investieren, damit ich auch bei der nächsten Aufgabe gut aussehe.



Michael Prechtel  
13, Schüler

## Schicke Schlachten

Die Grafik des Spiels überzeugt sofort, und auch die variable Spielgeschwindigkeit trägt dazu bei, dass das reine Ressourcensammeln kaum langweilig und Schlachten nie unübersichtlich werden. Leider wird das Spiel zu schnell zu schwer, und auch die orientierungslosen Einheiten nerven manchmal. Doch das kann ich durch die beiden umfangreichen Kampagnen und die anderen Modi durchaus verschmerzen!



Felix Bourier  
17, Schüler

## Charmanter Ansturm

Stronghold 2 weiß durch seinen Spielwitz und Charme zu gefallen. Die Kombination aus Aufbauarbeit und spannenden Belagerungsschlachten funktioniert noch immer bestens. Sinnvolle Neuerungen, wie etwa die Ehrenpunkte und eine spannend inszenierte Kampagne, werten das Spiel dabei im Vergleich zum Vorgänger nochmals auf. Weniger ritterlich fallen dagegen die doofe Wegfindung und dämliche Gegner-KI aus.



Stefan Parzl  
20, Student

## Festmahl für die Augen

Selbst in den seltenen Atempausen macht **Stronghold 2** Spaß, Zuseher reicht – ein Verdienst der neuen 3D-Grafikengine. Geschmeidig animiert servieren Pagen einzelne Gänge beim Festessen, und zwar exakt die Speisen, die Sie auch vorher produziert haben. Gäste werfen abgenagte Knochen lässig über die Schulter. Auch während der Gefechte gibt's viel zu entdecken: Jede Kampfeinheit verfügt über mehrere Angriffs- und Verteidigungsmanöver, bei Katapulttreffern zersprungen Mauern in einer Wolke aus Staub und Trümmern. Allerdings wirken Mauern und Häuser häufig wie aufgeklebt auf der etwas detailarmen Landschaft. Dennoch insgesamt ein riesiger Fortschritt gegenüber dem 2D-Pixelbrei des ersten Teils.

Preis der Detailverliebtheit von **Stronghold 2**: unverschämte hohe Hardware-Anforderungen, ohne DirectX-9-Karte gibt's Ruckel-Ritter. Da hätte Firefly besser programmieren müssen! Kaum

Grund zum Meckern gibt's dagegen beim Sound: Die mittelalterliche Folklore-Musik passt wunderbar zum Szenario, die Sprecher sind sehr gut. Realistische Soundeffekte für jedes Gebäude bringen zusätzliches Leben in die Burg – wenn auch nur in Stereo.

## Schlacht um Deutschland

Wer die Kampagnen durchgespielt hat, testet seine Burgherren-Qualitäten gegen bis zu sieben Kumpels im Netzwerk oder Internet. Witzig: Fünf der neun Karten hat Firefly realen Schauplätzen in Deutschland, Australien oder den USA nachempfunden. Wer eigene Schlachtfelder entwerfen will, erledigt dies mit dem sehr komfortablen Editor. Unsere LAN-Partien liefen ohne größere Lags, der Online-Modus war zum Zeitpunkt unseres Tests noch nicht verfügbar. Was die Internet-Duelle taugen, lesen Sie pünktlich zum deutschen Verkaufsstart von **Stronghold 2** auf gamestar.de.

► HOTLINE: (0190) 145 545 0,62 €/min



Historische Belagerung: Wir verteidigen Burg Stolzenfels bei Koblenz.

## HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hui, das war knapp: Beinahe hätte mein großer Strategie-Hoffnungsträger eine mächtige Bug-Delle in der Ritterrüstung gehabt. Doch nach Installation des nun mitgelieferten Patches bekommen alle Stronghold-Fans genau das, was sie erwartet haben: Eine großartige Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie in zeitgemäßer 3D-Grafik mit sinnvollen Neuerungen. Das Ehre-System funktioniert prächtig, das Rangeln um Ländereien bringt noch mehr Dynamik in die Schlachten.

Um so mehr ärgert mich, dass nicht alle Strategen die vielen großen Momente von Stronghold 2 genießen können: Besitzer schwächerer Systeme verzweifeln an den Hardware-Anforderungen, Strategie-Neulinge am knackigen Schwierigkeitsgrad. Alle anderen müssen dieses Spiel haben – das Mittelalter war noch nie so faszinierend!

»Steinstark und steinhart«



## STRONGHOLD 2 1.1 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER 2K Games / Take 2 / Firefly  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Mini-Box, 2 CDs, 80 S. Handbuch

RELEASE (D) 29.4.2005  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 12 Jahre



## GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

VERGLEICHBAR MIT Die Siedler 5 (89, 1/05) Derzeit bestes Aufbauspiel mit starker KI. Schlacht um Mittelalter (86, 1/05) Spektakulär inszenierte Massenschlachten.

## TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	2000+ AMD	2400+ AMD	2800+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		

LAUTSPRECHER

Stereo

□ 2 vorne, 2 hinten

□ 5.1

□ 6.1

## MULTIPLAYER GUT

FAZIT Spannende Schlachten für bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet – nur neun Karten. Deathmatch, Team-Deathmatch

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ unglaublich detailverliebt + Animationen + Bodentexturen	8 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + Umgebungsgläusche + Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ jede Einheit sinnvoll + sehr steile Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHERE	+ lebendiges Burgleben + Gefechtsrealismus	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Spielhilfen + Wegfindungsprobleme	8 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen + Belagerungen + Skirmish-Modus	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ überraschende Wendungen + riesige Karten	9 / 10
KI	+ erkennt Verteidigungslücken + häufige Aussetzer	6 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ geniales Wirtschaftssystem + spannende Einheiten	10 / 10
KAMPAGNEN	+ gut oder böse + Zwischensequenzen + individuelle Gegner	10 / 10

## PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: FASZINIERENDER MIX AUS AUFBAU- UND ECHTZEITSTRATEGIE.

86  
SPIELSPASS

► CD/DVD: Video-Special Megatest Wertungskonferenz

► TIPPS-TEIL: Komplettlösung

► GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D122





# DAS TEAM

## MARKUS SCHWERDTL

## LTD. REDAKTEUR

**Spielt gerade:** Stronghold 2, Jade Empire (Xbox)

**Zuletzt gesehen:** »Urmel aus dem Eis«

**Zuletzt gehört:** Kettcar (live im Münchener Backstage)

**Zuletzt gelesen:** das Buch meines Ex-Liebblingskneipenwirts Hubbi Schlemer: »Gute Nacht Supermacht«

**Haustier:** Katze Sophie, alt und neurotisch

**Das Schönste am Frühling ist...** ...Biergarten-Luft.

markus@gamestar.de



## CHRISTIAN SCHMIDT

## LTD. REDAKTEUR

**Spielt gerade:** Half-Life 2, Quest for Glory 2

**Zuletzt gesehen:** »Constantine«

**Zuletzt gehört:** David & Kuttner: »Fremde im eigenen Land«

**Zuletzt gelesen:** Gustave Flaubert: »Salambo«

**Haustier:** Ich keins, Eltern Katze (»Viech«)

**Das Schönste am Frühling ist...**

...dass es wieder länger hell ist.

christian@gamestar.de



## HEIKO KLINGE

## REDAKTEUR

**Spielt gerade:** Stronghold 2, Paper Mario (Gamecube)

**Zuletzt gesehen:** »Collateral«, »Butterfly Effect«

**Zuletzt gehört:** Kettcar mit Markus, Millencolin mit Gunnar

**Zuletzt gelesen:** Walter Moers: »Rumo«

**Haustier:** Motten ... meine schönen T-Shirts!

**Das Schönste am Frühling ist...**

... der Nacht-Biergarten im Backstage-Club.

heiko@gamestar.de



## MICHAEL SCHINELLE

## REDAKTEUR

**Spielt gerade:** World of Warcraft, Act of War

**Zuletzt gesehen:**

»Bridget Jones - Am Rande des Wahnsinns«

**Zuletzt gehört:** Kylie auf der Showgirl-Tour

**Zuletzt gelesen:** Prof. Zamorra: »Band 750«

**Haustier:** virtueller Panther

**Das Schönste am Frühling ist...** ...kein Schnee!!!

mick@gamestar.de



## DANIEL MATSCHIJEWSKY

## REDAKTEUR (TRAINEE)

**Spielt gerade:**

World of Warcraft, Juiced, Trackmania Sunrise

**Zuletzt gesehen:** »Collateral« (DVD)

**Zuletzt gehört:** Heikos Jubel über seinen Trackmania-Sieg.

**Zuletzt gelesen:** Frank Schätzing: »Der Schwarm«

**Haustier:** ich mache den Kühlschrank erst gar nicht auf.

**Das Schönste am Frühling ist...** ...das Ende des Winters.

danielm@gamestar.de



## GUNNAR LOTT

## CHEFREDAKTEUR

**Spielt gerade:** Stronghold 2, Jade Empire (Xbox)

**Zuletzt gesehen:** »Spurlos verschwunden« (DVD Staffel 1)

**Zuletzt gehört:** Millencolin (live in München!)

**Zuletzt gelesen:** Alastair Reynolds: »Revelation Space«

**Haustier:** Zwei Katzen: Tiger & Zorro

**Das Schönste am Frühling ist...**

...dass der Schneematsch verschwindet. Endlich.

gunnar@gamestar.de



## MICHAEL TRIER

## STELLV. CHEFREDAKTEUR

**Spielt gerade:** Silent Hunter 3, Fallout 2 (mal wieder)

**Zuletzt gesehen:** »Der Partyschreck« (DVD)

**Zuletzt gehört:** New Order: »Waiting for the Sirens' Call«

**Zuletzt gelesen:** H. Murakami: »Hard boiled Wonderland«

**Haustier:** Mmm, aus emanzipatorischer Sicht nicht ganz okay, aber ...\*autsch\*

**Das Schönste am Frühling sind...** ...nabelfreie Tops.

michael@gamestar.de



## PETRA SCHMITZ

## REDAKTEURIN

**Spielt gerade:** DAoC: Catacombs, CS: Source

**Zuletzt gesehen:** zwei mies gelaunte Zimtstern-Dosen

**Zuletzt gehört:** Stenckefeld: »Das Reporter-Paradies«

**Zuletzt gelesen:** das Half-Life 2-Handbuch (hab's durch!)

**Haustier:** Leider nein.

**Das Schönste am Frühling ist...**

...Uwe (vom Heuschnupfen gebeutelt!)

petra@gamestar.de



## MICHAEL GRAF

## REDAKTEUR

**Spielt gerade:** World of Warcraft, Stronghold 2

**Zuletzt gesehen:** »Der Untergang« (DVD)

**Zuletzt gehört:** System of a down: »Toxicity«

**Zuletzt gelesen:** Dan Brown: »Deception Point«

**Haustier:** Staubmilben! Noch mehr Staubmilben!

**Das Schönste am Frühling ist...** ...dass wir in einem stickigen Büro sitzen, während draußen die Sonne scheint.

micha@gamestar.de



## FABIAN SIEGISMUND

## REDAKTEUR

**Spielt gerade:** World of Warcraft, Doom 3 Addon

**Zuletzt gesehen:** »Engel und Joe« (Bäh!)

**Zuletzt gehört:** Millencolin: »Kingwood«

**Zuletzt gelesen:** den Stadtplan von Berlin

**Haustier:** Meine Eltern schulden mir noch ein Frettchen.

**Das Schönste am Frühling ist...** ...keine Ausrede mehr zu haben, nicht Laufen zu gehen.

fabian@gamestar.de



## SASCHA MUTSCHLER

## CD/DVD-PRODUKTION

**Spielt gerade:** World of Warcraft, R-Type Final (PS 2)

**Zuletzt gesehen:** »Sky Captain« (DVD)

**Zuletzt gehört:** The Thermals (in München/Atomic Café)

**Zuletzt gelesen:** Kerstin Grether: »Zuckerbabys«

**Haustier:** Um Tiere mache ich einen großen Bogen...

**Das Schönste am Frühling ist...**

...endlich wieder mit dem Rad zur Arbeit fahren.

sascha@gamestar.de





Kritisch, transparent, präzise

# DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

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

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



## DIE GAMESTAR-AWARDS



Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. 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 oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

Preis in Euro

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

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

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

## 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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
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	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	1600 AMD	2200 AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	2 GB Festpl.	2 GB Festpl.	2 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6600/GT			
Radeon 9700/9800			
GF FX 5800/5900			
Radeon X800/X850			
GeForce 6800			

## LAUTSPRECHER

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: unglaubliche Levelbegrenzungen	6 / 10
KI	Commandos handeln selbständig + gelegentlich 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 DUSTERER STAR WARS-SHOOTER

## ALLGEMEINES

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

## GEEIGNET FÜR

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

## PC-KONFIGURATION

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

## 3D-SOUND

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

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

## AUTOMATISCHE ABWERTUNG

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

## 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.







Petra Schmitz

petra@gamestar.de

# REALITÄT UND RAVIOLI

**LATEINLEHRER GEGEN FLUGZEUGE.** Bei uns im Forum läuft gerade eine hitzige Diskussion zum Thema Realitätsnähe in **Battlefield 2**. Ich mag mich da gar nicht mehr einklinken, mag gar nicht mehr sagen, dass es doch total schnurzwumpe ist, wie echt ein Flugzeug in den Boden rammt und wie viele Treffer ein Soldat verkraftet.

Ich sag' immer: Solange es Spaß macht, werfe ich auch mit Ravioli auf als Nonnen verkleidete Lateinlehrer. Und eines ist mal ganz sicher – **Battlefield 2** macht mir schon in der unfertigen Preview-Version so viel Spaß wie die beiden Vorgänger zusammen.

**VERGEBUNG!** Im letzten Monat verunglimpfte ich hier den Berufsstand der Tankwarte – und bekam prompt die Quittung. Von Tankwarten aus ganz Deutschland, die sehr gerne Shooter spielen. Wird nicht wieder vorkommen. Denn – und das weiß nicht nur die Aral-Shop-Generation – Tankstellen sind für Nachtspieler wie mich häufig die letzte Anlaufstelle, um an Nahrungs- und Suchtmittel zu gelangen. Da verscherze ich es mir doch nicht mit den Menschen, die da nachts auf mich warten. Apropos »Warten«: Warten Sie auf den **Doom 3**-Addon-Test? Der wartet online im Magazin-Teil auf Sie.

## INHALT

### TESTS

Cold Fear	84
Dangerous Waters	86
Stolen	90
Lego Star Wars	92
Söldner: Marine Corps	93
Project Snowblind MP	94
Splinter Cell 3 MP	94
Fire for Effect	95
Robots	95
Back to Gaya	95
Mordillo Jungle Fever	95

## GAMESTAR-ACTION-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9	
2	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
4	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
5	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05	90	9	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
6	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
7	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
8	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
9	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
10	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
11	GTA Vice City	3D-Action	Take 2	Rockstar North	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
12	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
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.





Headcrabs light

# COLD FEAR

Auf schwankenden Planken wankt Tom Hansen einer Zombie-Armee entgegen – mit neuen Ideen und alten Fehlern.

**D**ass auf einem rostigen russischen Walfänger die EU-Hygienerichtlinien nur schwer einzuhalten sind, kann man sich fast denken. Doch was Küstenwächter Tom Hansen bei einem Einsatz in stürmischer See entdeckt, lässt jede Jugendherbergsküche blitzblank wirken: An Bord ist eine Seuche ausgebrochen, alle Besatzungs-

mitglieder mutieren zu Zombies, das ganze Schiff ist blutverschmiert. Schuld daran sind die Exocel-Aliens, die – wie überraschend – bei geheimen Militärexperimenten freigesetzt wurden. So abgedroschen wie die Story von **Cold Fear** bleibt auch der Spielablauf: Tom kämpft sich voran und löst hin und wieder Simpelrätsel.

Doch dank dichter Atmosphäre ist die Seefahrt trotzdem lustig.

## Held über Bord

Für ein Horror-Actionspiel ungewöhnlich: In **Cold Fear** kämpfen Sie sich nicht wie üblich durch ein Geisterhaus oder ein Labor, sondern durchsuchen ein Schiff und später im Spiel eine Bohrin- sel. Ersteres tanzt in schwerer See optisch beeindruckend auf

den Wellen, ständig muss Tom schwingenden Kranhaken ausweichen und darauf achten, dass ihn keine Riesenwelle von Bord spült. Denn dann wäre das Spiel sofort zu Ende, und Sie müssten an einem der gerade anfangs dünn gesäten Speicherpunkte wieder einsteigen. Das Schlingern und Kabbeln sorgt zusammen mit den gelungenen Regeneffekten für mächtig Atmosphäre. Im Schiffsbauch oder auf der Bohrin- sel dominieren dagegen öde Innenräume.

## Turbo-Zombies

Im Gegensatz zu den schlurfenden Gestalten aus **Resident Evil** oder der **Silent Hill**-Reihe sind die **Cold Fear**-Mutanten flott unterwegs. Sie stürmen schon mal einen Gang entlang oder nehmen Tom fix in die Zange. Allerdings

gibt es nur eine Hand voll Gegnertypen, darunter eine offensichtlich aus **Half-Life 2** geklaute Headcrab. Genretypisch übersteigt der IQ des Gezüchts nie die Zahl der Patronen in Toms Pistole. Apropos Knarren: Die Auswahl an Schießprügeln ist vergleichsweise klein. Tom beginnt mit einer Pistole mit Taschenlampe und Laserpointer. Löbliche Ausnahme in der Baller-Tristesse: Mit einer Duftstoff-Harpune locken Sie Exocels an und idealerweise ins Verderben.

## Vor, zurück, vor, zurück

Was macht ein Entwickler, wenn das Schiff-Bohrinsel-Szenario das Aktionsgebiet einschränkt? Genau, er schindet mit nervigen Laufrätseln Spielzeit. In **Cold Fear** läuft der Held ständig vom Vorder- zum Ach-

## SCHWANK-BUG

Ärgerlich: Tom gleicht das Schwanken des Schiffes aus und pendelt dabei in die Reling. Durch einen Bug bleibt er dort hängen. Einziger Ausweg: Ein Zombie tötet den Helden oder Sie beenden das Spiel. Allerdings kommt dieser Fehler nur sehr selten vor.



terdeck und wieder zurück, um Magnetkarten zu besorgen, Türen aufzuschließen oder Generatoren zu aktivieren – das ist Spieldesign von vorgestern.

## VERGLEICH

Silent Hill 4



Besser als...

Schlechter als...

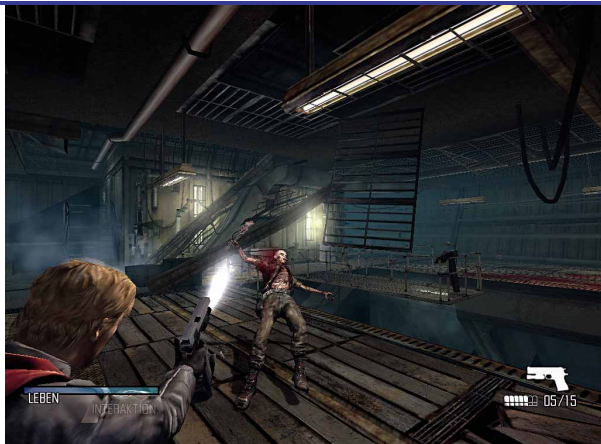


Obscure

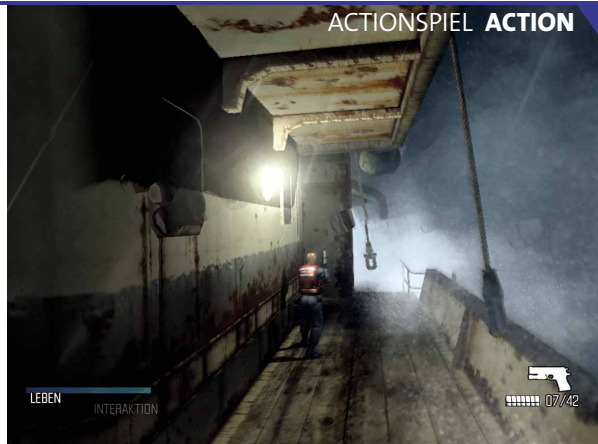


Im strömenden Regen auf dem Deck des schwankenden Walfängers ist das Zielen schwierig.

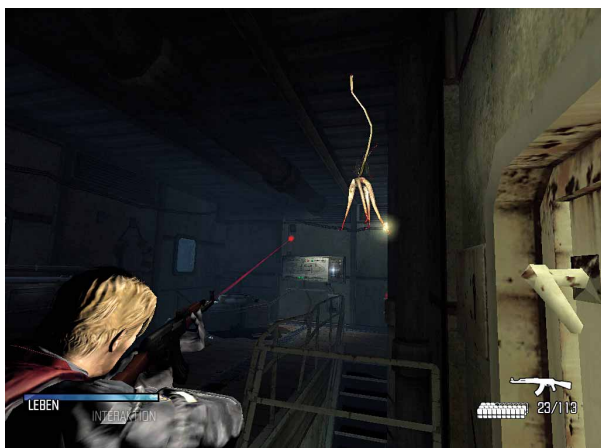




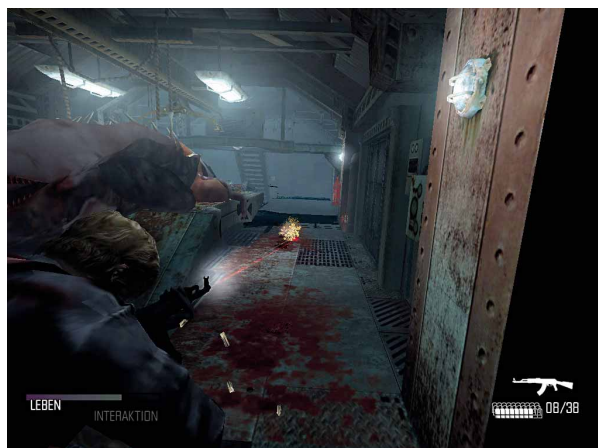
Im Maschinenraum des Schiffes fallen überraschend Zombies von der Decke.



Wellen schwappen über Deck und fügen Tom Schaden zu.



Mit ihrem Tentakel lassen sich die Exocel-Headcrabs von oben fallen.



Der ausgeweidete Wal links dient den Exocels als Futterstätte.

Umso schlimmer, dass Sie trotz dieser »Tricks« bereits nach acht Stunden den Abspann sehen.

Passend zu den simplen Rätseln gibt's kein Inventar: Schlüssel, Medipacks etc. benutzt Tom Hansen automatisch. Mit ange-

schlagener Gesundheit bleibt nur der lange Treck zur Krankenstation des Walfängers. Bei dieser Rennerei absolut unverzeihlich: Es gibt im Spiel keine Karte! Oft hetzen Sie Tom orientierungslos durch Schiff und Bohrsinsel.

ten muss Hansen wehrlose KI-Gefährten beschützen, etwa die russische Wissenschaftlerin Anna. Die tappt in Toms Gefolge blind durch die Zombiehorden und wehrt sich nicht gegen At-

tacken. Eine Herausforderung ist diese willkommene spielerische Abwechslung trotzdem kaum. Ein Koop-Modus wie in **Obscure** fehlt.

► **HOTLINE:** (0190) 882 421 10, 1,86 €/MIN.



Die Aufgaben sind simpel, Sie müssen etwa das Funkgerät nebst passender Codes finden.

## Mutanten außer Sicht

Normalerweise beobachten Sie Toms Treiben aus vorgegebenen Kameraperspektiven. Die erzeugen zwar viel Horror-Flair, dafür überraschen Feinde den Helden oft unfair aus dem toten Winkel. Die meiste Zeit aktiviert man deshalb per rechter Maustaste die Schulterperspektive mit der Waffe im Anschlag, die als Standardansicht sinnvoller wäre. Sel-

MARKUS SCHWERTTEL

markus@gamestar.de

Ich mag Horror-Spiele – wenn sie gut gemacht sind. Auf den ersten Blick ist bei Cold Fear alles in Butter: das Szenario ist ungewöhnlich und das schwankende Schiff macht atmosphärisch eine Menge her. Aber nach und nach treten die Schwächen zutage: nervige Rätsel, doofe Gegner, kein Inventar. Und warum schafft es Superkämpfer Hansen nicht, kniehohes Hindernisse zu überspringen? Fast schon ein Glück, dass die eigentlich stimmungsvolle Metzelei vorbei ist, bevor man sich über die Mängel aufregen kann. Meine Hoffnungen ruhen auf einem zweiten Teil. Dann bitte mit der gleichen Atmosphäre, aber etwas mehr Spieldesign dahinter.



»Kurz-Horror mit Seekrank-Garantie«

## COLD FEAR ACTIONSPIEL

PUBLISHER Ubisoft / Darkworks  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten Handbuch

RELEASE (D) 28.4.2005  
CA. PREIS 45 Euro  
USK nicht geprüft



### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI  
VERGLEICHBAR MIT Obscure (76, GS 08/04) Kurzer, aber packender Highschool-Horror. Silent Hill 4 (51, GS 11/04) Optisch hübsch, starke spielerische Mängel.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten		
	5.1 6.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	coole Verwisch-Effekte	Texturen	Animationen	8 / 10
SOUND	Donner, Knarren, Keuchen	wenig Musik		7 / 10
BALANCE	behutsamer Einstieg	unfaire Momente		6 / 10
ATMOSPHÄRE	Geisterschiff-Stimmung	Schwank-Effekt		9 / 10
BEDIENUNG	Perspektivenprobleme	Speicherpunkte	keine Karte	4 / 10
UMFANG	zwei Schauplätze	kurze Spielzeit		5 / 10
LEVELDESIGN	Schiff & Bohrsinsel	sinnlose Lauferei		6 / 10
KI	glaubwürdige Zombies...	...rennen blind ins Verderben		4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	Harpune	Standardwaffen	Held kann nicht springen	6 / 10
HANDLUNG	öde Experiment-schiefgelaufen-Story	vorhersehbar erzählt		5 / 10

### PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ZU KURZES GEISTERSCHIFF-GEGRUSEL.



► AB-18-DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie  
CLICKLINK D34



Alles klar am Sonar?

# DANGEROUS WATERS

Versteckspiele in tödlicher Tiefe, Raketenangriffe auf Konvois – Seeschlachten sind heutzutage extrem spannende Angelegenheiten. Vor allem, wenn Sie U-Boote, Schiffe und Fluggerät selber steuern.

**S**ie schnurren leiser als ein PC-Lüfter und verdrängen mehr Wasser als ein Flugzeugträger des Zweiten Weltkriegs: Moderne Atom-U-Boote gehören zu den gefährlichsten Waffenträgern überhaupt und sind die heimlichen

Stars in so manchem Techno-Thriller. In **Dangerous Waters** spielen Sie als Kapitän auf russischer oder US-Seite Katz und Maus mit dem Feind – oder begeben sich mit Fregatten, Hubschraubern und Flugzeugen selbst auf die Pirsch.

## Dramatik in Blau

Spannung muss nicht immer gut aussehen. Von einer simplen, größtenteils langweilig blauen Übersichtskarte aus kommandieren Sie Ihr Boot (insgesamt gibt es fünf Typen,

siehe Extrakasten). Je nach Mission müssen Sie die unterschiedlichsten, stets sehr anspruchsvollen Vorgaben erfüllen. Mal gilt es, sämtliche Feinde zu orten und sich dann ungesehen zu verdrücken. Oder Sie versuchen unter Zeitdruck, Ihre kranke Crew im rettenden Hafen abzusetzen, ohne dem massiven Schiffsverkehr in die Quere zu kommen. In einem anderen Szenario sollen Sie einen bestimmten Tanker einwandfrei identifizieren und ihn dann auf den Meeresboden versenken. Doch ganz egal, wie die Vorgaben auch aussehen: Eine Partie **Dangerous Waters** entwickelt sich jedes Mal zu einem spannenden Versteckspiel mit den meist überall lauernden Gegnern. Spätestens wenn ein feindliches Ping-Geräusch die Ruhe unter Wasser durchbricht, kommt Panik unter dem Meer (und natürlich vor dem Monitor) auf. Denn dann steht der erste Torpedoangriff auf Ihr Boot garantiert kurz bevor.

## Lautloser Sieg

Was man nicht hört, kann man auch nicht bekämpfen. Wer diese goldene Regel aller Tauchbootfahrer beherzigt, hat gute Chancen, die meisten Missionen erfolgreich zu absolvieren. Dank Kernreaktor gibt Ihr Boot kaum einen Mucks von sich, solange es sich langsamer als fünf Knoten bewegt. Wenn Sie dann noch abtauchen, kann höchstens das Abspulgeräusch Ihres Schleppsonars kurzzeitig die Position verraten. Das Towed Array (so der Fachausdruck) besteht aus einem sehr langen Draht, an dem etliche Lausch-einrichtungen befestigt sind. Die zeichnen selbst das Rülpsen eines Wals automatisch auf. Ih-



Mit einer Harpoon-Rakete haben wir den Zerstörer genau mittschiffs erwischt und 75 Prozent des Schiffs beschädigt.



Zum Vergleich: die Sonarstation in einem amerikanischen U-Boot der Los Angeles-Klasse, daneben die russische Kilo-Variante.





Mittels optischer Analyse ermitteln Sie die Feuerleitlösung.



Aus dem Hafenbecken müssen Sie das Schiff sehr umständlich per Hand von der Brücke aus manövrieren.

re Hauptaufgabe besteht darin, die empfangenen Daten auszuwerten und biologische Verdauungsgeräusche vom Rattern eines Schiffsdiesels zu unterscheiden. Aufgeteilt nach Frequenzen erhalten Sie vom Schleppsonar Linien, die auf den ersten Blick wie Barcodes wirken. So ähnlich funktioniert das Zuordnungssystem auch. Denn jedes Schiff verursacht Geräuschbalken in einem ganz bestimmten Bereich. Sie müssen nur in der allumfassenden schiffseigenen Datenbank die erfassten Signale dem jeweiligen Kontakt zuordnen.

### Daten raten

Doch das Wissen um den Schiffstyp verrät Ihnen nicht, wo der Gegner sich befindet

und welchen Kurs er mit welcher Geschwindigkeit fährt. Diese Daten ermitteln Sie aus dem TMA-System, einem grafischen Analyse-Computer. Über regelmäßig aufgefangene Sonarlinien verschieben Sie so lange eine Art Lineal, bis es mit bestimmten Referenzpunkten zur Deckung kommt. Haben Sie das geschafft (ist etwas fummelig), können Sie die ermittelten Werte an den Feuerleitrechner übermitteln. Ab sofort lassen sich je nach Art des Kontaktes Torpedos oder Raketen abfeuern. Per Mausklick (wer mag, kann auch per Hand die Rohre wässern, für Druckausgleich sorgen und die Mündungskappen öffnen) erteilen Sie den Feuerbefehl. Haben Sie einen Torpedo abgeschossen, können Sie während der Laufzeit den Kurs korrigieren oder den Aal aktivieren, auf dass er sich selbstständig sein Ziel sucht.

### Barrieren im Wasser

Es geht nicht nur um das Erfassen von Gegnern. Der vorausschauende Skipper hält sich immer einen Fluchtweg offen. Doch wohin fliehen im offenen Wasser? An diesem Punkt kommen die Thermoklinen ins Spiel, die mit dem Bathythermographen erfasst werden. Beide Begriffe würden bei einem Scrabble-Turnier für fette Highscores sorgen. Thermokli-

nen sind Wasserschichten unterschiedlicher Temperatur, wie sie auf den Meeren durch Strömungen häufig vorkommen. Die leiten den Schall unterschiedlich schnell und erschweren dadurch die Ortung per Sonar. Wer diese Temperaturgrenzen aufspürt (eben mit dem Bathythermo-Dings) kann sich darin oder darunter verstecken. Überwassereinheiten finden das U-Boot dann deutlich schlechter. Ein besonderer Trick besteht darin, knapp über einer solchen Schicht zu fahren, das Schleppsonar aber einfach darunter sinken zu lassen. So erfassen Sie fast gefahrlos tauchende Gegner, die sich ihrerseits verstecken wollen.

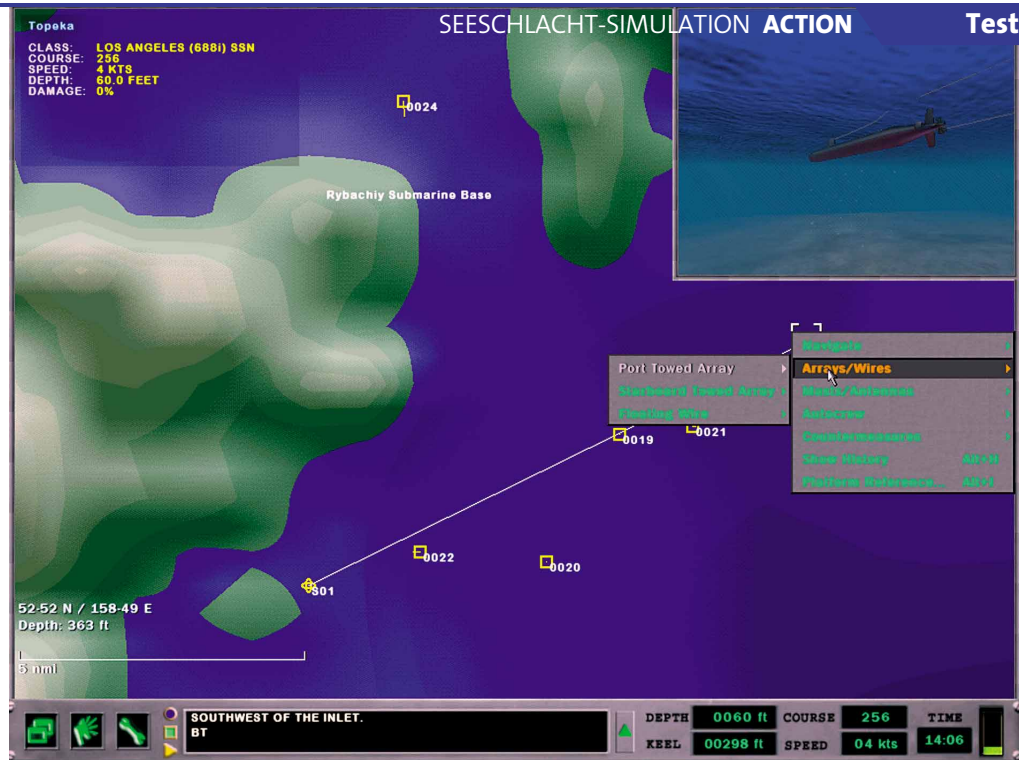
### Jede Menge Lesestoff

Damit Sie diese grundlegenden Erfassungsstationen auch sicher beherrschen, müssen Sie unbedingt das gut 570-seitige

Handbuch durcharbeiten. Sonst werden Sie von den hunderten Kontrollen, Schaltern und Reglern gnadenlos überfordert. Doch die Mühe lohnt sich. Es gibt kaum ein besseres Gefühl, als wenn man nach all der Mühe endlich seinen ersten Feindkontakt versenkt hat. Allerdings ist es mit Sonar und TMA allein natürlich nicht getan. Denn manchmal kommen Sie nicht darum herum, auch auf andere Ortungssysteme zurückzugreifen. Und wenn's selbst mit Radar und EMS nicht klappt, hilft vielleicht das gute alte Periskop. Im Notfall können Sie alle Stationen automatisch arbeiten lassen. Allerdings geht dann die Spannung mangels Herausforderung gegen Null.

### Seitenwechsel

Wer sein U-Boot beherrscht, kann die Seiten wechseln und mit einer Fregatte der Perry-



Auf der Karte sehen Sie alle erfassten Kontakte (gelb markiert) und steuern sämtliche Stationen des U-Bootes. Wir fahren zum Beispiel gerade das Schleppsonar aus. Per Mausklick wechseln Sie in die 3D-Perspektive (oben rechts).

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Mein Spiel ist Dangerous Waters nicht. Ja, zugegeben, wenn man sich einmal in all die Kontrollen eingearbeitet hat, entwickeln sich schon spannende Gefechte. Doch das dauert mir zu lang. Außerdem ist mir die Steuerung, vor allem beim Erstellen der Feuerleitlösung, zu fummelig. Statt der 570 Seiten Handbuch (auf denen zu viele Infos zu dicht gedrängt stehen) lese ich lieber einen ähnlich dicken Clancy-Roman. Oder ich vergnüge mich mit dem zugänglicheren Silent Hunter 3.

»Zu steile Lernkurve«



So dick wie vier GameStars: das umfangreiche und allumfassende Handbuch.



klasse, einem Hubschrauber oder einem Orion-Flugzeug auf Feindjagd gehen. Dann allerdings müssen Sie sich in völlig neue Instrumentensysteme einarbeiten. Hubschrauber verfügen über einen magnetischen Anomaliedetektor, der Metallobjekte über oder unter Wasser anzeigt. Von der Orion aus machen Sie Fotos von wichtigen Objekten. Hobbypiloten dürfen alle Flieger sogar per Hand steuern. Allerdings ist die Flugphysik sehr simpel, Abstürze kommen deshalb bei ein wenig Übung nur sehr selten vor. Und wer so gar nicht selber fliegen will, kann jedes Fahr- oder Flugzeug fast wie in einem Echtzeitstrategiespiel auch per Maus-klick kommandieren.

### Grafik zum Abtauchen

Wenn Sie sich von der optisch wenig ergiebigen Karte nicht

abschrecken lassen, werden Sie auch die dürftige 3D-Grafik verschmerzen. Vor allem Flugzeuge und Hubschrauber wirken wie aus einer zehn Jahre alten Version des 3D-Studios entsprungen. Die U-Boote sehen etwas besser aus. Gnadenlos schlecht sind dagegen die sparsamen Effekte. Den Spaß an der Unterwasserhatz verdirbt die Gruselochnik aber absolut nicht. Denn sämtliche Instrumente und Systeme, vor denen man eh die meiste Zeit verbringt, wirken sehr realistisch. Außerdem klingt die Geräuschkulisse (Schiffsschrauben, Pinggeräusche) authentisch.

Neben den 25 Einzelmissionen und der Kampagne mit elf Einsätzen, erwartet Sie ein komplexer Editor. Mit dessen Hilfe erstellen Sie sogar Missionen mit getriggerten Ereignissen. Allerdings braucht man einige



Das Periskop benutzen Sie nur sehr selten zur Zielerfassung. Rechts das EMS-Display.

Zeit, um sich in die fieselige Handhabung und die komplexe Materie einzuarbeiten. Deutlich einfacher geht's mit den übers Hauptmenü erreichbaren Instant-Missionen. Sie wählen nur das Boot oder Flugzeug Ihrer Wahl, und **Dangerous Waters** generiert automatisch beliebige viele Szenarien, in denen Sie Seegebiete abklappern, Gegner suchen und versenken müssen. Das klappt auch im Mehrspielermodus via LAN gegen bis zu sechs Kapitäne.

► SUPPORT: [WWW.BATTLEFRONT.COM](http://WWW.BATTLEFRONT.COM)

### MINI-FAQ

Ist Dangerous Waters wie Silent Hunter 3? Nein. Silent Hunter 3 ist ein reindrassiges U-Bootspiel, bei dem das Zielen der Torpedos und die anschließende flucht vor Gegnern im Mittelpunkt steht. In Dangerous Waters steuern Sie dagegen moderne U-Boote, Kreuzer, Hubschrauber und Flugzeuge. Im Vordergrund steht dabei eindeutig die Bewältigung der hochkomplexen Erfassungstechnologie.

Wie bestelle ich Dangerous Waters? Dangerous Waters wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Auf [www.battlefront.com](http://www.battlefront.com) können Sie das Spiel bestellen. Die Standardversion kostet 45 Dollar inklusive Anleitung als PDF-Datei. In gedruckter Form schlägt sie mit zehn Dollar extra zu Buche. Achtung: Sie benötigen zur Bestellung unbedingt eine Kreditkarte. Der Versand erfolgt von Irland aus.

### ALLE SPIELBAREN FAHR- UND FLUGZEUGE



Es gibt fünf U-Boot-Typen. Das Sortiment reicht von der russischen Kilo-Klasse, über Akula I und II, das amerikanische Seawolf bis hin zur Los Angeles-Klasse.



Die Schiffe der Oliver-Hazard-Perry-Klasse sind mit Raketen bewehrte Fregatten, die es mit jedem erfassten U-Boot, aber auch Überwassergegnern aufnehmen.



Der MH-60R Seahawk wird benutzt, um Ortungsbojen abzuwerfen. Der Sikorsky-Hubschrauber feuert aber auch selber Torpedos und Raketen auf Seeziele ab.



Die P-3C Orion ist ein langsam fliegender Aufklärer, der auch Fotos machen kann. Außerdem ist er mit Torpedos und ein paar Anti-Schiff-Raketen bewaffnet.

### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, seit der Vorgänger 688(I) Attack/Hunter nicht mehr unter XP läuft, bin ich auf der Suche nach einem guten Atom-U-Bootspiel. Dangerous Waters kommt mir da gerade recht. Sicher muss man sich eine Ewigkeit in sämtlichen Stationen der Schiffe, Boote und Flugzeuge einarbeiten. Aber das allein macht mir schon jede Menge Spaß. Wenn ich dann das gelernte Wissen erfolgreich in die Tat umsetzen kann, vergesse ich auch gern die popelige Grafik aus dem letzten Jahrtausend.

Ganz besonders hoch rechne ich den Entwicklern die akkuraten Erfassungssysteme an. Ja, die Steuerung ist nicht immer logisch, doch daran gewöhnt man sich schnell. Ich liebe die spannenden Gefechte tief unter dem Meeresspiegel. Falls es einen zweiten Teil geben sollte, hätte ich nichts gegen hübschere Grafik.



»Faszination durch Technik«

### DANGEROUS WATERS SEESCHLACHT-SIMULATION

PUBLISHER Battlefront.com RELEASE (D) 22.2.2005  
SPRACHE Englisch CA. PREIS 45 bis 55 Dollar  
AUSSTATTUNG 2 CDs, 570 S. Hb., Kurzanleitung USK nicht geprüft

#### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI  
VERGLEICHBAR MIT Silent Hunter 3 (88, GS 05/05) Deutlich zugänglicheres U-Bootspiel.  
688 (I) Hunter/Killer (67, GS 10/97) Im Vorgänger steuerten Sie nur ein U-Boot.

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	550 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	550 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

#### MULTIPLAYER GUT

FAZIT packende Seegefechte  
MODI wie Solospiel via LAN und Internet

#### BEWERTUNG

GRAFIK	akkurate Instrumente	simple Schiffsmodelle	5 / 10
SOUND	Original-Geräusche	satter Orchestersound	8 / 10
BALANCE	Gegner mögeln bei der Sonar-Erfassung nicht		8 / 10
ATMOSPHÄRE	viel Hightech-Flair	magere Missionsbriefings	6 / 10
BEDIENUNG	Schalter per Maus bedienbar	schwache Menüführung	7 / 10
UMFANG	komfortabler Missionsgenerator	25 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	sehr unterschiedliche Ziele	teilweise unspektakulär	7 / 10
KI	Gegner suchen aktiv und lassen sich kaum irritieren		9 / 10
REALISMUS	physikalisch korrekt umgesetzte Sonaranalysen		10 / 10
KAMPAGNE	abwechslungsreiche Ziele	keine Story	6 / 10

#### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Wochen SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SPANNENDE GEGNERHAZT FÜR HIGHTECH-FANS.





Nachts, wenn die Frau kommt

# STOLEN

Tiefer Ausschnitt, schicke Finger – Superdiebin Anya Romanov schlüpft in offenes Leder und geschlossene Gebäude. In diesem Spiel stirbt niemand, außer unser Glaube an englische Designer.

**E**s ist ja bekannt, dass der Kollege Graf seine Grabelfinger gern mal ins redaktionelle Schokoladenfach senkt, mit durchaus profimäßigem Geschick und nicht zu leugnender Eleganz im Abgriff. Die Eskapaden des Schokoschleichers sind aber bloße Jungenstreiche im Vergleich zum Handwerk einer echten Expertin: Anya Romanov, sexy Fassadenkletterin im nachtschwarzen Lederdress, mopst die Zukunftsmetropole Forge City leer. Weil die Rabenlady in Mauerscheleien der Machtkader stolpert, müssen Sie ihr mit Tasten-



Nur nicht ungeduldig werden: Diebesdame Anya presst sich hinter den Safe und wartet, bis der Wachmann geht.

talent und Timing aus der Pat-sche helfen – ohne einen einzigen Gegner über die Klinge springen zu lassen.

## Bitte nicht berühren

Wenn Anya auf Raubzug geht, spielt sich das wie eine Mi-

schung aus **Prince of Persia** und **Splinter Cell**: Mit flinker Akrobatik springt, schwingt und hängelt das Supergirl über jedes Hindernis, Wachleute trickst sie durch lautlose Schattenläufe aus. Zwar kann die Diebin Gegner von hinten würgen oder in

Zweikämpfen bewusstlos prügeln, allerdings rappeln sich die Jungs nach einer Minute wieder auf – und rufen per Funk erst mal Verstärkung, die dann eine zeitlang jeden Winkel durchstöbert. Wer unentdeckt bleibt, lebt leichter. In Anyas Ar-

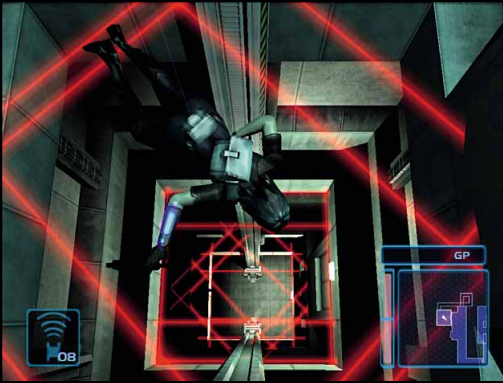


Hoch über dem Hof balanciert Anya außer Sichtweite der Soldaten.

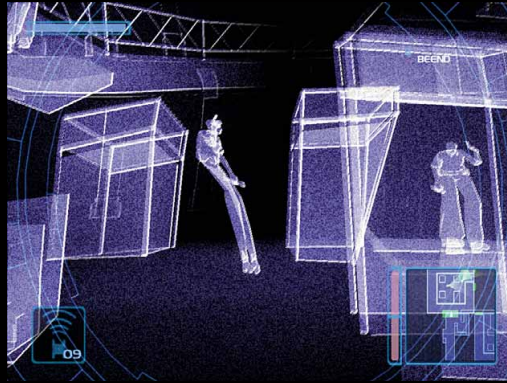


Zum Schießen mit Schock-Munition schalten Sie in die Ego-Perpektive.





Abseilen gehört zum Diebeshandwerk. Vorsicht vor den Strahlen!



Das Sonar zeigt Anya, wenn Gegner im Nebenraum Lärm machen.

senal: Tracker-Pfeile, die Wachen markieren und mit Sichtkegel auf der Karte anzeigen, Neutralisator-Munition, die Lampen löscht und Kameras lahm legt. Wenn's den Wachen zu finster wird, leuchten sie allerdings mit Taschenlampen in die Ecken. Außerdem kann Anya Fallen auslegen, per Sonar durch Türen lauschen, Geräuschgeber als Ablenkung nutzen – oder schlicht pfeifen. Die aufmerksamen Wächter sind zwar schnell alarmiert, aber auch leicht abzuschütteln; oft genügt schon die Flucht in den nächsten Raum, und die Jungs bleiben ratlos vor der Tür stehen.

### Riesenklauerei?

Die stereotype Story um einen machtgeierigen Politiker führt Anya ins örtliche Museum, ins Gefängnis, in eine Firmenzentrale und eine Sendestation – das war's, nach vier Missionen läuft der Abspann. Zwar spielen Sie an jedem Level gut zwei Stunden, dafür ähneln sich die Gebäude im Look wie in den Aufgaben: Schieben Sie sich in einen Komplex durch den Fahrstuhl-

schacht über Lagerhallen in Bürogänge vor, geht's im nächsten Haus durchaus mal von Lagerhallen über Bürogänge in den Fahrstuhlschacht. Immerhin gibt Kollege Louie über Funk Tipps und markiert das Ziel auf der Karte, dezente Leuchtpunkte zeigen in kniffligen Situationen, wo Anya weiter klettern kann – fair. Diebesaktionen löst **Stolen** über Minispiele. So müssen Sie zum Schlösserknacken passende Dietriche auswählen, in Computer hackt sich Anya, indem sie Leuchtcodes korrekt nachtippt. All das geschieht meist unter Zeitdruck, denn an Türen sollte die Schleicherin nur hantieren, wenn die nahe Wache gerade in die andere Richtung guckt.

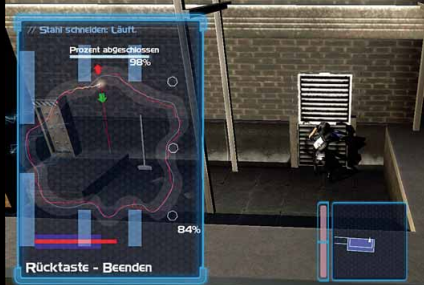
Anyas Handlungsvielfalt hat ihren Preis: Allein sechs Aktionstasten sind für Bewegungen wie Springen, Ducken oder an Wänden Hochrennen nötig, oft noch doppelt belegt. So drückt Anya im Stehen Wachen die Luft ab, in der Hocke angelt sie ihnen dagegen Beute aus der Tasche. Gern stürzt die Katzendame auch an Fassaden in die Tiefe, weil Sie aus Versehen die falsche Taste gedrückt haben – dann geht's zurück zum letzten Kontrollpunkt, denn freies Speichern kennt **Stolen** nicht. Übrigens sichert das Spiel erreichte Abschnitte nicht automatisch; wer das Spiel verlässt, ohne von Hand zu speichern, darf am nächsten Tag schreiend von vorn beginnen.

### Leider geschlampt

Das englische Studio Blue 52 hat **Stolen** gleichzeitig für PC und Konsole entwickelt – man sieht's an der Grafik. Blockige, detailarme Räume bleiben weit hinter aktuellen Standards zurück, da-

für machen die exzellenten Animationen der geschmeidig huschenden Heldin einiges wieder wett. Weniger schön sind dumme Design-Schlampereien. In engen Räumen schaltet die Kamera auf eine feste Perspektive, dann wird die Steuerung der Diebin zum Ärgernis. Die Figuren werfen mitunter absurde Schatten, je nach Auflösung schneidet das Spiel in Fenstern Informationen ab. Ähnlich zweischneidig ist die Synchronisation: Zwar machen die deutschen Sprecher ihre Sache gut, dafür sind manche Videos nicht lippensynchron. Auf der DVD liegen alternativ auch die englische Originalversion und drei weitere Sprachen bei. **CS**

### SPIELEND EINBRECHEN



Drei der Minispiele, mit denen Anya Aufgaben löst: Schlösser knacken per Dietrich-Auswahl, Safes öffnen durch Lauschen aufs Klickgeräusch, Stahl aufschweißen durch Nachfahren der Linie.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Schleichen, Herumdrehen, ab und zu wird mal geschossen – das kannten wir bisher nur aus der Fußball-Bundesliga. Dagegen werden die Millionen in **Stolen** ehrlich verdient, mit harter Tastaturarbeit. Profispieler scheuchen die Diebin so elegant durch fair gestaltete Missionen, dass gelungene Kombinationen Stolz hormone ins Blut pumpen. Das muss freilich Belohnung genug sein, denn sonst bietet **Stolen** kaum Motivation – trister Look, öde Story, viel zu kurz. Mir hat's Anyas Rätsel-Action angetan, Sonntagsspielern kann **Stolen** gestohlen bleiben.

»Dieb in my heart«



### STOLEN ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER Hip Gamers / Blue 52  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

RELEASE (D) 4.4.2005  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 12 Jahre



### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFIT  
VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 2 (81, GS 01/05) Akrobatik plus fordernde Kämpfe. Tomb Raider 6 (52, GS 09/03) Auch 'ne Frau, springt und schießt mit vielen Macken.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	➔ blockig, detailarm, trist	➕ exzellente Animationen	6 / 10	
SOUND	➕ coole Titelmelodie	➕ passende Musik	➕ gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	➕ Tipps und Leuchthilfen	➕ fordernd, aber fair		10 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ spannende Versteckspiele	➔ wenig Abwechslung		7 / 10
BEDIENUNG	➔ Tastenakrobatik	➔ kein freies Speichern		4 / 10
UMFANG	➔ lächerliche vier Missionen			3 / 10
LEVELDESIGN	➕ lange Levels	➔ gleichförmig, Wiederholungen		5 / 10
KI	➕ aufmerksame Gegner	➔ leicht abzuschütteln		6 / 10
WAFFEN	➕ vielseitige Spezialausrüstung	➕ alles sinnvoll einsetzbar		10 / 10
HANDLUNG	➕ nette Videos	➔ ideenlos und mäßig erzählt		4 / 10

### PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SEXY DIEBESTOUR, VIEL ZU SCHNELL VORBEI.





Die Rückkehr der Plastik-Ritter

# LEGO STAR WARS

Angst vor dem Lizenz-Overkill? Keine Sorge: Statt zwei Marken stehen in Lego Star Wars liebevolle Präsentation und viel Humor im Vordergrund.



Per Machtspruch nehmen wir eine Türe auseinander.



In Episode 1 treffen die Helden auch auf Darth Maul.

**W**elcher kleine Junge sitzt nicht gerne in einem riesigen Haufen Legoteilchen und baut fantasievolle Raumschiffe? Und welcher Erwachsene erinnert sich nicht gern an diese Zeit zurück? Gut, das es **Lego Star Wars** gibt. Im 3D-Actionspiel von Eidos spielen Sie die größten Momente der neuen **Star Wars**-

Trilogie selbst nach – mit niedlichen Legofiguren als Helden.

## Jedi-Bau-Meister

In **Lego Star Wars** stehen drei Kampagnen mit je sechs Missionen zur Auswahl. So erobern Sie etwa mit Qui-Gon, Obi-Wan und Prinzessin Amidala Naboo zurück oder kämpfen mit unzähligen Jedis in den Klonkriegen. Der Clou: Sie sind stets mit mehreren Figuren unterwegs und müssen hin und wieder den Charakter wechseln, um mit dessen Spezialfähigkeiten die recht leichten Rätsel zu knacken. Beispielsweise kann nur R2D2 bestimmte Türen öffnen oder Amidala per Seilwinde höher gelegene Plattformen erreichen. Jedis wie Anakin oder nur Yoda dürfen zudem mit der Macht Legoteile manipulieren und so aus einem losen Haufen eine Treppe bauen. Knifflig: Wer die immer auf drei bis fünf begrenzten Klötze in der falschen Reihenfolge per Machtspruch bewegt, kommt oft nicht weiter.

## Zu kurz? Dann eben zu zweit!

Die Entwickler steckten viel Liebe ins Detail: So zerfallen vom Lichtschwert getroffene Gegner aufwändig animiert in ihre Einzelteile. Dazu gibt's Original-Toneffekte und Musik aus den Filmen. In den sehr lustigen Zwischensequenzen agieren die stummen Legofiguren wie Pantomimen – Slapstick garantiert. Größtes Problem: Nach etwa acht Stunden ist das Spiel vorbei, Profis schaffen es sogar noch schneller. Dafür gibt's den motivierenden Koop-Modus, in dem Sie zusammen mit einem Freund die Solo-Missionen noch mal spielen können.

► HOTLINE: (0190) 839 582 1,86 €/MIN



Der Klonkrieg tobt! Mit Mace Windu vermobeln wir Geonosianer, während die KI-gesteuerten Jedis im Hintergrund aushelfen. Symbole zeigen an, wieviele Droiden Sie verschrotten müssen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Bei Lego Star Wars werden Kindheitsträume wahr: Im Sternenkrieg mit kleinen Legofiguren das Lichtschwert zu schwingen – großartig! Schreibe ich hier etwa mit dem Herz eines Sechsjährigen? Vielleicht. Aber es sind die liebevollen Details und schrägen Ideen, die mich jedes Alter vergessen lassen. Schade, dass nach ein paar Stunden schon der Abspann erscheint, da hätten ein zweiter Schwierigkeitsgrad oder zusätzliche Aufträge in den alten Episoden Wunder gewirkt. Trotzdem, Junge und Junggebliebene können zugreifen.

»Stein für Stein mächtig Spaß«



## LEGO STAR WARS 3D-ACTION

PUBLISHER	Eidos / Traveller's Tales	RELEASE (D)	21.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 26 Seiten	USK	ab 6 Jahre

## GEEIGNET FÜR

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

## TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2400+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Radeon X600		Gamepad	Gamepad
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + Effekte - polygonarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ Original-Effekte und -Musik - keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg - für Profis viel zu leicht	6 / 10
ATMOSPHERE	+ lustiger Sternenkrieg im Plastik-Look + Originalfiguren	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung - leichte Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ spaßiger Koop-Modus - drei sehr kurze Kampagnen	5 / 10
LEVELDESIGN	+ liebevoll gebaute Levels + viele Rätsel und Sprüngeinlagen	10 / 10
KI	+ manche Gegner weichen zurück - Feinde greifen stupide an	4 / 10
WAFFEN	+ viele Charaktere mit eigenen Fähigkeiten + Specialmoves	8 / 10
HANDLUNG	+ die größten Momente aus den Filmen zum Selberspielen	7 / 10

## PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: KURZES, LUSTIGES ACTIONSPIEL – NICHT NUR FÜR KINDER.





# MARINE CORPS

Neue Ausstattung und alte Macken für Söldner.



DVD:  
Test-Check



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK D36

In einer Dienstvorschrift der Bundeswehr heißt es angeblich: »Ab einer Wassertiefe von einem Meter beginnt der Soldat selbstständig mit Schwimmbewegungen. Hierbei entfällt die Grußpflicht«. Auch ohne gedient zu haben konnten Spieler im Multiplayer-Shooter **Söldner** von Jowood schon immer schwimmen. Mit **Marine Corps** tauchen sie nun sogar ab oder steuern Boote. Das Addon

erweitert den Fuhrpark um acht Wasserfahrzeuge, von Jetskis über Patrouillenboote bis hin zu Unterwasser-Scootern. Wenn Sie den Scooter allerdings nicht schon an Land in die Hand nehmen, können Sie ihn im Wasser nicht mehr aktivieren.

**Marine Corps** bietet erstmals Ausrüstungssets, mit denen Sie Ihre Bewaffnung bequem mit nur einem Klick zusammenstellen. Das ist umso nützlicher, da

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Auch wenn Söldner Reloaded bereits bugfrei sein sollte – Marine Corps bringt das Spiel immer noch nicht auf den finalen Stand. Rund zwei Wochen nach Release gab's schon wieder einen Patch, und trotzdem ist Söldner immer noch nicht ohne Fehler. Die neuen Boote etwa stehen schon mal senkrecht im Wasser. Addon-Käufer mit den übrigen Spielern auf einem Server zu vereinen birgt aber Probleme: Wenn nur eine Partei über Marines und damit zum Beispiel über mobile Startpunkte verfügt, ist die Spielbalance hinüber.

»Nur für eingefleischte Söldner«



In Marine Corps gibt's nun Wasserfahrzeuge wie dieses Patrouillenboot.

das Addon 20 neue Waffen und 30 zusätzliche Land- und Luftfahrzeuge ins Arsenal packt. Darunter auch deutsche Panzer wie Leopard 2, Gepard oder Wiesel. Besonders nützlich sind spezielle Lkw, die als mobile Startpunkte dienen. Auch am Himmel gibt's Neues: Manche Luftfahrzeuge sind nun mit kamera-gesteuerten Raketen ausgestattet, die Sie per Hand ins Ziel steuern. Ihr Fluggerät behält dabei den aktuellen Kurs bei. Insbesondere bei den schnellen Jets ist es daher schwierig, währenddessen nicht abzustürzen.

Sie können auch ohne Addon Hand an neue Ausrüstung legen: Marines spielen nämlich auf den gleichen Servern wie »normale« Söldner und können dort Ausrüstung verteilen. Die zehn neuen Karten sind ebenfalls für alle spielbar.

FAB

► HOTLINE: (01805) 558 396 0,12 EURO/MIN

## SÖLDNER: MARINE CORPS

GENRE Multiplayer-Shooter-Addon  
PUBLISHER Koch Media / Jowood  
CA. PREIS 25 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschr.

MINIMUM 1,8 GHz,  
512 MB  
PREIS/LEISTUNG GUT





# SPLINTER CELL 3 MULTIPLAYER

Mit kleinen Schwächen – trotzdem brillant.



Dank der Spezialansicht erkennen wir den getarnten Spion als diffusen Schemen.

**W**enn Sie das erste Mal den »Versus«-Modus des Schleich-Shooters **Splinter Cell 3** starten, werden Sie stutzen: Die Prachtgrafik des Hauptspiels ist verschwunden. Das bereits aus **Pandora Tomorrow** bekannte und nicht veränderte Katz-und-Maus-Spiel zwischen Spionen (abgespeckte Sams) und fett bewaffneten Söldnern (in Ego-Perspektive) basiert auf der Vorgänger-Engine – im Gegensatz zum »Koop«-Modus, den wir schon im Haupttest als spielerisch gelungen und besonders hübsch gewürdigt ha-

ben. Immerhin sind die Levels detailreicher, allerdings zuweilen auch deutlich größer. Da der Spielverlauf zwar brillant, aber nicht actionreich ist, artet eine Hatz auf Spione schon mal zum Langstreckenlauf aus. Insgesamt elf Maps können nun gespielt werden: sechs neue plus fünf alte, überarbeitete Karten. Ubisoft hat gelernt und gestaltet die Mit- und Gegenspieleruche nun deutlich leichter. Sie finden ratzfat ein Spiel oder erstellen rasch selber eins. So tummeln sich mittlerweile an einem normalen Abend fast 300 Spieler auf deutschen und annähernd 1.000 auf US-Servern.

Kurz zur deutschen Version des Hauptspiels: Die Stimmen sind exzellent, die Texte sicher vertont. Das Programm büßt keinerlei Atmosphäre ein. **PET**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/05

## SPLINTER CELL 3

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft Montreal
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr. Profis
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
MULTIPLAYER	SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



# PROJECT SNOWBLIND MP

Launiger Alleskönner für Zwischendurch.



Auf den Deathmatch-Karten warten die aus dem Hauptspiel bekannten Vehikel.

**Z**war bietet der Ego-Shooter **Project Snowblind** gerade mal zehn nur mäßig designte Karten, doch in denen steckt viel Kurzweil. Denn was die Maps nicht leisten, schaffen die Spielmodi – Abwechslung. Im Modus »Hunter« machen Sie Jagd auf den Über-Krieger. Er hat alle Waffen, ist schneller und besser gepanzert als der Rest. Haben Sie ihn erledigt, werden automatisch Sie zum Super-Cyborg. Die zwei Capture-the-Flag-Varianten erinnern durch ihre Soldatentypen an den Mehrspieler-Klassiker **Team Fortress**. Der Demolition-Modus ist eine Abwandlung von **Counterstrike**, nur legen beide Teams Bomben. Entschärfte Bomben können in die Basis des Gegners zurück gebracht und dort gezündet werden. Tückisch: Wollen Sie eine bereits entschärfte Bombe legen, müssen Sie damit rechnen, dass die unter Ihrer Nase hochgeht. Denn ein einmal gestarteter Timer wird nicht wieder zurückgesetzt. Schön: Auf vielen Karten finden Sie die bereits aus dem Hauptspiel bekannten Vehikel und stationären Ge-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wenn Entwickler Crystal Dynamics sich ein wenig mehr Mühe beim Kartendesign gegeben hätte, könnte der Multiplayer-Part von **Project Snowblind** vom spaßigen Zwischendurch-Spielchen zum echten Kracher avancieren und der ausgehungerten Team-Fortress-Gemeinde neues Futter geben. Immerhin sollte das Spiel einst ein Taktik-Shooter-Ableger zu **Deus Ex** werden. Aber für LAN-Partys und den schnellen Kick im Internet taugt es allemal.

»Ideal für LAN-Partys«



schütze. So kämpfen Sie etwa in Mechs gegen Panzer oder beharken diese mit einem fetten MG. Schade: Bis man im Internet eine Partie findet, vergehen schon mal Stunden. **PET**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/05

## PROJECT SNOWBLIND

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Eidos / Crystal Dynamics
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr. Profis
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB
MULTIPLAYER	GUT
PREIS/LEISTUNG	GUT



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Zuerst ein wenig Gequengel: Wieso ist das denn bitte die olle Grafik-Engine im Versus-Modus, liebe Ubis? Fehlte die Zeit? Ich bin enttäuscht. Und nun Lob: einfach ein klasse Spiel – wie schon im Vorgänger. Und weil das mit den Servern jetzt echt besser klappt, ist auch deutlich mehr los im Internet. Keine fehlerhaften Anzeigen, kein schwurbeliges Gesuche nach Gegnern. So macht Online-Sam Spaß. An alle, die sich bisher noch nicht trauen: Ausprobieren!

»Klappt super!«





## ROBOTS



Robots beschützen das benötigte Ersatzteil.

**R**oboter-Teenager Rodney Copperbottom muss Robotcity von bösen Bots befreien. Im Actionspiel zum Animationsfilm **Robots** steuern Sie den metallenen Helden durch stimmige Levels und meistern knifflige Sprungpassagen. Die störrische Kamera nervt jedoch. Trotzdem dürften besonders Kinder viel Spaß haben. **DM**

### ROBOTS

GENRE: Actionspiel  
PUBLISHER: Vivendi / Eurocom  
CA. PREIS: 30 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger  
MINIMUM: 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG: **BEFRIEDIGEND**



## BACK TO GAYA



Im Keller geht's mit Knüppel gegen Kakerlaken.

**U**nd noch ein Spiel zu einem Animationsfilm: In **Back to Gaya** verfolgen die fingerhutgroßen Gayaner Buu und Sino einen Dieb in die Menschenwelt. Dabei hüpfen Sie durch liebevoll designte Levels und verkloppen Ungeziefer mit einfachen Specialmoves. Einsteiger werden jedoch an den harten Sprungeinlagen verzweifeln. **DM**

### BACK TO GAYA

GENRE: Actionspiel  
PUBLISHER: East Entertainment / 4 Head  
CA. PREIS: 30 Euro  
ANSPRUCH: Fortgeschrittene  
MINIMUM: 1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**



## FIRE FOR EFFECT



Die Gegner weichen nicht aus und treffen kaum.

**M**al wieder retten Sie die Welt vor einer Terrorgruppe. In **Fire for Effect** steuern Sie abwechselnd den Haudrauf-Spezialisten Raptor und die Sam-Fisher-Kopie Stealth Owl durch öde Levels. Taktik? Weit gefehlt: Gegen die dummen Gegnerhorden reicht stures Ballern. Zudem stören die schwache Grafik und viele Bugs. Pfui! **DM**

### FIRE FOR EFFECT

GENRE: Actionspiel  
PUBLISHER: Hip Games / Asobo Studio  
CA. PREIS: 30 Euro  
ANSPRUCH: Fortgeschrittene  
MINIMUM: 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG: **UNGENÜGEND**



## MORDILLO'S JUNGLE FEVER



Sie hüpfen stets von Liane zu Liane – das war's.

**T**arzan hätte bei diesem Spiel allen Grund zu jaulen. In **Mordillo's Jungle Fever** springen Sie Level für Level von einer Liane zur nächsten, um Ihre Angebetete zu retten. Dafür müssen Sie nur die Leertaste im richtigen Moment drücken. Anspruch? Gibt's nicht. Abwechslung? Auch nicht. Selbst RTIs **Dschungelcamp** war spannender. **DM**

### MORDILLOS

GENRE: Geschicklichkeitsspiel  
PUBLISHER: Phenomedia  
CA. PREIS: 10 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger  
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG: **UNGENÜGEND**



DVD:  
Test-Check



DVD:  
Test-Check





Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

# WENN HOBBY- ENTWICKLER...

**...SPIELE MACHEN...** sieht das oft schräg aus. So wie beispielsweise **Darwinia**, das aktuelle Spiel von Introversion. Introversion ist eine kleine Gruppe von Teilzeit-Entwicklern, die nicht einmal ein Büro haben – nicht umsonst ist das Motto der Firma »Die letzten der Schlafzimmer-Entwickler«. Um so bemerkenswerter, dass **Darwinia** im Test viele Spiele mit weit, weit größeren Entwicklungsbudgets

hinter sich lässt, auch wenn es zu höchsten Wertungsweihen aus nachvollziehbaren Gründen nicht reicht. Aber auch so ist den Engländern ein optisch ungewöhnliches, spielerisch solides Strategie-Spiel gelungen, das zudem nur 30 Euro kostet. Lesen Sie zu dem Thema auch unseren Report zur Indie-Entwicklerszene ab Seite 184.

**IMPERIEN FALLEN.** **Empire Earth 2** enttäuschte uns beim Test, vor allem wegen der nicht mehr zeitgemäßen Grafik und der misslungenen Balance. Auch **Cossacks 2** ist nicht ganz der Knaller geworden, den wir erwartet hatten. Und **Imperial Glory**, Hoffnungsträger für die Globalstrategie, schaffte den Redaktionsschluss dieser Ausgabe nicht ganz, den ausführlichen Test finden Sie in der nächsten Ausgabe.

## INHALT

### TITELSTORY: STRONGHOLD 2

Mega-Test	66
Patch in der Packung!	66
Beispielmission »Rückkehr ins Kloster«	68
Die Pflichten eines Burgherren	70
Die coolsten Einheiten	72
Technik-Check	74
Leser-Check	75
<b>TESTS</b>	
Empire Earth 2	98
Incredible Challenge	102
Massive Assault Network	102
Yu-Gi-Oh! Online	102
Cossacks 2	104
World at War	106
Darwinia	108

## GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	10	9	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	NEU	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
9	Schlacht um Mitteleuropa	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	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
16	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
17	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
18	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
19	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
20	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
21	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
22	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
23	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
24	Knights of Honor	Strategiespiel	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
25	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10	

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



Eine kurze Geschichte von fast allem

# EMPIRE EARTH 2

Man sagt, es sei ein ziemliches Glück, dass es die Menschheit aus der Steinzeit in die Moderne geschafft hat. In *Empire Earth 2* finden Sie heraus, woran man scheitern kann.

## FACTS

- > 24 Missionen
- > 15 Epochen
- > 14 Völker
- > 23 Gebäude
- > 70 Landeinheiten
- > 31 Schiffe
- > 27 Flugeinheiten
- > 42 Spezialeinheiten

## VERGLEICH

Alexander



Besser als...

Schlechter als...



Empires

**M**it allem hatten die Römer gerechnet, als sie die schweren Onager in die Schlachtreihe schoben, als sich die Sehnen der Ballisten spannten, als die Legionäre ihre Speere hoben und die Lederriemen der Schleuderer flirrten; auf alles waren sie vorbereitet, nur nicht darauf, dass ein B2-Bomber durch die Wolkendecke brechen und einen Feuerball auf sie werfen würde, dass sie alle tot umfielen. Nun ist dieses Ereignis geschichtlich nicht überliefert, aber wir haben es mit eigenen Augen gesehen! Schließlich hatte sich unsere Zivilisation den Bomber über Jahrhunderte erarbeitet, bevor wir in *Empire Earth 2* über die rückständigen Römer herfielen.

## Reichsgründung

Weil Weltgeschichte bekanntlich ziemlich lange dauert, eilen Sie im Echtzeit-Strategiespiel *Empire Earth 2* im Laufschrift durch die Historie. Die besteht aus 15 Epochen, erstmals eingeführt im Vorgänger *Empire Earth* (86, GS 1/02) – dort durften Sie ein Volk von der Steinzeit bis ins Nano-Zeitalter führen. Was faszinierend klingt, funktioniert nur im freien Spiel oder in Multiplayer-Partien, bei denen die Entwicklungsstufen aufeinander folgen. In den Kampagnen bleiben Sie dagegen in jeder Mission innerhalb einer Ära. Im Lauf der 24 Einsätze führen Sie drei Zivilisationen durch viele tausend Jahre der Menschheit: Die Koreaner steigen unter Ihrer Herrschaft von Steinzeit-Clans zur antiken Großmacht in Asien auf. Dann geht's weiter mit den Preußen, die im Mittelalter um Kleinstaaten kämpfen und ein Reich gründen, über dem schließlich Kanonendonner hallt



und über die Weltkriege bis in die Zukunft vordringen, in der Roboter Energiestrahlen feuern.

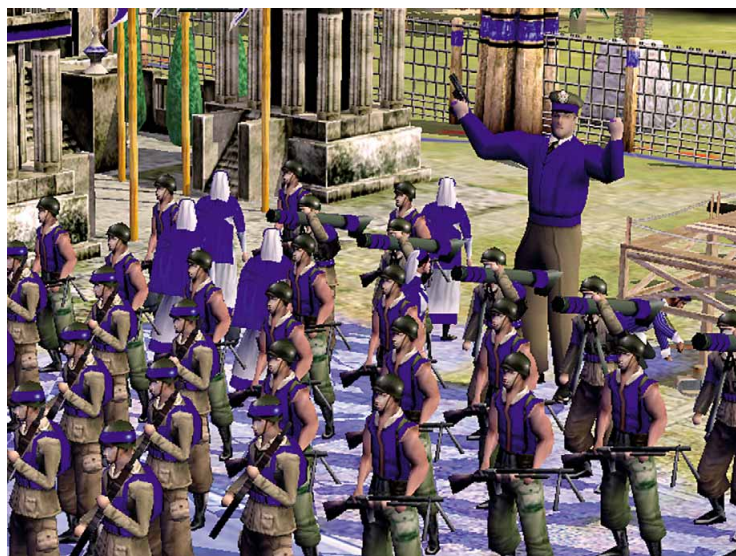
## Tu dies, tu das

Gab es im ersten *Empire Earth* noch regelmäßige Abenteuer-Einsätze, in denen Sie einen Trupp ohne Basisbau durch die Karte schleusten, sind nun fast

und Gewehrkugeln peitschen. Den Abschluss bilden die Amerikaner, die im spanisch-amerikanischen Krieg 1898 einsteigen



In der Moderne richten Bomber große Schäden an, halten aber nur wenige Treffer aus.



Der militärische Anführer (hinten) stärkt die Moral aller Truppen, die ihn begleiten.





Um ihr Reich zu erweitern, annektieren Sie in der preußischen Kampagne deutsche Provinzen. Dazu muss die Nachbarstadt fallen.

alle Aufgaben mit Siedlungs-Management verbunden. Mehr als das: In der Regel beginnen Sie schon mit mehreren Dörfern, mindestens aber mit einem gut ausgebauten Startlager. Die grundlegende Aufbau-phase entfällt also, dafür müssen Sie sich in jedem Level erst einmal einen Überblick über die vorhandenen Anlagen verschaffen. Ihre Aufgaben sind angenehm vielfältig und fast immer in Haupt- und Nebenquests geteilt. So müssen die Amerikaner im ersten Weltkrieg erst deutsche MG-Stellungen ausnehmen, dann zwei nahe Dörfer sichern und schließ-

lich ins gegnerische Lager einfallen. Nebenher sollten Sie Suchtrupps in nahe Wälder schicken, um eine verlorene Division aufzustöbern. Außerdem muss das Camp der verbündeten Franzosen gegen deutsche Angriffe verteidigt werden, währenddessen kreisen feindliche Bomber über dem eigenen Lager – oft brennt es an mehreren Ecken gleichzeitig, ständig ist irgendwo auf der Karte Alarmstimmung. In einigen Einsätzen wird die Krise zur Methode: Als Koreaner führen Sie zum Beispiel Rückzugsgefechte gegen Horden einfallender Chinesen, die Siedlung für Siedlung niederbrennen. Sonderlich motivierend sind solche »Baue auf, um es dann wieder zu verlieren«-Einsätze allerdings nicht.

### Danke. Pause.

Wenn links Soldaten sterben, rechts Schiffe sinken und hinten Bürger meutern, kommen selbst Profis ins Schwitzen. Ihr bester Verbündeter im Getümel ist die Pausenfunktion (die auf der umständlichen Hotkey-Kombination Shift-Pausetaste liegt). Während die Welt still steht, können Sie Truppen Befehle erteilen und Nachschub in

Auftrag geben. Außerdem hilft das »Picture in Picture«-Fenster: Rechts unten zeigt **Empire Earth 2** eine verkleinerte Spielansicht, in der Sie genauso agieren können wie im Hauptfenster. So sind Sie theoretisch an zwei Stellen gleichzeitig. In der Praxis frisst die Zweitkamera enorm Leistung; Spieler ohne Highend-Hardware sollten das Fenster deshalb ausschalten. Eine andere Komfortfunktion, die blendend funktioniert: Im »Citizen Manager«, einem Extra-Bildschirm, sehen Sie auf einen Blick die Rohstoffvorkommen auf der Karte und wo gerade wie viele Arbeiter die Hacken schwingen. Ein Rechtsklick nimmt Bürger auf, ein Linksklick teilt sie neuen Aufgaben zu. Noch schneller geht's direkt im Spielfenster mit Klicks auf die Ressourcen-Icons. Im Endeffekt müssen Sie Arbeiter nur noch selbst steuern, wenn Sie Bauaufträge vergeben.

### Länderfresser

Jede Karte in **Empire Earth 2** besteht aus mehreren Territorien, deren Grenzlinien als bunte Striche durchs Gelände laufen. Jedes Territorium kann nur eine bestimmte Zahl von Einheiten

### ZEITSPRÜNGE

Epoche 3: Bronzezeit

Epoche 5: Antike

Epoche 7: Renaissance

Epoche 10: Industrialisierung

Epoche 11: Moderne

Epoche 13: Digitalzeitalter

Epoche 14: Gen-Zeitalter

### DAS IST NEU

- Territorien müssen erobert werden, um das Bevölkerungslimit zu heben
- Kronen-System mit Boni für herausragende Leistung in drei Bereichen
- Der Citizen Manager ordnet Arbeiter bequem Aufgaben und Ressourcen zu
- Einheiten-Upgrades laufen nicht mehr über Einzelwerte, sondern über Stufen
- Wettereffekte und Jahreszeiten beeinflussen Truppengeschwindigkeit und Sicht
- Gemeinsame Schlachtpläne und ausgeklügelte Vereinbarungen durch Diplomatie
- Straßen- und Brückenbau verbindet Siedlungen und beschleunigt Bewegungen
- Naturkatastrophen fallen weg, stattdessen haben Anführer Spezialfähigkeiten



ernähren, auch von Spezialgebäuden wie der Universität darf pro Bezirk nur eins errichtet werden. Deshalb ist Expansion Pflicht, um das Bevölkerungslimit zu erhöhen. Wer ein Stadtzentrum in unbebaute Territorien setzt, übernimmt das Kommando, in umkämpften Ländern müssen Sie zuerst das Haupthaus des Gegners einäschern. In den meisten Levels leben mehrere Völker in Nachbarschaft, die nicht immer feindlich gesinnt sein müssen. Über das Diplomatie-Menü schließen Sie ausgeklügelte Verträge, die vom Tribut über Durchreise-



Auf der Schlachtplan-Karte malen Sie Angriffswege und Ziele.



Der Citizen Manager zeigt alle Rohstoffe und eigene Arbeiter.

rechte allerhand Klauseln enthalten. Ihren Verbündeten dürfen Sie mit Pfeilen und Kreuzen einfache Angriffspläne auf die Karte malen und zuschicken. Sinnvoll war das bei unseren Partien nie, denn die KI-Freunde

zögern lang und schlagen nach eigenem Gutdünken los, ohne Ihnen Bescheid zu geben.

### Alles geht besser

Auch innerhalb jeder Epoche gibt's genug Möglichkeiten für

Fortschritt: Pro Zeitalter dürfen je vier Technologien aus den drei Bereichen Militär, Wirtschaft und Imperium erforscht werden. So erhöhen Sie zum Beispiel die Durchschlagskraft aller Reiter, die Reichweite der

## TECHNIK-CHECK

### GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768, niedrige Details

Bei niedrigen Details fallen die fehlenden Schatten und matschigen Texturen auf. Auf Durchschnitts-Hardware ist Empire Earth 2 nur so spielbar.



1280x960 höchste Details

In der höchsten Detailstufe bekommen die Soldaten korrekte Schatten, Texturen sind scharf. Massenszenen wie diese belasten den Prozessor enorm.

### GRAFIKOPTIONEN

**Modelldetails**  
Auf der niedrigsten Stufe sind die Modelle unschattiert. Das fällt im Schlachtgetümmel kaum auf und bringt etwas mehr Leistung.

**Texturdetails**  
Schlechter aufgelöste Texturen haben klare Geschwindigkeitsvorteile, sehen aber furchtbar aus – Finger weg von dieser Option.



**Effektetails**  
Leuchteffekte wirken auch in unteren Stufen noch gut, dafür verschwinden Schlachtfeld-Details wie Krater und Fußspuren.

**Wetterdetails**  
Nebel und Staubwolken stören nur, auch die anderen Effekte sind kaum der Rede wert – wer hier runterregelt, verliert nichts.

### TUNING-TIPPS

**1** Leistungsfresser Nummer 1 ist die Bild-in-Bild-Option. Selbst auf Highend-Hardware sollten Sie das Fenster deaktivieren – das bringt satte 50 Prozent Tempo.

**2** Realistische Schattenwürfe von Hunderten von Einheiten belasten den Rechner in Groß-

schlachten enorm. Die Option »Mittel« bei den Schattendetails ist ein Kompromiss, der einen Performance-Schub von 40 Prozent gibt.

**3** Setzen Sie die Effektetails auf die niedrigste Stufe. Empire Earth 2 gleißt und blitzt auch dann noch ganz ordentlich, läuft aber 30 Prozent flüssiger. **AK**

### PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/6700	Radeon X800/850	Geforce 6800	
512 MBYTE	2,0 MHz	800x600 <sup>1)</sup>										
		1024x768 <sup>1)</sup>										
	2,5 GHz	1024x768										
		1280x960										
1024 MBYTE	3,0 GHz	1024x768										
		1280x960										
	XP/2000+	1024x768										
		1280x960										

<sup>1)</sup> minimale Details

□ nicht möglich

■ stark ruckelnd

■ mäßig ruckelnd, spielbar

■ perfekt spielbar





Die Zukunft: Unsere Armee stürmt gegen die Leuchtmauer, Hightech-Bomber fliegen Angriffe.

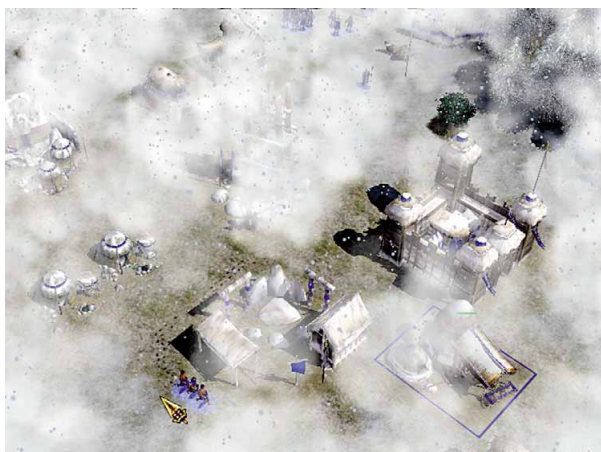
Türme oder den Ertrag aus dem Handel mit anderen Nationen. In jedem der drei Bereiche vergibt das Spiel außerdem eine Krone an die jeweils führende Nation. Die Militärkrone kriegt zum Beispiel das Volk, das die meisten und fortschrittlichsten Truppen besitzt. Für ein paar Minuten genießt die Zivilisation dann einen frei wählbaren Vorteil, etwa erhöhte Reichweite aller Geschütze. Zusammen mit dem Kleinod gibt's außerdem einen Anführer geschenkt, der Spezialfähigkeiten besitzt und die Moral aller eigenen Einheiten in der Umgebung hebt. Auch die Armee lässt sich aufrüsten. Durften Sie in **Empire Earth** noch einzelne Attribute wie Geschwindigkeit oder Lebensenergie erhöhen, erkaufen Sie nun den nächsthöheren von vier Rängen pro Truppentyp. Das steigert automatisch einige der Kampfwerte der Einheit.

### Und jetzt: Das Wetter

Wenn auf den Schlachtfeldern Armeen aufeinander prallen, läuft das nach bewährtem Echt-

zeit-Rezept: Jeder Einheitentyp ist stark oder anfällig gegen einen anderen, Formationen lösen sich im Nu auf, pure Truppenmix-Masse gewinnt in der Regel jede Auseinandersetzung. Auf den Meeren kreuzen Schlacht- und Handelsschiffe, in der Luft fliegen Jäger, Bomber und später auch Hubschrauber – je höher die Epoche, desto komplexer die Kämpfe. Zur ultimativen Ausstattung gehören Atomraketen und Kampf-Mechs. Weil in vielen Einsätzen die Jahreszeiten wechseln, ändert sich auch das Wetter. Bei Regen und Schnee marschieren Bodentruppen langsamer und sehen weniger weit, alberne Nebelwolken verdecken das Gelände (lassen sich aber ausschalten). Trotz solcher Effekte ist die eckige Grafik nicht mehr zeitgemäß; vor allem die Landschaft enttäuscht. Angesichts durchwachsender Optik schluckt **Empire Earth 2** in der von uns getesteten Verkaufsversion erschreckend viel Systemleistung – Details siehe Technik-Check. **CS**

► HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



Sinnloses Wetter: Im Schneesturm sehen Sie nichts. Am besten ausschalten.

### CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Mal eine Partie zwischendurch, eine schnelle Kampagnenmission? Haha! Vergessen Sie's, hier wartet Arbeit. Der Computergegner baut in Windeseile Spitzenarmeen, in den Kampagnen kommt eine Aufgabenflut dazu, gern auch mal unter Zeitdruck. Klar, Citizen Manager, Diplomatie und Epochensystem geben mir unzählige taktische Möglichkeiten, jedes Detail meiner Zivilisation liegt in meiner Hand. Nur: Was habe ich davon? Schlacht ist Schlacht, da bewegt sich das Spiel auf üblichem Echtzeit-Niveau. Eine motivierende Handlung gibt's in **Empire Earth 2** nicht. Stattdessen sind die Missionen im normalen Schwierigkeitsgrad so angelegt, dass Sie in der Regel erst einmal scheitern.

Wer gern an Herausforderungen knabbert und an Stellschrauben dreht, der darf hier Epoche machen. Und in Mehrspieler-Duellen ist der Wettlauf durch die Zeit nach wie vor eine originelle Erfahrung. Eine feine Experimentierwiese für frustresistente Profis mit modernster Hardware – denn die Performance ist eine Unverschämtheit.

»Das ist Arbeit«



### MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Profis werden hier gut bedient: Unmengen von Einheiten, Spezialfähigkeiten und sonstigen Mätzchen sorgen für massig Tiefgang. Fast schon zu viel, denn in der Hektik der Gefechte kann zumindest ich unmöglich alle Feinheiten im Blick behalten. Dazu kommt der harsche Schwierigkeitsgrad, bereits in den ersten Missionen drängt der Feind unfair stark. Warum ich den Titel trotzdem mag? **Empire Earth 2** ist endlich mal wieder ein Epochen-Strategiespiel, die Zeitalter-Aufstiege motivieren ungemein. Außerdem gefällt mir der Grafikstil, komische Größenverhältnisse hin oder her.

»Gestresster Bürger-Meister«



### EMPIRE EARTH 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Vivendi / Mad Doc Software	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 50 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre



#### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Empires: Die Neuzeit (82, GS 11/03) Spannender Ritt durch die Epochen. Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefallenes, episches Strategie-Abenteuer.

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP Z200+ AMD	XP Z600+ AMD	Athlon 64 2800+
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	□ 2 vorne, 2 hinten		
	□ 5.1		
	□ 6.1		

#### MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Neun gute Karten plus Zufallskarten für bis zu zehn Spieler im Netzwerk oder Internet. MODI 9 Spielmodi, darunter Conquest, King of the Hill, Regicide, Hot Spots

#### BEWERTUNG

GRAFIK	Wettereffekte	hässliches Gelände	polygonarm	6 / 10
SOUND	unaufdringliche Melodien	wiederholen sich ständig		7 / 10
BALANCE	extrem steile Lernkurve	Aufgaben-Overkill		5 / 10
ATMOSPHÄRE	historischer Rahmen	keine Identifikationsfiguren		7 / 10
BEDIENUNG	Arbeiter-Manager	Optionsvielfalt schwer zu überblicken		6 / 10
UMFANG	drei solide Kampagnen	tolles Epochensystem		10 / 10
MISSIONSDSIGN	Haupt- und Nebenaufgaben	abwechslungsreich		9 / 10
KI	anspruchsvoll	Wegfindung	teils seltsames Verhalten	7 / 10
EINHEITEN	riesige Auswahl	Rangsystem	Forschung	10 / 10
KAMPAGNEN	spannender Aufgaben-Mix	keine Rahmenhandlung		9 / 10

#### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ANSPRUCHSVOLLE EPOCHEN-STRATEGIE, NUR FÜR PROFIS.





# MASSIVE ASSAULT NETWORK

Zug um Zug kämpfen Profi-Taktiker im Internet.



Unsere Landungsoperation schlägt fehl.



**F**iese Generäle auf fern-  
nen Welten – mehr Story  
gibt's im Runden-Taktikspiel  
**Massive Assault Network** nicht.  
Egal, im Vordergrund stehen  
die Schlachten mit 26 Einheiten.  
Falls Sie sich wundern:  
**Massive Assault** haben wir be-

reits getestet (GS 1/2004, 68), die  
Neuaufgabe kommt jedoch mit  
einem Online-Modus daher.  
Menschliche Mentoren fordern  
Sie in der Internet-Lobby zu er-  
sten Übungsduellen heraus, be-  
vor Sie sich an richtige Kriege  
wagen. Blöd: Oft müssen Sie Tage  
warten, bis der Lehrmeister  
seine Züge macht. Teuer: Für ei-  
nen Monat Lobby-Service wer-  
den 6,66 Euro fällig. Für Profis  
aber durchaus spannend. **MS**

## MASSIVE ASSAULT NETWORK

GENRE Runden-Taktikspiel  
PUBLISHER Most Wanted Games /  
Wargaming.net  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Profis  
MINIMUM 1,6 GHz,  
128 MByte  
PREIS/LEISTUNG **GUT**



# YU-GI-OH! ONLINE

Spannende Online-Kartenduelle für Japano-Fans.



Das Spielfeld ist sehr übersichtlich und die Kartenauswahl groß.

**H**inter **Yu-Gi-Oh! Online**  
steckt eine gelungene  
Umsetzung des bekannten ja-  
panischen Sammelkartenspiels  
für Internet-Duelle gegen  
menschliche Spieler auf der  
ganzen Welt. Die Gegnerteilung  
ist an einigen Stellen ein  
wenig unfair, doch die große  
Kartenauswahl, die strategi-  
sche Herausforderung und die

Sammelsucht durch Spielge-  
winne sorgen für eine hohe  
Langzeitmotivation. **DB**

## YU-GI-OH! ONLINE

GENRE Strategiespiel  
PUBLISHER Konami  
CA. PREIS Duelpass (3= für  
30 Duelle)  
ANSPRUCH Fortgeschrit.  
MINIMUM 800 MHz,  
128 MB,  
PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT**



# INCREDIBLE CHALLENGE

Faszination Technik: Surrile Maschinen zum Selberbauen.



Raketenreiter Ed katapultiert sich durch 40 Technik-Rätsel - in nutzloser 3D-Grafik.

**D**as Spannendste an die-  
sem Spiel ist seine Ge-  
schichte: 1993 erschuf Jeff Tun-  
nell, Kopf des Sierra-Tochterstudios  
Dynamix, den Klassiker **The  
Incredible Machine**. Das immens  
erfolgreiche Programm wurde  
oft kopiert, unter anderem von  
Tunnell selbst: 2002 stellte seine  
neue Firma Garage Games die  
maue 3D-Adaption **Chain Reac-  
tion** als Shareware ins Internet.  
Den Oldie hat Dtp ausgegraben,  
eingedeutscht und umbenannt:  
Als **Incredible Challenge** steht die  
Ex-Shareware für 10 Euro in hie-  
sigen Läden. Besser geworden ist  
das Spiel dadurch freilich nicht.

Grundidee ist die kreativen  
Bastelei mit Technik-Bauteilen,  
die den Gesetzen der Physik ge-  
horchen. So entstehen Ketten-  
reaktionen: Ein Ball fällt auf ei-  
ne Schere, die schneidet ein Seil  
durch, an dem ein Eimer hängt  
– der knallt auf einen Schalter,  
durch den ein Motor anspringt  
und ein Fließband antreibt. Auf  
dem rollt das lilafarbene Mons-  
ter Ed ins Ziel – die Zustellung  
des trägen Helden ist die Aufga-  
be in jedem Level. Davon gibt's  
gerade mal 40 Stück, deren ein-  
fache Problemstellungen das  
Potenzial des Spiels selten aus-  
schöpfen. Abhilfe schafft der

Baukasten, in dem Sie aus 65  
Bauteil-Typen (darunter Staub-  
sauger, Raketen oder Kanonen)  
eigene Rätsel entwerfen. Größte  
Genre-Neuerung ist die krude  
3D-Grafik – vollkommen sinnlos,  
denn das Drehen der Ansicht  
bringt keine Vorteile. Stattdes-  
sen lassen sich manche Teile nur  
aus der Nahansicht gut greifen –  
da ist Zoomen angesagt. **CS**

► HOTLINE: (0900) 151 005 4 1,95 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Das war nix, Mr. Tunnell! Incredible Challenge  
bleibt in jeder Hinsicht hinter dem zwölf Jahre  
alten Original zurück. Zudem sind selbst Ge-  
legenheitsspieler in wenigen Stunden durch. Der  
Anspruch richtet sich an Kinder, die dank kla-  
rer Aufgaben und guter Physik  
Spaß haben. Für die hässliche  
3D-Grafik gibt es aber keine  
Entschuldigung. Der Konkur-  
rent Crazy Machines 2 (GS 01/05,  
66 Punkte) ist zum gleichen  
Preis die bessere Wahl.

»Kinderspiel«



## INCREDIBLE CHALLENGE

GENRE Strategiespiel  
PUBLISHER Dtp  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Einstieger  
MINIMUM 400 MHz,  
64 MB  
PREIS/LEISTUNG **GUT**





## Große Gefechte – kleine Krieger

## COSSACKS 2

Wer auf den Cossacks-Schlachtfeldern bestehen will, braucht kluge Taktiken – und gute Augen

## INFO

- 2 Kampagnen
- 20 Schlachtfelder
- 150 Einheitentypen
- 64.000 Soldaten in einer Schlacht

Was kann man von einem Spiel erwarten, das **Cossacks 2: Napoleonic Wars** heißt? Nun, dass man zum einen auf Kosaken trifft, zum anderen auf den berühmten französischen Feldherrn. Tatsächlich spielen beide aber nur eine untergeordnete Rolle in den Echtzeitgefechten »Made in Ukraine«. Die Entwickler von GSC Game World haben stattdessen ein Sammelsurium unterschiedlichster Schlachten und Scharmützel des 19. Jahrhunderts zusammengestellt, die alle eins verbindet: sie sind wuselig und taktisch fordernd.

## Britten gegen Engländer

Pech für Curtis Farnbroe: Kaum hat der englische Junker sein Offizierspatent erhalten, da muss er auch schon um sein Erbe kämpfen – gegen die eigenen Landsleute. Eingebettet in die missionsbasierte Einsteigerkampagne erfahren Sie zusammen mit dem Briten alles über die Feinheiten von **Cossacks 2**. Sie lernen zum Beispiel, wie Sie über das komfortable Kommandosystem Einheiten zu Schwadronen zusammenfassen. Ein Minimenü hilft dabei, die wichtige Ermüdung der Verbände im

Auge zu behalten (siehe Extra-kasten). Sinkt die durch Gewaltmärsche und zu hohe Verluste, leidet automatisch die Moral und damit die Kampfkraft. Im schlimmsten Fall lösen sich die Schwadronen auf und verlassen Hilfe rufend (erkennbar an einblendenden Minitexten) das Schlachtfeld. Auch das Gelände ist sehr wichtig: Von Hügeln herab feuert es sich besser, als beim Ansturm auf einen Berg. In Sümpfen kann es passieren, dass Kanonenkugeln verlöschen, bevor sie explodieren können. Außerdem verringert sich im Matsch die Geschwindigkeit sämtlicher Truppen.

Insgesamt erleben Sie allerdings nur fünf größere Gefechte als englischer Landadeliger. Dabei ändern sich mittendrin schon mal die Vorgaben, und statt des erwarteten Vormarsches müssen Sie urplötzlich einen Hügel mit einer Handvoll Musketiere eifrig gegen heran galoppierende Dragoner verteidigen. Dazu gibt's eine Hand voll in Spielgrafik gehaltener Zwischensequenzen, die sich allerdings vor allem durch lahme Dramaturgie und schnarchige Vertonung auszeichnen.

## Wusel-Wahn

Wer die Spiele der **Cossacks**-Reihe kennt, wird sich von den wusligen Winz-Einheiten nicht abschrecken lassen, die auf Ihr Kommando hören. Anders als beim Vorgänger befehlen Sie



Auf Knopfdruck blendet Cossacks 2 die Reichweite der Waffen ein.



In der Kartenkampagne erobern Sie rundenweise das alte Europa.

nicht einzelne Soldaten, sondern immer ganze Verbände, hier Schwadronen genannt. Für die ist die gewählte Formation lebenswichtig. Wer seine Truppen schnell zur Front bewegen will, sollte die Jungs nicht auf einen ermüdenden Trip durch den Wald schicken, sondern sie in Kolonnen-Marschordnung über befestigte Wege laufen lassen. Kommen Gegner in Sicht, stellen sich Ihre Mannen auf Mausclick in Linie auf und nehmen den Feind unter Feuer. Sehr wichtig dabei: die Entfernung vom Ziel. Auf Knopfdruck blenden Sie nicht nur die Reichweite der Waffen ein. Sie sehen an der Farbe des Bereichs auch, ob die Feinde noch weit weg (grün), nah genug (gelb) oder eigentlich schon zu dicht an Ihren Einheiten dran sind (rot). Denn nach jedem Schuss laden Ihre

Soldaten nach, was immer eine gewisse Zeit dauert. Stürmt der Feind währenddessen die Stellung mit Bajonetten, reibt er Ihre Untergebenen ratzfatz auf.

## König von Europa

Wenn Sie Ihr Handwerk mit Farnbroe und seinen Männern gelernt haben, wagen Sie sich an die interessante Europa-Kampagne. Auf Seiten von Franzosen, Preußen, Österreichern, Russen, Engländern oder Ägyptern versuchen Sie auf einer unbelebten Landkarte run-

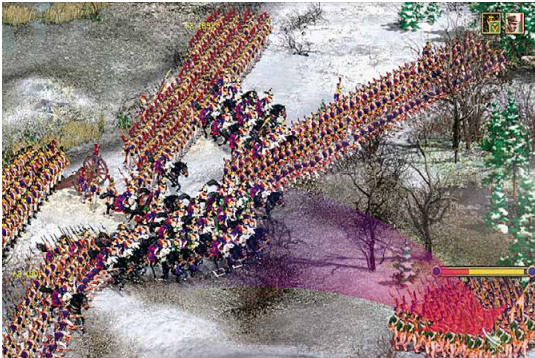


Der grüne Strich links zeigt die Truppenstärke. Der rote (rechts) die Müdigkeit. Unten (gelb) lesen Sie die Motivation ab.





Sinkt die Moral zu niedrig, lösen sich die Formationen auf.



Leichtes Spiel: Unsere Reiter greifen flüchtende Verbände an.



Beim Kampf um die Nahrungsmittel produzierende Mühle (oben) versuchen unsere Truppen eine Brücke zu stürmen.

denweise alle Gegner vom Spielfeld zu putzen. Jedes Reich besteht aus mehreren Provinzen, die bis zu sechs Rohstoffe produzieren. Nahrung und Kohle sind am wichtigsten. Geht eins von beiden aus, können Ihre Einheiten nicht mehr kämpfen. Erst wenn Sie eine Armee auf eine gegnerische Provinz beziehen (oder der Feind das gleiche tut), kommt es zum Echtzeit-Gefecht. Vorher sollten Sie aber Schwadronen gekauft haben, wofür Sie zusätzlich die restlichen vier Rohstoffe (Holz, Kohle, Gold, Eisen) brauchen. Oder Sie investieren die Güter in die Sabotage von Nachbarprovinzen. So vergiften Sie Brunnen, weswegen eine Runde lang aus diesem Landstrich

keine neuen Truppen kommen. In der gilt es, den Gegner aufzuspüren und zu besiegen. Nur für Profis geeignet sind die ganz groß angelegten Schlachten. Mit bis zu 64.000 Einheiten ziehen Sie zu Felde, um den Gegner vorgegebene Punkte auf der Landkarte abzuluchsen. Richtige historische Begegnungen bleiben aber Mangelware. Abgesehen von Ausnahmen wie Austerlitz spielen sich die meisten Scharmützel auf frei erfundenem Boden ab. Besonders enttäuschend: Trotz Napoleon im Namen gibt's weder den berühmten Angriff auf Moskau von 1812 noch das legendäre Waterloo (1815). Die Grafik ist vom Standard fast so weit entfernt wie der Korse vom Sieg

in Belgien. Statt frei zoombarer 3D-Grafik wackeln wie in den Vorgängern (**Cossacks**, **American Conquest**, **Alexander**) hippelig animierte 2D-Sprites über die

leidlich schmutzige Landkarte. Gezoomt wird in einer Stufe – für ausreichend Übersicht absolut unzureichend.

MIC

► HOTLINE: (01805) 299 266 0,12 €/MIN.

## COSSACKS 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER CDV / GSC Game World RELEASE (D) 4.4.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 76 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahre



### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Exzellente 3D-Strategie mit Provinzen-Management. Alexander (68, GS 02/05) Optisch genauso fitzlig, spielerisch deutlich leichter.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP1300+ AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1 6.1

### MULTIPLAYER GUT

FAZIT extrem wuselige Gefechte.  
 MODI wie Solospiel via LAN oder Internet

### BEWERTUNG

GRAFIK	viel zu winzige Einheiten	oft unübersichtlich	6 / 10
SOUND	passende Orchestermusik	langweilige Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	Startposition sind oft sehr ungünstig		6 / 10
ATMOSPHERE	Original-Uniformen und Embleme sämtlicher Einheiten		8 / 10
BEDIENUNG	alle wichtigen Infos auf einen Blick im Minimenü		9 / 10
UMFANG	20 Schlachten und Gefechte	extra Kartenmodus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	kniffliges Landschaftsdesign	sehr unterschiedliche Gefechte	8 / 10
KI	lässt sich kaum austricksen	geht sehr überlegt vor	8 / 10
EINHEITEN	rund 150 Einheitentypen aus dem 19. Jahrhundert		9 / 10
KAMPAGNE	interessante Kartenkampagne	kurze Einsteigermissionen	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE, ETWAS UNÜBERSICHTLICHE WUSELTAKTIK.

77 SPIELSPASS

## MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich wünschte es wäre Nacht, oder ... die Sprites wären nicht so wuselig. Frei nach Wellington ärgere ich mich maßlos über die völlig veraltete Grafik, die dem eigentlich guten Spielkonzept permanent im Weg steht. Wieso kann ich nicht so weit rauszoomen wie es eigentlich nötig wäre? Und wie Nahkämpfe ausgehen, kann ich nur abschätzen.

Wer sich mit diesen Schwächen abfinden kann, bekommt ein interessantes Schlachtenepos, das dank dem netten »Eroberer Europa«-Modus sehr gut funktioniert. Fürs nächste Mal wünsche ich mir allerdings endlich eine ordentliche Grafik-Engine.

»Zu viel Wuselei«





Alles nur geklaut...

# WORLD AT WAR

Hardcore-Entwickler trifft auf Zugänglichkeit. Was dabei herauskommt? Ein munter spielbarer Rundenkrieg, der nicht nur eingeschworene Brettspielfans vor den Monitor lockt.



Auf der Karte bewegen wir rundenweise unsere Einheiten. Der Bomber wird nach einem Klick auf das Explosionssymbol angreifen.

**W**ie, Sie kennen Gary Grigsby nicht? Den Mann, der mit **Carriers at War** und **Kampfgruppe** bereits 1983 zu den Stars der »Null Grafik, wenig Spielspaß, dafür schlecht

zu steuern«-Rundenstrategie-Szene gehörte? Den Mann, der unter rauschbärtigen (sich selbst gern als »ernsthaft« charakterisierenden) Wargamern Kultstatus genießt? Mit den

Jahren wurde Gary aber offensichtlich mild und weise: Sein neuester, im Zweiten Weltkrieg angesiedelter Titel **World at War** ist sehr zugänglich, spielt sich gut – und ist ein ganz dreister

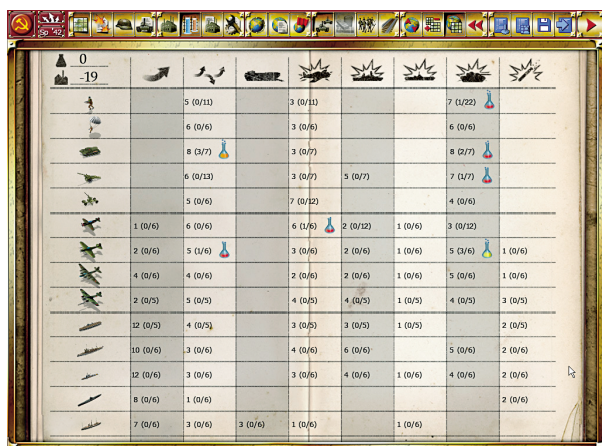


Die Videos bleiben spielerisch ohne Bedeutung.

Klon des berühmten Brettspiels **Axis & Allies** (siehe Extrakasten).

## Risiko-reiche Schlachten

Schon der erste Blick auf die Weltkarte offenbart die Verwandtschaft zur Vorlage. Sowohl Farbgebung als auch der Plastiklook der Flugzeuge, Soldaten, Schiffe und was sich sonst an Kriegsgerät auf dem Spielbrett befindet sieht aus wie frisch aus der Papp-Box geschlüpft. Ist es aber nicht. Denn die 38 Provinzen, auf denen sich bis zu fünf Weltmächte tummeln, existieren nur auf Ihrem Bildschirm. Nachdem Sie sich für eine Seite (Deutschland, Japan, China, Russland, Westalliierte = USA plus England) entschieden haben, geht's auch schon ohne viel Drumherum ins Gefecht. Solan-



Sämtliche Menüs wie hier der Forschungsbildschirm sind sehr spartanisch.

## MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich finde es echt komisch, dass die inoffizielle Version von **Axis & Allies** deutlich näher am Original liegt als die beiden offiziellen Varianten, die von Hasbro und Atari über die Jahre veröffentlicht wurden. Und die Umsetzung ist Altmeister Grigsby erstaunlich gut gelungen, wenn man seinen Hardcore-Background berücksichtigt. Auch wenn die Menüs übersichtlicher hätten ausfallen können, macht **World at War** fast soviel Spaß wie eine Partie des extem motivierenden Brettspiels.

Versagt hat das Entwickler-Urgestein bei seinen umständlichen Erweiterungen des Spielkonzepts wie den Versorgungslinien. Da man die glücklicherweise deaktivieren kann, dürfen **Axis- & Allies** Fans (davon gibt's hierzulande eine ganze Menge) ihre Weltkriegs-Ambitionen jetzt auch vor dem Monitor ausleben.

»Besser gut kopiert...«







Vor jedem Angriff sehen Sie die Zahl der Angreifer (oben) und Verteidiger.

ge Sie noch bewegbare Einheiten besitzen, können Sie die Gegner mit einem Besuch beglücken. Apropos Glück: Davon hängt wie bei **Risiko** der Ausgang der Schlachten nicht unwesentlich ab. Denn alle Ergebnisse werden ausgewürfelt. Ein Treffer reicht für gewöhnlich, und die Einheit ist vernichtet. Ausnahmen wie die Infanteristen, die zwei Treffer vertragen, bestätigen die Regel. Logisch ist auch, dass U-Boote natürlich keine Flugzeuge angreifen können, umgekehrt klappt das schon. Die Kämpfe finden auf einer öden Gebietskarte statt. Außer ein paar winzigen Kleinstexplosionen tut sich darauf nicht viel. Wer mag, kann diese Darstellung auch komplett abschalten.

### Vertrackte Versorgung

Sie haben doch wohl nicht gedacht, Krieg wäre kostenlos? Denn in der nächsten Phase bekommen Sie die Rechnung für Ihre Weltherrschaftsambitionen präsentiert. Für einige der besetzten Provinzen erhalten Sie

Ressourcenpunkte (welche das sind, verrät eine unscharfe Schwarzweiß-Karte im Handbuch), die in zuvor gebauten Fabriken zu Produktionspunkten mutieren. Allerdings dauert es immer einige Runden, bis neue Einheiten tatsächlich verfügbar sind. Außerdem können Sie nicht alles überall bauen. So brauchen Sie unbedingt einen Zugang zum Meer, damit Sie Schiffe produzieren dürfen.

Anders als beim eher simplen **Axis & Allies** ist es in **World at War** mit der Herstellung nicht getan. Denn jede Einheit benötigt Versorgungsmaterialien (im Spiel Supply-Punkte genannt), die an Land per Lkw, auf See von Lastkähnen herangekarrt werden. Damit bilden Sie Transportketten, die quer durch Ihre besetzten Provinzen laufen. Das umständliche und langweilige Versorgungssystem erweist sich schnell als echte Spaßbremse. Vor allem wer diese Punkte per Hand (sprich Mausklick) durch jede einzelne Provinz bis zum Ziel bewegt, hat wenig Freude. Des-

halb sollten Sie dieses völlig überflüssige Spielelement einfach in den Optionen abschalten.

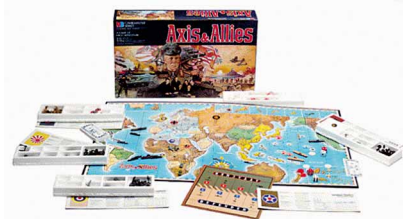
Deutlich interessanter ist die Forschung: Hier investieren Sie Produktionspunkte in höhere Kampfkraft. Aber auch das dauert immer einige Runden. Außerdem fehlen die eingesetzten Zähler beim Truppenbau.

### Neutral? Gibt's nicht!

Eine Sonderrolle nehmen neutrale Staaten ein. Die sind zu Beginn inaktiv und kommen erst ins Spiel, wenn sie angegriffen werden. Dann fallen Länder wie Rumänien oder Finnland an die Deutschen, Spanien geht an die Alliierten über. Aber es muss nicht immer eine direkte Attacke sein. So schließt sich Ungarn den Deutschen an, sobald die gegen Jugoslawien vorrücken. Dummerweise muss man dieses Wissen mühsam aus dem eng bedruckten Handbuch herausdestillieren. Generell sind viele Menüs im Spiel wenig ergiebig: Wer alle benötigten Infos zusammen bekommen will, muss sich stets durch mehrere Bildschirme klicken.

### WAS IST EIGENTLICH AXIS & ALLIES?

Das Brettspiel **Axis & Allies** ist eine Art Risiko-Deluxe, das im Zweiten Weltkrieg angelegt ist. Sie verschieben nach aufgemotzten Spielregeln des Klassikers Ihre Einheiten über eine sehr große Weltkarte, scheffeln Ressourcenpunkte und versuchen, die Gegner per Würfel von der Karte zu putzen. Zum riesigen Erfolg des Spiels hat die opulente Ausstattung einiges beigetragen. Statt aus schnöder Pappe bestehen die rund 300 Infanteristen, Panzer, Schiffe, U-Boote und Flaks aus Plastik. In Deutschland ist das Avalon-Hill-Spiel nur als Import erhältlich. Wer keinen passenden Händler in seiner Nähe findet, kann es zum Beispiel auf der US-Seite von Amazon ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)) für rund 40 Dollar bestellen.



LAN- oder Internet-tauglich ist **World at War** nicht. Dafür dürfen sich bis zu fünf Spieler per Hotseat-Modus einen Rechner teilen. Allerdings gibt es keine Zeitbeschränkungen, Detailfrickler weichen höchstens körperlicher Gewalt. Deutlich komfortabler ist die Mehrspielerpartie via E-Mail.

MIC

WORLD AT WAR GLOBALSTRATEGIE			
PUBLISHER	Matrix Games / Zby3Games	RELEASE (D)	4.4.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft

**GEEIGNET FÜR**

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Hearts of Iron 2 (79, GS 04/05) Tiefgründiges Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Knights of Honor (81, GS 11/04) Spielerisch ähnliche Schlachten im Mittelalter.										

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	530 MB Festpl.	530 MB Festpl.	530 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



### MULTIPLAYER GUT

FAZIT Bei fünf Mitspielern mangels Zeitbeschränkung etwas langatmig.  
MODI nacheinander an einem PC, Spielzüge via Email

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Axis- & Allies-Brettspiel-Look	- keine Animationen	5 / 10
SOUND	+ passendes Säbelrassel-Wufftata	- magere Geräusche	5 / 10
BALANCE	+ gut ausbalanciertes Kräfteverhältnis der fünf Parteien		8 / 10
ATMOSPHERE	+ erinnert optisch an die spannende Papp- und Plastik-Vorlage		7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung	- unnötig verschachtelte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ der komplette Zweite Weltkrieg		10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ historische Startpunkte	- keine Variationen möglich	8 / 10
KI	+ spielt weder zu aggressiv, noch zu defensiv		8 / 10
EINHEITEN	+ 15 gut abgestimmte Einheitentypen		8 / 10
ENDLOSPIEL	+ ab der dritten Runde entwickelt sich jede Partie anders		10 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: ETWAS UMSTÄNDLICHE AXIS- & ALLIES-VARIANTE.



Gefechte werden auf dem völlig statischen Spielfeld ausgewürfelt.



Der Virus ist da

# DARWINIA

Wir sagen's immer: Benutzen Sie Antivirensoftware! Jetzt ist es zu spät, Systemfehler fressen sich durch Darwinia. Ein britisches Studio bläst zum Angriff auf kleine Computerschädlinge – und große Softwarehäuser.

**D**ie Helden des Spiele-Untergrunds heißen Introversion Software. 2003 hat das Vier-Mann-Team das Hacker-Spiel **Uplink** veröffentlicht, originell, professionell, vor allem aber: ohne Hilfe eines Pu-

blishers. Seitdem sind die Briten Stars einer Independent-Szene, die sich gegen die Dominanz der großen Hersteller stemmt. Seit kurzem wird das kleine Gallierdorf im Spieleland wieder von Neugierigen belagert. Denn

das zweite Projekt, **Darwinia**, ist eine erneute Kampfansage ans Establishment. Mit frechem Drahtgitter-Look verspricht das Spiel eine Rückkehr zum Purismus, reinen Spielspaß ohne Ballast – prompt sprudelten in

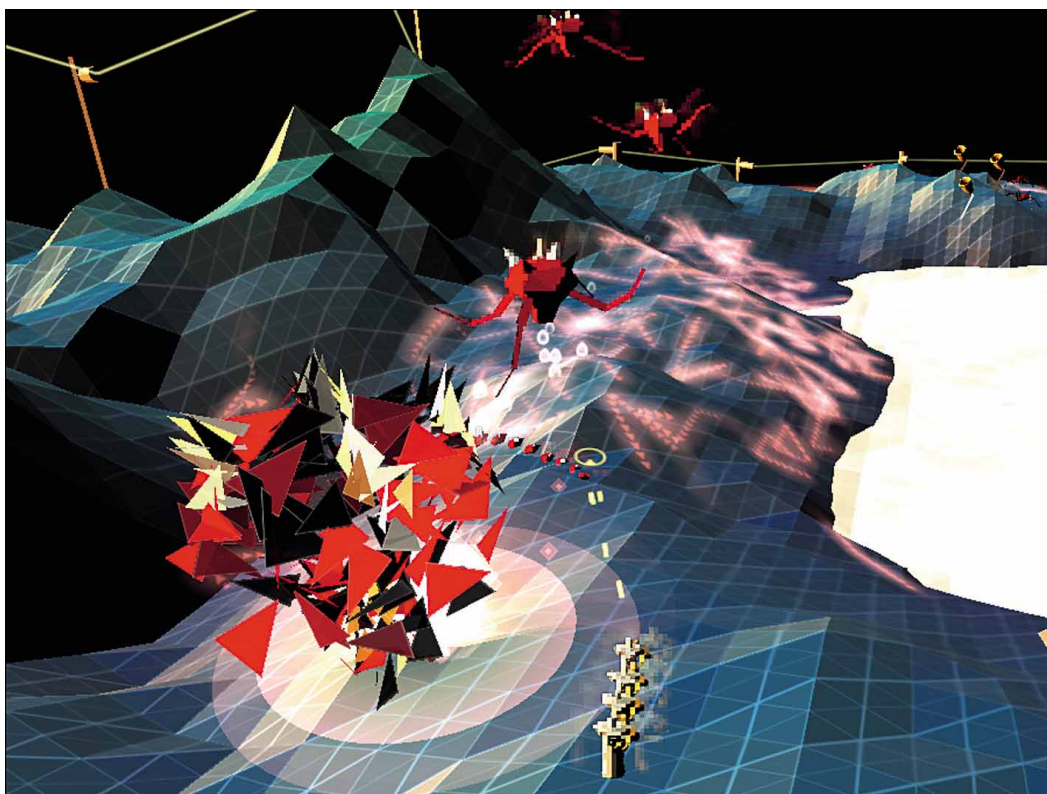
Englands Fachpresse Spitzenwertungen, das Magazin PC Gamer jubelte: »Darwinia erinnert dich daran, warum du Spiele so liebst!« Mal halblang. Auch ohne Untergrund-Hype und Einzelkämpfer-Charme entpuppt sich **Darwinia** als ungewöhnlicher Action-Strategie-Mix.

## Leben im Computer

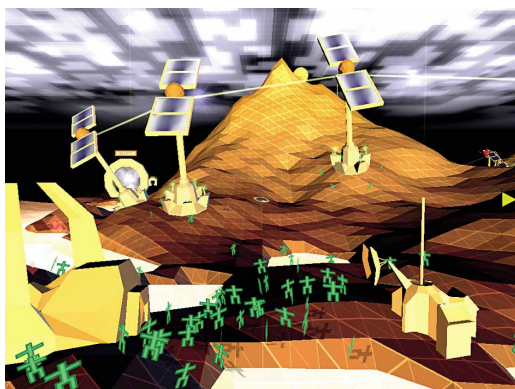
Das exzentrische Computergenie Dr. Sepulveda hat aus 50.000 8-Bit-Heimcomputern einen Megarechner zusammengeschraubt, in dem eine Datenwelt namens Darwinia existiert, bevölkert von kleinen KI-Wesen. Dann brach ein Virus über das Programm herein, nun sind alle zehn Module von Darwinia verseucht. Die Rückeroberung liegt in Ihrer Hand: Zunächst mit Hilfe von bewaffneten Räumtruppen, später mit Unterstützung des Volks der Darwinianer schicken Sie die Virenwesen zurück ins Daten-Nirvana. In jedem Modul sind dabei konkrete Aufgaben zu erfüllen. In der Minenwelt werden Polygone abgebaut und über Seilbahnen transportiert – hier müssen Sie alle Schächte und den Verteiler zurückerobern. Im Generator-Level entsteht nur dann Energie, wenn Darwinianer an den Kollektoren stehen. Sobald Rohstoffe und Strom fließen, erhalten Sie Zugang zur Werkstatt, um dort Polygon-Panzer zu bauen.

## Sie werfen Eier

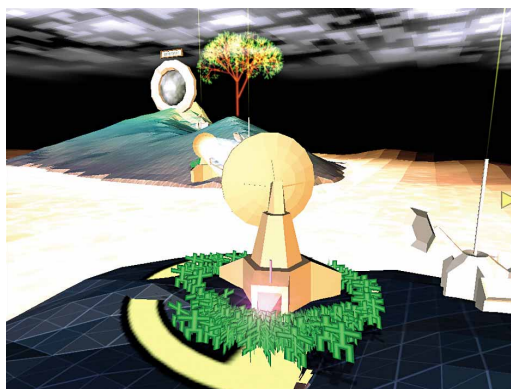
Weil jede der Inselwelten von Viren wimmelt, schlagen Sie zunächst mit Waffengewalt Schneisen. An Eintrittspunkten rufen Sie Squads ins Leben, die Sie direkt steuern. Mit Laserschüssen und Sprengkörpern lichten Sie die Virenpopulation. Simple Würmer sind mit einem Treffer Geschichte, mehrgliedrige Schlangen stecken mehr ein und zerfallen in Einzelteile, die unabhängig voneinander herumtaumeln. Springende Spinnen und schwebende Brüter sind nur mit Explosionen zu verwunden und legen Eier, aus denen Nachwuchs schlüpfen kann. Später kommen Luftdrachen, Ameisenheere und lästige Pflanzen dazu, die Sporen über halbe Kontinen-



Unsere Squad dezimiert die Viren-Population mit Laserschüssen und Granaten. Vorn zersplittert ein zerstörter Spore Generator.



Im Incubator entstehen Darwinianer als frische Arbeitskräfte.



Sendestationen beamen Darwinianer auf angrenzende Inseln.





Im vorletzten Level toben Schlachten zwischen unseren grünen und den fiesen roten Darwinianern um die Seelenquellen.

te spucken. Fällt Ihr Trupp im Virengewirr, erschaffen Sie einfach einen neuen, allerdings nur in der Nähe Ihrer Gebäude. Erlegte Viren hinterlassen Seelensteine, die Ihre Engineers auf sammeln können – schwebende Arbeiter im **Tron-Look**, die außerdem über die Insel verteilte Kontrollpunkte reinigen und damit Ihren Einflussbereich erweitern. Wenn Sie einen Incubator erobern, werden geborgene Seelensteine dort in Darwinianer umgewandelt.

## Die Roten kommen

Die grünen Wuselwesen brauchen Sie zum Betrieb mancher Bauwerke, sie lassen sich aber nicht direkt steuern. Stattdessen erschaffen Sie Offiziere, die ihre Schar mit einfachen »Geht dorthin!« oder »Folgt mir!«-Anweisungen dirigieren. Weil das Pixelvolk auch Kampffähigkeiten lernen kann, verschiebt sich der Schwerpunkt in späteren Levels von Action-Klickereien hin zu Strategie: In welcher Reihenfolge eroberst du die Stützpunkte? So macht es zum Beispiel Sinn, sich mit einem Kommandotrupp so schnell wie möglich zu weit entfernten Pflanzenkolonien durchzuschla-

gen, um eine Neuverseuchung befreiter Gebiete zu verhindern. Ihre grünen Gesellen dürfen eigene Stellungen mit Geschütztürmen sichern – bitter nötig, denn gegen Ende des Spiels setzen Gruppen roter Viren-Darwinianer zur Rückeroberung an.

## Zeichensprache

Eines der Merkmale, auf das Introversion stolz ist: Kein Interface stört die Spielansicht. Eine Mogelpackung, denn natürlich gibt's auch in **Darwinia** Menüs, die Sie halt erst per Tastendruck einblenden. Hier lesen Sie die Aufgaben nach und bestimmen den Forschungsschwerpunkt – im Laufe des Spiels finden Sie neue Technologien (etwa Raketen und Luftschläge für die Squads) und verbessern sie in drei Schritten (so dass ein Kampftrupp von drei auf sechs Mann erweitert wird). Vor allem aber erschaffen Sie im Befehlsmenü neue Einheiten – indem Sie mit der Maus Symbole zeichnen. Ein Dreieck wird zur Squad, ein Pfeil bestückt sie mit Raketen. Das funktioniert zwar ordentlich, im Eifer des Gefechts wird die hastige Malerei mit ihrer hohen Fehlerquote aber zum



Auf Tastendruck blendet sich der Task Manager ein – hier starten Sie Programme über einfache Symbolzeichnungen.

Stolperstein. Ebenfalls ärgerlich: Zwar stellt die stilsichere Retro-Grafik keine hohen Hardwareansprüche, dafür zwingt die schiere Zahl der Einheiten selbst High-End-Rechner in die Knie. Wenn sich in den späten Levels Tausende von Darwinianern bekriegen, ruckelt das Spiel am Rand der Steuerbarkeit, im Extremfall bis zum Absturz. Weil Sie nicht selbst speichern dürfen, müssen Sie auf die eigenwillige Autosave-Funktion vertrauen. Zudem verkeilen sich immer wieder einzelne Darwinianer an Küstenlinien und hängen dann in Endlosschleifen fest – nicht spielentscheidend, aber etwas unschön.

CS

## MINI-FAQ

Was ist das, Retro?

Retro (lateinisch: »zurück«) bezeichnet Anspielungen auf vergangene Zeiten oder Moden, hier: alte Spiele. Darwinia lehnt sich in Aussehen (Drahtgitter, Pixelfiguren), Sound (8-Bit-Musik) und Stil an Klassiker an – so zeigt etwa eine der Intro-Sequenzen den Ladebildschirm des Oldie-Computers Spectrum ZX.

Simuliert Darwinia künstliches Leben?

Nein. Die Mär von der »bewussten, lernenden Lebensform« ist nur Teil der Hintergrundgeschichte. Die Eigenintelligenz der Darwinianer bleibt im Spiel minimal, eigene Lernfähigkeit besitzen sie nicht. Ihre Entwicklung beschränkt sich auf zwei Bewaffnungsstufen.

Ich finde Darwinia nicht im Laden!

Das Spiel gibt's in Deutschland nicht im Handel, sondern nur über die Webseite des Herstellers Introversion zu kaufen – übrigens auch für Linux und Mac.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D21](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D21)

## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Darwinia erscheint mir arg bemüht: Die Entwickler haben krampfhaft versucht, eine pseudo-philosophische Story zu stricken, dabei aber Spieldesign und Präsentation (ja, ich finde den Retro-Look hässlich) vernachlässigt. Zu Beginn war's ja noch leidlich unterhaltsam, Symbole zu malen und den hässlichen Pixelgestalten beim Herumwuseln zuzusehen. Doch die Faszination erschöpft sich schnell. Es gibt zu wenige Einheiten, zu wenige Überraschungen, zu wenig Neues. Nach fünf Stunden Spielzeit habe ich mich deshalb nur noch gelangweilt.

»Gähn!«



## DARWINIA ACTION-STRATEGIE

ENTWICKLER Introversion  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch

RELEASE (D) 4. März 2005  
CA. PREIS 40 Euro  
USK nicht geprüft

## GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI  
VERGLEICHBAR MIT Black & White (80, GS 05/01) Gesten malen, Volk scheuchen, Tier trainieren. Uplink (69, GS 07/03) Introversions Erstling, gerade neu erschienen (30 Euro).

## TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	30 MB Festpl.	30 MB Festpl.	30 MB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			

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

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Retro-Stil + farbl. eintönig + detailarm	5 / 10
SOUND	+ passende Geräuschkulisse + witzige 8-Bit-Musikstücke	9 / 10
BALANCE	+ stetig steigender Anspruch + maßiges Tutorial-Level	9 / 10
ATMOSPHERE	+ cooles Computer-Ambiente + mehrere Intros	10 / 10
BEDIENUNG	- Zeichnungen - kein freies Speichern - viel Kameraarbeit	5 / 10
UMFANG	+ große Levels... - ...aber nur zehn Stück	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Aufgaben + strategisches Vorgehen	9 / 10
KI	- dumme Monster und Darwinianer - mäßige Wegfindung	5 / 10
EINHEITEN	+ vielseitige Standardeinheiten + verbesserbar (Forschung)	8 / 10
KAMPAGNEN	+ Levels wähl- und wechselbar + glanzlose Rahmenstory	4 / 10

## PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: EIGENWILLIGE VIRENJAGD IN COOLEM RETRO-LOOK.



## CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Der sympathische Retro-Stil steht Darwinia gut, trotzdem steckt unter dem Nostalgie-Mantel keine Rückkehr zu alten Tagen, sondern ein Experiment mit neuen Ideen. Nicht alle taugen: Die Zeichensprache und die umständlichen Menüs haben keinen erkennbaren Vorteil, das indirekte Steuern der eher doofen Darwinianer wird zur Fleißarbeit. Schnickschnack, dafür zieht das Spiel! Die Actionjagd auf Viren fließt angenehm entspannt, trotzdem gibt's genug Grubelmomente und immer wieder Herausforderungen. Darwinia ist keine heimliche Revolution, aber ein charmanter, eigenwilliger Genremix.

»Bleibt alles anders«







**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

## BLAUE PILLEN UND DUAL-CORE

**LIZENZ VERS(CH)ENKT.** Traurig, wenn man den Niedergang eines großen Namens mit ansehen muss. Aktuelles Beispiel: **Matrix**. Auf den grandiosen ersten Film folgten zwei teure, aber üble Machwerke – von der grottigen Spiele-Umsetzung **Enter the Matrix** ganz zu schweigen. Zum Glück scheint jetzt mit **The Matrix Online** der

Tiefpunkt erreicht, denn schlimmer kann man eine Lizenz kaum verhunzen. Was im Einzelnen schief gelaufen ist, lesen Sie im Artikel des Kollegen Matschijewsky. Hinter dem stand übrigens während des Tests ein **Matrix**-verehrender und deshalb fassungsloser Michael Graf: »Oh nein, sie haben meinen Traum versaut!« Schade, **The Matrix Online** hätte ein gutes Science-Fiction-Gegengewicht zu **World of Warcraft** werden können.

**HELD MIT ZWEI KERNEN.** »Keine Infos bis zur E3!« – mit diesen harten Worten schmettern die Entwickler von **Gothic 3** derzeit jede schüchterne Anfrage nach Material ab. Jede? Nicht ganz: Hardware-Kollege Daniel Visarius hat den Programmierern zumindest ein paar technische Details zum Rollenspiel-Hitkandidaten rausgekitzelt. So will Piranha Bytes die neuen Dual-Core-Prozessoren nutzen, um eine perfekte Fantasy-Welt zu erschaffen. Mehr dazu finden Sie in Daniels Schwerpunkt-Artikel im Hardware-Teil.

### INHALT

#### TESTS

Dark Age of Camelot: Catacombs	112
The Matrix Online	114
Sacred Underworld:	
Multiplayer - Nachtest	115
Bad Mojo Redux	115

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05	90	8	8	9	10	9	10	8	10	8	10	
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	Revivision	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.



## Mein Dungeon!

# DARK AGE OF CAMELOT CATACOMBS

Unter den drei magischen Reichen liegt mehr als Stein, Erde und Wurzelwerk: In den Katakomben finden neue wie alte Recken massig Quests und ihre eigenen Haudrauf-Gebiete – in frischer Grafik.

**G**anz im Vertrauen, Sie spielen doch den ganzen Tag **World of Warcraft**, oder? Schade eigentlich, denn es gibt ja auch noch andere, wirklich gute Online-Rollenspiele. **Dark Age of Camelot** zum Beispiel, das lange Zeit der beste Vertreter des Genres war – und es in Sachen PvP (Spieler gegen Spieler) noch immer ist. Mit **Catacombs**, dem mittlerweile dritten Kauf-Addon zum Spiel, peppt Entwickler Mythic jetzt nicht nur die Grafik des drei Jahre alten Veterans gehörig auf, sondern erweitert auch das Terrain der magischen Reiche:

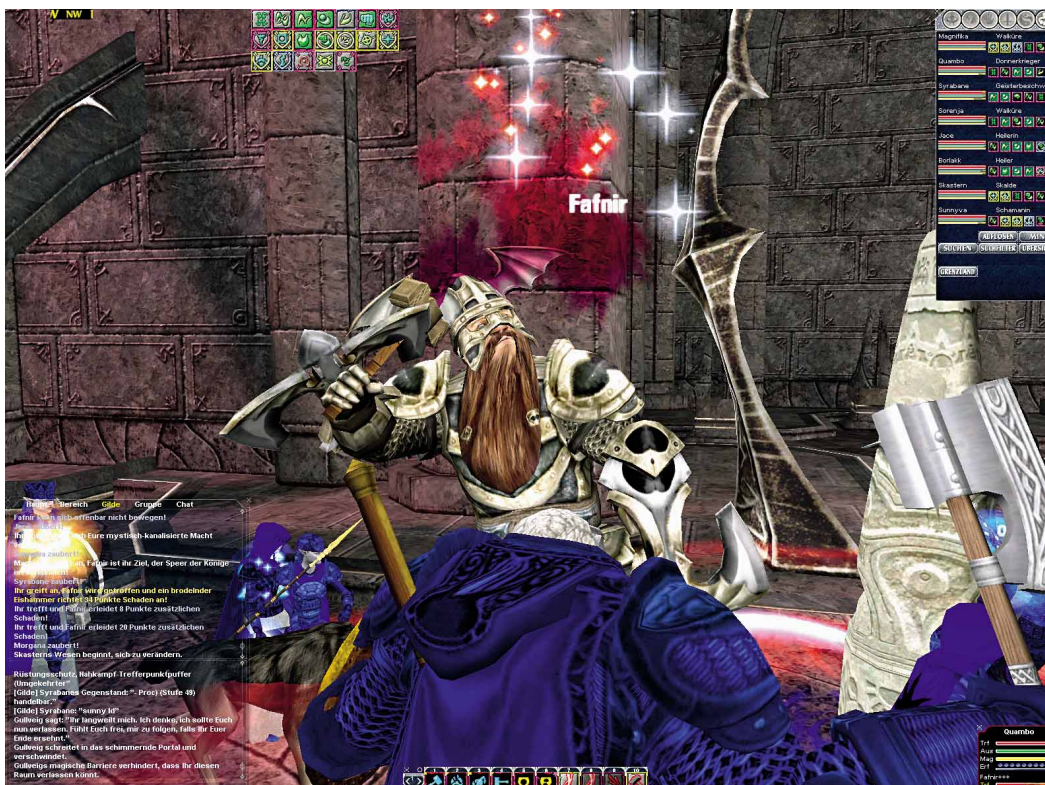
## WAS IST NEU?

- riesige Unterwelten
- deutlich aufgebohrte Grafik
- instanziierte Dungeons
- Teleport-Steine
- fünf weitere Berufe

Unter Hibernia, Albion und Midgard tun sich neue, riesige Welten auf. In denen finden Sie neue Gegner, neue Quests und – erstmals in **Dark Age of Camelot** – instanziierte Dungeons. Dort sind dann entweder ausschließlich Sie und (soweit vorhanden) Ihre Party unterwegs. Und natürlich reichlich Monster.

## Folge dem gelben Kreis

Komfort wird in Online-Rollenspielen derzeit groß geschrieben. Das gilt auch für das Auffinden



Bis unsere Heldentruppe zu diesem Bossgegner vordringen konnte, vergingen drei Stunden Hatz durch eine riesige Instanz.

der richtigen Nicht-Spieler-Charaktere, um an neue Quests zu kommen. Die entsprechenden Gestalten sind in **World of Warcraft** mit einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf markiert, in **Catacombs** ist es ein gelber Ring um die Füße. So entfallen endlich lästige und zeitaufwändige Anklick-Orgien. Mit Auftrag und Wegbeschreibung in der Tasche geht es los. Haben Sie sich dennoch verfranst, hilft die neue Karte, die das Gebiet, wichtige Orte und Ihre aktuelle Position darin anzeigt. Praktisch: In den Unterwelten stehen Obelisken, an denen Sie sich etwa wieder in die Kobold-Hauptstadt teleportieren lassen können.

Blöd hingegen: Bekommen Sie für eine Quest eine »Karte« zugesteckt, muss die immer noch lästig über ein Konsolen-Kommando geöffnet werden und entpuppt sich dann als schnöder Text. Noch immer unsauber ge-

löst ist das Quest-Tagebuch. Sie können es nicht nach Schwierigkeit sortieren, alle Aufträge stehen bunt gewürfelt untereinander. Sie müssen also weiterhin viel lesen, bis Sie den gesuchten Eintrag gefunden haben.

## PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dark Age of Camelot ist in Sachen Atmosphäre noch immer mein Liebling. Ich mag diesen Sagen-Kram einfach. Catacombs erweitert die tolle Spielwelt nun sinnvoll. Gerade die instanziierten Zonen sorgen für Abwechslung und mächtig Spaß. Und im Gegensatz zu Trials of Atlantis ist auch Futter für niedrig-levelige Charaktere dabei. Einfach klasse, dass dank Optik-Tuning mein Troll jetzt noch imposanter aussieht. Kurzum: gelungenes Addon. Lang lebe Midgard!

»Noch trolliger!«



In einer riesigen Schmiede unter Tage stellen wir uns den bösartigen Handlangern des Bossgegners.





Die Unterwelten beherbergen grafische Schmankerl wie diesen Wasserfall.



Mehr Anpassungsmöglichkeiten machen die Helden unterscheidbarer.

## Allein oder zu acht

Wer sich im Spiel auskennt, bemerkt sofort die neuen NPCs mit Titel »Auftraggeber« an den Bindesteinen in den alten Gebieten. Die Damen und Herren geben Ihnen instanzierte Quests in nahezu jedem Levelbereich und für Gruppen von bis zu acht Spielern. Einmal am Auftragsort angekommen, teleportieren Sie in eine Zone, die das Spiel nur für Sie erstellt. Bei kleineren »Befreie den Dungeon vom Bösen«-Aufgaben werden Zonen und Gegner zufallsgeneriert. Nervig: Können Sie aus Zeitgründen mal eine Instanz nicht bis zum Finale durchpflügen, setzt Sie das Programm nach erneutem Einloggen vor dem Eingang der Höhle ab. Doch rein können Sie trotzdem nicht. Sie müssen sich den Auftrag erst wieder abholen.

## Von Ketzern und Hexen

Auch für **Dark Age of Camelot** gilt: Kein Addon ohne neue

Klassen. Mit **Catacombs** steigt die Zahl der Berufe von 39 auf 44. Midgard bekommt den Hexenmeister und die Walküre, Hibernia den Vampyr und die Banshee, und Albion – schon mit mehr Klassen gesegnet – nur den Ketzler. Während die Walküre lediglich eine Abart des Donnerkriegers darstellt, spielen sich die anderen Neuzugänge komplett frisch. Der Vampyr etwa regeneriert sein Mana, indem er Gegner kloppt. So spannend die neuen Spezialisierungen auch sind, so blöd gestalten sich deren Auswirkungen im Player-versus-Player-Kampf. Die meisten Klassen sind zu stark, der Hexenmeister kann beispielsweise ohne Pause zaubern. Das stört ein wenig die Balance. Doch Entwickler Mythic ist dafür bekannt, nicht lange zu fackeln, wenn es ums Anpassen geht.

## Des Trolls neue Augen

**World of Warcraft** bietet wenig Spielraum in der optischen An-

passung Ihres Helden, **Everquest 2** hingegen lässt Sie sogar Strähnchen in seine Haare malen. Bisher waren bei **Dark Age of Camelot** ebenfalls nur kleine Veränderungen möglich. Das wird mit dem Addon anders. Sie wählen etwa Augen-, Ohren- und Mundgröße sowie die Hautfarbe. Auch Ihre bereits existenten Charaktere können Sie neu entwerfen. Noch besser: Gefällt Ihnen das Ergebnis später doch nicht, müssen Sie nur einen bestimmten Magier in den Tiefen unter Ihrem Reich finden, einen kleinen Plausch mit ihm halten und schon dür-

fen Sie nochmals an Ihrem Alter Ego herumbasteln.

Grafisch macht das Programm dank Addon abermals einen Sprung nach vorne. Von **Everquest 2** ist es zwar noch immer Lichtjahre entfernt, aber deutlich feinere Texturen und sattere Farben lassen die drei Reiche interessanter aussehen. In der Kobold-Stadt unter Midgard beispielsweise stehen seltsame Pilzobjekte und leuchten Wanderern den Weg in die Tiefe. Und der Wasserfall dort unten ist mit das Romantischste, was wir in dieser Art je in einem Spiel gesehen haben. **PET**



Indiana Troll: Mit der Lore brausen wir durch Höhlen und sparen Zeit.

**DAoC: CATACOMBS ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON**

PUBLISHER	Flashpoint / Mythic	RELEASE (D)	22.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs, 28 Seiten	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Genreprimus von Blizzard. Einsteigerfreundlich. Everquest 2 (85, GS 03/05) Leicht sperrig, aber für Gruppen spitzenklasse.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	AMD 1800 +
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Radeon X600	ISDN	ISDN	DSL
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**BEWERTUNG**

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	7 / 10
SOUND	7 / 10
BALANCE	7 / 10
ATMOSPHERE	10 / 10
BEDIENUNG	7 / 10
UMFANG	10 / 10
QUESTS	8 / 10
TEAMWORK	10 / 10
KAMPFSYSTEM	8 / 10
ITEMS	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

**FAZIT: GELUNGENES ADDON FÜR BEGINNER UND VETERANEN.**

**84 SPIELSPASS**





Neo? Kenne ich nicht!

# THE MATRIX ONLINE

Die Geschichte um Neo, Trinity und Morpheus ist nach Matrix Revolutions zu Ende? Mitnichten. In der virtuellen Welt geht der Kampf zwischen Menschen und Maschinen weiter – leider!

**E**igentlich war am Ende der **Matrix**-Film-Trilogie alles geregelt: Cyber-Messias Neo hat den Krieg zwischen Mensch und Maschinen beendet. Monolith (**No One Lives Forever 2**) war's egal und entwickelte **The Matrix Online**, in dem Sie erneut für den Frieden kämpfen. Eine gute Idee, schreit das **Matrix**-Universum doch förmlich nach einer Online-Rollenspiel-Umsetzung. Wären da nicht eklatante Mängel in den grünen Programmzeilen.

## Djà-vu-Erlebnis

Zu Beginn legen Sie fünf Charakterwerte anhand mehrerer

Voreinstellungen fest – Heldenklassen wie etwa in **World of Warcraft** gibt es nicht. In der Matrix bekommen Sie Aufträge von drei Parteien: Menschen, Agenten oder von Anhängern des Merowingers. Je nachdem, für wen Sie arbeiten, sinkt Ihr Ruf bei den anderen Gruppen und Sie werden eher angegriffen. Die oft zu leichten oder zu schweren Quests sind in nette Geschichten verpackt. So sollen Sie etwa einen Zion-Flüchtling aus der Gewalt einiger Agenten befreien und zu einer Telefonzelle begleiten. In der Praxis verlaufen die Aufträge jedoch alle gleich: Sie gehen in ein Gebäude, fahren mit dem Lift in eine bestimmte Etage und durchsuchen die immer gleich aussehenden Räume nach dem Missionsziel – öde!

Spannender sind die Kämpfe. Dabei schaltet das Spiel in eine Prügelspiel-ähnliche Perspektive und Sie wählen aus fünf Taktiken rundenweise eine Schlagkombination. Die gewünschte Aktion führt der Held dann gut animiert aus. Gesammelte Gegenstände verwalten Sie im schmucklosen und inforealen Inventar. Nett: Aus gesammelten Code-Zeilen können Sie je nach Ihren erlernten Fähigkeiten neue Gegenstände programmieren.



Im Gefecht zieht die Wärterin plötzlich eine Waffe, und wir wählen die falsche Nahkampf-Taktik – verdammt! Der Treffer zwingt uns beinahe in die Knie.

Weniger nett: Unzählige Bugs (siehe Kasten) und der trotz detailarmer Optik immense Hardware-Hunger stören sehr. Außer-

dem gibt's ein ausführliches Handbuch nur auf der Spielersite – eine Frechheit! **DM**

► **HOTLINE:** (0190) 777 882, 1,24 €/min

## FEHLER IN DER MATRIX

Die Version 7.321 von The Matrix Online strotzt vor Bugs, die sich erheblich auf den Spielfluss auswirken. Lesen Sie hier eine Auswahl der größten Fehler:

- Durch Wegfindungs-Bugs verschwinden manchmal Quest-NPCs, die Sie zu einer Telefonzelle begleiten sollen. So können Sie die Aufgabe nicht erfolgreich abschließen.
- In Nahkämpfen geben Gegner oft Sekunden nach ihrem Tod noch einen Schuss ab. Das kann dazu führen, dass Sie trotz eines Sieges ebenfalls sterben.
- Teilweise extrem lange Verzögerungen innerhalb der Instance-Levels führen dazu, dass Sie plötzlich in einem anderen Raum stehen als zuvor – im schlimmsten Fall zusammen mit einem übermächtigen Gegner.



## DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Seit dem zweiten Kinofilm glaube ich nicht mehr an das Matrix-Thema. Und Segas schwache Online-Prügelei tut alles, um meine Abneigung noch zu verstärken. Zwar haben die Entwickler das Universum akkurat umgesetzt, dennoch frustriert das Spiel an allen Ecken. Die Quests bieten keine Abwechslung, sind häufig schlecht ausbalanciert und durch grobe Bugs oft nicht abzuschließen. Schwache Grafik, riesiger Hardware-Hunger und immergleiche Gegner tun ihr Übriges. Da hilft auch das innovative Kampfsystem nix.

»Lieber die blaue Pille«



## THE MATRIX ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Sega / Monolith	RELEASE (D)	22.4.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45€ + 13% / Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CD, 8 Seiten	USK	ab 12 Jahre

### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT City of Heroes (77, GS 09/04) Buntes Online-Rollenspiel mit Superhelden. Neocron 2 (67, GS 02/05) Ebenso düster, aber deutlich komplexer. Für Freaks.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1400+ AMD	XP 2000+ MHz AMD	XP 2800+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	5,3 GB Festpl.	5,3 GB Festpl.	5,3 GB Festpl.
Radeon X600	ISDN	DSL	DSL
	5.1	6.1	

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Effekte - detailarme Umgebung	6 / 10
SOUND	+ Originalmusik - unspektakuläre Effekte in den Kämpfen	5 / 10
BALANCE	- schlecht bei Quests und Gegnern - langwieriges Leveln	5 / 10
ATMOSPHERE	+ toll umgesetzte Matrix-Welt + Original-Figuren	8 / 10
BEDIENUNG	+ simple Nahkämpfe - umständliche Menüs	6 / 10
UMFANG	- ziemlich kleine Stadt... - ...die keine Abwechslung bietet	4 / 10
QUESTS	+ spannende Mini-Geschichten - immer gleich umgesetzt	4 / 10
TEAMWORK	+ gut abgestimmte Fähigkeiten - Gruppen fast nie nötig	5 / 10
KAMPFSYSTEM	+ tolle Nahkämpfe + Talentpunkte wirken sich aus	8 / 10
ITEMS	+ Gegenstände basteln - langweilige Items	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ÖDE ONLINE-PRÜGELEI MIT LIZENZ UND LANGEN.





# SACRED UNDERWORLD

Multiplayer-Test: Die Unterwelt wird zum Partykeller.



Das dynamische Duo: Zwerg und Dämonin metzeln beide Monster gern mit Feuer.

Nach anfänglichen Serverproblemen bei Ascaron kann man die Unterwelt von **Sacred Underworld** jetzt auch übers Internet (LAN klappete von vornherein) mit mehreren Spielern betreten. Wie beim Hauptprogramm starten Sie entweder im freien Spiel oder der Playerkiller-Version mit jeweils bis zu 15 menschlichen Teilnehmern. Natürlich dürfen Sie sich auch in die **Underworld-Kampagne** stürzen. Die steht aber nur vier Spielern gleichzeitig offen. Ein Teilnehmer muss eine Partie starten. Dabei legt er

vorher fest, wie viele Leute dabei sein dürfen und ob deren Charakter einen gewissen Mindestlevel benötigt. Hauptproblem bei den gemeinsamen Abenteuern ist das unfaire Item-Sammeln. Stirbt ein Monster, werden die Gegenstände nicht gleichmäßig aufgeteilt oder in der Gruppe verlost. Stattdessen bekommt sie derjenige, der am schnellsten alles aufsammelt. Das schreit geradezu nach Ärger. Immerhin gibt es seit dem letzten **Sacred**-Patch ein separates Handelsfenster für Schachereien untereinander. Die kameradschaftliche Monstermetzelei selbst funktioniert genauso unkompliziert wie das Solospiel. Allerdings spielt man meist eher nebeneinander her, statt wirklich gemeinsam. Gruppenbelohnungen oder spezielle Instanz-Dungeons gibt es nicht.

► HOTLINE: (05241) 966 90 STANDARDTARIF

## MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Auch Sacred Underworld ist, wie das Hauptprogramm, eigentlich kein Multiplayer-Spiel. Zu sehr sind Spielmechanik und Itemverwaltung auf einen einzigen Helden ausgelegt. Einen Grund, mit mehreren Charakteren loszuziehen, gibt es eigentlich nicht. Vor allem im Zeitalter von World of Warcraft lockt man so niemanden mehr auf den Server. Spezielle Events wie von Ascaron veranstaltete Wettbewerbe oder eigens für den Mehrspielermodus entworfene Quests könnten das sicher ändern. Bis dahin bleibe ich lieber solo.

»Mehrspieler ohne Mehrwert«



## SACRED UNDERWORLD

GENRE Action-Rollenspiel-Addon  
PUBLISHER Take 2 / Ascaron  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 600 MHz, 256 MB  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

86

# BAD MOJO REDUX

Wenn der Käfer zweimal krabbelt.



Unsere Küchenschabe erkundet ein riesengroßes Zigarrenetui.

Deutschland war Europa-meister im Fußball, Helmut Kohl Bundeskanzler und der Pentium 200 der letzte Technik-Schrei. Das war 1996. Im selben Jahr schuf Pulse Entertainment das 2D-Adventure **Bad Mojo**. Darin schlüpfen Sie in die Haut von Roger Samms. Beziehungsweise in dessen Chitinpanzer, denn Samms verwandelte sich zu Spielbeginn in eine Kakerlake. Als eben jenes eklige Käferchen wichen Sie Spinnen sowie Fallen aus und lösten Rätsel. Originell? Jawohl! Abgedreht? Klar doch! Hässlich? Auf jeden Fall, schließlich erkundeten Sie durchweg farbarme, niedrig aufgelöste Hintergründe. Das war im Jahr 1996.

Neun Jahre später erscheint nun **Bad Mojo Redux** – ein Remake mit immer noch grausamer Grafik, nämlich der des Originals. Immerhin hat sich beim Sound etwas getan: Deutsche Sprecher vertonen die lustigen Filmsequenzen. Die Simplex rätselfen beschränken sich auf das Verschieben von Gegenständen. So drücken Sie einer Spinne einen brennenden Zigarettenstummel ins Abdomen. Die Atmosphäre ist nach wie vor

spitze, alle Schauplätze sind schön eklig – etwa eine blutüberströmten Ratte. Ein Bug (engl. Käfer, wir verzichten auf den Wortwitz) stört jedoch: Wenn Sie speichern, wird Ihr Käfer versetzt und kann sich nicht mehr bewegen – da hilft nur neu laden. Oder nicht kaufen, denn wer **Bad Mojo** kennt, erlebt eh nichts Neues.

► HOTLINE: (0800) 248 46 85 GEBÜHRENFREI

## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Keine Frage, Bad Mojo zählt zu den kuriosesten Spielen der PC-Geschichte. 1996 hätte ich es daher jedem ans Herz gelegt, der abgedrehte Geschichten mag. Denn die Atmosphäre stimmt und das Insekten-Gefühl kommt rüber. Doch Gruselgrafik und simple Spielmechanik sind längst nicht mehr zeitgemäß. Der Kauf lohnt sich nur für Sammler und eingefleischte Nostalgiker, trotz niedrigem Preis.

»Lasst sie ruhen!«



## BAD MOJO REDUX

GENRE Adventure  
PUBLISHER Rebel Games  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 90 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

56



**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

# ENDE EINER LEGENDE

**THRONFOLGER GESUCHT.** Indianapolis 500, Indycar Racing, Grand Prix Legends – Meilensteine in der Geschichte der Rennsimulationen und alle stammen aus der Spieleschmiede Papyrus. Doch das ist Vergangenheit: Papyrus existiert nicht mehr, ihr letztes Spiel **Nascar Racing 2003 Season** verschwindet aus den Läden und damit

auch aus den GameStar-Charts. Trostpflaster: Die neuen Rennspiel-Helden von Simbin (**GTR**) haben einen legitimen **Grand Prix Legends**-Nachfolger angekündigt. In **GT Legends** klemmen Sie sich hinter das Steuer von schraubengenau simulierten Oldtimern wie Porsche 906 oder Corvette Stingray. Erste Infos gibt's schon im nächsten GameStar.

**TUTORIAL-TEAMWORK.** Engagierte Fans von **Trackmania Sunrise** haben zahlreiche leicht verständliche Anleitungen geschrieben: Wie erstelle ich neue Skins für meine Autos? Wie importiere ich eigene Bilder? Klar, das gibt's auch zu anderen Spielen – aber beim großartigen **Trackmania Sunrise** finden Sie die Hilfen hübsch aufbereitet als PDF-Dateien auf der Spiel-CD. Eine tolle Idee von **Trackmania**-Publisher Deep Silver, die Schule machen sollte: So pflegt man die Community und hält sein Spiel am Leben!

## INHALT

### TESTS

Trackmania Sunrise \_\_\_\_\_ 118

World Championship Snooker 2005 \_\_\_\_\_ 121

## GAMESTAR-SPORT-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	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	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
10	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
11	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	NEU	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
12	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
13	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
14	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
15	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
16	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
17	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	NEU	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
18	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
19	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	Rockstar San Diego	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
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.



Erst bauen, dann brettern

# TRACKMANIA SUNRISE



Raus aus dem Looping, rein in die Steilkurve und über die Sprungschanze – wer denkt sich denn solch einen Wahnsinn aus? Na Sie! Denn im Rennspiel von Nadeo sind Sie ebenso Architekt wie Testpilot.

**H**ässliches Auto? Ihr Problem! Zu langweiliges Streckendesign? Selbst Schuld! **Trackmania Sunrise** beraubt Sie sämtlicher Ausreden und schenkt Ihnen dafür eine Exportation kreative Freiheit.

Auch im zweiten Rennspiel von Nadeo müssen Sie neben dem Motor Ihr Hirn anwerfen. Sie heizen nämlich nicht nur über halbsbrecherische Stunt-Pisten, sondern lösen zudem knifflige Puzzles oder basteln wie in einem klassischen Aufbauspiel Ihre ganz persönliche Traum-Rennstrecke.

## Medaillenjagd

Erst das Vergnügen, dann die Arbeit: Nur wer in **Trackmania Sunrise** zunächst sein

Talent als Rennfahrer beweist, darf sich auch als Streckenarchitekt austoben. Denn jedes platzierte Bauteil kostet so genannte Copper-Punkte, die Sie sich mit Erfolgen in den vier **Trackmania**-Disziplinen erst verdienen müssen. So gilt es auf 33 Rennkursen, die Zeitvorgaben für Bronze-, Silber- und Goldmedaille zu unter-

bieten. Schön: Anders als im Vorgänger fahren Sie nicht mehr nur gegen die Uhr, sondern auch gegen drei KI-Konkurrenten. Das motiviert und hilft beim Einschätzen der eigenen Leistung. Weniger schön: Die Computer-Piloten fahren stets die gleiche Linie. Echtes Zweikampf-Feeling fehlt deshalb, zumal **Trackmania Sunrise** wegen der engen Strecken bewusst auf Kollisionen verzichtet. Dennoch machen die Rennen einen Riesenspaß. Jeder der liebevoll designten Kurse fordert andere fahrerische Talente, für die Goldmedaille müssen Sie häufig besonders riskante Abkürzungen fahren – etwa eine Sprungkombination über mehrere Hausdächer.

## Jump and Drive

Wie schnell Sie im neuen Plattform-Modus das Ziel erreichen, interessiert niemanden. Hauptsache, Sie erledigen das möglichst fehlerfrei, denn nur dann gibt's die Goldmedaille. Und die 23 Stunt-Kurse geben sich mächtig viel Mühe, das zu verhindern. Aberwitzige Schrauben-Kombinationen, absurd weite Sprünge sowie Nerven zerreißende Balanceakte treiben den Puls in Schwindel erregende Höhen



Eine spektakuläre Wiederholung inszeniert unseren Flug über den Plattform-Kurs.

und machen süchtig. Deutlich weniger aufregend spielt sich der ebenfalls neue Crazy-Modus: Hier müssen Sie ein- und dieselbe extrakurze Stunt-Strecke innerhalb eines Zeitlimits möglichst häufig bezwingen – wegen des Wiederholungsfaktors eine eher mühselige Aufgabe.

Den innovativen Puzzlomodus kennen **Trackmania**-Experten bereits aus dem Vorgänger: In 33 Rätseln vervollständigen Sie halbfertige Kurse mit vorgegebenen Bauteilen und lernen so spielerisch den Umgang mit dem Streckeneditor. Ob Ihre Lösung funktioniert, testen Sie höchstpersönlich am Steuer Ihres Autos – je besser Ihre Zeit, desto wertvoller die gewonnene Medaille.

## Auto-Armut

Ärgerlich: Wie schon der Vorgänger stellt auch **Trackmania Sunrise** nur drei Auto-Modelle in die Garage (eins pro Szenario) – viel zu

wenig für ein Rennspiel. Dafür steuern sich Sportwagen (Insel), Coupé (Küste) und Geländewagen (Bucht) wunderbar unterschiedlich. Die kompromisslos actionlastige Fahrphysik holt das Maximale aus den minimalen Voraussetzungen. Sowohl per Gamepad als auch mit der Tastatur lenken Sie die Flitzer bereits nach wenigen Minuten traumhaft präzise durch die Schikanen. Dennoch können Sie selbst nach der hundertsten Streckenwiederholung irgendwo noch ein paar Zehntelsekunden herauskitzeln.

## Entdecke die Möglichkeiten

Goldmedaille hin, Streckenrekord her: In **Trackmania Sunrise** gibt es nichts Schöneres als die Jungfernfahrt auf der ersten selbstgebauten Strecke. Die drei Themen-Sets Insel, Bucht und Küste fordern und fördern Ihre Kreativität mit über 300 Bautei-

## INFO

- > 3 Themensets
- > über 300 Bauteile
- > 33 Rennstrecken
- > 23 Plattform-Kurse
- > 33 Puzzles
- > 12 Crazy-Strecken







GameStar-Meisterschaft auf der wunderschönen Rennstrecke »Beautiful Day«. Jeder Redakteur hat sein Auto individuell bemalt.

len. Aus Hochhäusern, Tunneln, Leuchttafeln und Haarnadelkurven zaubern Sie in maximal zwei Stunden einen klassischen Stadt-Rundkurs im Stil von Monaco. Oder Sie entwerfen mit Steilkurven, Schrauben, Loopings und Sprungschancen eine waschechte Achterbahn mit Kotzgarantie. Großartig: Selbst Marathon-Strecken sind maximal lächerliche 30 Kilobyte groß und lassen sich deshalb problemlos als E-Mail verschicken.

Bei der angemessenen Inszenierung Ihres Meisterwerks hilft der neue Media Tracker, mit dem Sie Spezialeffekte einbauen können: So wechseln Sie vor dem Looping in die Egoperspektive oder erhöhen auf steilen Abfahrten das Geschwindigkeitsgefühl mit einem »Verwisch«-Effekt (Motion Blur). Klingt simpel, erfordert jedoch einiges an Einarbeitungszeit: Menüs und Bedienung der Editoren sind unnötig kompliziert,

hilfreiche Tutorials und Komfortfunktionen fehlen.

### Online-Präsentation

Wer viel Liebe und Arbeit in seine Eigenbau-Strecke steckt, will sie auch angemessen der Öff-

fentlichkeit präsentieren. Im komfortablen Multiplayer-Modus können Sie bis zu 19 Freunde zu einem Rennen auf Ihrem Meisterwerk einladen. Damit in den Online-Rennen kein Flitzer dem anderen gleicht, dürfen Sie

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie für 30 Prozent mehr Leistung die »FX-Nachbearbeitung« aus.
- 2 Reduzieren Sie die Shader-Qualität. Pro Stufe gibts 20 Prozent mehr Power.
- 3 Stellen Sie die Textur-Qualität auf »Niedrig«. Das gibt 25 Prozent mehr Frames.

- 4 Deaktivieren Sie die Optionen »Wasser-Geometrie« und »Komplexes Wasser«. Das holt noch mal 30 Prozent aus dem PC.

#### CHECKLISTE

- 800 MByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

AK

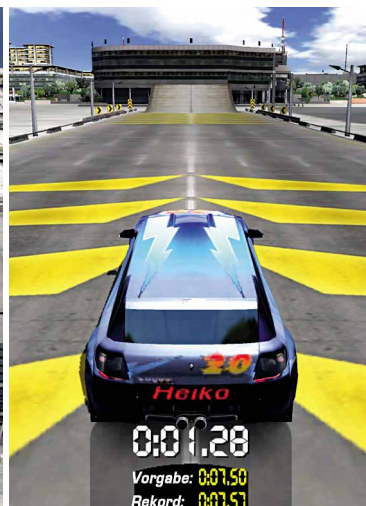
### PERFORMANCE-TABELLE

#### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce									
			2 / 4 MB	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	GeForce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	GeForce 6600 / 6700	Radeon X800 / X850	GeForce 6800	
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1,6 GHz	1024x768 <sup>2)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
512 MBYTE	1,6 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	2,0 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

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



Der Puzzle-Modus: Zunächst müssen wir mit vorgegebenen Bauteilen Start- und Ziellinie verbinden. Doch nur, wenn wir auch geschickt fahren, gewinnen wir die Goldmedaille.



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Michael jubelt, Fabian grölt, Daniel flucht – und wer ist schuld? Der Heiko, denn die Kollegen amüsieren sich auf meiner selbstgebauten Strecke; was für ein tolles Gefühl! Die clevere Verzahnung von Action-Rennspiel und Strecken-Baukasten geht wieder voll auf. Verbissen kämpfe ich um jede Medaille, akribisch bastle ich an jedem Kursdetail.

Klar, Nadeo macht wenig anders, aber dafür vieles besser als beim Vorgänger: deutlich hübschere Grafik, ausgefeilteres Streckendesign, abwechslungsreichere Spielmodi, noch mehr kreative Freiheiten im Editor. Wer den Vorgänger mochte, wird Trackmania Sunrise lieben – versprochen!

»Macht glücklich!«



Im Editor entwerfen Sie wie in einem Aufbauspiel mit der Maus Ihre persönliche Traumstrecke.

Ihr Baby im neuen Auto-Malkasten individuell lackieren und bekleben. Auch das Einbinden eigener Bilder ist möglich. Allerdings ist das deutlich umständlicher als im Vorgänger und benötigt zusätzlich das kostenlose Programm DXTBmp.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D22](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D22)

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

- deutlich verbesserte Grafik: Eigenbau-Kurse wirken wie professionelle Rennspiel-Strecken
- im Media-Tracker können Sie Spezialeffekte in Ihre Kurse einbauen – eine grandiose Idee, erfordert jedoch viel Einarbeitungszeit
- im Plattform-Modus müssen Sie Stunt-Kurse möglichst fehlerfrei bewältigen; macht süchtig
- per Auto-Malkasten können Sie Ihr Gefährt lackieren, die komplizierte Bedienung nervt
- im Crazy-Modus müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits denselben kurzen Stunt-Kurs mindestens zwölfmal bezwingen, nur ein netter Bonus

## Schön gebaut

Gestochen scharfe Texturen, tolle Lichteffekte, enorme Weitsicht: Grafisch kann **Trackmania Sunrise** selbst mit Hochglanz-Rennern wie **Juiced** oder **Need for Underground 2** mithalten; ein Riesenkompiment für ein Baukasten-spiel. Einzige die Streckenumgebung wirkt mangels Animationen etwas leblos – schon im Wind wiegende Palmen hätten hier Wunder gewirkt.

Auch die Ohren werden deutlich mehr verwöhnt als im Vorgänger. Statt Fahrstuhl-Gedudel gibt's diesmal einen abwechslungsreichen Soundtrack. Die Motoren röhren ordnungsgemäß kräftig und in Surround-Sound aus den Boxen.

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

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Beim Sprung auf das Hoteldach bleibt meine Karre schon wieder an der doofen Palme hängen. Das muss doch zu schaffen sein, nächster Versuch! Ja, sieht gut aus, mein Flitzer segelt über die Palme – und auch übers Hotel, nur um ins Hafenbecken dahinter zu plumpsen. Verdammt! Doch mit jedem Anlauf werde ich besser, schließlich klappt der Sprung. Auf geht's zur nächsten Herausforderung: Trackmania wird so schnell nicht langweilig. Klasse!

»Droge auf vier Rädern«



## TRACKMANIA SUNRISE RENNSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Nadeo	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 80 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

### GEEIGNET FÜR

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

Flatout (85, 01/05) Abgefahrene Offroad-Rennen mit toller Physik.

MTX Mototrax (83, 11/04) Spektakuläre Stunts auf Motorrädern.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz Athlon	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

### MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Multiplayer-Plattform, unendlicher Streckennachschub – macht süchtig!

MODI Hotseat-Duell, Turnier, Team, Zeitrennen, Runden

### BEWERTUNG

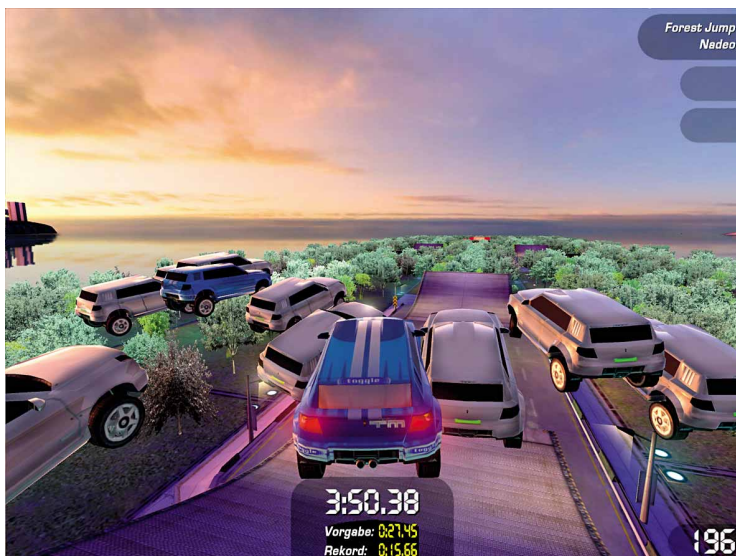
GRAFIK	+	detaillierte Strecken	+	tolle Effekte	-	wenig Animationen	8 / 10
SOUND	+	abwechslungsreiche Musik	-	kaum Soundeffekte			8 / 10
BALANCE	+	exzellente Lernkurve	+	drei Schwierigkeitsgrade			10 / 10
ATMOSPHÄRE	+	Tageszeiten	-	leblose Streckenumgebung			7 / 10
BEDIENUNG	+	präzise im Rennen	-	kompliziert im Editor			7 / 10
UMFANG	+	vier Spielvarianten	+	Streckennachschub	-	drei Autos	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+	leicht zu lernen, schwierig zu meistern					9 / 10
KI	+	faire Gegnerzeiten	-	stets gleiche KI-Routen			7 / 10
TUNING	+	hunderterte Bauteile	+	Auto-Malkasten			10 / 10
STRECKENDESIGN	+	haarsträubende Stunts	+	riskante Alternativ-Routen			10 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GENIALER RENN-BAUKASTEN FÜR KREATIVE BLEIFÜSSE.

CD/DVD: Multiplayer-Duell  
GameStar-Strecke »Mount-Doom«  
GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK D19

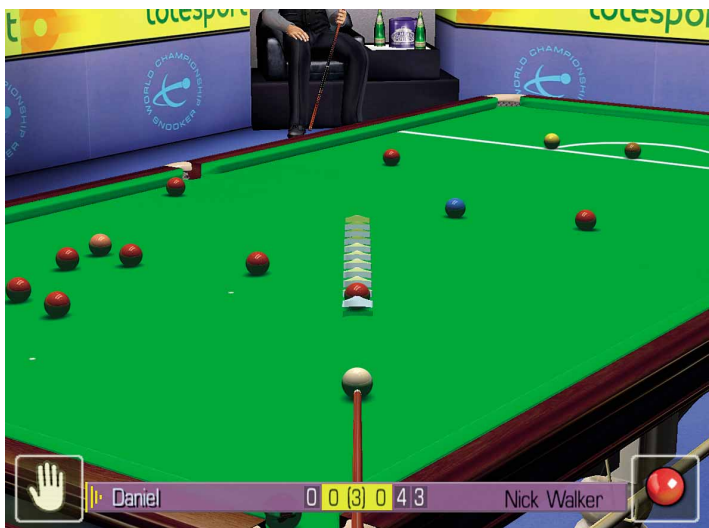


Bis zu 15 KI-Autos irritieren Sie auf den extrakurzen Stunt-Kursen im neuen Crazy-Modus.



# SNOOKER 2005

Superbes Billard, nicht nur für Fans.



Zielpfeile helfen bei schwierigen Stößen. Profis dürfen die Hilfe auch abschalten.



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **D27**



► DVD:  
Test-Check

**D**er mehrfache Snooker-Weltmeister Ronnie

O'Sullivan zeigt seinen Gegnern schon jahrelang, wie man stilsicher bunte Kugeln über den Filz schiebt. Nur einer kann ihn aufhalten: Sie! Denn in **World Championship Snooker 2005** beginnen Sie eine Karriere als Amateurspieler, steigen durch Turnierfolge in der Weltrangliste auf und treten dank Originalizenzen schließlich gegen die Größen der Snooker-Meisterschaften an – in Eurosport-reifer Präsentation.

**DANIEL MATSCHIJEWSKY** danielm@gamestar.de

Eine Billardpartie mit Freunden in der Kneipe macht zwar Spaß – allerdings nicht, wenn ich ständig verliere. In World Championship Snooker 2005 hingegen zeige ich sogar Ronnie O'Sullivan, wo's langgeht – einer vorbildlichen Steuerung sei Dank. Und durch die stimmige Präsentation, brillante KI und realistische Kugelphysik bin ich versucht, blaue Kreide neben meine Maus zu legen. An der fast perfekten Simulation stören eigentlich nur die immergleichen Kommentare und die etwas detailarme Grafik. Egal, wer auch nur ein bisschen auf Snooker steht, muss dieses Spiel haben!

»König der Queues«



## Herr über den Filz

Wie die Vorgänger lässt **World Championship Snooker 2005** in Sachen Realismus die Konkurrenz weit hinter sich. Dank der brillanten Kugelphysik können Sie Stoßwinkel und Anspielpunkt des Queues per Tastendruck festlegen und so Profischüsse wie Stoppbälle und Bogenstöße ausführen. Dabei bleibt die Steuerung stets einfach und ermöglicht Einsteigern schon früh spektakuläre Schüsse. Um noch besser zu treffen, dürfen Sie den Tisch auch aus der Vogelperspektive überblicken. Neben den bekannten Pool-Varianten und spaßigen Trickshot-Wettbewerben aus dem Vorjahresmodell gibt's in **Snooker 2005** drei neue Modi, etwa das Bar Billard. Leider auch wieder dabei: der ewig gleiche Kommentar von Steve Davis und John Virgo.

DM

► HOTLINE: (0190) 771 882 1,24 €/MIN

## SNOOKER 2005

GENRE  
PUBLISHER  
CA. PREIS  
ANSPRUCH  
MINIMUM  
PREIS/LEISTUNG

Billard-Simulation  
Sega / Blade Interactive  
45 Euro  
Einsteiger/  
Profis  
800 MHz,  
256 MB,  
SEHR GUT





# DIE MAGIE DER BILLIGPREISE



**Michael Graf**

micha@gamstar.de

## INHALT

### TESTS

Adrenalin Sport-Pack	123
Black Mirror	124
Ground Control 2	124
Obscure	124
Silent Storm Gold	124
Top Spin	124
Trackmania	124
Disciples 2 Gold	125

### GENRE SUCHT FAN. Rundenstrategie? Langweilig! Echtzeit-Ti-

tel? Hektik pur! Shooter? Hirnlos! Funsport? Kinderkram! Die Liste ließe sich ewig fortsetzen, Vorurteile gibt's viele. Das ist normal, niemand muss alle Genres mögen. Im Budgetbereich tummeln sich jedoch Perlen, die zu Unrecht unter Vorurteilen leiden – etwa das

**Adrenalin Sport-Pack.** Funsport-Verächter lassen die Sammlung liegen und verpassen eine tolle Gelegenheit, das Genre kennen zu lernen. Wer weiß, vielleicht macht Sie das tolle **Tony Hawk's 4** gar zum Funsport-Fan. Denn auch auf den ersten Blick uninteressante Budgettitel können Spaß machen. Vergessen Sie alle Vorurteile, und greifen Sie zu. Das kostet nicht die Welt und ist Ihre Chance zum Blick über den Genre-Tellerrand.

## AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
Beyond Good and Evil	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 <sup>6</sup>
Black Hawk Down Gold	Ego-Shooter	77	2003	05/03	Electronic Arts	25 Euro	(0190) 754 464 <sup>5</sup>
<b>NEU</b> Black Mirror	Adventure	81	2004	05/04	Dtp	25 Euro	(01805) 216 698 <sup>2</sup>
C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	90	2003	10/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 754 464 <sup>5</sup>
Civilization 3	Rundenstrategie	83	2001	01/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 <sup>5</sup>
Deus Ex 2	Ego-Shooter	78	2004	04/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 <sup>6</sup>
Enclave (dt.)	3D-Action	77	2003	09/03	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 <sup>5</sup>
Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	81	2004	11/04	THQ	20 Euro	(01805) 695 511 <sup>1</sup>
<b>NEU</b> Ground Control 2	Echtzeit-Taktik	82	2004	07/04	Vivendi	25 Euro	(0190) 151 200 <sup>4</sup>
Hearts of Iron	Strategiespiel	74	2003	02/03	Koch Media	20 Euro	—
Hitman Contracts	3D-Action	75	2004	06/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 <sup>6</sup>
Homeworld 2	Echtzeit-Strategie	73	2003	11/03	Vivendi	15 Euro	(0190) 151 200 <sup>4</sup>
Jedi Knight 3	3D-Action	84	2003	10/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 <sup>4</sup>
Mafia	3D-Action	90	2002	10/02	Take 2	25 Euro	(01805) 217 316 <sup>1</sup>
Max Payne 2	3D-Action	86	2003	12/03	Take 2	25 Euro	(01805) 217 316 <sup>2</sup>
Medieval	Strategie	87	2002	10/02	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 <sup>4</sup>
Neverwinter Nights	Rollenspiel	85	2002	08/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 <sup>5</sup>
NHL 2004	Sportspiel	92	2003	12/03	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 <sup>5</sup>
<b>NEU</b> Obscure	Action-Adventure	76	2004	08/04	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 <sup>5</sup>
Prince of Persia	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 <sup>6</sup>
Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	86	2003	07/03	Microsoft	20 Euro	(01805) 251 999 <sup>2</sup>
Rückkehr des Königs	3D-Action	85	2003	12/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 <sup>5</sup>
Splinter Cell	3D-Action	81	2003	03/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 <sup>6</sup>
Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	75	2002	07/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 529 92 66 <sup>3</sup>
Spellforce	Echtzeit-Strategie	85	2003	01/04	Jowood	25 Euro	(0043) 361 450 02
The Westerner	Adventure	81	2004	04/04	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 <sup>2</sup>
Thief 3	3D-Action	85	2004	07/04	Eidos	15 Euro	(0190) 839 582 <sup>6</sup>
Tiger Woods 2004	Sportspiel	84	2003	11/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 <sup>5</sup>
Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	90	2003	10/03	ASH	25 Euro	(0180) 525 51 55 <sup>3</sup>
<b>NEU</b> Top Spin	Sportspiel	88	2004	12/04	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 <sup>5</sup>
<b>NEU</b> Trackmania	Rennspiel	80	2004	05/04	Deep Silver	20 Euro	(0190) 824 667 <sup>6</sup>
Tron 2.0	Ego-Shooter	82	2003	10/03	Buena Vista	20 Euro	(01805) 605 511 <sup>1</sup>
Unreal Tournament 2004	Multiplayer-Shooter	91	2004	05/04	Atari	15 Euro	(0190) 510 055 <sup>4</sup>
WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	93	2002	08/02	Vivendi Universal	15 Euro	(0190) 151 200 <sup>4</sup>
XIII	Ego-Shooter	80	2003	12/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 <sup>6</sup>

## AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
<b>NEU</b> Adrenalin Sport-Pack	Funsport	85	2005	06/05	ASH	20 Euro	(0190) 909 165 <sup>5</sup>
<b>NEU</b> Disciples 2 Gold	Strategie	82	2005	06/05	Flashpoint	20 Euro	—
Gold Games 8	diverse	83	2005	03/05	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10 <sup>6</sup>
Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	86	2005	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
<b>NEU</b> Silent Storm Gold	Strategie	82	2005	05/05	Jowood	20 Euro	(0043) 361 450 02

<sup>0</sup>0,12 Euro/Minute <sup>1</sup>0,24 Euro/Minute <sup>2</sup>0,48 Euro/Minute <sup>3</sup>0,62 Euro/Minute <sup>4</sup>1,24 Euro/Minute <sup>5</sup>1,86 Euro/Minute



Bretter, die den Spaß bedeuten

# ADRENALIN SPORT-PACK



Aufgepasst, liebe Kinder: Die hier gezeigten Stunts und Tricks sind nicht zur Nachahmung empfohlen. Zumindest nicht in der realen Welt, am Rechner machen sie dafür massig Laune.



Tony Hawk's Pro Skater 4: Grinds bringen Punkte und klappen am besten per Gamepad.

**M**anche surfen auf einer Welle, andere auf einer Straßenbahn. Manche schlagen Salti, andere segeln durch die Luft. Und viele brechen sich die Knochen: Funsportler sind ein hartes Völkchen, das auf Roll- oder Surfbrettern durch Fußgängerzonen oder über Weltmeere heizt – auf der Jagd nach spektakulären Stunts. Zu gefährlich für Sie? Dann boarden Sie vom Sessel aus! Das **Adrenalin Sport-Pack** enthält **Kelly Slater's Pro Surfer**, **Wakeboarding Unleashed** und den Skateboard-Spaß **Tony Hawk's Pro Skater 4**.

Voraussetzung für Grinds und Grabs ist ein Acht-Tasten-Gamepad, per Tastatur steuern sich die Sportler arg ungenau.

## Rollen und reiten

**Tony Hawk's Pro Skater 4:** Per Skateboard erkunden Sie brillant designte Levels, darunter ein Zoo und ein Jahrmärkt. Jeder Abschnitt steckt voller spiele-

risch sinnvoller Details. Zum Beispiel können Sie Elefanten am Schweif packen und sich ziehen lassen – das bringt Punkte. NPCs erteilen abgedrehte Missionen, unter anderem schubsen Sie Touristen von einer Kaimauer. Zudem laden massig Schanzen, Halfpipes und Geländer zum Stunt-Festival ein. Präzise Gamepad-Steuerung und rockige Musik machen **Tony Hawk's 4** extrem spielbar. In den guten Multiplayer-Modi skaten bis zu acht Sportler um die Wette, im LAN oder per Internet.

**Wakeboarding Unleashed:** Ein Speedboat zieht Ihren Boarder automatisch durch Wasserkurse. Klingt öde? Ist es aber nicht, denn die Strecken sind mit Schanzen gespickt, die Sie für Stunts nutzen sollten. Okay, das müssen Sie in **Tony Hawk's 4** auch, und dort dürfen Sie die Levels zudem frei erkunden. Trotzdem bietet **Wakeboarding Unleashed** Neues: die schönen Wassereffekte und den realistischen, spielerisch sinnvollen Wellengang. So nutzen Sie die Heckwelle des Boots für



Kelly Slater's Pro Surfer: Wellenreiten und tricksen.

Grabs und Invert-Sprünge. Im Koop-Modus fährt ein Spieler das Boot, während der andere trickst – jedoch nur an einem PC.

**Kelly Slater's Pro Surfer:** Als Surfer reiten Sie auf Wellen und tricksen fleißig. Der anspruchsvollste Stunt ist der Ritt im »Tube«, einem Wellenkanal, der sich bei hohen Brechern bildet. Ansonsten bietet **Kelly Slater's Pro Surfer** wenig Neues. Da Sie sich stets im nassen Element bewegen, sind die Levels langweiliger als in **Tony Hawk's 4** – Wellen sehen nun mal überall gleich aus. Ein Fall für Surf-Fans. **GR**

HOTLINE: (0190) 909 165 1,24 EURO/MIN.



Wakeboarding Unleashed: Per Rampe geht's in ungeahnte Höhen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Was man mit einem simplen Brett unter den Füßen alles machen kann! So viele Grabs, Turns, Grinds, Spins, Flips, Inverts und Manuals auf einmal gab's noch in keiner Compilation. Wie meinen? Sie haben keinen Schimmer, was Grabs, Turns, Grinds, Spins, Flips, Inverts und Manuals sind? Das macht nichts, denn selbst wer mit Funsport bisher nix anfangen konnte, findet schnell Gefallen am simplen, spaßigen Spielprinzip. Das Adrenalin Sport-Pack lohnt sich daher nicht nur für eingefleischte Stuntfreunde, sondern auch für Genre-Neulinge – dank dem fairen Preis von 20 Euro.

»Eldorado für Funsportler«



## ADRENALIN SPORT-PACK SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER ASH / Aspyr CA. PREIS 20 Euro  
 SPRACHE Deutsch USK ab 6 Jahre  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 6 CDs, Orig.-Handbücher RELEASE (D) 2.5.2005  
 MINIMUM 800 MHz CPU, 256 MB, Geforce 2/4 MX, Acht-Tasten-Gamepad  
 VERGLEICHBAR MIT Gold Games 8 (83, GS 03/05): Splinter Cell, Prince of Persia 4.  
 Konami 4 Games Pack (81, GS 04/05): Pro Evo Soccer 3, Metal Gear Solid 2.

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90
Wakeboarding Unleashed	Sportspiel	04/04	81
Kelly Slater's Pro Surfer	Sportspiel	01/04	77

## PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: GELUNGENE FUNSPORT-SAMMLUNG.





## GROUND CONTROL 2



Dropships setzen Verstärkungen ab.

**A**ls Mensch oder Alien wehren Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Ground Control 2** Invasoren ab. Die Parteien unterscheiden sich nur marginal, dafür sind die Gefechte fordernd. Einheiten können sich dank 3D-Terrain und realistischer Sichtlinien verstecken; zudem verfügt jeder Trupp über zwei sinnvolle Feuermodi.: intelligente Taktik. **GR**

### GROUND CONTROL 2

GENRE Echtzeit-Taktik  
PUBLISHER Vivendi, (0190) 151 200  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,2 GHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



## BLACK MIRROR



Samuel erforscht das Grusel-Herrenhaus.

**S**amuel Gordon untersucht den Tod seines Großvaters. Im Adventure **Black Mirror** schlüpfen Sie in Samuels Rolle, lösen logische Rätsel und decken ein gruseliges Geheimnis auf. Düstere Schauplätze und gute, wenn auch langatmige Dialoge bringen die bedrohliche Atmosphäre bestens rüber. Zu Recht unsere Referenz. **GR**

### BLACK MIRROR

GENRE Adventure  
PUBLISHER Dtp, (0900) 151 00 54  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 400 MHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



## SILENT STORM GOLD



Der Geheimbund überfällt eine Waffenfabrik.

**E**in militanter Geheimbund greift in den Zweiten Weltkrieg ein. Im Runden-Taktikspiel **Silent Storm Gold** (samt gutem Addon **Sentinels**) schlagen Sie auf deutscher oder alliierter Seite zurück – mit Soldaten, die Sie wie in **Jagged Alliance 2** anheuern und ausrüsten. Einsätze sind unfair schwer, aber spannend. Ein Muss für Taktiker. **GR**

### SILENT STORM GOLD

GENRE Runden-Taktik  
PUBLISHER Jowood, (0043) 361 450 02  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,4 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



## TOP SPIN



Doppel bringen massig Multiplayer-Spaß.

**S**piel, Satz, Sieg: Dank schöner Animationen, nachvollziehbarer Ballphysik und sinnvoller Schlagvarianten (Lob, Slice, etc.) ist **Top Spin** das derzeit beste Tennisspiel. Besonders empfehlenswert ist der Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu vier Sportler Filzbälle um die Ohren jagen – genügend Gamepads vorausgesetzt. **GR**

### TOP SPIN

GENRE Sportspiel  
PUBLISHER Atari, (0190) 771 883  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 800 MHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



## TRACKMANIA



Eines der drei Grafiksets, die Rallye-Piste.

**G**egen Freunde können Sie in jedem Rennspiel rasen. In **Trackmania** basteln Sie per Editor auch gleich eine Strecke – samt Loopings und Schanzen. Die simplen, flotten Rennen motivieren ungemein: Sie geben nicht auf, ehe Sie einen Kurs gemeistert haben. Wer keine 45 Euro fürs schönere **Trackmania Sunrise** zahlen möchte, greift zu. **GR**

### TRACKMANIA

GENRE Rennspiel  
PUBLISHER Deep Silver, (0190) 824 667  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschritt., Profi  
MINIMUM 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



## OBSCURE



Im Schulgebäude lauern boshafte Mutanten.

**U**nter der Schule hausen Monster! Im Action-Adventure **Obscure** erledigen Sie die Bestien mit zwei Schülern. Einen der Helden steuern Sie selbst, den anderen die KI. Im guten Koop-Modus gehen zwei Spieler gemeinsam auf die Jagd. Logischen Puzzles und 1A-Gruselatmosphäre steht nur die kurze Spielzeit (acht Stunden) gegenüber. **GR**

### OBSCURE

GENRE Action-Adventure  
PUBLISHER Atari, (0190) 771 883  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG GUT





# DISCIPLES 2 GOLD

Eine Schachtel, ein Spiel, drei Addons.

**W**ie viele Helden passen in eine Pappschachtel? Hunderte – zumindest in die von **Disciples 2 Gold**. Darin finden Sie **Disciples 2** samt der Addons **Guardians of the Light**, **Servants of the Dark** und **Rise of the Elves**. Ganz wie im Vorbild **Heroes of Might and Magic** schicken Sie im Rundenstrategiespiel Helden und Armeen in fordern-

de Fantasy-Schlachten, heben Schätze und bauen Städte aus.

In **Disciples 2** balgen sich Menschen, Zwerge, Untote und Dämonen; zu Beginn schließen Sie sich einer Partei. Der Clou: Die spannende Handlung sehen Sie aus der Perspektive Ihres Volkes. Im Zwergen-Feldzug etwa wehren Sie untote Invasoren ab; als Untoter stürmen Sie



Unsere Zwergenarmee erobert einen von Menschen besetzten Pass.

Zwergenburgen. Das sorgt für Atmosphäre und erhöht den Wiederspiel-Wert – Sie wollen wissen, wie die Story aus Sicht der anderen Völker aussieht. Alle Einheiten sind gut ausbalanciert, Schlachten gewinnen Sie nur mit dem richtigen Truppenmix. Der Suchtfaktor stimmt: Es gibt stets noch eine Stadt zu erobern, noch einen Zauber zu lernen, noch einen Helden anzuheuern. An allen Kampagnen von **Disciples 2** spielen Sie insgesamt rund 60 Stunden. Das Addon **Guardians of the Light** enthält einen frischen Feldzug für Menschen und Zwerge, den Sie

in **Servants of the Dark** aus Sicht der Dämonen oder Untoten erleben. **Rise of the Elves** führt die Elfen als fünfte Rasse ein. Die Spieldauer der Addons beträgt rund 40 Stunden. **Disciples 2 Gold** bietet also 100 Stunden Spielspaß – für 20 Euro. Da stört auch die Uraltgrafik nicht. **GR**

► HOMEPAGE: [WWW.FLASHPOINT.DE](http://WWW.FLASHPOINT.DE)

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Auf diese Sammlung habe ich lange gewartet. Denn die drei an sich guten Erweiterungen zu **Disciples 2** wollte ich mir nicht kaufen. Warum? Weil es nach Geldmacherei riecht, wenn Entwickler Strategy First für eine neue Rasse 35 Euro verlangt (**Rise of the Elves**) oder eine Feldzug auf zwei Addons verteilt (**Guardians of the Light**, **Servants of the Dark**). **Disciples 2 Gold** liefert nun das Komplettpaket. Die Budgetfassung lohnt sich daher auch für Fans, die die Addons bisher verschmäht haben. Wer **Disciples 2** noch gar nicht kennt, kann sowieso zugreifen.

»Endlich komplett!«



## DISCIPLES 2 GOLD

GENRE Rundenstrategie  
PUBLISHER Flashpoint / Strategy First  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschr., Profis  
MINIMUM 500 MHz, 64 MB  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT





Elektronische Kammerjäger

# PATCH-TESTS

Das Auge spielt mit! Das wissen auch die Entwickler und kümmern sich im April hauptsächlich um Grafikfehler.



Driver 3: Reflections entfernt durch den zweiten Patch Probleme mit Grafik- und Soundkarten.



- DVD:
- Act of War v1b
  - Cossacks 2 #1
  - Driver 3 v1.2
  - Siedler 5 v1.03
  - Silent Hunter 3
  - Splinter Cell 3 v1.01

## Driver 3

**Version: 1.2** **Größe: 21,8 MB**  
**Highlights: unzählige Grafik- und Soundfehler entfernt, Kompatibilitäts-Probleme behoben.**

Entwickler Reflections nimmt sich mit dem zweiten Patch einige, teils grobe Grafikfehler im 3D-Actionspiel **Driver 3** vor. So konnte es auf bestimmten Grafikkarten vorkommen, dass Wasser nicht durchsichtig dar-

gestellt wurde oder Sie je nach Betrachtungswinkel während der Fahrt ein schwarzes Quadrat über dem Lenkrad sahen. Zudem gab's besonders mit diversen ATI- und Matrox-Karten hin und wieder falsch dargestellte Polygone an Autos und Gebäuden. Auch an der Soundengine hat sich einiges getan: Beispielsweise entfernten die Entwickler einen Bug, der zu stockendem Ton führt, wenn Sie während eines Feuergefechts ins Hauptmenü wechseln. Verursacht das Spiel trotz des Updates Probleme bei der Kanalabmischung oder der Lautstärke, sollten Sie laut Publisher Atari die Soundtreiber auf Standard (»Miles Fast 2D«) stellen – mit echtem Surround-Sound ist dann allerdings Schluss! Ärgerlich: Den von uns im Test kritisierten Hardware-Hunger stillt der Patch nicht.

## Silent Hunter 3

**Version: 1.2** **Größe: 13,7 MB**  
**Highlights: zahlreiche Grafikfehler behoben, neue Funktionen in der Kampagne, Bugs im Multiplayer-Teil entfernt.**

Das zweite Update zur U-Boot-Simulation **Silent Hunter 3** merzt einige bekannte Grafikfehler aus. Beispielsweise kam es vor, dass Besatzungsmitglieder auch während des Tauchvorgangs an Deck standen und den Horizont absuchten.

Zudem wurden bei den Charaktermodellen des Öfteren Polygone falsch dargestellt. Sinnvoll: Auf der Navigationskarte gibt's zusätzliche Hilfen zu Berechnung von Kurswinkeln. Zudem baute Ubisoft Minenfelder und Anti-U-Boot-Netze ein. Auch am Multiplayer-Teil haben die Entwickler gearbeitet und die wenigen Verbindungsprobleme beseitigt. Dennoch kann es mit einigen Firewalls (beispielsweise der des Service Pack 2 von Windows XP) im Mehrspieler-Modus zu Problemen kommen. Ubisoft empfiehlt deshalb, diese vor dem ersten Spielstart zu deaktivieren. Für Multiplayer-Gefechte benötigen Sie das Update jedoch, da Sie mit der Verkaufsversion nicht auf gepatchten Servern spielen können. Übrigens: Ihre alten Speicherstände funktionieren mit Version 1.2 nur dann, wenn Ihr U-Boot in der Kampagne zum Sicherungszeitpunkt im Heimathafen vor Anker liegt.



Splinter Cell 3: Der Shooter stürzt beim Laden von Koop-Missionen ab? Patch v1.01 behebt das Problem.

## Splinter Cell 3

**Version: 1.01** **Größe: 77,8 MB**  
**Highlights: Kompatibilitäts-Probleme behoben, diverse Bugs im Multiplayer-Teil entfernt.**

Der mit 78 Mbyte sehr große Patch zu **Splinter Cell 3** entfernt einige Bugs im Multiplayer-Teil. So kam es bei Netzwerk-Gefechten auf bestimmten Rechnerkonfigurationen zu Verbindungsabbrüchen. Außerdem entfernten die Entwickler Fehler, die beim Laden von Koop-Missionen in seltenen Fällen zu Abstürzen führten oder bei Turnieren im Internet gar keine Kommunikation zwischen den Rechnern zuließen. Zu guter Letzt behebt das Update kleinere Bugs im Hauptmenü. **DM**

## PATCH-TICKER

**ACT OF WAR:** Der 19 Mbyte große Patch v1b behebt kleinere Bugs, Übersetzungsfehler und Absturzursachen. Von den Fans seit dem Release erwünscht, steht in Multiplayer-Gefechten nun eine Replay-Funktion zur Verfügung.

**COSSACKS 2:** Probleme mit der Installation? Starten Sie das Setup einfach über die 0,2 Mbyte große Patch-Datei von unserer Heft-DVD, und das Programm erkennt die zweite CD korrekt.

**SIEDLER 5:** Das dritte Update auf Version 1.03 enthält alle vorherigen Verbesserungen und behebt ein Sicherheitsproblem mit dem Netzwerk-Modul.

**TRIBES VENGEANCE:** Fans aufgepasst: Publisher Vivendi hat den Support für den Ego-Shooter eingestellt. Der bereits für Dezember angekündigte und dann auf Januar verschobene Patch v1.1 wird nicht mehr erscheinen. Genaue Hintergründe für diesen Schritt sind nicht bekannt.



Silent Hunter 3: Das Update behebt die hässlichen Grafikfehler der Charaktermodelle auf Deck. Falsch dargestellte Polygone sind damit passé.





**Daniel Visarius**  
daniel@gamestar.de

# HERZ & OHREN

**DOPPELT RECHNET BESSER** Diesen Monat steht eine echte Prozessor-Revolution an: Intel verdoppelt mit dem **Pentium Extreme Edition 840** und dem kleineren **Pentium D** die Rechenleistung. In beiden Chips arbeiten gleichzeitig zwei Pentium 4 HT/3,2 GHz mit 1,0 MByte L2-Cache und 64-Bit-Unterstützung. Kurz vor Redaktionsschluss hat auch AMD seinen ersten Dual-Core-Prozessor, den **Opteron 265** für Server und Workstations, vorgestellt – das Athlon-64-Doppelpack wird in den nächsten Monaten folgen. In unserem Test-Schwerpunkt über den **Extreme 840** checken wir den Trend: Wie wirken sich die gegenüber aktuellen High-End-Chips leicht reduzierten Taktraten in Spielen aus? Wie schnell rechnet Intels neues Flaggschiff bei voller Auslastung durch mehrere Programme gleichzeitig? Und: Revolutionieren Dual-Core-Prozessoren neben der PC-Technik auch die Spiele selbst? Um das herauszufinden, haben wir über 100 Benchmarks durchgeführt und die Meinung von Entwicklern eingeholt: So verrät Piranha Bytes, dass die Physik-Engine von **Gothic 3** auf Doppel-CPU's so richtig abgeht.

**HEISSE OHREN** Ein gutes Headset kann Leben retten – nicht nur im Clan War. Auch herzkrankte Rentner-Nachbarn können Sie mit den Lauscherkappen vor den eventuell letalen Folgen einer Granatenexplosion in Originallautstärke retten. Auf vielfachen Wunsch verpassen wir Ihnen in diesem Heft also einen Satz heiße Ohren und prüfen fünf Headsets auf Sprachverständlichkeit, Alltagstauglichkeit und Klangqualität.

## HARDWARE

### INHALT

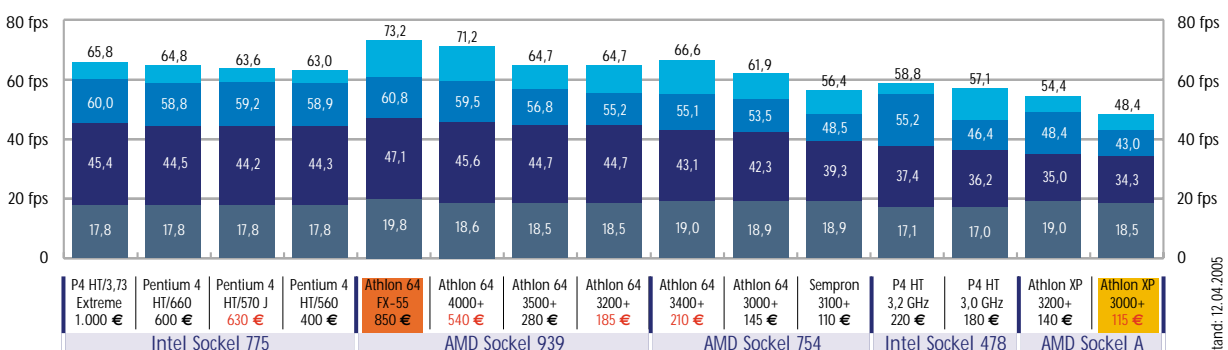
<b>SCHWERPUNKT</b>	
Doppel-Pentium im Spiele-Test	130
Pentium Extreme Edition 840	132
Dual Core in Spielen	136
<b>TECHNIK</b>	
Windows XP 64 Bit	138
<b>TEST DES MONATS</b>	
Headsets im Vergleich	140
<b>EINZELTESTS</b>	
Notebook: Dell Inspiron XPS 2	144
Mainboard:	
Nvidia Nforce 4 Intel Edition	146
Mainboard: Abit Fatal1ty AN8	147
Barebone: Shuttle SN25P	147
Mauspad: Rantopad A100	148
3D-Karte: Gecube Radeon X800 XL	148
Mini-PC:	
PC-King AMD64 Power Cube	148
<b>SERVICE</b>	
Techtelmechtel	150
Einkaufsführer	152

### SPIELE-PCS 06/2005 DIE REFERENZKLASSEN

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
<b>PROZESSOR</b>	Athlon 1,2 GHz	Pentium 4/2,4 GHz	Athlon 64 FX-55
<b>ARBEITSSPEICHER</b>	256 MByte SD-RAM	512 MByte DDR-RAM	1.024 MByte PC3200-RAM
<b>MAINBOARD</b>	VIA KT133A	i845PE-Chipsatz	Nforce-4-Ultra/SLI-Chipsatz
<b>GRAFIKKARTE</b>	Nvidia Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9600 Pro	Radeon X850 XT
<b>EINSTELLUNGEN</b>	1024x768x32 bei mittl. Details	1024x768x32 bei max. Details	1600x1200x32 mit max. Qualität
<b>TYPISCHES SPIEL</b>	Lego Star Wars	Trackmania Sunrise	Stronghold 2
<b>WEITERE SPIELE</b>	Dangerous Waters NFS Underground 2 Nibiru Pirates!	Cossacks 2 Darwinia Silent Hunter 3 Sims 2	Act of War Brothers in Arms Everquest 2 Splinter Cell 3

### PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

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.







Spieleleistung mal zwei?

# DOPPEL-PENTIUM IM SPIELE-TEST

Gigahertz sind Geschichte, ab jetzt zählen mehrere Kerne pro Prozessor. Intels Doppel-CPU ist als erste am Start – wir jagen den brandneuen Pentium Extreme Edition 840 durch unseren Spiele-Check.

**I**m Mai steht der vielleicht größte Leistungssprung in der Prozessorgeschichte an: Intel verdoppelt beim **Pentium Extreme Edition 840** die theoretische Rechenleistung durch zwei Rechenherzen auf einem Chip. Jedes für sich ist praktisch ein vollwertiger Pentium 4 inklusive Hyperthreading. GameStar hat ein Vorserienmodell des brandneuen Doppel-Pentiums ausgiebig getestet und mit aktuellen Konkurrenz-CPU's verglichen. In diesem Schwerpunkt erklären wir, warum die neue Technik die Spiele-Welt revolutionieren könnte.

## Prozessor-Revolution

1999 jagt AMDs erster Athlon eine Schockwelle durch Intels Hauptquartier. Seitdem

brennt ein erbitterter GHz-Wettkampf, der den Takt in sechs Jahren von 500 MHz um satte 660 Prozent auf 3.800 MHz schraubte. Mittlerweile sinken die Leistungsgewinne durch weitere Taktsteigerungen stetig; physikalisch bewegen sich AMD und Intel trotz moderner Fertigung am Limit.

Um auch in den nächsten Jahren die Performance noch deutlich steigern zu können, greifen AMD und Intel bei der kommenden CPU-Generation tief in die Trickkiste: Auf einem Chip werkeln künftig gleich zwei Kerne! Jeder für sich ist ein voll funktionsfähiger Prozessor mit der Power aktueller High-End-Chips. Lediglich die begrenzte Bandbreite der Verbindung zur Hauptplatine müssen sich die zwei teilen.

## Doppel-CPU's in Spielen

Theoretisch verdoppeln Dual-Core-Prozessoren die Spieleleistung. In der Praxis unterstützen aber noch die wenigsten Titel zwei Kerne. Also zählt zunächst weiter die Taktfrequenz, die Intel beim von uns getesteten **Pentium Extreme Edition 840** von derzeit maximal 3,8 auf 3,2 GHz reduzieren musste – der Strombedarf der zwei Kerne wäre sonst zu hoch. Im normalen Spielbetrieb läuft der neue Chip genauso schnell wie ein gleich getakteter Pentium 4 mit Hyperthreading. Doch das soll sich ändern: Intel arbeitet mit Spiele-Entwicklern wie Codemasters, Bioware und Lionhead zusammen, um kommende Titel sowie Engines auf

**1978**

**8086**

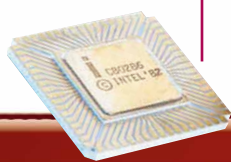
- 4,77 - 10 MHz
- 29.000 Transistoren
- Intels erste 16-Bit-CPU



**1982**

**80286**

- 6 - 12 MHz
- 134.000 Transistoren



**1985**

**80386**

- 16 - 40 MHz
- 275.000 Transistoren
- Erste 32-Bit-Intel-CPU



**1989**

**80486**

- 25 - 66 MHz
- 1,2 Mio. Transistoren
- inklusive mathematischem Co-Prozessor



**1993**

**Pentium**

- 60 - 233 MHz
- 3,1 - 4,5 Mio. Transistoren
- ab 1997 mit MMX-Erweiterung





Doppel-CPU's zu optimieren. Epic und Crytek sind ohnehin begeistert von den neuen Möglichkeiten. Piranha Bytes optimiert die Genome-Engine von **Gothic 3** bereits auf den Dual-Core-Einsatz – mehr dazu lesen Sie im Schwerpunkt-Artikel »Dual Core«. Denkbar wären zum Beispiel extrem aufwändige Physik-Effekte – ein Kern mit der Power eines Pentium 4 HT/3,2 GHz berechnet allein die Physik, der andere den Rest.

Bis es soweit ist, maximieren Doppel-Prozessoren wie der **Edition 840** erstmal das PC-Einsatzgebiet. Ein Beispiel: Wer heutzutage einen DVD-Film ins kompakte DivX-Format umwandelt, lässt in den meisten Fällen den Rechner dabei in Ruhe oder surft allenfalls nebenher im Internet. Die neuen Dual-Core-Prozessoren liefern auch mit solch enormer Rechenlast im Hintergrund immer noch genug Power für Spiele – ein Kern kümmert sich um die Komprimierung und einer um Ihr Lieblingsspiel.

### Wo bleibt AMD?

AMD verpasst seinem Dual-Core-Athlon gerade den letzten Schliff. Zunächst soll der Workstation- und Server-Prozessor Opteron

zum Doppelherz werden, kurz darauf der Athlon 64. Die zweifache Spiele-CPU wird laut AMD in aktuellen Sockel-939-Mainboards starten, sofern der jeweilige Platinen-Hersteller ein passendes Bios-Update anbietet. Trotz mehrfacher Anfragen konnte uns AMD kein Testsample für diese Ausgabe schicken – wir erwarten den Athlon-64-Zwilling mit wahrscheinlich 2,4 GHz Taktfrequenz im nächsten Monat. Und wir wagen eine Prognose: Die im Vergleich zum Pentium 4 erheblich höhere Pro-MHz-Leistung des Athlon 64 könnte bei gleichzeitig geringerem Energiebedarf in einem klaren Performance-Sieg für AMD enden.

### So testen wir

Alle Pentiums haben wir auf einer Intel-Platine mit **955X**-Chipsatz, 1,0 GByte schnellem DDR2-667-RAM und einer GeForce 6800 GT getestet. Der Athlon 64/4000+ rannte auf einem Nforce-4-Ultra-Board mit 1,0 GByte DDR400-RAM und GeForce 6800 GT. Als Benchmarks kamen **Far Cry**, **UT 2004**, **Doom 3**, **Half-Life 2** und **Riddick** im 64-Bit-Betrieb

zum Einsatz. Mehr über die 64-Bit-Version von Win XP lesen Sie übrigens im Artikel »Windows XP 64 Bit«.

Um die Parallelleistung zu ermitteln, jagten wir alle Chips mit einer gleichzeitig laufenden Komprimierung des DVD-Films **Wag the Dog** in das DivX-Format erneut durch unseren Benchmark-Parcours (mit »DivX« gekennzeichnet). Aber trotz höchster Messpräzision ist dieser Durchlauf nicht absolut zuverlässig – der **Extreme Edition 840** etwa rechnet in diesem Test einen Hauch langsamer als der kleinere **Pentium D** ohne Hyperthreading.

## 1995

### Pentium Pro

- 150 – 200 MHz
- 36,5 Mio. Transistoren
- Urvater von Pentium 2 und 3



## 1997

### Pentium 2

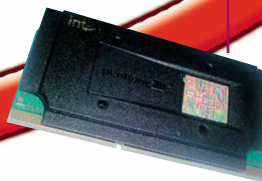
- 233 – 450 MHz
- 7,5 Mio. Transistoren



## 1999

### Pentium 3

- 400 – 1.000 MHz
- 28 Mio. Transistoren
- mit SSE-Erweiterung



## 2000

### Pentium 4

- 1,5 – 3,8 GHz
- 42 – 170 Mio. Transistoren
- inkl. SSE2-Erweiterung
- ab 2002 mit Hyperthreading
- ab 2004 mit SSE3
- ab 2005 mit 64 Bit



## 2005

### Pentium D/Extreme 840

- 3,2 GHz
- 230 Mio. Transistoren
- alle Features des modernsten Pentium 4
- Dual-Core-Architektur





## Intels Doppelschlag

## PENTIUM EXTREME EDITION 840

Als erste Spiele-CPU überhaupt hat der 3,2 GHz schnelle Pentium Extreme Edition 840 zwei Prozessorkerne. GameStar testet, ob die Dual-Core-CPU ihre Vorgänger in Spielen alt aussehen lässt.

**Z**wei mal eins ist zwei: Intel verdoppelt im **Pentium Extreme Edition**

**840** einen normalen Pentium 4 HT/3,2 GHz mit Prescott-Kern und brennt dabei ein Feature-Feuerwerk ab. Und mit unglaublichen 230 Millionen Transistoren ist der Wunderchip noch komplexer als der NV40-Grafikprozessor auf einer GeForce 6800 Ultra. GameStar analysiert in 120 Benchmarks, wie schnell Intels kommendes Topmodell im Vergleich zu aktuellen Pentium-4- und Athlon-64-Chips tatsächlich rechnet.

## Doppel-CPU's im Detail

Wenn unter Windows mehrere Programme gleichzeitig laufen, arbeiten aktuelle Prozessoren diese Aufgaben nacheinander ab. Je höher der Takt, desto höher in der Regel die Geschwindigkeit. Mittlerweile schrumpfen sowohl bei AMD als auch bei Intel nicht nur die Leistungszuwächse durch höheren Takt, sondern auch die möglichen Taktsteigerungen. Dual-Core-Prozessoren dagegen arbeiten parallel: Zwei normale Kerne schuften zusammen in einem Gehäuse. Einzig die Bandbreite der Verbindung zum Mainboard und da-

mit auch zum Arbeitsspeicher müssen sich die zwei Chips teilen.

Spiele nutzen bis jetzt lediglich einen Prozessorkern. Deshalb zählt in erster Linie der Takt – hier erwarten wir vom **Pentium Extreme Edition 840** deutlich niedrigere Framerraten als von aktuellen High-End-Chips wie dem Athlon 64/4000+ oder dem Pentium 4 HT/660. Freilich stellt die Doppel-CPU auch mit nur einem aktiven Pentium-4-Kern alle aktuellen Spiele flüssig dar. Die wahre Stärke von Dual-Core-Prozessoren liegt aber zunächst im parallelen Rechnen. Mit Dual-Core-CPU's können Sie etwa gleichzeitig spielen und DivX kodieren – ein Kern kümmert sich um die DVD-Konvertierung, einer um das Spiel.

## Hyperthreading vs. Dual-Core

Intels heutiger Pentium 4 verbessert bereits per Hyperthreading die Leistung parallel laufender Anwendungen. Anders als die Dual-Core-Technik rechnet Hyperthreading aber nicht wirklich gleichzeitig, sondern optimiert mit einem Trick die Prozessor-Auslastung. Dabei simuliert HT zwei virtuelle



	Pentium Extreme Edition 840	Pentium D/840
► Kerne	2	2
► Taktfrequenz	3,2 GHz	3,2 GHz
► L2-Cache	2 MByte	2 MByte
► Hyperthreading	ja	nein
► 64 Bit	ja	ja
► NX-Bit	ja	ja
► Multiplikator	frei	fest
► Transistoren	230 Mio.	230 Mio.

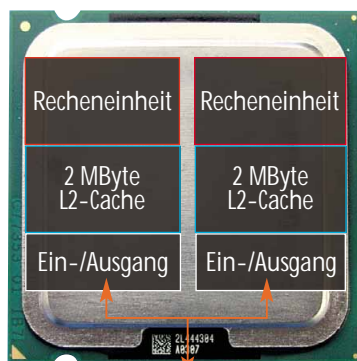
## INTELS KOMMENDE PROZESSOR-HIGHLIGHTS

## DUAL CORE



Chipsatz-Northbridge

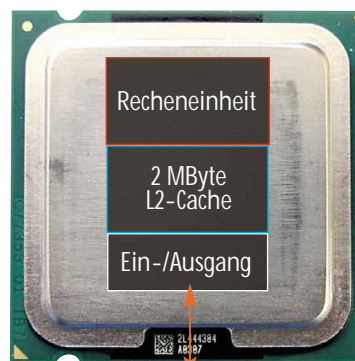
Pentium D und Extreme 840 bestehen aus zwei schon in der Herstellung zusammenhängenden Pentium-4-Kernen mit je 1,0 MByte L2-Cache.



Chipsatz-Northbridge

Die nächste Dual-Core-Generation Presler soll im ersten Halbjahr 2006 starten. Der 65-nm-Prozess erlaubt 2,0 MByte L2-Cache pro Kern.

## SINGLE CORE



Chipsatz-Northbridge

Der im 65-nm-Prozess gefertigte Cedar Mill führt die aktuelle Pentium-4-Linie ab 2006 fort, hat also nur einen Kern (mit 2,0 MByte L2-Cache).





Dual-Core-Vorteile auf einen Blick: Wir spielen UT 2004 flüssig und komprimieren nebenher eine DVD ins DivX-Format.

CPUs und kann Programme so schneller hintereinander beziehungsweise verzahnt abarbeiten. Beide Verfahren bringen bei mehreren gleichzeitig laufenden Programmen sofortige Leistungsvorteile. Damit aber eine Software von Hyperthreading oder Doppel-CPU profitiert, muss sie »multithreaded« programmiert sein. Entwickler müssen beispielsweise ein Spiel in mehrere Einzelprogramme teilen – ein so genannter Thread kümmerte sich dann etwa um das Laden von Daten, einer um die Physik-Engine und und wieder ein anderer um die KI.

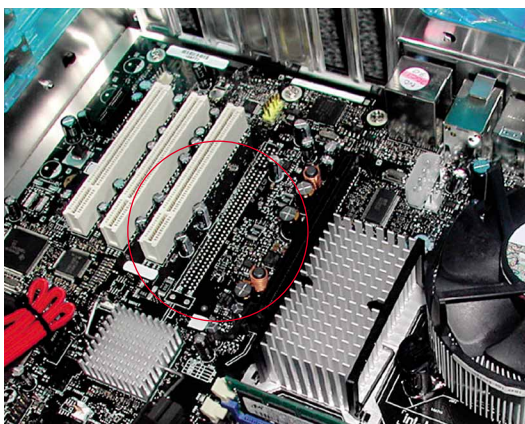
Mit weit über 50 Millionen verkauften Hyperthreading-CPU und der anmarschierenden Dual-Core-Generation wächst der Druck auf Spielehersteller, ihre Titel anzupassen. Erste Spiele mit der neuen Technik erwarten wir noch 2005; mit immer stärkeren Physik-Engines werden Dual-Core-Anpassungen spätestens ab Ende 2005 Pflicht. Im Leistungsvergleich zwischen Hyperthre-

ading und Dual Core gibt es schon jetzt einen klaren Sieger: Während Hyperthreading vorhandene Chips lediglich besser auslastet, verdoppeln Dual-Core-CPU die theoretische Leistung und erreichen auch in der Praxis deutlich bessere Frameraten.

### Features en masse

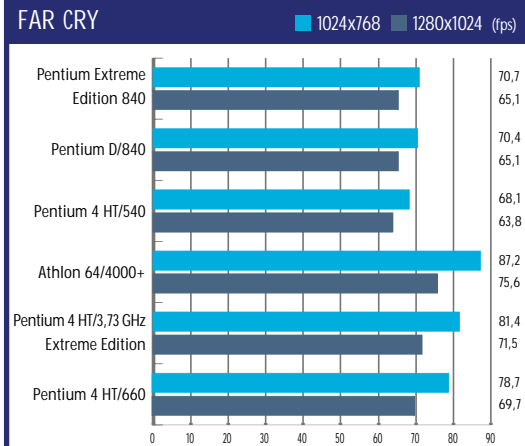
Intels neues Flaggschiff ist der derzeit modernste Spiele-Prozessor. Der Smithfield-Kern des **Pentium Extreme Edition 840** besteht aus zwei miteinander verbundenen Pentium-4-Herzen (Prescott 1M). Er entsteht im 90-nm-Prozess und hat wahnwitzige 230 Millionen Transistoren – mehr als ein GeForce 6800 Ultra. Jeder der zwei Prescotts ist für sich ein voll funktionsfähiger Prozessor mit Hyperthreading, 1,0 MByte L2-Cache und FSB800. Obwohl Intel mit dem Pentium 4 bis zu 3,8 GHz erreicht, läuft der Doppel-Pentium nur mit 3,2 GHz – anderenfalls würde der Energiebedarf der zwei Kerne explodieren. Selbst mit seinen erweiterten Stromsparverfahren schluckt der Extremist immer noch bis 130 Watt. Leckerbissen für Übertakter: Intel verkauft das neue Topmodell mit freiem Multiplikator!

Wie die Pentium-4-6er-Serie unterstützt auch die Doppel-CPU die zum Athlon 64 kompatible 64-Bit-Geschmacksrichtung EMT64. Dementsprechend arbeitet der Chip unter dem normalen Windows XP im 32-Bit-Modus, nutzt aber mit der 64-Bit-Version (siehe Artikel »Windows XP 64 Bit«) die erweiterten Befehle. Das Sicherheits-Feature XD-Bit verhindert in Kombination mit dem Service Pack 2 für Windows XP nervige Buffer-Overflows, über die Viren und Würmer auf Ihrem PC einnisten können.

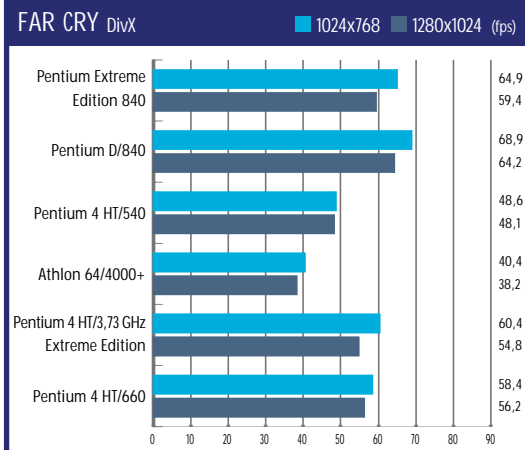


Was draus wird, wissen nur die Grafik-Götter: Ungenutzte Lötstellen für einen zweiten PCI-Express-Grafik-Slot auf dem D955XBK.

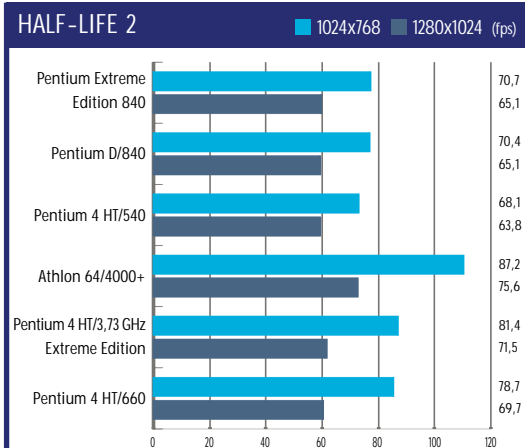
### FAR CRY



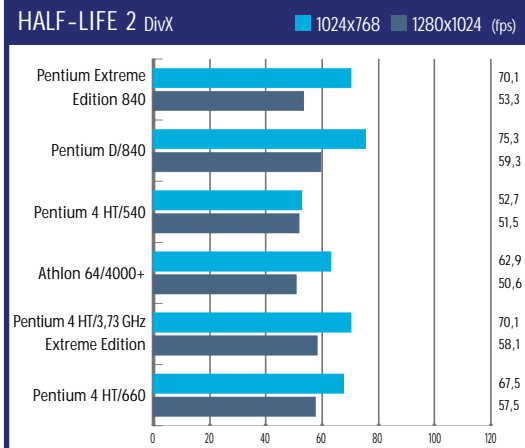
### FAR CRY DivX



### HALF-LIFE 2



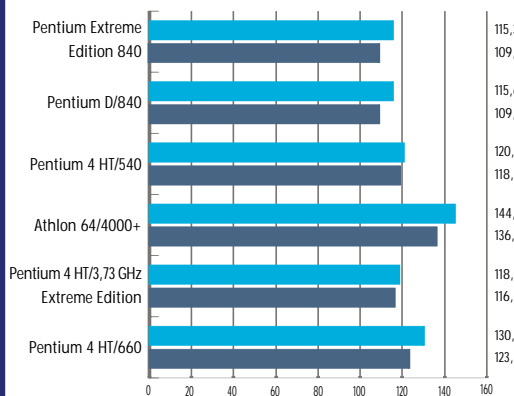
### HALF-LIFE 2 DivX





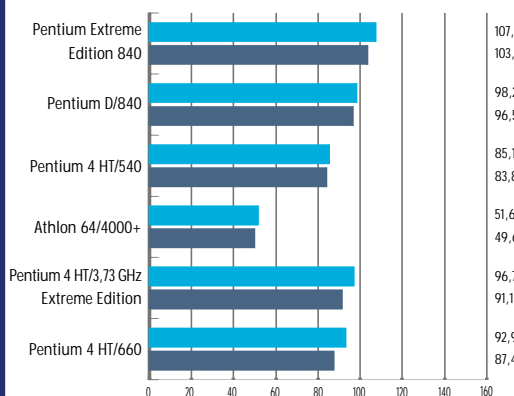
## UT 2004

1024x768 1280x1024 (fps)



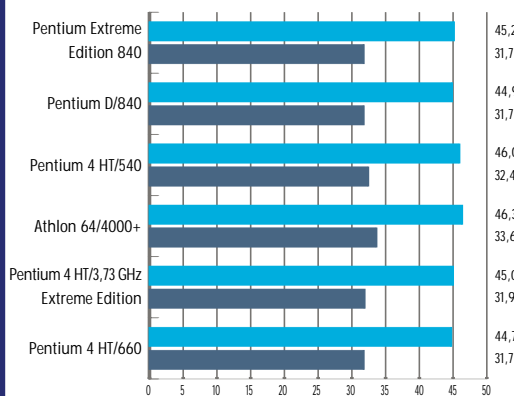
## UT 2004 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



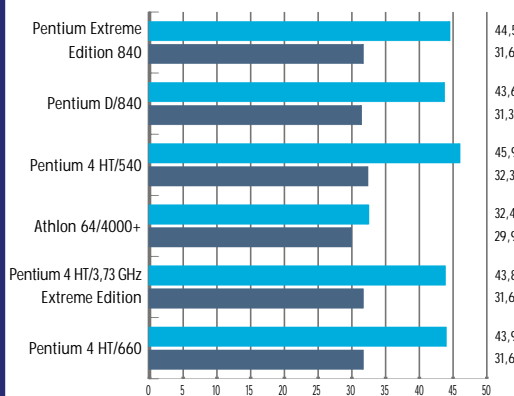
## RIDDICK 64 BIT

1024x768 1280x1024 (fps)



## RIDDICK 64 BIT DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



## Preisoffensive

Zusätzlich zur mit 1.000 Euro absurd teuren **Extreme Edition** wird Intel auch »zivile« Dual-Core-Varianten namens **Pentium D** vorstellen. Der **Pentium D/840** taktet ebenfalls mit 3,2 GHz, kostet aber günstigere 550 Euro. Dafür fehlen ihm der freie Multiplikator und Hyperthreading. Letzteres haben wir beim **Extreme** einfach im Mainboard-Bios deaktiviert, um Ihnen Benchmarks der bezahlbaren Variante zu liefern. Intel plant übrigens auch preiswerte **Pentium D**-Modelle mit 3,0 GHz für knapp 340 Euro (**830**) und 2,8 GHz für 250 Euro (**820**).

## Aufrüsten adé

Mit der neuen CPU-Generation verschmäht Intel einmal mehr die Aufrüster: Zwar passen die Doppel-Pentiums mechanisch in den aktuellen Sockel 775, elektrisch sind sie jedoch inkompatibel. Für die Dual-Core-CPU's brauchen Sie ein neues Board mit Intels kommenden PCI-Express-Chipsätzen **945** und **955X** oder Nvidias Nforce 4 Intel Edition. Die **Extreme Edition** läuft nur auf dem **955X** oder dem Nforce 4.

Ungenutzte Lötstellen auf der **955X**-Testplatine **D955XBK** von Intel böten Platz für einen zweiten x16-Grafikkarten-Slot. Laut Intels Pressesprecher Christian Anderka können Board-Hersteller per Zusatzchip zwei 3D-Karten zum Laufen bringen. Ob dann Nvidias SLI- oder ATIs künftige AMR-Verbünde durchstarten, ist noch ungewiss.

## Volle Power unter Volllast

Wie erwartet rechnen beide Dual-Core-Prozessoren in Spielen ohne Hintergrundlast aufgrund der reduzierten Taktfrequenz nur im Bereich eines Pentium 4 HT/540 mit 3,2 GHz – flüssiges Spielen ist trotzdem drin. Erst mit einer DivX-Komprimierung im Hintergrund zeigen die Neulinge, wie viel

## DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Für mich sind Dual-Core-Prozessoren der richtige Schritt in die Spiele-Zukunft. Die leicht reduzierten Taktraten kann ich verschmerzen, weil mir auch 130 statt 150 fps reichen. Da starte ich lieber zig Programme gleichzeitig, brenne eine CD oder komprimiere einen DVD-Film ins DivX-Format, während ich dabei trotzdem flüssig spiele. Das spart Zeit, die ich wiederum mit meinen Lieblingstiteln verbringen kann. Intels aggressive Preispolitik bei den Dual-Core-Prozessoren macht die Sache rund: Wozu noch Single Core kaufen, wenn Dual fast das gleiche kostet?

## Detaillierte Physik-Effekte

Der größte Vorteil von Doppel-CPU's ist ihre schiere Leistung. Zwar liegt die in Spielen ohne Hintergrundlast noch brach, in Zukunft schafft sie aber Raum für eine extrem detaillierte Physik – neben Grafik und Sound das wichtigste Technik-Puzzleteil einer packenden Atmosphäre.

»Dual Core gehört die Zukunft«



Power wirklich unter ihrem Heatspreader steckt: Die Twins lassen ihre Muskeln spielen und deklassieren selbst einen 3,73 GHz schnellen Pentium 4 Extreme. Besonders interessant ist der Vergleich zum Athlon 64/4000+: Während der AMD-Prozessor in **UT 2004** ohne DivX-Komprimierung souverän mit 144,8 zu 115,3 fps gegen den **Extreme 840** gewinnt, stürzt er mit Hintergrundlast um fast 66 Prozent auf magere 51,6 fps ab. Der **840er** schafft butterweiche 107,2 fps, der **Pentium D/840** ohne Hyperthreading immer noch schnelle 98,2 fps. Insgesamt bringt Hyperthreading aber keinen spürbaren Leistungsvorteil – je nach Benchmark arbeitet der **Pentium D** sogar etwas schneller als die **Extreme Edition**. Die Zukunft gehört in jedem Fall den Doppel-CPU's – spätestens dann, wenn Spiele direkt von zwei Kernen profitieren.

➤ HOTLINE: (069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: D38

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D37

## PENTIUM D/840

CA. PREIS 550 Euro

HERSTELLER Intel

## TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Smithfield	CACHES	(L1/L2/L3) 32/2.048/0
FERTIGUNG	90 nm	FSB	FSB800
TAKTFREQUENZ	3,2 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

## BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	🟢 schnell 🟡 langsamer als aktuelle Single-Core-CPU's	31/40
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 🔴 kein Hyperthreading	9/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	🟢 trotz zweier Prozessorkerne noch solider Strombedarf	6/10

FAZIT Hochmoderne Spiele-CPU mit 64 Bit. In Spielen ist der Pentium D/840 so schnell wie ein Pentium 4 HT/3,2 GHz, unter Last liegt er deutlich in Front.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

86

## PENTIUM EXTREME EDITION 840

CA. PREIS 1.000 Euro

HERSTELLER Intel

## TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Smithfield	CACHES	(L1/L2/L3) 32/2.048/0
FERTIGUNG	90 nm	FSB	FSB800
TAKTFREQUENZ	3,2 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

## BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	🟢 schnell 🟡 langsamer als aktuelle Single-Core-CPU's	31/40
ARBEITS-LEISTUNG	🟢 sehr hohe Leistung auch bei parallelen Anwendungen	20/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	🟢 sehr hohe Multimedia-Leistung 🟢 komprimiert schnell	20/20
TECHNIK	🟢 Dual-Core 🟢 Hyperthreading 🟢 64 Bit 🟢 SSE3	10/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	🔴 extremer Energiebedarf 🔴 bis zu 40 Watt mehr als Pentium D	4/10

FAZIT Völlig überteuerter Dual-Core-Chip mit gigantischem Strombedarf. Im Vergleich zum nur halb so teuren Pentium D ohne nennenswertes Leistungsplus.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND

85



Das sagen Entwickler

# DUAL CORE IN SPIELEN

Führende Entwickler-Studios verraten Ihnen, wie die neuen Dual-Core-Prozessoren auch Spiele revolutionieren können.

**S**piele-Entwickler konzentrieren sich bei der Programmierung neuer Engines in der Regel auf frische Grafik-Features. Optische Vorteile erkennt schließlich jeder auf den ersten Screenshot-Blick. Erweiterte CPU-Funktionen wie SSE3 oder 64 Bit werden dagegen eher zögerlich genutzt. Mit den kommenden Dual-Core-CPU's müssen Programmierer umdenken – welcher Spieler will schon 50 Prozent seiner Prozessorleistung ungenutzt wissen? Crytek, Firefly, Piranha Bytes & Co verraten Ihnen auf dieser Seite, wie sie die neue Technik in Spielen einsetzen wollen.

## Es lebe die Spielwelt!

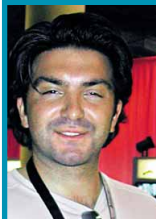
Die theoretisch doppelte Performance von Dual-Core-CPU's erlaubt unter anderem realisti-

schere und umfassendere Physik-Effekte als bisher. Mit Hunderten sich gegenseitig beeinflussender Objekte soll die Atmosphäre in Spielen zum Greifen echt werden. Auch realistischeres Gegnerverhalten führt zu einer intensiveren Stimmung. Alle Entwickler, die wir gefragt haben, setzen bei ihren Dual-Core-Optimierungen voll auf Physik und KI – beides belastet normale Prozessoren besonders stark.

Dual-Core-Optimierungen geschehen durch so genanntes Multi Threading, das Aufteilen einer Anwendung in mehrere parallel laufende Einzelprozesse. Die Schwierigkeiten dieser Technik sieht unter anderem Oliver Höller (Senior Programmierer, Piranha Bytes) in der Koordination und Kommunikation der einzelnen Prozesse. **DV**

## CRYTEK

## FAR CRY



Cevat Yerli  
Geschäftsführer

Unsere nächste Engine und damit auch unser nächstes Spiel läuft auf Doppel-CPU's schneller. Schließlich können wir Physik, Grafikvorbereitung, Spielelogik und Musik parallel berechnen und die vorhandene Leistung optimal nutzen. Wir werden die CryEngine 2 dynamisch anlegen: In einem Dual-Core-PC belastet sie beide Kerne, ohne arbeitet sie die Prozesse wie üblich hintereinander ab. Als Spieler kann ich mit einer Dual-Core-CPU massive physikalische Simulationen erleben – bei gleicher Framerate. Nachteile sehen wir nur in der Entwicklung der äußerst komplexen Multi-Threading-Systeme. Man braucht sehr viel Erfahrung, um die stabil laufen lassen zu können.

»Massive Physik-Simulation«

## FIREFLY

## STRONGHOLD 2



Will Wilson  
Lead Programmer

Dual-Core-Prozessoren ermöglichen erheblich bessere Spiele als aktuelle CPUs. Uns helfen die neuen Chips besonders bei prozessorlastigen Aufgaben wie Animationen, künstlicher Intelligenz, Wegfindung, Physik-Effekten und Grafikvorbereitung. Die große Herausforderung für die Spieleindustrie ist das Ausnutzen der theoretisch doppelten Performance, also die funktionierende Leistungsskalierung der Engine mit mehreren Cores, nicht nur mit höheren Taktfrequenzen. Die Dragonfly-Engine von Stronghold 2 nutzt teilweise sogar schon Multi-Threading. Als Strategiespiel-Entwickler konzentrieren wir uns bei den Dual-Core-Optimierungen auf KI und Wegfindung.

»Für KI und Wegfindung«

## PIRANHA BYTES

## GOTHIC 3



Oliver Höller  
Senior Programmer

Optimierungen für Doppel-Prozessoren erfordern massive Engine-Erweiterungen. In der Genome-Engine von Gothic 3 nutzen wir einen Thread für das Physiksystem sowie eigene Threads für den Szenenaufbau und das Ressourcen-Management, um Bereiche der Welt, in denen sich der Spieler aufhält, nachzuladen oder umzubauen. Ohne diesen Mechanismus bräuhete ein Rechner für Gothic 3 eigentlich 5 bis 6 GByte Arbeitsspeicher oder nervige Nachladesequenzen wie in Half-Life 2, die das Gameplay von Gothic stören würden. Die Schwierigkeiten bei Dual-Core-Optimierungen liegen primär in der Koordination und der Kommunikation der einzelnen Threads.

»Gothic 3 schon optimiert«

## PHENOMIC

## SPELLFORCE 2



Dirk Ringe  
Techn. Direktor

Da Spellforce 2 eher mehr als weniger Power braucht, bauen wir Multi-Threading bereits ein. Dabei gibt es zwei Ansätze: Beim ersten zerlegt man das Programm in Threads (Wegsuche, Animation, Physik). Wenn aber die Wegsuche mal 80 Prozent der Rechenlast schluckt und der Thread CPU-gebunden ist, gewinnt man keine Leistung. Spellforce 2 folgt einem anderen Ansatz und läuft erstmal auf einer CPU. Sobald viele gleiche Aufgaben laufen, legen wir zum Beispiel die eine Hälfte der Figuren auf CPU 0 und die andere auf CPU 1. Danach läuft wieder das Hauptprogramm. So werden die parallelisierbaren Aufgaben perfekt verteilt: das Schema unterstützt außerdem mehr als zwei CPUs.

»Spellforce 2 unterstützt Dual Core«

## SYNETIC

## WORLD RACING 2



Daniel Cremers  
Programmierer

Wenn wir auf Dual Core optimieren, müssen wir bei der Physik dafür sorgen, dass es jederzeit einen konsistenten Stand aller Fahrzeuge und Objekte gibt. Teilt man die KI auf mehrere Cores, entscheidet jeder Gegner unabhängig – im Optimalfall brauchen wir bei fünf Gegnern nur noch 60 Prozent der Rechenzeit. Denkbar sind auch größere Landschaften: Der zweite Core lädt neue Spieldaten und bereitet sie gleich auf, ohne andere Aufgaben dafür pausieren zu müssen. Allerdings können sich Threads, die auf die gleichen Ressourcen zugreifen, gegenseitig ausbremsen. Die beim Multi-Threading notwendige Synchronisation bremst normale Single-Core-Prozessoren.

»Multi-Threading kann bremsen«



Das sagen Entwickler

# DUAL CORE IN SPIELEN

Führende Entwickler-Studios verraten Ihnen, wie die neuen Dual-Core-Prozessoren auch Spiele revolutionieren können.

**S**piele-Entwickler konzentrieren sich bei der Programmierung neuer Engines in der Regel auf frische Grafik-Features. Optische Vorteile erkennt schließlich jeder auf den ersten Screenshot-Blick. Erweiterte CPU-Funktionen wie SSE3 oder 64 Bit werden dagegen eher zögerlich genutzt. Mit den kommenden Dual-Core-CPU's müssen Programmierer umdenken – welcher Spieler will schon 50 Prozent seiner Prozessorleistung ungenutzt wissen? Crytek, Firefly, Piranha Bytes & Co verraten Ihnen auf dieser Seite, wie sie die neue Technik in Spielen einsetzen wollen.

## Es lebe die Spielwelt!

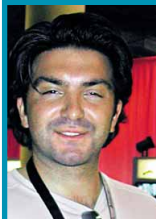
Die theoretisch doppelte Performance von Dual-Core-CPU's erlaubt unter anderem realisti-

schere und umfassendere Physik-Effekte als bisher. Mit Hunderten sich gegenseitig beeinflussender Objekte soll die Atmosphäre in Spielen zum Greifen echt werden. Auch realistischeres Gegnerverhalten führt zu einer intensiveren Stimmung. Alle Entwickler, die wir gefragt haben, setzen bei ihren Dual-Core-Optimierungen voll auf Physik und KI – beides belastet normale Prozessoren besonders stark.

Dual-Core-Optimierungen geschehen durch so genanntes Multi Threading, das Aufteilen einer Anwendung in mehrere parallel laufende Einzelprozesse. Die Schwierigkeiten dieser Technik sieht unter anderem Oliver Höller (Senior Programmierer, Piranha Bytes) in der Koordination und Kommunikation der einzelnen Prozesse. DV

## CRYTEK

## FAR CRY



Cevat Yerli  
Geschäftsführer

Unsere nächste Engine und damit auch unser nächstes Spiel läuft auf Doppel-CPU's schneller. Schließlich können wir Physik, Grafikvorbereitung, Spielelogik und Musik parallel berechnen und die vorhandene Leistung optimal nutzen. Wir werden die CryEngine 2 dynamisch anlegen: In einem Dual-Core-PC belastet sie beide Kerne, ohne arbeitet sie die Prozesse wie üblich hintereinander ab. Als Spieler kann ich mit einer Dual-Core-CPU massive physikalische Simulationen erleben – bei gleicher Framerate. Nachteile sehen wir nur in der Entwicklung der äußerst komplexen Multi-Threading-Systeme. Man braucht sehr viel Erfahrung, um die stabil laufen lassen zu können.

»Massive Physik-Simulation«

## FIREFLY

## STRONGHOLD 2



Will Wilson  
Lead Programmer

Dual-Core-Prozessoren ermöglichen erheblich bessere Spiele als aktuelle CPUs. Uns helfen die neuen Chips besonders bei prozessorlastigen Aufgaben wie Animationen, künstlicher Intelligenz, Wegfindung, Physik-Effekten und Grafikvorbereitung. Die große Herausforderung für die Spieleindustrie ist das Ausnutzen der theoretisch doppelten Performance, also die funktionierende Leistungsskalierung der Engine mit mehreren Cores, nicht nur mit höheren Taktfrequenzen. Die Dragonfly-Engine von Stronghold 2 nutzt teilweise sogar schon Multi-Threading. Als Strategiespiel-Entwickler konzentrieren wir uns bei den Dual-Core-Optimierungen auf KI und Wegfindung.

»Für KI und Wegfindung«

## PIRANHA BYTES

## GOTHIC 3



Oliver Höller  
Senior Programmer

Optimierungen für Doppel-Prozessoren erfordern massive Engine-Erweiterungen. In der Genome-Engine von Gothic 3 nutzen wir einen Thread für das Physiksystem sowie eigene Threads für den Szenenaufbau und das Ressourcen-Management, um Bereiche der Welt, in denen sich der Spieler aufhält, nachzuladen oder umzubauen. Ohne diesen Mechanismus bräuhete ein Rechner für Gothic 3 eigentlich 5 bis 6 GByte Arbeitsspeicher oder nervige Nachladesequenzen wie in Half-Life 2, die das Gameplay von Gothic stören würden. Die Schwierigkeiten bei Dual-Core-Optimierungen liegen primär in der Koordination und der Kommunikation der einzelnen Threads.

»Gothic 3 schon optimiert«

## PHENOMIC

## SPELLFORCE 2



Dirk Ringe  
Techn. Direktor

Da Spellforce 2 eher mehr als weniger Power braucht, bauen wir Multi-Threading bereits ein. Dabei gibt es zwei Ansätze: Beim ersten zerlegt man das Programm in Threads (Wegsuche, Animation, Physik). Wenn aber die Wegsuche mal 80 Pro-

zent der Rechenlast schluckt und der Thread CPU-gebunden ist, gewinnt man keine Leistung. Spellforce 2 folgt einem anderen Ansatz und läuft erstmal auf einer CPU. Sobald viele gleiche Aufgaben laufen, legen wir zum Beispiel die eine Hälfte der Figuren auf CPU 0 und die andere auf CPU 1. Danach läuft wieder das Hauptprogramm. So werden die parallelisierbaren Aufgaben perfekt verteilt; das Schema unterstützt außerdem mehr als zwei CPUs.

»Spellforce 2 unterstützt Dual Core«

## SYNETIC

## WORLD RACING 2



Daniel Cremers  
Programmierer

Wenn wir auf Dual Core optimieren, müssen wir bei der Physik dafür sorgen, dass es jederzeit einen konsistenten Stand aller Fahrzeuge und Objekte gibt. Teilt man die KI auf mehrere Cores, entscheidet jeder Gegner unabhängig – im Optimalfall brauchen wir bei fünf Gegnern nur noch 60 Prozent der Rechenzeit. Denkbar sind auch größere Landschaften: Der zweite Core lädt neue Spieldaten und bereitet sie gleich auf, ohne andere Aufgaben dafür pausieren zu müssen. Allerdings können sich Threads, die auf die gleichen Ressourcen zugreifen, gegenseitig ausbremsen. Die beim Multi-Threading notwendige Synchronisation bremst normale Single-Core-Prozessoren.

Wenn wir auf Dual Core optimieren, müssen wir bei der Physik dafür sorgen, dass es jederzeit einen konsistenten Stand aller Fahrzeuge und Objekte gibt. Teilt man die KI auf mehrere Cores, entscheidet jeder Gegner unabhängig – im Optimalfall brauchen wir bei fünf Gegnern nur noch 60 Prozent der Rechenzeit. Denkbar sind auch größere Landschaften: Der zweite Core lädt neue Spieldaten und bereitet sie gleich auf, ohne andere Aufgaben dafür pausieren zu müssen. Allerdings können sich Threads, die auf die gleichen Ressourcen zugreifen, gegenseitig ausbremsen. Die beim Multi-Threading notwendige Synchronisation bremst normale Single-Core-Prozessoren.

»Multi-Threading kann bremsen«



# Bringt 64 Bit mehr Spieleleistung?

# WINDOWS XP 64 BIT

Knapp zwei Jahre nach dem Athlon 64 erscheint im Mai die passende Windows-XP-Version. GameStar hat eine fast fertige Beta getestet und prüft, was die sagenumwobenen 64 Bit in Spielen bringen.

**A**ls Erster wagte AMD den Schritt hin zu Desktop-CPU's mit 64-Bit-Erweiterung. Heute machen Athlon 64 und Athlon 64 FX bereits etwa die Hälfte des Umsatzes der Chip-Schmiede beim Prozessorverkauf aus. Dieser Erfolg bewegte Konkurrent Intel dazu, sich die AMD64-Erweiterung durch einen Patenttausch für die eigenen CPUs zu sichern. Doch ohne 64-Bit-Betriebssystem liegt das Potenzial der aufgebahrten Rechenwerke brach. Nach langem Betatest steht das finale 64-Bit-Windows für Mai nun endlich in den Startlöchern. Wir prüfen die seit Anfang Februar verfügbare, weit fortgeschrittene Vorabversion »Release Candidate 2« auf Spieletaughkeit und erklären die Technik dahinter.

## Das bringt 64 Bit

Ein normales 32-Bit-Windows verträgt höchstens 4 GByte RAM. Ein Spiel bekommt davon maximal 2 GByte, um Texturen, Sound- oder Physikdaten abzuliegen. Den Rest nutzt Windows selbst, und auch Hardware-Komponenten zwacken sich einen Teil davon ab. Die brandneue **Unreal Engine 3** soll 2006 noch mit 2,0 GByte RAM auskommen. Die darauf folgende Spiele-Generation wird mehr Speicher für immer höher aufgelöste Texturen brauchen. Die 64-Bit-Ar-

chitektur sprengt die aktuelle Grenze, bevor sie für Spiele zum Problem wird. Der maximal nutzbare Speicher wächst auf das Viermilliardenfache eines 32-Bit-Systems – von 4 GByte auf unvorstellbare 16 Exabyte. Würde diese Menge in Form von 512-MByte-Riegeln aneinander gereiht, könnte man damit die Erde siebenmal umrunden. In der Praxis bestimmt das Betriebssystem das tatsächlich ansprechbare RAM. Das werden beim neuen XP 128 GByte sein – genug für die kommenden Jahre. Mehr Leistung versprechen außerdem die zusätzlichen Register, die ein 64-Bit-Prozessor mitbringt. Das sind kleine Zwischenspeicher, in denen die CPU rasend schnell Rechenoperationen durchführt. Wie viel Extra-Power das bringt, werden kommende 64-Bit-Spiele zeigen.

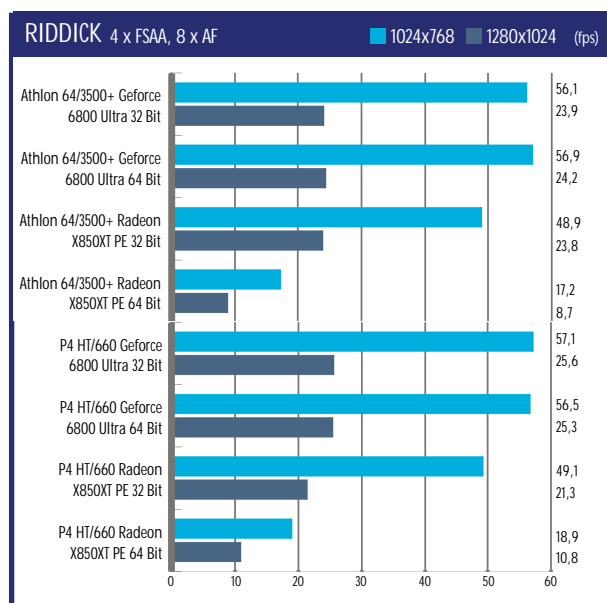
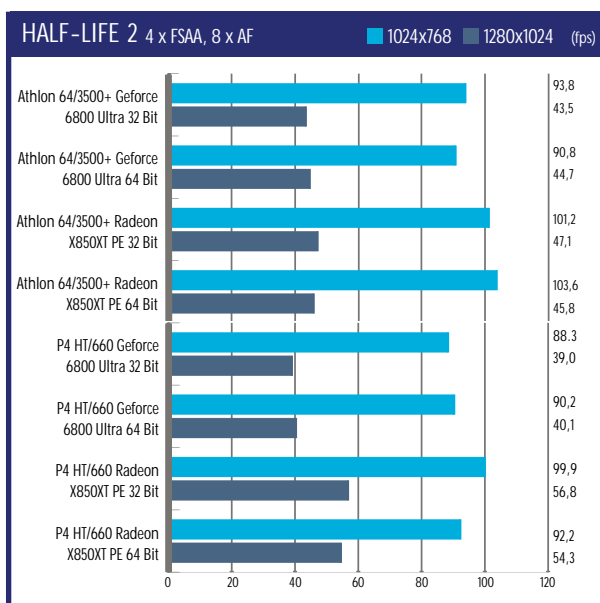
## Installation

Wer das 64-Bit-Windows installieren möchte, benötigt dazu eine entsprechende CPU und passende Treiber. Im Desktop-Bereich schickt AMD alle Athlon-64-Modelle inklusive der FX-Reihe ins Rennen. Für Intel ziehen die Pentium-4-CPU's der 6er-Serie sowie der Pentium 4 HT/3,73 GHz Extreme Edition ins Feld. Nur diese Prozessoren besitzen die AMD64- oder EM64T-Erweiterung – ältere CPU's bleiben außen vor. Die Installation des

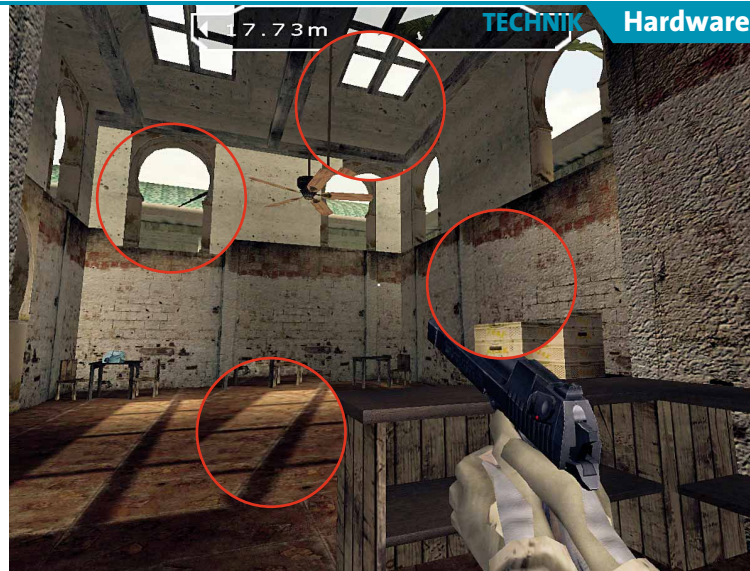
64-Bit-Windows verläuft genau so wie die der 32-Bit-Variante. Auf einer separaten Partition können Sie es gefahrlos neben Ihrem bestehenden Windows aufspielen. Nach dem ersten Start wirkt das neue XP durch den üblichen Desktop wenig aufregend. Nur ein kleiner Schriftzug entlarvt es als x64-Edition inklusive Service Pack 1 – das 64-Bit-Windows basiert auf Windows 2003 Server, für den dieses Service Pack aktuell ist.

Prinzipiell funktioniert jede normale Windows-Software auch auf der 64-Bit-Variante des Betriebssystems. Aus Kompatibilitätsgründen schlummern einige mitgelieferte Programme aber sowohl in einer 32- als auch in einer 64-Bit-Version auf der Platte. Etwa der Internet Explorer, denn viele ActiveX- und Java-Plug-Ins verweigern dem 64-Bit-Explorer die Zusammenarbeit. Deshalb unterscheidet das neue XP sorgfältig zwischen 64- und 32-bittiger Software und platziert sie in getrennten Programmordnern. Das kann bedeuten, dass Sie zwischen beiden Versionen hin- und herwechseln müssen – etwa wenn der 64-Bit-Explorer die Anzeige einer ActiveX-Seite blockiert.

DirectX 9.0c gibt's ebenfalls in doppelter Ausführung. Das ist erforderlich, um aktuelle 32-Bit-Spiele auch auf 64-Bit-Pfaden zum Laufen zu bringen. Eine spezielle Soft-







Marketing-Mogelpackung: Ausschließlich im 64-Bit-Modus (linkes Bild) stellt Shadow Ops Red Mercury zusätzliche Details und Lichteffekte dar, die problemlos auch auf aktueller 32-Bit-Hardware machbar wären. Die deutlich detailärmere 32-Bit-Version (rechtes Bild) bestraft zudem Athlon-64-Besitzer, die schon seit eineinhalb Jahren auf das 64-Bit-Windows warten.

ware im x64-Windows trifft dabei in Echtzeit die notwendigen Anpassungen. Außerdem sind 64-Bit-Treiber Pflicht. Auf der AMD-Homepage unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) [QUICKLINK: D28](#) finden Sie Informationen zu entsprechenden Treibern für Ihre Hardware. Bei den Spiele-Benchmarks zeigen sich die 64-Bit-Treiber von ATI und Nvidia erfreulich stabil und ihren 32-Bit-Brüdern ebenbürtig. Wir prüften mit den aktuellen 64-Bit-Treibern ATI Catalyst Beta 4 und Nvidia Forceware 71.84, ohne nennenswerte Unterschiede zur 32-Bit-Performance festzustellen. Einzig bei **Chronicles of Riddick** leistet sich der Catalyst-Treiber mit nur einem Drittel der 32-Bit-Performance im 64-Bit-Modus einen dicken Patzer.

## Spieleleistung

Wir testeten mit dem Intel Pentium 4 HT/660 auf einem Mainboard mit 925XE-Chipsatz und dem Athlon 64/3500+ auf einem Nforce-4-SLI-Board mit jeweils 1,0 GByte Arbeitsspeicher. In beiden Systemen wechselten abwechselnd eine Geforce 6800 Ultra und eine ATI Radeon X850 XT Platinum Edition. Dabei ging es nicht um den Vergleich der beiden Systeme, sondern um den Vergleich zwischen 32- und 64-Bit-Leistung. Wie die Benchmarks mit 32-Bit-Spielen zeigen, bringen 64 Bit unter der Haube momentan keinen Leistungsvorteil. Die

Unterschiede zwischen 32- und 64-Bit-Windows liegen bei gleicher Grafikkarte meist im Bereich von wenigen Prozent. Besonders deutlich zeigte sich das bei unseren Tests mit einer Geforce 6800 Ultra: Die Messwerte sind oft identisch, was für ausgereifte 64-Bit-Treiber von Nvidia spricht.

Zum Testzeitpunkt fehlten bis auf **Chronicles of Riddick** 64-Bit-Spiele. Deutlich mehr Leistung suchen Sie mit 56,9 fps unter 64 Bit zu 56,1 fps unter 32 Bit aber auch hier vergeblich (Athlon 64/3500+, Geforce 6800 Ultra, 1024 mal 768 Bildpunkte). Endgültige Ergebnisse wird aber erst die bald verfügbare, finale Version des 64-Bit-XP liefern. Wenn Sie **Riddick** selber im 64-Bit-Modus spielen möchten, starten Sie das Spiel einfach mit einem Doppelklick auf die Datei »SBZengine.exe« im Ordner »Riddick EFBB/System/Win64\_AMD64«.

Auch manch bereits veröffentlichter Titel wie zum Beispiel **Far Cry** lernt 64 Bit durch einen späteren Patch. Faruk Yerli, Geschäftsführer von **Far Cry**-Entwickler Crytek, stellte im Interview (siehe Kasten) sogar eine um 15 bis 20 Prozent gesteigerte Leistung durch den 64-Bit-Patch in Aussicht.

## Zukunft in 64 Bit

Zwar verlangen grafische Leckerbissen schon heute 1,0 GByte Speicher für ruckelfreien Spielspaß. Bis die 2,0-GByte-Grenze

## FLORIAN KLEIN

florian@gamestar.de

Schön, dass der 64-Bit-Zug endlich rollt. Allerdings bringt er Spielern im Moment keine Vorteile. Ich spiele lieber stressfrei in 32 Bit als den Betatester für ein neues 64-Bit-System. Höchstens aus Neugierde würde ich daheim die x64-Edition neben meinem bewährten 32-Bit-XP installieren, denn eine neue Technik bringt erfahrungsgemäß auch neue Fehler, die erst ausgebügelt werden müssen. Aber spätestens wenn die zusätzlichen Bits mehr Leistung aus meiner Hardware kitzeln, oder Speicher fressende Grafikorgien mein 32-Bit-System zum RAM-Schluckauf bringen, lasse auch ich mich zu 64 Bit bekehren.

»Heute nicht, aber morgen«



des 32-Bit-Windows zum Problem wird, vergehen aber noch mindestens zwei Jahre. Um dann flüssig zu spielen, retten selbst mehr als 2,0 GByte RAM die bis dahin überholten 64-Bit-Prozessoren der aktuellen Generation nicht mehr. Die Umstellung von 32 auf 64 Bit ist aber ein wichtiger Schritt, um den Speicherhunger kommender Titel ab etwa 2008 zu stillen. Bis dahin haben die Hersteller genug Zeit, um Hardware, Treiber und Spiele-Engines optimal auf die neue Technik abzustimmen. Schließlich lief schon unsere Testversion stabil; sie dürfte fast identisch zum bald erscheinenden finalen x64-Windows sein.

Allerdings wird es die x64-Edition nicht als separates Paket geben. Microsoft liefert das 64-Bit-XP ausschließlich an PC-Hersteller und plant keine Version für Endkunden. Für Käufer eines Komplettrechners mit 64-Bit-Prozessor wird es die Möglichkeit geben, ihr 32-bitiges XP Professional kostenlos umzutauschen. Ärgerlich: Microsoft plant kein günstiges Windows XP Home mit 64 Bit. Für Umstiegswillige ohne Komplett-PC wird es damit schwierig, an die 64-Bit-Version zu kommen. Wir erwarten jedoch, dass das x64-Betriebssystem bei einigen kleineren System-Herstellern auch ohne Rechner erhältlich sein wird.

FK

## INTERVIEW MIT FARUK YERLI



Faruk Yerli  
Crytek  
Geschäftsführer

**GameStar** Wird es die lange angekündigte 64-Bit-Version von Far Cry geben?

**Faruk Yerli** Ja, definitiv. Für Besitzer der Vollversion von Far Cry wird es einen Patch geben, der den 64-Bit-Modus unterstützt. Außerdem verhandeln wir gerade mit unserem Publisher Ubisoft über eine 64-Bit-Verkaufsversion.

**GameStar** Verbessert der Patch die Grafik?

**Faruk Yerli** Ja und nein. Meist ändert sich nichts, aber spezielle Level haben wir mit zusätzlichen Objekten aufpoliert. Ausserdem steigt die Leistung teils erheblich: Mit 64 Bit läuft Far Cry im Schnitt 15 bis 20 Prozent schneller als vorher.

**GameStar** Gibt's bald nur noch 64-Bit-Spiele?

**Faruk Yerli** Nein, in den kommenden zwei bis drei Jahren werden die meisten Spiele sowohl in 32- als auch 64-Bit-Versionen erscheinen. Erst danach wird es ohne 64 Bit nicht mehr gehen.



## Team-Kommunikation

HEADSETS  
IM VERGLEICH

Für die Team-Koordination in modernen Multiplayer-Spielen ist ein gutes Headset ein absolutes Muss. Wir testen fünf aktuelle Modelle und zeigen Ihnen, wie Sie mit Ihren Mitspielern kommunizieren.



**E**in gutes Headset gehört heute zu jeder LAN-Party-Ausrüstung. Ohne die Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon würde eine schnelle Team-Koordination in hektischen Multiplayer-Gefechten nicht funktionieren – ein Sieg wäre unmöglich. Damit Ihre Mannschaft demnächst auf

der Gewinnerseite steht, haben wir fünf aktuelle Headsets zum Test geladen.

## Wahlhilfe

Bei der Wahl des Headsets kommt es vor allem auf den Tragekomfort an. Für schmerzfreies und stundenlanges Spielen sollten

Kopfbügel sowie Ohrhörer beweglich und weich gepolstert sein. Dabei eignen sich für Spieler besonders Headsets, die ihre Ohren vollständig umschließen. Ansonsten stören gerade auf LAN-Partys Umgebungsgeräusche die Konzentration. Ein großzügig verstellbares Mikrofon mit Nebengeräuschfilter gehört ebenso zur kompletten Ausstattung wie ein langes Kabel, Lautstärkeregler und eine Mikrofon-Stummschaltung. Spieler sollten Stereo-Headsets derzeit noch den Surround-Headsets vorziehen. Letztere protzen zwar mit bis zu acht Lautsprechern, erreichen aber trotzdem nicht den feingelösten Klang von etwas teureren Stereo-Headsets oder den umfassenden Raumklang von gleich teuren Surround-Lautsprechern. Vor dem Headset-Kauf sollten Sie Ihr Wunschgerät auf jeden Fall Probe tragen – schließlich ist jeder Kopf anders.

## Spiele ohne Voice-Chat

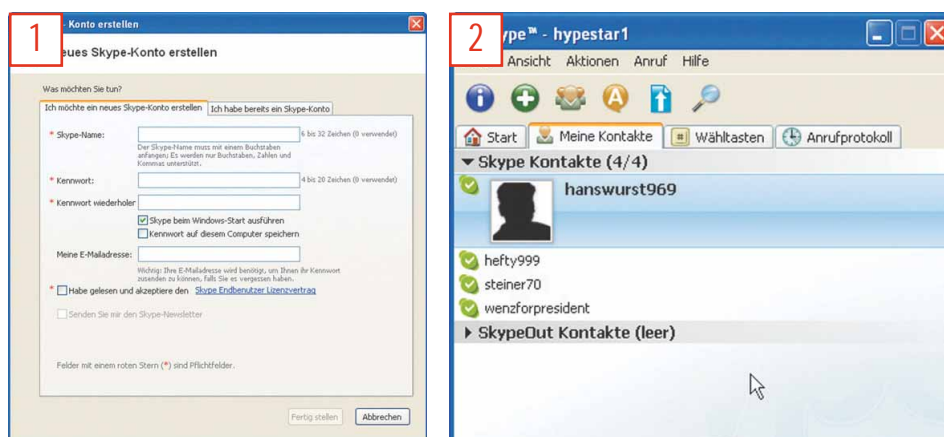
Falls ein Spiel keinen Voice-Chat mitbringt, empfehlen wir Ihnen Zusatz-Tools wie **Skype** ➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D44](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D44) (auch auf CD/DVD) oder **Teamspeak** ➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D45](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D45), die kostenlos im Internet zum Download bereitstehen.

## Glasklarer Voice-Chat mit Skype

Das kostenlose **Skype** haben die Kazaa-Macher eigentlich nur für Internet-Telefonate in hoher Sprachqualität entwickelt. Inzwischen haben es aber auch PC-Spieler für sich entdeckt: Gegenüber vielen anderen Voice-Chat-Programmen kommt **Skype** ohne komplizierte Konfiguration aus und funktioniert wie ein Peer-2-Peer-Netzwerk ohne Server problemlos auch hinter den meisten Firewalls und Routern. Mit wenigen Klicks sind Sie online und können in einer Konferenzschaltung mit bis zu fünf Teilnehmern in glasklarer, fast verzögerungsfreier Sprachqualität Taktiken besprechen. Dabei schiebt **Skype** dank geprüfter 256-Bit-Verschlüsselung Mithörern einen Riegel vor.

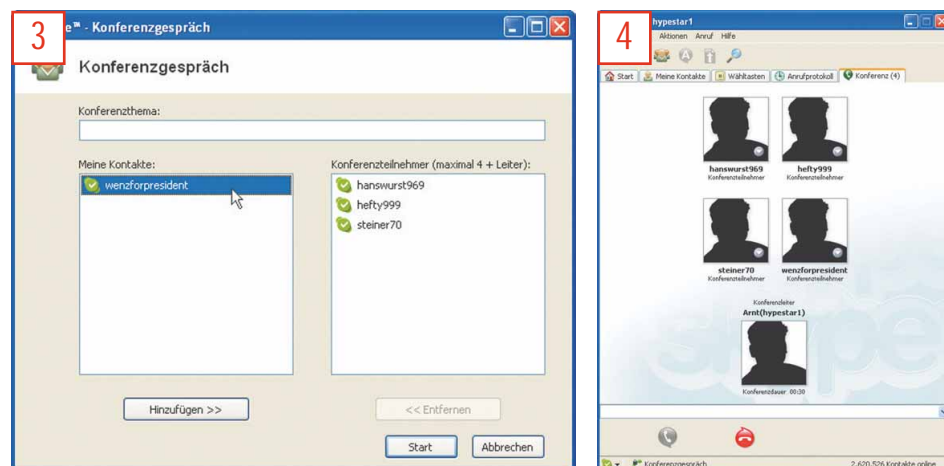
AK

## VOICE-CHAT MIT SKYPE: SO GEHT'S



Nach der Installation müssen Sie nur ihren Skype-Namen, Passwort und E-Mail-Adresse festlegen.

Mit dem grünen »Plus«-Symbol in der Menüleiste suchen Sie Gesprächspartner und fügen diese Ihrer Kontaktliste hinzu.



Über den Menüpunkt »Konferenz beginnen« laden Sie Ihre Mitspieler zum Voice-Chat ein. Inklusiv Ihnen können maximal fünf teilnehmen.

Nach einem Klick auf »Start« wählt Skype alle Teilnehmer an und der Team-Chat startet.



## Stereo-Headset

# PLANTRONICS GAMECOM PRO 1



**B**eim 80 Euro teuren Plantronics **Gamecom Pro 1** erleben wir ein Déjà-vu: Bis auf zwei Details entspricht es dem **DSP-500** aus gleichem Haus (Test in GameStar 12/2004). Plantronics änderte nur den Anstrich von Silber auf Schwarz und eliminierte das nervige Treibergefummel. Beim **Gamecom Pro 1** heißt es jetzt: an den USB-Port, fertig los – ganz ohne Treiber! Den Job



Die ins Kabel integrierte Box enthält einen USB-Soundchip mit DSP zur Signalverbesserung.

der Soundkarte übernimmt ein so genannter DSP (Digitaler Signalprozessor), der zudem als Rauschentferner und Klangentzerker arbeitet. Am Tragekomfort gibt's nichts zu bemängeln. Kopfbügel sowie Mikrofonarm sind einwandfrei justierbar und die samtigen Ohrhörererscheln schmiegen sich angenehm an die Lauscher.

## Perfekt für Multiplayer

In Spielen begeistert uns das Plantronics **Gamecom Pro 1** mit sehr hoch aufgelösten, lebendigen Klangkulissen. Anschleichende Gegner orten wir schon sehr früh, knackige Explosionen und optimale Sprachverständlichkeit qualifizieren das **Gamecom Pro 1** eindeutig für den Einsatz in Spielen. Schwächen zeigt das Headset bei Film- und Musikmaterial. Dort klingen Höhen überspitzt und der Gesamtklang zu kühl.

➤ HOTLINE: (0800) 932 34 00 KOSTENLOS

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: D23

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D25

## GAMECOM PRO 1

CA. PREIS 80 Euro

HERSTELLER Plantronics

### TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUNDSOUND	nein	KABELLÄNGE	3 m
KLANGREGLER	Lautstärke, Mikro	ANSCHLUSS	USB

### BEWERTUNG

SPIELE KLANG	hoch aufgelöste, klare Wiedergabe gute Verständlichkeit	PUNKTE	29/30
SPRACH-QUALITÄT	sehr hohe Sprachverständlichkeit klasse Nebengeräuschfilter	PUNKTE	29/30
KLANG	für MP3s okay spitze Höhen	PUNKTE	13/20
MUSIK	kühler Gesamtklang	PUNKTE	8/10
ERGONOMIE	hoher Tragekomfort auch nach Stunden gut justierbar	PUNKTE	8/10
AUSSTATTUNG	DSP + USB-Soundchip 3 Meter langes Kabel	PUNKTE	8/10

FAZIT Mit dem Gamecom Pro 1 hören Sie in Spielen das Gras wachsen. Seine hohe Auflösung und tolle Sprachverständlichkeit machen es zum Testsieger.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

87

## Stereo-Headset

# PLANTRONICS GAMECOM 1



**U**nter der Bezeichnung **Gamecom 1** vertreibt Plantronics einen Zwilling seines bekannten Stereo-Headsets **Audio 90**. Somit verwöhnt Sie das schwarze **Gamecom 1** mit den gleichen ergonomischen Merkmalen. Flauschige Ohrpolster halten die 40-mm-Lautsprecher sanft an den Ohren. Das Schwanenhalsmikrofon sowie der Kopfbügel mit Gummiband lassen sich optimal an die jeweilige Kopfform anpassen.



Vergoldete Klinkestecker optimieren den Signalfluss und beugen Korrosion vor.

Dank Hemdklemme verheddern Sie sich nicht im drei Meter langen Kabel zur Soundkarte – Komfort pur.

## Ich hör dich!

Im harten Spieleinsatz macht das **Gamecom 1** eine ausgezeichnete Figur. Anpirschende Gegner entdeckten wir frühzeitig. Kam doch mal ein Feind durch, bildete das Stereo-Headset den Gefechtslärm klar und mit kernigem Bass ab. Lob auch für das bewegliche Mikrofon: Egal ob taktische Anweisungen oder Kraftausdrücke, die Sprachverbindung zu den Mitspielern funktioniert dank gutem Nebengeräuschfilter tadellos. Für Filme oder anspruchsvollere Musik fehlt dem **Gamecom 1** aber die Begabung. Gesang oder effektvolle Filmszenen dringen unterkühlt und mit leicht überzogenen Höhen in den Gehörgang.

➤ HOTLINE: (0800) 932 34 00 KOSTENLOS

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: D23

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D24

## GAMECOM 1

CA. PREIS 35 Euro

HERSTELLER Plantronics

### TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUNDSOUND	nein	KABELLÄNGE	2,9 m
KLANGREGLER	Lautstärke, Mikro	ANSCHLUSS	Klinke

### BEWERTUNG

SPIELE KLANG	klare Abbildung kräftiger Bass gute Auflösung	PUNKTE	26/30
SPRACH-QUALITÄT	klar und unverzerrt präziser Nebengeräuschfilter	PUNKTE	27/30
KLANG	leise Musik okay kühler Klang leicht überbetonte Höhen	PUNKTE	12/20
MUSIK	weiche Ohrpolster gut justierbar sitzt ausgezeichnet	PUNKTE	8/10
ERGONOMIE	Kabelfernbedienung vergoldete Klinke langes Kabel	PUNKTE	7/10

FAZIT Hohe Klang- und Sprachqualität unter neuem Namen. Wer das Audio 90 bereits besitzt, pfeift auf das Gamecom 1. Für alle anderen gilt: Zugreifen!

PREIS/LEIST. GUT

80





**A**cht Lautsprecher zaubern beim 90 Euro teuren Speedlink **Medusa 5.1 USB** eingeschränkten Raumklang direkt auf die Ohren. Vor dem Vergnügen steht jedoch eine hakelige Treiberinstallation. Statt den verwirrenden Angaben im Handbuch zu folgen, sollten Sie die sechs Kanäle nach Gehör einstellen. An der billigen Kabelfernbedienung regeln Sie nur die Gesamtlautstärke und aktivieren Mikro sowie Headset. Durch die dicke Polsterung von Kopfbügel und Ohrhörern sitzt das 5.1-Headset auf großen Köpfen perfekt. Auf kleineren Häuptern verrutscht es jedoch gerne. Das unangenehm hohe Gewicht spüren alle.

Einen echten Vorteil durch den 5.1-Klang konnten wir in Spielen nicht feststellen. Dennoch bietet das **Medusa 5.1 USB** eingeschränkten Raumklang, satten Bass sowie eine klare, gut differenzierte Effektwiedergabe. Aus diesem Grund schneidet es auch bei Filmen und Musik deutlich besser ab als der Rest des Testfeldes. Drehen Sie aber zu weit auf, kratzen die Höhen. Selbst günstige 5.1-Lautsprecher kriegen das besser hin. **AK**

► HOTLINE: (04287) 125 133 STANDARDGEBÜHREN  
► E-MAIL: SUPPORT@SPEED-LINK.COM  
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D32**



**F**ür das Sharkoon **Dynamic 5.1** brauchen Sie keine Soundkarte. Die bringt das USB-Headset in Form einer kleinen Box mit – ganz ohne Treiber. An der finden Sie die Lautstärkeregelung sowie die Stummschaltung des abnehmbaren Mikrofons. Front-, Rear-, Subwoofer- und Center-Kanäle regeln sie einzeln über die Kabelfernbedienung. Durch die gepolsterten, aber zu fest anliegenden, Ohrmuscheln und den harten Kopfbügel hält sich der Tragekomfort in engen Grenzen. Besonderheiten: Das dürtige Mikrofon ist abnehmbar, und es liegt die Vollversion von **WinDVD 5** bei.

Akustisch enttäuscht das **Dynamic 5.1** in Spielen, Filmen und bei Musikstücken. Der schlecht abgebildete Surround-Sound bringt Spielern keine taktischen Vorteile, wiederholte Knackser vermiesen weiter den Spielspaß. In Filmen sind Effekte mehr zu erahnen als wirklich zu hören. Außerdem ist der Höhenbereich so überbetont, dass selbst Explosionen unnatürlich schrill und hart klingen. Ein ausgleichender Bass verirrt sich nur selten ins Klangbild. **AK**

► HOTLINE: (06403) 775 61 00 STANDARDGEBÜHREN  
► E-MAIL: INFO@SHARKOON.COM  
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D35**



**D**as für 45 Euro von Logitech angebotene **USB Headset 250** erinnert beim Design an ältere Kopfhörer aus der Zeit von Walkman und frühen, mobilen CD-Playern. Dementsprechend unangenehm ist der Tragekomfort, wenn das leichte Stereo-Headset einigermaßen rutschfest sitzen soll. Der harte, dünne Kopfbügel drückt ebenso unangenehm auf den Kopf wie die mit Kunstleder bezogenen Ohrmuscheln auf die Lauscher. Da die Muscheln nicht plan aufliegen, nehmen Sie immer wieder Umgebungslärm wahr. Das stört die Konzentration. Mangels Klangregler haben Sie im Spielgeschehen weder die Kontrolle über das etwas leise Mikro noch über die Lautstärke – sehr unpraktisch.

In akustisch komplexen Spielszenen gehen beim **USB Headset 250** Details unter, obwohl es ansonsten die Klangkulisse sauber auflöst. Unbefriedigend auch das höhenlastige Klangbild, in dem der Bass versumpft. Gleiches gilt für die unangenehm hellen Film- und Musikstücke. Insgesamt klingt das **USB 250** zu unausgewogen. **AK**

► HOTLINE: (069) 920 32 165 STANDARDGEBÜHREN  
► E-MAIL: WEBFORMULAR: **D23**  
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D25**

### MEDUSA 5.1 USB

CA. PREIS 90 Euro HERSTELLER Speedlink

#### TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND SOUND	ja	KABELLÄNGE	2 m
KLANGREGLER	Lautstärke, Mikro	ANSCHLUSS	USB

#### BEWERTUNG

SPIELE KLANG	PUNKTE
guter Raumklang durch Surround keine bessere Ortbarkeit	22/30
SPRACH-QUALITÄT	PUNKTE
gute Verständigung solider Nebengeräuschfilter	25/30
KLANG	PUNKTE
guter Bass + Raumklang Höhen grell leicht gedämpft	14/20
MUSIK	PUNKTE
gut für große Köpfe schlechtes Handbuch	6/10
ERGONOMIE	PUNKTE
gut gepolstert schlechte Kabelfernbedienung	6/10
AUSSTATTUNG	PUNKTE
8 Speaker gut gepolstert schlechte Kabelfernbedienung	6/10

**FAZIT** Weder Fisch noch Fleisch: In Multiplayer-Spielen bringt das 5.1-Headset keine taktischen Vorteile, Filme und Musik geben günstigere 5.1-Boxen-Sets besser wieder.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

**73**

### DYNAMIC 5.1

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Sharkoon

#### TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND SOUND	ja	KABELLÄNGE	3 m
KLANGREGLER	Alle Kanäle	ANSCHLUSS	USB

#### BEWERTUNG

SPIELE KLANG	PUNKTE
guter Raumklang schlechte Ortbarkeit von Effekten	16/30
SPRACH-QUALITÄT	PUNKTE
befriedigende Verständigung leise und leicht verrauscht	20/30
KLANG	PUNKTE
harte und grelle Höhen schwacher Bass	9/20
MUSIK	PUNKTE
weiche Polster harter Bügel	5/10
ERGONOMIE	PUNKTE
DVD-Player langes Kabel USB-Soundchip	9/10
AUSSTATTUNG	PUNKTE
DVD-Player langes Kabel USB-Soundchip	9/10

**FAZIT** Das Dynamic 5.1 taugt weder für Spiele noch für gelegentlichen Film- oder Musikgenuss. Dafür mangelt es zu sehr an Klangqualität und Tragekomfort.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

**59**

### USB HEADSET 250

CA. PREIS 45 Euro HERSTELLER Logitech

#### TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND SOUND	nein	KABELLÄNGE	2 m
KLANGREGLER	keine	ANSCHLUSS	USB

#### BEWERTUNG

SPIELE KLANG	PUNKTE
Klangbrei in komplexen Szenen sehr höhenlastiges Klangbild	14/30
SPRACH-QUALITÄT	PUNKTE
gute Verständigung solider Nebengeräuschfilter	23/30
KLANG	PUNKTE
Klangbild vermischt wenig Bassvolumen	8/20
MUSIK	PUNKTE
Kunstleder-Ohrhörer sitzen zu eng harter Bügel	5/10
ERGONOMIE	PUNKTE
Kabel nur 2 Meter lang keine Klangregler	4/10
AUSSTATTUNG	PUNKTE
Kabel nur 2 Meter lang keine Klangregler	4/10

**FAZIT** Für 45 Euro gibt es deutlich bessere Headsets als Logitechs USB Headset 250. Weder beim Tragekomfort noch bei der Klangleistung konnte es uns überzeugen.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

**54**



Centrino-Notebook mit GeForce Go 6800 Ultra

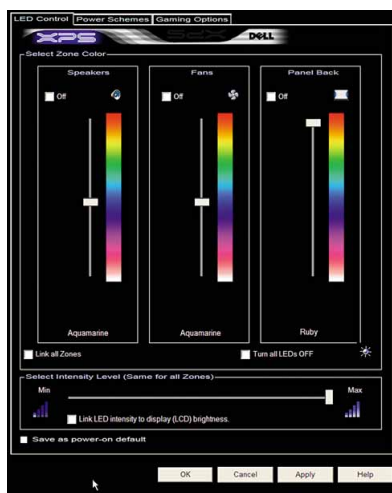
# DELL INSPIRON XPS 2

In das Inspiron XPS 2 baut Dell nur Leckerbissen:  
Ein 2,13 GHz schneller Pentium M, GeForce Go 6800 Ultra  
und Modding-Effekte lassen Spielerherzen höher schlagen.



Blickfang:  
Diese Lightshow  
sorgt überall für  
Aufsehen.

Die Frage nach den Traum-Notebook beantworten Spieler wahrscheinlich mit den Eckdaten des **Inspiron XPS 2**. Dell steckt in sein erstes, speziell für Spieler entwickeltes, Centrino-Notebook die neueste und schnellste Hardware auf dem mobilen Markt. Mit der Kombination aus Pentium M und GeForce Go 6800 Ultra liefert Dell als er-



Per Schieberegler legen Sie eine von 16 Farben für die sechs paarweise ansteuerbaren LEDs fest.

ster ein leistungsstarkes Notebook, bei dem sich Grafikleistung, Gewicht, Lautstärke und Laufzeit die Waage halten.

## Einmal Vollausrüstung, bitte!

In der von uns getesteten Konfiguration arbeitet im **Inspiron XPS 2** Intels mobiles Spit-

zenmodell, der Pentium M/770 mit 2,13 GHz. Ein 533 MHz schneller Frontside Bus verbindet ihn mit dem i915PM-Chipsatz und 1,0 GByte PC4200-Hauptspeicher (DDR2-533). Eine 100-GByte-Festplatte bietet Platz satt für Spiele, der DL-DVD+RW-Brenner brennt Silberlinge mit achtfacher Geschwindigkeit. Die ausgezeichnete, großformatige Tastatur und der starke Klang des integrierten 2.1-Lautsprecher-Sets sind bei Notebooks Spitze. Ebenfalls erste Sahne: das voll spieletaughche 17-Zoll-Display. Auch bei schnellen Titeln zeigt es keine Schlieren, spiegelt aber leicht. Grandiose Farbdarstellung, hohe Schärfe und eine sehr gute Interpolation bis hinab zur 1280er Auflösung runden das TFT ab.

Das 3,9-Kilo-Notebook punktet bei der Ausstattung mit 54-MBit-WLAN, GBit-LAN, Bluetooth, einem SD-Card-Reader, sechs USB-2.0-Ports und Firewire. Als optischen Leckerbissen integriert Dell sechs paarweise in 16 Farben leuchtende LEDs – einzigartig!

## Weltschnellste mobile Grafikkarte

Das Highlight des Notebooks lässt jedem Spieler das Wasser im Mund zusammenlaufen: Nvidias High-End-Grafikkarte **GeForce Go 6800 Ultra** mit 256 MByte GDDR3-Speicher und einer GPU-/Speichertaktfrequenz von 450/1.100 MHz. Der gegenüber der normalen **GeForce 6800 Ultra** um 50 MHz höhere Kerntakt macht die Go-Version allerdings nur auf dem Papier schneller. Denn Nvidia reduziert dafür die Pixel-Pipelines von 16 auf zwölf und die Vertex Shader von sechs auf fünf. Die trotzdem phänomenale Grafikleistung können Sie per VGA, DVI und S-Video auch auf externen Monitoren beziehungsweise Fernsehern ausgeben.

## 3D-Leistung im Überfluss

Im Gegensatz zur Konkurrenz tappt Dell beim **Inspiron XPS 2** nicht in die Auflösungs-falle. Selbst in der extrem hohen nativen Auflösung von 1920 mal 1200 Bildpunkten und höchster Detailstufe laufen unsere Benchmarks flüssig. In dieser Einstellung zogen wir mit 52,7 fps durch die Hölle von

ARNT KUGLER

arnt@gamestar.de

Eigentlich brauche ich kein neues Spiele-Notebook. Schon gar keines für 2.500 Euro. Aber egal! Das Inspiron XPS 2 leistet um Längen mehr als meine beiden hässlichen PCs, sieht cool aus und beult beim Transport den Rucksack nicht aus. Sogar meine Freundin gibt mir ihr OK für die schicke Flunder. Und warum? Weil sie auf dem Inspiron Filme in superscharfer HDTV-Qualität mit gutem Sound genießen kann. Außerdem stört kein lautes Lüfterheulen, wenn ich nachts auf virtuelle Terroristenjagd gehe und sie daneben Schäfchen zählt. Nur das Gewicht müsste sich noch etwas an ihre schlanke Linie anpassen. Aber irgendwas ist ja immer.



»Will ich haben – sofort!«

**Doom 3**, durchforsteten mit 51,3 fps den Dschungel in **Far Cry** und ballerten bei 45,1 fps in **Half-Life 2** Außerirdische zurück in ihre Dimension. Im 70-minütigen Akkubetrieb reduzieren sich die Bildraten aber um bis zu 50 Prozent. Dafür gibt das gut gekühlte Notebook während der Laufzeit nur ein unaufdringliches Rauschen von sich. **AK**

- HOTLINE: (0800) 335 56 61 **KOSTENLOS**
- E-MAIL: [WEBFORMULAR](#), [QUICKLINK: D4](#)
- [WWW.GAMESTAR.DE](#) [QUICKLINK: D12](#)

## INSPIRON XPS 2

CA. PREIS	2.530 Euro	HERSTELLER	Dell
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
CPU	Pentium M/770 (2,13 GHz)	DISPLAY	17 Zoll (1920x1200)
RAM/HDD	1 GByte/100 GByte	AUSMASSE	39,4x42,2x28,8 cm
3D-CHIP	GF Go 6800 Ultra (256 MB)	GEWICHT	3,9 Kg

## BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	FSAA & AF nutzbar + in nativer Auflösung gute 3D-Leistung	40/40
DISPLAY	satte Farben + gute Interpolation bis 1280x1024 + spiegelt	17/20
TECHNIK	+ bleibt kühl + gute Tastatur + Gewicht + kurze Laufzeit	13/20
AUSSTATTUNG	+ Beleuchtung + 100-GByte Platte + DVI + DL-DVD-Brenner	10/10
ERWEITER-BARKEIT	+ Grafikkarte austauschbar + keine freien Schächte	7/10

FAZIT 3D-Power im Überfluss gepaart mit riesigem Display und individueller Lightshow: Für zahlungskräftige mobile Spieler führt kein Weg am Inspiron XPS 2 vorbei.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



## BENCHMARKS

Inspiron XPS 2	Steckdosen-betrieb	Akku-betrieb <sup>1)</sup>	
Half-Life 2 1600x1200	52,5	23,4	fps
Half-Life 2 1920x1200	45,1	20,9	fps
Doom 3 1600x1200	68,2	29,3	fps
Doom 3 1920x1200	52,7	23,7	fps
Far Cry 1600x1200	60,7	30,6	fps
Far Cry 1920x1200	51,3	27,3	fps

<sup>1)</sup> Einstellung für Akkuverbrauch: maximale 3D-Leistung



Erster Nforce-Chipsatz für Intel-CPU's

# NVIDIA NFORCE 4 INTEL EDITION

Nvidia liefert mit dem Nforce 4 Intel Edition seinen ersten Chipsatz für Pentium-CPU's. Damit kommen auch Intel-Fans unter den Spielern in den Genuss von SLI.

Nvidias **Nforce 4 Intel Edition** unterstützt SLI und Intels neue Dual-Core-CPU's.

**K**lotzen statt kleckern lautet die Devise für Nvidia beim Mainboard-Chipsatz **Nforce 4 Intel Edition**. Anders als noch beim Pendant für die AMD-Plattform gibt's diesmal statt drei Versionen nur eine, und die hat es in sich: Die Ausstattungsliste ist richtig fett – der Preis mit 200 bis 250 Euro je nach Mainboard aber ebenso üppig.

## Bereit für Dual Core

Im Gegensatz zum Nforce 4 Ultra für den Athlon 64 teilt Nvidia die **Intel Edition** in zwei Chips (North- und Southbridge). Die neue Plattform unterstützt alle Sockel-775-Prozessoren mit FSB800 und FSB1066 – inklusive der neuen Dual-Core-Prozessoren Pentium Extreme Edition 840 und Pentium D. Die vier Speicherbänke schlucken bis zu 16 GByte DDR2-667-RAM. Steckt nur eine

Grafikkarte im 16x-PCI-Express-Slot, können Sie dazu parallel vier 1x-PCI-Express-Zusatzkarten benutzen. Im SLI-Modus mit zwei 3D-Karten dagegen nur drei. Zudem ist der Chipsatz durch bis zu sechs herkömmliche PCI-Slots auch zu älteren PCI-Karten kompatibel.

## Intelligente Ausstattung

Für die Intel-Version übernimmt Nvidia vom **Nforce 4 Ultra** die Hardware-Firewall »Active Armor«. Die senkt die CPU-Last bei der Überwachung des GBit-Netzwerkanschlusses von – im Vergleich zu einer Software-Firewall – 60 auf nur noch 10 Prozent.

Auf die Audiolösung »Soundstorm 2« hat Nvidia wieder verzichtet. Stattdessen gibt's achtkanaligen AC'97-Sound. Laut GameStar-Informationen arbeitet Nvidia an einem separaten Audio-Chip als Zusatzoption für künftige Chipsatz-Updates. Weiter bietet der **Nforce 4 Intel Edition** vier SATA2-Ports mit RAID, vier IDE- und zehn USB-2.0-Schnittstellen.

## Leistung auf hohem Niveau

Für den Test bestückten wir das stabil laufende Vorserien-Board mit einem P4/HT 3,73 GHz Extreme Edition, 1,0 GByte DDR2-667-RAM und einer GeForce 6800 GT. Für

den SLI-Modus schuf-teten zwei 3D-Karten. Auf dem Vergleichs-Mainboard mit Intels **925XE**-Chipsatz kamen die selbe CPU und Grafikkarte, aber nur 1,0 GByte DDR2-533-RAM zum Einsatz – schnelleres RAM akzeptiert der **925XE** nicht.

Trotz flattertem Speicher lag der **Nforce 4 Intel Edition** im besten Fall nur gleich auf, meist aber sogar knapp hinter dem **925XE**-Chipsatz. Im exklusiven SLI-Modus mit zwei 3D-Karten hat Nvidia mit bis zu 75 Prozent mehr Spieleleistung natürlich die Nase vorn.

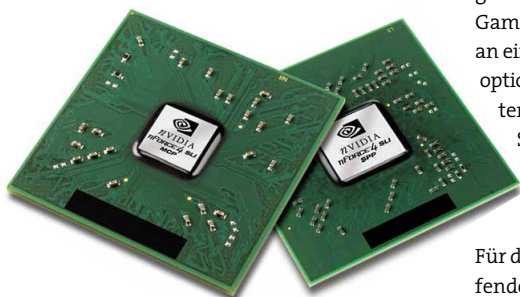
## Fazit

Nur wer einen Pentium-4-Prozessor mit zwei Grafikkarten kombinieren will, benötigt ein Mainboard mit Nvidias **Nforce 4 Intel Edition**. Ambitionierte kaufen statt den gesalzen teuren Platinen besser die Konkurrenzmodelle mit Intels 925XE. AK

➤ HOTLINE: (02405) 499 70 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@NVIDIA.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D39



Um Hitzeprobleme zu vermeiden, musste Nvidia den Nforce 4 Intel Edition in zwei Chips teilen.

## BENCHMARKS

HQ: MIT 4X FSAA UND 8X AF

	Nforce 4 Intel Edition	Nforce 4 Intel Edition SLI	Intel 925XE	
Half-Life 2: 1024x768 / 1280x1024	85,0 / 61,5	88,7 / 86,1	86,9 / 61,7	fps
Half-Life 2 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	45,2 / 36,4	75,8 / 64,6	53,6 / 42,4	fps
Doom 3: 1024x768 / 1280x1024	100,8 / 83,9	104,8 / 104,4	101,2 / 87,4	fps
Doom 3 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	51,6 / 38,7	86,5 / 69,7	55,4 / 41,2	fps
Far Cry: 1024x768 / 1280x1024	81,2 / 68,0	78,7 / 78,9	81,4 / 71,5	fps
Far Cry HQ: 1280x1024 / 1600x1200	53,4 / 39,5	70,6 / 59,2	55,6 / 41,5	fps
UT 2004: 1024x768 / 1280x1024	132,1 / 128,5	134,9 / 131,4	118,6 / 116,5	fps
UT 2004 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	130,5 / 127,6	133,3 / 131,4	124,3 / 95,1	fps

## NVIDIA REFERENZ-MAINBOARD

CA. PREIS —	HERSTELLER	Nvidia	
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Nforce 4 Intel Edition	GRAFIK	2x PCI-E 16x (PEG)
CPU's	alle Sockel 775	RAM	DDR667 DC, 4 Slots
FSB	FSB800/1066	BIOS-VERSION	4.86

## BEWERTUNG

TECHNIK	➤ stabil ➤ SLI ➤ unterstützt Dual-Core Pentiums	PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➤ extrem schnell mit SLI ➤ hohe Speicher-Performance	36/40
AUSSTATTUNG	➤ PCI-Express ➤ SLI ➤ Hardware-Firewall ➤ nur AC'97-Sound	20/20
KÜHLSYSTEM	➤ sehr gute, aktive Kühlung ➤ deutlich hörbar	17/20
BIOS	➤ sehr viele Einstellmöglichkeiten ➤ gute Übertakter-Features	5/10
		8/10

FAZIT Nur im SLI-Modus ist der Nforce 4 Intel Edition die beste Plattform für Intel-Prozessoren. Die Endnote bezieht sich auf unser Referenz-Sample.

PREIS/LEIST. — KEINE WERTUNG, DA REFERENZ-SAMPLE

86

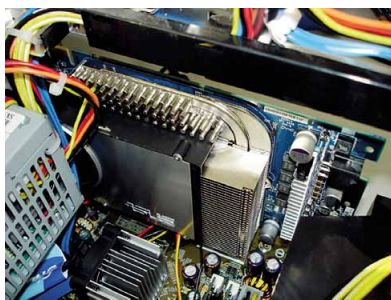


## Barebone mit Nforce 4

SHUTTLE  
XPC SN25P

**A**ls einer der ersten Mini-PC-Hersteller setzt Shuttle im **XPC SN25P** auf Nvidias schnellen PCI-Express-Chipsatz Nforce 4. Somit passen in den hervorragend verarbeiteten Würfel ein Athlon 64 für den Sockel 939, 2,0 GByte DDR400-RAM, eine 16x-Grafikkarte sowie eine 1x-Karte. Im herausnehmbaren Laufwerkskäfig haben bis zu drei Festplatten und ein 5,25-Zoll-Drive Platz. Dazu gibts RAID, einen 8in1-Cardrea-

der und akzeptablen 7.1-Sound. Geräuscharme Kühlung liefern vier Lüfter sowie die CPU-Heatpipe mit quer eingebautem Luftleitkanal und zwei Rotoren. Nützlich: Ein Knopf auf der Rückseite setzt bei Bedarf das Bios zurück. Durch die gute Raumaufteilung passen auch lange und breite 3D-Karten problemlos in den **SN25P**. Eine **Geforce 6800 Ultra** hat zwar Platz, verdeckt dann aber den 1x-PCI-Express-Steckplatz.



Eine Geforce 6800 Ultra passt zwar in den SN25P, blockiert aber dann den 1x-PCI-Express-Steckplatz.

## Power-Würfel

In der Testkonfiguration mit einem Athlon 64/3200+, 1,0 GByte DDR400-Speicher und einer **Geforce 6600 GT** erreicht der **SN25P** sehr gute Leistungswerte. Bei 1280 mal 1024 Pixeln und vollen Details laufen **Half-Life 2** mit 31,2 fps und **Far Cry** mit sehr flüssigen 53,6 fps. Dabei bleibt das Betriebsgeräusch immer auf akzeptablem Niveau. **AK**

► **HOTLINE:** (04121) 476 860 **STANDARDGEBÜHREN**

► **E-MAIL:** WEBFORMULAR: **D4**

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** **D5**



## XPC SN25P

CA. PREIS	400 Euro	HERSTELLER	Shuttle
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
CHIPSATZ	Nforce 4	STECKPLATZE	16x PEG, 1x PCI-E
CPU SOCKEL	Sockel 939	NETZTEIL	350 Watt
3,5/5,25-SCHÄCHTE	3/1	ABMESSUNG	22 x 21 x 32,5 cm

## BEWERTUNG

TECHNIK	+	PCI-Express	+	Sockel 939	+	läuft auch mit 6800 GT/Ultra	PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+	schnelle Spiele-PC-Plattform	+	Nforce 4 Ultra wäre schneller			38/40
AUSSTATTUNG	+	RAID	+	Cardrea	+	GBit-LAN	17/20
KÜHLSYSTEM	+	4x SATA	+	BIOS-Reset-Knopf	+	sechs geregelte Lüfter	19/20
AUFRÜST-BARKEIT	+	Heatpipe	+	leises Lüftergeräusch	+	drei Platten einbaubar	8/10
	+	Platz für lange Grafikkarten					9/10

**FAZIT** Erster Nforce-4-Barebone. Für den etwas happigen Preis gibt's starke Technik, hohe Leistung, tolle Ausstattung und eine sehr gute Kühlung.

**PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND**

91

## Sockel-939-Mainboard

ABIT  
FATALITY AN8

**M**it dem **Fatality AN8** erweitert Abit seine **Fatality**-Linie auf Sockel-939-Mainboards für Athlon-64-CPU's. Die knapp 170 Euro teure Hauptplatine nutzt Nvidias Nforce-4-Ultra-Chipsatz und hat dank drei Lüftern und mitgelieferter Speicherkühlung viel Übertaktungs-Potenzial. Das Bios erlaubt Ihnen, Prozessor und Hypertransport-

Verbindung zum Board, PCI-Express-Bus sowie den Arbeitsspeicher zu übertakten – inklusive Spannungsänderungen. Überwachungsfunktionen für Temperaturen und Lüfterdrehzahlen stehen Ihnen dabei zur Seite.

## Performance-Spitzenplatz

Bei der Ausstattung beschränkt sich Abit mit GBit-Netzwerk und vier Raid-fähigen SATA2-Buchsen im Wesentlichen auf die Fähigkeiten des Nforce-4-Chipsatzes. Den schwachen 5.1-Soundchip mit AC'97-Codec ergänzt Abit per beigelegter Steckkarte um optische Digital-Ein- und Ausgänge. Im Test mit einem Athlon 64/3500+, 1,0 GByte RAM und einer Geforce 6800 GT sichert sich das **Fatality AN8** hauchdünn den Performance-Spitzenplatz bei den Sockel-939-Mainboards. Unterm Strich die beste Übertakter-Platine für den Sockel 939! **DV**

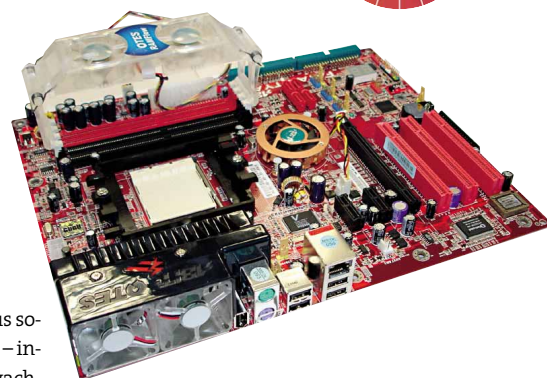
► **HOTLINE:** (0031) 773 204 428 **STANDARDGEBÜHREN**

► **E-MAIL:** MARKET@ABIT.COM.TW

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** **D6**



Zwei Lüfter kühlen auf dem AN8 die CPU-Stromversorgung.



## FATALITY AN8

CA. PREIS	170 Euro	HERSTELLER	Abit
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
CHIPSATZ	Nvidia Nforce 4 Ultra	GRAFIK	PCI-E 16x (PEG)
CPU'S	alle Sockel 939	RAM	DDR400 DC, 4 Slots
FSB	1 GHz Hypertrans.	BIOS-VERSION	17.02.2005

## BEWERTUNG

TECHNIK	+	stabil	-	Floppy und IDE-Ports ungünstig positioniert
SPIELE-LEISTUNG	+	sehr schnell		
AUSSTATTUNG	+	PCI Express	+	GBit-LAN
	+	SATA-Raid	+	AC'97-Sound
KÜHLSYSTEM	+	Speicherkühlung	-	leicht hörbar
	-	drei Lüfter		
BIOS	+	fast alles einstellbar		
	+	umfangreiche Überbakter-Features		

**FAZIT** Extrem schnelles Athlon-64-Mainboard mit massig Übertaktungsfunktionen und starker, aber hörbarer Kühlung. Übertakter schlagen zu!

**PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND**

85



## Mauspad



## RANTOPAD A100

**M**etall-Mauspads haben stets das gleiche Problem: Ohne spezielle Gleitbänder ruckeln Mäuse laut und unpräzise über die Oberfläche. Um das zu umgehen, legt Rantopad seinem **A100** aus Aluminium gleich passende Klebebandchen bei. Damit ausgerüstete Nager flutschen erheblich einfacher über die 27,4 mal 22,5 cm große Unterlage. Einige Hartplastik-Pads wie das **Ratpad** haben aber nochmals bessere Gleiteigenschaften. Egal ob mit oder ohne Glidetapes, die Geräuschkulisse liegt stets hörbar über der eines guten Plastik-Pads.

Zwar fehlt dem **A100** eine Handaussparung, aber die geringe Höhe von nur 4 mm macht das Manko wieder wett. Eine umlaufende Gummifassung sichert das Pad nicht nur zuverlässig gegen lästiges Wegrutschen, sondern schützt Ihre Handballen auch vor den harten Aluminium-Kanten der Oberfläche. Die Verarbeitung ist insgesamt tadellos. Im Kompatibilitäts-Check gab sich das Rantopad keine Blöße: Es arbeitet problemlos mit allen Mäusen aus unserem Einkaufsführer zusammen. **DV**

➤ HOTLINE: (07941) 960 185 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@PCZOS.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D15**

## 3D-Karte



## GECUBE RADEON X800 XL

**C**hiphersteller ATI hat seinen AGP-Brückenchip Rialto fertig und sofort liefert Gecube eine **Radeon X800 XL** mit AGP-Anschluss. Die 280 Euro preiswerte Karte ist deutlich länger als ihr PCI-Express-Pendant, obwohl der Wandlerbaustein auf der Platinenrückseite sitzt und nicht wie bei Nvidia vor oder hinter dem Grafikchip. ATIs neuer Referenzkühler ist ein deutlicher Rückschritt gegenüber dem normalen X800-Lüfter. Zwar wiegt er etwas weniger, das neue Rotorblatt-Design produziert allerdings eine deutlich hörbare Geräuschkulisse.

Gecubes **Radeon X800 XL** unterstützt das hochqualitative HDTV-Fernsehen und hat Video-Ein- und Ausgänge. Allerdings reicht es zusätzlich zum DVD-Player **PowerDVD 5** und zur Videobearbeitung **PowerDirector** nur für das dürrtige **Counterstrike: Condition Zero** (GameStar-Wertung: 59 %). Bei der Leistung steht die Gecube-Karte einer PCI-Express-Version in nichts nach – selbst in 1600 mal 1200 Bildpunkten spielen Sie praktisch alle aktuellen Titel flüssig mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung. **DV**

➤ HOTLINE: (0221) 510 848 53 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: GECUBE@IT-CHANNEL.ORG

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D16**

## Mini-PC



## PC-KING AMD64 POWER CUBE

**M**it dem knapp 1.200 Euro teuren **AMD64 Power Cube** verkauft PC-King einen echten Kraftzweig: Athlon 64/3000+, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Geforce 6600 GT von Asus haben genug Power für alle aktuellen Titel à la **Doom 3**. Allerdings steckt die Grafikkarte im AGP-Slot – der Hersteller nutzt ein überholtes Nforce-3-Board (für 100 Euro mehr gibt's den Würfel mit Nforce 4 und PCI Express). Auf der 200-GByte-Platte ist Win XP Home mit Service Pack 2 vorinstalliert. Der DL-Brenner **DWD-22AB2** von Sony blockierte zunächst unsere Tests: Im Geräte-Manager von Windows war der lahme PIO-Übertragungsmodus aktiviert. Als Eingabegeräte legt PC-King die brillante **MX510**-Maus und eine **UltraX Flat**-Tastatur ins Paket (beides von Logitech).

Unseren Benchmark-Parcours arbeitete der **AMD64 Power Cube** stets schnell, aber deutlich hörbar, ab. Mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung geht ihm beziehungsweise der Geforce 6600 GT ab 1280 mal 1024 Bildpunkten jedoch langsam die Luft aus. **DV**

➤ HOTLINE: (02241) 397 370 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: TECHNIK@PC-KING.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D14**

## A100

CA. PREIS 30 Euro HERSTELLER Rantopad

## TECHNISCHE ANGABEN

GROSSE	27,4 x 22,5 cm	HANDAUSSPARUNG	Nein
HÖHE	4 mm	FARBEN	Silber
MATERIAL	Aluminium	BESONDERHEITEN	Gummifassung

## BEWERTUNG

OBERFLÄCHE	mit beigelegten Glidetapes gute Präzision	PUNKTE	30/40
ERGONOMIE	groß & flach relativ laut keine Handaussparung	PUNKTE	17/20
KOMPATIBILITÄT	mit allen getesteten Mäusen fehlerfrei	PUNKTE	20/20
VERARBEITUNG	gute Verarbeitung	PUNKTE	8/10
RUTSCH-FESTIGKEIT	dank Gummifassung rutschfest	PUNKTE	10/10

**FAZIT** Schickes, flaches und rutschfestes Aluminium-Pad inklusive Glidetapes. Reibungswiderstand und Reibungsgeräusch könnten niedriger sein.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

85

## RADEON X800 XL

CA. PREIS 280 Euro HERSTELLER Gecube

## TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800 XL (R430)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	400/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP8x

## BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell auch mit FSAA und AF gute Bildraten	PUNKTE	36/40
BILDQUALITÄT	qualitativ sehr gut Optimierungen abschaltbar	PUNKTE	18/20
TECHNIK	256 MB Speicher 256-Bit-Anbindung kein Shader 3.0	PUNKTE	15/20
KÜHLSYSTEM	1 Slot deutlich hörbar	PUNKTE	6/10
AUSSTATTUNG	HDTV-Ausgang DVD-Player schlechte Vollversion	PUNKTE	5/10

**FAZIT** Auch die AGP-Version der Radeon X800 XL glänzt dank 16 Pixel-Pipelines und 256 MByte Speicher mit High-End-Performance zum noch erschwinglichen Kurs.

PREIS/LEIST. GUT

80

## AMD64 POWER CUBE

CA. PREIS 1.200 Euro HERSTELLER PC-King

## TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Athlon 64/3000+	MAINBOARD	Shuttle Nforce 3
3D-KARTE	Asus Geforce 6600 GT	FESTPLATTE	Seagate 200 GByte
RAM	1,0 GByte DDR400	LAUFWERKE	Sony DWD-22AB2

## BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	schneller Mini-PC Shader Model 3.0	PUNKTE	33/40
AUSSTATTUNG	DL-Brenner 1,0 GB RAM GBit-LAN MX510-Maus	PUNKTE	14/20
TECHNIK	tolle Verarbeitung Frontanschlüsse kein PCI Express	PUNKTE	16/20
LAUTSTÄRKE	Heatpipe-Kühlung deutlich hörbar	PUNKTE	6/10
AUFRÜSTBARKEIT	Socket 939 kein PCI Express kein RAM-Slot frei	PUNKTE	3/10

**FAZIT** Klein, schnell, schick: PC-Kings Kraftzweig bietet für 1.200 Euro viel Spieleleistung, lässt sich mangels PCI Express aber nur bedingt aufrüsten.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

72



# TECHTELMECHTEL



► **HARDWARE GLOSSAR**  
FACHBEGRIFFE  
EINFACH  
ERKLÄRT  
► **QUICKLINK:** D17

Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: Per E-Mail an [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de) oder als Brief, Stichwort: Techtelmecht.



► CD/DVD:  
• Nvidia GeForce-Referenztreiber  
• ATI Radeon-Referenztreiber  
• Microsoft DirectX 9.0c

## WELCHE LEADTEK GEFORCE 6600 GT?

Ich will mir die Leadtek A6600 GT TDH, Ihre Empfehlung bei den AGP-Karten bis 250 Euro, kaufen. Nun bin ich auf zwei Versionen gestoßen, die unterschiedliche Lüfter besitzen. Welches Modell empfehlen Sie?

*Raphael Huber*



GameStar-Empfehlung: Leadtek A6600GT TDH mit leisem Leadtek-Kühler.

**GameStar** Aufgrund von Lieferengpässen beim hauseigenen Lüfter stattete Leadtek kurzfristig einige A6600GT-Exemplare mit dem Nvidia-Referenzkühler aus. Ein »N« am Ende des Produktnamens kennzeichnet diese Modelle, die ansonsten mit der von uns beurteilten Karte identisch sind. Im Test überzeugte der Leadtek-Lüfter mit einem angenehm leisen Betriebsgeräusch; er trug damit zur Spitzenposition der A6600 GT TDH im Einkaufsführer bei. Wir empfehlen deshalb die Modelle mit original Leadtek-Kühler.

## NFORCE 4-FIREWALL

Zur Zeit nutze ich eine Software-Firewall, um meinen PC gegen Angriffe aus dem Internet abzusichern. Die belastet aber meinen Prozessor spürbar und des-

halb überlege ich, ein Nforce-4-Mainboard mit Hardware-Firewall zu kaufen. Sinkt dadurch die CPU-Last bei vergleichbarem Schutz?

*Helmer Steins*

**GameStar** Die von Nvidia auf den Namen »Active Armor« getaufte Technik verlagert einen Teil der Firewall-Aufgaben in den Chipsatz und erspart dem Prozessor damit Rechenarbeit. Denn vor allem bei hohem Netzwerkverkehr kostet das aufwändige Prüfen jedes einzelnen Pakets gehörig Leistung in Spielen – hier entlasten Nforce 4 Ultra und SLI selbst schnelle CPUs merklich. Um die volle Funktionalität einer Firewall zu erhalten, müssen Sie aber die zugehörige Nvidia-Software installieren. Dann schützt die Kombination aus Hard- und Software Ihren PC wie ein handelsübliches Firewall-Programm, ohne dass Ihre CPU die ganze Arbeit leisten muss. Das clevere Feature haben aber nur Mainboards mit den Ultra- und SLI-Varianten des Nforce 4 an Bord. Der Standard-Nforce-4 ohne »Active Armor« verursacht also eine höhere Prozessorlast.

## NATIVE AUFLÖSUNG

Ich lese immer wieder über die so genannte »native« Auflösung von TFT-



Nur die native Auflösung liefert optimale Schärfe.

Monitoren. Ich habe verstanden, dass diese Auflösung für das jeweilige Display am besten geeignet ist. Nur der technische Hintergrund ist mir nicht klar. Können Sie ihn mir erläutern?

*Arlon Blasser*

**GameStar** Im Gegensatz zu klassischen Röhrenmonitoren besitzen TFTs eine feste Struktur aus einzelnen Bildpunkten. Diese leuchten in unterschiedlichen Farben auf, um das vom PC gelieferte Signal darzustellen. Je nach Größe des Displays kommen unterschiedlich viele Pixel zum Einsatz. Bei 17- und 19-Zoll-TFTs sind es in der Regel 1280 mal 1024 und bei 20- sowie 21-Zoll-Displays 1600 mal 1200 Pixel. In der »nativen« Auflösung entspricht ein Bildpunkt der Grafikkarte genau einem Pixel auf dem TFT – das garantiert optimale Schärfe. Beliefern Sie ein TFT mit einer niedrigeren Auflösung, rechnet der Monitor das Bildsignal automatisch auf seine »native« Auflösung hoch und ein Pixel im Spiel wird dann zu mehreren Pixeln auf dem Schirm – das Bild verliert an Schärfe.

## VIRUS ENTFERNEN

In letzter Zeit arbeitet mein PC viel langsamer als früher, und der Internet-Explorer öffnet Fenster, obwohl ich nichts angeklickt habe. Mein Virens Scanner tappt trotz aktueller Signaturen im Dunkeln. Was kann ich tun?

*Simone Reiter*

**GameStar** Wenn möglich, prüfen Sie Ihren PC mit einem zweiten Anti-Viren-Programm, da nicht alle Viren von jedem Scanner erkannt werden. Eine weitere Möglichkeit für das seltsame Verhalten Ihres PCs ist so genannte Spy- oder Ad-Ware. Das sind Programme, die Ihr Surfverhalten ausspionieren, und ungefragt Wer-



befenster öffnen. Um die ungebetenen Gäste wieder los zu werden, empfehlen wir Ihnen die kostenlosen Programme »Adaware« > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D8](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D8) und »Spybot Search&Destroy« > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D9](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D9). Nach der Installation der beiden Tools aktualisieren Sie diese über die eingebaute Update-Funktion und lassen sie nacheinander einen kompletten Suchlauf über Ihren Rechner durchführen. Die Kombination der beiden Programme erkennt die meisten Spione beziehungsweise Werbeparasiten und entfernt einen Großteil davon zuverlässig.

## TREIBER FÜR MOBILITY RADEON

In meinem Notebook steckt eine Mobility-Radeon-Grafikkarte von ATI. Wenn ich den aktuellen Catalyst-Treiber von Ihrer CD/DVD installieren möchte, bricht das Programm immer mit einer Fehlermeldung ab. Was kann ich tun?

Roland Sams



Der Mobility Modder überredet aktuelle Catalyst-Treiber zur Installation auf Ihrem Notebook.

**GameStar** Der Catalyst-Treiber auf unseren Datenträgern sowie die bei ATI verfügbare Version lassen sich leider ausschließlich auf Desktop-PCs installieren. Nur beim Hersteller Ihres Notebooks bekommen Sie Treiber für Ihre Mobility Radeon. Diese sind jedoch oft veraltet und aktuelle Versionen lassen auf sich warten. Eine Alternative zu den Hersteller-Treibern sind die »Omega-Treiber« von > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D6](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D6) oder das Tool »Mobility Modder« > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D7](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D7), mit dem Sie aktuelle Catalyst-Versionen auch auf Ihrem Notebook zur Installation überreden können.

## ATHLON 64-TREIBER

Auf der Webseite von AMD habe ich ein Update für Athlon-64-CPU's gefunden, mit dem das Betriebssystem Taktfrequenz und Spannung des Prozessors nach Bedarf regeln kann. Muss ich mir Sorgen machen, dass mein Prozessor Schaden nimmt, wenn ich dieses Tool installiere?

Mert Yildiz



»Cool'n'Quiet« senkt den CPU-Takt in Ruhephasen.

**GameStar** Nein. Was Sie bei AMD unter > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D10](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D10) herunter laden können, ist der Prozessor-Treiber, den Windows benötigt, um mit der »Cool 'n' Quiet« genannten Stromspartechnik des Athlon 64 umgehen zu können. Dabei senkt das Betriebssystem im Leerlauf sowohl den Takt als auch die Spannung der CPU. Das spart nicht nur Energie, sondern reduziert auch die Wärmeabgabe, kann bei manchen Systemen aber zu kleineren Leistungseinbußen führen. Dennoch empfehlen wir Ihnen, diesen Prozessor-Treiber zu verwenden. Nach der Installation aktivieren Sie die sinnvolle Funktion in der »Systemsteuerung« von Windows unter »Leistung und Wartung/Energieoptionen« über das Energieschema »Minimaler Energieverbrauch«.

## PCI EXPRESS FÜR ATHLON XP?

Ich möchte auf ein Mainboard mit PCI-Express-Steckplätzen umsteigen und dabei meinen Athlon XP/2600+ behalten, da ich mit dessen Leistung sehr zufrieden bin. Gibt es ein passendes PCI-Express-Mainboard für meine CPU?

Marcel Garling

**GameStar** Nein, für den Athlon XP und alle anderen Sockel-A-CPU's existieren leider keine Mainboards mit PCI-Express-Unterstützung. Sollten Sie auf PCI Express umsteigen wollen, müssen Sie gleichzeitig auch den Prozessor wechseln. Am besten entscheiden Sie sich dann für eine zukunftssichere Sockel-939-CPU wie den Athlon 64. Alle wichtigen Mainboard-Hersteller verkaufen bereits passende PCI-Express-Platinen in unterschiedlichen Preisklassen. Zudem stecken Sie mit diesem Sockel auch bei kommenden Dual-Core-Prozessoren von AMD nicht in einer Aufrüstsackgasse.

# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## SUBWOOFER STUMM

An meine Soundblaster 2 ZS habe ich das Teufel Concept E Magnum korrekt angeschlossen. Trotzdem bleibt der Subwoofer stumm. Haben Sie eine Lösung für mein Problem?

**GameStar** Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Taskleiste auf das Symbol »Creative-Lautstärkeregelung« und öffnen dann »Lautsprechereinstellungen«. Im erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und aktivieren die »Bassumleitung«. Mit der freigeschalteten »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster 2 ZS Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt.

## AGP-FRAGE

Mein Mainboard unterstützt nur AGP 4x, meine Grafikkarte kann aber AGP8x. Bremst mein Mainboard die Karte aus?

**GameStar** In der Theorie verdoppelt sich der Datendurchsatz von 1 GByte/s bei Vierfach-AGP auf 2,1 GByte/s bei Achtfach-AGP. In der Praxis wirkt sich das jedoch nicht aus, da die 3D-Leistung Ihrer Grafikkarte nicht von der geringeren AGP-Transferrate begrenzt wird.

## AUTOSTART

Nach der Installation von Brenn-Software verweigert der CD/DVD-Autostart den Dienst. Wie kann ich ihn reaktivieren?

**GameStar** Windows XP: Nach der Installation der Windows XP PowerToys > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D18](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D18) starten Sie TweakUI und aktivieren unter »My Computer/Auto Play/Types« den Autostart Ihrer Laufwerke. Windows 98: Klicken Sie rechts auf »Arbeitsplatz«. Dann öffnen Sie den »Geräte-Manager« und aktivieren unter »Eigenschaften« der Laufwerke die »Automatische Benachrichtigung beim Wechsel«.

## WINDOWS XP: LOGO-TEST

Beim Installieren eines Treibers meckert Windows XP: »Der Treiber hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden und es wird empfohlen, die Installation abzubrechen«. Verwende ich den falschen Treiber oder ist die Datei eventuell beschädigt?

**GameStar** Die Meldung bedeutet, dass Microsoft diesen Treiber nicht offiziell getestet hat. Wenn der Treiber aber definitiv der richtige für ihr Gerät ist, können Sie in der Regel gefahrlos die »Installation fortsetzen«.

## WINDOWS-AUSLAGERUNGSDATEI

Um die Systemperformance zu optimieren, möchte ich die Größe der Windows-Auslagerungsdatei ändern. Wo mache ich das?

**GameStar** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol »Arbeitsplatz«, und wählen Sie »Eigenschaften/Erweitert/Systemleistung/Einstellungen/Erweitert/Virtueller Arbeitsspeicher/Ändern«. Hier können Sie die Größe Ihrer Auslagerungsdatei ändern und auf anderen Platten/Partitionen neue Auslagerungsdateien erstellen.

# 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](mailto: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

## 06/2005



### IM SHOP AUF GAMESTAR.DE

AKTUELLER PREISVER-  
GLEICH MIT ÜBER  
100.000 PRODUKTEN!

QUICKLINK: [D79](#)

### DATASTAR AUF GAMESTAR.DE

DIREKTER ZUGRIFF AUF  
ALLE AKTUELLEN HARD-  
WARE-TESTS!

QUICKLINK: [D80](#)

Die Preise geben diesen Monat bei Grafikkarten und Speicher massiv nach. Darum finden Sie in unseren 1.000-Euro-PC jetzt sogar eine Radeon X800! Bei den Notebooks haben wir das Gericom 1st Supersonic um vier Punkte aufgewertet. Beim Test in der vorherigen Ausgabe hatten wir die auswechselbare Grafikkarte nicht berücksichtigt.

## 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	Athlon 64/2800+ Boxed	120 €
Prozessorkühler	bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	MSI K8T Neo-FSR	65 €
Arbeitsspeicher	1x Kingston 512 MB DDR400	65 €
Grafikkarte	<b>UPDATE</b> Sapphire Radeon 9600 Pro	90 €
Soundkarte	Soundblaster Live! 24-Bit OEM	20 €
Festplatte	Samsung 7.200 U/min 80 GB IDE	55 €
DVD-Laufwerk	Toshiba SD-M1912	20 €
Gehäuse	AC Silentium T2 inkl. 350 Watt	75 €
Netzteil	im Gehäuse mitgeliefert	0 €

**GESAMTPREIS 510 €**

Schnellere Grafikkarte	+40 €
Gainward Geforce 6600 / 1760	140 €
Günstigere Soundkarte	-20 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

**FAZIT** Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank hoher Rechenleistung auch in Zukunft ein fähiger Mitspieler.

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**



### 1.000-EURO-PC

Prozessor	<b>UPDATE</b> Athlon 64/3200+ Boxed	185 €
Prozessorkühler	bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	<b>UPDATE</b> MSI K8N Neo4-F	100 €
Arbeitsspeicher	2x Kingston 512 MB DDR400	150 €
Grafikkarte	<b>NEU</b> Geforce GC-RX800-D3	230 €
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	Seagate 7200.7 160 GByte SATA	95 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	NEC ND3520A / Toshiba SD-M1912	90 €
Gehäuse	Cooltek Invader inkl. 380 Watt	105 €
Netzteil	im Gehäuse mitgeliefert	0 €

**GESAMTPREIS 1.015 €**

Schnellerer Prozessor	+95 €
Athlon 64/3500+Boxed	280 €
Günstigere Festplatte	-35 €
Seagate 7200.7 80 GByte SATA	60 €

**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	Athlon 64/3500+ Boxed	280 €
Prozessorkühler	bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	Asus A8N-SLI Deluxe	150 €
Arbeitsspeicher	2x Kingston 512 MB DDR400	150 €
Grafikkarte	Aopen Aeolus 6800 GT PCI-E	400 €
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS OEM	60 €
Festplatte	Seagate 7200.7 300 GByte SATA	190 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	Plextor PX716A / Toshiba SD-M1912	130 €
Gehäuse	Antec Sonata inkl. 380 Watt	120 €
Netzteil	im Gehäuse mitgeliefert	0 €

**GESAMTPREIS 1.480 €**

Zweite Grafikkarte (SLI)	+400 €
Aopen Aeolus 6800 GT PCI-E	400 €
Günstigere Festplatte	-95 €
Seagate 7200.7 160 GByte SATA	95 €

**FAZIT** Extrem schneller Spiele-Rechner mit dicker, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

## GRAFIKKARTEN

### AGP AB 250 €



1	Gainward Cool FX Ultra/2600 GS			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	92 Punkte	800 €	08/04	(089) 898 394 45


**UPDATE** extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra

2	Aopen Aeolus 6800GT-DV256		
86 Punkte	380 €	10/04	(02131) 124 37 77
sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 G			

**PREIS-TIPP** sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 G

3	ASUS AX800 PRO/TD		
86 Punkte	390 €	09/04	(02102) 959 90
UPDATE	leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro		

**UPDATE** leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro

86 Punkte	430 €	01/05	(01805) 727 744 23
UPDATE	leise, schnell, übertaktbar / Radeon X800 Pro		
	MSI NX4800 Ultra		

**UPDATE** leise, schnell, überaktbar / Radeon X800 Pro

UPDATE	sehr schnell / Geforce 6800 Ultra
--------	-----------------------------------

**UPDATE** sehr schnell / Geforce 6800 Ultra

### AGP BIS 249 €



1	Leadtek A6600GT TDH			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	81 Punkte	190 €	02/05	(02405) 424 602


**UPDATE** sehr schnell, leise, Shader 3.0 / Geforce 6600 GT

2	MSI RX9800 Pro-TD128		
80 Punkte	170 €	08/04	(01805) 215 521
flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro			

**PREIS-TIPP** flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro

3	Sapphire Radeon 9800 Pro		
77 Punkte	160 €	08/04	(01805) 727 744 2
UPDATE	flott und leise / Radeon 9800 Pro		

**UPDATE** flott und leise / Radeon 9800 Pro

77 Punkte	190 €	05/05	(02102) 959 90
UPDATE	schnell, leise, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6600 GT		
	Albatron Trinity Geforce 6600 GT		

**UPDATE** schnell, leise, gutes Spiele-Bundle / Geforce 6600 GT

UPDATE	schnell, DVD-Player / Geforce 6600 GT
<hr/>	

**UPDATE** schnell, DVD-Player / Geforce 6600 GT

### PEG AB 250 €



1	Asus EAX800XT			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	88 Punkte	530 €	12/04	(02102) 959 90

**UPDATE** schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT

2	Gecube Radeon X800XT-ViVo		
87 Punkte	470 €	01/05	(0221) 510 848
schnell, leise, ViVo-Anschlüsse / Radeon X800 XT			

**PREIS-TIPP** schnell, leise, ViVo-Anschlüsse / Radeon X800 XT

3	Club3D Radeon X800 XL		
Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	320 €	03/05	(02351) 180 63 20

**UPDATE** schnell, leise, Vollversion Colin 04 / Radeon X800 XL

**UPDATE** schnell, leise, Vollversion Colin 04 / Radeon X800 XL

84 Punkte	290 €	05/05	(01805) 727 744
schnell, HDTV-Ausgang, 256 MByte / Radeon X800 XL			
Sapphire Radeon X800 XL			

**PREIS-TIPP** schnell, HDTV-Ausgang, 256 MByte / Radeon X800 XL

5	Gecube Radeon X800 XL		
Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	350 €	06/05	(0221) 510 848 53

**PREIS-TIPP** schnell, HDTV-Ausgang, 256 MByte / Radeon X800 XL

### PEG BIS 249 €



1	Aopen Aeolus Geforce 6600GT-DV128			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	75 Punkte	190 €	01/05	(02102) 157 777

**UPDATE** schnell, HDTV / Geforce 6600 GT

2

Gigabyte NX59128D

74 Punkte

100 €

–

(01803) 428 468

PREIS-LEISTUNG

schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900

**PREIS-TIPP** schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900

3	Albatron Trinity Geforce 6600 GT		
74 Punkte	200 €	01/05	(02131) 523 760
schnell, 128 MByte / Geforce 6600 GT			

**PREIS-TIPP** schnell, 128 MByte / Geforce 6600 GT

73 Punkte	130 €	01/05	(02102) 439 723
-----------	-------	-------	-----------------

flott, gutes Spiele-Bundle, 256 MByte / Geforce 6600

 Aceron PCY5000 DV

**PREIS-TIPP** flott, gutes Spiele-Bundle, 256 MByte / Geforce 6600

schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900

**PREIS-TIPP** schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900



## MAINBOARDS

SOCKET 939  
ATHLON 64 / ATHLON 64 FX

- Asus A8N-SLI Deluxe**  
Note: 91 Punkte | Preis: 150 € | Test in: 02/05 | Hotline: (02102) 959 90  
extrem schnell, für zwei 3D-Karten / Nvidia Nforce 4 SLI
- Abit AV8**  
87 Punkte | 110 € | 10/04 | (0031) 773 204 428  
sehr schnell, ideal für Übertakter, lautlos / VIA K8T800 Pro
- Gigabyte K8NXP-SLI**  
87 Punkte | 170 € | 04/05 | (01803) 428 468  
schnell, SLI, Backup-Bios / Nvidia Nforce 4 SLI
- Albatron K8X890 Pro2**  
86 Punkte | 110 € | 05/05 | (02131) 523 760  
schnell, lautlos, wenig Ausstattung / VIA K8T890
- MSI K8N Diamond**  
86 Punkte | 200 € | 04/05 | (01805) 215 521  
schnell, SLI, 2x GBit-LAN / Nvidia Nforce 4 SLI

SOCKET A  
ATHLON XP / DURON / SEMPRON

- Asus A7N8X Deluxe**  
Note: 84 Punkte | Preis: 90 € | Test in: 04/03 | Hotline: (02102) 959 90  
schnelles Socket-A-Board, viel Ausstattung / Nvidia Nforce 2
- Epox 8K5A3+**  
81 Punkte | 120 € | 12/02 | (09241) 991 740  
fix, extrem ausgereift und stabil / VIA KT333
- Leadtek K7NCR18D**  
80 Punkte | 70 € | 12/02 | (02405) 424 602  
flott, speziell mit FSB333-CPU's / Nvidia Nforce 2
- Asus A7V8X**  
78 Punkte | 55 € | 11/02 | (02102) 959 90  
schnell, gut ausgestattet / VIA KT400
- Epox 8K3A+**  
75 Punkte | 90 € | 04/03 | (09241) 991 740  
schnelles Board, umfangreiche Ausstattung / VIA KT333

SOCKET 775  
PENTIUM 4 / CELERON

- Asus P5AD2 Premium**  
Note: 94 Punkte | Preis: 220 € | Test in: 10/04 | Hotline: (02102) 959 90  
sehr schnell, perfekt ausgestattet, lautlos / Intel i925X
- Abit Fatal1ty AA8XE**  
88 Punkte | 230 € | 03/05 | (0031) 773 204 428  
perfektes Übertakter-Board mit tollem Bios / Intel i925XE
- Albatron PX915G Pro**  
87 Punkte | 110 € | 10/04 | (02131) 523 760  
schnell, preiswert, gute Ausstattung, lautlos / Intel i975G
- Abit AG8 Third Eye**  
85 Punkte | 125 € | 11/04 | (0031) 773 204 428  
Übertakter-Platine, sehr schnell und stabil / Intel i915P
- Intel D925XECV2LK**  
85 Punkte | 180 € | 01/05 | (069) 950 960 99  
unterstützt FSB1066, sehr schnell, lautlos / Intel i925XE

SOCKET 478  
PENTIUM 4 / CELERON

- Aopen AX4SPE Max 2**  
Note: 86 Punkte | Preis: 120 € | Test in: 06/03 | Hotline: (02131) 124 37 77  
schnell und sehr gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE
- Asus P4C800 Deluxe**  
85 Punkte | 150 € | \$H01/04\* | (02102) 959 90  
extrem schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P
- Asus P4P800**  
80 Punkte | 80 € | 08/03 | (02102) 959 90  
schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE
- Gigabyte 8KNXP**  
79 Punkte | 185 € | 11/03 | (01803) 428 468  
stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P
- Intel D875PBZLK**  
76 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99  
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P

## SOUND

## SOUNDKARTEN



- Soundblaster Audigy 4 Pro**  
Note: 94 Punkte | Preis: 250 € | Test in: 03/05 | Hotline: (0035) 143 800 00  
Referenz für Klang und Ausstattung, EAX 4.0
- Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro**  
93 Punkte | 230 € | 12/03 | (0035) 143 800 00  
toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- Soundblaster Audigy 2 Platinum EX**  
91 Punkte | 200 € | 03/03 | (0035) 143 800 00  
Spitzenklang, sehr gute Ausstattung
- Soundblaster Audigy 2 ZS**  
90 Punkte | 80 € | 04/04 | (0035) 143 800 00  
überragender Klang, erste Wahl für Spieler
- Soundblaster Audigy 2**  
89 Punkte | 70 € | 10/03 | (0035) 143 800 00  
Spitzenklang, kann alle Formate

## SURROUND-SETS



- Teufel Concept G THX 7.1**  
Note: 93 Punkte | Preis: 400 € | Test in: 01/05 | Hotline: (030) 300 93 00  
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
- Teufel Concept E Magnum**  
92 Punkte | 200 € | 04/04 | (030) 300 93 00  
exzellenter Klang, extrem pegelfest, sehr günstig
- Creative Gigaworks S750**  
89 Punkte | 380 € | \$H01/04\* | (0035) 143 800 00  
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- Creative Megaworks 5.1 550**  
88 Punkte | 290 € | 04/04 | (0035) 143 800 00  
natürlicher Klang, pegelfest
- Logitech Z-680**  
85 Punkte | 330 € | 02/03 | (069) 920 321 65  
eingebauter Digital-Decoder, pegelfest

## 2.1-BOXEN



- Creative Labs I-Trigue L-3500**  
Note: 84 Punkte | Preis: 110 € | Test in: - | Hotline: (0035) 143 800 00  
Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- Logitech Z-3**  
78 Punkte | 70 € | - | (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- Logitech Z-2200 THX**  
75 Punkte | 120 € | - | (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- Creative Labs Inspire T2900**  
68 Punkte | 45 € | - | (0035) 143 800 00  
guter Klang, Kabelfernbedienung
- Hercules XPS 2.100 Silver**  
65 Punkte | 65 € | - | (0190) 662 789  
solide verarbeitet, guter Klang

## HEADSETS



- Plantronics Gamecom Pro 1**  
Note: 87 Punkte | Preis: 80 € | Test in: 06/05 | Hotline: (0800) 932 34 00  
hervorragender Klang, rauscharmes Mikrofon
- Sennheiser PC 150**  
84 Punkte | 55 € | 12/03 | (0511) 542 67 96  
sehr guter Klang, hoher Tragekomfort
- Plantronics DSP-500**  
81 Punkte | 70 € | 12/04 | (0800) 932 34 00  
gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschrfilter
- Plantronics Gamecom 1**  
80 Punkte | 35 € | 06/05 | (0800) 932 34 00  
toller Klang, Kabelfernbedienung, leicht
- Logitech Precision PC Gaming**  
78 Punkte | 40 € | 04/05 | (069) 920 321 65  
tolle Sprachverständlichkeit, Kabelfernbedienung

## EINGABEGERÄTE

## MÄUSE



- Logitech MX518**  
Note: 94 Punkte | Preis: 50 € | Test in: 05/05 | Hotline: (069) 920 321 65  
höchste Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate
- Logitech MX510**  
93 Punkte | 35 € | 06/04 | (069) 920 321 65  
sehr hohe Präzision, perfekte Handhabung
- Razer Diamondback**  
92 Punkte | 40 € | 12/04 | (0180) 512 51 33  
extrem präzise und schnell, sehr hohe Auflösung
- Logitech MX1000**  
88 Punkte | 65 € | 02/05 | (069) 920 321 65  
extrem präzise, Laser-Technik
- Logitech MX900**  
87 Punkte | 55 € | 02/04 | (069) 920 321 65  
Bluetooth, ergonomisch

## MAUSPADS



- Ratpadz Ratpad**  
Note: 90 Punkte | Preis: 20 € | Test in: 02/03 | Hotline: (0521) 875 10 13  
großes Pad mit toller Oberfläche
- Razer Exactmat**  
89 Punkte | 40 € | 11/04 | (01805) 125 133  
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest
- Compad Speedpad**  
88 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67  
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
- Kryptec X-Board V2**  
87 Punkte | 15 € | 03/05 | (02275) 915 930  
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche
- Everglide Destruct Pad**  
85 Punkte | 15 € | - | (0521) 801 56 90  
großes Pad, lauffähig

## GAMEPADS



- Logitech Cordless Rumblepad 2**  
Note: 86 Punkte | Preis: 35 € | Test in: 02/05 | Hotline: (069) 920 321 65  
gummierter Griffe, kabellos, Vibrations-Feedback
- Logitech Rumblepad 2**  
84 Punkte | 25 € | 01/05 | (069) 920 321 65  
gummierter Griffe, präzise, Vibrations-Feedback
- Thrustmaster Firestorm Wireless**  
82 Punkte | 30 € | 02/02 | (09123) 965 80  
sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)
- Logitech Dual Action Gamepad**  
77 Punkte | 20 € | 01/04 | (069) 920 321 65  
Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks
- Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger**  
76 Punkte | 20 € | 02/05 | (09123) 965 80  
zwei Analog-Sticks, auch für PlayStation 2

## LENKRÄDER



- Thrustmaster F1 Force Feedback**  
Note: 84 Punkte | Preis: 170 € | Test in: 01/03 | Hotline: (09123) 965 80  
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
- Logitech Momo Racing FF**  
83 Punkte | 120 € | 02/05 | (069) 920 321 65  
gutes Force Feedback, tolle Pedale
- Thrustmaster FF-Racing Wheel GT**  
82 Punkte | 60 € | 02/02 | (09123) 965 80  
sehr gutes Force Feedback, stabil
- Speedlink 4in1 Leather FF Wheel**  
77 Punkte | 80 € | 02/05 | (01805) 125 133  
sehr stabil, sehr gute Pedale
- 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



- 1** NEC Multisync LCD1770NX  
Note Preis Test in Hotline  
91 Punkte | 340 € | 03/05 | (089) 996 990  
**UPDATE** voll spielefähig, höhenverstellbar
- 2** Hyundai Imagequest L70D+  
87 Punkte | 290 € | 03/05 | (0800) 498 632 47  
**PREIS-TIPP** voll spielefähig, Kopfhörer-Anschluss
- 3** Acer AL1715MSD  
86 Punkte | 270 € | 03/05 | (0800) 224 49 99  
**UPDATE** voll spielefähig, gute Helligkeitsverteilung
- 4** Sony SDM-HX73  
86 Punkte | 350 € | 07/04 | (069) 950 863 19  
**UPDATE** voll spielefähig, perfektes 2D- und 3D-Bild
- 5** Viewsonic VG712S  
84 Punkte | 290 € | 03/05 | (02154) 918 80  
**UPDATE** voll spielefähig, guter Blickwinkel

## 19-ZOLL-TFTS



- 1** NEC Multisync 1970GX  
Note Preis Test in Hotline  
91 Punkte | 550 € | 05/05 | (089) 996 990  
**PREIS-TIPP** extrem schnell, brillante Farben, gute Interpolation
- 2** Samsung 193P  
84 Punkte | 540 € | 07/04 | (01805) 121 213  
**UPDATE** sehr schnell, voll spielefähig, schick
- 3** Sony SDM-HS94P  
82 Punkte | 640 € | 11/04 | (069) 950 863 19  
brillante Farben, voll spielefähig, gut verarbeitet
- 4** Eizo Flexscan L767  
80 Punkte | 720 € | 07/04 | (02153) 733 400  
sehr gute Bildqualität, voll spielefähig
- 5** Dell 1901FP  
79 Punkte | 670 € | 07/04 | (01805) 224 46 65  
schnelles TFT-Display, sehr gute Ausstattung

## 19-ZOLL-CRTS



- 1** Eizo Flexscan T765  
Note Preis Test in Hotline  
92 Punkte | 450 € | 04/01 | (02153) 733 400  
perfektes Bild, hohe Wiederholfräquenzen
- 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 € | 10/04 | (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  
86 Punkte | 320 € | 12/03 | (01805) 242 521  
**PREIS-TIPP** scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

## CRTS &gt; 19 ZOLL



- 1** Iiyama Vision Master Pro 513  
Note Preis Test in Hotline  
91 Punkte | 530 € | – | (0800) 100 34 35  
**UPDATE** 22-Zoll, flach, brillante Farben
- 2** Samsung 1100DF  
90 Punkte | 450 € | – | (01805) 121 213  
**PREIS-TIPP** sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre
- 3** Iiyama Vision Master 506  
87 Punkte | 500 € | – | (0800) 100 34 35  
**UPDATE** 21-Zoller mit kräftigen Farben
- 4** Viewsonic G220f  
86 Punkte | 480 € | – | (0800) 171 74 30  
**UPDATE** flacher 21-Zoller, sehr gute Konvergenz
- 5** CTX EX1300F  
71 Punkte | 460 € | 04/03 | (089) 427 207 05  
**UPDATE** satte Farben, 21 Zoll

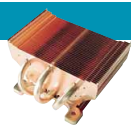
## CPU-KÜHLER

## AMD-CPUS



- 1** Thermalright SLK-948U  
Note Preis Test in Hotline  
92 Punkte | 35 € | – | (001) 909 597 70 03  
**PREIS-TIPP** Vollkühler / Sockel 754, 939, 940, 478
- 2** Verax Polargate 64FX Cu S  
90 Punkte | 130 € | – | (07721) 998 90  
Vollkühler / Sockel 754, 939, 940, 478, sundteuer
- 3** Zalman CNPS 7000B-CU 3200  
87 Punkte | 35 € | – | (001) 714 693 88 80  
Vollkühler / Sockel A, 754, 478
- 4** Aerocool High Tower HT-101  
86 Punkte | 40 € | – | (001) 510 661 99 48  
Vollkühler / Sockel A, 754, 478
- 5** Sharkoon HPS2  
82 Punkte | 30 € | – | (06403) 775 610  
Vollkühler, zwei Heatpipes / Sockel A

## INTEL-CPUS



- 1** Thermalright SP-94  
Note Preis Test in Hotline  
93 Punkte | 50 € | – | (001) 909 597 70 03  
Vollkühler, drei Heatpipes / Sockel 478
- 2** Thermalright SLK-948U  
92 Punkte | 30 € | – | (001) 909 597 70 03  
**PREIS-TIPP** Vollkühler / Sockel 478, 754, 939, 940
- 3** Coolermaster Hyper 6  
90 Punkte | 40 € | – | (0821) 588 64 11  
wuchtig, Vollkühler / Sockel 478, 754
- 4** Zalman CNPS 7000B-CU 3200  
87 Punkte | 35 € | – | (001) 714 693 88 80  
Vollkühler / Sockel 478, A, 754
- 5** Thermaltake Tower 112 DIY  
80 Punkte | 45 € | – | (00886) 22662 65 01  
Vollkühler / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940

## ARBEITSSPEICHER

## 512 MB DDR1-SPEICHER



- 1** Kingmax 512MB DDR500  
Note Preis Test in Hotline  
89 Punkte | 90 € | – | (04421) 913 11 70  
**PREIS-TIPP** CAS Latency 2,5, DDR500
- 2** Kingston HyperX KHX4000/512  
88 Punkte | 140 € | – | (00800) 8888 0101  
**UPDATE** CAS Latency 3, DDR500
- 3** Corsair CMX512-4000Pro  
87 Punkte | 140 € | – | (001) 800 205 4657  
CAS Latency 3, DDR500
- 4** Corsair CMX512-3700  
86 Punkte | 170 € | – | (001) 800 205 4657  
**UPDATE** CAS Latency 3, DDR466
- 5** OCZ PC3500 Enhanced Latency  
84 Punkte | 150 € | – | (0731) 509 48 78  
CAS Latency 2, DDR433

## 512 MB DDR2-SPEICHER



- 1** Corsair CM2X512-5300C4 Pro  
Note Preis Test in Hotline  
85 Punkte | 140 € | – | (001) 800 205 4657  
**UPDATE** CAS Latency 4, DDR2-667
- 2** G.E.I.L. GX25124300X  
84 Punkte | 90 € | – | (001) 626 961 68 66  
**UPDATE** CAS Latency 4, DDR2-533
- 3** Kingston KVR533D2N4/512  
83 Punkte | 70 € | – | (00800) 8888 0101  
**UPDATE** CAS Latency 4, DDR2-533
- 4** Infineon 512 MByte DDR2-533  
82 Punkte | 50 € | – | (0911) 654 42 62  
**PREIS-TIPP** CAS Latency 4, DDR2-533
- 5** Corsair VS512MB533D2  
81 Punkte | 70 € | – | (001) 800 205 7657  
**UPDATE** CAS Latency 4, DDR2-533

## LAUFWERKE

## DVD-ROM



- 1** Lite-On LTD-166S  
Note Preis Test in Hotline  
90 Punkte | 25 € | – | (03140) 295 75 12  
sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
- 2** Toshiba SD-M1912  
88 Punkte | 20 € | – | (0800) 182 94 71  
**PREIS-TIPP** 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



- 1** Plextor PX-716A  
Note Preis Test in Hotline  
85 Punkte | 110 € | 01/05 | (032) 272 555 22  
16fach-DVD-Brenner, sehr gute Brennqualität
- 2** TDK 1616N  
85 Punkte | 120 € | 11/04 | (0800) 181 05 85  
schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
- 3** TRAXDATA ND-3500A  
83 Punkte | 100 € | 11/04 | (02162) 951 661  
schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
- 4** SPEERDATA DL1682  
80 Punkte | 85 € | 11/04 | (02162) 951 60  
**PREIS-TIPP** zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig
- 5** PIONEER DVR-A08XLA  
80 Punkte | 140 € | 11/04 | (06039) 800 99 99  
sehr flotter DL-DVD-Brenner, gute Verarbeitung

## SPIELE-NOTEBOOKS

## BIS 1.499 €



- 1** Gericom 1st Supersonic  
Note Preis Test in Hotline  
77 Punkte | 1.280 € | 05/05 | (01805) 968 950  
**PREIS-TIPP** Pentium M/1,73 GHz, Geforce Go 6600 (128 MB)
- 2** 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  
**UPDATE** Pentium M/1,73 GHz, Geforce Go 6600 (128 MB)

## AB 1.500 €



- 1** Dell Inspiron XPS 2  
Note Preis Test in Hotline  
87 Punkte | 2.530 € | 06/05 | (01805) 224 465  
**NEU** 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  
79 Punkte | 2.000 € | 11/04 | (01805) 224 465  
**PREIS-TIPP** Pentium 4 HT/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)
- 4** Acer Travelmate 8104WLMi  
76 Punkte | 2.500 € | 05/05 | (01805) 009 898  
**UPDATE** Pentium M/2,0 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)
- 5** Sony VGN-FS195XP  
64 Punkte | 1.620 € | 05/05 | (01805) 776 776  
**UPDATE** Pentium M/1,73 GHz, Geforce Go 6200 (128 MB)



## GROSSES KINO



**Fabian Siegmund**

fabian@gamestar.de

### INHALT

Szene-News	156
Mod-News:	
The Hidden	158
Last Man Standing	158
True Combat Elite	158
Daemonhunters	159
World of Warcraft – Neues aus Azeroth	160
Clanligen	162

Vom 08. bis 10. April fanden in Berlin die Finals der NGL statt. Und weil es dabei immerhin um den offiziellen Titel des Deutschen Meisters in **Counterstrike**, **WarCraft 3** oder auch **Trackmania** ging, ließen sich die Organisatoren nicht lumpen: Die Spiele liefen im Berliner Großkino Cubix ab, direkt am Alexanderplatz. Die Matches wurden in einen Kinosaal übertragen, in dem es sich auf extrabreiten Sesseln vortrefflich zuschauen ließ. Währenddessen waren die anderen Kinos weiterhin für »Normalsterbliche« geöffnet; vielleicht hat sich da ja der eine oder andere Kinogänger, angelockt von Schüssen, Explosionen und Szenenapplaus, in den falschen Saal verirrt. Wo sonst kriegt man für läppische zwei Euro Eintritt geballte Action am laufenden Band? Und vor allem: ohne dumme Dialoge und störende Liebesszenen?

### STATEMENT: STEFAN DRAGON SCHOTT

#### ...zur CPL World Tour



So etwas wie die Cyberathlete Professional League World Tour gab's noch nie: Ein Painkiller-Wanderturnier mit zehn Stationen auf der ganzen Welt und insgesamt einer Million Dollar Preisgeld! Am 24. März ging's dann endlich los, und ich durfte ein Wochenende lang beim ersten Stopp in der Türkei mitspielen. Nach einem ausgiebigen Trainingslager mit internationalen Spielergrößen wie *Fatality* brachen wir nach Istanbul auf, um dort um 50.000 Dollar zu kämpfen.

Kulturprogramm, Shuttle-Service, Fünf-Sterne-Hotel – das Drumherum war super, die Stimmung sowieso: Die meisten Spieler kennen sich untereinander schon seit Jahren, da herrschte richtige Klassenfahrt-Atmosphäre. Zumindest vor dem Turnier, denn der erste Spieltag war eine große Enttäuschung: Netzwerk- und Stromprobleme, wie man sie von kleineren LAN-Partys kennt, bestimmten den Tagesablauf. Das hatte ich von einer professionellen Veranstaltung dieser Größenordnung nicht erwartet.

Der Samstag lief dann endlich reibungslos ab, und als Entschädigung für den verpatzten Auftakt gab's freies Essen für alle. Am Sonntag trafen schließlich zwei alte Shooter-Hasen im Finale aufeinander: Sander *Vo0* Kaasjager und Benjamin *Zyz* Bohrmann. *Vo0* setzte sich in einem sehr spannenden Match über vier Maps gegen *Zyz* durch und strich das Preisgeld von 15.000 Dollar ein. Nette Idee: Statt der üblichen Pokale gab es Wasserpfeifen. Die wurden noch am selben Abend in der Hotellobby eingeweiht.

Nach den anfänglichen Schwierigkeiten war's dann doch ein gelungener Start für die World Tour. Ich habe mich zwar nicht platzieren können, darf Dank unseres Sponsors Abit aber auch beim zweiten World Tour Stopp am 29. April teilnehmen. Da läuft's für mich, meine Teamkollegen und die CPL bestimmt besser.

Stefan dragon Schott

Painkiller-Squad von Team Dignitas

> [WWW.TEAM-DIGNITAS.COM](http://WWW.TEAM-DIGNITAS.COM)



An den Versamlungssteinen vor Instanzen können Sie auf Mitstreiter für Ihren Beutezug warten.

### WORLD OF WARCRAFT PATCH 1.3.1.

Laut Pressemeldung sind in Europa bereits 620.000 Exemplare des Online-Rollenspiels **World of Warcraft** über die Ladentheke gewandert. Anstatt sich auf diesem Erfolg auszuweichen, bastelt Entwickler Blizzard Patches. Derzeit aktuell ist das Update 1.3.1, das neben den üblichen Balancing-Änderungen diverse Komfortfunktionen hinzufügt. So steht nun vor jeder Instanz ein »Versamlungsstein«. Wenn Sie den anklicken, sucht er für Sie nach Mitstreitern. Dabei geht der Stein systematisch vor, Kriegern etwa teilt er Magier zu. Je länger die Suche dauert, desto weniger wählerisch wird der Stein – lange warten müssen Sie daher selten. Dem Interface hat Blizzard weitere Aktionsleisten für Zauber und Kampfmanöver sowie ein Quest-Fenster hinzugefügt, das über erfüllte und ausstehende Ziele informiert. Damit gleicht **WoW** die größten Vorteile der Interface-Mod **Cosmos** aus. Auf die können Einsteiger fortan verzichten. Chatnachrichten zeigt **WoW** nun in einer Sprechblase direkt in der Spielgrafik an. So sehen Sie auf einen Blick, wer gerade was verkündet. Einige Bugs gibt's allerdings immer noch: Beim Sammeln friert die Animation Ihres Charakters manchmal ein. Blizzard hat also noch genug Arbeit, zumal die Entwickler im nächsten Update das Ehrensistem für PvP-Kämpfe einbauen wollen: Wer dann Mitstreiter besiegt, sammelt Ehre und schaltet besondere Waffen und Rüstungssets frei.

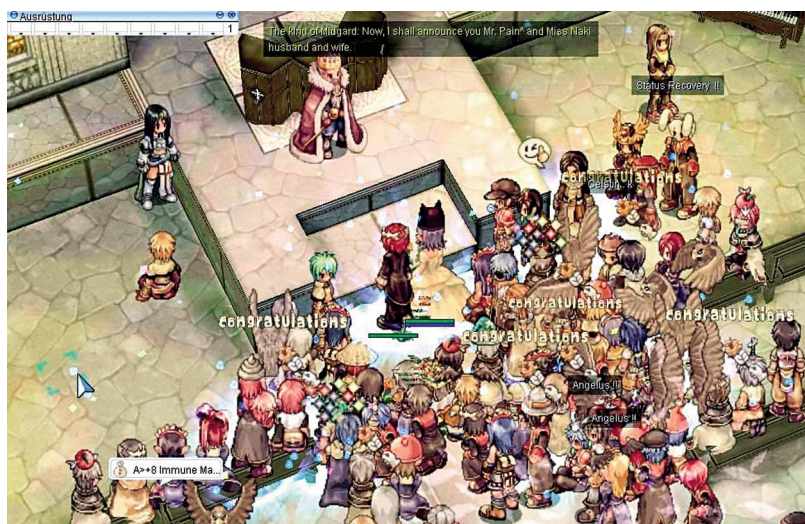
> [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D49



## JASAGER

Online-Rollenspiele belasten so manche Beziehung, wenn der Partner mehr Zeit in verwunschenen Wäldern als im ehelichen Schlafzimmer verbringt. Warum also nicht gleich im Internet heiraten? Bei **Ragnarok Online** geht das jetzt. Das neueste Update erweitert das Spiel um die Insel Jawaii. Dort können sich Verliebte unter Palmen tummeln und auf einer herzförmigen Insel Erinnerungsfotos schießen. Wer vom Liebesglück genug hat und lieber Abenteuer in der neuen Stadt Lou Yang erleben will, kann sich in Niflheim von einem Teufel scheiden lassen. Aber wie weiß schon die Bibel: Was der Administrator verbunden hat, das soll der Spieler nicht trennen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D50)



In Ragnarok Online haben Mister Pain und Miss Naki zur Hochzeit eingeladen, und alle sind gekommen.

## KRANKER NINJA

Vor Kurzem löste sich die schwedische **CS-Mannschaft** von **SK Gaming** auf und gründete die *Ninjas in Pyjamas*. Bei den Europa-meisterschaften der WCG wollte das Team um **HeatoN** seinen Einstand geben, stattdessen flogen die Ninjas raus: **Hyper** fiel krankheitsbedingt aus, und anstatt mit einem Ersatzspieler anzutreten, verschwanden die Schattenkrieger lieber wieder.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D51](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D51)

## SCHADENSKONTROLLE

Seit dem Erscheinungsdatum von **Counter-strike Beta 6.5** spaltet ein Glaubenskrieg die Community: Ist die M4 nun mit oder ohne Schalldämpfer präziser? Und wann macht sie am meisten Schaden? Nach fünf Jahren intensiver Forschung konnte dieses Rätsel gelöst werden. Die Jungs vom **GGF-Clan** haben in mühsamer Kleinarbeit sämtliche Waffen bis zu **CS 1.6** auf ihre Streu- und Trefferwirkung hin untersucht.

Die Ergebnisse übertrugen sie in detaillierte Listen und programmierten gleich noch einen »Damage Calculator« zur Schadensberechnung. Debattier-Clubs können jedoch aufatmen – **CS Source** ist im Damage Calculator bislang nicht aufgeführt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D52](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D52)

## QUAKECON 2005

Nachdem letztes Jahr **Doom 3** die Quake-Con dominiert hat, wird der diesjährige Event seinem Namen wieder gerecht: Id-Chef Todd Hollenshead kündigte an, er werde auf der zehnten QuakeCon vom 11. bis 15. August in Grapevine, Texas, den Multiplayer-Modus von **Quake 4** vorstellen. Gerüchten zufolge will er auch einen weiteren Titel präsentieren. Das könnte ein neuer Teil der **Wolfenstein**-Reihe sein, den Id angeblich zusammen mit externen Entwicklern produziert. Da kann es eigentlich kein Zufall sein, dass Splash Damage, die Macher von **Wolfenstein: Enemy Territory**, mit auf der QuakeCon auftreten. Auf der Veranstaltung wird außerdem die »Miss QuakeCon« gekürt. Die muss nicht toll aussehen, sondern das rein weibliche 1on1-**Quake 3**-Turnier gewinnen. **GR FAB**

### TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM SOMMER 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](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M80)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01796 Struppen bei Pirna	08.07.2005 - 10.07.2005	styleet meets Pirna	100	16	<a href="#">D64</a>
01968 Senftenberg	10.06.2005 - 12.06.2005	LanZockerParty the 3rd	120	18	<a href="#">D56</a>
04179 Leipzig	10.06.2005 - 12.06.2005	LE Phase II	222	18	<a href="#">D55</a>
04668 Grimma	15.07.2005 - 17.07.2005	GrimmaLAN V	316	16	<a href="#">D67</a>
09487 Schleitz	19.08.2005 - 21.08.2005	d.craft IV	120	16	<a href="#">D72</a>
16798 Fürstenberg	01.07.2005 - 03.07.2005	Lan-4u.18	400	16	<a href="#">D63</a>
21509 Glinde	10.06.2005 - 12.06.2005	Glinde-lan 4	150	16	<a href="#">D59</a>
21640 Horneburg	24.06.2005 - 26.06.2005	PowerPlay-LAN #1	216	16	<a href="#">D61</a>
25712 Burg	17.06.2005 - 19.06.2005	Small deluxe I	30	18	<a href="#">D60</a>
25746 Heide	24.07.2005 - 04.08.2005	SommerCon 2005	300	0	<a href="#">D68</a>
29451 Dannenberg (Elbe)	02.09.2005 - 04.09.2005	CrazyLanGamer	35	16	<a href="#">D77</a>
30823 Garbsen	19.08.2005 - 21.08.2005	Daddlers-Paradise #4	61	16	<a href="#">D73</a>
31303 Burgdorf	15.07.2005 - 17.07.2005	Wilde Fingerspiele 3	120	16	<a href="#">D65</a>
38312 Heiningen	29.07.2005 - 31.07.2005	Gee.Gaming 4	120	16	<a href="#">D69</a>
49074 Osnabrück	02.09.2005 - 04.09.2005	The Summit V	1060	18	<a href="#">D75</a>
51597 Morsbach	24.06.2005 - 26.06.2005	DigiXtrem #4	144	16	<a href="#">D62</a>
53474 Bad Neuenahr-Ahrweiler	15.07.2005 - 17.07.2005	VatiLAN 4	52	18	<a href="#">D66</a>
65830 Schwarzbachhallen	19.08.2005 - 21.08.2005	TaunusLAN 2005	300	18	<a href="#">D71</a>
73337 Bad Überkingen	10.06.2005 - 12.06.2005	Kult-Lan II	360	18	<a href="#">D57</a>
74199 Untergruppenbach	05.08.2005 - 07.08.2005	High Power LAN 3	350	16	<a href="#">D70</a>
76547 Sinzheim	03.06.2005 - 05.06.2005	Funfactory-Lan	120	16	<a href="#">D53</a>
96160 Geiselwind	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Nation v7.0	712	18	<a href="#">D76</a>
99192 Neudietendorf	10.06.2005 - 12.06.2005	Operation:MMS #4	90	16	<a href="#">D58</a>
A 6423 Mötz	26.08.2005 - 28.08.2005	atlANTis	60	16	<a href="#">D74</a>
A 8605 Parschlug	03.06.2005 - 05.06.2005	4langame.com	100	16	<a href="#">D54</a>



Bislang sind von Quake 4 nur Singleplayer-Monster bekannt.





Ich sehe was, was du nicht siehst:  
In The Hidden sind Sie unsichtbar.

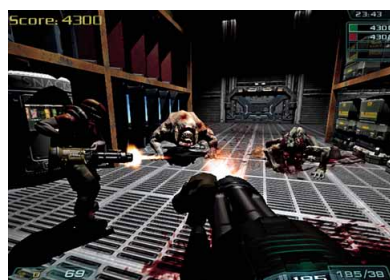
## HL2 THE HIDDEN

Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein. Naja, vielleicht nicht alles, aber zumindest Subjekt 617. Der ist nämlich Versuchsperson eines geheimen Genetik-Experiments und wird in Folge dessen nahezu unsichtbar, aber dummerweise auch aggressiv und wahnsinnig. Was ein wenig an den Spielfilm **Hollow Man** erinnert, ist nun eine Mod für **Half-Life 2**. In **The Hidden** schlüpfen Sie in die Rolle des Unsichtbaren oder in die eines Söldners, der ihn zur Strecke bringen soll. In einem spielerisch simplen, aber spannenden »Einer gegen alle«-Modus schleicht Subjekt 617, nur mit einem Messer und drei Handgranaten bewaffnet, durch zwei relativ kleine Karten. Die Söldner tragen Maschinenpistolen und Schrotflinten bei sich, können Subjekt 617 aber kaum sehen. Denn wie bei dem aus Film und Spiel bekannten Predator sind nur die Umrisse des Gejagten schemenhaft sichtbar. Außerdem ist der Messerstecher ein wenig schneller unterwegs als die Jäger. Daher müssen die Söldner zusammenarbeiten, wenn Sie nicht selbst zur Beute werden wollen. Das klappt auch auf öffentlichen Servern ganz hervorragend: Die Jäger schleichen Rücken an Rücken durch die Gänge und geben sich gegenseitig Deckung, während Subjekt 617 in dunklen Ecken lauert. Wer den Unsichtbaren schließlich zur Strecke bringt, tauscht mit ihm die Rolle und kann fortan selbst als Gespenst durch die Schatten huschen.

### THE HIDDEN

Einer-gegen-alle-Mod für Half-Life 2  
www.hidden-source.com [QUICKLINK: D40](#)  
AKTUELL Taster Build GRÖSSE 28 MByte

## D3 LAST MAN STANDING



Zu zweit heizen wir einem Pinky Demon ein.

Entgegen erster Ankündigungen kam **Doom 3** ohne kooperativen Modus in die Läden. Wer zusammen mit Freunden diese Dämonen zurück in die Hölle ballern will, kann aber auf **Last Man Standing** zurückgreifen. Fernab jeglicher Rahmenhandlung wehren Sie alleine oder mit bis zu sieben Kameraden Horden der aus dem Basisspiel bekannten Monster ab. Wer überlebt, gewinnt. Damit das nicht langweilig wird, gibt's elf Karten mit drei unterschiedlichen Spielmodi. In »Progression« kämpfen Sie sich innerhalb eines Zeitlimits bis zum rettenden Ausgang. Wer den Angreifern zum Opfer fällt, muss noch mal ganz von vorne anfangen. In »Defense« schützen Sie ein Areal oder einen computergesteuerten Zivilisten vor den höllischen Heerscharen, in »Killfest« geht's ums blanke Überleben. Tiefgang suchen Sie bei **Last Man Standing** vergebens, für ein Monsternetzeln zwischendurch ist die Mod hingegen ideal.

### LAST MAN STANDING

Last-Man-Standing-Mod für Doom 3  
http://lms.d3files.com [QUICKLINK: D41](#)  
AKTUELL Beta v0.3 GRÖSSE 84 MByte

## ET TRUE COMBAT ELITE



Nicht hübsch, aber umsonst: True Combat Elite.

**True Combat** war ursprünglich eine Mod für einen in Deutschland indizierten Ego-Shooter. Nun gibt's mit **True Combat Elite** eine Neuauflage des beliebten **Counterstrike**-Klons, diesmal aber für **Enemy Territory**. Auf fünf Karten legen Terroristen Bomben, Polizisten funkeln dazwischen. Das Waffenarsenal umfasst 23 Langwaffen mit alten Bekannten wie Kalaschnikow und Colt sowie mehrere Pistolen und Handgranaten. Die Mod basiert auf der **Quake 3**-Engine und wirkt damit wesentlich altbackener als **Counterstrike: Source**. Trotzdem hat **True Combat Elite** einen entscheidenden Vorteil: Es kostet keinen Cent, denn Mod und Basisspiel gibt's als kostenlosen Download. **Enemy Territory** sollte eigentlich ein Addon zu einem weiteren in Deutschland indizierten Ego-Shooter werden. Dann besann sich Publisher Activision eines Besseren und veröffentlichte es als kostenloses Stand-Alone-Spiel.

### TRUE COMBAT ELITE

Antiterror-Mod für Enemy Territory  
www.truecombat.com [QUICKLINK: D42](#)  
AKTUELL Beta v0.48 GRÖSSE 134 MByte





Während sich vorne die Grey Knights in den Nahkampf stürzen, heizen die Inquisitoren von hinten ein.



DVD:  
Dämonen-  
jäger  
Beta v0.7

## DAWN OF WAR DÄMONENJÄGER

Das **Warhammer**-Universum ist genau das: ein Universum. Da laufen natürlich mehr Gestalten rum als nur Eldar, Orks, Space Marines und Chaos-Streitkräfte. Das dachten sich auch die Macher der Mod **Dämonenjäger** und spendierten **Dawn of War** eine fünfte Partei: Den Ordo Malleus, den militärischen Arm der Heiligen Inquisition. Der begnügt sich nicht mit frommen Sprüchen und Exorzismus, sondern schickt die Grey Knights in die Schlacht. Diese modernen Ritter mit Bolter-Pistolen und glühenden Energie-Hellebarden sind die mächtigsten aller Space Marines. Ihnen zur Seite stehen die Grey Knight Terminators, die sogar noch schwerer bewaffnet sind. Um das Balancing von **Dawn of War** nicht ins Wanken zu bringen, ist der Ordo

Malleus aber keine unschlagbare Superpartei. Die Grey Knights entsprechen in Rüstungs- und Angriffswerten weitestgehend den Space Marines. Sie haben sich allerdings auf die Jagd nach Dämonen spezialisiert und sind daher besonders effektiv im Einsatz gegen die Chaos-Streitkräfte. Als Unterstützung der Grey Knights hat die Inquisition außerdem das Armageddon Steel Legion Regiment einberufen. Diese leichte Infanterie-Einheit hat Boltergeschütze dabei, die die Männer zwar mühsam übers Feld schieben müssen, dafür aber besonders effektiv gegen Fahrzeuge einsetzen. **Dämonenjäger** bietet natürlich auch jede Menge Vehikel und Helden, die detailliert modelliert und texturiert sind.

Damit nicht genug: Das Entwicklerteam arbeitet derzeit an einer weiteren Mod, die den zweiten Arm der Inquisition zum Thema hat – die Hexenjäger. Zu denen gehört der Konvent der Adeptus Sororitas, eine Spezialabteilung waffenstarrer Nonnen mit Raketenrucksäcken. Als Appetithäppchen können Sie in der aktuellen Fassung von **Dämonenjäger** bereits ein paar dieser fliegenden Betschwärterinnen in die Schlacht führen. **FAB**

### DÄMONENJÄGER

Zusatrasse für Dawn of War  
innocence-proves-nothing.com **QUICKLINK: D43**  
AKTUELL Beta v0.7 GRÖSSE 47 MByte



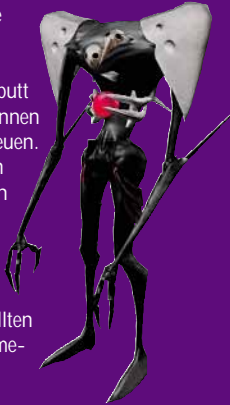
Die fliegenden Hexenjägerinnen bekommen ihre eigene Mod.

## INCOMING

### SHADOW OF MEMORIES

Japaner haben scheinbar ein Vorliebe für riesige Roboter, die durch Städte stampfen und gegen bizarre Monster kämpfen, während möglichst viel kaputt geht. Wenn's Ihnen auch so geht, können Sie sich auf **Shadow of Memories** freuen. Die Mod für **Half-Life 2** versetzt Sie in die Welt des japanischen Comics **Neon Genesis Evangelion**. Darin steuern drei Teenager haushohe Kampfmaschinen gegen bizarre Außerirdische. Die Mod ist zwar noch in einem frühen Stadium, Anime-Fans sollten aber schon jetzt ein Auge auf die Homepage des Teams werfen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) **QUICKLINK: D46**



### TACTICAL OPERATIONS: CROSSFIRE

Am ersten April ging die offizielle Seite zu **Tactical Operations: Crossfire online**. Ein Aprilscherz? Nein, tatsächlich werkelt ein Modder-Team schon seit längerem an einer Fortsetzung der beliebten **Unreal Tournament**-Mod, die wie **Counterstrike** den Aufstieg zum Vollpreisspiel geschafft hat. **Crossfire** soll ähnlich ausgereift werden: »Wir wollen nicht nur eine Mod programmieren, wir wollen ein Spiel schaffen«, stellen die Entwickler klar. Dafür werden die Jungs aber noch ein bisschen brauchen – einen offiziellen Release-Termin gibt's bislang nicht.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) **QUICKLINK: D47**

### FORTRESS FOREVER

Ein anderer Klassiker im wahrsten Sinne des Wortes ist **Team Fortress**. Das Multiplayer-Addon wurde für einen in Deutschland indizierten Shooter programmiert, dann mit dem Zusatz **Classic** für **Half-Life** portiert und schließlich zur beliebtesten Mod neben **Counterstrike**. Während Fans seit Jahren vergeblich auf **Team Fortress 2** hoffen, das von Valve höchstpersönlich entwickelt wird, entsteht derzeit **Fortress Forever** für **Half-Life 2**. Die Neuauflage der Mod soll alle Elemente von **TFC** beinhalten, von den neun Spielerklassen (Sniper, Sanitäter, Ingenieur und andere) bis hin zum umstrittenen »bunny hopping«.



### COLD WAR CRISIS

Beispielhaft für die 80er Jahre waren in erster Linie zwei Dinge: seltsame Musik und kalter Krieg. Erstere ist mittlerweile zum zweiten Mal out, letzterer bleibt zumindest bei Moddern beliebt. **Cold War Crisis** für **C&C Generäle** zettelt einen Krieg zwischen den USA, der Sowjetunion und Europa an. Dabei kommen nur zeitgemäße Waffensysteme wie Apache-Hubschrauber, Abrams-Panzer oder Tornado-Jagdflugzeuge zum Einsatz. Bislang ist erst knapp die Hälfte aller Einheiten fertig gestellt, bis zum Ausbruch des Krieges dürfte es also noch ein Weilchen dauern.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) **QUICKLINK: D48**



Wie geht's weiter?

# NEUES AUS AZEROTH

Jeff Kaplan, Content Designer von World of Warcraft, spricht über Gegenwart und Zukunft des Spiels.

**T**raditionell besuchen Spielentwickler in den USA einen Spieleladen, um am Erstverkaufstag zu sehen, wie ihr Titel von den Fans angenommen wird. Blizzards **World of Warcraft**-Designertruppe war keine Ausnahme: Schlag Mitternacht des 23. Novembers begaben sie sich zum Elektronik-Dorado Fry's Electronics, um dort ein paar Autogramme zu geben. Dachten sie. Es kamen knapp 7.000 Fans, die Spiel und Unterschrift wollten – bis zum Morgengrauen mussten die Entwickler die Stifte schwingen. Inzwischen sitzen sie wieder hinter ihren Rechnern und tüfteln neue Erweiterungen aus. Bei Jeff Kaplan, Chef-Weltentwickler für **World of Warcraft**, laufen alle Quest-Fäden des Spiels zusammen. GameStar stand er Rede und Antwort.

**GameStar:** Jeff, was überrascht Dich am meisten daran, wie die Spieler in World of Warcraft ihre Zeit verbringen?

**Jeff Kaplan:** Am meisten erstaunt mich, wie populär Player vs. Player (PvP) ist, besonders auf den Servern für Player vs. Enemies (PvE). Jede Nacht finden dort Angriffe auf die Crossroads oder Kämpfe zwischen Tarren Mill (Horde) und Southshore (Allianz) statt. Das wollen wir mit einem PvP-Belohnungssystem ausbauen, selbst auf den PvE-Servern. Das System wird sich die erfolgreichsten PvP-Kämpfer jedes Servers merken, die dadurch in einer Rangliste auf- oder absteigen und mit coolen Gegenständen belohnt werden. Obwohl dieses System noch nicht implementiert ist, finden jede Nacht massenhaft Zweikämpfe statt. Ich kann nur erahnen, wie das empor schnellen wird, wenn die Erweiterung Battleground und unser Belohnungssystem online gehen.

**GameStar:** Du bist unter anderem für Quests im Spiel verantwortlich. Über welche Kommentare hast Du Dich am meisten gefreut?

**Jeff Kaplan:** Ich habe eins herausgefunden: Egal, wie gut oder schlecht eine meiner Quests

ist – derjenige, der das Lob einheimst, ist der Item-Designer. Wenn etwa jemand sagt »Wow, die Tooga-Quest war die coolste überhaupt!«, und ich dann frage, was daran so besonders war, kriege ich zu hören: »Der Ring, den es zur Belohnung gab, war besser als der, den ich vorher hatte.« Ein anderer sagte: »Die Defias-Brotherhood-Geschichte war echter Schrott«, worauf ich den Grund wissen wollte. Die Antwort: »Die Armschützer, die ich dafür bekommen habe, hatten anstelle eines Intellect einen Agility-Bonus.« Traurig aber wahr: Der Item-Designer ist der mächtigste Mann bei der Quest-Entwicklung.

**GameStar:** Auf welche Erweiterungen der Spielwelt freust Du Dich am meisten? Neue Quests? Neue Items? Neue Dungeons?

**Jeff Kaplan:** Auf alle! Wir stehen kurz davor, ein brandneues Dungeon für Level-60-Charaktere und eine neue Raid-Instance frei zu schalten, zwei neue Übergegner der Außenwelt werden bald schon Kleinholz aus unvorsichtigen Abenteurern machen. Dazu kommen die schon erwähnten PvP-Battlegrounds und unser PvP-Belohnungssystem. Ich freue mich auf jede einzelne Erweiterung und kann es kaum erwarten, sie auf unsere Spieler loszulassen.

»Der Item-Designer ist unser mächtigster Mann.«

**GameStar:** Wird es jemals die Möglichkeit geben, dass Spieler aus Deutschland und den USA miteinander spielen können?

**Jeff Kaplan:** Obwohl sich das einige Spieler wünschen, ist es zur Zeit eher unwahrscheinlich und vermutlich nicht möglich. Obwohl... wir werfen uns gerade alle möglichen Ideen an den Kopf, was PvP angeht. Eine davon könnte dazu führen, dass die Spieler miteinander in den Wettstreit treten können.

**GameStar:** Habt Ihr Einfluss auf die europäischen Game Master? Einige unserer Leser sind etwas enttäuscht über die langen Zeiten zwischen Anfragen und Antworten.

**Jeff Kaplan:** Unglücklicherweise nicht. Europa besitzt einen komplett eigenständigen Kundendienst, der Tag und Nacht damit beschäftigt ist, alle Anfragen zu beantworten. Allerdings besitzen unsere leitenden Game Master hier in den USA einen direkten Draht zu ihren Kollegen in Europa, und werden helfen, die europäischen Antwortzeiten zu verkürzen.

**GameStar:** Jeff, bevor wir uns wieder in World of Warcraft einloggen: Was ist Deine kreativste Entschuldigung dafür, mehr Zeit in Azeroth zu verbringen?

**Jeff Kaplan:** »Das ist mein Beruf.«

RA



Blizzards Jeff Kaplan hat gut lachen: World of Warcraft ist ein Hit. Noch Anfang Februar belegte das Spiel Platz 1 der US-Charts.





Die achte Saison der GameStar-Clanliga ist mittlerweile in vollem Gange. Die Season 8 der WWCL steht dagegen praktisch noch in den Startlöchern. Wir geben Ihnen einen kurzen Überblick.



Zahlreiche neue Teams machen es den etablierten Counterstrike-Clans sichtlich schwer.

**D**ie Luft wird dünner für renommierte Clans in der Counterstrike-Szene. Einige Teams, die bisher wegen der Dominanz der großen Namen eine eher untergeordnete Rolle spielten, greifen mittlerweile nach den Top-Platzierungen der GameStar-Clanliga. Die »neuen Wilden« heißen *eL vista*, *frantiC*, *QPool* oder *#fasteX*. Sie bringen die gewohnte Rangordnung teilweise gehörig durcheinander.

### Counterstrike

Zehn punktgleiche Teams drängeln sich in den beiden ersten **Counterstrike**-Ligen der GSL auf den vorderen Plätzen. Die Gruppe A führen alte Bekannte an: Die *Beverly Holz Killers*, seit 2001 schon fester Bestandteil unserer Liga, melden ihren Finalanspruch mit 71:19 Wins aus drei Spielen an. Hauptkonkurrent *mousesports* rangiert auf Platz 3 mit 62:28 Wins.

Ebenfalls gut im Rennen liegen *QPool*, *fasteX*, *Just for Fun*, *Alternate Attax*,

*frantiC*, *a-Losers.MSI*, *Plage* und *eLvista*, die mit fast schon beängstigenden 82:8 Rundengewinnen die Gruppe B anführen. Der beachtliche Vorsprung ist nach drei Spieltagen aber alles andere als aussagekräftig. Ein einziges verlorenes Match genügt schon, um aus der Spitzengruppe heraus zu fallen.

### Tactical Ops

Ganz im Gegensatz zu Counterstrike gibt es in der Tactical-Ops-Szene kaum Bewegung. *riZe gaming*, die Gewinner des letzten Turniers, nehmen ihre Favoritenrolle ernst. Mit 130:14 Rundengewinnen aus drei Spielen erkämpften sie sich einen vorerst unbedrängten ersten Platz in der Gruppe A. Punktgleich dahinter liegen der *Old Bastards Clan*, *phoenix*, *xplosionZ*, *Levitation*, *apiC*, *Red Horst Clan*, *DkH*, *Prodigy*, *team cG* und *no chance*. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Drei dieser Teams konnten schon mal ein Clanturnier-Finale für sich entscheiden.

### Fifa 2005

Die oberen Plätze der **Fifa**-Liga werden fast ausschließlich von Mitgliedern der Top-Clans gehalten. Erfolgreich vertreten sind: *Team64 AMD*, *Schroet Kommando*, *mTw*, *Ocrana*, *a-Losers.MSI*, *Alternate Attax*, *HFD* und *EFF-KULT*. Insgesamt befinden sich 21 Spieler ohne Matchverlust an den Tabellenspitzen. Hier schon von einer Vorentscheidung zu sprechen, wäre absolut verfrüht. Der Verlauf der restlichen Saison wird sicher noch für die eine oder andere Überraschung sorgen.

### WarCraft 3

Das Kräfteverhältnis bei **WarCraft 3** hat sich ein wenig gedreht. Die drei bestplatzierten Teams der letzten Saison sind nicht mehr unter den Top 8 zu finden. Stattdessen hat sich *nIfaculty* ohne Matchverlust auf Platz 1 festgesetzt. Dicht dahinter folgen *starcoma*, *mousesports*, *Project WarCraft*, *Lords of Kalimdor*, *aevum*, *Law and Order* und *High FiDeliTy*. *Team Lanfan*, die Finalisten des letzten GameStar Clan-Turniers, belegen momentan Platz 10.

### WWCL – Season 8

Die erst kürzlich angelaufene Season 8 der WWCL zeigt in den Tabellen noch keine großen Bewegungen. Die meisten Teams können erst ein Turnier aufweisen, weshalb die Rangliste nicht aussagekräftig ist. Neu ist **Tactical Ops**, das im klassischen 5on5 gespielt wird.

Anfang Juni 2005 finden die WWCL-Finals der Season 7 statt, Ort und Termin stehen allerdings noch nicht definitiv fest. Das gemeinsame Finalturnier der GameStar-Clanliga und der WWCL (Season 8) ist für Ende August geplant. Auch hier ist der Austragungsort noch nicht festgelegt. Wir informieren Sie, sobald wir genaue Angaben über Ort und Datum haben.

WR



GameStar-Clanliga (Stand: 12.04.05) [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D83](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D83)

## COUNTERSTRIKE 1.6 GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	BHK-TOS24.de	3	9	71 : 19
2	QPool	3	9	68 : 22
3	mousesports	3	9	62 : 28
4	#fasteX	3	9	60 : 30
5	-Just For Fun-	3	9	50 : 40
6	Identity.Gaming	3	7	63 : 27
7	master Clan striker	3	7	43 : 17
8	teamXS.cs	3	7	56 : 34

## COUNTERSTRIKE 1.6 GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	eL vista	3	9	82 : 8
2	Plage	3	9	74 : 16
3	a-Losers.MSI	3	9	73 : 17
4	frantiC	3	9	63 : 27
5	Alternate Attax	3	9	57 : 33
6	Meieva-The Invincible Soul	3	6	64 : 26
7	z]oulless[Z]oldier[z	3	6	62 : 28
8	XX5 Multiplayer Teamwork	3	6	46 : 14

## WARCRAFT 3

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	n! Faculty e.V.	3	9	6 : 0
2	starComa	2	6	4 : 0
3	mousesports Warcraft 3	2	6	4 : 0
4	Project-Warcraft	3	6	5 : 2
5	Lords of Kalimdor	3	6	4 : 2
6	aevum	3	5	4 : 1
7	Law and Order.wc3	3	5	4 : 3
8	High FiDeliTy	3	5	4 : 3

## TACTICAL OPS GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	riZe gaming	3	9	130 : 14
2	Old Bastards Clan	3	9	102 : 42
3	-pHo3nix.j4c-	3	9	101 : 43
4	xplosionZ	3	9	101 : 43
5	Levitation	3	9	88 : 56
6	#apIC-es	3	9	84 : 60
7	Panda-Liberation-Force	3	6	106 : 38
8	BB Clan	3	6	104 : 40

## TACTICAL OPS GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	Red Horst Clan	3	9	127 : 17
2	Deutschlands kranke Horde	3	9	122 : 22
3	clan Prodigy	3	9	101 : 43
4	Team-cG	3	9	101 : 43
5	noChance!	3	9	83 : 61
6	Geh aB Clan TO-Squad	3	6	103 : 41
7	[ntars]	3	6	91 : 53
8	Initium-Mortis	3	6	90 : 54

## FIFA 2005 GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]Camper	3	9	28 : 6
2	Kamshee6	3	9	23 : 3
3	OCRANA.ATI*nuMby	3	9	30 : 13
4	a-L.MSI   sAv1oLa	3	9	17 : 1
5	mTw.ATI   JIMMY	3	9	30 : 17
6	High FiDeliTy cHriSi	3	9	12 : 0
7	dominator	3	9	24 : 13
8	pro-gaming.de / bEn	3	7	29 : 5

## FIFA 2005 GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]mik	4	12	33 : 11
2	ALTERNATE aTTaX   Jul	3	9	44 : 2
3	marioHFD	3	9	36 : 18
4	LeiSuRe/baumeister	3	9	16 : 2
5	BoCa-. -cHiCo*	3	9	43 : 30
6	HFD Thommy	3	9	27 : 14
7	ambi	3	7	12 : 6
8	ocr.ATI*andY	3	6	44 : 21

## FIFA 2005 GRUPPE C

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	aim'Lachi007	3	9	37 : 16
2	*aiming.cokie	3	9	32 : 18
3	myICE	3	9	12 : 0
4	EFF-KULT zookY	3	9	9 : 0
5	xbvbstarx	3	7	24 : 9
6	[64AMD]TrooLL	3	7	24 : 14
7	[pG]Ludel	3	6	21 : 6
8	a-L.MSI  Enr1co	3	6	17 : 3

## FIFA 2005 GRUPPE D

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]Styl3	4	12	30 : 20
2	SK M4tt1	3	9	26 : 0
3	mTw.ATI Adonis	3	9	35 : 14
4	hero1308	3	9	9 : 0
5	LeiSuRe   KickAss	3	9	19 : 11
6	sTicK	3	6	87 : 17
7	Schnitzky	4	6	28 : 8
8	ocr.ATI*Flo	3	6	30 : 13

WWCL-Ranglisten (Stand: 12.04.05) [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D82](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D82)

## COUNTERSTRIKE 1.6 - 50N5

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	mYmoG.e2p0rTs	5951	5951	1
2	LockedDown	5011	5011	1
3	GOD][LIKE	4463	4463	1
4	apox	3758	3758	1
5	Wohlder Untergrund (Fun)	3347	3347	1
6	quarks	2819	2819	1
7	#fokal	2510	2510	1
8	imR	2259	2259	1

## BATTLEFIELD 1942 - 80N8

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	PVC	888	888	1
2	Küblböcktöter	689	689	1
3	Wohlder Untergrund	666	666	1
4	Bastard Players of Hell	517	517	1
5	StS and Friends	400	400	1
6	Brotherhood of War	388	388	1
7	SPANK	375	375	1
8	die schwarzen Peter	338	338	1

## UT 2004 - 10N1

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	grausekopf	2256	2256	1
2	frost	1875	1875	1
3	Xan	1692	1692	1
4	Ice	1324	1324	1
5	<[[[CMC]]]>MaxPayne	1269	1269	1
6	ModemKiller	1121	1121	1
7	666exo	993	993	1
8	<[[[CMC]]]>Assbirth	952	952	1

## WARCRAFT 3 TFT - 20N2

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	Burning Swords of Armag.	1509	1509	1
2	#team.perspective	1200	1200	1
3	natural born Gunfighters	1132	1132	1
4	LooNEY.SuM	1000	1000	1
4	Lost soulZ	1000	1000	1
6	KDV-Clan	900	900	1
7	DkH.Mystify	849	849	1
8	hX	750	750	1

## COUNTERSTRIKE 1.6 - 20N2

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	#WwW golem&Marceliano	7500	7500	1
2	ja hage da fan jag e snygg	5625	5625	1
3	mYmoG.e2p0rTs	4219	4219	1
4	EaR - HackSchmadder	4000	4000	1
5	2 Nasen tanken Super	3853	1927	2
6	#TeamJFL - Faster/Harder/	3516	3516	1
7	freak & dividi	3351	3351	1
8	LeiSuRe	3000	3000	1

## PRO EVOLUTION SOCCER 4

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	monsterrupf	2460	2460	1
2	StaN-04 -@DkH.Keyweb	1845	1845	1
3	iRA zUp	1676	1676	1
4	Schmitti	1526	763	2
5	HOTTY HFD	1398	1398	1
6	Patmoth	1384	1384	1
7	[3D]Bobo	1257	1257	1
8	Aesch	1049	1049	1



## 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/](http://www.gamestar.de/aktuell/datastar/)



## SPIELETITEL

## ART COUNTER

### LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Stronghold 2 **L** 3 2 9 7

### CHEATS UND KURZTIPPS

Act of War	<b>K</b>	3 2 9 3
Aurora Watching	<b>K</b>	3 2 9 3
Brothers in Arms	<b>K</b>	3 2 9 4
Darwinia	<b>K</b>	3 2 9 4
Gooka	<b>K</b>	3 2 9 4
Massive Assault	<b>K</b>	3 2 9 4
Nibiru	<b>K</b>	3 2 9 4
Psi-Ops	<b>K</b>	3 2 9 5
Sacred Underworld	<b>K</b>	3 2 9 5
School Tycoon	<b>K</b>	3 2 9 5
Die Siedler 5 – Nebelreich	<b>K</b>	3 2 9 5
Silent Hunter III	<b>K</b>	3 2 9 5
Star Wolves	<b>K</b>	3 2 9 5
Street Racing Syndicate	<b>K</b>	3 2 9 6
Sudeki	<b>K</b>	3 2 9 6
SWAT 4	<b>K</b>	3 2 9 6
World of Warcraft	<b>K</b>	3 2 9 6

**L** LÖSUNG **T** TAKTIKEN **K** KURZTIPPS **C** CHEATS **E** EDITOR

## ACT OF WAR

**TIPP 1:** Lassen Sie Sergeant Major Jefferson grundsätzlich gut geschützt in Ihrer Basis. Der einzige Held bringt im Kampf keine nennenswerten Vorteile – die Mission ist jedoch verloren, sobald er stirbt.

**TIPP 2:** Offensives Wundermittel: Produzieren Sie eine möglichst große Gruppe S.H.I.E.L.D.-Einheiten. Eine Hälfte bestücken Sie mit Gatling-Kanonen, die andere mit Raketenwerfern. Mit solch einer Armee und einigen Reparaturwagen schlagen Sie sämtliche Feindeinheiten in die Flucht. Einzig die Abwehrtürme des Kon-sortiums stellen noch eine Gefahr dar; hierfür benötigen Sie Artillerie-Einheiten.

**TIPP 3:** Defensives Wundermittel: Abwehrtürme. Platzen Sie davon zwei bis vier an jedem Basiseingang und rüsten Sie die Türme so schnell wie möglich mit beiden Upgrades auf. So können Sie in den meis-

ten Missionen eine kostspielige mobile Verteidigungsarmee sparen.

**TIPP 4:** Erfüllen Sie grundsätzlich sämtliche Nebenaufgaben. Häufig bekommen Sie dadurch handfeste Vorteile, die Ihre Hauptmission deutlich erleichtern.

**TIPP 5:** Luftschläge machen nur Sinn, wenn der Missions-Auftrag das ausdrücklich fordert. Ansonsten ist eine effektiv zusammen-gestellte Bodennarmee deutlich effektiver und kostengünstiger.

**TIPP 6:** Bei Stadtmissionen sollten Sie vor Kampfhandlungen die Karte zuerst nach einem Bankgebäude absuchen und dieses schnellstmöglich mit einer Handvoll Infanteristen erobern. Geldprobleme gehören damit der Vergangenheit an.

**TIPP 7:** Erfahrene Einheiten kämpfen deutlich effektiver. Trotz des Ressourcen-Überangebots gilt deshalb: Unterbrechen Sie Ihren Vormarsch regelmäßig für Heilungspausen, um unnötige Opfer zu vermeiden.



Act of War: Häufige Heilpausen verhelfen auf Dauer zu kampfkraftigeren Einheiten.

## AURORA WATCHING

Der Schleich-Shooter Aurora Watching kann mitunter knifflig sein, bleibt dabei aber immer fair – mit dem richtigen Vorgehen knacken Sie alle Problemstellen.

**TIPP 1:** Wie kassiere ich keine Gegentreffer? Fallen Sie Gegnern wenn möglich in den Rücken. Patrouillierende Wachen schalten Sie aus, wenn sie sich von Ihnen weg bewegen. Häufig führen Luftschächte hinter verschanzte Feinde – schauen Sie auf die



Aurora Watching: Bleiben Sie in Deckung, bis die Wache Ihnen den Rücken zukehrt.

Karte! Oft hilft auch ein Signalgeber neben einer Tür, um Wachen aus dem Raum zu locken. Sie verstecken sich währenddessen so, dass die Soldaten Ihnen den Rücken zukehren müssen. Nutzen Sie ausgiebig die Möglichkeit, mit um Ecken zu lugen. Zielen Sie so mit der Pistole auf den Kopf des Gegners, bis das orange Fadenkreuz blinkt – ein Treffer ist nun tödlich. Jetzt drücken Sie nur noch die Feuertaste, um den Soldaten auszuschalten.

**TIPP 2:** Warum treffe ich nicht? Das orangefarbene Fadenkreuz zeigt an, wie sicher ein Schuss sitzt: Je weiter die Linien in die Mitte laufen, desto besser die Treffsicherheit. Die ist auch von der Munition abhängig: schallgedämpfte Patronen wirken nur aus naher bis mittlerer Distanz, normale deutlich länger. Nehmen Sie sich für Schüsse immer die Zeit für genaues Zielen.

**TIPP 3:** Welche Waffe für welche Gelegenheit? Die Pistole ist in den meisten Situationen erste Wahl, bis auf mittlere Distanz ist jeder gezielte Kopfschuss tödlich. Maschinenpistole und Schrotflinte eignen sich nur für den Nahkampf, zur Not auch gegen mehrere Gegner – was Sie trotzdem tunlichst vermeiden sollten! Das Scharfschützengewehr ist eine Wunderwaffe mit extrem begrenzter Munition – setzen Sie es trotzdem großzügig ein, um in großen Räumen größere Gegnergruppen zu lichten. Vorsicht, die Schüsse sind laut, halten Sie viel Abstand! Wenn Sie unmerklich an Gegner heranschleichen können, vor allem an sitzende, verwenden Sie das Messer.

**TIPP 4:** Welche Computer kann man hacken? Achten Sie auf die Tastaturen, manchmal sind auch Stationen mit ausgeschaltetem Monitor aktiv. Wenn Sie in einen Rechner einbrechen können, blinkt auf der Tastatur ein rotes Licht. Zudem hören Sie ein leichtes Klickgeräusch. Übrigens können auch viele Türschlösser gehackt werden, wenn Sie keine Lust haben, nach dem passenden Terminal zu suchen. Alle lästigen Überwachungskameras lassen sich einfach zerschießen.



Aurora Watching: Benutzbare Computer erkennen Sie an der Tastatur und am Klickgeräusch.



**TIPP 4:** Wie vermeide ich Alarm? Der Alarm ist ziemlich harmlos und geht nach kurzer Zeit von selbst aus, verhagelt Ihnen aber die Levelstatistik. Treten Sie nicht vor aktive Kameras. Am kritischsten sind Zivilisten: Die greifen zwar nicht an, rennen aber zum nächsten roten Knopf. Wenn Sie die Unschuldigen nicht umbringen wollen, versuchen Sie's mit Niederschlagen (nah ran, Cursor wird blau, Feuer drücken). Achtung: Das hält nur kurze Zeit, dann stehen die Jungs wieder auf. Bis dahin sollten Sie aus dem Blickfeld verschwunden sein!

## BROTHERS IN ARMS

**TIPP 1:** Auch wenn die roten Kreise über den Köpfen der deutschen Soldaten das realistische Bild von Brothers in Arms trüben: Lassen Sie die Sperrfeueranzeige angeschaltet. Sie haben sonst kaum eine Chance, weit entfernte oder gut versteckte Gegner zu entdecken.

**TIPP 2:** Sie schalten die Gegner am besten durch geschickte Flankenmanöver aus. Verzichten Sie daher auf den »Vorstürmen«-Befehl, denn dadurch riskieren Sie nur, einen oder mehrere Ihrer Kameraden zu verlieren. Lediglich der Panzer kann sich so einen waghalsigen Angriff erlauben, denn dem machen Gewehrkugeln nichts aus.

**TIPP 3:** Nutzen Sie die kugelsicheren Panzer als mobile Deckung für die Infanteristen. Lassen Sie den Tank vorrollen, und positionieren Sie anschließend Ihre Männer auf der dem Feind abgelegenen Seite. So rollen Sie unversehrt durch deutsche MG-Nester.

**TIPP 4:** Um Panzer zu knacken, brauchen Sie normalerweise Bazookas. Von vorne halten die Gefährte jedoch mehrere Einschläge aus, und selbst von hinten machen erst zwei Treffer dem Panzer ein Ende. Sie sparen also Munition und Zeit, wenn Sie sich von hinten an das Ungetüm heranschleichen und mit der Benutzen-Taste eine Handgranate in den Panzer werfen. Die bringt den Stahlkoloss sofort zum Stehen.



Brothers in Arms: Eine gut geworfene Handgranate stoppt für gewöhnlich jeden Panzer.

## DARWINIA

Argh, Viren! Lästige Viecher, die sich durch Darwinia bohren und nicht immer leicht

zu besiegen sind. Wir haben Tipps aus der Kammerjäger-Praxis gesammelt.

**TIPP 1:** Wenn Sie schnell die Waffe der Squad wechseln oder neue Einheiten erschaffen wollen, erweist sich das Gestensystem von Darwinia als nerviges Hindernis. Schneller geht's, wenn Sie wissen, dass Sie nicht unbedingt die komplexen Zeichen malen müssen, die Ihnen das Spiel beibringt – einfachere Symbole funktionieren ebenfalls, vor allem für Raketen und Luftschläge. Auf den Bildern sehen Sie die entschlackten Versionen.



Rakete: Ein simpler Haken genügt zum Einsatz.



Luftschlag: Pyramide mit offener linker Seite.



Armor: Malen Sie statt dem Fünfeck-Schild ein D.

**TIPP 2:** Was sollten Sie erforschen? Unser Tipp: Bringen Sie erst die Squad auf Stufe zwei, dann erhöhen Sie die Raketenreichweite. Sobald Sie den Offizier haben, gehen Sie sofort an seine Aufrüstung – der »Follow Me«-Befehl ist wesentlich praktischer als das normale »Goto«. Konzentrieren Sie sich danach darauf, Ihre Darwinianer zu bewaffnen – diesen Bereich sollten Sie vollständig erforschen.

**TIPP 3:** Pflanzen werfen Sporen gern ins Wasser, wo dann Würmer schlüpfen; die wiederum greifen Engineers an, wenn sie übers Meer schweben. Mit einem Trick machen Sie die Unterwasser-Viren sicht-

bar. Stellen Sie die Kamera so ein, dass Sie direkt aus der Vogelperspektive auf das Land sehen. Zoomen Sie dann so lange heraus, bis das Gelände im Dunkel verschwindet und nur noch weiße Flecken sichtbar sind – das sind die Virennester.

**TIPP 4:** Die Flugdrachen (Soul Destroyer) aus den späteren Levels sind nur mit Explosionen zu knacken. Am besten klappt's mit Kamikaze-Aktionen. Rüsten Sie eine Squad mit Raketen aus. Sobald ein Drache im Sturzflug Ihren Trupp erreicht, sprengen Sie sich kurzerhand selbst in die Luft. Der Drache sollte dabei ein bis zwei Treffer kassieren und Sie wiederholen das Spielchen mit einer neuen Squad.

## GOOKA

**TIPP 1:** Zu Beginn eines Kampfes werden die Charakterwerte der Gegner ausgewürfelt. Wenn Sie auf ein übermächtiges Monster treffen, müssen Sie einfach so lange neu laden, bis es schwach genug ist.

**TIPP 2:** Scrollen Sie bei Kombinationsrätseln per Mausrad durchs Inventar, bis das Icon in der unteren, linken Bildschirmecke gelb leuchtet. Dann können Sie den ausgewählten Gegenstand am aktuellen Ort benutzen.

**TIPP 3:** Setzen Sie bei jeder Person Gookas übersinnliche Fähigkeiten ein, damit der gute Mann ihre Gedanken liest. So bekommen Sie häufig Infos und Rätselhinweise.



Gooka: Die Charakterwerte der Gegner werden vor Kampfbeginn ausgewürfelt.

## MASSIVE ASSAULT

**TIPP 1:** Vorsicht ist Trumpf! Tasten Sie sich mit den kleinen Buggys vor, um die Aufstellung des Gegners zu erkunden, bevor Sie die Hauptstreitmacht nachziehen.

**TIPP 2:** Lernen Sie die Einheiten kennen! Das gilt nicht nur für die eigenen, sondern vor allem für die des Gegners. Nur wer Reichweiten und Schaden richtig einschätzt, kann vernünftig planen.

## NIBIRU

**TIPP 1:** Klicken Sie stets alle Gegenstände mehrmals an, um keine Hinweise zu verpassen. Einige Objekte dürfen Sie erst nach zweimaligem Benutzen einstecken.



**TIPP 2:** Reden Sie mit jeder Person über alles – auch mehrfach. Nur so bekommen Sie genügend Hinweise für die knackigen Rätsel.

**TIPP 3:** Den Safe in der Wilden Wohnung öffnen Sie mit der Kombination 84525. Wie man darauf kommt? Auf den Tasten des Telefons stehen unter jeder Zahl Buchstaben. Ordnen Sie die Zahlen einfach so an, dass die entsprechenden Buchstaben das Lösungswort »Tikal« ergeben.



Nibiru: Reden Sie mit jeder Person, um genügend Hinweise zu bekommen.

## PSI-OPS

**TIPP 1:** Schleudern Sie Gegner mit Telekinese zu Boden und geben Sie ihnen dann per Psi-Entzug den Rest. Das spart Munition und erneuert zudem Ihre Psi-Energie.

**TIPP 2:** Grau gepanzerte Elitewachen sind immun gegen viele Psi-Kräfte – allerdings erst, wenn die Schurken Sie bereits entdeckt haben. Schleichen Sie sich deshalb unbemerkt an die Feinde an und übernehmen Sie einen per Gedankenkontrolle, um seine Mitstreiter zu erledigen.

**TIPP 3:** Das Sturmgewehr ist der beste Schießprügel, alle anderen Waffen können Sie getrost liegen lassen.



Psi-Ops: Das Talent »Psi-Entzug« spart Munition und lädt den Energiebalken auf.

## SACRED UNDERWORLD

**TIPP 1:** Der Dämonenfürst, der Sie im ersten großen Dungeon erwartet, ist als Zwerg auch ohne den massiven Einsatz von Heiltränken einfach zu meistern. Suchen Sie vor dem Obermütz das Weite, während Sie Tellerminen auslegen. Der Dämon wird Sie verfolgen und einen Sprengkörper nach dem anderen in die Luft jagen.

**TIPP 2:** Falls Sie im Singleplayer-Modus eine Rune finden, sollten Sie diese sorgfältig aufbewahren. Denn im Multiplayer-Modus lassen sich die Gegenstände 1:1 statt beim Combo-Meister 4:1 umtauschen.

Janina Rahlff

## SCHOOL TYCOON

**TIPP 1:** Auch wenn die Menüstruktur recht übersichtlich ist und Sie ein erfahrener Tycoon-Spieler sind, sollten Sie zunächst das Tutorial der Schulmeisterei absolvieren. Gerade wenn Zufalls-Events wie Feuer oder Erdbeben Ihre Schule bedrohen, müssen Sie schnell handeln können.

**TIPP 2:** Es ist egal, wo Sie Ihre Schule errichten – Strand, Land, Stadt. Zu Beginn läuft alles gleich ab. Sie bauen zunächst Klassenzimmer. Platzieren Sie direkt danach Lehrer in die Räume, die nett, aber auch fähig sind. So bleiben Ihnen die Schüler treu.

**TIPP 3:** Möglichst schnell sollten Sie feste Wege anlegen. Ihre Schüler sind verwöhnte Snobs, die sich nicht gern die teuren Sneakers schmutzig machen.

**TIPP 4:** Haben Sie eine Kantine und Getränkeautomaten, müssen Toiletten her. Bauen Sie mehr als eine und verteilen Sie die stillen Örtchen geschickt auf dem Gelände, um lange Wege zu vermeiden.

**TIPP 5:** Service-Personal wie Hausmeister, Gärtner und Krankenschwestern sollten Sie ganz flott an Ihrer Lehranstalt installieren. Unvorhersehbare Katastrophen wie Erdbeben und Brände legen sonst nicht nur für einige Zeit Ihren Betrieb lahm, sondern können gleich mal alle Gebäude komplett zerstören – zwangsweise Ferien.



School Tycoon: Service-Personal kümmert sich um die Reparatur beschädigter Gebäude.

## DIE SIEDLER 5 NEBELREICH

**TIPP 1:** Bilden Sie so schnell wie möglich eine kleine Armee aus. Die schützt Sie vor frühen Angriffen des Nebelvolks.

**TIPP 2:** Bauen Sie die Taverne nur, wenn Sie einen Dieb zum Sprengen von Brücken brauchen. Der Scout ist völlig nutzlos.

**TIPP 3:** Droht das Nebelvolk Ihre Leute zu überrennen, ziehen Sie sich zurück. Oft dringen die Angreifer nicht weiter vor.

**TIPP 4:** Suchen Sie die Karte gründlich ab. Häufig treffen Sie dabei auf Verbündete.

## SILENT HUNTER 3

**TIPP 1:** Um die Torpedorohre Ihres Unterseebootes ohne lange Wartezeit sofort erneut zu bestücken, können Sie einen Trick anwenden. Nachdem die vorhandene Ladung abgefeuert wurde, wählen Sie über Ihren Waffenoffizier das Menü »Waffen verwalten«. Dort sind die Rohre, aus denen gerade eine Unterwasserrakete abgeschossen wurde, mit einem roten Zeichen markiert. Wenn Sie nun den noch nicht fertig geladenen Torpedo in die Reserve ziehen, wird beim Waffenoffizier sofort der Status »Rohr geladen« angezeigt.

Stephan Pribitzer

**TIPP 2:** Um einen feindlichen Konvoi möglichst erfolgreich anzugreifen, warten Sie in Seerohrtiefe an dessen Flanke. In dieser Position kann der begleitende Zerstörer Ihr U-Boot nicht entdecken. Sind die Frachter in Reichweite, also null bis drei Kilometer entfernt, feuern Sie nacheinander auf die dicksten Pötte. Pro Handelsschiff sollten Sie nur einen Torpedo verwenden. Nach dieser Aktion tauchen Sie möglichst tief unter den Konvoi, um zu vermeiden, dass der Zerstörer Ihr Schiff verfolgen kann. Mitten im Gefolge tauchen Sie wieder auf und zünden die inzwischen nachgeladenen »Aale«, tauchen ab und beginnen die Schleichfahrt. Sobald der Verband sich weit genug von Ihnen entfernt hat, kehren Sie an die Oberfläche zurück. Haben Sie die Schiffe glücklich getroffen, fallen deren Motoren aus und sie sind nun reglos im Wasser treibendes Freiwild.

Julian Neustädt



Silent Hunter 3: Feuern Sie auf die Maschinen der Feinde, um ihre Fahrt zu stoppen.

## STAR WOLVES

**TIPP 1:** Das Mutterschiff ist Ihre mächtigste Waffe. Dank dicker Panzerung und starker Geschütze knackt es im Alleingang ganze Piratenflotten. Lassen Sie den Pott daher immer zuerst vorrücken, damit er das Feuer auf sich zieht und greifen Sie dann mit den Jägern an. Spendieren Sie dem Mutterschiff zudem so früh wie möglich Lasertür-

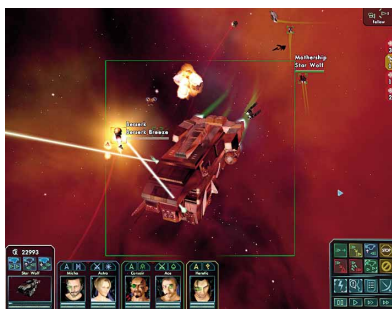


me und ein Reparatursystem, das Schäden an der Panzerung behebt.

**TIPP 2:** Absolvieren Sie in der Kampagne grundsätzlich alle Nebenaufträge, auch wenn sie unnütz scheinen. Die bringen teils exzellente Waffen und Schiffe, die der Handelsposten gar nicht anbietet.

**TIPP 3:** Auf der Navigationskarte verzeichnen die Star Wolves alle nahen Raumstationen. Besuchen Sie im Lauf des Spiels jede davon, um lukrative Quests oder nützliche Infos zu bekommen.

**TIPP 4:** Lehnen Sie niemals das Beitrittsge-such eines Piloten ab, denn jeder Charakter besitzt wertvolle Spezialfähigkeiten. Insbesondere Astras Glücks-Aura und Corsairs Raketensalve retten Ihnen später im Spiel oft genug das Leben.



Star Wolves: Das Mutterschiff ist Ihre mächtigste Waffe, beschützen Sie es deshalb gut.

## STREET RACING SYNDICATE

**TIPP 1:** Schließen Sie besonders in den ersten Spielstunden immer Wetten mit Ihren Kontrahenten ab. Durch die lahme Gegner-KI verdienen Sie so schon früh und leicht ordentlich Extra-Kohle.

**TIPP 2:** Fahren Sie unfair! Ihre Gegner lassen sich durch einen Rempler ganz leicht von der Fahrbahn drängen. Durch solche Manöver sind Sie von der KI nur noch schwer wieder einzuholen.

**TIPP 3:** Beobachten Sie das Fahrverhalten Ihrer Kontrahenten auf der Minikarte. So entdecken Sie gegebenenfalls in der Landschaft versteckte Abkürzungen.

## SUDEKI

**TIPP 1:** Tals Schildzauber und Elcos Nano-Schadensverstärker wirken auf alle Party-mitglieder und sind daher extrem nütz-

lich. Setzen Sie die Talente stets zu Beginn eines Kampfes ein und frischen Sie sie auf, sobald die Wirkung nachlässt.

**TIPP 2:** Bleiben Sie immer in Bewegung, wenn Sie mit Ailish oder Elco in der Ego-Ansicht ballern. Dann schießen und schlagen die Feinde meist vorbei.

**TIPP 3:** Ailish kann ihre Mitstreiter heilen – allerdings nur im Kampf. Wenn nach einem Gefecht mehrere Charaktere angeschlagen sind, sollten Sie daher keine Heil-tränke verschwenden, sondern die Verletz-ten zu Beginn des nächsten Geplänkels von Ailish heilen lassen.



Sudeki: Bleiben Sie in der Ego-Ansicht immer in Bewegung um Gegner-Treffer zu vermeiden.

## SWAT 4

**TIPP 1:** Durch das Öffnen von Türen mittels C2-Sprengstoff können Sie sich die ein oder andere Blendgranate sparen, da jede Person, die sich hinter der Tür befindet, durch die Explosion kurzzeitig verwirrt ist.

**TIPP 2:** Die meisten Primär- und Sekundär-waffen sind mit einer Lampe ausgestattet und lassen sich somit prima einsetzen, um dunkle Ecken sicher zu räumen.

**TIPP 3:** Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, stärkt dies auch die Moral der Zielpersonen sowie der Zivilisten. Sie lau-



SWAT 4: Sparen Sie sich die Granate nach dem Aufsprengen der Tür; nutzen Sie Sprengstoff.

fen Ihnen dann weniger leicht vor die Flin-te und verhalten sich vernünftiger.

**TIPP 4:** Verbrecher oder unbeteiligte Perso-nen sind oft nicht bereit zu kooperieren. Sie lassen sich jedoch oft trotzdem über-zeugen, indem man Sie entweder mit ei-ner nicht tödlichen Waffe wie zum Bei-spiel der Elektroschock-Pistole angreift, oder Sie mit einer anderen Knarre an un-kritischen Stellen wie den Armen an-schießt. Brutal, aber wirkungsvoll.

## WORLD OF WARCRAFT

**TIPP 1:** In Blizzards Rollenspiel können Sie gleich zu Beginn ohne viel Aufwand ein Haustier bekommen. Suchen Sie dafür die nordöstlich von Goldshire gelegene Hüh-nerfarm auf. Auf dem Hof wählen Sie ein Huhn an und wiederholen den Befehl »/huhn« so oft, bis das Tier Sie »fragend« anblickt. Durch einen weiteren Klick auf das Federvieh erhalten Sie einen Auftrag. Wenn Sie diesen erledigt haben und mit dem Spezialfutter zu Ihrem Auftraggeber zurückkehren, haben Sie es fast geschafft. Führen Sie vor dem Geflügel den Befehl »/cheer« aus und Sie erhalten ein Ei. Be-nutzen Sie es, um es blitzschnell auszubrü-ten und dadurch einen treuen Freund zu erhalten. Im Kampf ist das Huhn aller-dings nutzlos, Gegner müssen Sie nach wie vor allein erledigen.

Andreas Mousaliotis

**TIPP 2:** Setzen Sie sich vor dem Ausloggen nicht nur in die Taverne, sondern dort auch noch unbedingt auf einen Stuhl. So verdoppeln Sie die Zeit, in der Sie beim nächsten Spielstart die doppelte Menge Er-fahrungspunkte bekommen.

Andreas Mousaliotis



World of Warcraft: Loggen Sie in Sitzposition aus, um später mehr Erfahrung zu sammeln.

## 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 gelunge-nen 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 Einsen-dung 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:

tips@gamestar.de



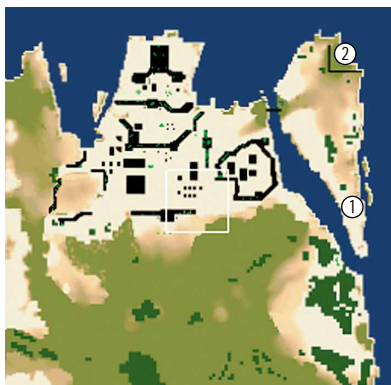
## Von Königstreuen und Thronräubern

# STRONGHOLD 2

Der Feind plättet Ihre Burg, brandschatzt Ihre Ländereien und fegt Ihre Armee im Handstreich hinweg? Kein Problem, unsere Komplettlösung für die militärische Kampagne verhilft Ihnen zum Sieg.

**D**ie Kriegskampagne von Stronghold 2 teilt sich auf: Stehen Sie dem König bei oder verraten Sie ihn? Unsere Karten, Baulisten und Taktiken führen Sie durch beide Karrieren. Arbeiten Sie die Listen einfach schrittweise ab. Auf den Bildern zeigen Pfeile Marschrouten, Kreise hingegen Schlüsselstellungen. Blau steht für Ihre Truppen, rot für die Feinde.

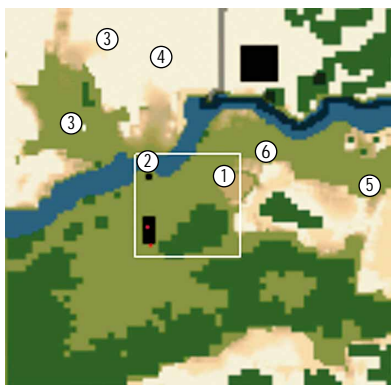
## KAPITEL 1 – DIE SUCHE NACH DEM KÖNIG



### 1. Flüchten!

Die Helden reiten vom Startpunkt (1) nach Nordosten zum Strand. Dort überwältigen sie die Wächter (2) und flüchten per Boot.

## KAPITEL 2 – ERSTES KOMMANDO



### 2. Burg aufbauen

Diese Gebäude errichten Sie zu Beginn der Mission – am besten in der von uns vorgegebenen Reihenfolge von oben nach unten.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Ochsenkarren	1x
Lagerhaus	1x	Hütte	1x
Speisekammer	1x	Jagdhütte	6x
Sägegrube	1x	Schaffarm	2x
Steinmetz	1x	Weberei	2x

### 3. Reparatur der Brücke

Errichten Sie die oben genannten Gebäude in der Nähe des südlichen Waldes und beim Steinbruch (1). Die Mönche holen automatisch Material aus Ihrem Lager und flicken die Brücke (2). Stocken Sie die Bevölkerung der Burg durch den Bau einer Hütte auf.

### 4. Karnickel jagen

Sobald die Schafe ankommen, bauen Sie Jagdhütten im von Kaninchen bevölkerten Gebiet im Nordwesten (3). So sichern Sie die Nahrungsversorgung Ihrer Anhänger. Für die Stoffproduktion benötigen Sie Schäfer und Webereien, die Sie in der Nähe des Lagerhauses errichten – das verkürzt die Laufwege und spart Zeit.

### 5. Burg aufbauen

Wenn Olaf von Osten her anrückt, bauen Sie zusätzlich folgende Gebäude. So schlagen Sie die Invasoren locker zurück.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Speerschmied	1x
Sägegrube	1x	Kaserne	1x
Hütte	1x	Waffenkammer	1x
Markt	1x		

### 6. Mönche anwerben

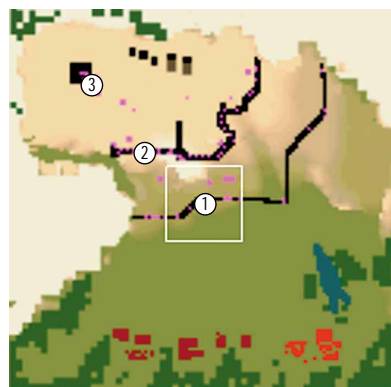
Verkaufen Sie erwirtschaftete Tuchballen auf dem Marktplatz, um die Kriegskasse aufzustocken und zehn Speerträger zu rekrutieren. Die erledigen alle Bären im Norden (4), woraufhin sich eine Gruppe Kampfmönche Ihrem Heer anschließt.



### 7. Wikinger abwehren

Die Gegner rücken von Osten (5) an – zuerst mit einem kleinen Spähtrupp, dann mit einer größeren Armee. Rekrutieren Sie 20 Speerträger, die den Helden und die Mönche unterstützen. Eine dreireihige Holzmauer an der Engstelle neben dem Steinbruch (6) hält die Angreifer auf. Platzieren Sie Steinkörbe und Speerträger auf dem Wall, um die feindlichen Axtträger bereits beim Ansturm zu zermürben.

## KAPITEL 3 – EDWINS RETTUNG



### 8. Zinnen säubern

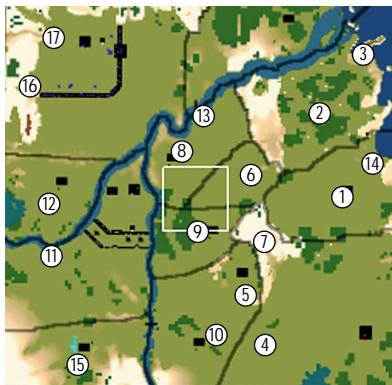
Die Bogenschützen unterstützen Williams Angriff, indem sie die Feinde auf den südlichen Palisaden (1) ausschalten. Dazu arbeiten sie sich vorsichtig von Osten nach Westen vor und dürfen auf keinen Fall in die Reichweite der feindlichen Fernkämpfer auf dem inneren Mauerring geraten.

### 9. Aus der Distanz zuschlagen

Sobald William den Holzwall einreißt, rennen Sie mit Leiterträgern und Nahkämpfern zur südwestlichen Mauer (2) und erklimmen diese. Dort fegen Ihre Truppen alle Feinde von Wehrgängen und Türmen. Nun rücken die Bogenschützen nach, besetzen den Steinwall und beschießen die Gegner im Innenhof. Auf diese Weise ebnen sie ohne große Verluste den Weg zum gefangenen Edwin im Hauptturm (3).



## KAPITEL 4 – DER BULLE IN DEN GRENZLANDEN



### 10. Burg aufbauen

Erweitern Sie die Burg möglichst schnell um die folgenden Gebäude.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Lagerhaus	1x	Jagdhütte	2x
Speisekammer	1x	Apfelplantage	2x
Sägegrube	2x	Speerschmied	2x
Steinmetz	1x	Bogenmacher	2x
Ochsenkarren	2x	Waffenkammer	1x
Hütte	2x	Kaserne	1x
		Misthaufengrube	1x

### 11. Verirrte Mönche

Zuerst annektiert Matthew die Länderei im Osten. (1) Dann marschiert der Burgherr in den nahen Wald (2) und erledigt die Wölfe im Alleingang. Die eingetroffene Verstärkung kümmert sich derweil um Raubtiere, die sich in die Nähe der Burg wagen. Im Wald entdeckt Matthew einen Trupp Mönche (3), der sich ihm anschließt.

### 12. Burg aufbauen

Nun dürfen Sie weitere Gebäude errichten, mit denen Sie umgehend die Wirtschaft und das Militär auf Vordermann bringen.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Hütte	2x	Bäckerei	2x
Weizenfeld	1x	Misthaufengrube	1x
Mühle	1x	Bogenmacher	1x
		Speerschmied	1x

### 13. Räuberjagd

Befestigen Sie den westlichen Talzugang (4) mit einer zweireihigen Steinmauer samt kleinem Tor, da Räuber aus dem Lager (5) auf Beutezug gehen. Schützen besetzen den Wall und erledigen die Schufte aus sicherer Entfernung. Gleichzeitig kaufen Sie eine weitere Länderei (6). Mindestens zehn Schützen rücken auf das Plateau (7) vor, um von dort aus die Banditen im

Tal zu dezimieren. Den Abriss der Räuberhütte übernehmen Speerträger.

### 14. Landstriche einverleiben

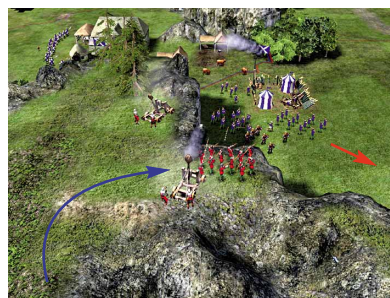
Wenn die Banditen erledigt sind, rückt Ihr Heer bis zur südwestlichen Brücke vor und übernimmt die Ländereien (8), (9) und (10). Deren Tributzahlungen investieren Sie in den Ausbau der Streitmacht. Denn nun stoppen Sie die Belagerer im Südwesten, bevor die Sir Grey angreifen können (11).

### 15. Angriff aus dem Hinterhalt

30 Bogenschützen marschieren am Nordufer des Flusses entlang in den Rücken (12) der Gegner, lichten von dort aus deren Reihen und treffen sich anschließend mit 20 Speerträgern am Belagerungscamp. Zusammen erledigen Nah- und Fernkämpfer hier die überlebenden Feinde.

### 16. Lager befestigen

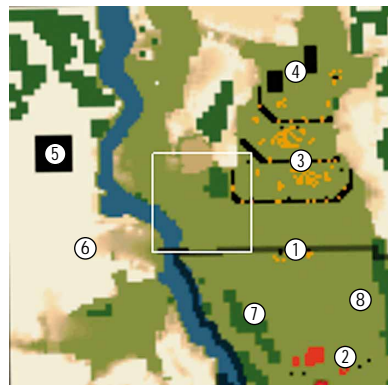
Nach der Zwischensequenz befestigen Sie die Nordflanke Ihrer Burg mit einer Steinmauer und vier bis fünf Türmen. Fallgruben sichern die Brücke (13) und den Strand (14). Ihre Nahkämpfer verschanzen sich auf den Wehrgängen, um notfalls feindliche Leitern umzustößen. Bogenschützen bemannen die Türme und die Anhöhe (7) und erhöhen so ihre Reichweite. Sechs Katapulte knacken feindliche Belagerungszelte, Burgingenieure reparieren beschädigte Mauern. Baumstamm-Fallen an den Mauern leisten ebenfalls gute Dienste. Sobald Sie diese Offensive überstanden haben, eilen Sie mit allen Männern zu Sir Grey, um ihn vor weiteren Angreifern (15) zu beschützen.



### 17. Der Gegenstoß

Jetzt ist es an der Zeit, die Burg des Bullen zu schleifen. Dazu sammeln Sie zehn Katapulte, 75 Bogenschützen und 75 Speerträger südlich der Festung. Die Katapulte sprengen eine Bresche in die Mauer und fegen alle nahen Wehrgänge leer. Die Bogenschützen rücken im Schutze der Katapulte vor und marschieren auf die Anhöhe (16) im Westen. Von dieser erhöhten Position aus haben sie ein gutes Schussfeld ins Innere der Burg und schalten die feindlichen Nahkämpfer aus. Schließlich drängen Speerträger ins Innere, um den gegnerischen Feldherrn (17) in die Flucht zu schlagen.

## KAPITEL 5 – RÜCKKEHR ZUM KLOSTER



### 18. Eingraben und Stellung halten

Zu Beginn rücken die Speerträger sowie Sir Steele vor und zerstören die beiden Ballisten (1). Danach weichen alle Einheiten nach Südosten (2) zurück, wo sie eine Verteidigungsstellung gegen anrückende Axtkämpfer bilden. Katapulte sprengen die langsamen Gegnergruppen auseinander, während Schützen ihre Pfeile herab regnen lassen. Überlebende Feinde treffen schließlich auf Sir Steeles Nahkämpfer.

### 19. Reichweitenvorteil nutzen

Nach der letzten Ausfallwelle rücken die Bogenschützen vor und schalten die Axtwerfer auf den Holzpalisaden (3) aus. Katapulte kümmern sich um die Krieger und Ballisten in den Innenhöfen. Wichtig: Erledigen Sie die Ballisten, bevor Sie die Wälle einreißen! Sobald Sie beim letzten Mauerring angelangt sind, flieht Olaf (4) nach Norden.

### 20. Burg aufbauen

Nach der Zwischensequenz bauen Sie zusätzlich folgende Gebäude.

#### BAULISTE

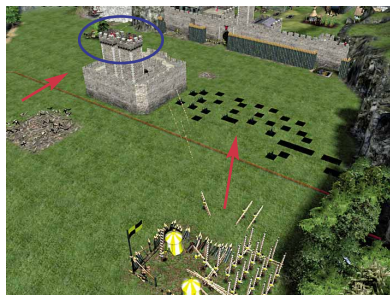
Was bauen?	Wie oft?		
Sägegrube	1x	Misthaufengrube	2x
Steinmetz	1x	Bogenmacher	2x
Ochsenkarren	3x	Speerschmied	2x
Weizenfeld	1x	Waffenkammer	1x
Mühle	1x	Kaserne	1x
Bäcker	2x	Schatzkammer	1x
Hütte	3x	Hopfenfeld	1x
Markt	1x	Brauerei	1x
		Gasthaus	1x

### 21. Gegenattacke abwehren

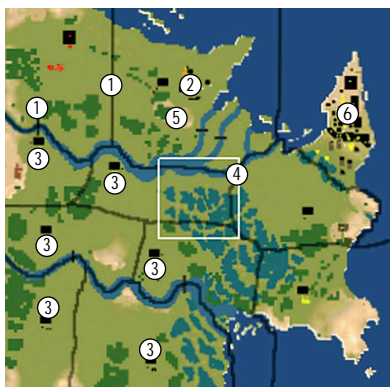
Befestigen Sie das ehemalige Wikingerlager mit Steinmauern und Türmen, um dem Kloster (5) zu helfen. Sobald die Verteidigung steht, erledigt ein Trupp aus 20 Speerträgern, 20 Bogenschützen und den verbliebenen Katapulten die Feinde im Westen (6). Nun können die Mönche Steine abholen.



Schwächen Sie feindliche Offensiven aus Richtung Süden (7) und Südosten (8), indem Sie an diesen Stellen Fallgruben anlegen. Bauen Sie bei (1) einen Wachposten mit zwei Türmen, einer Mauer und 20 Schützen.



## KAPITEL 6 – OLAF GRIMMZAHN, DEINE ZEIT IST GEKOMMEN!



### 22. Burg aufbauen

Für den Feldzug gegen Olaf und Edwin errichtet der Held die folgenden Bauten.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Waffenkammer	1x
Lagerhaus	1x	Kaserne	1x
Speisekammer	1x	Ingenieursgilde	1x
Sägegrube	2x	Kloster	1x
Steinmetz	2x	Schatzkammer	1x
Ochsenkarren	2x	Hopfenfeld	1x
Weizenfeld	3x	Brauerei	2x
Apfelplantage	4x	Gasthaus	1x
Mühle	1x	Bienenstock	3x
Bäcker	4x	Kerzenzieher	1x
Hütte	8x	Kirche	1x
Markt	1x	Schweinefarm	1x
Misthaufengrube	2x	Teich	1x
Falkner	1x	Hofküche	1x
Bogenmacher	3x	Wachposten	1x
Speerschmied	3x	Gericht	1x
Rinderfarm	3x	Folterknechtgilde	1x
Kürschner	2x	Foltergeräte	jedes 1x
Rüstungsschmied	1x	Söldnerlager	1x
Schwertschmied	1x	Apotheke	1x

### 23. Verteidigungsring aufbauen

Steele befestigt zuerst die Brücke im Süden und die Wiese im Osten (1) mit Steinmauern und Türmen. Auf den Zinnen platziert er Bogenschützen und einige Speerträger (zur Abwehr von Leitern). An der östlichen Mauer installiert Steele Baumstamm-Fallen, die den anrückenden Feinden (2) schwere Verluste zufügen. Ressourcen kauft der Held notfalls auf dem Markt.

### 24. Herrschaftsgebiet erweitern

Wenn die Verteidigung steht und die Wirtschaft floriert, entsenden Sie einen Trupp aus 30 Nah- und 50 Fernkämpfern. Diese Gruppe nimmt nacheinander alle kleinen Dörfer (3) ein, damit Goldstücke und Rohstoffe in die Burgkasse kommen. An der östlichen Brücke (4) geht das Heer in Stellung; diese Schlüsselstelle eignet sich bestens zum Abfangen feindlicher Stoßtrupps.

### 25. Olafs Ende

Erweitern Sie Ihre Armee, bis sie mindestens 100 Kämpfer aller Waffengattungen umfasst. Die Truppe rückt über die Inseln zum Hügel (5) südlich von Olafs Lager vor, von wo aus die Schützen enormen Schaden anrichten. Drei Katapulte schlagen eine Bresche in den Holzwall, woraufhin Nahkämpfer in das Lager strömen und den Anführer erledigen.

### 26. Zur Burg marschieren

Danach stoßen 30 gepanzerte Nahkämpfer und diverse Belagerungsgeräte zur Truppe, zusätzlich sollten Sie Ihre Verluste ausgleichen. Dann geht's gegen Edwin (6). Vor dem Sturm auf dessen Burg reißen die Katapulte alle Türme ein. Marschieren Sie zu Beginn der Offensive mit billigen Speerträgern auf die Mauern zu, da Edwin viele Fallgruben ausgelegt hat. Wenn die Krieger bis auf die Wälle und den Hof vordringen, rücken die gepanzerten Kämpfer nach und ringen Edwin nieder.

### 27. Burg aufbauen

Zur Verteidigung von Edwins ehemaliger Burg errichten Sie eine eigene Festung an derselben Stelle – samt dicker Mauer.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Schwertschmied	1x
Lagerhaus	1x	Speerschmied	2x
Speisekammer	1x	Kürschner	2x
Hütte	5x	Pechförderung	1x
Misthaufengrube	1x	Apfelplantage	2x
Markt	1x	Weizenfeld	1x
Waffenkammer	1x	Mühle	1x
Kaserne	1x	Bäckerei	2x
Bogenmacher	4x	Rinderfarm	2x
Rüstungsschmied	2x	Gasthaus	1x

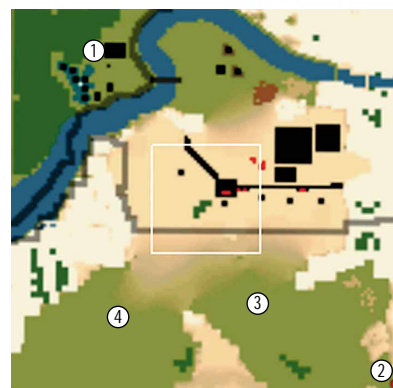
### 28. Die Zeit nutzen

Befestigen Sie die Burg mit mindestens zwei Mauerlinien und platzieren Sie die Fernkämpfer auf den Türmen. Armbrustschützen sind besonders wichtig, da nur sie die Rüstung feindlicher Ritter knacken können. Bauen Sie zahlreiche Baumstamm-Fallen, um viele Gegner auf einmal zu erledigen. Fallgruben und Pechgräben schwächen die feindliche Offensive. Falls die Mauern fallen, sollten Sie alle Überlebenden im Innenhof sammeln, wo sie sich gemeinsam mit dem Burgherrn um durchgebrochene Belagerer kümmern.

### 29. Gut oder böse?

Nach dem Sieg haben Sie die Wahl: Helfen Sie dem König oder stoßen Sie den Opa vollends vom Thron? Wir widmen uns zunächst der Kampagne der Königstreuen, dann dem Verräter-Feldzug.

## KAPITEL 7 (KÖNIG) – VERTEIDIGUNG DER ABTEI



### 30. Kloster verstärken

Vergrößern Sie die Abtei wie folgt.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Kürschner	2x
Lagerhaus	1x	Speerschmied	2x
Speisekammer	1x	Schwertschmied	2x
Hütte	6x	Bogenmacher	2x
Markt	1x	Rüstungsschmied	2x
Sägegrube	3x	Waffenkammer	1x
Eisengewinnung	3x	Kaserne	1x
Ochsenkarren	3x	Wachposten	2x
Apfelplantage	3x	Gericht	1x
Weizenfeld	2x	Ingenieursgilde	1x
Mühle	1x	Hopfenfeld	1x
Bäcker	3x	Brauerei	2x
Rinderfarm	1x	Gasthaus	1x

### 31. Lieferengpässe schließen

Da es in dieser Gegend nicht alle Rohstoffe gibt, kauft Sir Steele fehlende Waren auf dem Markt. Zudem annektiert er das Dorf (1).



### 32. Pufferzone schaffen

Rekrutieren Sie vorrangig Armbrust- und Bogenschützen, um die Türme zu beman-  
nen. Vor dem bestehenden Wall sollten Sie  
eine zweite Steinmauer sowie drei runde  
Türme mit Ballisten errichten. Lassen Sie  
jedoch Lücken für die Baumstamm-Fallen,  
da Sie keine neuen bauen können. Feuer-  
töpfe auf den Türmen ermöglichen es den  
Bogenschützen, Brandpfeile zu verschie-  
ßen. Die richten bei hölzernen Belage-  
rungsmaschinen viel Schaden an.

### 33. Mauern halten

Wehrgänge bestückt der Held mit mög-  
lichst vielen gepanzerten Kämpfern und  
Mönchen. Die stoßen Leitern um und be-  
werfen Feinde mit Steinen aus Felskörben.

### 34. Gefälle ausnutzen

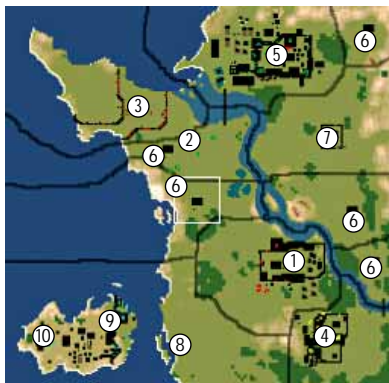
Selbst vor ihrer Schlussoffensive führen die  
Gegner regelmäßige Angriffe aus Südosten  
(2). Lassen Sie Stämme den Hang vor der  
Burg hinabrollen. So plätten Sie das feindli-  
che Feldlager (3) samt Soldaten. Fernkämp-  
fer erledigen die Überlebenden.



### 35. Lückenfüller abstellen

Der letzte Angriff erfolgt aus Südwesten (4).  
Feuern Sie mit Ballisten auf Belagerungs-  
waffen, während Bogen- und Armbrust-  
schützen Fußsoldaten erledigen. Halten Sie  
eine Truppe aus je zehn Schwertkämpfern,  
Mönchen und Hellebardenträgern bereit,  
um durchgebrochene Feinde abzufangen.

## KAPITEL 8 (KÖNIG) – DAS NEST DES FALKEN



### 36. Burg aufbauen

Zu Missionsbeginn erteilt der Held folgen-  
de Konstruktionsaufträge.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Lagerhaus	1x	Schatzkammer	1x
Speisekammer	1x	Ingenieurgilde	1x
Hütte	7x	Gericht	1x
Markt	1x	Folterknechtgilde	1x
Sägegrube	3x	Folterwerkzeuge	je 1x
Steinmetz	1x	Ställe	1x
Ochsenkarren	2x	Kloster	1x
Apfelplantage	4x	Burgküche	1x
Rinderfarm	1x	Schweinefarm	1x
Weizenfarm	2x	Teich	1x
Mühle	1x	Apotheke	1x
Bäckerei	3x	Hopfenfeld	1x
Wachposten	2x	Brauerei	1x
Misthaufengrube	2x	Gasthaus	1x
Falkner	1x	Kirche	1x
Waffenkammer	1x	Schaffarm	1x
Kaserne	1x	Weberei	2x
Rüstungsschmied	4x	Bienenstock	4x
Speerschmied	3x	Kerzenzieher	2x
Kürschner	2x	Weinberg	1x
Schwertschmied	4x	Kelterei	2x
Bogenmacher	3x	Musikergilde	1x

### 37. William retten

Zuerst zieht Sir Steele (1) mit allen Män-  
nern nach Nordosten (2), wo er ein Belage-  
rungscamp aufbaut. Das produziert vier  
Ballisten, die gegnerische Trebuchets  
schrotten. Nach Zerstörung der Katapulte  
lichten die Ballisten die Reihen der feindli-  
chen Infanterie. Steeles Fußsoldaten  
kümmern sich um die Überlebenden.  
Schließlich trifft sich der Held mit Sir Willi-  
am (3) und eskortiert ihn zur Burg.

### 38. Den ersten Lord ausräuchern

Nach der Zwischensequenz baut die Inge-  
nieurgilde drei Katapulte, die eine Bre-  
sche in die Mauern der feindlichen Burg (4)  
schlagen. Durch dieses Loch stürmen die  
beiden Helden und alle gepanzerten Solda-  
ten in den Hof. Drinnen suchen sie die di-  
rekte Konfrontation mit dem feindlichen  
Burgherrn. Sobald dieser fällt, bricht auch  
seine Festung zusammen.

### 39. Weitere Dörfer erobern

Bringen Sie nun die Wirtschaft in Gang,  
um Einheiten ausheben zu können und  
kaufen Sie knappe Ressourcen auf dem  
Markt. Der Fürst (5) im Norden greift nicht  
an; Ihre Burg bleibt weitgehend ungestört.  
Durch Statuen, Schausteller und Feste  
sammeln Sie Ehrenpunkte, die Sie in  
schlagkräftige Militäreinheiten investie-  
ren. Zehn Ritter, zehn Armbrustschützen

und zehn Bogenschützen annektieren die  
Siedlungen (6) und das befestigte Dorf (7).

### 40. Reserven bilden

Befestigen Sie Ihre Burg vor der Schlussof-  
fensive schwer, da die Zeit im letzten Mis-  
sionsdrittel sonst zu knapp wird. Errichten  
Sie mindestens vier Rundtürme mit je zwei  
Onagern und Ballisten. Richten Sie die Mau-  
ern so aus, dass rollende Baumstämme den  
gesamten Strand (8) erreichen – dort sam-  
meln sich später Invasoren.

### 41. Trebuchets bauen

Sobald die Armee 75 Nah- und 75 Fern-  
kämpfer umfasst, beginnt die Belagerung  
der nördlichen Burg. Trebuchets tragen  
Mauern und Türme ab. Dann strömen alle  
Nahkämpfer in die Burg, um schnellst-  
möglich den Fürsten auszuschalten.

### 42. Das Aufmarschgebiet angreifen

Nach dem Fall der nördlichen Burg schickt  
Verräter Pascal seine Truppen los. Sobald  
sich diese am Strand sammeln, setzt Sir  
Steele die Baumstamm-Fallen ein. Die  
Stämme plätten den Großteil der feindli-  
chen Streitmacht, die übrigen Angreifer  
fallen Steeles Turmgeschützen zum Opfer.  
Einige Minuten später trifft Pascals Ver-  
bündeter an derselben Stelle ein und erlei-  
det prompt das gleiche Schicksal.

### 43. Pascals Burg schleifen

Für die Gegenoffensive nutzen die Helden  
erneut Trebuchets. Die zerstören zuerst al-  
le Onager der letzten Feindburg (9). Nach  
dem Fall der Mauern prügeln alle überle-  
benden Königstreuen auf Pascal (10) ein.

## KAPITEL 9 (KÖNIG) – LORD BARCLAYS BURG



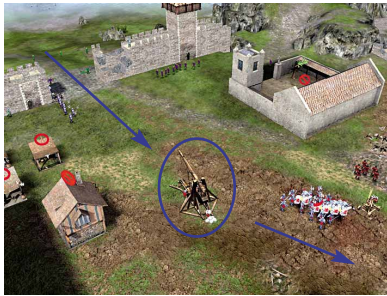
### 44. Flankenangriff

Eines Ihrer Trebuchets rollt auf die Klippe  
(1) und schrottet von dort aus alle erreich-  
baren Turmgeschütze. Danach schicken  
Sie Ihre vier Katapulte vor die feindlichen  
Mauern (2), damit die Belagerungsmaschi-  
nen das Torhaus (3) zerschmettern.

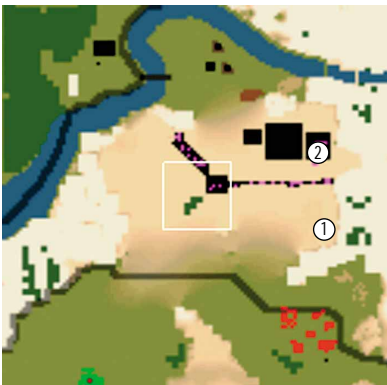


#### 45. Die Heere vereinen

Sobald Williams Truppen den inneren Wall (4) erklimmen, eilen ihnen Steeles Keulenkämpfer und Bogenschützen zur Hilfe. Die restlichen Truppen rücken in den Innenhof (5) vor. Von dort aus knackt das zweite Trebuchet das Haupttor (6). Dadurch gelangen auch die Krieger des Königs in die Festung. Gemeinsam brechen alle drei Heere durch den letzten Wall und stellen Barclay (7). Glückwunsch! Der König siegt, Sie haben die Kampagne gewonnen.

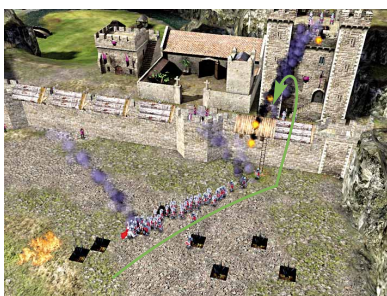


### KAPITEL 7 (VERRÄTER) – BELAGERUNG DER ABTEI



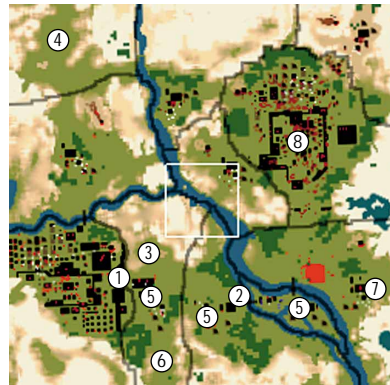
#### 46. Baumstämme umgehen

Die Leiterträger arbeiten sich unter dem Schutz der Bogenschützen zum östlichen Rand (1) der Mauer vor und stellen dort ihre Leitern auf. Sofort setzen Keulenkämpfer und Speerträger nach und besetzen den Wall. Vorsicht: Der Gegner verfügt über Baumstamm-Fallen! Teilen Sie Ihr Heer in kleine Gruppen auf – die sind schwerer zu treffen als eine große Armee. Die gepan-



zten Soldaten dringen über Leitern und Türme zur Fürstin (2) vor und erledigen sie.

### KAPITEL 8 (VERRÄTER) – WILLIAMS LÄNDEREIER



#### 47. Burg aufbauen

Für die Offensive gegen Sir William benötigen Sie die folgenden Gebäude.

#### BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Ingenieursgilde	1x
Lagerhaus	1x	Gericht	1x
Speisekammer	1x	Folterknechtgilde	1x
Hütte	12x	Folterwerkzeuge	je 1x
Markt	1x	Kloster	1x
Sägegrube	3x	Apotheke	1x
Steinmetz	1x	Hopfenfeld	2x
Ochsenkarren	3x	Brauerei	5x
Apfelplantage	2x	Gasthaus	1x
Rinderfarm	5x	Kirche	1x
Weizenfarm	2x	Schaffarm	1x
Jagdhütte	2x	Weberei	2x
Mühle	1x	Bienenstock	6x
Bäckerei	5x	Kerzenzieher	2x
Wachposten	3x	Weinberg	1x
Misthaufengrube	3x	Kelterei	2x
Falkner	2x	Musikergilde	1x
Waffenkammer	1x	Burgküche	1x
Kaserne	1x	Gemüsegarten	1x
Rüstungsschmied	8x	Schweinefarm	1x
Speerschmied	2x	Teich	1x
Kürschner	1x	Söldnerlager	1x
Schwertschmied	4x	Theaterbühne	1x
Bogenmacher	4x	Turnierplatz	1x
Schatzkammer	1x	Statue	5x

#### 48. Tal abriegeln

Bauen Sie einen Steinwall mit zwei Rundtürmen östlich (1) der Burg. Das Material ordern Sie auf dem Markt. Errichten Sie zwei Baumstamm-Fallen, die zur Brücke (2) zeigen. Von dort aus greift Williams Heer regelmäßig an – und gerät unter die Stämme. Ein Onager und eine Ballista plätten das Räuberlager (3). Räuchern Sie mit Hellebardenträgern das nordwestliche Lager (4) aus.

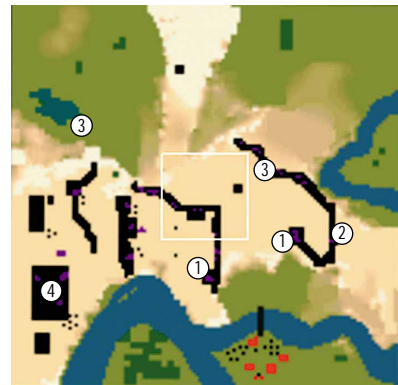
#### 49. Insel erobern

Konzentrieren Sie sich auf den Aufbau Ihres Lagers und Ihrer Armee. Bilden Sie mindestens 20 Bogenschützen, 15 Hellebardenträger, 15 Keulenkämpfer, 15 Armbrustschützen und 15 Ritter aus, bevor Sie die Lager (5) einreißen. Sobald Sie das dritte erobert haben, rückt Ihr Verbündeter Angus (6) an. Zugleich versucht Sir Grey (7), die Insel einzunehmen. Das verhindern Sie mit Katapulten, Bogen- und Armbrustschützen, welche die Brücke unter Sperrfeuer nehmen.

#### 50. Lehrer gegen Schüler

Nach Greys Ableben attackiert Ihr Heer Williams Burg. Rüsten Sie sich für eine gewaltige Schlacht! Trebuchets schleifen die Wälle, Infanteristen und fahrbare Belagerungswaffen (Katapulte, Ballisten) fangen feindliche Ausfälle ab. Zudem können Sie die Mauern mit Tunneln zum Einsturz bringen. Zum Sturm auf die Festung brauchen Sie mindestens 150 Soldaten, darunter 40 Ritter, 20 Schwertkämpfer und 20 Hellebardenträger. Während der Rest des Heeres (Speerträger, Bogenschützen) die Verteidiger ablenkt, dringen die gepanzerten Nahkämpfer ohne Rücksicht auf Verluste zu Sir Williams Hauptturm vor und erledigen den Burgherrn.

### KAPITEL 9 (VERRÄTER) – EINEN KÖNIG GEFANGEN NEHMEN



#### 51. Wettlauf um die Krone

Die Katapulte schlagen eine Schneise für die Nahkämpfer, indem sie die beiden Rundtürme (1) und das Tor (2) abtragen. Die Infanteristen setzen sofort nach und drängen in den ersten Hof. Dort warten sie, bis die Heere der beiden Konkurrenten (3) den nächsten Wall erobert haben. Dann stürmen die gepanzerten Kämpfer schnell zum Haupthaus (4) – Sie müssen es unbedingt als Erster erreichen, um dem König seine Krone zu entreißen. Herzlichen Glückwunsch, der Thron gehört Ihnen!

Christoph Söchting / GR



## IMPRESSUM

## Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)  
(verantwortlich, Anschr. d. Red.)

## Stellvertretender Chefredakteur



Michael  
Trier (mt)

## Heftkoordinator



Uwe  
Mieth

## Spiele-Redaktion



Markus  
Schwerdtel (ms,  
ltd. Redakteur)



Christian  
Schmidt (cs,  
ltd. Redakteur)



Petra  
Schmitz (pet)



Michael  
Schnelle (mic)



Michael  
Graf (gr)



Heiko  
Klinge (hk)



Fabian  
Siegmund (fab)



Trainee: 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  
Rub



Roland  
Wolf

## Redaktionsassistent



Isa  
Stamp



Anita  
Thiel



Annie  
Weißenberger

## Leitung Sonderhefte



Dirk  
Steiger (ds)



US-Korrespondent  
Roland  
Austinat (ra)

## Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni  
Schwaiger (ts)



Florian  
Gügel (fg)



Daphne  
Cisneros



Anita  
Blockinger

Tobias Schwaiger  
Christoph Sochting

Denise Bergert (db)

gamestar.de: André Linken, Patrick Zahnleiter

## Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03<sup>\*</sup>  
Telefax: 07132/959-166  
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

## Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660  
Telefax: 089/360 86-652  
E-Mail: brief@gamestar.de

## Leserservice

Nachbestellung alterer  
GameStar-Ausgaben:  
GameStar Abobetreuung,  
Tel.: 01805/99 98 03<sup>\*</sup>, Fax: 07132/9 59-166,  
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:  
GameStar Abobetreuung,  
Tel.: 01805/99 98 03<sup>\*</sup>, Fax: 07132/9 59-166,  
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:  
GameStar Abobetreuung,  
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03<sup>\*</sup>,  
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 Studenten-  
preise: 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 Verpa-  
ckung. 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 Kußel (-451)

Vertriebsassistent: Katrin Elsler (-738)

Vertrieb Handelsaufgabe:  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,  
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,  
E-Mail: mzv@mzv.de,  
Webseite: www.mzv.de

## Verkaufte Auflage

(IWW Q 1/2005): 300.470 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 3/2005):  
20.634.414 Page Impressions



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur  
Feststellung der Verbreitung von Werbeträ-  
gern e. V. (IWW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint  
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch  
des Vormonats.

## Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD:

Anzeigenleitung:  
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für  
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung Hardware:

Philipp Johnsen (-691)

Mediaberatung/Markenartikel:

Karin Hecker Tel.: 089/360 86-321, Fax: -672

Mediaberatung Online:

Christoph Knittel (-629)

Assistenz Anzeigen/Marketing:

Susanne Fütterer

Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:

Rudolf Schuster (-135),

Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:

Thomas Wilms (-604), leitend

Manfred Aumaier (-602),

Andreas Mallin (-603), Fax: (-619, -328)

IDG Global Solutions:

für ausländische IDG-Publikationen:

Tina Olschlager, leitend (-116)

Anzeigenpreise:

Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1.10.2004.

Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank,

BLZ 7002070, Konto-Nr. 51 44 30 20:

Postbank München (Hauptkonto),

BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

## Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,  
Leopoldstr. 252 b, 80807 München  
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501  
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimbürg

Group Publisher: Stephan Scherzer

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des  
Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:  
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment  
GmbH ist die IDG Communications Verlag AG,  
München, die 100% Tochter der Internati-  
onal Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:  
York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsführung:  
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, HypeStar: Schoder Druck GmbH & Co. KG

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:





## LESERBRIEFE

### BROTHERS IN ARMS

Die finale Version von Brothers in Arms enttäuscht mich nach meiner Vorfreude doch in einigen Punkten. So ist die Grafik qualitativ nicht so gut, wie ich mir erhofft hatte, und die aneinander gereihten Missionen nehmen dem Spiel einiges an Atmosphäre. In den Videos aufgefallen sind mir außerdem die lustigen Ragdoll-Effekte; getroffene Feinde erstarren und schweben mit jedem Treffer weiter weg – so bitte nicht!

*Viktor Iancu*

Ich habe mir Brothers in Arms gleich am ersten Tag gekauft und war begeistert. Dieses Mittendrin-Gefühl hat man bei anderen Shootern im Zweiten Weltkrieg nicht. Das Teamsystem finde ich noch besser als bei Republic Commando, da man dort nur an vorgegeben Stellen Aktionen ausführen konnte. Mit eurer Kritik stimme ich nicht überein. Zum Beispiel bemängelt ihr das Leveldesign. Wenn es damals nun mal so aussah? Außerdem kam Brothers in Arms im Video als purer Ego-Shooter rüber, da ihr mit aktiviertem Fadenkreuz spielt. Ohne ist das Spiel viel fordernder und die Gefechte schwerer zu gewinnen.

*Christoph Pleger*

Ich möchte mal eine Lanze für Brothers in Arms brechen. Ich habe es zwar noch nicht gespielt, aber die Hecken als Levelbegrenzungen können schon der Realität entsprechen. Ich habe vor einiger Zeit eine Dokumentation über den Kampf in der Normandie gesehen, in der ein Panzer sehr schnell auf eine dichte Hecke zu fuhr und wie ein Tennisball von ihr abprallte. Das ist typisch für die dichten Hecken in der Normandie, daran scheiterte in der Antike sogar schon Caesar mit seinen Legionen. Das nutzten im zweiten Weltkrieg auch die Deutschen, um an Lücken Sperrfeuer zu spucken.

*Simon Hegewald*

**GameStar** Simon hat Recht. Die »Bocage« genannte Heckenlandschaft der Normandie ist berüchtigt als extrem schwieriges Gelände für die Kriegsführung. Die Hecken werden bis zu drei Meter hoch und gelten



Brothers in Arms: »An den dichten Hecken in der Normandie scheiterte sogar schon Caesar mit seinen Legionen.«

**als undurchdringliches Hindernis für Panzer. Die Deutschen nutzten sie im Krieg für Verteidigungsstellungen.**

*Fabian Siegmund*

### SPIELE-PCS AB 500 €

Die Idee, möglichst viel Leistung zu geringem Preis aus den Rechnern zu holen, habt ihr meiner Meinung nach zum großen Teil sehr gut beschrieben und auch Hardware ausgewählt, die ich selbst auch für mein System verwendet hätte. Allerdings lege ich für ein Niedrigpreis-System keinen Wert auf teure Gehäuse, da die nicht besonders zur Performance beitragen. Nur weil man die Festplatte besser einbauen kann, zahle ich nicht 120 Euro. Für die Hälfte gib't nicht nur optisch ansprechende, sondern auch gut verarbeitete Gehäuse.

*Jurij Auer*

Eure Idee mit den 500-, 1.000- und 1.500-Euro-PCs ist einfach klasse. Ich hätte nie gedacht, dass ich für 1.500 Euro einen PC bekomme, der leistungsmäßig an opti-

mierte Komplett-PCs herankommt. Allerdings sollte man auch die Kosten für das Betriebssystem beachten, das von euch überhaupt nicht erwähnt wird. Bei einem Komplett-PC fallen diese Kosten durch die OEM-Version im Normalfall ja weg. Ein paar Tipps, wo man die Teile kaufen sollte, wären auch nicht schlecht gewesen. Fürs nächste Mal wünsche ich mir außerdem eine vierte Kategorie: Den »Wirklich-am besten-PC« mit den allerbesten Teilen.

*Martin Baumann*

### MAUS-TEST

Euer Test der Maus Razer Diamondback trifft den Nagel auf den Kopf – wirklich ein tolles Gerät. Allerdings fehlt in meinen Augen der oft kaufentscheidende Punkt: Die Diamondback ist die einzige vernünftige Spielermouse für Linkshänder, bei der man nicht dauernd aus Versehen die falschen Tasten drückt, selbst wenn die Maus neutral gebaut ist (wie einige Logitech-Modelle).

*Stefan Lenhard*





Feinarbeit: Lutz Bochmann schickte uns dieses detailgetreu nachgebaute Holzmodell des NEC Multisync 1770NX. Vielen Dank!

## FILME ZU SPIELEN

Dass die Filmindustrie vermehrt Computerspiele als Vorlagen für Spielfilme benutzt, lässt mich das Schlimmste befürchten. Denn es ist kein Zeichen dafür, dass die Computerspiele in der letzten Zeit besser geworden sind, sondern ein Zeichen für die Krise des Hollywood-Popcornkinos. Nachdem man nun praktisch alle bekannten Comicserien verfilmt hat, möchte man am Erfolg der Computerspiele teilhaben. Schließlich macht die Computerspielindustrie bereits mehr Umsatz als die Filmindustrie. Dass man sich aber jetzt genau die Spiele mit der geringsten Handlung aussucht, um sie zu verfilmen, macht die Sache nicht besser. Bei einem Actionspiel ist die Handlung nebensächlich, da der Reiz eines Spiels beim Mitmachen und Erleben liegt. Es ist okay, stundenlang durch dunkle Räume zu schleichen und Gegner zu bekämpfen. Bei einem Spielfilm ist es aber langweilig und dämlich. Hier will ich eine vernünftige Handlung haben. Das ist bis jetzt bei keiner Verfilmung eines Computerspiels wirklich gut gelungen. Dass es ausgerechnet Uwe Boll besser machen soll, wage ich zu bezweifeln. Denn in Wirklichkeit geht es doch nur



Kinofilme zu Spielen: »Ich werde mir diesen Mist nicht ansehen!«

darum, viel Geld für Medienfonds zu sammeln, damit Reiche in Deutschland Steuern sparen. Ich werde mir diesen Mist jedenfalls nicht ansehen!  
*Fred Marxen*

## RAUBKOPIEN

Ich bin schon wieder über den Ausdruck »Raubkopierer« gestolpert. Dabei frage ich mich jedes Mal, ob dem Schreiber klar ist, was ein Raubkopierer überhaupt ist? Ich habe folgende Definition gefunden: »Das Wort Raubkopie ist eine sich selbst widersprechende Bezeichnung (Oxymoron) für »illegale Kopie«. Raub ist gewaltsames Wegnehmen, bei einer Kopie dagegen bleibt das Original bei seinem Besitzer. Im Fall der illegalen Kopie unterbleibt die Bezahlung des Urhebers oder des Rechteinhabers, die beim Kauf einer legalen Kopie erfolgt wäre.« Und: »Besser erscheinen in diesem Zusammenhang die Wörter »Schwarzkopie« für illegale Kopien oder auch »Privatkopie« für legale Kopien. Im deutschen Urheberrechtsgesetz kommt der Begriff »Raubkopie« nicht vor.« Das heißt also, wenn ich eine »Raubkopie« will, müsste in den Laden gehen, dem Verkäufer eine Pistole unter die Nase halten und ihn zwingen, von einem Spiel eine Kopie anzufertigen, die er mir anschließend aushändigen muss...

*Thomas Rothen*

## SILENT HUNTER 3

Die anfängliche Begeisterung über eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe, wich dem Ärger über Bugs. Zum Beispiel beschießen sich zwei Zerstörer bei einer Übung der Marineakademie, oder das Spiel stürzt regelmäßig ab. Ein bisschen mehr Zeit hätte diesem wirklich gelungenen Spiel noch besser getan, dann würde der Spielspaß nicht von solchen Unzulänglichkeiten getrübt.

*Nils Bialluch*

Das Spiel ist eine einzige Katastrophe, was die Stabilität angeht. Ich spiele sehr viel, aber hatte bisher noch kein Spiel, das den ganzen Rechner so oft abstürzen lässt. Ich bin nicht über die dritte Übungsmission hinaus gekommen. Das ist absolut inakzeptabel. Auch von GameStar bin ich enttäuscht, da ich erwarte, dass solche Mängel zu Abzügen führen.

*Dirk Willeke*

**GameStar** Mit unserer Testversion hatten wir keinerlei Stabilitätsprobleme, Ab-

## F.A.Q.

### CLANLIGA

Das Finale des GameStar-Clantuniers findet diesmal im LAN statt. Wird es trotzdem im Internet übertragen?

**GameStar** Ja. Ab dieser Saison kooperiert die GameStar-Liga mit der WWCL, zum ersten Mal findet das Finale deshalb im Rahmen einer LAN statt. Die Finalsplele werden auf GameStar.de als Live-Stream übertragen, unsere Moderatoren werden vor Ort dabei sein.

### CHEATS

Wie findet man Cheats heraus?

**GameStar** In der Regel veröffentlichen die Entwickler eines Spiels die Cheats selbst, sie kursieren dann im Internet. Gelegentlich stehen Cheatcodes sogar in den Readme-Texten zu Programmen. Bei Add-ons funktionieren häufig noch die Codes aus dem Hauptprogramm, auch bei Fortsetzungen bleiben manchmal Befehle gleich. Findige Cheatstörer schauen mit einem Hex-Editor in die Programmdateien und suchen nach auffälligen Wörtern oder Wortfolgen.

stürze gab es nicht. Eventuell verursacht die der Kopierschutz, der offenbar bei einigen DVD-Laufwerken zickt. Installieren Sie auf jeden Fall den aktuellen Patch (befindet sich auf unserer CD/DVD). Falls Sie eine Nvidia-Grafikkarte besitzen, installieren Sie bitte außerdem den aktuellsten Treiber.

*Michael Schnelle*



Silent Hunter 3: »Etwas mehr Zeit hätte diesem gelungenen Spiel gut getan, dann würde der Spielspaß nicht von Bugs getrübt.«

## DIE REDAKTION

In eurem letzten Redaktionsvideo fiel mir die Burg in den Zwischenszenen auf. Mit dieser Burg habe ich früher gespielt! Immer wenn ich zum Ohrenarzt musste, gab's diese Burg auf dem Tisch, mit einer Brücke, die man hoch und runter lassen konnte. Wahnsinn!

*Kai Wiese*

**GameStar** Erwischt! Ja, das ist wirklich eine alte Plastik-Ritterburg meiner Söhne, vor Bluescreen gedreht und mit einem Mondschein-Bild hinterlegt. Mein 12-Jähriger glaubte übrigens, die Burg im Film sei aus Stronghold. Hehehe.

*Toni Schwaiger*

Ich find die bisherigen Folgen der Redaktion einfach nur spitze, besonders den



## FEHLER!

Andere Kulturen kennen ja gar keine Fehler. In Amerika zum Beispiel haben erst die Spanier den Fehler (¡falta!) eingeschleppt, in China wurde der letzte Fehler 1953 in einem Untertagebau in Henan gestellt und erledigt. In unseren Breiten wütet die Seuche seit Jahrtausenden ungehindert. Und was machen Sie? Schicken uns die Fehler aus Ausgabe 5/05 an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Als ob wir hier nicht schon genug Fehler hätten.

## SPIELE-NEWS

Nicht mal der Imperator hat mit einem Schlag so viele zur dunklen Seite der Macht bekehrt wie unsere Newsmeldung zu Lego Star Wars: »Seit wann kämpft sich Anakin an der Seite von Qui-Gon Jinn durch den ersten Film?!«, brodelte Konstantin Kilgus, Timm Kinitz präziserte: »Am Anfang von Episode I ist Anakin neun Jahre alt und noch auf Tatooine. Der unerschrockene Padawan ist Obi Wan Kenobi!« Für Moritz Fischer »eine schreckliche Verfälschung der Geschichte«, für Andreas Loibl eine »Beleidigung«, und Etienne Tuzimek fragt mit eisiger Schlichtheit: »Wer war eigentlich dafür verantwortlich?« Tja. Hm. Sagen wir nicht. Es war Petra! Ach Mist, jetzt haben wir's doch gesagt.

## DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Da schrieb also Amerika-Korrespondent Roland Austinat Folgendes in die Preview zu Dawn of War: Winter Assault hinein: »...macht das 41. Jahrhundert unsicher.« Nun ist das Szenario aber im Jahr 40.000 angesiedelt, mithin im 401. Jahrhundert oder, einfacher: im 41. Jahrtausend. Da hilft's auch nichts, dass Roman Bause tröstet: »Ist nicht weiter schlimm, ihr habt euch ja bloß um 36.000 Jahre verrechnet! Für das Universum nur ein Moment...« Wohl wahr, aber wie relativ ist doch die Zeit! Dem GameStar-Prügelmob kam die Rumschuberei des Herrn Austinat relativ kurz vor, dem Korrespondenten dagegen relativ lang — wie man's macht, man macht's halt keinem recht.

## IMPERIAL GLORY / SPLINTER CELL 3

GameStar-Redakteure haben's offenbar nicht so mit Geographie. Erst stürmte Christian in der Preview zu Imperial Glory St. Petersburg, wählte sich aber in Moskau — prompt gab's Prügel von einem namenlosen Leser, der Nachhilfe in Geschichte gab (»St. Petersburg war damals die Hauptstadt von Russland!«). Dann machte Petra im Test von Splinter Cell 3 Hokkaido zur »japanischen Halbinsel«, was laut Maximilian Stadler »nur zur Hälfte« stimmt: »Hokkaido ist zwar japanisch, aber eine ganz normale Insel, die nur durch einen Eisenbahntunnel mit dem Festland verbunden ist.« Die so Verspotteten arbeiten sich gerade schweißbiefend durch Atlanten, da legt Stadler frech nach: »Ach ja, warum gibt's eigentlich keine Belohnung für uns Leser, die eure Artikel nachträglich Korrekturlesen und noch Fehler finden?« Weil wir das unseren Redakteuren vom Gehalt abziehen müssten, Stadler! Und dann würde das Lumpenpack hier in der Redaktion übernachten, Artikel essen und Chefredakteure anbetteln! Wollen Sie das? Wir nicht!

## HARDWARE-VIDEO

Hardware-Mann Arnt Kugler zählt mit geschätzten 2,87m zu den größeren Menschen in der Redaktion — logisch, dass ein Riesenwüchsiger andere Maßstäbe an die Welt anlegt als ameisenkleine Normalsterbliche. Muss es wirklich verwundern, wenn er im Hardware-Video einen »120-Meter-Lüfter« am Mainboard verbaut? Sollte er wirklich, wie Benedikt Vogel vorschlägt, »als Strafe seinen 120m-Lüfter mit einem Fahrrad-dynamo antreiben, bis er auf mindestens 4.500 Umdrehungen kommt?« Oder sollte nicht vielmehr Benedikt Vogel Arnt gegenübertreten und diese Idee nach oben rufen? Und in der Folge selbst feststellen, dass man bei manchen Menschen Fehler zu verzeihen eher bereit ist als bei anderen.

## FILM-REPORT

Autsch! Da hat sich Trainee Daniel bei der Recherche für den Film-Report »Vom Bildschirm auf die Leinwand« schwer verguckt: Regisseur Chris Roberts hat nicht, wie behauptet, drei Fortsetzungen seines Flop-Films Wing Commander gedreht, sondern: keine einzige. Zum Glück. »War dies womöglich ein Aprilscherz für die Leser?«, fragt Johannes Meier blauäugig. Ah... ja, genau! Ein Aprilscherz! Haha! Reingefallen!

Drucker ganz am Ende. Meine Frage: Wo kriege ich den coolen Soundtrack zum »Drucker ganz am Ende« her?

Moritz Chrosch

**GameStar** Wir planen derzeit einen Raumschiff-GameStar-Soundtrack, in dem auch die Musik der »Redaktion« enthalten sein wird. Näheres im Heft und auf der Webseite, sobald es die CD gibt!

Toni Schwaiger

## ÜBERTRAGUNGSRATEN

Als leidenschaftlicher Spieler will ich meinen Counterstrike Solo-Horizont online mit anderen Zockern erweitern. Doch als Hindernis entpuppte sich schon bald der Teledat-Router meines Alten Herren. Denn: Der DSL-Tarif stellt uns monatlich ein GByte zum Download zur Verfügung. Da ich leider nur Besitzer eines etwas schlankeren Goldesels bin, stellt sich doch die Frage, ob sich das Onlinespielen via Steam nicht etwas teuer gestaltet. Saugt mein geliebtes Hobby etwa am Flatrate-Download-Speicher und somit auch am After meines Geldscheißers?

Emil Rieger

**GameStar** Antworten gibt das Forum auf [GameStar.de](http://GameStar.de) — unsere User haben den Datenstrom bei Online-Spielen gemessen. So kommt Counterstrike durchschnittlich auf 15 bis 20 MByte pro Stunde, auf stark gefüllten Servern erreicht es Spitzenwerte von 40 MB/h. World of Warcraft schwankt zwischen 10 und 15 MB/h, je nach Serverauslastung und Chatverkehr. Mit einem Gigabyte-Tarif sollten locker 50 Spielstunden im Monat drin sein, sofern Sie die Internet-Verbindung zum größten Teil zum Spielen verwenden.

Christian Schmidt

## DAS SPIEL IST AUS

Irritiert lese ich den Satzesatz des Artikels zum Ende des Studios Troika: »Mit Troika ist ein mutiger, unabhängiger

Entwickler am Massenmarkt gescheitert — ein Schlag für Fans anspruchsvoller Rollenspiele.« Ist das euer Ernst? Oder sollte es nicht eher heißen: »Mit Troika hatte (endlich) einmal ein Hersteller die Konsequenzen seiner katastrophalen Qualitätspolitik zu tragen. Computerspieler können aufatmen, da es eine Firma weniger gibt, die unfertige und nicht funktionierende Produkte zum vollen Preis verkauft. Nur schade, dass es nicht auch gleich den skrupellosen Distributor der Programme erwischt hat...«

Ist es Mut, mit Tempel des Elementaren Bösen und Vampire: Bloodlines zwei Produkte in Folge für den Verkauf freizugeben, die in der Form, in der sie im Laden stehen, nicht spielbar sind? Ich nenne das nicht Mut, der richtige Ausdruck ist »Chuzpe«. Bei beiden Spielen waren es auch keine obskuren Kompatibilitätsprobleme oder versteckten Bugs, nein, es war klar, dass die Dinger bei niemandem richtig funktionieren, als die Entscheidung zur Freigabe getroffen wurde. Die unglaubliche Naivität der Leute (huchala, es kostet ZEIT, ein Unternehmen zu leiten?) und die offensichtliche Unfähigkeit, normales Projektmanagement zu fahren, machbare Verträge abzuschließen und Meilensteine realistisch zu definieren (und dann einzuhalten) machen die Sache in meinen Augen nicht entschuldbarer, sondern schlimmer. Nein Freunde, das Ende von Troika ist eine absolut begrüßenswerte und gesunde Sache! Wer den Leuten mehrmals hintereinander nicht funktionierenden Müll für teures Geld verkauft, der ist ein für alle mal raus aus dem Geschäft, und das mehr als zu Recht!

Einer der seltenen Fälle, wo der gute alte Kapitalismus mal funktioniert.

Armin Wolff

## KOLUMNE WORLD OF WARCRAFT NERV

Ich fühlte mich langsam aber sicher tatsächlich wie Tom Hanks in »Cast Away«: verschollen auf einer einsamen Insel,



Unser Leser Dennis Czombera fand diesen Händler mit dem originellen Namen im Action-Rollenspiel Sacred Underworld. Hintergrund: Unser Mick Schnelle beschwerte sich bei Ascaron über einen Händlermangel in der Betaversion, prompt baute der Entwickler diesen geschäftstüchtigen Herrn ein.





## STREITFALL

Seine Meinung Ich weiß nicht über Ihre religiösen Überzeugungen in der GameStar-Redaktion Bescheid, doch ich frage mich, ob Sie wirklich ein reines Gewissens haben, in Ihren Heften über das Töten von Menschen zu berichten. Auch wenn Sie der Meinung sind, Töten im PC-Spiel sei nicht real, so muss ich letztlich doch sagen, dass in Spielen wie Far Cry oder Medal of Honor der PC-Spieler entscheidet, ob er die Waffe abdrückt oder nicht. Ich bin der Meinung, dass Töten in PC-Spielen um keinen Grad harmloser ist als im wahren Leben. Was ist Ihre Meinung dazu?

Richard Wurlitzer

Unsere Meinung Das Töten in Spielen ist ebenso wenig real wie Tode im Spielfilm, weil nachweislich niemand zu Schaden kommt. Die Bedeutung des Tötens als elementarer Teil der Spielerfahrung wird in der Regel überschätzt: Wichtiger als der Tod des Gegners ist das Meistern der Regelmechanik. Wenn der andere umfällt, habe ich gut gespielt; das ist ein Symbol, das jeder versteht. Auch in Monopoly geht's nicht um Immobilien und Geld, sondern um geschicktes Handeln – der Kapitalismus ist Kulisse.

Gunnar Lott

Ihre Meinung Wie real ist das Töten in Computerspielen? Wir reichen die Frage an Sie weiter! Schreiben Sie uns Ihre Meinung an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Nächsten Monat wird hier diskutiert.

umgeben von einem Meer – ach, was sag ich? –, einer ganzen Welt von WoW-Fanatikern. Besonders verloren fühlte ich mich in solchen Momenten, in denen sich meine Kumpels in der Disco folgende Worte zuriefen: »Treffen wir uns morgen um 11 in der Was-weiß-ich-Stadt? Und dann machen wir dieses Was-weiß-ich-Monster in dem Was-weiß-ich-Dungeon fertig!« – »Klaro, mein Level-was-weiß-ich-Zwerg macht das Vieh doch allein platt!« Und das alles sagten sie, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken! Als wäre es ganz normal, in der Disco



World of Warcraft: »Umgeben von einem Meer von Fanatikern.«

über Zwerge und ihren Levelaufstieg zu palavern! Aber nun weiß ich, dass ich zumindest einen auf meiner einsamen Insel willkommen heißen dürfte.

Dominik Lechler

Ich bin erstaunt: Erst trägt GameStar zum gigantischen Hype vom World of Warcraft bei, hängt mit acht Seiten Test zum Spiel (Everquest 2 bekommt nur drei) sein Mäntelchen nach dem Wind – und haut dann im Folgeheft auf WoW-Spieler ein. Das ist inkonsequent, ungeschickt und wird Ihre Auflage gewiss nicht steigern. Die Kolumne des Kollegen Schmidt hat den Namen nicht verdient und grenzt an Leserbeschimpfung. Seine sozialen Probleme mag er bitte fortan im privaten Kreis ausbreiten, im Heft sind sie fehl am Platz. Und, Herr Schmidt: Eventuell wollten Sie nur ironisch sein. Das ist dann derart daneben gegangen, wie ich es in all den Jahren als GameStar-Leser noch nie erlebt habe.

Detlef Schleiwies

**GameStar Der Herr Schmidt hat ein Recht auf eine eigene Meinung – und darum geht's in einer Kolumne, um eine subjektive Meinungsäußerung, die gern umstritten sein darf. Ob das die Auflage des Hefts steigert oder nicht, ist dem Herrn Schmidt dem Vernehmen nach egal.**

Christian Schmidt

## NIBIRU

In diesen Tagen schreibe ich mehr Leserbriefe als ich in all den (Lebens-)Jahren zuvor, und Schuld daran ist einzig und allein dieses Spiel. Ich betreibe die Internetseiten [www.extrasolar-planets.com](http://www.extrasolar-planets.com) und [www.ancient-cultures.com](http://www.ancient-cultures.com). Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass in Ihrem Artikel zum Spiel Nibiru ein Fehler ist. Denn nicht die Mayas kannten einen zehnten Planeten, sondern die Sumerer. Eigentlich auch zwölften Planeten, da die Sumerer Sonne und Mond zu den Planeten rechneten. Eine Presserklärung mit wahrlich abenteuerlichen Inhalten

dazu wurde auch von den Herstellern von Nibiru veröffentlicht.

Sven Piper

## GAMESTAR IM AUSLAND

Ich bin nun schon seit drei Jahren GameStar-Abonnent, und freue mich immer noch jeden Monat wie verrückt auf die neue Ausgabe eures Hefts. Besonders, seitdem ich vor acht Monaten nach Toronto, Kanada geflogen bin, um hier für dieses Jahr die 11. Klasse zu besuchen. Dank euch ist es möglich, dass ich das Heft gegen einen geringen Aufpreis auch in mein derzeitiges Zuhause geliefert bekomme. Ich wollte mich ganz herzlich bedanken, dass ihr das für mich möglich gemacht habt. Es ist jedes Mal wie ein Stück Zuhause, wenn die GameStar im Vorgarten liegt.

Mark Reich

## SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Leserbrief  
Leopoldstr. 252 b  
80807 München

Oder per E-Mail an:

[brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

[cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:gamestar@d-s-center.de)

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

## GamePro 06/2005 mit DVD – ab 02.05. am Kiosk!

**Titelstory:** **Exklusiv:** Wir haben das neue Zelda gespielt! GamePro durfte in Japan Zelda zocken – 14-Seiten-Monster-Bericht mit Interview und History!

**Im Test:** Jade Empire, Unreal Championship 2, Enthusia Professional Racing, Starfox Assault, Forza Motorsport u.v.m.

**Previews:** Tomb Raider Legend, Area 51, God of War, Star Wars Episode III, Crime Life, Pirates!, 24: The Game

**Specials:** Voll auf die Optik mit HDTV? **Mobil:** Die erste US-PSP-Welle angespielt - Wipeout Pure inklusive





Wider den Stumpsinn

# JÄGER DES VERLORENEN SPIELSPASSES

Spiele von heute: nichts als Fortsetzungen, keine neuen Ideen, dafür immer schickere Optik und besserer Sound. Wenn Sie das glauben, wartet eine Überraschung auf Sie!



**E**s gibt zwei Welten der Computerspiele. Die erste Welt ist die der Media Märkte und Verkaufsregale, in der sich Hochglanzpackungen von Spielen reihen, deren Entwicklung nicht selten viele Millionen Euro verschlungen hat. Für 30 bis 50 Euro werden sie verkauft. Die andere Welt existiert im Internet, in Universitäten und auf dem Independent Games Festival. Ihre Produkte haben keine Verpackung, sie kosten wenig oder nichts. Viele Spieler kennen nur die erste Welt. Dabei ist es die zweite, in der die Kreativität brodeln, in der kuriose Ideen reifen, Experimente glorios scheitern, Trends entstehen. Denn abseits des Massen-

markts gedeiht eine Szene unabhängiger Entwickler, die aus Spaß und Ehrgeiz Spiele basteln, die ohne teure Technik auf die blanken Spielmechanik vertrauen müssen.

## The story so far

Während ein gewisser Richard Garriott (**Ultima**) 1979 sein erstes Disketten-Rollenspiel **Akalabeth** persönlich vervielfältigte, in Klarsichttüten verpackte und in einem Computerladen verkaufte, waren etliche Designer beim damaligen Videospielgiganten Atari deutlich verstimmt. Weder tauchten ihre Namen in den Spiele-Credits auf, noch genossen sie als eigentliche Gewinn-

bringer großen Respekt innerhalb der Firma. So gründeten sie mit Activision den ersten unabhängigen Spielepublisher. Etwas später kam es durch Marketingexzesse und ein Überangebot mauer Titel zum großen Videospielcrash der frühen 80er Jahre, der das Aus für viele Konsolen und deren Software-Entwickler brachte. Die überlebenden Studios wandten sich spieltechnisch den langsam in Mode kommenden Heimcomputern zu – das besaß obendrein den Vorteil, dass keine Gewinn schmälern den Lizenzgebühren an Konsolenhersteller anfielen. In den nächsten 20 Jahren professionalisierte sich die Spielebranche rasant.



Die besten Indie-Produktionen werden jedes Jahr auf dem Independent Games Festival vorgestellt, das im Rahmen der Entwicklermesse Game Developers Conference in San Francisco statt findet.

## DIE INNOVATIVSTEN INDIE-SPIELE 2005



Wik & The Fable of Souls: Schwing-Action.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D100](#)



Gish: Als Teerkumpen durch Dungeons.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D101](#)



Heute setzt eine Handvoll börsennotierter Konzerne die Mehrheit aller verkauften Titel um, die nicht selten eine (Jahres-)Zahl im Namen tragen. Vor Experimenten mit neuen Spielideen und -szenarien hüten sich die Publisher häufig, schließlich wollen die Aktionäre regelmäßig ihre Dividenden einstreichen. Schlechte Zeiten für Kreativität und originelle Designs? Mitnichten!

## Wilde Geschichten

Independent Game Development, oder kurz: Indie Gaming, also das auf Deutsch eher sperrig klingende »unabhängige Spielen«, besteht grob betrachtet aus zwei Bereichen mit durchaus flexiblen Grenzen. So hegen und pflegen etliche Hobby-Designer solche Genres, die von heutigen Publishern als wenig rentabel und damit nicht mehr produzierenswert angesehen werden. Als »Interactive Fiction« genießen beispielsweise Textabenteuer besonders im englischsprachigen Raum noch immer große Beliebtheit. Jedes Jahr findet die Interactive Fiction Competition statt, bei der die besten neuen Textadventures gesucht werden. Hierzulande arbeiten Fans gerne an technischen Updates oder Fortsetzungen, etwa von klassischen LucasArts-Adventures. Deutsche und internationale Fans schlossen sich zum Hobbyprojekt LucasFan Games zusammen und bastelten einen Nachfolger für **Zak McKracken**. Für ihr **Maniac Mansion**-Remake erhielt die Crew sogar Lob von Erfinder Ron Gilbert persönlich: »Das ist die coolste Sache, die ich seit Jahren gesehen habe!«

## Kreativitätsausbrüche

Zur zweiten Indie-Entwicklergruppe gehören alle, die mit minimalen Finanzmitteln neue Ideen in Spiele umsetzen. Diese Eigenkreationen zeichnen sich oft weniger durch Bombast-Grafik und Orchestersound als durch witziges Spieldesign aus. Schließlich kann sich eine Gruppe von Hobbyentwicklern selten etwa eine 500.000 Dollar teure Lizenz für die **Unreal-Engine** leisten. In Japan stehen Ballerspiele in 2D und 3D hoch im Kurs, etwa die Farborgien von Kenta Cho mit ihren Zen-Anleitungen wie: »Speed! More speed! Speeding ship sailing through barrage, **Torus Trooper**.« Abgefahrene Aktionen wie der **Indie Game Jam** oder **Game in a Day**, bei denen Spiele in vier Tagen beziehungsweise einem einzigen (!) entstehen, haben hier genauso Platz wie die schönen Shockwave-Spiele von Ferry Halim, das 2D-Jump&Run **Gish** oder das Online-Denkspiel **Puzzle Pirates**. In Letzterem lösen Sie als Freibeuter Denksport- und Puzzle-Aufgaben allein oder im Team mit anderen Spielern. Rund 10.000 Piraten zahlen jeden Monat zehn Dollar für das Spektakel – prompt vertreibt demnächst Ubisoft eine Verkaufsversion des Titels.

## FÜNF INDIE-SPIELE, DIE SICH LOHNEN



### Alien Hominid

Ein Absturz auf der Erde, und dann klagt das FBI auch noch das Raumschiff? Kein Wunder, dass der gelbe Alien aus Alien Hominid mies gelaunt ist und in diesem grellbunten Online-Spiel wild um sich schießt. Im Mai erscheint auch in Europa die generalüberholte Xbox- und PS2-Fassung des überraschend populären 2D-Flash-Sidescrollers.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D85](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D85)



### Duokutsu Monogatari

Als namenloser Knuddelheld müssen Sie im 2D-Action-Adventure Duokutsu Monogatari (»Höhlen-Geschichte«) aus einem komplexen Höhlensystem entkommen und den dort ansässigen Migma-Langhoren im Kampf gegen einen wirren Wissenschaftler beistehen. Trotz Simpelgrafik: Viele aufrüstbare Waffen, Bosskämpfe und drei unterschiedliche Enden sorgen für Abwechslung.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D86](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D86)



### Blockland

Indie Gaming pur: Blockland wurde von seinem Erfinder Eric Hartman als eine Art Online-Baukasten konzipiert, in dem Sie mit anderen Spielern alles bauen, wonach Ihnen der Sinn steht. Pfiffige Modder entwickelten für das Spiel jetzt Deathmatch-Level, in denen sich kleine Legomännchen jagen. Sehr, sehr abgefahren.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D87](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D87)



### Torus Trooper

Kenta Chos famoses Action-Spiel Torus Trooper macht süchtig. Sie rasen zu treibenden Electro-Beats durch einen 3D-Tunnel, schießen auf entgegenkommende Jäger und weichen Minen aus, die Ihnen kostbare Zeit klauen. Ebenfalls sehr zu empfehlen: Tumiki Fighters, auch auf Chos Aba-Games-Website zu finden. Auch kostenlos.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D88](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D88)



### Samorost

Ein Indie-Klassiker darf in dieser Liste auf keinen Fall fehlen: Samorost, ein preisgekröntes Flash-Grafik-Adventure von Jakub Dvorsky aus Tschechien. Als kleiner Zipfelmützenmann müssen Sie die Kollision zweier leicht surrealer Asteroiden verhindern, auf denen die merkwürdigsten Wesen wohnen. Absolut märchenhaft.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D89](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D89)

## Spieler gesucht!

Nur wenige Indie-Entwickler dürfen sich über einen Deal mit einem großen Publisher freuen. Neben Vermarktbarkeits-Zweifeln der Hauptgrund: Das derzeitige Vertriebssystem macht es selbst teuren und erfolgreichen Profi-Produktionen schwer. Oft verschwinden auch diese nach einem halben Jahr aus den Regalen, um neuen Spielen Platz zu machen. Independent-Spröss-

linge, die oft eher geruhsam ihren Fankreis aufbauen, hätten in dieser schnelllebigen Welt keine Chance. Die Lösung ist einmal mehr das Internet: Eine potenziell globale Spielergemeinschaft, die je nach Qualität eines Titels auch ein paar Dollar auf den Tisch legt. Das haben auch Design-Legenden und Activision-Gründer David Crane (**Pitfall**, **Decathlon**) und Alan Miller (**Star Master**, **Law of the West**) erkannt: Sie entwickelten mit drei alten Kollegen in ihrer





Von fast überirdischer Schönheit: Ferry Halims High Delivery, in dem Sie Blumen mit einem Luftballon aufsammeln müssen.



Echte Flipper aus Holz und Metall werden kaum noch hergestellt – Little Wing baut daher originelle Tische wie Monster Fair für den PC.

Firma Skyworks Technologies seit 1995 über 200 pfiffige (Werbe-)Spiele und verkauften diese an Konzerne wie BMW, Pepsi, MTV und Mattel. Ein »normales« Entwicklungsstudio schafft in diesem Zeitraum bestenfalls zehn Vollpreis-Titel.

### Das Independent Games Festival

Einmal jährlich findet im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco das Independent Games Festival statt, bei dem zehn ausgewählte Studentenspiele und 20 Indie-Entwickler-Titel vorgestellt werden. In diesem Jahr reichten 92 Studentengruppen aus elf Ländern ihre Spiele ein, darunter Argentinien, die Türkei und Brasilien. 78 Indie-Teams, im Schnitt fünf Personen groß und mit einem Budget von rund 50.000 Dollar ausgestattet, rangelten um die je zehn Startplätze der Kategorien »Web/Downloadable« und »Open«, in die beispielsweise kostenpflichtige Titel fallen. Trauriges Detail am Rande: Aus Deutsch-



Zak McKracken 2: Die höchst inoffizielle Fortsetzung des klassischen Lucasfilm-Adventures.

land stammte keine einzige Bewerbung, trotz Games Academy & Co. Bei der feierlichen Preisverleihung teilten sich **Gish** und **Wik & The Fable of Souls** die beiden Hauptpreise für innovatives Design. **Wik** sackte noch einen dritten Preis für innovative Grafik ein. Das kunterbunte **Alien Hominid** gewann neben dem Publikumspreis eine Auszeichnung für innovative Grafik und technische Raffinesse. Der 2D-Sidescroller um ein rabiates, quittegelbes Alien, das auf der Suche nach seinem abgestürzten Ufo alles kurz und klein schießt, war ursprünglich nur ein Online-Spiel. Doch Entwickler The Behemoth produzierte eigenhändig eine teure Konsolenversion – für insgesamt 1,3 Millionen Dollar. Woher kam die immense Summe? Programmierer Tom Fulp klärt auf: »Wir haben Sparbücher geplündert, Lebensversicherungen ausbezahlen lassen und Hypotheken auf unsere Häuser aufgenommen. Und bislang hat niemand von uns in den letzten 18 Monaten einen Gehaltsscheck gesehen.«

### Vom Indie zum Profi

Kreative Kontrolle hin, kleine Teams und Kameradschaft her: Insgeheim träumen viele Indie-Entwickler davon, eines Tages ihr Doppelleben – normaler Beruf bei Tag, Spieldesigner bei Nacht – an den Nagel zu hängen und stattdessen bei einem Publisher wie Electronic Arts oder Atari unter Vertrag zu stehen. So wie die **Counterstrike**-Designer Minh Le und Jess Cliffe, deren heutige Kollegen bei Valve ihre einstigen Idole waren und die sich mit bizarren Zurschriften herumschlagen dürfen. »Ein Spieler schickte uns um die 3.000 E-Mails, in denen er Hundestaffeln für **Counter-Strike** forderte«, berichtet Cliffe. »Wir überlegen heute noch, wie das funktionieren soll.« Andere Entwickler beschreiten den umgekehrten Weg vom Profi- zum Indie-Studio. Der japanische Flipper-Experte Little Wing (**Tristan, Crystal Caliburn**) vertreibt seine Spiele heute ausschließlich online. Reflexive Entertainment (**Star Trek: Away Team, Lionheart**) bietet auf der Firmenhomepage Download-Spiele zum Kauf an – darunter auch das 2005 prämierte **Wik & The Fable of Souls**.

### BLICK ÜBER DEN TELLERRAND: INDIE-VIDEOSPIELE

Unabhängige Designer lieben den PC als offene, günstige Entwicklungsplattform. Konsolenspiele sind deutlich teurer für einen kreativen Schuss ins Blaue. Manchmal springen Publisher jedoch über ihren Schatten und lassen ihren Designern freien Lauf – vorzugsweise auf der PlayStation2, die über die größte Spielergemeinde verfügt. Das Ergebnis sind Titel wie die verrückte und mehrfach preisgekrönt »kleiner Prinz rollt alles zu einem großen Ball zusammen«-Sammelie Katamari Damacy. Oder das wunderschöne Action-Adventure Ico, in dem Sie als kleiner Junge ein geheimnisvolles Mädchen retten und mit ihm aus einem Schloss entkommen. Im kultigen Musikspiel Amplitude aktivieren Sie mit einem Raumschiff die Instrument- und Gesangs-Tracks von Crossover- und Pop-Songs.



Katamari Damacy: Vom Lippenstift bis zum Hochhaus ist nichts vor der rollenden Riesenkugel des Sammelprinzen sicher.

### Wohin geht die Reise?

Die Filmindustrie der 80er Jahre glich der Spielebranche von heute: Serien und uninspirierte Actionkost beherrschten die Leinwände, bis sich die Weinstein-Brüder mit ihrem Indie-Studio Miramax einen Namen machten. Erfolgreiche Filme wie **Sex, Lügen und Video, Pulp Fiction** und **Der englische Patient** brachten intelligente Geschichten in die Kinos und große Studios zum Grübeln. Heute existiert kaum ein Filmstudio, das keine Streifen mit Ecken und Kanten im Repertoire hat – denn der Markt dafür ist da. Die Moral von der Geschichte? Indie-Spiele machen Hoffnung auf Marktvelfalt. Wenn die Popularität unabhängiger Titel weiter steigt, werden sich Spiele-Publisher hüten, nur noch auf Nachfolger und Lizenzen zu setzen. RA

### INDIE-GAMES IM INTERNET

Ein erschöpfender Report über die Independent-Szene könnte statt drei Seiten locker drei Bücher füllen – und das gilt auch für die entsprechenden Links zu den Programmen. Sollten Sie einen Namen oder ein Spiel aus dem Hauptartikel vermissen, empfehlen wir Ihnen einen Besuch bei der Suchmaschine Ihres Vertrauens.

Independent Gaming Source	Guter Startpunkt für die Indie-Entdeckungsreise	<a href="http://www.tigsource.com">www.tigsource.com</a>
Independent Games Festival	Die besten Indie-Spiele mit Download-Links	<a href="http://www.igf.com">www.igf.com</a>
Indie Game Jam	Von der Idee zum Spiel in vier Tagen	<a href="http://www.experimental-gameplay.org">www.experimental-gameplay.org</a>
Game in a Day	Die Herausforderung – ein Spiel in 24 Stunden	<a href="http://www.gameinaday.com">www.gameinaday.com</a>
GameHippo	Über 1.000 komplette PC-Spiele aus aller Welt	<a href="http://www.gamehippo.com">www.gamehippo.com</a>
Experimental Gameplay Project	Studenten bauen 50 bis 100 Spiele im Semester	<a href="http://www.experimentalgameplay.com">www.experimentalgameplay.com</a>
Orisinal	Ferry Halims wunderschöne Shockwave-Spiele	<a href="http://www.ferryhalim.com/orisinal">www.ferryhalim.com/orisinal</a>



## Künstliche Existenz

## SIEH MAL WER DA LEBT

Schon immer waren Menschen fasziniert von der Idee, künstliches Leben zu erschaffen. Kann Technik einen synthetischen Organismus entstehen und lernen lassen?

**A**ki Maita ärgerte sich schon lange darüber, dass sie sich in ihren engen Wohnverhältnissen in Tokio kein Haustier halten konnte. Doch Aki teilte mit vielen Menschen in Japan die Leidenschaft zur Technik. Eines Tages verband sie Wunsch und Leidenschaft auf spektakuläre Weise: Ein einfaches LC-Display, ein wenig Arbeitsspeicher, ein kleines Programm, ein paar Tasten – und fertig war das **Tamagotchi**, japanisch für »niedliches kleines Ei«. 1996 begann dann der Siegeszug des kleinen Computer-Haustieres unter der Flagge des Spielzeugherstellers Bandai, meist als Schlüsselanhänger und ständiger Begleiter. Eltern schworen auf die pädagogische Wirkung, denn für Kinder war das Pixelwesen die Vorstufe zum lebendigen Haustier, der realitätsnahe Verantwortungstest.

Sonderlich kompliziert war das Programm des Tamagotchis nicht. Es forderte in gewissen Zeitabständen und per Zufall Essen, Unterhaltung oder Pflege ein. Ohne die Zuwendung des Besitzers drohten Krankheit und Tod. Ein hartnäckiges Ge-

rücht besagt, dass es bei der ersten Auflage des Tamagotchi nicht einmal den retten-den Reset-Knopf gab, der die Wiedergeburt des digitalen Lebens einleitete. Auf der ganzen Welt feierte das Tamagotchi erstaunliche Erfolge, war bei Groß und Klein gleichermaßen beliebt. Originale Tamagotchis sind heute kaum mehr anzutreffen – Nintendos Verkaufsschlager **Pokémon** hat den Kult allerdings geschickt aufgegriffen und um Kampftraining sowie Wettbewerbe unter den Besitzern erweitert. Als »künstliches Leben« gelten Tamagotchi und **Pokémon** allerdings nicht – Lernfähigkeit sowie Reproduktion sind entweder gar nicht oder nur rudimentär in der digitalen Existenz dieser Wesen vorgesehen.

## Lust zu Leben

Anfang der 70er Jahre hatte sich der Mathematiker John Conway erstmals an die Simulation von Leben auf digitale Art gewagt: Das **Game of Life** simulierte ohne Eingriff des Benutzers das Wachstum von Zellkulturen, basierend auf wenigen ma-

thematischen Regeln. In einem Gitternetz überlebt eine Zelle, wenn sie an zwei oder drei Nachbarn grenzt, ansonsten stirbt sie. Existieren drei Zellen um ein leeres Feld, entsteht dort eine neue Zelle. Auf diese Weise wuchern und schrumpfen mit jedem Rechnungsdurchgang Klötzchenstrukturen. Noch heute bilden sich Fan- kreise um das Spiel des Lebens, die Conways Idee als Betätigungsfeld für Mathematik-Experimente nutzen (► [WWW.GAME-STAR.DE/QUICKLINK:GOL](http://WWW.GAME-STAR.DE/QUICKLINK:GOL)). Besonders spektakulär sind die Ergebnisse für Laien allerdings nicht, der Unterhaltungswert einer **Life**-Simulation liegt selbst für ambitionierte Anwender nur bei wenigen Minuten.

Viel spannender und revolutionärer erschien Spielern dagegen 1985 Activisions **Little Computer People** für den Commodore 64, geschrieben von David Crane (**Ghostbusters, Decathlon**). Beim ersten Start des »House on a disk« entstand aus der Seriennummer des Datenträgers und dem Geburtsdatum des Spielers das Erbgut eines kleinen Mannes, der fortan in einem drei-

Little Computer People:  
Puppenhaus für den C64







Black & White: Die Kuh strahlt, weil sie gestreichelt wird – und lernt so erwünschte Verhaltensweisen.

stöckigen Gebäude im Computer »lebte« – samt Haustier. Der Minimensch wuselte selbstständig im Gebäude herum und tat allerhand kuriose Dinge. Per Tastatureingabe konnte der Spieler seinen Bewohner auch direkt bitten, etwa den Fernseher anzuschalten, Klavier zu spielen, den Hund zu füttern oder ein Feuer im Kamin zu entfachen. Das Tamagotchi-Prinzip kam nicht zu kurz: Wer seinen kleinen Jungesellen nicht mit Lebensmitteln versorgte, verurteilte die scheinbare Lebensform zu langer Krankheit und schließlich zum Tode. Kleine Geschenke wie Bücher oder Schallplatten stimmten das Wesen freundlich. Eine gelegentliche Streicheleinheit wurde ebenso wenig verschmäht wie ein ausführliches Telefonat.

**Little Computer People** war kein Spiel im eigentlichen Sinne, eher ein virtuelles Puppenhaus, trotzdem entwickelte es Faszination und Sogwirkung. Schon früh nach Verkaufsstart bildeten sich zahlreiche Gerüchte um das angeblich intelligente Leben im Commodore 64. Besonders beliebt

waren Geschichten über spontane Partys, bei denen mehrere Geschöpfe für Stimmung sorgten. Ebenfalls unbestätigt blieben auch die Sichtung eines Vollbades oder die Lüftung des Geheimnisses um das Zimmer hinter der Dachbodentür. Bei aller Interaktivität mit der Spielfigur blieb **Little Computer People** einen Effekt schuldig: Zu keiner Zeit gewann ein Beobachter den Eindruck, dass Wesen wäre gelehrt oder habe ein eigenes Bewusstsein.

### Vererbte Lernschwächen

Nach dem faszinierenden Software-Abenteuer von Activision gab es lange Zeit kein vergleichbares Produkt, das der Idee von künstlichem Leben folgte. Erst 1996 veröffentlichte Mindscape das Strategiespiel **Creatures**, das mit lernfähigen Wesen und komplexer Erbgut-Simulation auf Kundenfang ging. Anders als bei den **Little Computer People** forderte **Creatures** nicht nur zum Beobachten auf. Vielmehr ging es auch darum, die niedlichen Norns vor den bösartigen Grendel zu beschützen, die gelegent-

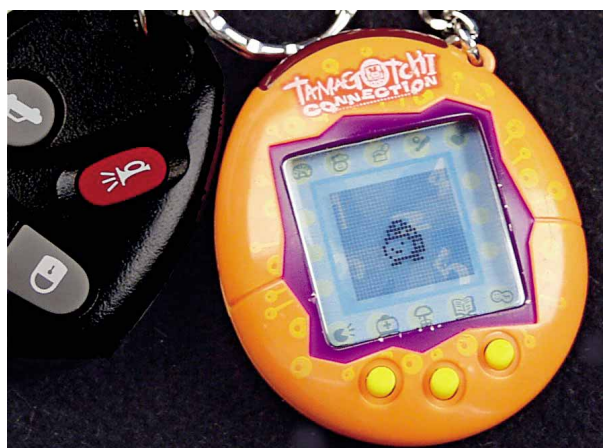
### ALTER EGO (C64)

Activision veröffentlichte 1985 *Alter Ego*, ein optisch anspruchsloses Multiple-Choice-Spiel auf der Basis psychologischer Erkenntnisse. In sieben Abschnitten, verteilt auf drei jeweils beidseitig bespielten Disketten, durchlebte der Käufer den kompletten Lebenszyklus seiner Spielfigur anhand detaillierter und oft zynisch-humorvoller Texte. Vor dem eigentlichen Spiel legte der Benutzer seine Persönlichkeit mit einer Reihe von Wahr/Falsch-Statements fest. Besonders die Simulation von Beziehungen zum anderen Geschlecht war beliebt. Erfahrungen rechnete *Alter Ego* in Punkte für verschiedene Kategorien um, ähnlich einem Rollenspiel. Activision verkaufte von *Alter Ego* zwei Versionen: für die weibliche und für die männliche Kundschaft.



Cooler Texte machten das Lebensspiel *Alter Ego* zum Kulthit.

lich das Ökosystem des Spielers unsicher machten. Die jungen Norns schlüpften aus digitalen Eiern, von denen sechs Stück mit auf der Diskette lagen – weiteren Nachwuchs mussten die Lebewesen selbst zeugen. Die Lernphase der frisch geborenen Kreaturen nahm viel Zeit in Anspruch. Mit Spielzeug, Maschinen und Lerncomputern brachte der Spieler seine Wesen dazu, mit der Umgebung zu interagieren, sprechen zu lernen und die Bedienung von Abwehrmechanismen gegen die Grendel zu verinnerlichen. Tatsächlich waren Lernfähigkeit und Vererbung in **Creatures** so realistisch und für zahlreiche Käufer so fesselnd, dass der Entwickler Creature Labs immerhin zwei Nachfolger aus der Taufe heben durfte. In einer Sache sind die Wesen vielen anderen Experimenten auf dem Gebiet des künstlichen Lebens einen entscheidenden

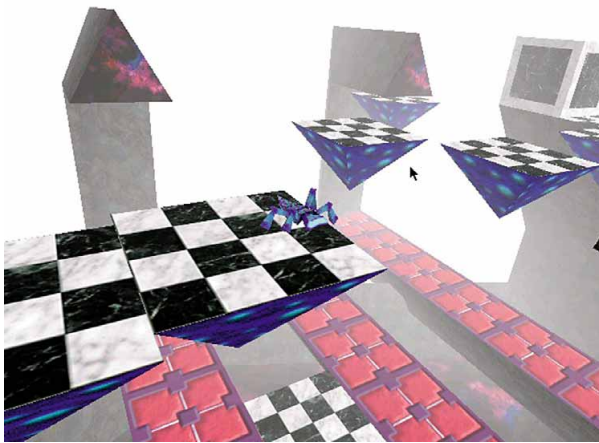


Tamagotchi-Lebewesen in Eierform waren Ende der 90er ein Riesentrend.



*Creatures* bleibt bis heute die glaubhafteste Simulation künstlichen Lebens.





Ein Spinnenroboter sollte in Galapagos seinen Weg durch Labyrinth finden.



2006 soll Black &amp; White 2 lernende Kreaturen und Strategiespiel verbinden.

## PROJECT N.U.D.E. (XBOX)

Project N.U.D.E. – ein Spiel von Microsoft speziell für den schwierigen japanischen Markt – nutzt das Xbox-Headset, um eine künstliche Intelligenz namens PASS (Personal Assistant Secretary System) zu betreuen. Ähnlich den Norns aus Creatures lernt PASS auf eigene Faust ihre Umgebung kennen, der Spieler bringt der mädchenhaften Figur über Sprachkommandos verschiedene Tätigkeiten bei.



Die Digi-Dame reagiert auf der X-Box auf Sprachkommandos per Headset.

Was in der Theorie nach einem spannenden Experiment klingt, kranke jedoch in der Praxis an einer schwerfälligen Spracherkennung und einem so gut wie nicht vorhandenen Spielkonzept. Einige Fans fand Project N.U.D.E. trotzdem, allerdings nur bei solchen mit guten Kenntnissen der japanischen Sprache. Und Microsoft verdiente nebenher noch ein paar Yen mit aufwändig gestaltetem Artwork-Büchern.

## PRINCESS MAKER 2 (PC, PS2)

Noch eine Lebenssimulation aus Japan: Im populären Princess Maker agieren Spieler als König und bereiten die eigene Tochter im Alter von 10 bis 18 Jahren auf das Leben vor. Als Basis dient der aufgebohrten Tamagotchi-Variante von Gainax eine Fantasy-Welt mit Elfen, Orks und anderen Genre-Elementen. Im Land der aufgehenden Sonne ist das Spiel unter anderem für Playstation und Gameboy erhältlich, zusätzlich zu Merchandise-Artikeln wie Puppen-Serien oder Trading-Card-Spielen im Stil von Magic - The Gathering.



Die Prinzessin lernt und handelt entsprechend Ihren Vorgaben.

Schritt voraus: Norns lernen voneinander und geben ihr Wissen selbstständig an Artgenossen weiter, etwa die Bedienung von Fahrstühlen oder Lebensmittelspendern.

Auch in einem Geschicklichkeitsspiel hatte künstliches Leben einen kurzen Auftritt. In Anarks **Galapagos** (1997) manipulierte der Spieler fallengespickte 3D-Labyrinth, in denen ein spinnenartiger Roboter namens Mendel eigenständig herumlieft. Aus Fehlritten, Abstürzen ins Bodenlose oder Hitzetod in Laserstrahlen sollte Mendel lernen, bekannte Gefahren in Zukunft selbstständig zu vermeiden – in Wirklichkeit stolperte der Krabblar weitgehend kopflos ins Verderben, wenn man ihn alleine ließ. **Galapagos** fand trotz der interessanten Idee nur wenige Käufer, die sich auch noch über das alles andere als intelligente Verhalten von Mendel ärgerten.

## Gut und Böse

Fortschrittlicher ging Peter Molyneux in **Black & White** vor. Molyneux, der 1989 mit der Gott-Simulation **Populous** auf Amiga und PC seinen Ruf als Top-Designer gegründet hatte, versetzte den Spieler in die Rolle eines überirdischen Wesens, das über eine körperlose Hand ins Leben von Inselbewohnern eingreift. Hauptverbündeter auf Erden war dabei eine überdimensionale Kreatur, vom Affen bis zum Löwen, die sich – wieder einmal – frei nach dem Tamagotchi-Prinzip manipulieren ließ. Bemerkenswert in **Black & White** ist dabei noch heute die Lernfähigkeit der Kreaturen. Verhält sich Ihr Tier anfangs wie ein kleines Kind, tapst durch die Welt und nagt an verschiedenen Gegenständen, lernt es durch Beobachten neue Aktionen und durch Ihre Streicheleinheiten oder Schläge, was erwünscht ist oder nicht. Darf man Menschen essen? Wenn Sie erste Versuche mit Backpfeifen quittieren, wird sich Ihr Wesen nie mehr an den kleinen Männchen vergreifen, kraulen Sie dagegen den Bauch, mampft es mit Lust weiter. Und verändert sein Aussehen entsprechend:

Gute Tiere werden Lichtgestalten, bösen wachen Mörderkrallen und aschfahles Fell. Ausgewachsene Monster schauen sich nicht nur Zaubersprüche und Taktiken beim Spieler ab, sondern wenden ihre Fähigkeiten selbstständig sinnvoll an, um etwa die Zitadelle gegnerischer Götter anzugreifen. In der Praxis waren die Strategieelemente und Levelaufgaben nervenzehrend; Spieler begnügten sich mit dem Hätscheln ihrer Kreatur. Das war auch deswegen so dankbar, weil die hoch detailierte Grafik glaubwürdige Rückmeldungen erlaubte: Sie sahen am Grinsen, Greinen oder Grübeln Ihres Tieres sofort, was es gerade beschäftigte. Auf dem Weg hin zur Illusion künstlichen Lebens war das ein neuer, wichtiger Schritt. Derzeit arbeiten Molyneux bei Lionhead an **Black & White 2**, das Anfang 2006 auf den Markt kommen soll.

## Leben als Illusion

Wenn die Wissenschaft künstliche Intelligenz jagt, dann meint sie in letzter Konsequenz ein von Menschen gemachtes Bewusstsein, das sich selbst erkennt – ein Ziel, das Computerspielen fremd geblieben ist. Dem Medium genügt die Täuschung. Denn was künstliches Leben zum Unterhaltungsgegenstand macht, ist das Versprechen einer Eigenständigkeit, die sich vollständiger Kontrolle entzieht – das gilt für die **Sim City**-Stadt, deren Viertel sich von alleine entwickeln, ebenso wie für den Tagesablauf einer Familie in **Die Sims**. Künstliches Leben lässt sich nur indirekt steuern, durch Vorgaben oder Lernanreize; das Prickeln liegt im Beobachten der Konsequenz. Denn Leben ist rebellisch: es macht nicht immer das, was man erwartet. So beschränkt sich die Allmacht des Spielers – ein ungewöhnliches Konzept in einem Medium, in dem der Raketenwerfer auf Knopfdruck feuert und die Armee auf jeden Klick reagiert. Vielleicht ist der lebensechte Organismus deshalb immer Experiment geblieben: Mit ihm zu interagieren heißt vor allem, sein Wachstum zu beobachten.

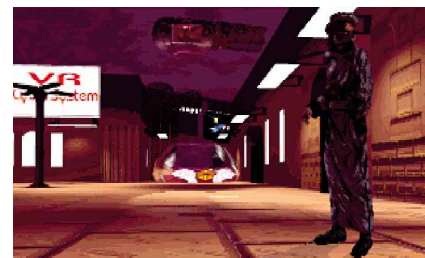
DS CS





# HALL OF FAME SYNDICATE

Ein Cyberpunk-Spiel faszinierte mit perfekter Präsentation und brachte Zigttausende zur Raserei.



Das Intro musste man damals gesehen haben.

Unter der Handvoll populärer Entwicklungsstudios der 90er Jahre galt eines lange Zeit als das mutigste: Bullfrog. Während Origin und Sierra Serien fortsetzten und LucasArts um Adventures sowie **Star Wars** kreiste, experimentierten die Briten in einem einzigartigen Innovationsrausch mit Ideen und Konzepten. Der damalige Bullfrog-Kopf Peter Molyneux hatte sich 1989 mit **Populous** in den Designer-Olymp geschossen, nun legte er im Jahrestakt kreativ und technisch wegweisende Spiele nach: **Magic Carpet**, **Theme Park**, **Dungeon Keeper**. Die Initialzündung für die beispiellose Serie gab 1993 ein Titel, der als das erste anspruchsvolle Action-Taktikspiel gilt: der Cyberpunk-Thriller **Syndicate**.

## Zynische Zukunft

Als Privatpolizei weltbeherrschender Industrie-Syndikate streifen in naher Zukunft Cyborg-Agenten durch trostlose Techno-Städte und erledigen jede Konkurrenz. Die Viererteams lösen in Echtzeit zunehmend komplexe Aufgabenketten: Stehen zuerst nur Feuergefechte an, müssen später unter Zeitdruck Zielpersonen gefunden, Zivilisten rekrutiert oder Gebäude gesprengt werden. Durch die Kommando-Einsätze erobern Sie als Syndikats-Chef schrittweise die Welt, die Steuergelder fließen zwischen den Missionen in Forschung und Ausrüstung. Schon das brilliant inszenierte, fein animierte Intro setzt den Rahmen für ein bedrückend ironiefreies Zukunftsszenario, in dem jede Moral kollabiert ist: Megastädte werden zu Freiluftlabors für »unsere Marketing-Jungs«, einen aufsässigen Stadthalter bestraft die Fir-

ma mit Liquidation seiner Frau – derart beißender Zynismus zieht sich als roter Faden durch alle Missionen. Sind die blassgrünen Hauptquartier-Menüs noch im VGA-Standard (320 mal 200 Pixel) gehalten, schaltet das Spiel für die Einsätze in den hochauflösenden EGA-Modus 640 mal 400 – gestochen scharfe Bilder sind das Ergebnis, wenn auch nur in 16 Farben. Dieses Manko münzte Bullfrog geschickt in ein Stilmerkmal um, denn die Farbarmut unterstreicht das düstere Flair der Zukunftsstädte.

## Das fieseste Addon

**Syndicate** ist von Haus aus anspruchsvoll, sind doch die Agenten einzeln oder als Gruppe zu steuern, als Spezialisten (etwa Scharfschützen) auszurüsten und über ihre Biowerte sogar während der Mission in Treffsicherheit oder Laufgeschwindigkeit

zu manipulieren. Dazu kommen knackig schwere Missionen, in denen erschöpfte Agenten auf dem Rückweg von knapp gelungenen Aufträgen von waffenstarrten Gegnertruppen überrumpelt werden. Spielerische Mankos heben den Frustgrad vollends in astronomische Höhen, etwa die mäßige Wegfindung oder die Tatsache, dass Gegner im Inneren von Gebäuden unsichtbar bleiben. Wer sich durchbiss, durfte zu Recht stolz sein – aber nicht lange: Einige Monate nach dem Hauptprogramm veröffentlichte Bullfrog das Addon **American Revolt**, bei dem sogar **Syndicate**-Veteranen nicht über das zweite Level hinauskamen. 1996 schob Bullfrog den würdigen Nachfolger **Syndicate Wars** hinterher, der das Originalkonzept in 3D-Optik verfrachtete, im Laden aber floppte.

CS



Das Viererteam des Syndikats im Schusswechsel mit gegnerischen Agenten.

## DESWEGEN LEGENDÄR

- Beklemmendes Zukunftsszenario, atmosphärisch perfekt umgesetzt
- Action-Einsätze mit wechselnden Aufgaben und Taktik-Elementen
- Management: Steuergelder fließen in Forschung und Ausrüstung
- Hires-Grafik mit 16 Farben, damals spektakuläres Render-Intro
- Schwer, schwerer, Syndicate – Frustfaktor gewaltig, trotzdem schaffbar

## SYNDICATE ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts  
ENTWICKLER: Bullfrog  
QUELLE: Ebay  
SPRACHE: Englisch

ORIGINALRELEASE: 1993  
CA. PREIS: 15 Euro  
USK: nicht geprüft



### HARDWARE MINIMUM:

CPU mit 33 MHz, 4 MByte RAM

### SO LÄUFT'S:

Um Syndicate unter Windows XP spielen zu können, benutzen Sie den kostenlosen Emulator »DOSBox« in der aktuellsten Version 0.63 (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/001](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/001)).

FAZIT: DÜSTERE ACTION-TAKTIK, HOCHSPANNEND UND FRUSTRIEREND.



## Die Vorletzte

## SAGEN SIE MAL!



Wer diesen Fragebogen beantwortet und unter dem Stichwort »Mal<sup>1</sup>« an uns schickt, nimmt an der Verlosung von Irgendwas teil. Toll, was? Ach, übrigens, Einsendeschluss ist der 24. Mai 2005.

## 1. Wie heißen Sie?

- ☐ Gordon ☐ Lara ☐ Duke

## 2. Wie alt sind Sie?

- ☐ 16 ☐ 45 ☐ anders

## 3. Was sind sie?



- ☐ T aus Überzeugung. CTs können gar nix.  
☐ [25] Orc Hexenmeister in UC LFG [26] Blaulaubknollen  
☐ Kaiser von Rom  
☐ Hanfbaron  
☐ Versteh' die Frage nicht.

## 4. Was spielen Sie gerade?

- ☐ World of Warcraft  
☐ was anderes  
☐ World of Warcraft

## 5. Welche Hardware besitzen Sie?

- ☐ Maus ☐ Katze ☐ Stuhl  
☐ Geforce FX 5900 Ultra

## 6. Wer ist Ihr Lieblings-Entwickler?

- ☐ Auf keinen Fall Blizzard!  
☐ Die Typen aus Kalifornien, die dieses Echtzeit-Strategiespiel gemacht haben. Das mit den Panzern!  
☐ Doch Blizzard!

## 7. Welche PC-Spiele-Magazine lesen Sie außer GameStar? (bitte nur eine Nennung)

- ☐ Keins

## 8. Wer ist Ihr Lieblingsredakteur?

- ☐ Die lustige Frau  
☐ Der Kleine mit der Brille, na, Sie wissen schon! Wie heißt denn der?  
☐ Alle bzw. eigentlich keiner

## 9. Wer ist Ihr Idol?

- ☐ Der Kleine mit der Brille! Ich komm' gleich auf den Namen...  
☐ Gordon Freeman (Ehrlich? Der Loser?)

- ☐ Ja, ehrlich.

## 10. Ist es Ihrer Meinung nach ein Fehler, dass immer weniger Entwickler nicht darauf verzichten, keine Weltkriegs-Titel zu entwickeln? (Fangfrage!)

- ☐ Ja, unbedingt! ☐ Nicht wirklich. ☐ Ha?!

## 11. Was hat Sie am Spielejahr 2005 am meisten beeindruckt?



- ☐ Doom 3  
☐ Mick Schnelle  
☐ Das muss 2004 heißen, 2005 hat doch gerade erst angefangen!

## 12. Was regt Sie richtig auf?

- ☐ Dumme Fragen wie diese! Argh!  
☐ Der fiese G-Man, echt jetzt!  
☐ Die Flut an Ego-Shootern zum Freibadtag im Ostseebad Bad Friedrichshall. Zumal Bad Friedrichshall gar nicht an der Ostsee liegt!

## 13. Schätzen Sie: Wie viele unverkaufte Exemplare von John Romeros Daikatana sind in diesem Glas?

- ☐ 13 ☐ alle  
☐ In welchem Glas? Hier ist kein Glas!

## 14. Psycho-Frage: Der PC Ihres Nachbarn ist schneller als Ihrer. Wie reagieren Sie?

- ☐ Ich schleiche mich in sein Haus, weiche Wachen (Frau, Kinder) aus und sabotiere den PC.  
☐ Ich ordne einen Luftschlag an. Bumm!  
☐ Ich nehme die Kettensäge...  
☐ Immer diese Gewalt! Kein Wunder, dass Spiele in Verruf geraten. Ich rede über alle Probleme. Wenn's nix bringt, nehme ich doch die Säge.

## 15. Wer ist der da unten auf dem Bild?



- ☐ Das ist er! Der Kleine mit der Brille! Nur ohne Brille!  
☐ Ist ja billig: Will Wright, Surf-Weltmeister von 1982.  
☐ Papa?

## 16. Wie beurteilen Sie Valves Internet-Plattform Steam?

- ☐ So ein [zensiert], ist doch wahr!  
☐ Toll, dieses Steam. Äh, was war das noch?  
☐ Ich verstehe nicht, warum sich Leute über Steam beschweren. Valve will sich doch nur vor Raubkopierern schützen. (Ha, erwisch! Sie sind Gabe Newell! Lassen Sie die Geißeln frei, und kommen Sie mit erhobenen Händen raus!)

## 17. Wo verbringen Sie Ihren Urlaub?

- ☐ Auf de\_dust, aber nur mit Bombe.  
☐ In der Kanalisation, bei den Leichen.  
☐ In Gallien. Ganz Gallien.

## 18. Aus welchem Spiel stammt der Satz »Rise and shine, jackass!«?

- ☐ Jessie – Ein Zirkuspferd in Not  
☐ Die Siedler 3  
☐ Aus dem Spiel mit dem Glatzenpeer. Sie wissen schon.



## 19. Sonst noch was?

- ☐ Nö, eigentlich nicht.  
☐ Darf ich bei Ihnen Spieletester werden? (Nein.)

## 20. Warum stellen Sie eigentlich dauernd so doofe Fragen?

- ☐ Was, ich? SIE stellen hier die Fragen! (Oh, stimmt.)

## 21. Wie bewerten Sie diesen Fragebogen?

- ☐ Schlecht! ☐ Geht so.  
☐ Was gibt's denn zu gewinnen?

GR

## GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 69: GAMESTARWINIA



Ich, Dr. Sepulveda, habe intelligentes Leben außerhalb von PCs erschaffen: Das hier sind Redakteure. Die tun normalerweise, was sie wollen.



Deswegen ernenne ich einen von ihnen zum Anführer, der die anderen zur Arbeit schickt.



Allerdings lauern auf die Redakteure unheimliche Gefahren!

<sup>1</sup>Mal: Redaktion GameStar, Stichwort »Mal«, Leopoldstraße 252 b, 80807 München



# IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Im Mai ist E3:  
Die nächste Ausgabe steht ganz  
im Zeichen der  
weltgrößten Spiele-  
messe in Los Angeles.



## GAMESTAR CD/DVD

Auch im nächsten Monat liefern wir mit unserer Vollversion stundenlangen Spielspaß. Dazu gibt's die besten Demos aktueller Spiele zum Ausprobieren. Und wer nicht selber spielen will, genießt unsere kompetent kommentierten Videos zu den wichtigsten Tests und Previews – natürlich wieder mit Testcheck und Kuriositäten. Obendrein: Mods, Karten, Patches und Treiber.

## MESSE-REPORT

# E3 2005

Vom 18. bis 20. Mai treffen sich Spiele-Spezialisten aus aller Welt in Los Angeles zur E3 2005. Auch wir sind dabei, um hautnah über kommende Hits wie **Gothic 3**, **Half-Life 2: Aftermath**, **Need for Speed: Most Wanted**, **C&C Alarmstufe Rot 3**, **Spore** oder den neuen **Blizzard**-Titel zu berichten. Wir liefern einen dicken Messe-Teil mit News, Previews und Designer-Interviews.



## PREVIEW AGE OF EMPIRES 3

Wir löchern die Strategie-Experten von Ensemble zu ihrem Hit-Kandidaten: Wozu etwa braucht Age of Empires 3 eine Physik-Engine, welche Kniffe beherrscht die KI? Hier gibt's Antworten.



## PREVIEW F.E.A.R.

Auf der E3 2004 wurde F.E.A.R. erstmals gezeigt, inzwischen ist die Grusel-Ballerei fast fertig. Furchtlos jagen wir mordlüsterne Geisterkinder und berichten über den Horror-Trip.



## TEST DUNGEON LORDS

Nach etlichen Verschiebungen metzeln wir uns mit Dungeon Lords in den Rollenspiel-Frühling. Kann Altmeister David Bradley seine Versprechen zu Kampf- und Fertigkeitensystem halten?

## TEST JUICED

Die Testversion von Juiced ist knapp am Redaktionsschluss dieser Ausgabe vorbeigeschrammt, doch im Mai geben wir Tuning-Vollgas.

## MAGAZIN DAWN OF WAR

Die Designer des Echtzeit-Strategie-Knallers Dawn of War plaudern für unseren Making-of-Report aus dem Entwicklungs-Nähkästchen.

## HARDWARE 3D-KARTEN BIS 250 EURO

Wir testen zehn neue Grafikkarten, darunter Nvidias GeForce 6600 GT und ATIs Radeon X800!

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Am Kiosk erscheint  
**GameStar**  
**7/2005**  
am **1. Juni**  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)