



GAMESTART

WAS WOLLEN SIE DENN JETZT? Nein, das soll keine aggressive Anmache sein, vielmehr bestimmt diese Frage den Kurs der GameStar. Da wir das Magazin nicht für uns selbst schreiben, sondern an Ihren Wünschen ausrichten, sind diese unser wichtigstes Werkzeug. Selbstverständlich diskutieren wir auch in unseren Foren mit Ihnen, werten Umfragen aus, lesen Ihre Briefe – doch all das reicht uns noch nicht.

Wir möchten Sie bitten, uns geballt Ihre Meinung zu sagen. Rund um folgende Themen:

- **Das Spielejahr 2004** – was hat Sie besonders begeistert? Was hat Sie besonders enttäuscht? Wo haben Spiele die größten Fortschritte gemacht? Bei KI, Grafik, Story? Was halten Sie von der Dominanz der Ego-Shooter? Wie sehen Sie die Rolle der marktbeherrschenden Firma Electronic Arts?
- **Das Spielejahr 2005** – was erwarten Sie? Wo sind Fortschritte nötig? Müssen Spiele mehr in Richtung Film gehen? Oder eher nicht? Werden Sie 2005 mehr online spielen als früher? Sollten PC-Spiele von Videospielen lernen? Was ist Ihre wichtigste Forderung an die Spieleentwickler: bugfreie Programme? Billigere Spiele? Bessere Handbücher? All diese Fragen sollen Ihnen als Anregung dienen – schreiben Sie uns, was Sie wollen!
- **GameStar 2004 / 2005** – Wie hat sich GameStar seit 2004 entwickelt? Wie bewerten Sie jetzt, mit einigen Monaten Abstand, den Relaunch seit Heft 10/2004, insbesondere das Wertungssystem? Wie sollen wir mit Bug-verseuchten Spielen umgehen? Über welchen Zeitraum sollen wir Online-Rollenspiele testen? Gefällt Ihnen eigentlich unsere Webseite? Und nutzen Sie unsere DVDs und Vollversionen?

Schreiben Sie an brief@gamestar.de oder die Adressen der Redakteure (siehe Seite 62), mit dem Betreff »Meinung sagen!«. Briefe sind natürlich auch willkommen (siehe Seite 152). Zusätzlich veranstalten wir eine große Online-Umfrage, die sich mit einem Teil der hier angesprochenen Themen beschäftigt. Machen Sie mit unter: www.gamestar.de/umfrage oder www.gamestar.de/quicklink:1134. Da unsere Fragerei ganz schön nervig sein kann, gibt's eine Belohnung: Unter allen Einsendern und Umfrageteilnehmern verlosen wir zehn Jahresabos, diverse Spiele und als Hauptpreis unsere 17-Zoll-TFT-Referenz **Multisync LCD1770NX** von NEC.

Los! Mitmachen marsch-marsch!

Ihr GameStar-Team

Raumschiff GameStar DVD – Edition II

Erleben Sie die absurden Abenteuer der GameStar-Redaktion im Kampf gegen Doc Vader, den Imperator und die sinnlosen Drehbücher von Toni Schwaiger!

Die Kultserie erstmals komplett in einem hochwertigen DVD-Set:

- 58 RSGS-Folgen plus 15 Bonus-Videos (u. a. Akte G)
- 2 Dual-DVDs (über sechseinhalb Stunden Spielzeit)
- neuer Audiokommentar

Für nur 9,90 Euro (plus Versand) zu bestellen unter: www.gamestar.de/shop



GAMESTAR-STATUTEN

- 1 Immer für den Leser!**
Die Redaktion GameStar fühlt sich ausschließlich ihren Lesern verpflichtet, nicht den Anzeigenkunden.
- 2 Bestmögliche Kaufberatung!**
Wir verstehen uns nicht als Hype-Entfacher, sondern in erster Linie als kritisches, kompetentes Test-Magazin.
- 3 Transparenz ist alles!**
Wir lassen uns in die Karten schauen: egal, ob Spieltest, Hardware-Test oder Preview (selbst gespielt?).
- 4 Recherche vor Vermutung!**
Wir prüfen nach: mit einer der größten Redaktionen, unserem US-Büro, internationalen Schwesterheften.
- 5 Keine Vor-Ort-Wertungen!**
Eine GameStar-Wertung gibt's nur, wenn wir in unseren Räumlichkeiten ausgiebig testen konnten.
- 6 Qualität vor Masse!**
Egal ob DVD, Online oder Heft: Wir wollen Ihnen immer die besten Infos bieten – und möglichst am schnellsten.
- 7 GameStar hört auf Sie!**
Sagen Sie uns Ihre Meinung per Mail oder im Forum: Viele Leservorschläge verwirklichen wir umgehend.

2 VOLLVERSIONEN

LARGO WINCH

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS

GENRE: Adventure SPRACHE: Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln

MINIMUM: CPU mit 300 MHz, 64 MByte RAM, 3D-Karte

	Bewegungsrichtungen
	rennen
	Aktion
	Inventar öffnen
	Info (bei markiertem Objekt)
	abbrechen
	PDA
	Hilfe

HIGHLIGHTS

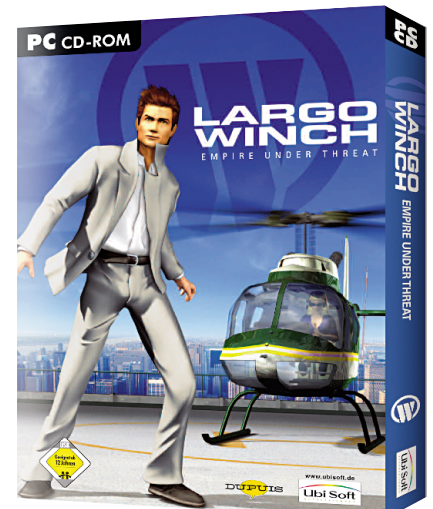
besonders einsteigerfreundlich
detaillierte Grafik
gelungene Mini-Spiele
sympathischer Held
spannende Story
deutschsprachiges PDF-Handbuch
Komplettlösung (engl.)

Largo Winch ist ein klassisches Point & Click-Adventure: Als Erbe eines gigantischen Firmenimperiums nehmen Sie es mit einer finsternen Organisation auf.

Mit dem Helden Largo Winch durchstreifen Sie eine schön gezeichnete 3D-Welt. Neben den genretypischen Rätseln – die nicht allzu schwer sind – erwarten Sie knifflige Minispiele, wie rundenbasierte Prügeleien oder das Hacken von Computern. Die spannende Story und der sympathische Hauptcharakter motivieren Einsteiger wie Profis gleichermaßen. Allein die kurze Spieldauer und gelegentliche Übersetzungsfehler trüben etwas den positiven Gesamteindruck.

Sollten Sie im Spiel einmal festhängen, dann hilft Ihnen die englischsprachige Komplettlösung des Cheat-Tools **Dirty Little Helper** auf unserer Bonus-CD.

Installation: **Largo Winch** liegt in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie benötigen keinen Patch. Beachten Sie, dass die CD/DVD zum Spielen im Laufwerk liegen muss.



Auf Sardinien: Largo erwartet ein rätselhaftes Bergkloster.

RIM BATTLE PLANETS

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS

GENRE: Strategiespiel SPRACHE: Deutsch

MINIMUM: CPU mit 300 MHz, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Linke Maustaste	Einheit wählen, Aktion
Rechte Maustaste	Perspektive einstellen
	Hilfe
	Missionsziele
	Einheiteninformation
	Einheitenübersicht
	Bonusgegenstände
	Statistik
	Spiel laden
	Spiel speichern
	Schnellladen
	Schnellspeichern
	Karte
	Pause
	Status aller Einheiten

Installation: **Rim Battle Planets** liegt in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie benötigen keinen Patch.

Heiko Klinge



Schnörkellose Spannung

Eigentlich ist Rim nichts anderes als eine aufgepepperte 3D-Neuaufgabe von Battle Isle 1 – im positiven Sinn: das Spielprinzip ist kinderleicht, lässt mir bei den richtig schön kniffligen Missionen aber trotzdem genügend taktische Freiheiten. Die 3D-Engine holt grafisch nicht die Sterne vom Himmel, ermöglicht aber ganz neue Strategien. Und weil ich ohne Zeitdruck agiere, erübrigt sich das Übersichtlichkeits-Problem der Echtzeit-Kollegen. Schade nur, dass ich mühsam verbesserte Einheiten nicht mit in die nächste Mission nehmen darf. Freunde des stressfreien Grübelns wird das wenig stören, bekommen sie doch mit Rim nach langer Durststrecke wieder spannende, reinrassige Rundengefächte.

Meinungskasten aus GameStar 6/01



Die blaue Linie zeigt den Schussradius Ihrer Einheit.

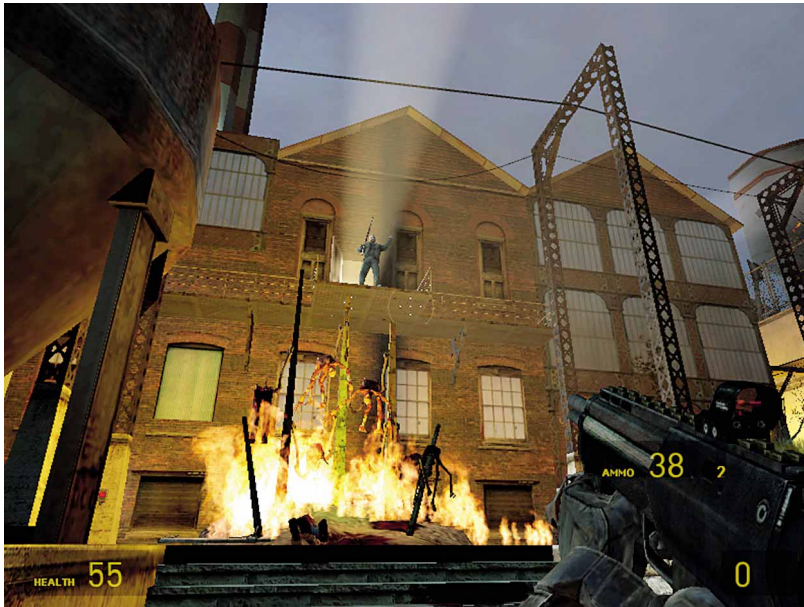
HIGHLIGHTS

Rundentaktik mit Sciencefiction-Szenario
6 Rassen, 70 Einheiten
Kampagne mit 28 Missionen
geskriptete Ereignisse, Spezialfähigkeiten
deutschsprachiges PDF-Handbuch

CD/DVD-INHALT

 KOMPLETTER INHALT:
SIEHE INLAY (S. 155)

HALF-LIFE 2



Gordon Freeman erlebt in Ravenholm bizarre Situationen wie diesen Scheiterhaufen aus Zombies.

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS

GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Vivendi
MINIMUM: CPU mit 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 3,5 GByte; 2 Abschnitte
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Seit Ausgabe 01/2005 thront **Half-Life 2** mit einer Spielspaßwertung von 93 Punkten auf dem ersten Rang der Action-Charts. Ab-18-Abonnenten, die den Ego-Shooter noch nicht besitzen, können sich in zwei Demo-Abschnitten von der packenden Atmosphäre überzeugen. Erleben Sie die von Combine-Soldaten besetzte Metropole City 17, und gehen Sie im schaurigen Städtchen Ravenholm auf Zombiejagd – natürlich mit der tollen Gravity-Gun.

Achtung: Um die Demo zu spielen, müssen Sie einen Steam-Account erstellen (Internetzugang und E-Mail-Adresse erforderlich). Beim ersten Start führt die Steam-Software ein automatisches Update durch und lädt dazu einige Daten (etwa 5 MByte) aus dem Internet.

REPUBLIC COMMANDO



Mit einer erbeuteten Waffe bekämpfen wir den fiesen Trandoshan-Sklavenhändler.

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS

GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Activision
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 64 MByte
UMFANG: 611 MByte; 1 Level
SPRACHE: DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

In der umfangreichen Demo zu **Republic Commando** kommandieren Sie den Klon-Soldatentrupp Delta-Squad. Natürlich kämpfen Sie auch selbst mit Laser-ge- wehren oder Pistolen; nebenbei erteilen Sie Ihren Jungs wichtige Befehle. Die besetzen dann strategisch wichtige Plätze oder sprengen Türen und Hindernisse. Das Einsatzgebiet der Demo-Mission ist der Wookiee-Planet Kashyyyk.



Eine Granate explodiert direkt vor uns.

BONUS-CD

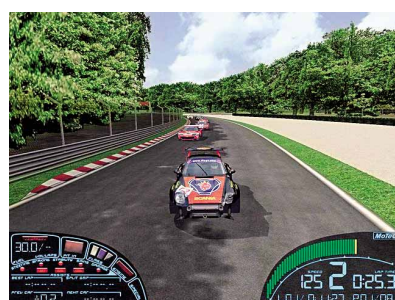
DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Auf unserer Bonus-CD erwartet Sie die brandaktuelle Kompletterversion des Cheat-Tools Dirty Little Helper. Zusätzlich gibt es Patches zu 22 Spielen.

GTR ADDON

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Für Simbians GTR bekommen Sie das offizielle, 160 MByte große Addon. Zahlreiche Neuerungen erweitern die Rennspielreferenz beträchtlich.

WEITERE HIGHLIGHTS*

Demos

- Shade (dt.)
- Will of Steel (ab 16,18)

Videos

- World of Warcraft (auch auf CD)
- SWAT 4 (auch auf CD)
- World Racing 2
- Everquest 2
- Act of War (auch auf CD)
- Splinter Cell 3 (auch auf CD)
- 18 Wheels of Steel
- Playboy – The Mansion (auch auf CD)
- Scrapland
- Jade Empire
- + 17 weitere

Patches

- Anstoss 2005 v1.1.0 (dt.)
- Armies of Exigo v1.3 (int.)
- Die Sims 2 Patch 2 (int.)
- Elite Starfighter v1.4c (dt.)
- Top Spin Patch 1 (int.)
- GTR v1.2 Addon (dt.)
- Vampire 2 v1.2 (int.)
- The Fall v1.6 (dt.)
- + 20 weitere

Extras

- Editor-Tutorial: Half-Life 2 (auch auf CD)
- Der Zweite Weltkrieg (auch auf CD)

- Jobs in der Spielebranche – Teil 6 (PDF) (auch auf CD)
- Lesermusik (auch auf CD)
- Half-Life 2: Mods & Maps
- Schlacht um Mittelamerika: Karten

Programme

- Acrobat Reader v7.0 (auch auf CD)
- Intervideo WinDVD 5
- DVD Genie v4.10
- DirectX 9.0c dt. (auch auf CD)
- GameWiz 32 (auch auf CD)
- + 5 weitere

Screenshot-Galerien

- Act of War
- Age of Empires 3
- Battlefield 2
- Empire Earth 2
- Panzers – Phase 2
- Project Snowblind
- RTL Skispringen 2005
- Die Sims 2 Wilde Campus-Jahre
- Splinter Cell 3: Chaos Theory
- Stalker
- SWAT 4
- + 4 weitere

Treiber

- ATI-Treiber
- Nvidia-Treiber

*nur auf DVD, wenn nicht anders beschrieben.

WETTBEWERB LESERDEMOS

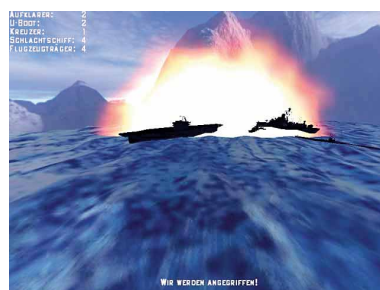
Jeden Monat erreichen uns viele Leserbeiträge für den Wettbewerb. Die besten fünf finden Sie auf unseren Datenträgern. Von dort können Sie die Programme installieren, testen und bewerten. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger 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@gamstar.de

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Pacman goes to Graz von Michael Schiebl.
2. Dwarf von Henrik Failmezger.
3. Sopek von David Romanski.
4. (N)JASS von Jan Gosmann.
5. Der Fischretter von Jonathan Klein.

Gewinner 02/2005



Ship 3D: »Schiffe versenken« in neuem Gewand.

Werner Ziegelwanger hat im letzten Monat den Wettbewerb für sich entschieden. Seine Umsetzung des Spielklassikers Schiffe versenken bekam die meisten Stimmen.

ACT OF WAR

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Echtzeit-Strategie PUBLISHER: Atari
MINIMUM: CPU mit 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 1,35 GByte; 1 Mission
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Linke Maustaste	Einheit wählen
Rechte Maustaste	Aktion
Mausrad	zoomen
Mausrad gedrückt	Kamera rotieren
	Spielfeld verschieben
	Schnellspeichern
	Schnellladen
	auf Hauptquartier zentrieren
	Kamera zurücksetzen
	angreifen
	stoppen

EMERGENCY 3

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Strategiespiel PUBLISHER: Take 2
MINIMUM: CPU mit 1,2 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 252 MByte; 3 Einsätze
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

	Fahrzeugwahl
	Missionsziel
	ankommende Fahrzeuge
	Kamerabewegung
	Kamerawinkel ändern
Mausrad	Zoom
Mausrad drücken	Kamera im Raum drehen
Linke Maustaste	Einsatzkraft anwählen
Rechte Maustaste	Aktion
	Einsatzkräfte wechseln
	Spiel verlassen

FORD RACING

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Empire DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

SKISPRUNG WINTERCUP 05

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Sport PUBLISHER: Ubisoft DEMO-QUALITÄT: Gut

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs/DVDs auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser CDs/DVDs entstehen, übernehmen wir keine Haftung.

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



03/2005

Vollversionen
Largo Winch, RIM Battle Planets

Top-Demo
Republic Commando (auf DVD 16/18)

GameStar **DVD**

Largo Winch, RIM Battle Planets

03/2005

VOLLVERSIONEN:
LARGO WINCH,
RIM BATTLE PLANETS
Top-Demos:
Half-Life 2 (auf DVD 18) • Republic
Commando (auf DVD 16/18) •
Act of War (auf DVD 16/18) •
Will of Steel (auf DVD 16/18) •
Emergency 3 • Ford Racing 3 •
Shade – Zorn der Engel •
Skisprung Wintercup 2005
Video-Specials:
World of Warcraft (Megatest) •
18 Wheels of Steel • Act of War •
Everquest 2 • Jade Empire •
Playboy – The Mansion • Scrapland •
Splinter Cell 3 • SWAT 4 • Uefa
Championsleague (MP-Duell) •
World Racing 2 • Test-check •
Die Redaktion
Film-Tracker:
Robots • Im Feuer • Rätselhafte
Ereignisse • Meine Frau, ihre
Schwiegermutter und ich •
SuperSize Me (DVD-Trailer)



03/2005

Largo Winch, RIM Battle Planets

GameStar **DVD**

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der DVD.

GameStar 03/2005

DVD-Inhalt

VOLLVERSIONEN

Largo Winch
Handbuch (dt.) zu Largo Winch
Rim Battle Planets
Handbuch (dt.) zu Rim

DEMOS

Action:
Half-Life 2 (auf DVD 16/18)
Republic Commando (auf DVD 16/18)
Shade (dt.)

Strategie:

Act of War (auf DVD 16/18)
Emergency 3
Will of Steel (auf DVD 16/19)

Sport:

Ford Racing 3
Skisprung Wintercup 2005

SPIELE-TRAILER

Stolen
Brothers in Arms (auf DVD 18)
Martin Mystère
Still Life

VIDEOBEREICH

World of Warcraft (Mega-Test)
SWAT 4
World Racing 2
Everquest 2
Act of War
Splinter Cell 3
18 Wheels of Steel
Playboy – The Mansion
Scrapland
Jade Empire

KINO-TRAILER

Supersize Me (DVD-Trailer)
Robots
Rätselhafte Ereignisse
Im Feuer
Meine Frau, ihre Schwiegermutter und ich

FUN

Die Redaktion
Die Redaktion – Outtakes
The Orkabbies (German Film School)

AKTUELLE PATCHES

Anstoss 2005 v1.1.0 (dt.)
Armies of Exigo v1.3 (int.)
Die Sims 2 v1.0.0.994 (int.)
Elite Starfighter v1.4c (dt.)
GTR Addon + Hotfix v1.2.3.0 (dt.)
Rollercoaster Tycoon 3 v1.2 (int.)
The Fall v1.6 (dt.)

PROGRAMME

Acrobat Reader v7.0
GameStar DataStar (von DVD)
GameStar DataStar (von Festplatte)
Intervideo WinDVD 5
DVD Genie v4.10
DirectX 9.0c dt.
GameWiz 32
Savegame Editor Construction Kit
WinRAR v3.42 (Shareware, dt.)
WinZip v9.0 (Shareware, dt.)

EXTRAS & MODS

Editor-Tutorial: Half-Life 2
Der Zweite Weltkrieg
Jobs in der Spielebranche – Teil 6 (PDF)
Lesermusik
Half-Life 2: Mods & Maps
Schlacht um Mittelamerika: Karten

LESERDEMO-WETTBEWERB

Pacman goes to Graz (Kennziffer 1)
Dwarf (Kennziffer 2)
NJIASS (Kennziffer 3)
Space Shooter (Kennziffer 4)
Ligamanager (Kennziffer 5)

DESKTOPMOTIVE

36 Bildschirmhintergründe
beliebter Spiele

15 SCREENSHOT-GALERIEN

Act of War
Age of Empires 3
Battlefield 2
Blitzkrieg 2
Empire Earth 2
Joint Ops: Escalation
Panzers – Phase 2
Project Snowblind
RTL Skispringen 2005
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Stalker
Star Wars Galaxies JTL
SWAT 4
World Racing 2

TREIBER FÜR WINDOWS

95/98/ME/2000/XP
ATI, Nvidia

Bonus CD

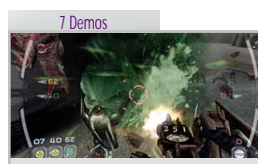
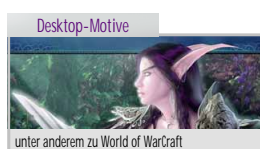
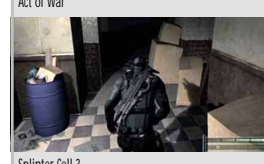
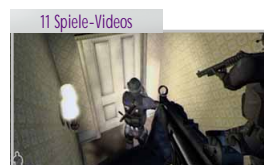
DLH

Exklusiv-Dirty Little Helper 98

PATCHES

Anstoss 4 Edition 03/04 v1.7 (v. v1.6, dt.)
Aura v1.04 (dt.)
Blitzkrieg: Rolling Thunder v1.3 (dt.)
Chaos League v1.07 (int.)
Cops 2170 v1.22 (int.)
Dawn of War v1.2 (int.)
D-Day v2.16 (dt.)
Der Hobbit v1.3 (von v1.1, dt.)
Flatout v1.1 (int.)
Kult v1.3 (int.)
Myst 4 Revelation v1.02 (int.)
Painkiller CPL-Fix (int.)
RTL Skispringen 2005 v1.48 (dt.)
Shadow Ops: Red Mercury Patch 1 (int.)
Ski Alpin 2005 (dt.)
Skisprung Wintercup 2005 v1.1 (dt.)
Soldner v30830 (int.)
Superpower 2 v1.3 (int.)
Top Spin Patch 1 (int.)
Trainz Railroad Simulator 2004 SP 4 (int.)
Vampire 2 v1.2 (int.)
Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007 (int.)

Highlights auf 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.



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Special-Edition



VOLLVERSION

LARGO WINCH

TOP-DEMO

REPUBLIC COMMANDO

03/2005

GameStar

Vollversion: **Largo Winch**

03/2005



Republic Commando

Video-CD\Video\Demos\RepublicCommando
RepublicCommandoDemo.exe



World of Warcraft

Video-CD\Videos\03_Wow-Spiel.mpg



SWAT 4

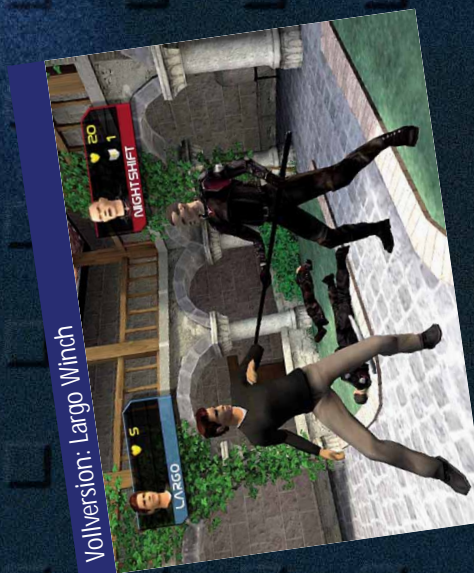
Video-CD\Videos\03_Swat4.mpg

GameStar 03/2005

Vollversion: Largo Winch

Demos: Republic Commando

Video-Specials: Act of War · World of Warcraft · SWAT 4 · Splinter Cell 3 · Playboy — The Mansion · Die Redaktion Folge 3



Vollversion: Largo Winch

Vollversion-CD\Setup.exe

03/2005

Vollversion: **Largo Winch**

GameStar

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der CDs.

GameStar 03/2005

Vollversions-CD

VOLLVERSION

Largo Winch
Handbuch (dt.) zu Largo Winch

PROGRAMME

GameStar DataStar (von CD, neu)
GameStar DataStar (von Festplatte)
GameWiz 32
Savegame Editor Construction Kit

DESKTOPMOTIVE

8 Desktop-Motive

VIDEOS

Act of War
Playboy - The Mansion

DIRECTX

DirectX 9.0c (dt.)

ACROBAT READER

Acrobat Reader v7.0

Video-CD

VIDEOS

Splinter Cell 3
Swat 4
World of Warcraft
Die Redaktion – Teil 3

DEMO

Republic Commando

EXTRAS

Lesermusik
Editor-Tutorial: Half-Life 2
Der zweite Weltkrieg
Jobs in der Spielebranche – Teil 6

LESERDEMO-WETTBEWERB

Pacman goes to Graz (Kennziffer 1)
Dwarf (Kennziffer 2)
Sopek (Kennziffer 3)
(N)JASS (Kennziffer 4)
Der Fischretter (Kennziffer 5)

Vollversion: Largo Winch



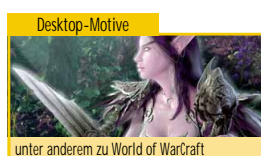
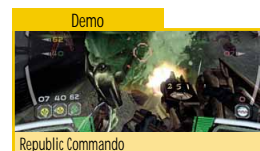
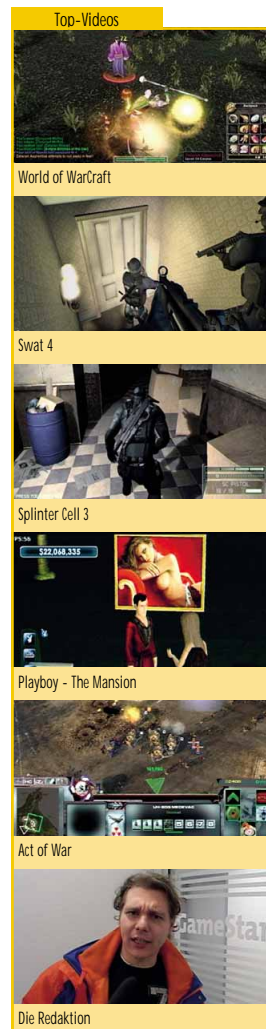
Top-Demo: Republic Commando



Top-Video: World of Warcraft



Highlights auf CD





Titelstory

WORLD OF WARCRAFT

50

Zu den Waffen! Allianz und Horde sind auf der Suche nach tapferen Online-Kriegern. Wir haben uns in die fantastische Welt von World of Warcraft eingeloggt und berichten im Langzeittest von unseren Erfahrungen. Lesen Sie, warum dieser Ausnahmetitel dank perfekter Atmosphäre und ausgeklügelter Spielmechanik nicht nur für Blizzard-Fans eine Offenbarung ist.



Zusätzlich zum Test von World of Warcraft gibt's jede Menge Zusatzinfos: Taugt das Abenteuer auch für absolute Online-Rollenspiel-Newbies? Und wie gut ist die deutsche Version?

AKTUELL

GERÜCHTE, SZENE

Gothic 3	14
Electronic Arts vs. Ubisoft	14
Sudeki für PC	15
GTA 2 kostenlos	15

SPIELE-NEWS

Die Sims 2:	
Wilde Campus-Jahre	16
Empire at War	16
Splinter Cell 3	17
Siedler 5: Addon	17
Street Racing Syndicate	18
Stolen	18
Geheimtipp: Gene Troopers	18
Hitparade und Umfragen	20

TECHNIK-NEWS

Gigabyte 3D1:	
6600-GT-Doppelschlag	22
Centrino Notebooks mit PCI-Express	22
Shader Model 4.0	23
Monstergähse von Zalman	23

KOLUMNEN

Ich setze auf Pferd 1, 3, 4, 6, 7 und 8	14
Die verlorene Kunst	16
Lasst euch nicht verarschen...	22

PREVIEWS

In letzter Minute	29
Termin-Update + Warteliste	30
Age of Empires 3	TITEL 32
Act of War	35
Swat 4	38
Jade Empire	40
World Racing 2	41
Doom 3: Addon	42
Stranger	46
The Witcher	47



35

Act of War: In bestem C&C-Stil geht's im Echtzeit-Strategiespiel von Atari nach San Francisco, London oder Washington.

TESTS

TITELSTORY: WORLD OF WARCRAFT

Mega-Test	TITEL 50
Technik-Check	53
Deutschländer in Warcraft-Land	56
Ein Greenhorn auf Monsterjagd	57
Ein Platz für Helden: WoW-Server	58
Schöner leben in Azeroth: Tipps	60
Das Team	62
Der Spiele-Wertungskasten	63

ACTION

Action-Hitliste	65
Demonstone	66
Second Sight	70
Miami Vice	73
Scrapland	74
Darkened Skye	77

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	79
Hearts of Iron 2	TITEL 80
Emergency 3	84
Superpower 2	86
Shadow Vault	87
Cops 2170	87
Nexagon Deathmatch	87
Seawars	87

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	89
Everquest 2	TITEL 90
CSI: Miami	94
Dark Fall 2	95

SPORT

Sport-Hitliste	97
Uefa Champions League	TITEL 98
18 Wheels of Steel	102
Pool Shark 2	103
Premier Manager 2004-2005	103
Tischfußball	103

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	104
C&C Generäle • Enclave (dt.)	105
Hearts of Iron • Mashed	105
Praetorians • True Crime	105
Gold Games 8	106

PATCH-TESTS

GTR Addon 1.2.1.0	108
Flatout 1.1	108
The Fall 1.6	108

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen 111

SCHWERPUNKT

17-Zoll-TFTs ab 250 Euro **TITEL** 112

Testsieger 17 Zoll-TFTs ab 250 Euro:
NEC Multisync 1770NX 113

Preis-Leistungs-Sieger 17 Zoll-TFTs
ab 250 Euro:
Hyundai Imagequest L70D+ 113

Testtabelle:
Alle 17 Zoll-TFTs ab 250 Euro 114

Half-Life 2 im Kinoformat 118

TEST DES MONATS

Creative Soundblaster
Audigy 4 Pro 120

EINZELTESTS

Mainboard: MSI RS480M2 121

Mainboard:
Abit AA8XE Fatal1ty 122

3D-Karte:
Club3D Radeon X800XL 122

3D-Karte:
Albatron Geforce 6600 GT 122

Komplett-PC:
Dell Dimension XPS Gen4 123

Gehäuse:
Thermalrock Dragon 124

Notebook:
Sony Vaio VGN-A217M 124

Mauspad: Kryptec X-Board V2 125

Joystick:
Speedlink Competition Pro 125

Headset: HMS HPX-5100M 125

SERVICE

TECHtelmechtel 126

Einkaufsführer 128

ONLINE

EXKLUSIV-ARTIKEL

In letzter Minute mussten die Previews zu Dunge-
on Lords und First to Fight weichen. Die beiden
Artikel sowie eine erweiterte Version unseres Jade
Empire-Berichts finden Premium-Abonnenten un-
ter WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK_A140

Weitere Infos zu unserem Online-Abo unter

WWW.GAMESTAR.DE/PREMIUM

TIPPS & TRICKS

Tipps-Inhalt • Index 139

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Chronicles of Riddick, Teil 2 145

Half-Life 2: Editor 147

CHEATS UND KURZTIPPS

Alexander 139

Chronicles of Riddick 139

Dark Fall 2 139

Fluch der Karibik 139

GTR 140

Half-Life 2 140

Kinder des Nils 140

Max Payne 2 141

MTX Mototrax 141

Pirates! 142

Shade 143

Siedler 5 143

Simpsons Hit & Run 143

Sims 2 143

Star Wars Galaxies:
Jump to Lightspeed 143

Superpower 2 143

The Fall 144

Tron 2.0 144

Vampire 2 144

Worms Forts 144

MULTIPLAYER

LAN-Kalender 133

Die Szene 134

Multiplayer-Charts 135

Mods-Szene 136

Ein Tag in: Anarchy Online 138

MAGAZIN

Leserbriefe 156

Fehler! 158

Service: Half-Life 2 – Erste Hilfe 161

Report:
So entsteht ein PC-Spiel, Teil 5 162

Report: Lesen Sie weiter 168

Report: Das Spielejahr 2004 172

Report: Und dann
waren da noch 174

Hall of Fame: WarCraft 2 176

Die Vorletzte 177

RUBRIKEN

Editorial 3

Verlosung 26

Impressum 152

Vorschau 178

CD/DVD-INHALT

VOLLVERSIONEN:

Rim • Largo Winch 5

Demo-Highlights 6

Leserdemos 7

Inlay 155



AGE OF EMPIRES 3

32 Ensembles Strategie-Streich lässt Sie in Top-
Grafik die Neue Welt erobern. Wir liefern
Infos zu den Nationen und Einheiten.



SWAT 4

38 Die Spezialeinheit sorgt mit Taktik für Recht
und Ordnung. Wir fangen Massenmörder,
finden Drogen und befreien Geiseln.



EVERQUEST 2

90 Everquest 2 begeistert mit Edel-Optik und
coolen Kombos. Warum es trotzdem hinter
World of WarCraft bleibt, zeigt der Test.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

98 Das erste Fußballspiel mit Storymodus
schickt Sie in kniffligen Missionen gegen die
besten Vereine Europas auf den Platz.





Während Ihrer Abenteuer in Gothic 3 erforschen Sie auch Wüstenstädte. (Konzeptzeichnung)

KOLUMNE

Ich setze auf Pferd 1,3,4,6,7 und 8

Herr E. hat eine Rennpferducht. Am meisten Spaß macht es ihm natürlich, wenn seine Pferde Rennen gewinnen. Weil er zuweilen verliert, kauft er einfach die anderen Pferdezuchten auf. Irgendwann laufen außer seinen Pferden nur noch Klepper und Außenseiter auf der Bahn. So gefällt es Herrn E.



Wenn Herr E. eine Spielefirma wäre, hieße er EA. Warum behaupten wir sowas Fieses? Weil EA gerade einen fetten Brocken des Rivalen Ubisoft erworben hat – und Ubisoft jetzt um ihre Selbstständigkeit fürchtet. Warum tut EA das? Ubisoft hat ein solides Standbein im Handyspiele-Markt (hat EA nicht), fantastische Entwickler-Studios (könnte EA gut gebrauchen) und ein paar gute Spielserien (davon kann man nie genug haben). Eines hat Ubi jedoch nicht, was EA dafür im Überfluss hat: Kapital. Ubi ist an der Börse weniger als 500 Millionen Dollar wert – den Betrag zahlt EA lässig. Was bedeutet das? EA kann den Markt noch mehr dominieren, als sie das bislang schon tut; das bedeutet mehr Regalplatz bei Saturn & Co. Und weniger Konkurrenz beim Kampf um Chartpositionen, Filmlicenzen und Testseiten in den Heften.

Dass die Rennen dadurch nicht besser und zudem langweiliger werden, schert Herrn E. natürlich nicht. Ich wünsche ihm daher kein Glück.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

240.000

Amerikaner kauften am ersten Verkaufstag eine Version von World of Warcraft. Neuer Startrekord.

GOTHIC 3

Am Ende von **Gothic 2** segelt der namenlose Held übers Meer – und landet in **Gothic 3**. Publisher Jowood hat endlich bekannt gegeben, wann die deutsche Rollenspiel-Hoffnung erscheinen soll: im 4. Quartal 2005. Zum Inhalt des Abenteuers halten sich die Entwickler von Piranha Bytes noch bedeckt, so viel wissen wir aber schon jetzt: Ein neue, größtenteils selbst entwickelte 3D-Engine wird den Fantasy-Kontinent Myrtana darstellen, der fast fünfmal so groß sein soll wie die Insel von **Gothic 2**. Aus der Story macht Piranha Bytes ein großes Geheimnis. Aber immerhin konnten wir den Designern in unserem »Making of Gothic 2«-Report im GameStar 2/05 entlocken, dass die Orks in **Gothic 3** die komplette Spielwelt des Vorgängers erobert haben. Der Konflikt zwischen Menschen und den Schwarzipelzen dürfte also auch im dritten Teil des Abenteuers eine wichtige Rolle spielen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A124](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A124)

EA VS. UBISOFT ÜBERNAHMESCHLACHT?

Electronic Arts attackiert den französischen Konkurrenten Ubisoft. Ende Dezember erwarb EA 19,9 Prozent der Ubisoft-Aktien und machte sich so auf einen Schlag zum zweitgrößten Anteilseigner. Da Ubisoft laut eigener Aussage nicht über die Aktion von EA informiert wurde, gehen die Franzosen davon aus, dass der Konkurrent eine feindliche Übernahme plant. In unserem Nachbarland ist dieser Wirtschaftskampf von nationaler Bedeutung: Der französische Industrieminister Patrick Devedjian sagte am 7. Januar eine Reise ab, um sich zu Gesprächen mit Ubisofts Aufsichtsrats-

vorsitzenden Yves Guillemot zu treffen. Ein Eingreifen schließt die französische Regierung jedoch aus.

Guillemot bestätigte unterdessen, dass sein Unternehmen Gespräche mit potentiellen Investoren führt, um unabhängig zu bleiben: »Wir müssen unsere Aktionäre vom Wert Ubisofts überzeugen, da ein großer Teil dieses Werts noch nicht sichtbar ist. Wir führen dazu Diskussionen mit Investoren, sowohl mit Banken als auch mit der Industrie.«

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A123](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A123)

SUDEKI PC-VERSION WAHRSCHEINLICH

Rollenspiele im Japano-Stil sind auf dem PC selten. Umso mehr freut man sich über jede Portierung von den Konsolen. So gibt es verlässliche Anzeichen dafür, dass der Xbox-Titel **Sudeki** den Weg auf die heimische Festplatte findet. Quelle dieser Annahme: Eine PC-Version des Rollenspiels taucht in der Readme-Datei zum Ati-Catalyst-Treiber 4.12 auf. Darin wird ein sehr detailliert beschriebener Grafikfehler in **Sudeki** aufgeführt. Ati hat den Verweis mittlerweile wieder entfernt. Von Publisher Microsoft war bis zum Redaktionsschluss keine Stellungnahme zu bekommen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A126](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A126)



Sudeki: Rollenspiel im Stil von Final Fantasy.

GTA 2 KOSTENLOS IM INTERNET

Lange bevor Rockstar Games mit der Ganosen-Simulation **GTA 3** den heutigen Status als Spitzenteam begründen konnte, feierte man (damals noch als DMA Design) schon bescheidenere Erfolge mit Teil 1 und 2 der Reihe. Das Spielkonzept war ähnlich packend, allerdings steuerten Sie die Vehikel aus der Vogelperspektive. Dafür gab's eines der Markenzeichen der Serie bereits: zahlreiche Radiosender, schräg moderiert. Wer Lust auf eine Zeitreise hat, kann **GTA 2** jetzt von der Entwicklerseite herunterladen. Dort gibt's auch den sehr ähnlichen Vorgänger. Damit das Originalspiel auch auf aktuellen PCs noch läuft (Stichwort: Windows XP), haben die Macher das gute Stück ein wenig überarbeitet und kompatibler gemacht. Garantieren wollen sie die Lauffähigkeit aber nicht. Allerdings ist der Download wegen der Radioprogramme stolze 353 MByte groß. Außerdem müssen Sie sich zuvor bei Rockstar Games registrieren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A127**



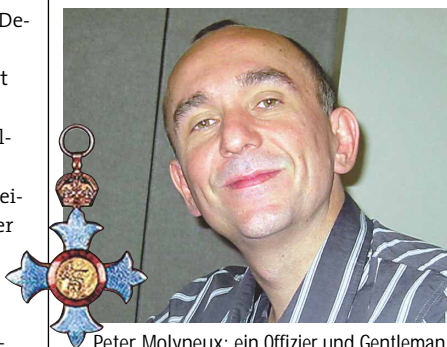
GTA 2 macht trotz Simpelgrafik auch heute noch Spaß.

PETER MOLYNEUX OFFIZIER DES KÖNIGREICHES

Er gehört zu den schillerndsten Spieleentwicklern und ist immer für eine Überraschung gut: Peter Molyneux (**Dungeon Keeper, Black & White**) wurde laut einem Bericht der BBC in den »Order of the British Empire« aufgenommen. Grund dafür waren Verdienste um die Spieleindustrie. Allerdings reicht es für Herrn Molyneux noch nicht ganz für die Ritterwürde. Die macht ausschließlich die beiden höchsten Kategorien innerhalb des Ordens aus. Der **Populous**-Macher bekam »nur« den zweitniedrigsten Status »Officer«. Den erhielt vor ihm unter anderem der Fußballstar David Beckham, insgesamt sind rund 100.000 Menschen Mitglied des erlauchten Kreises. Der »Order of the British

Empire« wurde im Jahr 1917 von König Georg V. gegründet, damit Engländer auch für nichtmilitärische Verdienste ausgezeichnet werden können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A128**



Peter Molyneux: ein Offizier und Gentleman.

PC-SPIELE-CHARTS 2004

Der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) hat auf Basis der Media-Control-Daten Deutschlands erfolgreichste PC-Spiele des letzten Jahres veröffentlicht. Eindeutiger Gewinner ist Electronic Arts mit gleich fünf Titeln in den Top 10 – darunter auch Spitzenreiter **Die Sims 2**, das sich allein mehr als 600.000 Mal verkaufte. Erfreulich: Mit **Sacred, Siedler 5** und dem **Fußball Manager 2005** stammen immerhin drei der besten zehn Spiele aus deutschen Entwicklerstudios. Und wo bleibt **Doom 3**? Der Horror-Shooter landet nur auf dem enttäuschenden zwölften Rang. **Far Cry** belegt Platz 18. In den PC-Budgetcharts belegen **Need for Speed Underground** (Electronic Arts), **Half-Life** und **Counterstrike: Condition Zero** (beide Vivendi) die ersten drei Plätze.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A129**

PC-JAHRESCHARTS 2004

1. Die Sims 2 (Electronic Arts)
2. Half-Life 2 (Vivendi)
3. Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
4. Sacred (Ascaron / Take 2)
5. Siedler 5 (Ubisoft)
6. Battlefield Vietnam (Electronic Arts)
7. Fußball Manager 2005 (Electronic Arts)
8. Schlacht um Mitteleuropa (Electronic Arts)
9. Rome: Total War (Activision)
10. Panzers (CDV)



Die Sims 2: Deutschlands erfolgreichstes Spiel 2004.

KURZMELDUNGEN

GAMESTAR: TAG DER OFFENEN TÜR!

Am 31.3. veranstaltet GameStar einen »Tag der offenen Tür«. 30 Leser dürfen dann die Redaktion besuchen. Wer dabei sein möchte, schickt bis zum 11.3.2005 eine Mail mit Name, Adresse, Telefon, Lieblingsgenre und Alter an brief@gamestar.de (Betreff: »Offene Tür«). Leser unter 18 benötigen das Einverständnis der Eltern! Bitte haben Sie Verständnis, dass wir nur einem kleinen Teil der Interessenten einen Besuch ermöglichen können. Reisekosten müssen Sie selber tragen.

SPLINTER CELL 3

Ubisoft wird den Schleich-Shooter Splinter Cell 3 auch in einer limitierten Special Edition veröffentlichen. Neben dem Spiel soll in der aufwändigen Metallbox noch eine zweite DVD mit Trailern, Entwicklertagebüchern, Making-of-Videos und drei spielbaren Missionen aus dem ersten Splinter Cell liegen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A130**

HALF-LIFE 2

Ein Fan bringt Licht ins gewaltige Story-Wirrwarr des Ego-Shooters und hat sämtliche Informationen über das Half-Life-Universum gesammelt und chronologisch geordnet – angefangen bei der Combine-Invasion auf Xen bis zur Rebellion der Menschen. Die ebenso hilfreiche wie spannende Geschichtsstunde gibt's bislang allerdings nur auf Englisch.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A131**

TIME SHIFT

Die Entwickler von Saber Interactive (Will Rock) arbeiten für Ubisoft an einem neuen Ego-Shooter. Das Besondere: Der Held soll die Zeit manipulieren und einfrieren können. Ein Erscheinungstermin für den Titel steht noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A132**

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Die Starbreeze Studios haben Editor-Tools zum großartigen Ego-Shooter veröffentlicht, mit denen fleißige Fans ihre eigenen Karten und Missionen basteln können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A133**

STEAM

Ein neuer Patch behebt endlich den Soundtotter-Bug von Half-Life 2. Das Update installiert sich automatisch, sobald Sie Valves Vertriebsplattform das nächste Mal starten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A135**

MYST 5

Ubisoft entwickelt einen weiteren Teil der Renderadventure-Serie. Myst 5: End of Ages soll alle Handlungsstränge der Vorgänger vereinen und zu einem Finale bringen. Geplanter Erscheinungstermin für das Abenteuer: Herbst 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A136**

DIE SIMS 2

Entwickler Maxis hat ein kostenloses Editor-Tool namens HomeCrafter veröffentlicht, mit dem Sie eigene Boden-, Wand- und Geländetexturen ins Aufbauspiel einbinden können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A137**

RUPERT MURDOCH WILL INS SPIEGELGESCHÄFT

Nach Informationen von GamesIndustry.biz plant der Konzern des Medienmoguls (u.a. Fox, Sky, The Times, The Sun) einen Einstieg ins Spielegeschäft. Angeblich denkt die Firma darüber nach, eine Firma in der Größenordnung von Activision aufzukaufen. Konkrete Gespräche gibt es aber noch keine.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A138**



Sims 2 – Wilde Campus-Jahre: Zum neuen Inventar gehören unter anderem ein Billardtisch und Rock-Instrumente.

KOLUMNE

Die verlorene Kunst

Neulich saßen wir in der Redaktion und grübelten: Welches Spiel hatte 2004 die tollste Geschichte? Langes Nachdenken, ratlose Blicke, Kopfkratzen. Eine Handlung besitzen sie schon alle, die modernen Spiele, irgendwo zwischen verfeindeten Parteien und der gefährlichen Reise eines Helden. Warum nur ist keine im Gedächtnis hängen geblieben?



Weil sie belanglos sind. Es ist zum Heulen: Unsere 22-Milliarden-Dollar-Industrie kann keine Geschichten erzählen. Zwar geht es Spielen, anders als Film oder Musik, traditionell um Mechanismen, erst in zweiter Linie um Aussagen. Doch weil das Medium längst in der Lage ist, Regeln mit erzählerischen Elementen zu verbinden, verblüfft der ungebrochene Technikwahn. Blick auf typische Feature-Listen: Engine! Kampfsystem! 3D-Sound! Die Handlung kommt unter ferner liefen.

So stapeln sich ausgelutschte Weltkriegs-Einsätze und Ork-Welten bis unter die Decke. Selbst Adventures verlieren sich in stereotypen Kriminalfällen – kein Wunder, dass das große Erzähl-Genre am Boden liegt! Die Myst-Katastrophe der 90er hat eine ganze Gattung ruiniert, und die nachgeborenen (Trauer)Spiele verrennen sich seit Jahren in hilfloser Rätselifixierung. Es ist, als würde ich auf der Gitarre trommeln und mich wundern, dass keiner meine Musik mag.

Was mich besonders ärgert: Die Spielebranche kämpft mit kindischem Trotz um die Anerkennung der Gesellschaft, aber kann außer »Ihr versteht uns nicht!«-Argumenten kaum ein Werk vorweisen, das Brücken schlagen kann. Kunst, das ist Darstellung, Erzählung, Emotion, Sinn. Ein Medium, das sich in Klischees und Technikdetails suht, hat den Spott der Öffentlichkeit verdient.

Christian Schmidt, Leitender Redakteur
christian@gamestar.de

DIE SIMS 2 WILDE CAMPUS-JAHRE

Beim Entwicklerbesuch in der Redaktion konnten wir das Addon zu Electronic Arts' Lebenssimulation **Die Sims 2** anspielen. **Wilde Campus-Jahre**, so der Titel, erweitert das Hauptprogramm um eine neue Nachbarschaft, die Wright-Universität (eine Hommage an **Sims**-Erfinder Will Wright). Auf dem liebevoll designten Campusgelände stehen Studentenwohnheime, Clubhäuser und Coffee-Shops. Das Wohnheim erfüllt dabei alle erforderlichen Klischees, von Plüschsofas bis hin zu kreischend bunten Sixties-Tapeten. Neben den Standardwünschen gibt's nun so genannte Einfluss-Wünsche. Erfüllen Sie einen, steigt Ihr Einfluss gegenüber anderen Sims. So können Sie etwa einen Mitbewohner dazu zwingen, die Hausaufgaben für Sie zu erledigen. Wenn der gewiefte Sim einem Studenten-Geheimbund beitrifft, kann er sich sogar ins Universitäts-Netzwerk einloggen und seine Noten »anpassen«.

Wilde Campus-Jahre soll am 10. März 2005 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A89

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/MIN

STURM AUF BERLIN

Zum kürzlich vorgestellten Ego-Shooter **Sturm auf Berlin** hat Publisher DTP die ersten vier Screenshots veröffentlicht. Demnach orientiert sich die Spielmechanik an **Terrorist Takedown**, das ebenfalls vom Entwickler City Interactive programmiert worden ist: Der Spieler sitzt zur Zeit des Zweiten Weltkriegs hinter diversen großkalibrigen Geschützen und ballert sich am Boden und zur Luft den Weg nach Berlin frei. Als englischer,

russischer oder amerikanischer Soldat gilt es, insgesamt 16 Missionen an Bord von Panzern, Flaks und Jagdflugzeugen zu meistern. **Sturm auf Berlin** soll im Februar erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A89

➤ HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95€/MIN

EMPIRE AT WAR

Im Herbst diesen Jahres erscheint das Echtzeit-Strategie-Spiel **Star Wars: Empire at War** aus dem Hause Petroglyph. Die Ereignisse des Spiels sind in der »alten« **Star Wars**-Trilogie angesiedelt, so dass Sie in den Missionen bekannte Schlachten wie die auf Yavin 4 oder dem Eisplaneten Hoth nachspielen. Die Kämpfe finden aber nicht nur auf der Planetenoberfläche, sondern auch im Weltall statt. Dabei können Sie sich sogar in Asteroidenfeldern verstecken oder große Kreuzer durch gezielte Treffer manövrierunfähig schießen. Auf Heldenfiguren wie Luke Skywalker verzichtet **Empire at War** jedoch. Die eigens entwickelte Grafikengine beherrscht neueste DirectX-9-Effekte wie Bumpmapping und Lichtbrechung. Möge die Macht mit den Entwicklern sein!



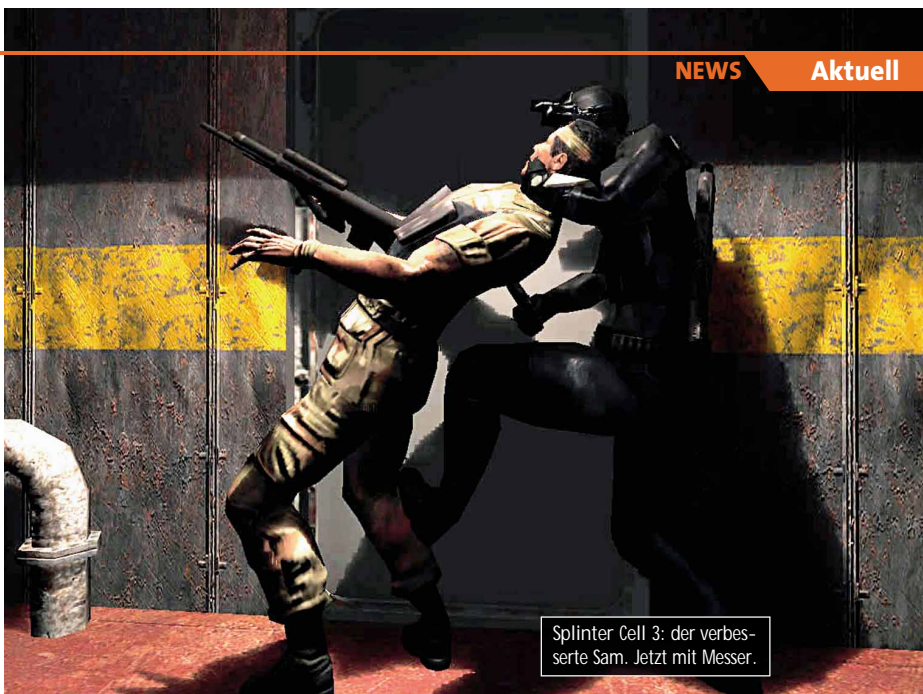
Empire at War: AT-ATs überrollen die Rebellen.

SPLINTER CELL 3

Sam wird alt. Aber er nimmt es mit Humor. Davon konnten wir uns anhand einer Preview-Version der dritten Agenten-Schleicherei überzeugen. Zwar bestand die nur aus vier Levels, aber allein in denen waren mehr lustige Dialoge zu hören als im gesamten Vorgänger. Dank ausgebautem Bewegungsrepertoire bewegt sich Sam freier durch die Levels. So führt er sein neues Messer schnell und effektiv. Toll: die verbesserte Optik.

Splinter Cell 3 nutzt jeglichen neomodischen Grafik-Schnickschnack. Wir behaupten nassforsch: Das wird der beste Fisher seit Kapitän Ahab. Im März 2005 wirft Sam die Netze aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A119](#)



Splinter Cell 3: der verbesserte Sam. Jetzt mit Messer.



- CD/DVD: Video-Special
- AB-18-DVD: unzensurierte Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: [A147](#)

PLAYBOY – THE MANSION

Er trägt ständig einen Bademantel, trinkt Whisky und hat immer junge Mädels um sich: Playboy-Gründer Hugh Hefner. Seine Karriere spielen Sie in den 12 Missionen des Aufbauspiels **Playboy – The Mansion** nach. Ähnlich wie in **Die Sims 2** kümmern Sie sich um die Innenausstattung von Hughs Anwesen: Am Pool räkeln sich die Bunnys, an Schreibtischen schufteten die Playboy-Redakteure. Denn jeden Monat muss Hugh ein Magazin fabrizieren und dafür unter anderem Artikel, Titelbild und freizügige Fotos auftreiben. Letztere schießen Sie in einem kleinen Minispiel selbst. In einer Preview-Version hat uns die Mischung aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation bereits recht gut gefallen, nur die Steuerung von Hugh ist noch etwas träge. Aber das kann Ubisoft bis zum 28. Februar 2005 noch ausbügeln.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A122](#)

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



Playboy – The Mansion: Schlüpfen Sie in den Bademantel von Hugh Hefner, Lebe- und Geschäftsmann.

WORMS 4 MAYHEM

Da kommen sie wieder gekrochen! Publisher Codemasters (**Colin McRae Rally 2005**) enthüllte die Entwicklung eines weiteren Teils der beliebten Serie rund um die kampflustigen Würmer. Zur Freude der Fans kehrt **Worms 4: Mayhem** zurück zu den Wurzeln der Reihe und bietet schnelle Action mit einfacher Steuerung. Der etwas fummelige Belagerungsteil aus **Worms Forts: Unter Belagerung** entfällt. In der Waffenfabrik dürfen Sie erstmals eigene Wummen herstellen. Sogar die Kreation individueller Würmer soll möglich sein. 25 Solomissionen und 20 Multiplayer-Karten in fünf Themenwelten versprechen unterhaltsame Gefechte. Ob das Gelände (anders als in **Worms Forts: Unter Belagerung**) zerstörbar ist, steht noch nicht fest. Als Releasestermin peilt Codemasters aktuell das zweite Quartal dieses Jahres an. Die ersten Screenshots finden Sie in unserer Online-Galerie.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A90](#)



Worms 4: Rückkehr zu den alten Stärken.



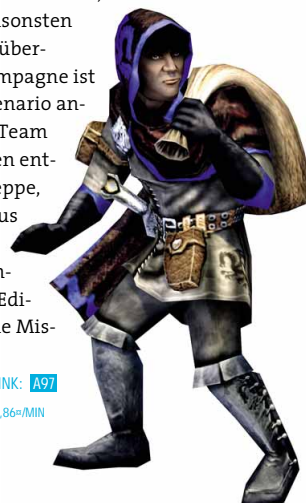
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: [A146](#)

SIEDLER 5 ADDON

Noch hat das Addon zu **Siedler 5** keinen Namen, doch das Team von Blue Byte werkelt bereits unter Hochdruck. Kernpunkt soll eine komplett neue Kampagne sein, in der wiederum Königssohn Dario seine Truppen zum Sieg führen muss. Drei frische Helden sind mit von der Partie: Einer auf Seite der Guten, ein Böser, und der Dritte wandelt sich erst im Laufe der Handlung vom Saulus zum Paulus. Über 20 Missionen haben die Entwickler geplant, dazu neue Einheiten wie Späher, Diebe und Gewehrkämpfer. Die Schlachten sollen durch den Bau von Brücken an dafür vorgesehenen Stellen taktischer werden, lassen sich so doch ansonsten unpassierbare Flüsse überqueren. Die ganze Kampagne ist in einem düsteren Szenario angesiedelt, für das das Team neue Landschaftstypen entwickelt – darunter Steppe, Sümpfe und Moore, aus denen Bodennebel aufsteigen kann. Ebenfalls mit im Pack: ein Editor, mit dem Sie eigene Missionen erstellen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A97](#)

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



STREET RACING SYNDICATE

Angriff auf **Need for Speed Underground 2**! Wie im Electronic-Arts-Vorbild setzen Sie sich im Rennspiel **Street Racing Syndicate** in die Cockpits 40 lizenzierten Fahrzeuge, absolvieren illegale Straßenrennen und stecken das Preisgeld in Tuningteile und optische Verschönerungen für Ihr Auto. Rennmodi wie Knock-out-Turniere oder Rundkurse sind Standard, dafür dürfen Sie auch morgens und abends über die Strecken heizen. Und im Gegensatz zu **Need for Speed Underground 2** soll es in **Street Racing Syndicate** auch knackige Verfolgungsjagden mit der Polizei geben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A94**



Street Racing Syndicate: 40 lizenzierte Wagen wollen stilvoll aufgemotzt und verschönert werden.

TONY TOUGH 2

Tony Tough 2, der Nachfolger zum netten Retro-Adventure von Ende 2003, macht zwei Schritte. Der eine führt zurück in die Vergangenheit: Statt einer Fortsetzung wird das Spiel ein Sprung in die Jugend des bebrillten Lausbuben Tony, der 1952 als 13-jähriger seine Heimatstadt im amerikanischen Bundesstaat New Mexico unsicher macht – er drückt die Schulbank, erlebt eine Ufo-Landung (die Area 51 ist nebenan!) und übersteht schließlich sogar eine Entführung. Der zweite Schritt geht nach vorn: Das Abenteuer verabschiedet sich vom gezeichneten Look und belebt vorgereifere Hintergründe mit 3D-Charakteren. Ob der Comic-Charme trotzdem erhalten bleibt, wird sich dieses Jahr im Sommer herausstellen; dann soll das Spiel laut Publisher DTP erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A112**

► HOTLINE: (0900) 15 100 54 1,95 €/MIN

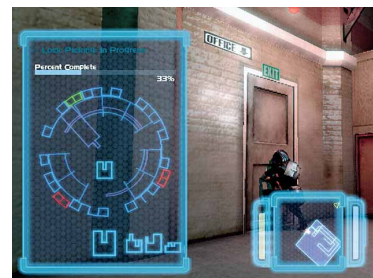


Tony Tough 2: Der kleine Tony mischt eine amerikanische Kleinstadt in New Mexico auf.

STOLEN

Es muss nicht immer Sam Fisher sein. Die Diebin Anya aus dem 3D-Action-Spiel **Stolen** kann auch schleichen. Und außerdem wertvolle Kunstgegenstände aus Museen klauen. Bei ihrer nächtlichen Arbeit setzt die junge Frau geschickt technisches Equipment wie Nachtsichtgeräte, Dietriche oder Schweißbrenner ein. In vier Minispielen knacken Sie auf diese Weise Schlösser oder schneiden Löcher in Sicherheitssysteme. Wird Anya trotzdem entdeckt, teilt sie mit Fäusten und Füßen aus oder benutzt einen Elektroschocker – tödliche Gewalt ist ihr zuwider. Im Zuge ihrer Arbeit wird die Diebin in eine politische Intrige verwickelt, der sie nicht so leicht entkommen kann wie den faulen Museums-Wächtern. Ab März 2005 können Sie der Dame helfend unter ihre schlanken Arme greifen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A121**



Stolen: In Minispielen knacken Sie Schlösser.

GameStar 03/2005 Geheimtipp des Monats GENE TROOPERS (TDK)

Der teamorientierte Ego-Shooter **Gene Troopers** spielt in einer Retro-Science-Fiction-Welt, in der Sie als Leiter eines Einsatzteams fremde Raumschiffe und Planeten erforschen. Grelles Licht so wie die Atmosphäre sind tödlich für die Helden. Deshalb sollen Sie in nahezu jedem Raum durch Einsatz der Spezialfähigkeiten Ihrer KI-gesteuerten Kollegen Rätsel lösen, um die gefährlichen Strahlen zu umgehen. So dürfen Sie wie Gordon Freeman per Gravity Gun große Metallplatten aufheben und vor die Fenster halten, damit Ihre Teammitglieder durch den Schatten gehen können. Die Atmosphäre hat uns sehr gut gefallen. Grafisch präsentiert sich das Programm eher mäßig.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A91**

► HOTLINE: (01805) 835 426 37 0,12 €/MIN



Gene Troopers: Ballern im Retro-Sci-Fi-Stil.



GAMESTAR-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi / Valve	01/05	93	18	41,99	www.saturn.de
2	Joint Ops: Escalation	Ego-Shooter-Addon	EA / Novalogic	02/05	92	16	23,99	www.ble-computer.com
3	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi / Blizzard	NEU	90	12	44,00	www.computeruniverse.net
4	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi / Starbreeze	02/05	90	18	39,99	www.pcfun.de
5	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	EA / EA Pacific	01/05	90	18	43,99	www.ble-computer.com
6	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami / Konami Tokyo	01/05	90	ohne Beschr.	41,00	www.computeruniverse.net
7	Siedler 5	Aufbau-Spiel	Ubisoft / Bluebyte	01/05	89	6	45,00	www.computeruniverse.net
8	Vampire 2	Rollenspiel	Activision / Troika	01/05	87	16	39,00	www.computeruniverse.net
9	Schlacht um Mittelmeer	Echtzeit-Strategie	EA / EA Pacific	01/05	86	12	49,99	www.gameworld.de
10	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft / SOE	NEU	85	12	47,95	www.softunity.net
11	Uefa Champions League	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	85	ohne Beschr.	49,00	www.computeruniverse.net
12	Flatout	Rennspiel	Empire / Bugbear	01/05	85	12	40,99	www.ble-computer.com
13	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	01/05	85	ohne Beschr.	49,00	www.computeruniverse.net
14	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision / Neversoft	01/05	85	12	33,49	www.game-and-fun.de
15	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA / EA	01/05	84	ohne Beschr.	44,49	www.ble-computer.com
16	Gold Games 8	Spielesammlung	Ubisoft / Ubisoft	NEU	83	16	–	(noch nicht erschienen)
17	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	01/05	83	16	45,95	www.softunity.net
18	Spellforce: Shadow of the P.	Strategie-Addon	Jowood / Phemic	01/05	83	12	29,99	www.softunity.net
19	Sid Meier's Pirates!	Action-Strategie	Atari / Firaxis	02/05	82	ohne Beschr.	49,99	www.softunity.net
20	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / Black Hole	02/05	81	12	44,95	www.softunity.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 1/2005, 2/2005 und 3/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A14



LESER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1	NEU Half-Life 2
2	(3) Far Cry (dt.)
3	(5) Need for Speed Underground 2
4	(7) WarCraft 3
5	(2) Doom 3
6	(4) Rome: Total War
7	(6) Gothic 2
8	NEU Schlacht um Mittelmeer
9	(8) Diablo 2
10	NEU Counterstrike Source
11	(11) Sacred
12	(9) Die Sims 2
13	NEU Vampire 2
14	(10) Call of Duty
15	(14) Counterstrike
16	(13) Battlefield 1942
17	NEU Sid Meier's Pirates!
18	(17) Medal of Honor: Pacific Assault
19	NEU Siedler 5
20	(15) GTA Vice City

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 2/2005



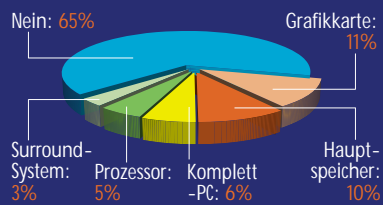
VERKAUFS-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1	(1) Half-Life 2
2	(2) Die Sims 2
3	(5) Schlacht um Mittelmeer
4	(4) Need for Speed Underground 2
5	(3) Siedler 5
6	(10) Medal of Honor: Pacific Assault
7	(6) Sid Meier's Pirates!
8	(8) Fußball Manager 2005
9	(9) Rollercoaster Tycoon 3
10	NEU Chronicles of Riddick
11	(11) Vampire 2
12	(12) Die Sims Deluxe
13	(7) Fifa 2005
14	(13) Rome: Total War
15	NEU RTL Skispringen 2005
16	NEU GTR
17	NEU Doom 3
18	(20) Star Wars Battlefront
19	NEU Sacred (neue Auflage)
20	NEU Far Cry (dt.)

2/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS JANUAR:

Haben Sie zu Weihnachten Ihren Rechner aufgerüstet?»

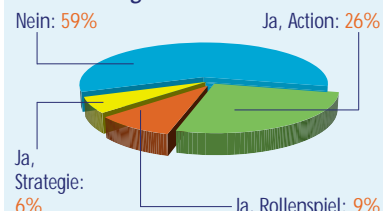


ERGEBNIS: Vor Weihnachten hatten in der GameStar-Umfrage 50% der Teilnehmer ein Upgrade angekündigt. Nur knapp ein Drittel schlug dann tatsächlich zu.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 2/2005

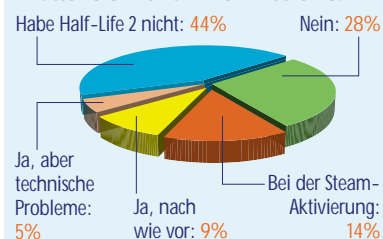
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Sind Sie Mitglied eines Online-Clans?»



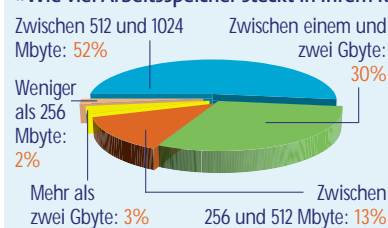
ERGEBNIS: GameStar-Leser sind noch immer überwiegend Einzelkämpfer, mehr als die Hälfte gehört keinem Clan an. Immerhin: Über ein Viertel bevorzugt die Teamarbeit in Actionspielen.

»Hatten Sie mit Half-Life 2 Probleme?»



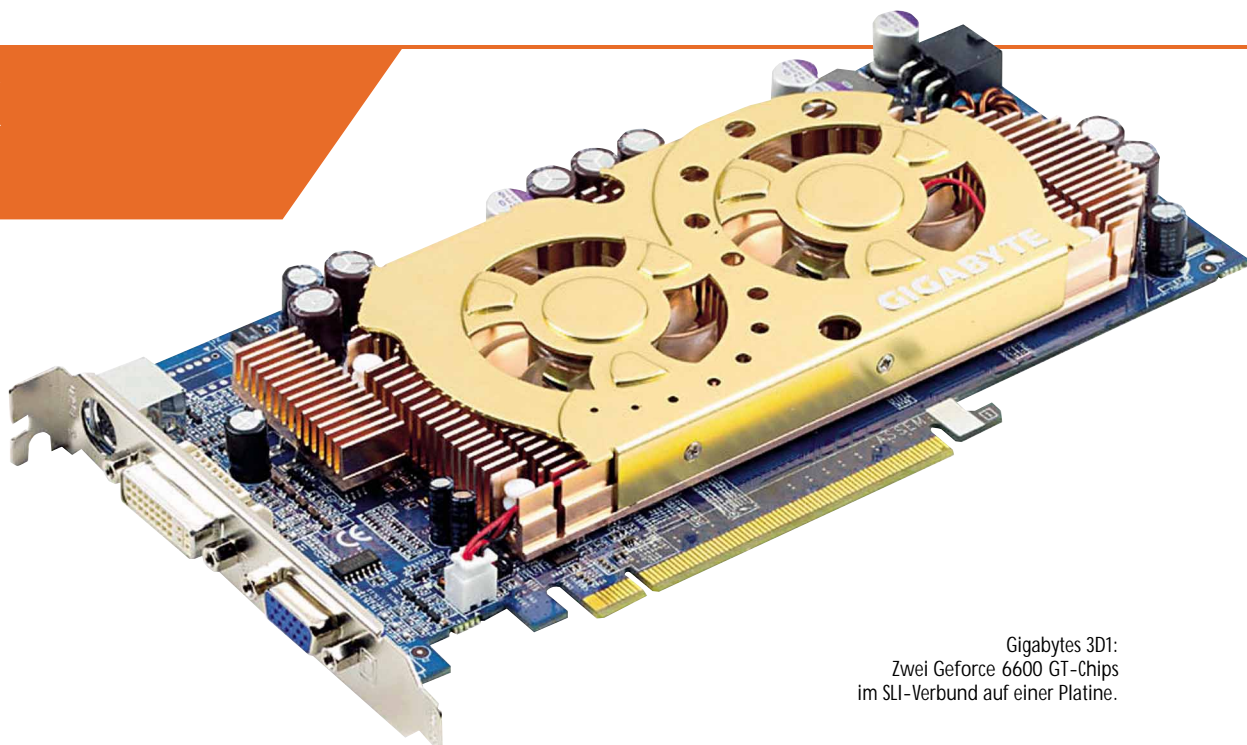
ERGEBNIS: Nur bei der Hälfte der Half-Life-2-Besitzer verlief die Installation des Spiels reibungslos. Der Rest hatte mehr oder weniger große Probleme, etwa mit der Freischaltung über Steam.

»Wie viel Arbeitsspeicher steckt in Ihrem Rechner?»



ERGEBNIS: Mehr als die Hälfte der Leser liegt im Durchschnitt aktueller Hardware-Anforderungen. Nur ein verschwindend geringer Anteil arbeitet mit besonders viel oder nur sehr wenig Hauptspeicher.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



Gigabytes 3D1:
Zwei GeForce 6600 GT-Chips
im SLI-Verbund auf einer Platine.

KOLUMNE

Lass Dich nicht verarschen ...

Neues Jahr, alte Masche: Behauptete bis vor kurzem noch die greise »Mutter aller Schnäppchen« sie sei doch nicht blöd, kalauert sich jetzt Olli Pocher durch die Media-Markt-Spots. Verbindendes Element: Großmaulpose kommt vor Argument. Das kann sogar lustig sein, sollte aber in erster Linie das Zwerchfell und nicht den Geldbeutel strapazieren. Denn bei genauerem Hinsehen sind die Preise bei Media-Markt häufig nah dran an den Preisempfehlungen der Hersteller und selbst Sonderangebote gibt's oft woanders sogar günstiger. Gleiches gilt für die Schwester Saturn und die aktuellen Rabattaktionen der beiden Metro-Schwester. Ob »Keine Mehrwertsteuer« bei Media-Markt oder »CDs, Filme und Spiele zum Einkaufspreis« bei Saturn: Das große Staunen überkommt viele Kunden nach ewigem Schlangestehen beim prüfenden Blick auf die Rechnung. Pauschalabschläge statt echtem Einkaufspreis und ausgewiesene Mehrwertsteuer von nach wie vor 16 Prozent auf dem Bon. Das geht auch gar nicht anders, denn schließlich geht die Mehrwertsteuer an den Staat, und der verzichtet nun mal nicht auf seinen Obolus.

Um wirklich zu sparen, sollten Sie wissen, wann der nächste Preissturz kommt. Dabei hilft ein Blick über den nationalen Tellerrand hinaus. In den USA kosten zum Beispiel hochauflösende Panasonic-Plasma-TVs mit 42-Zoll-Diagonale um 2.000 Dollar, hier werden für die gleichen Geräte über 4.000 Euro aufgerufen – da ist jede hiesige Rabattaktion ein schlechter Witz. Merke: Wer echt sparen will, recherchiert die Preise und schlägt im richtigen Augenblick zu. Lediglich an kurvigen Blondinen rumzupochern, reicht da einfach nicht.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

GIGABYTE 3D1: 6600-GT-DOPPELSCHLAG

Mit der **3D1** baut Gigabyte die seit langer Zeit erste konkurrenzfähige 3D-Karte mit zwei Grafikchips. Auf der Platine schuften zwei GeForce 6600 GT im SLI-Modus. Jeder der zwei Grafikchips hat 128 MByte Speicher und eine 128 Bit breite Anbindung. Gigabyte addiert in der Werbung diese Werte zu 256 MByte und 256 Bit. Faktisch kann aber keiner der beiden Chips auf Speicher oder Anbindung des anderen zugreifen – die **3D1** integriert einfach eine SLI-Konfiguration auf einer Karte. Laut ersten Tests rechnet die **3D1** etwas schneller als eine herkömmliche SLI-Konfiguration mit zwei 6600-GT-Karten. Allerdings läuft die **3D1** nur auf Gigabytes Sockel-939-Mainboard **K8NXP-SLI** mit Nvidias Chipsatz Nforce 4 SLI. Ab Ende Januar soll die Karte im Laden stehen – aber vorerst nur im 500 Euro teuren Bundle mit dem Mainboard **K8NXP-SLI**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A111](#)

CENTRINO-NOTEBOOKS MIT PCI EXPRESS

Intel motzt seine **Centrino**-Plattform auf. Der überarbeitete **915GM/PM**-Chipsatz (Codename Alviso) unterstützt PCI Express, Serial ATA und den qualitativ hochwertigen Onboard-Sound High Definition Audio. Alviso arbeitet außerdem mit dem Strom sparenden DDR2-Arbeitsspeicher – die neuen **Centrino**-Notebooks sollten damit länger ohne Netz durchhalten als die alte Generation mit DDR1-RAM. Die Verbindung zur CPU beschleunigt Intel von FSB400 auf FSB533. Passende Pentium-M-Prozessoren mit Dothan-Kern, 2 MByte Cache und FSB533 will Intel mit Taktraten von 1,6 bis 2,26

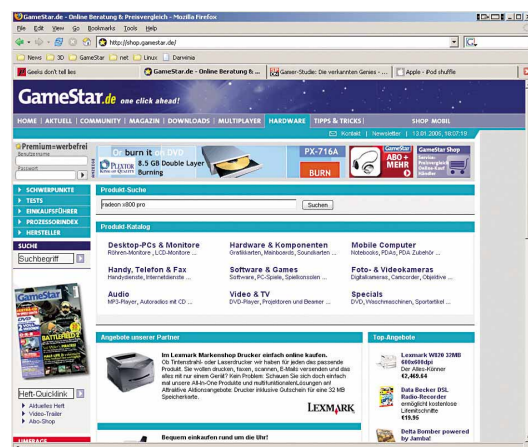
GHz verkaufen. Dritter Baustein des neuen Chipsatzes ist **Calexico 2**. Dieser Chip beherrscht Bluetooth und Wireless-LAN mit 2,4 beziehungsweise 5 GHz und einer Datenrate von maximal 54 MBit/s. Erste Notebooks mit der neuen Plattform erwarten wir Anfang Februar.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A98](#)

GAMESTAR.DE NEUER HARDWARE-SHOP

Unseren beliebten Hardware-Preisvergleich auf GameStar.de haben wir komplett renoviert. Statt wie bisher 40.000 listen wir nun 56.000 Produkte, die Zahl der Händler-Angebote wächst von 190.000 auf satte 310.000. Jeden Monat nehmen wir 4.000 neue Produkte in den Preisvergleich auf. Ebenfalls verbessert: Navigation und Shop-Performance. Wer nach einem GameStar-Test beispielsweise unsere Referenz bei den AGP-Karten bis 249 Euro kaufen möchte, findet jetzt noch schneller und einfacher das günstigste Angebot.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A114](#)



Mit dem neuen Hardware-Shop auf GameStar.de finden Sie jetzt noch einfacher die besten Produkte zum günstigsten Preis.

SHADER MODEL 4.0 — KASTRIERT?

Offenbar hat Microsoft das kommende Shader Model 4.0 stark kastriert. In der Ausgabe 02/2005 haben wir berichtet, ein dritter Shader-Typ namens Geometry Shader würde die bekannten Pixel und Vertex Shader ergänzen. Das war auch so geplant – aber nach unseren neuesten Informationen strich Microsoft das clevere Feature zum Ärger von ATI und Nvidia aus der Spezifikation. Der Geometry Shader wäre die größte technische Neuerung der letzten 3D-Jahre geworden: Mit ihm hätten Spiele-Entwickler Welten dynamisch ändern und endlich Displacement Mapping effizient einsetzen können. Das letzte Wort scheint allerdings noch nicht gesprochen – wir halten Sie auf dem Laufenden.

SHUTTLE XPC MIT i925XE

Als erster Hersteller liefert Shuttle einen Mini-PC mit Intels **i925XE**-Chipsatz. Der **XPC SB95PV2** unterstützt die aktuellen Pentium-4-CPU's für Sockel 775 mit FSB800 und FSB1066, zwei DDR2-533-Riegel und je eine 16x- und eine 1x-PCI-Express-Karte. Für Festplatten und DVD-Brenner gibt's einen 5,25-Zoll- und drei 3,5-Zoll-Käfige. Ein 8in1-Cardreader, RAID, GBit-LAN und 7.1-Onboard-Sound



Der XPC SB95PV2 von Shuttle unterstützt sogar Pentium 4-Extreme-Prozessoren – extreme Performance kompakt.

runden das Paket ab. Dank »SilentX«-Technologie mit leisen Lüftern und einer CPU-Heatpipe soll der **XPC SB95PV2** gleichzeitig kühl und leise arbeiten. Die Preise beginnen bei 420 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A93

NEUER SLI-TREIBER

Der neue Nvidia-Beta-Treiber **Forceware 70.78** soll hauptsächlich SLI beschleunigen. Bisher musste Nvidia jedes Spiel im Treiber auf den Verbund aus zwei 3D-Karten optimieren. Top-Titel wie **Doom 3** profitierten, Nischenspiele blieben auf

der Strecke. Die neue Version soll die Rechenlast automatisch verteilen und damit das größte SLI-Manko ausmerzen. Wann die finale Version des Treibers erscheint, steht noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A117

MONSTERGEHÄUSE VON ZALMAN

Zalman stellt mit dem **TNN 500AF** ein Gehäuse für den lautlosen Betrieb von Hochleistungs-PCs vor. Gleich 18 Heatpipes kümmern sich um den geräusch-



18 Heatpipes für 1.000 Euro: Zalman TNN-500AF mit 18 Heatpipes.

losen Abtransport der Hitze von Grafikkarte, CPU & Co. Prozessoren mit bis zu 150 Watt Verlustleistung sollen so ohne aktive Klimatisierung auskommen. Die 21 Kilo cooles Heavy-Metal haben Ihren Preis: 1.000 Euro kostet das Gehäuse.

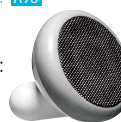
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A141

iPOD SHUFFLE

Mit dem winzigen **iPod Shuffle** erweitert Apple seine **iPod**-Familie. Erstmals nutzen die Mac-Erfinder statt einer Festplatte fest eingebauten Flash-Speicher, der per USB-2.0-Anschluss Musik, Daten und Strom tankt. Eine Akkulation reicht laut Apple für bis zu 12 Stunden Musik im MP3, AAC oder WAV-Format. Firmware-Updates bringen dem **iPod Shuffle** auch künftige Formate bei. Form und Größe des edlen weißen Gehäuses gleichen einem Feuerzeug (siehe Bild). Der 22 Gramm leichte **iPod Shuffle** wird kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe mit 512 MByte für 100 Euro und 1,0 GByte für 150 Euro erhältlich sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A96

Klein, leicht und edel design: Apples MP3-Player iPod Shuffle in Originalgröße.



KURZMELDUNGEN

AOPEN BAREBONE FÜR PENTIUM M

AOpens XC Cube EY855 unterstützt Pentium-M-CPU's bis 2,0 GHz mit FSB400 und 2 GByte DDR333-RAM. Dank niedriger Energieaufnahme des Pentium M und einem 275-Watt-Netzteil soll der Cube genügend Reserven für stromhungrige 3D-Karten liefern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A102

SHUTTLE CR40 DL-DVD-BRENNER

Passend zu den XPC-Barebones bietet Shuttle den DVD-Brenner CR40 mit gebürsteter Aluminium-Front in silber oder schwarz an. DVDs beschreibt der Multinorm-Brenner mit 16-fachem Tempo, Dual-Layer-Rohlinge mit vierfacher Geschwindigkeit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A99

TOSHIBA SATELLITE M30X-167

Toshiba erweitert mit dem M30X-167 die Satellite-Serie. Ein Pentium M/1,7 GHz, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und die ATI Mobility Radeon 9700 mit 128 MByte RAM versprechen gute 3D-Leistung. WXGA-Display im 16:10-Format, 100-GByte-Festplatte und DVD-Brenner komplettieren das 1.900 Euro teure Notebook.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A105

LOGITECH PRECISION PC GAMING

Laut Logitech beschert Ihnen das Precision PC Gaming Headset einen kühlen Kopf. Luftige »Open Air« Bauweise und ergonomischer Nackenbügel sollen Schwitzen verhindern, starke 40-mm-Magneten liefern coolen Sound. Kostenpunkt: 50 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A108

TEUFEL CONCEPT E

Lautsprecherspezialist Teufel hat den Preis für das sehr gute Concept E auf 99 Euro gesenkt. Das 5.1-Set besteht aus fünf Satelliten mit je 20 Watt und einem 40-Watt-Subwoofer. Teufel liefert das Concept E für diesen Preis nur in Schwarz.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A101

PHILIPS 8X-DVD+R-DL-BRENNER

Auf der CES in Las Vegas führte Philips einen 8x-DVD+R-Brenner mit Dual-Layer-Support vor. Eine DVD+R DL brannte das Gerät in weniger als 16 Minuten. In fünf Monaten sollen der Brenner samt Verbatim-Rohlingen auf den Markt kommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A103

BENQ FP72V

Mit dem FP72V kündigt Benq für März ein 17-Zoll-TFT an, das per Sensor die Helligkeit von 280 cd/m² dynamisch anpasst. Der Kontrast liegt bei 1000:1.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A104

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX 3100

Ab März verkauft Logitech das kabellose Cordless Desktop MX 3100, bestehend aus dem MX 3000 Cordless Keyboard und der Laser-Maus MX 1000.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A106

MSI DIAMOND CLUB

Wer ein Produkt aus MSIs Diamond-Serie kauft, erhält ab sofort einen exklusiven Kundenservice samt schnelleren BIOS-Versionen, Events und einem Forum, in dem nur Club-Mitglieder Fragen an MSI-Fachleute stellen dürfen. Wer sich bis Ende Februar registriert, bekommt eine MSI-Diamond-Jacke geschenkt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A107

Geschenke!

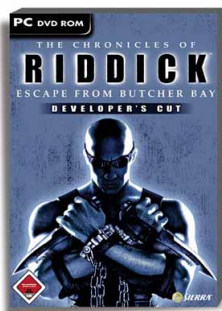
MITMACHEN UND GEWINNEN

Wir vergeben Preise im Wert von über 5.000 Euro. Nur wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil.

Einsendeschluss ist der 22. Februar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VIVENDI UNIVERSAL

Gehen Sie direkt ins Gefängnis. Gehen Sie nicht über den Spielplan. Geben Sie keine 50 Euro aus. Sondern gewinnen Sie eines von 25 Exemplaren des Ego-Shooters **Chronicles of Riddick**, die wir gemeinsam mit Vivendi Universal verlosen. Darin ballern und schleichen Sie als Ausbrecher Riddick (Vin Diesel) durch die beste Filmlicenz-Umsetzung der PC-Geschichte. Warum? Um aus dem Knast auszubrechen – dessen Stimmung der optisch und akustisch erstklassige Shooter perfekt rüber bringt. Wert der Preise: rund 1.250 Euro.



DTP

Die Indizien deuten auf einen dicken Gewinn hin, und hier ist der Beweis: DTP und GameStar loben 20 Mal das Adventure **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrings** aus. Darin erforschen Sie als Doktor Watson den mysteriösen Mord am wohlhabenden Sir Bromsby. In Quiz-Dialogen mit Sherlock ziehen Sie Schlüsse aus Beweisen und kommen dem Mörder auf die Schliche. Und wer nicht weiter weiß, wirft einen Blick ins **offizielle Lösungsbuch**. Das legen wir jedem Spiel bei. Wert der Preise: rund 1.200 Euro.



10TACLE

Manchmal wird Gutes noch besser. So wie diesen Monat unsere Rennspiel-Referenz **GTR**, der die Entwickler ein umfangreiches Update spendieren – was wir mit Aufwertung belohnen. Publisher 10Tacle und GameStar vergeben 10 **Jacken** zum Hit, damit Sie künftig auch auf realen Rennstrecken Wind und Wetter trotzen können. 10 weitere Gewinner freuen sich über je ein hochwertiges **Viper Slot Car**. Einem Paket legen wir zudem ein Exemplar von **GTR** bei – mit der Unterschrift von Fia-GT-Fahrer Axel Roos. Wert der Preise: zirka 1.700 Euro.



KOCH MEDIA

Manche Leute reden Blech. Andere sind daraus gemacht – etwa die coolen Roboter in **ScrappLand**. Gemeinsam mit Koch Media verlosen wir 10 Mal das abgedrehte Actionspiel, in dem Sie als Maschinenmensch D-Tritus eine Mordserie aufklären. Ein Gewinner bekommt zusätzlich die pfeilschnelle **Nvidia-Grafikkarte Gainward Power Pack GeForce 6800GT** mit 256 MByte DDR3-Ram und AGP-8x-Unterstützung. Als Trostpreise gibt's eine **Metallstatue** von D-Tritus' Kopf und einen **Büroklammer-Spender**. Wert der Preise: zirka 1.250 Euro.

GEWINNER JANUAR 2005

M. Abel, Frankfurt • F. Bachus, Modlos • D. Bechlarz, Augsburg • N. Beckmann, Waldkirch • M. Bender, Siegen • D. Benkarth, Ehrenkirchen • Daniel Bernhard, Dortmund • K. Beutel, Esslingen • H. Bickel, Mainz • J. Biehl, Köln • D. Blaichinger, Salzburg • L. Bleisch, Reutlingen • F. Boger, Dietenheim • M. Bohlmann, Dudenbüttel • A. Böhm, Böhring • B. Bösel, Frankfurt • M. Bosse, Duisburg • F. Brandstetter, Bad Sassendorf • M. Broll, Bochum • C. Buck, Seligenstadt • M. Butschbach, Westhofen • Gregor Ceylan, Hannover • D. Culley, Langenzenn • J. Damm, Dassenheim • M. Dammes, Dresden • Ch. Dieterich, Heilbronn • P. Dietrich, Eigeltingen • F. Feldmann, Zietzen • Ch. Fialla, Hildesheim • M. Fischer, Sinsheim • A. Fischer, München • A. Flauder, Gelsenkirchen • M. Floßmann, Oberammergau • P. Fuchs, Straubing • F. Funk, Bad Oldesloe • M. Furschbach, Polle • M. Gallara, Helmbrechts • H. Gehweiler, Rheinfelden • T. Gitter, Unterweißbach • Ch. Glunk, Kirchberg/Murr • K. Goldschmidt, Wuppertal • M. Gruschka, Reken 2 • D. Guzmann, Köln • M. Haake, Braunschweig • T. Hafner, Mannheim • A. Halder, Hüttlingen • R. Hauber, Herrieden • T. Henze, Lengerich • M. Hildebrand, Rheinbach • D. Hofmann, Ummerstadt • J. Hofmann, Sindelfingen • H. Hollerbach, Worms • R. Hornberg, Bielefeld • O. Iking, Papenburg • D. Jansen, Essen • M. Junker, Mühlhausen • S. Kappel, Hünfelden • J. Kinzinger, Coburg • R. Klawitter, Stralsund • I. Kleitzin, Reiskirchen • T. Kluefer, Stuttgart • M. Koch, Mistelbach • B. Kolbeck, Nürnberg • S. Königsberg, Haar • Ph. Körber, Altenstadt • D. Körner, Frankfurt • M. Korte, Wismar-Alttstadt • S. Kortler, Jettlingen • S. Kraemer, Mettmann • C. Krebs, Kleinmachnow • M. Krienke, Wolfsburg • D. Krone, Wolfsburg • R. Krug, Langenau • N. Kuenstner, Rostock • D. Lagedroste, Ochtrup • T. Lahrsoy, Dettelbach • J. Lang, Limburgerhof • H. Lauermann, Gchingen • D. Lenz, Brandenburg • S. Liehr, Gladenbach • Ch. Lins, Hameln • T. Lohr, Frankenthal • B. M. Lutz, Konz • W. Maier, Bad Wurzach • K.-H. Martinez, Solms • T. Meier, Emsdetten • L. Michael, Bettingen • F. Mies, Berlin • A. Milde, Ditzingen • A. Miller, Salzburg • Ph. Mossinger, Burgwedel-Großburgwedel • U. Müller, Burgthann • M. Murrenhoff, Aachen • M. Neuhaus, Arnsberg • H. Neumann, Krefeld • A. Ohnesorge, Lübeck • A. Otteleben, Alfter • M. Otto, Colbe • M. Palfraß, Birkenfeld • J. Pahlke, Lübeck • P. Panchytz, Sendenhorst • S. Pirang, Babenhäusen • A. Platzmüller, Viersen • F. Plawetzki, Weinstadt • R. Pohl, Pentenried • C. Pussack, Jever • E. Rauguth, Merzig • A. Regler, Berlin • J. Reichardt, Berlin • A. Reichert, Mühlheim • M. Rendla, Geldern • D. Rheinschmitt, Bad Camberg • O. Rindt, Winsen • A. Ritters, Meldorf • K. Rosecke, Elmshorn • A. Salomon, Mettmann • F. Schäfer, Geisleden • M. Schleicher, Werder • K. Schmeink, Isselburg • H. Schmidt, Singen • J. Schneider, Rüdesheim • S. Schneider, Quierschied • S. Schneider, Rodinghausen • M. Schnepfer, Remlingen • A. Schramm, Hage • J. Schröder, Benz • T. Schulze, Wandlitz • F. Schwandt, Forchheim • C. Schweihel, Weilmünster • J. Schwook, Bad Salzdetfurth • I. Seel, Heide • S. Seibert, Bursdorf • T. Sievers, Bremen • R. Skupin, Magdeburg • Erik Slowikowski, Dierhagen • B. Sommer, Adelheidsdorf • B. Stamm, Kiel • D. Sticura, Karlsfeld • A. Stiebritz, Großbrennbach • W. Stocker, Lichtenfels • H. Storchmann, Kaltenkirchen • M. Streiner, Karlstadt • M. Strusinna, Unna • M. Tegtmeyer, Angelbachtal • P. Tessmann, Mönchengladbach • M. Tevini, Darmstadt • M. Thiele, Weißensee • T. P. Tiefenthaler, Sonthofen • A. Trandski, Wiesbaden • M. Trappen, Merzig • T. Ullmann, Ehringshausen • M. A. Vetter, Iserlohn • M. Vobruba, Graz • Ch. Wachter, Salzgitler • O. Wagnier, Lichtenfels • R. Waldner, Wien • J. Warnat, Bonn • T. Warnke, Hamburg • P. Wedemayer, Burgdorf • B. Wehner, Welle • S. Weit, Bremen • C. Wichmann, Bochum • S. Wilke, Germering • A. Wintzheimer, Kitzingen • S. Wirbel, Hamburg • D. Witte, Hamm • T. Wunder, Heiligenstadt • S. Wuttig, Melsungen • S. Zillinger, Wiesbaden

Wir gratulieren!



Christian Schmidt
christian@gamestar.de

WER WILL NACH AMERIKA?

DER UNBEKANNTE KRIEG. Eigentlich war es eine klare Sache. Auf der einen Seite stand die beste Armee der Welt, hochdisziplinierte britische Rotröcke, exzellent bewaffnet und mit Rückhalt unter der loyalistischen Bevölkerung. Auf der anderen Seite amerikanische Milizen, ein bunter Haufen von Rebellen, nur lose organisiert in

schäbigen Kriegslagern, aus denen jeden Abend Soldaten zurück auf ihre Farmen verschwanden. Dass diese Kämpfer trotzdem die Unabhängigkeit ihres Landes erstritten, ist eine der bedeutendsten Leistungen der Kriegsgeschichte. Nur: Weiß das bei uns in Europa jemand zu würdigen? Und interessiert es wen?

ROTRÖCKE STATT RITTER. Wenn sich **Age of Empires 3** nun die Eroberung des amerikanischen Kontinents zum Thema nimmt, dann ist das durchaus gewagt. Hollywood-Filme um den Unabhängigkeitskrieg wie Mel Gibsons **Der Patriot** oder das Oscar-nominierte **Cold Mountain** waren in den USA Erfolge, hier eher weniger umjubeltes Popcorn-Kino. Kolonialkriege und Indianerschlachten sind mit Sicherheit spannend – aber so reizvoll wie die lieb gewonnenen Ritterkämpfe? Trotzdem: Ich habe Vertrauen, dass Ensemble auch das sperrige Amerika-Szenario mit spielerischer Brillanz zum Strategie-Meilenstein macht.

INHALT

Termin-Update	30
ANGESCHAUT:	
Age of Empires 3	32
Doom 3: Resurrection of Evil	42
Stranger	46
The Witcher	47
ANGESPIELT:	
Act of War	35
SWAT 4	38
Jade Empire	40
World Racing 2	41

IN LETZTER MINUTE



Black & White 2: Man möchte förmlich mit auf die Blumenwiese springen und um die Riesenkuh tanzen, so schön ist die Grafik in Peter Molyneux Götterspiel. Aber wird es diesmal auch ordentlich spielbar? Bis zur Veröffentlichung dürfte noch viel Zeit verstreichen.

ENTWICKLER-TERMINE IM JANUAR



André Horn, Chefredakteur unseres Schwesternmagazins GamePro, war zu Besuch bei Bioware in Edmonton (Kanada) und bekam beim Gespräch mit Producer Jim Bishop auch Informationen zur PC-Version von Jade Empire – genug Stoff für eine Preview zum spannenden China-Rollenspiel.



Senior Producer Tim Latourneau von Maxis verbrachte zwar keine wilden Jahre, aber immerhin wilde Stunden mit Daniel Matschijewsky und dem Die Sims 2-Addon Wilde Campus-Jahre. Mehr dazu lesen Sie in unseren Spiele-News.

PREVIEW TERMIN-UPDATE

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

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Act of War	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	03/05	Sehr gut	3. März 2005
NEU	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	03/05	–	4. Quartal 2005
	Anno 3	Aufbauspiel	Sunflowers	10/04	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Battlefield 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	07/04, 08/04, 02/05	Ausgezeichnet	24. März 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	1. Quartal 2005
	Boiling Point	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	02/05	Gut	1. Quartal 2005
UPDATE	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Gearbox	07/04, 01/05	Sehr gut	März 2005
	Cold Fear	Actionspiel	Ubisoft	02/05	–	März 2005
NEU	Doom 3: Resurrection of Evil	Ego-Shooter-Addon	id Software	03/05	–	März 2005
UPDATE	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	2. Quartal 2005
UPDATE	Driver 3	Actionspiel	Reflections	02/04, 08/04	–	17. März 2005
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	Dungeon Lords	Rollenspiel	Heuristic Park	01/04, 03/04, 08/04	Gut	März 2005
	Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Gas Powered Games	07/04	–	1. Quartal 2005
	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04	–	4. Quartal 2005
	Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	10/04, 02/05	Gut	April 2005
	GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar	09/04, 01/05	Ausgezeichnet	Juli 2005
	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCsoft	01/05	Sehr gut	4. März 2005
	Heart of Eternity	Action-Rollenspiel	UDC	06/04	–	Unklar
UPDATE	Imperial Glory	Strategiespiel	Pyro Studios	07/04	–	25. Februar 2005
NEU	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05	Sehr gut	Ende 2005
UPDATE	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	LucasArts	07/04, 01/05	–	17. Februar 2005
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03	–	2005
UPDATE	Pariah	3D-Shooter	Digital Extremes	02/05	–	30. März 2005
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04	–	3. Quartal 2005
UPDATE	Silent Hunter 3	U-Boot-Spiel	Ubisoft	11/04	Ausgezeichnet	März 2005
	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	07/04, 10/04, 02/05	Sehr gut	März 2005
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	Mai 2005
	Star Wars: Republic Commando	Taktik-Shooter	Lucas Arts	05/04, 02/05	Sehr gut	März 2005
NEU	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	2. Quartal 2005
	Stronghold 2	Echtzeit-Taktik	Firefly	10/04	–	März 2005
NEU	SWAT 4	Taktik-Shooter	Irrational Games	03/05	Sehr gut	April 2005
	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	04/99, 08/99, 03/00, 06/03	–	2. Quartal 2005
NEU	The Witcher	Rollenspiel	CD Project	03/05	–	2. Quartal 2005
	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Nadeo	02/05	Sehr gut	April 2005
NEU	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 Spiel 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.

BROTHERS IN ARMS



Soldaten! Unser Fallschirmabsprung über der Normandie, Codewort: Brothers in Arms, verschiebt sich leicht auf März! Bis dahin studieren Sie bitte alle das frisch eingetroffene Bildmaterial vom Einsatzort auf ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A120. Links sehen Sie schon mal eines der Gefechte, die Sie im Feindesland erwarten!

DRIVER 3



Endlich ein Lebenszeichen! Ein schwaches zwar, denn neue Informationen oder gar Screenshots von Driver 3 lassen nach wie vor auf sich warten. Aber immerhin gibt es nach der Funkstille der letzten Monate wieder einen angekündigten Erscheinungstermin: den 17. März 2005. Verfolgungsjagd-Fans dürfen hoffen.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Geduld, junger Jedi. Die PC-Version des Kult-Nachfolgers Knights of the Old Republic 2 befindet sich im Landeanflug: Ab 17. Februar sollen die Lichtschwerter zischen. Kollege Markus Schwerdtel hat's auf der Xbox schon durchgespielt und sagt: »Auf dem PC ziehe ich nochmal los, auf der dunklen Seite der Macht!«

SILENT HUNTER 3



März wird der Monat der Mega-Spiele, Silent Hunter 3 ist da nur ein Beispiel – in der Liste steht für März noch ein Schwung Top-Titel wie Battlefield 2 oder Splinter Cell 3. Der Grund: Für einige Publisher ist das 1. Quartal der Stichtag für den Jahresabschluss, alle vorher veröffentlichten Spiele fließen noch in die Bilanz ein.

DAS KOMMT IM FEBRUAR

Name	Publisher	Datum
Aladdin Chess	Jowood	18.02.2005
Back to Gaya	East Entertainment	18.02.2005
Böse Nachbarn Compilation	Koch Media	25.02.2005
City of Heroes	NCSOFT	02.02.2005
Demon Stone	Atari	10.02.2005
F/A-18 Operation Desert Storm	ASH	Februar
Gold Games 8	Ubisoft	17.02.2005
Gothic Collector's Edition	Jowood	04.02.2005
Imperial Glory	Eidos	25.02.2005
Knights of the Old Republic 2	Activision	17.02.2005
Playboy – The Mansion	Ubisoft	28.02.2005
Project: Snowblind	Eidos	25.02.2005
Sacred Underworld	Ascaron	25.02.2005
Second Sight	Codemasters	18.02.2005
Scrapland	Deep Silver	04.02.2005
Shopping Center Tycoon	Koch Media	04.02.2005
Söldner Addon	Jowood	25.02.2005
Stolen	HIP	28.02.2005
Transport Gigant Gold	Jowood	04.02.2005
UEFA Champions League 2004-2005	EA Sports	03.02.2005
World of Warcraft	Vivendi	11.02.2005
X-Plane 8	ASH	Februar

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

Herstellerangaben, ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	●	1
2	Battlefield 2	▲	5
3	GTA San Andreas	▼	2
4	Gothic 3	●	4
5	Splinter Cell 3	▲	9
6	Stronghold 2	▼	8
7	Knights of the Old Republic 2	▼	6
8	Diablo 3	▲	11
9	Quake 4	▼	7
10	Age of Empires 3	▲	–
11	Dungeon Siege 2	▲	19
12	Silent Hunter 3	▲	15
13	Elder Scrolls 4: Oblivion	●	13
14	Empire Earth 2	▲	20
15	Dungeon Lords	▼	12
16	Duke Nukem Forever	▼	10
17	Republic Commando	▲	–
18	C&C Alarmstufe Rot 3	▲	–
19	Anno 3	▼	17
20	Brothers in Arms	▼	14
21	Sacred Underworld	▲	–
22	Fear	▲	26
23	Driver 3	▼	16
24	Panzers Phase 2	▲	–
25	Black & White 2	▼	18
26	Trackmania Sunrise	▲	–
27	Halo 2	▲	–
28	Fallout 3	●	28
29	Pariah	▲	–
30	World Racing 2	▲	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/05

Amerika ist unser!

AGE OF EMPIRES 3

Die Antike ist Geschichte, der letzte Ritter längst in Rente: Im dritten Teil von Ensembles erfolgreicher Strategiereihe kolonisieren Sie jenseits des Atlantiks mit Kavallerie und Kanonen die Neue Welt.

Schwierige Aufgabe für die Entwickler historischer Strategiespiele: »Macht doch mal was Neues!« Knifflig, schließlich gibt es nur ein paar tausend Jahre menschlicher Geschichte, und die meisten interessanten Konflikte wurden in diversen Echtzeittiteln bereits bis zum Überdruß durchgenudelt. Für die Veteranen der Ensemble Studios (**Age**

of Empires 2, Age of Mythology) aber kein Problem: Sie nehmen sich für **Age of Empires 3** die relativ unverbrauchte Eroberung Amerikas vor, komplett mit Indianerkriegen und Schlachten zwischen gierigen Kolonialmächten. Doch nicht nur das Szenario ist ungewöhnlich, auch spielerisch blasen die Altmeister zum Angriff auf alte Gewohnheiten.

Übersee-Randale

Der Zeitrahmen von **Age of Empires 3** beginnt ungefähr da, wo der des Vorgängers endet, also mit der Entdeckung Amerikas. Bis zum Beginn des Industriealters versuchen Sie über 300 Jahre, die Kolonien in der Neuen Welt zu beherrschen. Acht Nationen werden das gleiche Ziel verfolgen: neben den

amerikanischen Ureinwohnern, den Indianern, plant Ensemble unter anderem Spanier, Franzosen sowie Engländer.

Die Herren von der Insel genießen wirtschaftliche Vorteile und können Arbeiter schneller ausbilden. Außerdem rekrutieren sie mit dem Rotrock-Muskettier eine der stärksten Einheiten im Spiel. Franzosen fällt es dagegen leichter, Allianzen mit den



Kolonialgerangel: Mit Kavallerie und Kanonen greifen englische Truppen eine französische Siedlung an, die Geschütze sind jedoch auch gegen Infanteristen wirkungsvoll.

Indianern einzugehen, und ihre Untertanen sammeln nicht nur Rohstoffe, sondern kämpfen zudem als leichte Infanteristen. Die Spanier schließlich bekommen immer wieder Verstärkung und Nachschub aus dem Mutterland. Spezialeinheiten wie der Redolero-Schwertkämpfer machen sie zu harten Gegnern.

Armbrust im Pulverdampf

Obwohl die Militärtechnik seit **Age of Empires 2** große Fortschritte gemacht hat, sollen sich die Gefechte in Teil 3 ähnlich wie in den Vorgängern spielen. Gerade zu Beginn einer Partie oder der Kampagne befehligen Sie die gewohnten Einheiten, etwa Pikeniere oder Bogenschützen. Und auch wenn später im Spiel Kanonen und Musketiere die Schlachtfelder bevölkern, trägt die Kavallerie ihre Kämpfe immer noch per Säbel im Nahkampf aus.

Anders als früher werden Sie in **Age of Empires 3** schwere Waffen wie Kanonen nicht nur gegen Gebäude, sondern zusätzlich gegen Fußtruppen und Reiter einsetzen. Das zwingt zu einem taktischen Umdenken: Die Geschütze müssen jetzt mit



Vorsicht, Hinterhalt! Die Engine erlaubt Höhenunterschiede, findige Feldherren greifen immer von oben an.

auf das Schlachtfeld und kommen nicht erst zum Einsatz, wenn Sie in Ruhe eine Burg schleifen wollen. Gezielte Schüsse und vor allem ständiger Schutz der kostbaren Einheiten sind daher Pflicht. Weil

Sie Amerika nur über das Meer erreichen, spielen Seeschlachten ebenfalls eine große Rolle. Imposante Dreimaster patrouillieren vor den Küsten und versuchen, feindliche Landungsoperationen zu verhindern.

Wirtschaftsgeheimnis

Viele aktuelle Strategiespiele wie **Dawn of War** oder **Schlacht um Mittelmeer** verzichten auf einen komplexen Aufbauteil, um den Spieler dafür schneller in Kämpfe zu schicken. Ganz anders **Age of Empires 3**: Das Wirtschaftssystem aus Rohstoffabbau und Forschung soll mindestens so anspruchsvoll werden wie das der Vorgänger. Zwar versprechen die Entwickler um Chef-Designer Greg Street zusätzlich jede Menge neuer Elemente, Details wollen sie aber noch nicht verraten. Fest steht jedoch, dass sie das Bevölkerungslimit zu Gunsten riesiger Armeen stark lockern.

Offensichtlich sind dafür die Verbesserungen bei der Grafik. Ursprünglich sollte für **Age of Empires 3** die 3D-Engine von **Age of Mythology** nur leicht überarbeitet werden, mittlerweile hat das Team des Ensemble-Programmier-Gurus Dave Pottinger die meisten Codezeilen komplett ersetzt. Das Spiel unterstützt Shader Model 3.0 und jede Menge Mätzchen wie Self-Shadowing und diverse Lichteffekte. Dazu kommt realistische Physik: Trümmer von einstürzenden



Kriegs- und Handelsschiffe beschützen und versorgen die Außenposten der Kolonialmächte in der Neuen Welt.



Im Hafen der französischen Stadt kommen Waren aus der Alten Welt an, mit denen Sie Handel treiben können. Spanier profitieren besonders von den Verbindungen in die Heimat.



Die Indianerstämme müssen Sie manchmal bekämpfen.



Noch ist unklar, wie sich die Nacht spielerisch auswirkt.



Eine Treibjagd bringt Nahrung in die Indianerzelle.

Gebäuden erschlagen schon mal einen unachtsamen Bauern in der Nähe. Und die Druckwelle einer Kanonenkugel soll Infanteristen sogar über den Rand einer Klippe blasen können.

Eroberer-Kampagne

Für **Age of Empires 3** plant Ensemble eine große Kampagne. Die soll sich lose an geschichtli-

che Ereignisse (Frankreich vs. Indianerstämme) halten und den Schwerpunkt auf Action und Abenteuer legen, weniger auf langwierige Aufbaumissionen. Die Aufträge werden sich eher an **Age of Mythology** orientieren als an früheren **Age of Empires**-Teilen. Derzeit arbeiten sechs Designer daran, bei **Age of Empires 2** war es nur einer. MS

AGE OF EMPIRES 3

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Ensemble Studios
Potenzial: zu 60% fertig

Markus Schwerdtel: »Mal ehrlich: Das Kolonial-Szenario ist zwar ungewöhnlich, aber für Nicht-Amerikaner wohl komplett uninteressant. Trotzdem bin ich zuversichtlich, dass Age of Empires 3 toll wird. Warum? So spektakuläre Optik und Physik-Effekte gab's bisher in kaum einem Strategiespiel. Außerdem hat Ensemble noch nie Mist abgeliefert – die Jungs verstehen ihr Handwerk. Hoffentlich haben sie seit dem letzten Titel nichts verlernt, denn das öde Setting müssen die Designer durch spielerische Brillanz ausgleichen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK A63](#)

Taktik-Thriller

ACT OF WAR

Ganz großes Strategie-Kino: Mit Hightech-Einheiten kämpfen Sie sich durch eine Verschwörungsgeschichte von Bestseller-Autor Dale Brown – inszeniert in opulenter 3D-Grafik und mit Filmsequenzen.

Weltreise mit 33 Stationen: Sie besuchen Medina, London, Moskau, San Francisco und Washington – doch statt Fotos schießen Sie MG-Salven, Granaten und Cruise Missiles. Denn ein Großteil der 33 Missionen des Echtzeit-Strategiespiels **Act of War** spielt in originalgetreu nachgebauten Großstädten, die von mächtig fiesen Terroristen attackiert werden. Wir haben uns mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version auf Sightseeing-Tour begeben.

Strategie gegen den Terror

Spielerisch **Act of War** setzt ganz auf klassische Echtzeit-Schlachten im Stil von **Command & Conquer Generäle**. Im Kampf gegen das böse Terror-Konsortium errichten Sie als Kommandant der US-Armee oder Mitglied der Eliteeinheit Taskforce Talon eine Basis und klopfen dort 90 reale und futuristische Kampfeinheiten zusammen, die Sie in Richtung Feindlager schicken. Dabei haben Sie erfreulich viele taktische Möglichkeiten: Marines können sich in Wäldern verstecken und bekommen so einen Schadensbonus. Der UGCV-Panzer der Taskforce schraubt je nach Kampfsituation eine andere Waffe auf:



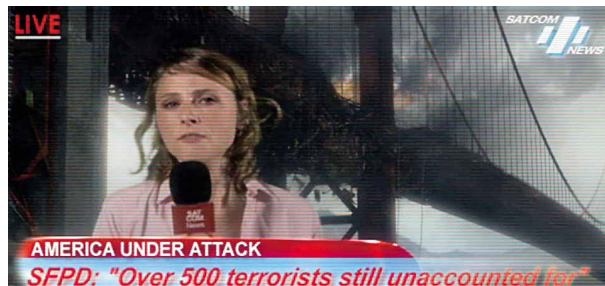
Keine Zwischensequenz, sondern Spielgrafik: Ein A10-Bomber attackiert das Capitol in Washington.

Kanone, Spionagedrohne oder Raketenwerfer. Die Hind-Helikopter und Piranha-Geschütze des Terror-Netzwerks dürfen Sie allerdings nur im Multiplayer-Modus befehlen.

Act of War präsentiert die Gefechte mit detaillierter 3D-Grafik und mächtig viel Wumms. Jedes Gebäude dürfen Sie zerstören – das gilt auch für berühmte Bauten wie den Buckingham Palace oder das Capitol.

Erspielte Geschichte

Die ziemlich klischeehafte, aber durchaus spannende Story von Dale Brown (**Feuerflug**) erzählt **Act of War** mit 45 Minuten über-



Filmszene: Eine Reporterin berichtet vom Terrorangriff auf San Francisco.

raschend ordentlichen Filmszenen und rund 40 Minuten spektakulären In-Game-Sequenzen. Aber auch während der Missionen erfahren Sie ständig neue Details über die gewaltige Verschwörung: Videoeinblendun-

gen klären Sie über neue Verwicklungen auf und liefern im Minutentakt frische Auftragsziele. Deshalb erreicht **Act of War** in sachen Storydichte und Mittendrin-Gefühl sogar **Warcraft 3**-Qualität. **HK**



Panzergefecht in der Großstadt – **Act of War** legt Wert auf realistische Größenverhältnisse.

ACT OF WAR

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. März 2005

Entwickler: Eugen Systems
Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: »Bei einem guten Thriller rast mein Herz, und der Schweiß steht mir auf der Stirn. Bei **Act of War** geht's mir genauso: Was für ein Tempo, was für dramatische Missionen, was für eine Präsentation! Und trotz aller Hollywood-Action bekommen auch anspruchsvolle Generäle genügend Möglichkeiten, um sich taktisch auszutoben. Wenn jetzt noch Balancing und Umfang passen, könnte **Act of War** der erste Strategie-Blockbuster im neuen Jahr werden!«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK: A10

Festnehmen? Ich kann Sie auch sanft nehmen!

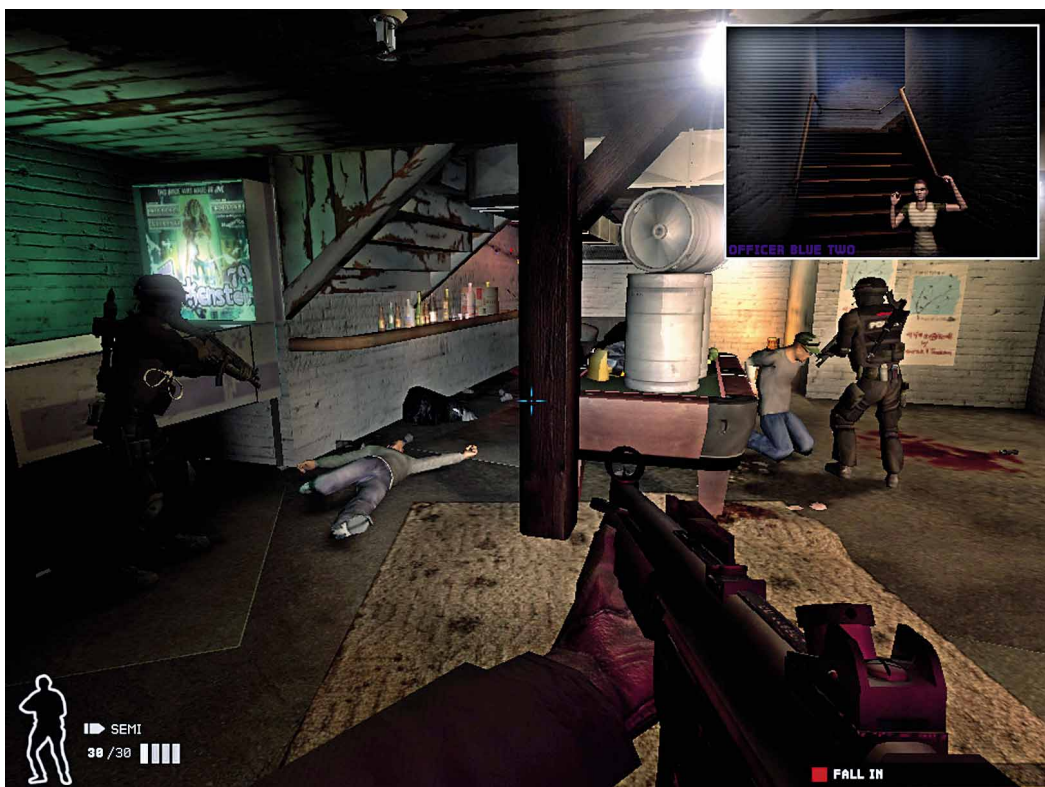
SWAT 4

SWAT steht für »Special Weapons and Tactics«. Und genau das bietet der Polizei-Shooter von Irrational Games: jede Menge Waffen und Taktik.

Im Urwaldkampf gegen den Vietcong darf man vielleicht auf alles schießen, was eine Waffe trägt. Im Dschungel der Großstadt Los Angeles geht das aber nicht. Als Anführer eines fünfköpfigen Sondereinsatzkommandos der amerikanischen Polizei müssen Sie im Taktik-Shooter **SWAT 4** so wenig ballern wie möglich. Immerhin sollen Sie Kriminelle verhaften, nicht hinrichten.

Pfefferstreuer

Das Aufgabengebiet des SWAT umfasst alle heiklen Polizeieinsätze: Geiselnbefreiungen, Razzien gegen die organisierte Kriminalität oder Verhaftungen von besonders gefährlichen Verbrechern. Die Aufträge beginnen mit einer vagen Einsatzbesprechung, die sich Ihr Vorgesetzter auf der Fahrt zum Einsatzort aus den Fingern gesogen hat. Darin erfahren Sie die ungefähre Anzahl der Verbrecher, deren Bewaffnung und wie viele Geiseln in ihrer Gewalt sind. Außerdem bekommen Sie einen Übersichtsplan des Zielobjekts: Mal erhalten Sie detaillierte Blaupausen, mal müssen Sie mit einer auf Klopapier gekritzelten Skizze auskommen. Im Gegensatz zu **Raven**



Während wir mit Team Rot Gangmitglieder im Hinterzimmer einer Disco festsetzen, entdeckt Team Blau vor der Tür eine Geisel.

Shield dienen die Karten nur zur flüchtigen Orientierung – Sie können darauf keine Marschrouten für die Polizisten festlegen oder besondere Manöver planen.

Bevor's auf Verbrecherjagd geht, rüsten Sie das Team aus. Neben Maschinenpistolen wie

MP5 oder Sturmgewehren wie M4 bietet **SWAT 4** auch zwei spezielle Polizeiwaffen: eine Schrotflinte für Gummigeschosse, die Gangster mürbe ballert, aber nicht tötet, und einen Paintball-Markierer. Damit verschießen Sie Pfefferladungen,

die beim Auftreffen zerplatzen und Ihre Gegner in Tränen ausbrechen lassen. Daneben gibt's Zusatzausrüstung wie Elektroschocker, Reizgas, Pfefferspray oder Blendgranaten. Verschlussene Eingänge knacken Sie mit einem Multitool, einer Spezial-



Der Beamte rechts bringt eine Sprengladung an dieser Hotelzimmertür an.



Gegen Pfefferspray nützt dieser Dame auch ihre dicke Hornbrille nichts.

Schrotflinte oder Sprengladungen. Wenn Sie vorher wissen wollen, was dahinter auf Sie wartet, benutzen Sie den »Optiwand«. Mit dieser Kamera am Stiel schauen Sie um Ecken oder unter Türen hindurch.

Aufmachen! Polizei!

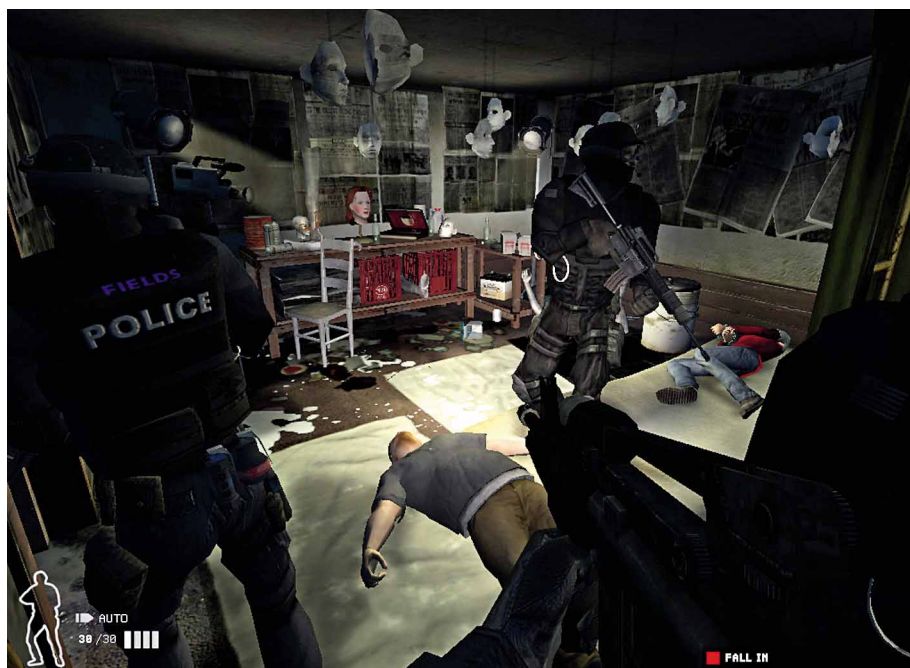
Am Einsatzort steuern Sie nur den Anführer des SWAT-Teams direkt, die anderen Polizisten kommandieren Sie herum. Dazu visieren Sie mit dem Fadenkreuz Interaktionsobjekte wie Durchgänge oder Personen an, öffnen mit der rechten Maustaste ein Befehlsmenü und erteilen Aufträge wie »Tür aufbrechen« oder »Gas einsetzen«. Das jeweils wahrscheinlichste Kommando lösen Sie bequem über die Leertaste aus. Wenn zum Beispiel ein Verbrecher auf die Knie geht, um sich verhaften zu lassen, rufen Sie so den Polizisten »Handschellen anlegen« zu.

Ihre Gruppe ist in zwei Zweimann-Teams unterteilt, die Sie unabhängig voneinander befehligen können. Dabei lassen Sie sich am rechten oberen Bildschirmrand die Helmkameras der Polizisten einblenden. Innerhalb dieses Fensters können Sie sich sogar mit der Maus umschauen und Kommandos erteilen. So steuern Sie auch die Präzisionsgewehre der Scharfschützen, die Ihnen in manchen Einsätzen zur Seite stehen.

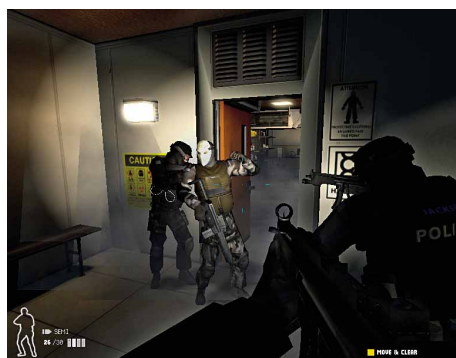
Wer nicht befehligen will, kann natürlich auch selbst Hand anlegen. Ohne zeitraubendes Inventar-Gefummel wechseln Sie dabei automatisch zu dem Einsatzmittel, das Sie für die Aktion benötigen: Ein Linksklick auf das verriegelte Türschloss etwa zaubert das praktische Multitool hervor.

Widerstand ist zwecklos

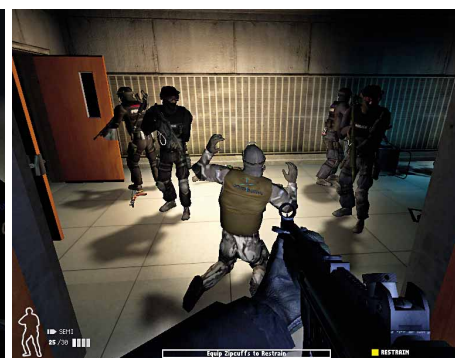
Trotz aller Bewaffnung ist es in **SWAT 4** Ihre Aufgabe, Verbrecher möglichst lebend zu verhaften. Die Gangster werden von einem Moralsystem gesteuert. Solange alles nach deren Plan verläuft, sind sie siegesicher und aggressiv. Reizmittel wie Tränengas, Pfefferspray oder Elektroschocker schlagen aber schnell auf die Stimmung, ebenso wie überraschen-



Im Kellerversteck eines psychopathischen Frauenmörders bietet sich den fünf Polizisten ein grausiges Bild.



Unser Reizgas bringt diesen Terroristen aus dem Konzept.



Sein Kollege hat genug: Er lässt sich festnehmen.

de Ereignisse: Wenn Sie und Ihr SWAT-Team den Kriminellen in den Rücken fallen, Warnschüsse abgeben und im Chor »Polizei! Hände hoch!« rufen, lassen die meisten Verbrecher die Waffen fallen. Jugendliche Gangmitglieder sind dabei leichter zu beeindrucken als Junkies, die unter Drogen stehen. Insbesondere wenn Geiseln in Gefahr sind, hilft deshalb manchmal nur der »finale Rettungsschuss«. Erst wenn der Täter auf die Knie sinkt und die Hände hebt, können Sie ihm Handschellen anlegen. Geiseln müssen Sie ebenfalls fesseln, erst dann gelten sie als gerettet.

Freunde und Helfer

Wenn Sie niedergeschossen werden oder eine Geisel ums Leben kommt, ist der Einsatz fehlgeschlagen. Ihre Kollegen dürfen hingegen reihenweise

zu Boden gehen: Die sterben nicht, sondern sind nur kampfunfähig. In der nächsten Mission sind sie wieder mit dabei. Wer computergesteuerten Polizisten nicht traut, kann mit Freunden im Koop-Modus des Mehrspielerparts Verbrecher jagen oder sich im Deathmatch, bei der VIP-Jagd oder mit Bombenattentaten auf die andere Seite des Gesetzes schlagen.

Surround-Sound und Waffengeräusche des Spiels sind gut umgesetzt, grafisch reicht **SWAT 4** allerdings nicht an Genregroßen wie **Doom 3** heran. Die Einsatzgebiete wirken trotzdem sehr lebensecht: In der verwahrlosten Wohnung eines Psychopathen etwa liegen überall Chipstüten herum, Müll zieht Fliegen an, und Kakerlaken wuseln über den Fußboden. **FAB**

SWAT 4

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: April 2005

Entwickler: Irrational Games
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »SWAT 4 verzichtet auf eine Rahmenhandlung oder Zwischensequenzen. Trotzdem gehe ich hochmotiviert in die Missionen, denn die sind wirklich spannend. Allerdings hätte ich mir mehr Überraschungen innerhalb der Einsätze gewünscht, wie zum Beispiel plötzliche Lageänderungen. Außerdem bewegen sich die Polizisten bislang so, als würden sie ihre Schrotflinten im Dickdarm transportieren. Bis zum Release müssen die noch zum Proktologen.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **A115**



Martial Arts! Dämonen! Magie!

JADE EMPIRE

Ein China-Rollenspiel? Mit viel Action? Zuerst auf Xbox? Wer macht denn so-was? Nun, die Kultfirma Bioware (Baldur's Gate, KotOR)! Lesen Sie also weiter...

Wer am PC spielt und auf gute Rollenspiele steht, kommt an der kanadischen Firma Bioware kaum vorbei: **Baldur's Gate 1 & 2**, **Neverwinter Nights** und **Knights of the Old Republic** (Spiel des Jahres 2003 der GameStar-Leser) stammen aus der Software-Schmiede in Edmonton. Umso ärgerlicher, dass Bioware bei der Vorstellung des neuen Rollenspiels **Jade Empire** im letzten Jahr angab, es nur auf der Xbox veröffentlichen zu wollen. Mittlerweile haben die Entwickler diese Meinung, zumindest inoffiziell, revidiert – wir gehen nun von einem Erscheinen einer PC-Fassung noch in diesem Jahr aus.

Eine Frage des Stils

Unsere Eindrücke basieren auf einer Stunde Spielzeit bei Bioware in Kanada, zu sehen gab es die Xbox-Version. Los geht's mit der Charaktererschaffung:



Die Martial-Arts-Moves stammen von chinesischen Kampfsportlern.



Die Szenarios schwanken zwischen düster und klatschbunt.

Jade Empire hat sechs vorgefertigte Archetypen, die man später noch feintunen kann. Wir wählen »Wu die Lotusblüte«, die nicht nur ein wenig nach Lucy Liu aussieht, sondern auch ausgewogene Fähigkeiten in Sachen Magie und Nahkampf mitbringt. Anfangs sind alle Helden in ihrem Können noch ähnlich – es liegt am Spieler, seine Figur im Laufe des Abenteuers individuell zu entwickeln. Bei **Jade Empire** dreht sich alles um »Stile«: Es gibt Waffen-Stile, waffenlose, solche mit Magie, Transformation und vieles mehr. Verändern Sie den Stil, kämpft Ihre Figur anders. Das wichtigste taktische Element der Gefechte ist denn auch, wel-

chen Stil Sie wann und gegen wen einsetzen. Beispiel gefällig? Gegen Horden von schwachen Feinden hilft der Eisregen eines Magiestils, gegen einen fetten Endgegner eher ein Martial-Arts-Stil mit starken Tritten. Oder die Verwandlung der Heldin in einen Feuerdämon.

Dämonenkopf an der Wand

Nett ist auch, dass Ihr Charakter von Beginn an ein Haus hat, das er selber dekorieren kann: Wenn Sie einen Dämon besiegen, erhalten Sie eine Trophäe zum Aufstellen. Zwischen den Schauplätzen reisen Sie mit einer Art Flugschiff, das vermutlich als Minilevel funktioniert –

ähnlich wie die Ebon Hawk, das Raumschiff aus **Knights of the Old Republic**. Eine Heldengruppe gibt es nicht, stattdessen wählen Sie immer einen Gefolgsmann aus, der Sie im Kampf unterstützt (wie er genau agiert, können Sie festlegen). Viel von dem ansprechenden China-Flair erschließt sich über die zahlreichen Dialoge (**Jade Empire** hat 400.000 Wörter Text), die teilweise wirklich witzig sind. Bioware verspricht gute 30 Stunden Spielzeit. Wir sind nach unseren Eindrücken (und dem oft demonstrierten Können von Bioware) sehr zuversichtlich, dass uns ein Rollenspiel-Highlight ins Haus steht. **GUN**



Im Kampf mit einem Geist, der gegen Waffen immun ist. Gut, dass wir eine magisch begabte Heldin am Start haben. (alle Bilder Xbox)

JADE EMPIRE

gunnar@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: Ende 2005

Entwickler: Bioware
Status: zu 90% fertig (Xbox)

Gunnar Lott: »Ungewöhnliches Szenario, durchdachtes Kampfsystem, hübsche Grafik: Die Rollenspiel-Experten aus Kanada zeigen einmal mehr, dass sie's drauf haben. Mir gefällt es gut, mal abseits von Ork-Bergen, Alienplaneten oder amerikanischen Großstädten unterwegs zu sein: Das Alte China wirkt frisch und unverbraucht. Das Einzige, was mir noch ein wenig Sorgen macht, ist die starke Action-Ausrichtung von **Jade Empire** – hoffentlich lässt sich das auf dem PC (auch ohne Gamepad) vernünftig umsetzen.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD:
Video-Special



Eine verlorene Türe und abgeblätterter Lack — dank Crash.



Rasen wir zu schnell in die Kurven, färben sich die Pfeile rot.



Mit dem Konzept T, einem Geländewagen-Prototyp von Volkswagen, schlittern wir eine ägyptische Sandpiste entlang.

Schöner cruisen... im VW

WORLD RACING 2

Das erste World Racing bot unkomplizierte Rennen. Im Nachfolger endlich dabei: geniale Gegner-KI und ein realistisches Schadensmodell.

Riesige, frei befahrbare Szenarien und ein umfangreicher Fuhrpark verhalfen **World Racing** von TDK im Sommer 2003 zu einem Blitzstart im Rennspiel-Genre. Doch die Liste der Kritikpunkte war ebenso lang wie schwerwiegend: Hübsche, aber sehr sterile Strecken, an der Ideallinie klebende KI-Gegner und ein mangelhaftes Schadensmodell verärgerten viele Rennspielfans. Bei der Fortsetzung **World Racing 2** will Entwickler Syntetic alles besser machen. Mit Erfolg: In einer weit fortgeschrittenen Version überzeugten uns aggressive Computergegner, ein umfangreiches Schadensmodell und die abwechslungsreichsten Strecken seit... nun ja, seit **World Racing**.

Fahrerische Vielfalt

Anders als im Vorgänger stehen in **World Racing 2** nicht nur Mercedes-Modelle zur Auswahl. Zwar gibt's etwa mit dem SL 55

auch Autos vom Sindelfinger Konzern, den Löwenanteil des Fuhrparks nimmt neben Skoda oder Exoten wie Westfield jedoch Volkswagen ein. So stehen beispielsweise der Beetle, Race Touareg oder Golf GTI zur Auswahl. Außerdem dürfen wir ans Steuer diverser VW-Prototypen wie des Sportflitzers W12. Tuning gibt's übrigens nicht, nur die Felgen sind wechselbar. Jedes der etwa 45 geplanten Fahrzeuge besitzt ein umfassendes Schadensmodell: So verabschiedet sich beispielsweise die Seitentüre nach einem heftigen Unfall, und Seitenplanken-Knutschter hinterlassen wie in **Colin McRae Rally 2005** tiefe Lackkratzer. Selbst ein Totalschaden ist möglich.

KI auf der Überholspur

Ein neues »Speedbucks«-System peppt die ohnehin schon abwechslungsreichen Aufträge auf. Gelungene Überholmanöver oder Drifts füllen das Konto,

fiese Abkürzungen geben Abzug. Mit den Punkten lösen wir dann wie in **Flatout** einen Nitroboost aus. Das ist auch nötig, denn die KI drängelt aggressiv und driftet gekonnt durch Kurven – von den pulk-fahrenden Piloten des Vorgängers keine Spur. In der finalen Version sollen die Gegner sogar individuelle Fahrtechniken besitzen, von vorausschauend bis riskant.

Laut Publisher TDK fallen die fünf Szenarien Italien, Miami, Ägypten, Hawaii und Hockenheim deutlich kleiner aus als in **World Racing**. Vorteil: Statt riesiger, aber klinisch toter Strecken bietet Teil 2 liebevolle Details sowie zahlreiche Hingucker wie etwa riesige Pyramiden. **DM**



WORLD RACING 2

danielm@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: August 2005

Entwickler: TDK / Syntetic
Status: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Syntetic merzt im neuen Rennspiel jeden Kritikpunkt aus: Die KI attackiert aggressiv und macht Fehler, statt wie im Vorgänger aufgereiht an der Ideallinie entlang zu rasen. Zudem wirkt sich das Schadensmodell endlich realistisch auf das Fahrverhalten aus. Stimmen jetzt noch die Balance und der Karrieremodus, bleibt Need for Speed Underground 2 trotz der überragenden Tuning-Optionen bei mir im Sommer erstmal in der Festplatten-Garage.«

POTENZIAL SEHR GUT



► CD/DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **A7**

Herzilein, du musst nicht...

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

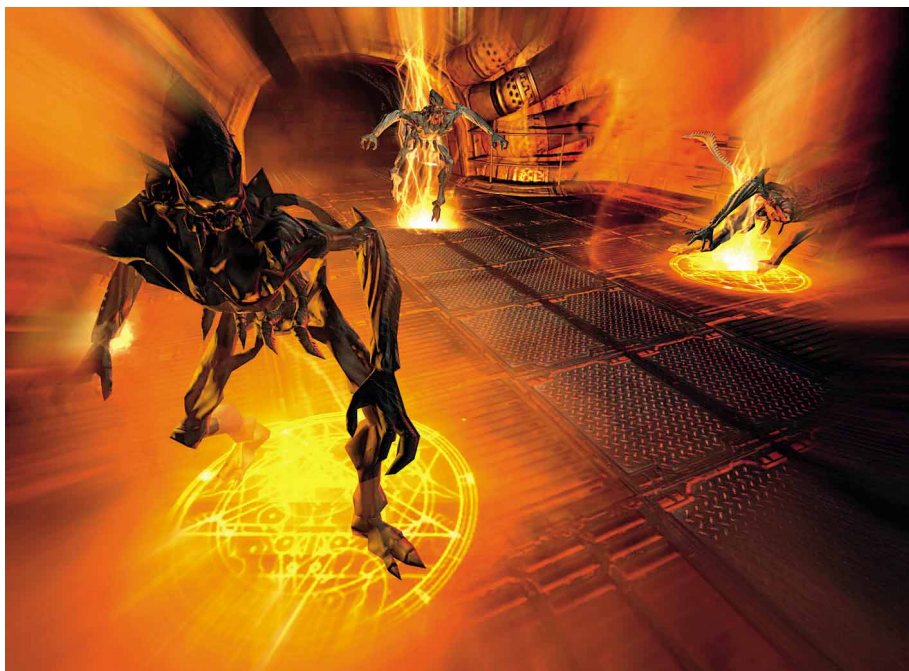
Der Teufel ist super im Bösesein, aber eine totale Niete im Verstecken. Lässt der doch einfach seine beste Waffe irgendwo zwischen Küche und Klo auf dem Flur rumliegen. Logisch, dass wir die finden!

Die wichtigsten Zutaten von **Doom 3** waren: Mars, Forscher, Dunkelheit, Höllencreaturen, ein mächtiges Artefakt und ein Held. Die wichtigsten Zutaten vom Addon **Resurrection of Evil** werden sein: Mars, Forscher, Dunkelheit, Höllencreaturen, ein mächtiges Artefakt und ein Held. Der Unterschied ist nur folgender: Der Held hat das mächtige Artefakt von Anfang an und muss es nicht – wie den Soul Cube – in einem Bosskampf erbeuten.

Doch von vorne: Zwei Jahre nachdem Doktor Betrüger in der UAC-Forschungsstation auf dem roten Planeten fast Belzebub losgelassen hätte, findet ein Ingenieur bei den Instandsetzungsarbeiten ein merkwürdiges Ding. Es ist ein pulsierendes Herz, das Energie aus der Umgebung aufsaugt – und der letzte Trumpf Satans. Und sollte nicht einfach von einem kleinen Wissenschaftler rumgetragen zu werden. Als Folge toben erneut Höllencreaturen über den Mars – auf der Jagd nach dem Herz in Ihren Händen.

Schni-schna-schnappi

Die erste Regel besagt: kein Shooter-Addon ohne neue Waffen. **Resurrection of Evil** hält sich daran und drückt uns zum einen die bereits aus dem zwei-



Die Vulgar sehen eigentlich aus wie die bekannten Imps. Nur schleudern sie statt Feuerbällen blaue Energiekugeln.

ten **Doom** bekannte doppelläufige Schrotflinte in die Pranken. Zum andere schenkt man uns den Grabber. Den kennen wir lustigerweise aus **Half-Life 2**. Nur hieß der da Gravity Gun und konnte erst nach einem Upgrade gegen Ende auch Lebewesen aufnehmen und rumschleudern. Der Grabber kann das von Anfang an. Damit haben Sie nicht nur Kisten auf und werfen sie auf nervige Trites (diese Totenköpfe auf Spinnenbeinen), sondern schnappen sich auch Trites und klatschen sie gegen Wände oder auf andere Trites. Oder Sie fangen Feuerbälle von Imps ein und feuern damit zurück.

Das höllische Herz ist auch nicht ohne. In drei Bosskämpfen gegen Elite-Schergen Satans können Sie das Artefakt aufrüsten. So verschafft es Ihnen hinterher Unverwundbarkeit, Berserkerfähigkeiten und die so

genannte »Hell-Time«. Das ist lediglich ein anderer Begriff für Mister Max Paynes Bullet-Time. Alle drei Fähigkeiten sind zeitlich begrenzt und entziehen dem Herz Energie. Die stocken Sie dann an den Seelen Dahingeschiedener wieder auf.

Jetzt mit Hörnern

Die zweite Regel lautet: kein Addon ohne neue Gegner. In **Resurrection of Evil** treffen Sie unter anderem auf Lost Souls mit Hörnern, die jetzt Vergotteten heißen. Die fliegen laut heulend auf Sie zu, um Sie zu rammen. Doch genau wie bei der hornlo-

sen Variante reicht dann ein gezielter Schuss aus der Schrotflinte. Zudem werden Sie von so genannte Hazmat-Zombies beheimlicht. Die stecken in Schutzanzügen. Und Sie treffen auf die Vulgar. Die Burschen sind eine Abart der Imps. Statt Feuerbällen werfen die Burschen blaue Energiekugeln. Wirklich neu ist der Bruiser. Der hat statt Armen riesige Plasma-Kanonen an den Seiten baumeln und holzt damit in schnellen Stößen durch die noch immer finsternen Gänge. Denn id bleibt auch der dritten Regel treu: Im Addon hat das Licht auszubleiben. **PET**



Bruiser haben statt Mündern Monitorfressen.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Genre: Shooter-Addon
Termin: März 2005

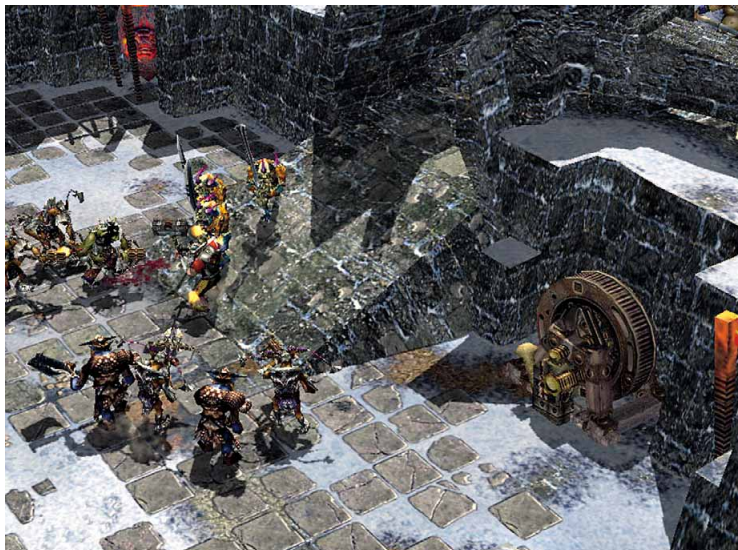
Entwickler: id-Software
Potenzial: Sehr gut

Petra Schmitz: »Warum soll id Software nicht auch mal von anderen klauen dürfen? Ganze Entwickler-Generationen haben sich ja auch fleißig bei den ersten Doods bedient. Deswegen bleibe ich locker und freu mich aufs Addon, auch wenn Grabber und Hell-Time nicht wirklich innovativ sind.«

Sie werden immer besser

STRANGER

Der Trend geht zur Kleinararmee: Wer an Mittelerde-Massenschlachten verzweifelt, pöppelt lieber Fantasy-Helden.



In Stranger wird nicht gebaut. Die existierenden Festungen sind deswegen heftig umkämpft.

Vergeblich sind die Kämpfer gegen die meterdicken Mauern der Zitadelle angerannt, von den Zinnen regnen die Pfeile der Verteidiger. Jetzt müssen die Käfer ran! Mühelos stemmt sich einer der Riesenkrabber in die Mauerfugen und klettert vertikal nach oben; sein Reiter schwingt eine Doppellanze und sticht die Schützen vom Wall. In der Festung steht eine Schmiede, die Stahlwaffen und Panzerung herstellt – wertvolle Güter für eine kleine Armee von Söldnern, in der

jeder Mann individuell ausgerüstet wird. Für die Abenteurer der Minitruppe borgt sich das Echtzeit-Strategiespiel **Stranger** den Look und die Heldenfixierung von **WarCraft 3**, verzichtet dafür auf Basisbau und konzentriert sich auf die individuelle Charakterentwicklung.

Wenn Magie wandert

Das russische Entwicklerteam Fireglow hat mit der **Sudden Strike**-Serie Lorbeeren gesammelt (der dritte Teil ist gerade in der Entwicklung), jetzt wagt

man sich an ein Fantasy-Strategiespiel. Eine Heldentruppe wird aus ihrer Heimat ins düstere Exil verbannt – hier raufen sich die verlorenen Seelen zähneknirschend zusammen, wohl wissend, dass unter ihnen ein Verräter ist. Aus dem Konflikt der fünf Haupthelden will **Stranger** eine packende Geschichte weben. »Das sind keine Engel, aber sie haben Grundsätze«, sagt Chefprogrammierer Nick Kotlyarov. »Es gibt kein klares Schwarz und Weiß, dafür viele Intrigen und Geheimnisse.« Zum Beispiel die verlorene Magie: Anfangs muss das Team auf die eigene Kraft und rekrutierte Söldner vertrauen, erst nach und nach erschließen sich die Naturzauber der mysteriösen Spielwelt. Kristalle kennzeichnen magische Zonen auf den Landkarten, die bestimmte Fähigkeiten verleihen. Nur wer in solchen Feldern kämpft, schleudert mächtige Sprüche. Weil die Zaubersteine auch eingesteckt werden können, tragen manche Gegner mobile Magiezonen mit sich herum – brandgefährlich. In unterirdischen Missionen wirkt die Naturmagie außerdem stärker als im Sonnenlicht, Monster haben hier fiese Fähigkeiten.

Anziessachen

Eine Basis legen die wandernden Helden bei ihren Erkundungstouren nicht an, stattdessen besetzen Sie bestehende Wehranlagen und Gebäude. Das wertvollste Gut sind Aus-

rüstungsgegenstände. »Jeder Charakter hat ein eigenes Inventar«, sagt Nick Kotlyarov, »die Ausrüstung kann beliebig getauscht werden und lässt sich sogar zurück in Ressourcen umwandeln.« Denn die sind begrenzt und starke Waffen teuer. Wer nicht auf schwere Rüstungen für die Kern-Heroen warten will, heuert stattdessen Söldner an. Die lernen allerdings nicht dazu, die Helden schon – zum Beispiel neue Angriffsarten und -boni oder Gruppentaktiken. Kompliziert soll das nicht werden, weil die meisten Fähigkeiten von allein wirksam werden: »Wir konzentrieren uns auf automatische Boni. Die sind abwechslungsreich, erfordern aber kein Mikromanagement.« So liegt der Fokus auf Kleinschlachten mit wenigen, aber vielseitigen Einheiten – die unter anderem auch Festungsmauern erklettern. **CS**



Jeder Charakter besitzt ein Diablo-ähnliches Inventar und wird individuell mit Waffen ausgerüstet.



Auch unter der hübschen Wasseroberfläche können Monster lauern.

STRANGER

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2005

Entwickler: Fireglow
Potenzial: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Ich gehöre zu den Menschen, die bei WarCraft 3 am liebsten die Rollenspiel-Missionen gespielt haben. Stranger setzt für mich deshalb genau den richtigen Schwerpunkt: Kleine Armee, starke Charaktere. Gut, dass Fireglow Wert auf Bedienbarkeit legt – dann gehen die originellen Ausrüstungs-Optionen nicht auf Kosten des Spielflusses. Ich bin gespannt.«



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



Stimmungsvolle Lichteffekte dank der Aurora-Engine.



The Witcher beeindruckt mit gewaltigen Bauwerken. Witcher Geralt muss sich gegen aggressive Wasserleichen zur Wehr setzen. Die hohe Fernsicht sorgt für ein großes Freiheitsgefühl.



Schwere Zeiten für Romanfiguren

THE WITCHER

Ein Bestsellerautor schrieb das Szenario für The Witcher. Das Ergebnis: eine erwachsene und vielschichtige Rollenspielwelt.

Die Nordreiche: eine Fantasy-Welt, bevölkert von Menschen, Elfen, Zwergen und Gnomen. Das ist der Schauplatz für das Rollenspiel **The Witcher**, dessen Szenario aus der Feder des polnischen Autors Andrzej Sapkowski stammt. Sapkowski wurde mit seinem fünf Romane umfassenden »Geralt«-Zyklus zu einem der gefragtesten Fantasy-Schriftsteller Polens. In seiner Welt ist nichts so friedlich, wie es scheint: Die Menschen im Norden führen Krieg gegen das Volk der Elfen. Aus dem Süden drohen die schwarzen Armeen von Nilfgaard, und auf den Straßen des Landes erscheinen Monster, die sich von den Toten ernähren und Menschen attackieren. In solch schweren Zeiten verlangt das Volk nach einem Helden. Der findet sich in Geralt, einem Hexer und Schwertmeister aus der alten Bruderschaft. Um dem drohenden Unheil Einhalt zu gebieten, macht er sich auf die gefährvolle Reise durch die Weiten des Fantasy-Landes, bewaffnet mit Schwert und Magie.

Der Weg ist das Ziel

The Witcher bezeichnet sich selbst als klassisches Action-Rollenspiel, das viel Wert auf Echtzeit-Kämpfe legt. Sie bewegen sich per Maus durch die Spielwelt, führen Gespräche und bekommen Quests, die Sie dank der nicht-linearen Handlung auf verschiedene Arten erledigen können. Möchten Sie beispielsweise eine bestimmte Information von einem NPC, können Sie diese entweder aus ihm herausprügeln oder ihm auch im Gespräch entlocken. Um Ihren skurrilen Gegnern, darunter Zombies, Werratten oder Boneheads, die Stirn bieten zu können, stehen Ihnen drei Kampfstile zur Verfügung: ausgewogen, offensiv und defensiv. Deren Attacken können zu Schlagkombinationen zusammengeschlossen werden, bei denen es auf das richtige Timing ankommt. Ihre Reise durch die Fantasy-Welt führt Sie an lebendige und farbenfrohe Orte wie die Festung der Hexer Kaer Morhen, die großen Städte

Vyzime und Mayene oder das alte Schloss der Könige in Temerian. Die epische Geschichte von **The Witcher** ist dabei in fünf Akte geteilt, die nach rund vierzig Stunden Spielzeit in einem eindrucksvollen Finale ihren Höhepunkt finden sollen.

Bioware bringt Licht ins Dunkel

Seine imposante Grafik mit detaillierten Innenlevels und weitläufigen Außenzonen verdankt **The Witcher** der Aurora-Engine, die der Entwickler CD Project von Bioware (**Neverwinter Nights**) lizenziert hat. Die Engine wurde für das Singleplayer-Spiel modifiziert und erlaubt eine detailreichere Spielwelt. Effekte wie Lightmaps, Glow, Bumpmap-

ping oder Blur sind besonders schön bei Lichteinfall in Keller gewölbe eingesetzt. Bei genauem Hinsehen sind sogar Staubpartikel in der Luft zu erkennen. Auch die realistischen Wasser- und Wettereffekte sollen zur Atmosphäre der Umgebung beitragen. Als eines der ersten Rollenspiele wird **The Witcher** eine Physik-Engine enthalten, die bei der **Unreal**-Reihe benutzt wurde und für realistisches Verhalten der Charaktere und Gegenstände sorgen soll. Eine weitere Besonderheit ist der dynamische Tag- und Nachtrhythmus; an den ist das Verhalten der NPCs angepasst, und Sie müssen darauf achten, welche Quests zu welcher Tageszeit erfüllt werden sollen. Denise Bergert / CS

THE WITCHER

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2005

Entwickler: CD Project
Potenzial: 70% fertig

Denise Bergert: »Sowohl grafisch als auch im Hinblick auf die Story und das Kampfsystem macht The Witcher einen sehr guten Eindruck. Einen erfahrenen Autoren an der Entwicklung der Spielwelt mitwirken zu lassen, kann dabei nur von Vorteil sein. Allzu oft fehlt Spiele-Stories einfach die nötige Tiefe, um glaubhaft zu sein. Mal sehen, ob das The Witcher besser hinkriegt.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A100

Ach du dicker Orc!

WORLD OF WARCRAFT



Finger weg von Blizzards Online-Rollenspiel! Sonst können Sie Ihr Privatleben vergessen: Stimmige Welt, Bedienkomfort und Sammeltrieb machen Azeroth zum angesagten Reiseziel für Abenteurer.

INHALT

Mega-Test	50
Cosmos	51
Beispiel-Quest	52
Wohl und Wehe	52
Technik-Check	53
Level 60: Was nun?	54
Deutschländer im WarCraft-Land	56
Ein Greenhorn auf Monsterjagd	57
Ein Heim für Helden	58
Schöner leben in Azeroth	60

FACTS

- 2 Fraktionen
- 8 Rassen
- 9 Klassen
- 9 primäre Berufe
- 4 sekundäre Berufe
- 6 Hauptstädte



Gewinnen Sie den perfekten Schmuck fürs Spielzimmer: eine lebensgroße Nachtelven-Statue. Am Gewinnspiel nehmen alle Leser teil, die die ausgefüllte Mitmachkarte einsenden.

WERTUNGSKONFERENZ



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



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



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK **A116**



Beim Ausflug unserer Dreiergruppe in die Ausgrabungsstätte Uldaman greift ein schlagkräftiger Obsidian-Golem an. Zum Glück sind andere Spieler in der Nähe, die uns zu Hilfe kommen.

Nehmen Sie einen Sack. Stopfen Sie alle Uhren hinein, die Sie besitzen. Armbanduhr, Taschenuhr, Küchenuhr. Alle. Dann schleudern Sie den Sack aus dem Fenster. Gut. Jetzt können Sie in aller Ruhe **World of Warcraft** spielen. Und werden nicht ständig daran erinnert, wie spät es schon wieder ist. Sie bekommen kein schlechtes Gewissen, wenn Sie mal wieder bis nachts um fünf Uhr Oger durch Ruinenstädte jagen. Oder wenn Sie den Bus verpassen, weil Sie noch drei Gorillas schnetzeln müssen. **World of Warcraft** macht süchtig. Zugegeben, das mag auch für andere Online-Rollenspiele gelten. Doch Blizzards Hit ist runder, schneller, besser. Wir stürzten uns mit der US-Verkaufsversion in den Langzeittest.

Fett im Krieg

Was ist ein Oger? Ein Fettsack mit Keule. Aber das müssen Sie

nicht wissen. In **World of Warcraft** finden Sie sich auch zu recht, wenn Sie die Strategieserie nicht kennen. Zwei Bündnisse bekriegen einander: Allianz (Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Gnome) und Horde (Orcs, Tauren, Untote, Trolle). Zu Beginn wählen Sie ein Volk und eine von neun Klassen: Krieger, Paladin, Schamane, Priester, Druiden, Schurke, Jäger, Hexer oder Magier. Das Aussehen Ihres Charakters passen Sie an, indem Sie aus wenigen vorgegebenen Gesichtern und Frisuren wählen – so dass pro Rasse nur wenige Varianten möglich sind. Und Sie irgendwann einem Charakter begegnen, der genauso aussieht wie Ihrer. Dennoch identifizieren Sie sich mit Ihrem Helden. Weil Sie bestimmen, wie er sich verhält. Ob er als netter Krieger oder mürrischer Magier durchs Land zieht. Als Solist oder in einer Gruppe. Ihre Entscheidung. Ihr Charakter.

Nicht jedes Volk bietet jede Klasse. Naturverbundene Orcs etwa bilden keine Priester aus. Die Fähigkeiten der Charaktere sind gut abgestimmt. Krieger eignen sich gut als Nahkämpfer (»Tanks« im Onliner-Slang). Auch Paladine teilen ordentlich aus und setzen zudem Heilzauber sowie Auren ein, die Verbündete stärken. Schlagkräftige Schamanen pflanzen Totems in die Erde – Statuen, die zum Beispiel den Verteidigungswert naher Freunde erhöhen. Priester heilen und nutzen »Buffs«:

Verzauberungen, die unter anderem mehr Lebenspunkte spendieren. Druiden verwandeln sich in Bestien, etwa Raubkatzen. Schurken pirschen unsichtbar an Feinde heran. Jäger zähmen ein Tier und hetzen es auf Gegner, während sie selbst mit dem Bogen schießen. Hexer beschwören einen Dämon. Magier bearbeiten Gegner mit Feuer-, Eis- oder arkaner Magie.

Gemetzel unter Freunden

Egal, welche Klasse Sie wählen: Alle Abenteuer können Sie allei-

COSMOS

Betatester haben das User-Interface von **World of Warcraft** um sinnvolle Komfortfunktionen erweitert. Die Mod Cosmos fügt am unteren Bildschirmrand eine weitere Iconleiste für Fertigkeiten und Zauber hinzu, damit Sie nicht mehr durch fünf einzelne Listen scrollen müssen. Die US-Version der 980 KByte kleinen Mod gibt's zum Download unter www.gamestar.de/quiclink/AT25. Vorsicht: Der Download geschieht auf eigene Gefahr, Blizzard unterstützt Cosmos nicht.



BEISPIEL-QUEST



Wir bekommen drei Quests: Tabak sammeln, ein Auge suchen, ein Freibeuter-Lager überfallen.



Mit einem befreundeten Jäger machen wir uns auf den Weg, erledigen Piraten und klauen ihren Tabak.



Ein Glück: Bei einem Feind finden wir das Auge. So können wir die zweite Quest auch gleich erfüllen.



Der Angriff auf das Lager ist schon schwieriger: Hier warten massig Feinde, wir sterben mehrmals.



Schließlich schaffen wir's doch. Zurück in der Stadt holen wir uns die Belohnung für alle drei Aufträge ab.

ne bestreiten, auch in höheren Levels. Denn selbst klassische Unterstützer kämpfen ordentlich solo. Priester etwa richten mit Offensivzaubern und ihrer Keule schon zu Beginn viel Schaden an. Zudem regenerieren Lebens- und Manapunkte sehr schnell – Leerlauf gibt's fast keinen. Daher spielt sich **World of Warcraft** schneller, actionreicher als die Konkurrenz (**Dark Age of Camelot**, **Everquest 2** & Co.). Einer Gruppe müssen Sie sich nur anschließen, wenn Sie starke Monster metzeln oder für Ihren Level eigentlich zu schwere Quests lösen wollen. Da das massig Erfahrungspunkte bringt, steigen Gruppenmitglieder schneller im Level auf als Solisten. Tolle Idee: Wenn Sie sich in einer Stadt ausloggen und längere Zeit nicht spielen, startet Ihr Charakter »ausgeruht« und verdient kurzfristig mehr Erfahrung. So schließen Sie zu Freunden auf, falls die fleißig weiter gespielt haben.

Das Spielerlebnis hängt davon ab, welche Serverart Sie wählen. Auf PvP-Servern kämpfen Sie häufig gegen menschliche Spieler. Hoffentlich nicht gegen Paladine oder Schamanen, die teilen im Nahkampf kräftig aus und können sich auch noch selbst heilen: zu mächtig für faire Kämpfe zwischen Spielern. Auf PvE-Servern geht's gegen Monster. Und Rollenspiel-Server sind etwas ganz Besonderes. Lesen Sie dazu unser Special »Heimat für Helden«. Aktionen sprechen Sie über die unkomfortable Chatfunktion ab. Statt per Karteikarte à la **Dark Age of Camelot** wählen Sie den Chatkanal über kryptische Befehle: »/1 Jemand für die ›Goldzahn-Quest?« schickt Ihre Anfrage beispielsweise über den allgemeinen Kanal.

Monstertourismus

Die **WarCraft**-Welt steckt voller Monster. Die müssen Sie erledigen, um die Schauplätze ungestört zu genießen. Etwa den Dschungel von Stranglethorn Vale, wo Lianen von Baumriesen baumeln. Oder die verschneiten Ruinen der Festung Alterac. Oder die Kathedrale der Menschen-Hauptstadt Storm-



Viele Quests führen Sie zu mächtigen Bossgegnern wie diesem klapprigen Gesellen.

wind, deren Glockentürme hoch in den Himmel ragen. Oder, oder, oder. In **World of Warcraft** gibt's viel zu entdecken, jede Gegend hat ihr eigenes Flair samt passender Musik – die sich jedoch nicht dynamisch der Situation anpasst, etwa wenn Sie angegriffen werden. **WarCraft**-Fans finden massig Anspielungen auf die Strategiespiele. Raten Sie mal, wer Alterac abgebrannt hat? Das waren Sie in **WarCraft 2**!

Die Erforschung der Welt macht nicht nur Spaß, sondern lohnt sich obendrein. Gebiete sind niemals leer, überall warten Schatzkisten und Auftraggeber. Hie und da gibt's einen der genialen Instanz-Dungeons: ein Level, in dem Ihre Gruppe ungestört von anderen Mitspielern unter sich ist. Denn für Sie wird eine Kopie des Areals erstellt – Monster und Erfahrung müssen Sie mit niemandem teilen. Erledigte Bestien bringen nützliche Beute, etwa magische Ausrüstung. Der **Diablo 2**-Effekt greift: Sie ruhen nicht, bevor Ihr Charak-

ter die dickste Rüstung, das schärfste Schwert erbeutet hat.

Klick den Oger platt!

Die Monster passen zur Gegend: Durch die nebligen Wälder der Untoten-Heimat Lordaeron etwa krabbeln pechschwarze Giftspinnen, im eisigen Dun Morogh lauert ein Yeti. Diese Vielfalt ist auch spielerisch bedeutsam: Für jeden Feind brauchen Sie die passende Taktik. Quillboar-Jäger etwa sehen aus wie aufrecht gehende Schweine und hetzen einen Wolf auf Sie, um selbst per Armbrust anzugreifen. Daher beseitigen Sie erst Meister Isegrim, dann seinen Schweinekumpel.

Das Kapsystem ist Online-Norm: Per Klick auf eine Iconleiste oder per Hotkey lösen Sie Fertigkeiten aus – etwa Zauber oder Schläge. Da jedes Talent ein individuelles Icon hat, fällt die Orientierung leicht. Zudem sehen Sie auf einen Blick, ob ein Monster in Reichweite Ihrer Fernwaffen ist. Coole Helden-Kombos wie in **Everquest 2** fehlen jedoch. Nur der Schurke lädt

WOHL UND WEHE

So unterscheidet sich **World of Warcraft** von der Konkurrenz – im positiven und negativen Sinn.

- + Postsystem: Pakete per Nachfrage verschicken
- + Auktionshäuser: nicht zu unterschätzender Suchfaktor
- + Questsystem: immer etwas zu tun, kleine Geschichten
- + Instanz-Dungeons: in Ruhe Dungeons erforschen
- + Bedienkomfort: vom Handelsfenster bis zum Kampfsystem – klasse
- + kein Gruppenzwang: auch solo spielbar, selbst für Einsteiger
- + milde Todesstrafe: kein frustrierender Erfahrungs-Abzug



- simples Gegenstände-Basteln: Klick und fertig, ohne Zwischenfälle à la **Everquest 2**
- keine Belagerungen: kein Einfluss auf Grenzen
- kein Häuserbau: würde das Spiel individueller gestalten
- wenige Helden-Varianten: erschwert die Identifikation mit den Charakteren, da andere genauso aussehen können



Der Stil stimmt: die Orc-Stadt Orgrimmar in Warcraft 3...



...und in World of Warcraft. Gebäude sind passend umgesetzt.



Drei Dinge braucht der Held: eine lauschige Bucht, romantisches Mondlicht und ein Piratenlager, das überfallen werden möchte.

mit Angriffen Finishing Moves auf, die viel Schaden anrichten.

Wenn Sie mal sterben, er stehen Sie als Geist auf einem Friedhof auf. Die Wiederbelebung an Ort und Stelle bestraft **World of Warcraft** mit zehnmütiger Senkung aller Attribute, zudem nimmt Ihre Ausrüstung Schaden – die Reparatur kostet Geld. Wenn Sie langwierig zur Leiche zurück rennen, bleiben Sie straf frei. Vorbildlich, denn selbst **Everquest 2** bestraft Tode mit frustrierendem Erfahrungs-Abzug.

Karrierestart im Galopp

Zu Beginn stellt ein Intro in Spielgrafik die Handlung vor. So erfahren Sie etwa, dass die Orcs gegen Dämonen kämpfen. Am Startpunkt erhalten Sie die erste Quest. Wenn Sie den Auftrag erledigt haben, bekommen Sie noch einen. Und noch einen. Auf diese Weise lotst Sie **World of Warcraft** durch die Story, von Stadt zu Stadt. Einsteiger lernen zugleich Spielmechanik und Bedienung: Die gute Hilfefunktion erklärt alle Elemente. Quests sind bis Level 10 so leicht, dass selbst Einsteiger flott weiter kommen. Profis ärgern sich drüber, finden aber später genug Herausforderungen – etwa bei der Drachenjagd in Instanz-Höhlen.

In jeder Siedlung warten viele Auftraggeber. Auch deren Nebenquests erzählen kleine Geschichten. Im Test fleht uns

ein Gnom an, das Elektronengehirn eines Roboters zu bergen. Kein Problem. Der Roboter steht in der Gnomstadt Gnomeregan. Wenn's weiter nichts ist. Gnomeregan steckt voller Monster. Mist. Und die Blechbüchse ist kein Staubsauger,

sondern eine Killermaschine. Na klasse. In Gnomeregan bilden wir und zwei Mitstreiter eine Gruppe. Gemeinsam metzeln wir Bestien, finden den Bleicheimer, erledigen ihn. Jetzt her mit dem Gehirn. Wir kämpfen uns wieder nach

draußen. Der Auftraggeber dankt uns überschwänglich. Wir haben das Gefühl, tatsächlich geholfen zu haben. Wir sind ein Held, der keine Reißbrett-Quests löst, sondern richtige Abenteuer erlebt. Und darum geht's schließlich.

TECHNIK-CHECK



Mit minimaler Auflösung und Sichtweite läuft's auf alten Rechnern.



Mit 1,5-GHz-CPU können Sie bei 50% Sicht alle Details zuschalten.



High-End-Wahl: bunte Shader (links) oder Antialiasing (rechts)?

RAM/FESTPLATTE/INTERNET

Die weitläufigen Landschaften fressen RAM: Mit 256 MByte lädt World of Warcraft ständig nach. Mit 512 MByte RAM kommt es nur in Städten und bei Flugreisen zu Rucklern. Ideal sind 1.024 MByte Speicher. Auf der Festplatte belegt das Spiel 4 GByte. Schon mit ISDN (ca. 7,8 KB/s) läuft World of Warcraft weitgehend lagfrei, lediglich in großen Städten oder bei hohem Spieleraufkommen kommt es zu Verzögerungen. Trotzdem sollten sich ISDN-User gut überlegen, ob Sie zu World of Warcraft greifen: Der Download großer Patches (teils über 100 MByte) dauert oft mehrere Stunden.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit reduzierter »Geländeentfernung« gewinnen Sie bis zu 80 Prozent mehr Leistung.
- 2 Wenn Sie den »Detail-Level« einschalten, sinkt die Polygonzahl der Umgebung. Der Leistungsgewinn schwankt zwischen 10 und 40 Prozent.
- 3 Die übrigen »Weltdarstellung«-Optionen wirken sich kaum auf die Performance aus. Auf GeForce-4-MX-Boards können Sie die meisten maximieren.
- 4 Wenn Sie mit Kantenglättung spielen, müssen Sie den »Vollbild-Leuchteffekt« deaktivieren. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM, MAXIMALEN DETAILS UND 32 BIT)

CPU mit	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 800x600 (min. Details, 256 MB RAM)										
1024x768										
1,5 GHz 1024x768										
1280x960										
2,0 GHz 1280x960										
1280x960 (AF, AA)										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☐ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☐ flüssiges Spielen möglich

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Für den Februar prophezeie ich einen sprunghaften Anstieg der Scheidungsrate, dieses Spiel sollten nur Junggesellen kaufen dürfen. Seit dem ersten US-Beatest habe ich unzählige Charakter-Karrieren begonnen, Myriaden von Monstern gemeuchelt und etliche Quests wiederholt gelöst. Trotzdem freue ich mich wie ein kleines Kind auf die deutsche Version. Denn die Kombination aus Diablo-Effekt und Online-Faszination fesselt in der 100sten Spielstunde genauso wie in der ersten. Jetzt muss Blizzard nur noch Spielerhäuser und ein vernünftiges PvP-System nachliefern (am liebsten mit Belagerungen à la Lineage 2), damit ich daheim aus- und in Azeroth einziehe. Ob meine Frau da mitspielt?

»Da fahr' ich
in Urlaub hin«



Grenzenlos eingengt?

Längere Quest-Reisen überbrücken Sie per Greifen- oder Zeppeleinflug, Magier-Teleport, U-Bahn (!), Schifffahrt oder zu Fuß. Erst mit Level 40 lernen Sie Reiten und kommen schneller voran. Eigentlich kein Problem, Quests sind meist mit kurzen Laufwegen verbunden. Stellenweise nervt's aber doch. Zum Beispiel, wenn Sie durch die halbe Region rennen müssen, nur um am anderen Ende Skelette zu jagen. Und sich auch noch bei Mitspielern zum Zielort durchfragen müssen, weil Wegbeschreibungen häufig ungenau sind. Das gleicht



Im Talent-Menü verteilen Sie pro Level einen Punkt in drei Fertigkeiten-Bereiche – bei unserer Nachtellern-Jägerin sind das Fernkampf, Tierbeherrschung und Fallenstellen.

World of Warcraft dadurch aus, dass Sie an einem Ort meist mehrere Aufträge erledigen

können – etwa Piraten töten, Schnupftabak klauen und ein magisches Auge suchen.

Wermutstropfen: Alle Quests beruhen auf demselben Muster. Entweder töten Sie Monster, sammeln Gegenstände, eskortieren Auftraggeber oder erledigen Botengänge. Trotz der kleinen Geschichten bietet das System an sich kaum Abwechslung, zumal Blizzard bislang keine Belagerungen à la **Dark Age of Camelot** eingebaut hat: Die Spieler haben keinen Einfluss auf die Welt, erobern keine Gebiete, bauen zudem keine Häuser. Das **WarCraft**-Abenteuer verläuft in engen Grenzen. Der Höchstlevel ist derzeit 60. Ist das Spiel dann zu Ende? Nein. Lesen Sie links unseren Kasten »Level 60: Was nun?«

LEVEL 60: WAS NUN?



Der Riesendrache Onyxia erledigt selbst Level-60-Teams.

Das sagt ein Level-60-Held

Höher als Level 60 steigen Helden derzeit nicht auf. Ist dann der Spaß vorbei? Darüber sprachen wir mit Level-60-Zwergenkrieger Denik, dem Gründer der Allianz-Gilden »Minions of Big Hands« und »Age of Wisdom«. Beta-Veteran Denik reist seit sieben Monaten durch Azeroth, ist im wahren Leben US-Lehrer. Lesen Sie, was er berichtet.

»Ein Level-60-Spieler hat auf jeden Fall noch viel zu tun, das High-Level-Spiel ist sehr herausfordernd! Ich kenne niemanden, der sich langweilt. Selbst auf hohen Levels bleibt das Spiel frisch, es gibt massig Inhalte – die schiere Menge kann einen überwältigen. Zumal der Schwierigkeitsgrad rapide steigt: Mit Level 60 kann ich nicht mehr entspannt im Level aufsteigen und einen zuvor übermächtigen Gegner noch mal angehen. Viel mehr muss ich mir die richtige Taktik überlegen. Denn jeder High-Level-Dungeons bietet andere Herausforderungen. Ich war in Blackrock Spire und Scholomance. In Blackrock Spire kann mein Krieger Nahkämpfer anlocken und Schlage einstecken – schwierig, aber lösbar. Scholomance hingegen steckt voller Magier. Da muss ich warten, bis unsere Level-60-Zauberer sie zu mir locken. Kurz vor Ende des Beta-Tests öffnete Blizzard einen Instanz-Dungeon mit dem Riesendrachen Onyxia – mein Zwerg ist so groß wie eine Krallen des Untiers. Wir haben Onyxia mit einem Team von 40 Level-60-Helden angegriffen und keine fünf Minuten überlebt. Bis jetzt hat es keine Gruppe geschafft, Onyxia zu besiegen – und der Drachenkampf ist laut Blizzard nur ein »Low Tier Event«. In »High Tier Events« geht es beispielsweise gegen den Feuergott Ragnaros. Daher gibt's noch viele Inhalte für High-Level-Charaktere. Ich bin zufrieden. Und freue mich auf die PvP-Schlachtfelder.«



Auf Schlachtfeldern sollen Spieler-Armeen um Burgen ringen.

Das plant Blizzard

Die Designer versprechen, World of Warcraft immer weiter zu entwickeln – damit auch High-Level-Helden Spaß haben.

Das sollen bereits die nächsten Patches bieten:

- Meeting Stones: Blizzard will vor jedem Dungeon einen »Meeting Stone« aufstellen. Falls Spieler sich nicht alleine in die Höhle trauen, sucht der Stein für sie nach Begleitern – etwa einem Heiler oder Nahkämpfer, falls sie keinen haben.
- Ehre für PvP-Kämpfe: Derzeit bringen Kämpfe zwischen Spielern den Duellanten keine Vorteile. Blizzard möchte jedoch eine Belohnungssystem einführen: Wenn Sie oft gewinnen, erhöhen Sie Ihr Ehre-Konto. Mit genügend Ehre bekommen Sie Zugang zu starken Waffen und Rüstungen.
- PvP-Schlachtfelder: Die spannendste Neuerung. Ähnlich wie in Dark Age of Camelot sollen sich Spieler auf Schlachtfeldern um Burgen prügeln. Natürlich kämpft wieder Horde gegen Allianz. Konkret angekündigt haben die Entwickler bislang das verschneite Tal von Alterac. Dort hat die Allianz einen Stützpunkt im Norden, die Horde hält den Süden. Computergesteuerte Wachen verteidigen die Lager. Wer angreift, wird menschlichen Gegner und KI-Schergen verprügeln müssen. Außerdem bevölkern Monster die Karte.
- PvP-Eroberungen: In umkämpften Gebieten sollen Fraktionen Friedhöfe, Minen und Wachtürme erobern können. Auf den Gottesäckern erstehen dann nur Verbündete auf, in Minen können sie Rohstoffe abbauen. Wir finden's gut: Dann könnten die Spieler die Welt aktiv verändern.

Das kommt auf lange Sicht:

- Belagerungswaffen für PvP-Schlachtfelder: Katapulte? Kanonen? Um Mauern einzureißen? Blizzard schweigt.
- Heldenklassen: Level-60-Spieler sollen in mächtige Heldenklassen aufsteigen. Deren Fähigkeiten sind unbekannt.

Er lev'le hoch!

Bis Level 60 haben Sie mehrere Wochen Spielzeit in Ihren Charakter investiert. Bei Trainern lernen Sie gegen Geld neue Fertigkeiten. Priester etwa bekommen nach und nach wirkungsvollere Heilzauber. Bei jedem Levelaufstieg investieren Sie zudem einen Punkt in einen Talentbaum à la **Diablo 2**. Magier spezialisieren sich auf Feuer-, Eis- oder arkane Magie. Die Talente sind gut ausbalanciert, nutzlose Fertigkeiten gibt's keine. Und wieder greift der Suchteffekt: Sie wollen stets noch eine Fertigkeit lernen, noch einen Talentpunkt verteilen.

Zudem ergreifen Sie zwei von neun primären Berufen. Mittels »Häuten« ziehen Sie Tieren das Fell ab. Wenn Sie Kürschnerei lernen, nähen Sie daraus Rüs-



Gemeinsam mit zwei Kollegen überfällt unser untoter Magier ein Menshendorf. KI-Wachen schreiten zur Verteidigung. Allianz-Spieler könnten in der Siedlung ungestört einkaufen.

tungen. Oder sollten Sie zum Bergmann umschulen und Eisenerz schürfen? Das können Sie an Spieler verkaufen, die per Schmiedeberuf Schwerter basteln. Per »Verzaubern« verpassen Sie Gegenständen magische Boni. Alchemisten brauen Tränke aus Blättern, die Kräuterkundler gesammelt haben. Ingenieure basteln mechanische Tiere. Schneider stellen Hemden her. Durch fleißige Arbeit verbessern Sie Ihr Talent nach und nach. Alle Berufe sind verzahnt, haben mit Beschaffung oder Verarbeitung von

Rohstoffen zu tun. So entsteht ein funktionierender Wirtschaftskreislauf aus Rohstoffen und Endprodukten. Sekundäre Berufe gibt's auch: Erste Hilfe, Kochen, Fischen und Giftmischerei (für Schurken). Die dürfen Sie alle lernen.

Selbst gebastelte Ausrüstung können Sie bei Händlern verkaufen. Wie uncool. Bieten Sie den Kram lieber in einem Auktionshaus an. Hier ersteigern Sie Ausrüstung. Fiebern bis zur letzten Sekunde, ob Ihr Gebot für den magischen Helm durchkommt. Ersteigerte Items bekommen Sie per Post: In jedem Dorf steht ein Briefkasten, über den Sie Waren an Mitspieler senden können. Auch für die computergesteuerte Händler hat Blizzard gute Ideen: Wenn Sie einen Gegenstand kaufen wollen, öffnet sich ein Vergleichsfenster. So sehen Sie sofort, ob das Angebot besser als Ihre Ausrüstung ist.

Sucht ab wann?

Das coole Megatöt-Schwert des Händlers ist besser als ihr popeliger Dolch. Sie kaufen es. Und wollen noch einen Level aufsteigen. Dann hören Sie auf. Na gut, noch die eine Quest. Dann ist wirklich Schluss. Oder vielleicht noch das Auktionsende abwarten? Zum Trainer gehen, um endlich Feuerstürme beschwören zu können (die man dann natürlich sofort ausprobieren muss)? Den Spinnenwald erkunden? Sie sind stets motiviert, weiterzuspielen. Sei es bis zum nächste Level, der nächsten Quest oder um nach Ausrüstung zu suchen.



Für jede Klasse gibt's spezielle Quests. Mit einem Tauren-Schamanen treffen wir hier auf ein gewaltiges Erd-Elementarwesen. Diese Begegnung ist Teil der Schamanen-Reifeprüfung.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

World of Warcraft wird ganz sicher die Online-Rollenspiel-Welt verändern. Jeder will es ausprobieren. Selbst Leute, die sich bisher noch nicht an ein solches Programm gewagt haben. Und Blizzard macht es auch richtig: Der Einstieg ist kinderleicht, die Suchtspirale schnell da. Doch ich habe Sorgen, dass dabei der Aspekt des Rollenspiels auf der Strecke bleibt, weil ich befürchte, dass es mehr wie Diablo 2 im Battlenet gehandhabt wird: schnell rein, bloß keine Dialoge, nur leveln. Ich werde WoW sicher auch in der finalen deutschen Version spielen. Aber nur auf einem Roleplaying-Server.

»Nicht das Rollenspiel vergessen!«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Schokolade, Wasser, Knabberzeug? Alles da. Die Türklingel? Stumm. Das Handy? Im Garten verbuddelt. Ich bin bereit. Für World of Warcraft. Blizzards Sucht erregendes Online-Epos schlägt für mich selbst Diablo 2: Stets will ich noch einen Level aufsteigen, noch einen Landstrich erkunden, noch eine Quest lösen. Ich tauche ein in die stimmige Welt, sammle Ausrüstung, helfe meinen Kumpels. Und merke gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.

Immer gleich. Gut!

Ich weiß, das Spielprinzip bleibt gleich: Monster kloppen. Die Quests verlaufen nach Schema F. Teils sind Laufwege zu lang, Wegbeschreibungen zu krude. Mich stört das nicht. Weil ich selbst entscheide, wie ich spiele. Ob ich mit Freunden unterwegs bin oder solo. Ob ich Lederrüstungen nähe oder Eisenerz schürfe. Ob ich auf eigene Faust erkunde oder Quest-Pfaden folge. World of Warcraft legt mir keine Steine in den Weg, alle Möglichkeiten sind spielbar. Schade nur, dass derzeit mit Level 60 Schluss ist. Sei's drum, starte ich eben noch mal neu. Mit einer anderen Rasse, anderen Klasse, anderen Talenten, und Berufen. Die Vielfalt hält das Spiel lebendig. World of Warcraft macht Langeweile zum Fremdwort.

»Das derzeit beste Netz-Gemetzel«



WORLD OF WARCRAFT ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Vivendi / Blizzard	RELEASE (D)	11.2.2005
SPRACHE	Englisch, dt. in Vorbereitung	CA. PREIS	50€ + 13% / Monat
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs, 208 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Everquest 2 (85, GS 03/05) Schöner, komplizierter und weniger atmosphärisch. Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Langzeitpaß durch Belagerungen.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GeForce 3/3 Ti	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comicstil + Landschaften + Charaktere	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + Effekte + Musik nicht dynamisch	8 / 10
BALANCE	+ für Solisten, Gruppen, Einsteiger, Profis + Paladine zu stark	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige Welt... + ...mit Handlung	10 / 10
BEDIENUNG	+ unzählige Komfortfunktionen + Tutorial + Chatsystem	9 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Welt + überall etwas zu entdecken	10 / 10
QUESTS	+ kleine und große Geschichten + stets gleiche Mechanik	8 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten + Berufe + Handelssystem	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ kein Nachteil für Fernkämpfer + keine Kombos	8 / 10
ITEMS	+ massig nützliche Fundstücke + Gegenstände-Basteln	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS - MULTIPAYER-SPASS 500 Stunden

FAZIT: DAS BESTE ONLINE-ROLLENSPIEL BISLANG.



Aufstieg ohne Sprachbarriere

DEUTSCHLÄNDER IM WARCRAFT-LAND

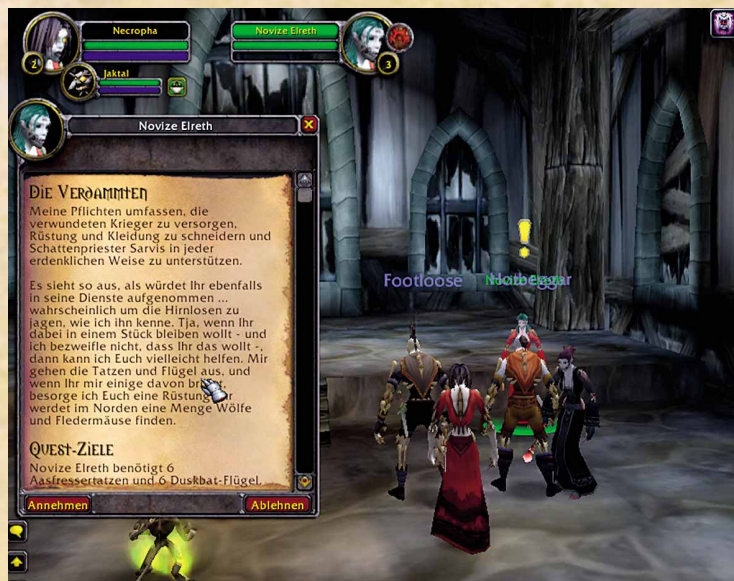
Lassen Sie das Wörterbuch in der Schublade, und folgen Sie uns in die deutsche Welt von Warcraft.

Sie stehen in Frankreich, sind aber faktisch ein Stück Deutschland. Nein, die Rede ist nicht von schummrigen Weinlokalen im Elsass. Wir meinen Blizzards **World of Warcraft**-Serverfarm bei Paris. Neben englischen und französischen Bereichen gibt es hier mehrere Server, auf denen Deutsch die Umgangssprache ist. Wir haben uns im Betatest darauf herumgetrieben, uns mit Spielern unterhalten und dabei gleichzeitig die Übersetzungsqualität von Item-Namen und Quest-Beschreibungen überprüft.

Viele offene Fragen

Vor das Spiel haben die Blizzard-Entwickler die Erstellung eines Accounts gesetzt. Der Zugang kostet rund 13 Euro pro Monat. Rabatte gibt's bei Drei- und Sechs-Monats-Abonnements, die dann mit je 12 beziehungsweise 11 Euro pro Monat zu Buche schlagen. Bezahlt wird

entweder über Kreditkarte oder Bankeinzug. Ganz fies: Wie lange ein Charakter ohne laufenden Account gespeichert bleibt, will Blizzard auch auf hartnäckiges Nachfragen nicht verraten. Wer bereits einen US-Zugang besitzt, kann den dort erstellten Helden nicht in die europäische Version übernehmen. Ob man den Zugang übertragen darf, steht noch nicht fest. Ebenfalls noch unklar ist, ob Spieler des öffentlichen Euro-Betatests ihre Recken in der Verkaufsversion behalten dürfen. Auch zur Serverkapazität hält man sich im Hause Blizzard derzeit bedeckt. Wir konnten den Verantwortlichen nur das Statement »So viele wie benötigt werden« entlocken. Auf jeden Fall soll ein Server dem »Rollen-spiel-Modus« (entspricht dem »Roleplay«) vorbehalten bleiben. Das Verhältnis von Arenen für Player vs. Environment (heißt jetzt »normales Spiel«) und Spieler gegen Spieler hängt von den Ergebnissen des derzeit laufenden offenen Betatests ab.



Die Übersetzung der zahlreichen Quest-Texte ist sehr stimmig gelungen.

Struppig oder welk?

Gleich zu Beginn schließen Sie im Charakter-Intro Bekanntschaft mit der guten deutschen Sprachausgabe. Die Stimmen der Sprecher klingen dabei tadellos, allerdings einen Tick weniger authentisch als die amerikanischen Originale. Am stärksten merkt man das bei den Untoten, die sich bei weitem nicht so bedrohlich grollend anhören wie in der US-Version. Dafür sind die Beschreibungstexte der Missionen sehr stimmig, leiden aber unter denselben unpräzisen Ortsangaben wie in der Vorlage. **Diablo 2**-Spieler kennen das Problem der teilweise unpassend übersetzten Namen von Gegenständen. Unfreiwillig komische Kombinationen wie »struppiger Umhang« oder »welker Stab« sind zum Glück selten. Dafür gibt's bei den Siedlungen sogar ein paar Verbesserungen: Heißen die beiden Bauernhöfe im Original gleichklin-

gend »Stonefield Farm« und »McLure Farm«, lauten die deutschen Namen »Stonefield Hof« und »McLure Weinberge«. Auf den »Normales Spiel«-Servern können Sie chatten wie Ihnen der Schnabel gewachsen äh... Ihnen die Tasten gerade unterkommen. Wer viel fragt, bekommt auch reichlich Antwort: Allerdings sollten Sie in den Gesprächen keine allzu hohen Ansprüche an die Einhaltung von Recht-, Groß- und Kleinschreibung stellen – es muss halt schnell gehen. **MIC**



Nette Community: Wer fragt, kriegt auch Antwort.



Aus dem Tagebuch eines Skeptikers

EIN GREENHORN AUF MONSTERJAGD

Mick Schnelle, Notorischer Nörgler vom Dienst, wagt sich ins Online-Land – und erlebt Unglaubliches.

Ich war mir sicher: »Online-Rollenspiele sind nur etwas für Leute, die viel zu viel Zeit haben.« Mit Schaudern erinnere ich mich, wie ich vor einigen Jahren mal übermütig zwei Tage lang **Everquest** gespielt habe. Beim stundenlangen Einhacken auf Kriechzeugs ohne Story habe ich seinerzeit parallel meine deutlich spannendere Steuererklärung ausgefüllt. Und wer einem **Ultima Online**-Spieler beim Federsammeln im Wald zugesehen hat, weiß, wie unterhaltsam Bildschirm-schoner sein können. Doch dann kam **World of Warcraft**. Als Szenario-Fan der ersten Stunde war sofort mein Interesse geweckt. Hmm, sollte ich es wirklich wagen? Zumindest für ein paar Stunden? Eine Entscheidung, die mein Leben verändern sollte.

Ruckzuck mittendrin

Hui, das ging aber schnell. Ohne stundenlange Prockeilei mit Charakterwerten und kryptischen Statistiken finde ich mich als Menschenkrieger (etwas

Komplizierteres wollte ich mir zu Beginn nicht zumuten) auf einer gut besuchten Wiese vor einer Burg wieder. Die herumhuschenden Leute müssen Spieler sein (soviel habe ich aus **Everquest** noch behalten), während die stoisch in der Gegend stehenden Gestalten wohl CPU-gesteuerte Charaktere sind. Manchen schwebt sogar ein leuchtend gelbes Ausrufezeichen über Ihrem Kopf. Das nehme ich als Einladung, spreche so einen Typ einfach an, und schwupps habe ich auch schon den ersten Auftrag. Hm, das gefällt mir. Kein stundenlanges Herumsuchen, hier weiß man gleich, wo's langgeht. Binnen weniger Minuten habe ich drei Quests erfüllt, hilfreiche Infoboxen verraten mir alles Wesentliche. Huch, zwei Level ist mein Held schon aufgestiegen, ohne dass ich auch nur einen Gedanken an Erfahrungspunkte verschwendet zu habe. Nur etwas stört: Obwohl mein Auftraggeber von einer Koboldinvasion spricht, muss ich ob der schieren Masse an Monster-Metzlern

häufig wie im Schlussverkauf Schlange stehen, um einen lebenden Gegner zu finden.

Nie mehr allein

Ein paar abwechslungsreiche Stunden später treffe ich zum ersten Mal auf eine Monstergruppe, die ich nicht allein besiegen kann. Zu übermächtig sind die Grolle, die ihr Lager verteidigen. Aber Rettung naht in Form eines hilfsbereiten Abenteuer-Duos, das mich großzügig aufnimmt. Mit dem Kämpferkollegen stürme ich vor, während sein magiebegabter Kumpel aus der zweiten Reihe Feuerbälle schleudert. Jeder bekommt dabei seinen Anteil an Erfahrungspunkten und Beute. Sehr schön: Niemand ist sauer, wenn man das Ganze nur als kurzfristiges Zweckbündnis betrachtet, statt als Lebensgemeinschaft.

Der Flug des Greifen

Nach mehreren Echtzeit-Tagen Herumstreunen durch monsterverseuchte Wälder komme ich endlich in meine erste große Stadt. Das heißt: Ich fliege auf dem Rücken eines Greifen ins imposante Stormwind. Breite Prachtstraßen und etliche neue Aufträge locken mich in die Metropole der Menschen und erobern das Herz des Jungen vom Lande. Und irgendwo hier soll es sogar eine Zwerge-U-Bahn geben. Da freut sich der Nahverkehrsfan, mich packt Begeisterung. Das liegt aber nicht nur am abenteuerlichen Verkehrsmittel, sondern am ganzen Flair und der ausgeklügelten Spielmechanik von **World of Warcraft**. Vergessen Sie mein Vorurteil vom Anfang des Artikels. Ich fühle mich hier fast so wohl wie zu Hause. Apropos: Ich muss mir unbedingt einen DSL-

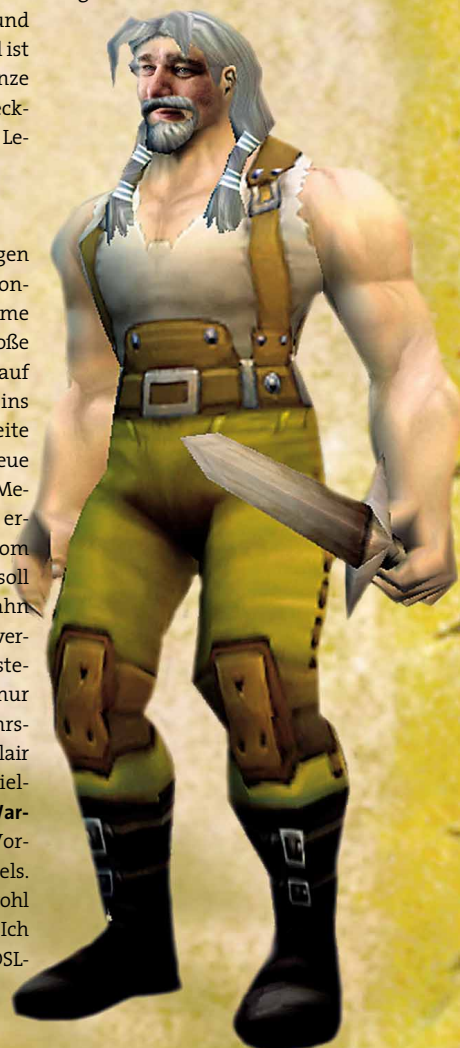


Als Mitglied einer Gruppe attackiere ich Grolle.

Anschluss legen lassen und meinen Jahresurlaub nehmen. Schließlich gilt es noch viel zu entdecken, und dafür brauche ich aber ganz sicher mehr als nur die Acht-Stunden-Arbeits-tage vom Büro aus. **MIC**



Hui, mein erster Flug auf einem leibhaftigen Greifen führt ins beeindruckende Stormwind.



Welche Welt wählen?

EIN PLATZ FÜR HELDEN

Noch vor Beginn Ihres Abenteuers entscheiden Sie sich zwischen drei Serverarten – was das Spielerlebnis entscheidend beeinflusst. Wir erklären die Unterschiede, damit Ihnen die Auswahl leichter fällt.

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE) – SPIELER GEGEN MONSTER

Bei der Serverwahl erkennen Sie diesen Typ am Schlüsselwort »Normal«. In solchen Reichen gelten die gewöhnlichen Benutzerrichtlinien von World of Warcraft. Das Verhalten entspricht der Netiquette, die beispielsweise auch in Internet-Foren gilt: Abenteuerer sind stets freundlich, niemals aufdringlich. Gamemaster (GM) weisen die Spieler nur selten zurecht, etwa bei rassistischen Äußerungen.

Karriere

Der Zusammenhalt zwischen den Spielern ist locker, meist wandern Sie alleine durch die Landschaft. Gruppen bilden Sie kurzfristig nach Bedarf, etwa um schwierige Quests zu lösen. Meist kämpfen Sie gegen computergesteuerte Monster. Lediglich große Gilden konzentrieren sich auf Instanz-Dungeons oder die Bewohner feindlicher

Städte. Menschliche Gegner bekämpfen Sie nur, wenn Ihnen danach ist: Per Chat-Kommando »pvp« wechseln Sie für fünf Minuten in den PvP-Modus, danach ist Ihr Held wieder friedlich. Zur Unterhaltung liefern sich Spieler Duelle. Die locken Zuschauer an, bringen aber keinen Vorteil.

Kommunikation

Spieler unterhalten sich in den Chat-Kanälen wie im realen Leben – ohne Rücksicht auf das Fantasy-Szenario von World of Warcraft. Offen diskutieren sie über die Spielmechanik, etwa die Eigenschaften von Gegenständen. Zugleich geben sie sich gegenseitig Tipps und finden sich zu Gruppen zusammen. Im allgemeinen Chat-Kanal sprechen die Besucher auch Themen an, die nicht in die Welt von Warcraft gehören.



Fazit

Auf den PvE-Servern wird sich der größte Teil der Community aufhalten. Lockere Regeln sorgen für unkomplizierten Spaß. Wenn Sie wenig Erfahrung mit Online-Rollenspielen haben und auf Kämpfe verzichten können, sollten Sie hier einsteigen.

PLAYER VS. PLAYER (PVP) – SPIELER GEGEN SPIELER

Erfahrene Online-Rollenspieler wählen von Anfang an eine Karriere auf einem »PvP«-Server. Hier sind Sie nur in den Heimatgebieten der eigenen Fraktion vor Angriffen anderer Abenteuerer sicher. Wenn Sie in neutrale Landstriche vorstoßen, können Spieler der anderen Fraktion ohne Ihr Einverständnis angreifen. Die Umgangsformen sind ähnlich wie auf PvE-Servern, Gamemaster lassen sich nur bei schweren Problemen oder Auseinandersetzungen blicken.

Karriere

PvP-Spieler experimentieren nicht mit Fertigkeiten, sondern entwickeln ihren Charakter gezielt und bewerben sich mit ihren Talenten bei Gilden. Die nehmen meist nur spezialisierte Helden auf, um Chancen im Kampf gegen andere Gilden zu

haben. Denn Blizzard plant groß angelegte Kämpfe zwischen der Horde und der Allianz. Solche Schlachten sollen Spieler sogar ohne Hilfe der Entwickler organisieren können. Vorsicht: In PvP-Reichen müssen alle Ihre Charaktere derselben Fraktion angehören, entweder Horde oder Allianz.

Kommunikation

Die Chat-Kanäle schöpfen das gesamte Themenspektrum aus. Da sich in PvP-Reichen viele Profis herum treiben, fallen häufig Abkürzungen und Fachbegriffe, um wichtige Information schnell an rüber zu bringen. Themen aus der realen Welt finden selten Beachtung. Während der Kanal »Lokale Verteidigung« auf PvE-Servern kaum Bedeutung hat, ist er in PvP-Reichen essentiell: Hier informieren Sie sich über feindliche Angriffe.



Fazit

Für Einsteiger gilt: Finger weg! Denn es kann durchaus vorkommen, dass Ihr Level-20-Elf von Level-60-Tauren überfallen wird – frustrierend. Insgesamt ist die Rollenspiel-Atmosphäre aber intensiver. Empfehlenswert für Fortgeschrittene.

ROLEPLAYING (RP) – ROLLENSPIEL

Rollenspiel-Server gibt's nur sehr wenige. Diese Spielart entspricht weitgehend den PvE-Servern, allerdings mit erweiterten Regeln: Spieler müssen sich in die Rolle des eigenen Charakters hinein versetzen und sich entsprechend verhalten. Taur-Jäger etwa sind grobschlächtig und naturverbunden, Menschen-Paladine edel und gutmütig. Gamemaster beobachten das Treiben genau, um die Rollenspiel-Atmosphäre zu erhalten.

Karriere

Große Unterschiede zu PvE-Servern gibt es nicht. Für einen Kampf gegen menschliche Gegner müssen Sie erst den PvP-Modus aktivieren. Zu Beginn konzentrieren Sie sich darauf, Ihren Charakter nach Ihren Vorstellungen zu entwickeln, um dann einer Gilde beizutreten. PvP-Gefechte pas-

sen ins Warcraft-Universum und finden zwischen Horde und Allianz statt. Kämpfe innerhalb einer Fraktion dienen höchstens zum Training. In den Heimatgebieten stellen Spieler lokale Milizen auf, um Überfälle der anderen Seite abzuwehren.

Kommunikation

Spieler begegnen sich mit Respekt und sprechen im mittelalterlichen Jargon. Statt mit: »Servus« grüßen sie sich etwa so: »Seid gegrüßt, edler Paladin.« Im Chat sind Themen aus der realen Welt tabu. Hinweise zur Lösung einer Quest gibt es nur im direkten Austausch zwischen Spielern. Alle Teilnehmer verfolgen die »historischen« Ziele ihrer Rasse und erschaffen so eine Hintergrundstory. Untote etwa wollen alles Leben vernichten – und hintergehen sogar die eigenen Verbündeten.



Fazit

Eine Karriere auf einem RP-Server entspricht dem Ideal eines Online-Rollenspiels. Fans von Fantasy-Unterhaltung und Warcraft-Kenner sind darauf am besten aufgehoben. Insgesamt bieten RP-Charaktere die höchste Langzeitmotivation. **GR DS**

STÄDTE, DUNGEONS UND LEVELS



Tipps & Tricks

SCHÖNER LEBEN IN AZEROTH

Würden Sie völlig unvorbereitet in eines fremdes Land reisen? Eben – deswegen liefern Ihnen die kampferprobten GameStar-Abenteurer wertvolle Tipps für einen guten Start in die Welt von Warcraft.

1. Klein anfangen

Lassen Sie sich nach der Geburt eines neuen Charakters nicht dazu verleiten, außerhalb des Startgebietes nach Abenteuern zu suchen. Selbst das Durchqueren der angrenzenden Gebiete wäre virtueller Selbstmord. Feindliche Kreaturen lassen bei einer Verfolgung erst von Ihnen ab, wenn Sie erledigt sind. Solange Sie den Aufgaben der NPCs mit dem goldenen Fragezeichen über dem Kopf folgen, gelangen Sie nach wenigen Spielstunden ohnehin automatisch in die anspruchsvolleren Regionen.

2. Flucht ergreifen

Beenden Sie aussichtslose Kämpfe rechtzeitig. Bei Aufgaben mit hochstufigen Kreaturen sind vor allem Hauptstraßen mit NPC-Patrouillen eine sichere Zuflucht. Manchmal kann auch ein Fluss die Rettung sein. Einige Tiere dringen jedoch sehr weit ins Wasser vor, beispielsweise die froschartigen Murlocs und viele Wolfarten. Fliehen Sie niemals in ein nahe gelegenes Haus – viele Monster folgen Ihnen in Gebäude und sogar auf eine andere Etage.



3. Geistreiche Aufgaben

Wenn Sie einmal das Zeitliche segnen und unterwegs zu Ihrem Leichnam sind, halten Sie in der Geisterwelt nach schemenhaften NPCs Ausschau. Es gibt sogar Aufgaben im Spiel, deren Lösung Sie nur in der unheimlichen Daseinsebene finden. Fragen Sie auf einem PvE-Server ruhig im allgemeinen Chat-Kanal nach, ob ein anderer Mitspieler eine dieser Aufgaben bereits entdeckt hat.

4. Gruppen nutzen

Seien Sie kommunikativ, fragen Sie andere Spieler, ob Sie in einer Gruppe durch das

Land streifen wollen. Wenn Sie Hilfe bei einer schweren Aufgabe benötigen, geben Sie Ihren Bedarf im allgemeinen Chat-Kanal mit der Nummer 1 bekannt. Den Namen der Aufgabe können Sie ganz einfach in die Anfrage übernehmen. Öffnen Sie zunächst Ihr Questlog mit [Q]. Schreiben Sie Ihre Anfrage in die Chatzeile, etwa: »1 Benötige Hilfe bei dieser Quest.« Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die entsprechende Aufgabe im Questlog und drücken Sie [E] + linke Maustaste, um die Aufgabe zu übernehmen.

5. PvP-Kämpfe trainieren

Nutzen Sie die Duell-Funktion von World of Warcraft, um ein Gefühl für echte »Player vs. Player«-Begegnungen zu bekommen. Früher oder später werden die umherstreifenden Kreaturen keine Herausforderungen mehr für Sie sein. Dann kämpfen Sie gegen Ihre Kollegen. Wenn Sie einen Mitspieler zum Duell herausfordern möchten, klicken Sie seinen Charakter in der Spielwelt an und rufen mit der rechten Maustaste über seinem Porträt am oberen Bildschirmrand das Kontextmenü mit dem entsprechenden Befehl auf.

6. Petri heil!

Im ersten Moment klingt die sekundäre Fähigkeit »Angeln« eher ermüdend. Doch in Azeroth ist diese Art der Nahrungsbeschaffung mit einem ganz besonderen Nervenkitzel verbunden: Statt Fischen finden sich in den zahlreichen Seen und Flüssen des Landes auch wertvolle Gegenstände und Ausrüstungsteile zum Handeln. In den Hauptstädten gibt es für gewöhnlich spezielle Angeltrainer und -Shops, die Ruten und Köder anbieten. Magische Köder sind zwar teuer, erhöhen aber für eine gewisse Zeitspanne



die Angel-Fertigkeit. Besondere Gegenstände finden Sie vor allem in tieferen Regionen eines Sees, zu denen Sie per Boot vordringen.

7. Auf Reittiere sparen

Beginnen Sie früh damit, Rücklagen für die Anschaffung eines Reittieres zu bilden. Ab Stufe 40 können Sie in der Stallung ein zu Ihrer Rasse passendes Fortbewegungsmittel kaufen. Allerdings benötigen Sie zusätzlich die Reitfähigkeit – insgesamt werden Sie für Ross und Reit-Fertigkeit 100 Goldstücke los. Sobald Sie das Tier gekauft haben, können Sie es über ein entsprechendes Symbol im Gepäck innerhalb von drei Sekunden auf offenem Gelände herbeirufen. In Häusern, Dungeons, der Geisterwelt oder während eines Kampfs funktioniert das nicht – somit sind die Tiere keine Flucht-Alternative in brenzligen Situationen. Mit einem Reittier erhöht sich die Reisegeschwindigkeit um 60 Prozent. Charaktere der höchsten Stufe (derzeit 60) leisten sich für 1.000 Goldstücke besondere Tiere, die das Tempo um 100 Prozent steigern. **DS**

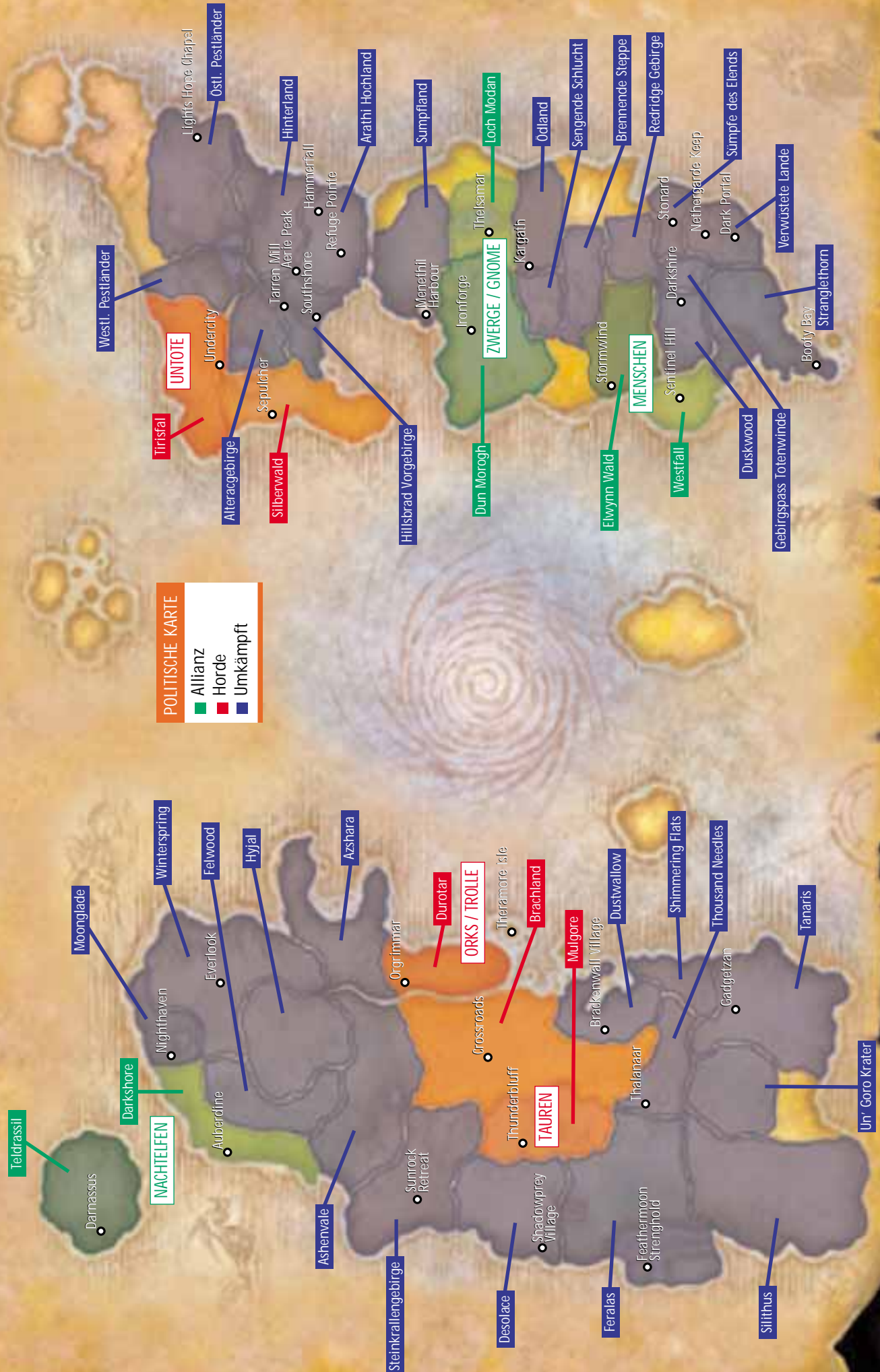


GAMESTAR HILFT

Sie brauchen mehr Tipps? Wollen umfangreiche Informationen zum derzeit besten Online-Rollenspiel? Dann dürfen Sie unser World of Warcraft-Kompodium nicht verpassen. Das liefert kompakte Angaben zu allen Klassen, Rassen und Berufen – damit Sie Ihren Charakter garantiert richtig entwickeln. Zusätzlich gibt's 30 Seiten Kartenmaterial und ein über 30-minütiges Video auf der Heft-CD, in dem Michael Graf den Karrierestart seines Paladins kommentiert.



GETEILTES AZEROTH





DAS TEAM

MARKUS SCHWERDTL**LTD. REDAKTEUR**

Spielt gerade: KotOR 2 (Xbox), Schlacht um Mittelerte
Zuletzt gesehen: »Die Unglaublichen« (Kino)
Zuletzt gehört: Alison Kraus: »Lonely runs both ways«
Zuletzt gelesen: Andreas Eschbach: »Eine Billion Dollar«
Lieblings-TV-Serie: »Scrubs« – die beste Arztserie wo gibt
Wenn's draußen schneit...
 ... geh' i auf d'Höh auffi Schlittenreiten.

markus@gamestar.de

**CHRISTIAN SCHMIDT****LTD. REDAKTEUR**

Spielt gerade: Fire Emblem (GBA)
Zuletzt gesehen: »Agnes und seine Brüder« (Kino)
Zuletzt gehört: »Editors' Choice 1« (Redaktions-Sampler)
Zuletzt gelesen: den Spiegel
Lieblings-TV-Serie: »CSI«, »Ally McBeal«, »Futurama«
Wenn's draußen schneit... Seh ich draußen Flocken
 schneien, muss ich kleine Brocken speien...

christian@gamestar.de

**HEIKO KLINGE****REDAKTEUR**

Spielt gerade: Sacred, muss mich fürs Addon einspielen
Zuletzt gesehen: »Die Unglaublichen« (Kino)
Zuletzt gehört: Lagwagon: »Blaze«
Zuletzt gelesen: W. Moers: »Die 13,5 Leben des Kapt'n Blaubär«
Lieblings-TV-Serie: NBA Finals
Wenn's draußen schneit... ...trainiere ich fürs Tischtennis
 meine Hand-Augen-Koordination ... mit Schneebällen

heiko@gamestar.de

**MICHAEL SCHINELLE****REDAKTEUR**

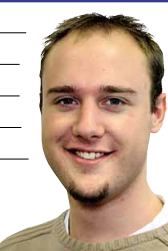
Spielt gerade: Schlacht um Mittelerte
Zuletzt gesehen:
 »Rückkehr des Königs« (Extended Version, DVD)
Zuletzt gehört: Anett Louisan: »Bohème«
Zuletzt gelesen: Stephen King: »Der Turm«
Lieblings-TV-Serie: »Stromberg«
Wenn's draußen schneit... ...bin ich garantiert drinnen.

mick@gamestar.de

**DANIEL MATSCHIJEWSKY****REDAKTEUR (TRAINEE)**

Spielt gerade: Schlacht um Mittelerte, Half-Life 2
Zuletzt gesehen: »Die Unglaublichen« (Kino)
Zuletzt gehört: GTA San Andreas Soundtrack
Zuletzt gelesen: Reiseangebote für den Sommer
Lieblings-TV-Serie: ich hasse TV-Serien, bin Filmgucker
Wenn's draußen schneit...
 ...drehe ich die Heizung auf und spiele am Computer.

danielm@gamestar.de

**GUNNAR LOTT****CHEFREDAKTEUR**

Spielt gerade: FM 2005, Pirates!, Ratchet & Clank 3 (PS2)
Zuletzt gesehen:
 »Herr Lehmann« (DVD); »Die Unglaublichen« (Kino)
Zuletzt gehört: diverse iPod-Playlists
Zuletzt gelesen: A. Niffenegger: »The Time Traveller's Wife«
Lieblings-TV-Serie: »Six Feet Under«, »Futurama«, »24«
Wenn's draußen schneit... ... spiele ich. Was sonst?

gunnar@gamestar.de

**MICHAEL TRIER****STELLV. CHEFREDAKTEUR**

Spielt gerade: The Fall. Warte verzweifelt auf Patch 1.7 ...
Zuletzt gesehen: »Die Unglaublichen« (Kino)
Zuletzt gehört: The Bronx: »The Bronx«
Zuletzt gelesen: Sven Regener: »Neue Vahr Süd«
Lieblings-TV-Serie: »Ditsche«. Weil Ditsche perlt.
Wenn's draußen schneit...
 ... schau ich dem Schneemann beim Schmelzen zu.

michael@gamestar.de

**PETRA SCHMITZ****REDAKTEURIN**

Spielt gerade: Counterstrike
Zuletzt gesehen: das wahnsinnig geile Ocrana.Ati Counterstrike-Video (ca. 1.000 mal jetzt)
Zuletzt gehört: »Junkie XL« rauf und runter
Zuletzt gelesen: endlich »Harry Potter 5« zuende! w00p!
Lieblings-TV-Serie: 24, Twin Peaks und Band of Brothers
Wenn's draußen schneit... ...wird's weiß.

petra@gamestar.de

**MICHAEL GRAF****REDAKTEUR**

Spielt gerade: World of WarCraft
Zuletzt gesehen: »Shrek 2« (DVD), »Simpsons« Staffel 4 (DVD)
Zuletzt gehört: Weihnachtslieder, zu viele Weihnachtslieder
Zuletzt gelesen: Dan Brown: »Angels and Demons«
Lieblings-TV-Serie: »Die Simpsons«
Wenn's draußen schneit...
 ...springt das Auto nicht an. Argh.

micha@gamestar.de

**FABIAN SIEGISMUND****REDAKTEUR (TRAINEE)**

Spielt gerade: Pirates!, SWAT 4
Zuletzt gesehen: »The Village« (DVD)
Zuletzt gehört:
 Coheed and Cambria: »The Second Stage Turbine Blade«
Zuletzt gelesen: Frederik Forsyth: »Avenger«
Lieblings-TV-Serie: »Simpsons« und »Scrubs« (auf englisch)
Wenn's draußen schneit... ...ist es wohl recht kalt.

fabian@gamestar.de

**ALEXANDER BECK****CD/DVD-PRODUKTION**

Spielt gerade: Hearts of Iron 2, Ghost Recon 2 (Xbox)
Zuletzt gesehen: »24« (1. Folge, 3. Staffel)
Zuletzt gehört: Röyksopp: »Melodie a. M.«
Zuletzt gelesen: 'ne Menge Kochrezepte
Lieblings-TV-Serie: »24«
Wenn's draußen schneit...
 ...ist's noch viel zu lange Winter.

alex@gamestar.de



Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Sieben Jahre hat unser Wertungssystem gehalten, in Ausgabe 10/04 wurde es generalüberholt!

Unsere ausgefeilteste Wertungssystem ist komplex und einfach zugleich: In zehn Kategorien kann ein Spiel jeweils bis zu zehn Punkte erreichen – das ergibt theoretisch 100 Punkte. Sechs der Kategorien sind für jedes Spiel gleich, vier ändern sich je nach Genre. Hinter jeder Kategorie stehen wiederum zahlreiche Einzelkri-

terien, die Sie auf unserer Website finden (siehe Quicklink). Damit können Sie uns in die Karten schauen – oder Sie vertrauen weiterhin einfach unserer Endwertung, die sich durch einfache Addition der 10 Einzelnoten ergibt.

Falls Sie für sich persönlich einzelne Kategorien stärker gewichten möchten (z.B. die Grafik

bei Actionspielen oder die KI bei Echtzeit-Strategie): Das geht mit wenigen Klicks im renovierten, interaktiven **DataStar** (auf der CD/DVD sowie auf www.gamestar.de). Der **DataStar** enthält neben den aktuellen Spielen auch die 100 besten Genre-Hits.

Die detaillierten Kriterien finden Sie auf unserer Website. [WWW.GAMESTAR.DE: QUICKLINK](http://www.gamestar.de) [K50](#)

DIE GAMESTAR-AWARDS



Den begehrten, seltenen Platin-Award vergeben wir ab 90, den Gold-Award ab 85 Punkten.

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

Geforce FX 5200/Ultra	➤	Radeon 9000
Radeon 9600	➤	Geforce FX 5600/Ultra
Radeon 9600 XT/Pro	➤	Radeon 9500 Pro
Geforce FX 5700/Ultra	➤	Radeon 9500 Pro
Geforce FX 5800 Ultra	➤	Geforce FX 5900

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

DOOM 3 EGO-SHOOTER

PUBLISHER

Activision

RELEASE (D)

12.8.2004

SPRACHE

Englisch, (dt. Handbuch)

CA. PREIS

50 Euro

AUSSTATTUNG

Mini-Box, 3 CDs, 32 Seiten

USK

ab 18 Jahre

EINGEIGNET FÜR

EINSTEIGER

1

FORTGESCHRITTENER

5

PROFI

10

VERGLEICHBAR MIT

Far Cry (91%, GS 05/04)

Abwechslungsreicher Shooter mit toller Optik und KI.

Halo (83%, GS 11/03)

Sci-Fi-Shooter mit klasse Story. Schwächen im Leveldesign.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1500+ AMD	2400+ AMD	64/FX 53 AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER

Stereo

2 vorne, 2 hinten

5.1

6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT

Magerer Multiplayer-Part. Die (nur) fünf Karten sind zu groß für (nur) vier Spieler.

MODI

Deathmatch, Team-Deathmatch (2 gegen 2), Last Man Standing, Tournament

BEWERTUNG

GRAFIK	➕ Licht/Schatten ➕ Texturen ➕ Bump Maps ➕ 1A-Effekte	10 / 10
SOUND	➕ intensiv ➕ basslastiger 5.1-Sound ➕ perfekt positioniert	10 / 10
BALANCE	➕ perfekte Schwierigkeitsgrade ➕ Waffen-Monster-Balance	10 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ Horror pur ➕ Funksprüche ➕ Grafik-Sound-Verquickung	10 / 10
BEDIENUNG	➕ präzise Shooter-Steuerung ➕ Konsolen ➕ Quicksaves	10 / 10
UMFANG	➕ bis zu 25 Stunden Ballerei ➕ geringer Wiederholwert	9 / 10
LEVELDESIGN	➕ klaustrophobisch ➕ gute Architektur ➕ Wiederholungen	7 / 10
KI	➕ Elitesoldaten schlau ➕ Zombies doof ➕ Trigger-System	6 / 10
WAFFEN	➕ klasse ausbalanciert ➕ kaum Powerups und Extras	7 / 10
HANDLUNG	➕ gut verpackt ➕ tolle Skript-Szenen ➕ sehr linear	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG

10 Minuten

SOLO-SPASS

25 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS

5 Stunden

FAZIT: GRÜSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWÄCHEN.

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.

EINGEIGNET 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

MEHR VOM GUTEN

ICH HÄTTE GERNE... mehr Schwerter. Deswegen habe ich mich in diesem Monat so über **Demonstone** gefreut. Das erinnert zwar an die Lizenz-Schnetzelei **Die Rückkehr des Königs**, aber erzählt eine so schöne Geschichte, dass ich das verzeihen kann. Ich bekam prompt Lust auf indizierte Schwertkloppereien wie die mit dem Wiking Ragnar. Man könnte übrigens mal laut darüber nachdenken, indizierte Programme nachträglich vom Brandmal der BPjM zu befreien, sie mit einem Ab-18-Stempel der USK zu versehen und wieder in den freien Handel zu schicken. Das wäre entzückend.

ICH HÄTTE ZUDEM GERNE... mehr Zeit. Mit dem Kollegen Graf. Nein, nein! Denken Sie mal nicht gleich an romantische Abende bei Kerzenschein. Denken Sie an Desert Eagles, Bomben und vor allem an lautes Rumbrollen. Grund für die rauen Töne sind ausufernde **Counterstrike**-Matches auf unserem neuen Server. Den erreichen Sie jetzt auch, ohne Premium-Kunde zu sein. Und zwar unter folgender IP: 195.13.60.69:27100. Erst wenn der Server voll ist und just ein Premium-Kunde mitspielen will, werden Sie gekickt. Aber bis dahin haben wir uns vielleicht schon getroffen. Mehrfach. Zwischen die Augen.

INHALT

TESTS

Demonstone	66
Second Sight	70
Miami Vice	73
Scrapland dt.	74
Darkened Skye	77

GAMESTAR-ACTION-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	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	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
7	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	8	9	10	03/03: Addon
8	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
9	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Shanghai	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
10	GTA Vice City	3D-Action	Take 2	Rockstar North	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
11	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
12	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
13	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
14	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
15	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
16	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
17	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
18	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
19	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
20	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
21	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
22	Tron 2.0	Ego-Shooter	THQ/Monolith	Monolith	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
23	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	
24	Halo	Ego-Shooter	Microsoft	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
25	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	01/05	81	8	9	6	9	7	8	9	7	10	8	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.

Trio mit vier Fäusten

DEMON STONE

Fantasy-Gefechte auf die unkomplizierte Art: Mit Pad und Maus verdreschen Sie Monster, vertrimmen ausgewachsene Dämonen und genießen eine spannende Geschichte – todschick inszeniert.

Hilfe, uns sitzt ein Drachen im Nacken, ein ganz dicker! Der rote Lindwurm ist einfach aus der Lava aufgestiegen. Unser überraschtes Heldentrio konnte gerade noch rechtzeitig in einen Gang laufen und so dem herannahenden Feuerball ausweichen. Doch jetzt donnert die geflügelte Echse mit vollem Tempo hinter Schwertkämpfer Rannek, Diebin Zhai und Zauberer Illius her. Plötzlich bleibt das geschuppte Ungeheuer stehen, der automatisch scrollende Bildausschnitt auch. Die atemberaubende Zwischensequenz ist vorbei. Jetzt sind unsere Heldenqualitäten am Gamepad gefragt. Tapfer gehen wir mit Rannek vor,

das Zauberschwert hoch erheben. Wenn diese Schlacht mal nicht unsere letzte ist...

Trio à la Tolkien

Reinrassige Actionkloppereien sind auf dem PC selten, weshalb man sich über Ausnahmen wie **Die Rückkehr des Königs** freut, das auf der Tolkienwelle Ende 2003 von den Konsolen auf den PC schwappte. Auf demselben Spielkonzept beruht Ataris **Demon Stone**. Verpackt in das aus **Dungeons & Dragons** bekannte **Forgotten Realms**-Szenario (dem auch Biowares **Baldur's Gate** und **Icwind Dale**-Rollenspiele entspringen) steuern Sie einen von drei Helden durch zehn Levels, vollgepackt mit Monstern



Waaaaah! Erst wenn wir die schimmernde Kugel zerstören, verschwindet diese Höllebrut.

jeder Bauart. Rannek ist Schwertkämpfer, der dank Krafthandschuh ordentlich zuschlagen kann. Diebin Zhai bevorzugt dunkle Stellen, von wo aus sie sich ungesehen an Feinde anschleicht, um ihnen von hinten die Gurgel durchzuschneiden. Illius' Talent schließlich liegt in der Zauberei. Vor allem magische Geschosse aus der Entfernung sind seine Spezialität.

Blöde Namen, tolle Story

Dreh- und Angelpunkt der spannenden Geschichte aus der Feder von Autor R.A. Salvatore ist der namensgebende Dämonenstein. Darin wurden bislang der Chaos-Lord mit dem unvorteilhaften Namen Ygorl und seine

Generalin Cireka (klingt auch nicht viel besser) gefangen gehalten. Doch jetzt hat sich das dämonische Duo befreit. Zeit, sich das Gamepad zu schnappen (Tastatur und Maus funktionieren auch ganz gut) und zunächst mit Rannek allein auf Monsterjagd zu gehen.

Anders als in Ego-Shootern steuern Sie nicht die Kamera, sondern bewegen Ihren Helden durch fest vorgegebene Perspektiven. Die wechseln automatisch und oft abrupt, was immer wieder zu Verwirrung im Kampf führt. Das ist aber so ziemlich das einzige Problem, wenn Sie sich durch riesige Orkhorden metzeln. Denn es reicht völlig aus, schön gleich-



Per Blitz steuern wir den riesigen Blechritter.



Dank Schutzschild dringt die Spinnenattacke nicht durch.



Schwertschwinger Rannek hat die meiste Lebensenergie (roter Balken unten links) und stürzt sich deshalb auf den Drachen.



Per Fernattacke nimmt Zauberer Illius die fiese Generalin Cireka unter Beschuss.

mäßig auf einen der Angriffsbuttons zu hauen, um die Bestien vom Bildschirm zu verbannen. Echte Gegner sind die dumpfen Grünhäute nicht. Das ändert sich auch nicht, wenn Sie mitten im ersten Kapitel Diebin Zhai übernehmen, die sich mit schnellen Messerattacken zur Wehr setzt. Danach geht's weiter mit Illius bis zum Levelende.

Kombo ohne Wert

Sobald Sie das erste Kapitel beendet haben, machen Sie Bekanntschaft mit dem Einkaufsmenü. In der ganzen grausamlangweiligen Schlichtheit eines Textbildschirms ohne Mausunterstützung werden Ihnen Rüstungsverbesserungen, Waffenupgrades, Zaubersprüche und Spezialattacken angeboten. Um Ihre Helden damit auszustatten, benötigen Sie Gold, das Sie unterwegs in Fässern oder Kisten finden. Wer mag, kann sich detailliert mit den Vor- und Nachteilen von Bull-Rush-Attacke und Wirbelwind-Schlag beschäftigen. Doch das ist eigentlich nicht nötig, gibt es doch die komfortable Automatik, die auf Knopfdruck verfügbare Verbesserungen kauft. Den Job erledigt sie recht zuverlässig. Außerdem brauchen Sie mit Ausnahme von effektiveren Rüstungen und Waffen die meisten Upgrades gar nicht. Vor allem neue Kombo-Angriffe sind komplett überflüssig. Denn egal, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie auch spielen: Mit den auf Button 1 und 2 liegenden Standardattacken kommen Sie praktisch immer weiter. Der Sieg ist eher eine Frage der Drückgeschwin-

digkeit und des Tempos, in dem Sie Heiltränke aufsammeln, die erledigte Gegner hinterlassen. Auf eines müssen Sie doch achten: das »Heldenmeter«. Diese Anzeige füllt sich, wenn Sie Feinde besiegen. Ist es voll, führt Ihr Held auf Knopfdruck eine Spezialattacke aus, die meist gleich mehrere Angreifer auf einmal plättet oder zumindest betäubt. Steht der Wert bei allen drei Gruppenmitgliedern auf Maximum, dürfen Sie sogar den extrawuchtigen Teamangriff starten.

Charakter wechsel dich

Ab dem zweiten Level können Sie jederzeit den Charakter wechseln. Die CPU steuert die beiden Gefährten. Meist klappt das gut, gelegentlich setzt die KI aber auch aus und unsere Kolle-



Das Heldentrio Zauberer Illius, Diebin Zhai und Krieger Rannek (von links nach rechts).

gen stehen nur dumm herum. So was ist besonders ärgerlich, wenn (wie bei uns passiert) der von uns gesteuerte Magier Illius fast keine Lebenspunkte mehr hat und nur via Schutzzauber (permanent gedrückte Leertaste) überlebt. Umschalten wäre tödlich, da direkt vor uns ein dicker Troll lauert. Wenn Rannek oder Zhai doch einfach nur zuschlagen würden, wäre das Biest erledigt. Stattdessen drucken sie zwei Minuten lang blöd herum. Dann endlich gibt der Schwertkämpfer der Bestie den Rest.

Bombenleger und Meuchelmörder

Es muss nicht immer nur dumpfes Monsterschnetzeln sein. Einige Abschnitte sind auf die Fähigkeiten einzelner Charaktere abgestimmt. So

WER IST EIGENTLICH DIESER DRIZZT?

Mitten im Spiel treffen Sie auf den Dunkelfelfen Drizzt Do'Urden, den Sie im siebten Kapitel selbst steuern dürfen. Der Kerl wurde bereits vor 17 Jahren vom amerikanischen Autor Robert A. Salvatore erfunden, der auch die Story für Demon Stone geschrieben hat. Seinen ersten Auftritt hatte Drizzt in Salvatores für die D&D-Forgotten-Realms-Reihe verfassten Erstlingswerk Die silbernen Ströme (hierzulande bei Goldmann erhältlich), etliche weitere Romane folgten. Der gebrochene Held, vom eigenen Volk verstoßen, bei den Menschen unverstanden, ist bei D&D-Fans nach wie vor sehr beliebt. Auch in PC-Spielen wie Baldur's Gate 1 und 2 und den Konsolen-Spin-offs Dark Alliance 1 und 2 hatte Drizzt Gastauftritte.



R.A. Salvatores Dunkelfelfen-Held Drizzt Do'Urden.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Neben den klassischen 4:3-Auflösungen bietet Demon Stone zwar auch Breitbildformate, im Gegensatz zu Half-Life 2 haben die jedoch keine Auswirkungen auf den Sichtbereich. Außerdem dürfen Sie zwischen 32 Bit und (wesentlich hässlicheren) 16 Bit Farbtiefe wählen.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Demon Stone zwar, nervt dafür aber auch mit regelmäßigen Nachladehängern. 512 MByte RAM genügen, um den Titel in voller Pracht zu genießen. Auf der Festplatte beansprucht Demon Stone etwa 2,2 GByte Platz.

TUNING-TIPPS

- 1 Das Herabsetzen der Auflösung bringt – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr Performance.
- 2 Schalten Sie die unwichtigen, aber leistungshungrigen »Schatten« ab; so bleibt die Framerate auch bei vielen Gegnern konstant.
- 3 Auf schwachen DirectX-8-Boards deaktivieren Sie im Notfall die Vertex- und Pixelshader, um die Framerate leicht anzuheben.
- 4 Sehr nützlich: Die Punkte »Particle Density« und »Advanced Graphic Effects« polieren die Optik auf und kosten trotzdem kaum Leistung. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 800x600x16 (min. Details, 256 MB RAM)										
1024x768										
1,5 GHz										
1024x768										
1280x960										
2,0 GHz										
1280x960										
1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Dank fernzündbarer Sprengkapseln jagen wir gleich mehrere Monster auf einmal in die Luft.



Unsere Diebin Zhai ist im markierten Schatten unsichtbar und kann sich an Gegner heranschleichen.

schleichen Sie mit Zhai gelegentlich von Schatten zu Schatten, um sich von hinten ungesehen an Feinde heranzuarbeiten. Dann reicht ein Knopfdruck, und die Diebin schneidet den Gegnern die Kehle durch. Ein anderes Mal muss Zauberer Illian mit Bomben Baumstämme oder Steinhäufen wegsprengen. Oder Rannek schlägt so lange mit seinem Krafthandschuh vor ein magisch gesichertes Portal, bis das zusammenbricht.

Eine Klasse für sich sind einige der Zwischengegner. So

scheinen Sie gegen die Riesenspinne in Kapitel 4 keine Chance zu haben, selbst Illius' magische Geschosse machen ihr nichts aus. Erst wenn Sie sich mittels Schutzzauber sichern und dem Krabber eins überbraten, unmittelbar bevor oder kurz nachdem er mit Gift geschossen hat, verliert das Biest etwas Lebenskraft. Große Polygone bedeuten aber nicht immer große Gegner. Denn wenn Sie auf einen Riesenroboter treffen, übernimmt Illius ihn automatisch. Fortan steuern Sie den Blechkumpel eine zeitlang und attackieren gleich mehrere Finsterlinge auf einmal.

Picard an Bord

Während Sie sich von Level zu Level vorankämpfen verwöhnt Sie **Demon Stone** mit sehr schön texturierter Grafik, die nur ein wenig unter den kantigen Polygonen leidet. Dafür gibt's tonnenweise Zwischensequenzen, die die sehr gute Story allesamt edel präsentieren. Das Gleiche gilt für die wuchtige Musik, die in Surroundqualität für das passende akustische Ambiente sorgt. Ebenfalls sehr gut: die englischen Sprecher, allen voran »Captain Picard« Patrick Stewart. Weniger nett ist die schwammige Steuerung, weshalb Sie oft dreimal um Heilstränke herumlaufen, bevor Ihr Held die rettende Flasche aufhebt. Zum Glück ist **Demon Stone** nicht sonderlich schwer, weshalb es auch nicht weiter stört, dass nur nach komplett vollendetem Level gespeichert werden darf. Achtung: In der US-Verkaufsversion sorgt ein



Mit Säbelattacken greift Dunkelelf Drizzt den Ober troll an, der aus Rannek alles Leben presst.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Demon Stone ist eine nette Abwechslung im Ego-Shooter-dominierten Actiongenre. Ich habe es sehr genossen, mein Heldentrio ohne viel Nachdenken durch alle zehn Levels zu führen. Die Devise heißt hier klar: draufhauen, bevor es die anderen tun! Und verliert man seinen Kämpfen vor lauter Monstern mal aus den Augen, macht das auch nichts. Einfach immer schön weiter Knöpfchen drücken. Dagegen sind die Zwischengegner nur trickreich zu besiegen. Klasse finde ich auch die tolle Story, die mir ein Wiedersehen mit Drizzt Do'Urden beschert hat, den ich schon seit 17 Jahren aus Salvatore's Romanen kenne. Alles in allem ein optisch tolles Actionspiel, das mit acht Stunden Spieldauer bloß viel zu kurz ist.



»Opulent, aber zu kurz«

Bug für Ärger. Manchmal bleibt **Demon Stone** hängen, obwohl alle Gegner erledigt sind. Dann

müssen Sie den Level nochmal von vorn beginnen.

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

DEMON STONE KAMPFSPIEL

PUBLISHER: Atari / Stormfront Studios
SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorb.)
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch

RELEASE (D): 10.2.2005
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 16 Jahre



GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Die Rückkehr des Königs (85, GS 12/03) Etwas unfairer Haudrauf-Action. Jedi Knight 3 (84, GS 10/03) Kernige Jedi-Kämpfe in 3D.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1700+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			Gamepad
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	8 / 10
SOUND	10 / 10
BALANCE	7 / 10
ATMOSPHÄRE	10 / 10
BEDIENUNG	6 / 10
UMFANG	4 / 10
LEVELDESIGN	8 / 10
KI	7 / 10
WAFFEN	8 / 10
HANDLUNG	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: SCHÖNES, ABER ZU KURZES FANTASY-MONSTERGEMETZEL.



MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Spiele in der Machart von **Demon Stone** gibt's auf dem PC viel zu selten. Ich liebe die Verknüpfung von Actionlevels mit der epischen Hintergrundgeschichte. Aber die schwammige Steuerung hat mich (trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad) schon genervt. Und dieser fiese Bug, der mich (zugegebenermaßen selten) dazu zwingt, ganze Levels nochmal zu spielen, gehört schnellstens ausgemerzt. Trotzdem, **Demon Stone** macht Spaß, wenn auch nur für acht Stunden. Zum Budgetpreis würde ich es kaufen.



»Viel Spaß trotz Bug«





Mit dem Zweiten kämpft man besser

SECOND SIGHT

Mann wacht auf und weiß nicht wo, warum und was. Hatten wir schon zahllose Male. Aber diese Variante ist dank gelungener Story und cooler PSI-Fertigkeiten wirklich spielsenswert.

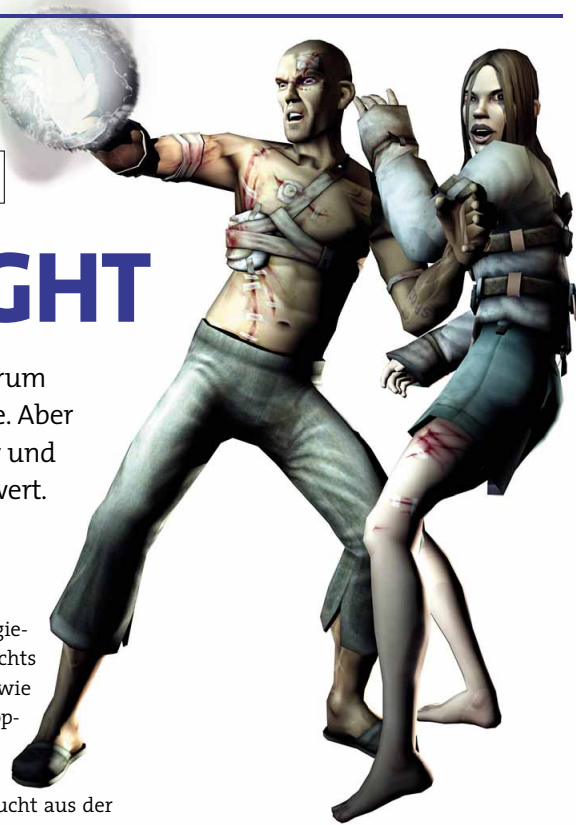
Himmels Willen ist geschehen?« Doch niemand vom Wachpersonal oder der Ärzteschaft in diesem seltsamen Krankenhaus ohne Patienten will ihm eine Antwort geben. Stattdessen prügelt man auf ihn ein oder kauert sich bei seinem Anblick vor Furcht wimmernd in eine Ecke. Letzteres ist nachvollziehbarer, kann John doch mit Gedankenkraft Monitore und Kisten wuchten, Menschen zu Boden schleudern oder per Astralleib Laserschranken umgehen.

Was? Laserschranken in einem Krankenhaus? Klar, John ist in keinem Hospital, sondern in einer dieser Forschungsstationen aus **Akte X** und Co., von

denen die US-Regierung offiziell nichts weiß. Und genau wie in diesen Serien tropfen im Actionspiel **Second Sight** während Johns Flucht aus der Anlage langsam Informationen und Erinnerungen in des Helden Gehirn. Es begann im eiskalten Norden Russlands...

Fummeln in Sibirien

Irgendwo im Schnee: John ist mit einer kleinen Geheimtruppe der US-Armee und dem hübschen Medium Jayne Wilde auf der Suche nach einem russischen Gehirnforscher. Der soll dort angeblich Experimente an



den grauen Zellen von Menschen vorgenommen haben. Wie uns der Anfang des Spiels zeigt, auch mit Johns Hirn.

Die Geschichte von **Second Sight** wird in Flashbacks erzählt: Immer, wenn Sie einen Hinweis auf Johns altes Leben finden, wechselt die Szenerie vom Krankenhaus in die Vergangenheit. Dort müssen Sie – zu Beginn noch gänzlich ohne übernatürliche Fähigkeiten – mit blanker Waffengewalt gegen zig Widersacher antreten. Da Sie John auch bei Schusswechseln in der Schulteransicht steuern, markiert eine blaue Kreisanzeige den jeweils anvisierten Feind. Das eigentliche Fadenkreuz (ein winzigkleiner blauer Punkt) dürfen Sie dann nur innerhalb dieses Kreises bewegen, um etwa einen Kopftreffer zu landen. Das ist zuweilen sehr fummelig. Hat John ein Scharfschützengewehr in Händen, erscheint das Ziel in einer Extra-Einblendung wie in alten **Delta Force**-Titeln oder wird überdeutlich in der riesigen Linse des Fernrohrs dargestellt.

Astralleib statt Bierbauch

Bei der Flucht aus der Forschungsanstalt wehrt sich der Held zwar auch mit Bleipusten, seine eigentlichen Trümpfe aber sind die Psi-Fähigkeiten, die er auf mysteriöse Weise aus Sibirien mitgebracht hat. Damit

Sein Kopf ist geschoren, sein Körper eine einzige Wunde. Doch der schlimmste Schmerz tobt in John Vatticis Kopf: »Wie komme ich hier her? Wer bin ich? Und was um



John bereitet einen Psi-Angriff auf die Wachen vor. Der rote Kringle markiert die Person, die zuerst dran glauben muss.



In Sibirien wehren sich John und Begleiterin Jayne gegen russische Schurken. Die wollen den Forscher zuerst finden.



Der echte John hockt im Fahrstuhl, Astral-John schaltet ihn an.



In Zwischensequenzen erweitert der Held seine Spezialfähigkeiten.

schleudert er ganze Horden von Gegnern zu Boden oder wirft ihnen Kisten und Monitore an den Kopf. Cleverer ist es jedoch, den Fiesewichtern erst gar nicht zu begegnen. In **Second Sight** gestaltet sich das deutlich einfacher als etwa in **Splinter Cell**: John braucht keine Schatten, er muss nur die Tarnung aktivieren und so ungesehen an Wachen und Ärzten vorbeilatschen. Doch Vorsicht: Sind Sie vorher durch die Blutlache eines erledigten Schurken getappt, hinterlässt auch der getarnte John hübsch sichtbare Fußabdrücke auf dem Linoleum. Zudem lassen sich Kameras mit der Tarnung nicht täuschen, die müssen Sie deaktivieren. Das geht meist einfach: John kauert sich in eine möglichst abgeschlossene Ecke, konzentriert sich und schickt seinen Astralleib auf Reisen. Der schwebt ungesehen an den elektronischen Augen vorbei und schaltet sie aus. Mit einem »Plopp« fährt dann der unsichtbare John wieder in den sichtbaren und beide passieren das Hindernis. Für sämtliche Gedankenzaubereien brauchen Sie Psi-Energie. Die lädt sich jedoch recht fix von alleine wieder auf.

In Leichen lesen

In Sibirien begleitet Sie zumeist Jayne. Die ebenso niedliche wie resolute junge Dame unter-

stützt Sie nach Kräften und feuert auf Gegner, führt Sie durch die Versorgungsgänge geheimer Anlagen und liest dank ihrer Begabung geheime Passwörter aus den Köpfen Verblichener. Steckt sie zuviel feindliches Blei ein, geht sie selbstständig zu einer der zahlreichen Medizinstationen an den Wänden. Schließlich ist sie nicht unverwundbar, John muss sie nicht selten vor zig Schurken retten.

Die Gegner sind nicht dumm. Die Burschen reagieren, wenn Sie getarnt eine Kiste anrem-

peln oder eine Laserbarriere ausschalten. Dann steigt ihr Aufmerksamkeitslevel, sie stöbern in Ecken und schauen sich aufmerksam um. Zudem verfolgen die Schurken Sie auch in andere Räume. Es reicht also nicht, durch die nächste Tür zu huschen, um in Sicherheit zu sein.

Head & Shoulders

Dass **Second Sight** eine reinrasige Konsolenportierung ist, bemerken Sie an Steuerung und Grafik: Üppige Shader-Effekte gibt's nicht, nur ab und an blitzt

mal der Linoleumboden auf. Außerdem wirken die Farben blass, die Texturen ohne Struktur. Dafür wurden die Figuren mit viel Liebe zum Detail entworfen. Und sehr gut gelungen: die Animationen. John bewegt sich butterweich durch die Levels. Sobald er eine Psi-Kraft startet, wird das durch eine blaue Aura und seine gekrümmte, angestrenzte Körperhaltung visualisiert. Lediglich wenn er Treppen abwärts nimmt, wirken seine kleinen, schnellen Tritte albern. Die

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Um **Second Sight** mit allen Effekten genießen zu können, genügt bereits eine veraltete DirectX-7-Karte. Auf solchen Platinen zickt jedoch die höchste Auflösung: Bei bestimmten Effekten (etwa dem Psi-Angriff) stürzt das Spiel kommentarlos ab (grau in der Performance-Tabelle).

RAM/FESTPLATTE

Genügsam: **Second Sight** läuft schon mit 256 MByte RAM ohne Einschränkungen in der Performance, 512 MByte Arbeitsspeicher verbessern lediglich die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt der per Starforce kopiergeschützte Titel etwas über 900 MByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei Performance-Problemen setzen Sie zuerst die Auflösung herab – auch auf 800 mal 600 Bildpunkten bleibt die Schrift leserlich.
- 2 Auf kleinen Karten bringt auch das Deaktivieren der ohnehin unwichtigen »Schatten« einen leichten Performance-Gewinn.
- 3 Die wenigen übrigen Grafik-Optionen beeinflussen die Framerate lediglich minimal: Lassen Sie ruhig alles eingeschaltet.
- 4 **Second Sight** verträgt keine Kantenglättung: Bei aktiviertem Antialiasing produziert das Spiel Grafikfehler am laufenden Band. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,2 GHz 800x600 (min. Details und 256 MByte RAM)	1024x768										
1,8 GHz	1024x768										
	1280x1024										
2,4 GHz	1280x1024										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

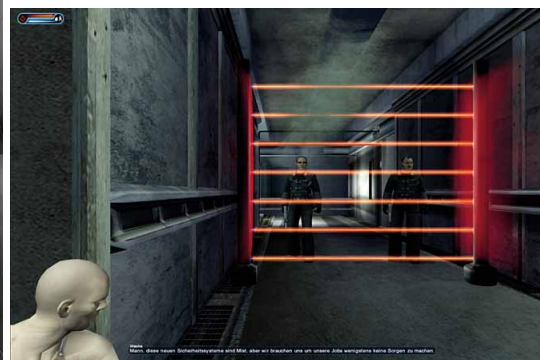
■ flüssiges Spielen möglich



In der Linse des russischen Scharfschützengewehrs sehen Sie das Ziel auf dem fernen Turm eingeblendet.



Der Astralleib des Helden kann auch Laserschraken passieren.



An die Wand gepresst darf John ungesehen um die Ecke linsen.

Widersacher stehen nicht bewegungslos in der Gegend rum. Sie nesteln in Taschen, fassen sich an die Nase, wischen sich Schuppen von der Schulter.

In den häufigen Zwischensequenzen verblüfft das Spiel durch lebhaftes Gesichtsanimationen, die wunderbar die Stimmung der jeweiligen Figuren darstellen. So kullert etwa Jayne

zum Knuddeln lieblich mit den Augen, wenn sie John darum bittet, sie ins kalte Sibirien zu begleiten. Jeder noch so spröde Held würde da nachgeben.

Hinten nix zu hören

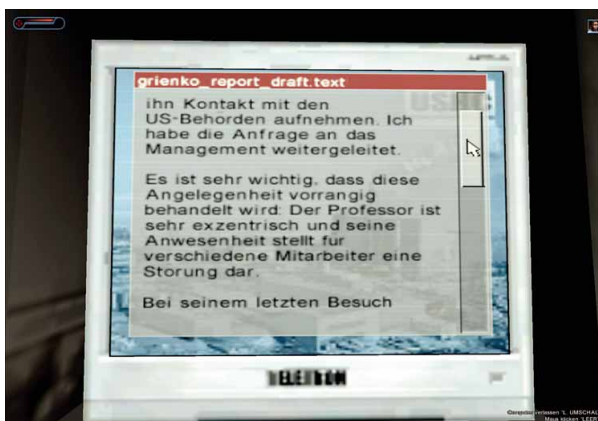
Zwar hat das Spiel nur englische Sprachausgabe, dafür deutsche Untertitel. Doch das tut dem Erlebnis keinen Abbruch. Die Texte

sind zum einen exzellent gesprochen, zum anderen sehr akribisch übersetzt. Witzig: Wenn John etwas liest, quittiert er das nicht selten mit einem lässigen Spruch. Der Sound kommt lediglich in Stereo aus den Boxen. Das ist ein wenig schade, weil John schon mal von hinten angegriffen wird. Dezentere Musikuntermalung ist unter Johns Aus-

bruch aus dem geheimen Forschungslabor gelegt.

Freies Speichern bleibt Ihnen verwehrt. Jedoch werden oft und gut verteilt Kontrollpunkte angelegt, an denen Sie bei Johns Dahinscheiden erneut starten dürfen. Bei Neustart des Spiels geht es am jeweiligen Levelanfang weiter.

➤ **HOTLINE:** (0190) 900 045 1,86 €/MIN



In Rechnern finden Sie kleine Hinweise, die Johns Erinnerungen aufrischen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Die Idee mit den Psi-Kräften ist zwar nicht die neueste, aber die Umsetzung dafür wirklich gelungen. Wachen per Gedankenkraft auszutricksen ist ähnlich launig, wie sie im Dunkeln von hinten umzuholzen. Dagegen nervt das umständliche Schießen ein wenig. Spätestens hier kann Second Sight seine Konsolen-Herkunft nicht mehr leugnen. Trotzdem läuft es bei mir unter »gelungene Portierung«. Denn die Handlung allein animiert zum Weiterspielen. Spannend!

»Einen zweiten Blick wert«



SECOND SIGHT ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Codemasters / Free Radical
SPRACHE: Englisch, dt. Untertitel
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch

RELEASE (D): 28.2.2005
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER				FORTGESCHRITTENER				PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Mordscooler Ausbruch mit Vin »Riddick« Diesel, Splinter Cell 2 (89, GS 04/04) Fisher schleicht und trickt sich zur Weltenrettung.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Animationen - kaum moderne Effekte wie Shader	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - nur auf Englisch	7 / 10
BALANCE	+ stets fair - manchmal zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ griffige Akte-X-Atmosphäre	9 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Steuerung - fummelig - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	- relativ kurz - kein Wiederpielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ logisch aufgebaute Gebäude + kleine Verstecke	7 / 10
KI	+ Jayne agiert selbstständig + Wachen reagieren auf Fußabdrücke	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Psi-Fähigkeiten + haufenweise Bleiposten	9 / 10
HANDLUNG	+ Jagd nach der Erinnerung + gut getimter Zeitenwechsel	9 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: SPANNENDE SUCHE NACH DEM VERLORENEN GEDÄCHTNIS.



MIAMI VICE

Der Viceheit letzter Schuss. Hoffentlich!



Farb- und spaßlos geht es in Miami zu: Kisten, Boden, Treppe, Hemd in Grau.



DVD:
Test-Check

Steuerung aus der Vorhölle, Grafik aus der Hölle – so sieht **Miami Vice** im Jahre 2004 aus. Das 3D-Actionspiel von Davilex (**Autobahn Raser**), das auf der Fernsehserie von 1984 basiert, bietet in 16 Levels Stumpfsinn vom Feinsten. Sie sind wahlweise als Sonny Crockett oder Ricardo Tubbs auf der Jagd nach Drogendealern. Der Kollege wird dabei von der KI übernommen – auch wenn der Begriff KI hier aus Verlegenheit steht, denn selbst rudimentäre Befehle wie »Geh' in Deckung« werden oft nicht ausgeführt.

Von Gehen kann eigentlich auch keine Rede sein: Beide Helden staksen durch die Land-

schaft, als hätten sie einen Stock in einer nicht näher genannten Körperstelle stecken.

Zwar hilft Ihnen eine automatische Zielaufschtaltung beim Anvisieren der zahlreichen immer gleichen Gegner, und Sprünge erledigen die Helden alleine. Aber durch die lahme Kamera wird der Weg durch die Levels zum Spießrutenlauf. Zudem zeigt Ihnen das Spiel lieber mal die Totale einer Wand statt der Gegner, die hinter der Ecke warten. Doch um eine Ecke will ohnehin niemand laufen, da sieht es nämlich genau so aus wie vor der Ecke. Miami ist im Spiel nicht die bunte Florida-Metropole der Serie, sondern eine öde Ansammlung grauer und brauner Matschtexturen. Lediglich Originalmusik und -sprecher erinnern noch an die eigentlich recht coole Vorlage. Wer Crockett und Tubbs mochte, sollte einen weiten Bogen um das Machwerk schlagen. Alle anderen übrigens auch.

PET

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

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Himmel! Das können die doch nicht ernst meinen, die Menschen von Davilex! Crockett und Tubbs waren damals echt coole Hunde. Im Spiel sind sie nur Witzfiguren mit dem Actionpotenzial einer Kaffeeahrt in die Uckermark. In der Uckermark gibt es aber immerhin noch Farbe – dem üppigen Baumbestand sei Dank. In Miami Vice ist alles grau. Das habe ich aus der Vorlage anders in Erinnerung.

»Lieber in die Uckermark«



MIAMI VICE

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Koch Media / Davilex
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

23

Der Mond, auf dem der Robo wohnt

SCRAPLAND

Hilfe, ein Mensch geht um! Der mordende Erdling sorgt für Aufregung in der Roboterwelt und stürzt Sie in einen bunten Raumschiffkampf-Action-Mix.

Sie müssen sich das so vorstellen: Petra hat sich das letzte Pausenbrot gesichert und Gunhar zur Aufbewahrung gegeben, sehr zum Ärger des hungrigen Michael. Also geht Michael zum nächsten Internet-Terminal und verwandelt sich in Petra. Dadurch

hat er nicht nur ihr Aussehen bekommen, sondern auch die Fähigkeiten »Giggeln« sowie »Schwätzen« und kann Gunhar so die Stulle abluchsen. Dann transformiert Michael sich in Daniel (weil der die längsten Beine hat) und rennt allen davon.

GTA in der Zukunft?

Versetzen Sie das »Bäumchen wechsel dich«-Szenario auf einen Zukunftsplaneten voller Roboter, fertig ist das Grundprinzip von **Scrapland**. Metallheld D-Tritus räuscht dort abwechselnd mit dem Raumschiff durch belebte Techno-Stadtteile oder schlüpft in Innenlevels in die Blechhaut von 14 Robotern, um mit deren Spezialfähigkeiten Rätsel und Minispiele zu lösen. Die Flugepisoden erinnern an **Descent**, die Körperwechsel an **Messiah**, und vom spielerischen Freiraum soll das Androiden-Abenteuer eine poppige Zukunftsversion von **GTA 3** sein – ein hehres Ziel, denn trotz dickem Originalitäts-Bonus und »abgefahrener« Szenario geht dem storyschwachen Gernemix zu schnell die Luft aus.

Rost in Peace

Auf dem Asteroiden Chintera, den die ölbetriebenen Einwoh-



Ein Mensch ist gelandet! D-Tritus rettet den Unschuldigen vor der Polizei.

ner Scrapland nennen, wird dem Neuling D-Tritus der schäbigste aller Berufe zugeteilt: Journalist (hal!). Also klemmt sich der Nachwuchsschreiber hinter die erste Story: Der Erzbischof ist ermordet worden! Dabei kann man auf Chintera eigentlich nicht sterben, weil die Bischofskiste die Struktur jedes Roboters in der Großen Datenbank speichert und beliebig rekonstruiert. Doch die Matrix des Erzbischofs wurde gestohlen, kein Geist kann mehr in den rostenden Metallleib fahren. Dass hinter der Mordserie (denn bald sterben noch mehr Würdenträger) ein illegal eingereister

Mensch stecken soll, widerlegt D-Tritus durch unzählige Kütiermissionen, Freundschaftsdienste und mühsame Schnitzeljagden.

Eine Bitte noch...

Die Indizienuche erweist sich als verschachtelte Auftragskette: Eine Botendrohne fordert zum Beispiel, dass Sie die Pläne für das Raumschiff des Bürgermeisters beschaffen (Mission 1), das Schiff stehlen (Mission 2) und damit 20 Polizeischiffe wegblasen (Mission 3) – erst dann sagt der kleine Mistkerl Ihnen den Namen einer Kontaktperson (!), die vielleicht In-



Der verwandelte Held fliegt auf, wenn er von der Wache geschnitten oder vom Original gesehen wird.



Auf dem Schrottplatz haben Metall-Moskitos ein Nest gebaut – die Viecher sind schwach, aber zahlreich.

AUFMARSCH DER ROBOTER IN WEN VERWANDELN WIR UNS?



D-Tritus
Der Metall-Held. Kann andere Roboter übernehmen oder zerstören.



Betty
Sexy Blechbraut. Süß und tödlich: Ihre Feueraura löst alles im Umkreis auf.



Banker
Schleimiger Langfinger, der arglosen Opfern Scheine aus der Tasche angelt.



Heftmaschine
Papier gibt's nicht mehr, dafür hüpf der Winzling durch enge Schächte.



In den bunten, detaillierten Außenlevels fließt der Verkehr.



Zur Polizei-Pokerrunde kommt D-Tritus nur als Polizist.



In der Großen Datenbank fliegen Bischöfe in Formation Wache; wir verteidigen uns mit einem Elektrostrahler. (1280x1024)

dizien kennen könnte (!!). Die Handlung ruht derweil, nur ab und zu lässt ein mysteriöser Informant per Interkom Andeutungen fallen. Starke Bindungen zu Charakteren gibt's dabei nicht – die wichtigsten Gesprächspartner sind entweder unsichtbar oder früher oder später tot. Jeder neue Mord und besondere Ereignisse wie die Ankunft eines Menschen dienen nur als Vorwand für weitere »Finde-und-Zerstöre«-Missionen. In den Außenlevels sind das flotte Raunkämpfe gegen Schiffsschwärme, manchmal auch Verfolgungsjagden, Geleitschutzmissionen oder Wettrennen. In den Innen-Arealen, die Sie über Landeplätze oder ein Schnellbahnnetz erreichen,

stehen neben Actionkämpfen Such- und Sammelspielen an.

Werde ich halt du

Die Aufgaben in den verzweigt angelegten Gebäuden knüpfen sich meist an Identitätswechsel. Damit tauschen Sie zum einen Ihr Gegenüber – der Liftrobo im Polizeiquartier befördert nur Uniformierte, der gesuchte Beamte spricht nur mit Leuten seiner Kaste. Zum anderen gewinnen Sie spezielle Fähigkeiten. Weil nur die Heftklammer-Maschine, klein genug ist, um durch Luftschächte zu krabbeln, brauchen Sie diese Form zum Einbruch in den Zellentrakt. Und die Botendrohne fliegt mit Schallgeschwindigkeit in jeden Winkel der Karte. Das ist be-

sonders praktisch, wenn der Alarm klingelt: Denn Flugautogen enttarnen Ihren Gestaltwandel, wenn Sie zu lange im Scanbereich stehen. Auch Angriffe oder illegale Aktionen lassen Polizisten ausrasten. Die folgen Ihnen dann ballert, solange Sie gesehen werden. – also nichts wie weg in eine ruhige Ecke und abwarten, bis die Cops aufgeben. Natürlich können Sie an einem der Datenbank-Terminals auch zum Polizisten wecheln und zurückschießen. Zerstörungskraft entfalten auch der Bischof, Betty oder D-Tritus selbst, denn die Fähigkeiten ähneln sich stark. Geld eintreiben können Sie als Banker, Krankenpfleger oder Polizist, fliegen als Boten- oder Wachdrohne.

Manche der Roboter sind sogar komplett überflüssig, etwa der Blendblitz-speiende Berto.

Die ändern hauen ab

In den thematisch angelegten Außenlevels, vom bunt belebten Innenstadtkern bis zum rostig-düsteren Schrottplatz, fliegen Sie mit dem Raumschiff Einsätze. Zu entdecken gibt's in den verzweigten Arealen nichts außer Eingängen zu Innenlevels oder Verbindungsstraßen. Stattdessen dienen die bildhübschen, mit kuriosen Gebäuden und Ebenen und Verkehr vollgestopften Viertel, als Kulisse für Kämpfe und Wettrennen. Das Ziel nimmt Ihnen das Programm durch eine Aufschalt-Automatik weitgehend ab. Das



Bote

Fliegt blitzschnell in jeden Winkel. Ist dafür wehrlos – Kämpfe meiden!



Bewaffneter Polizist

Kräftig, schnell und mit dicker Kanone. Streckt Verbrecher nieder.



Berto

Kollege von D-Tritus. Blendet Gegner kurzzeitig mit einem Lichtblitz.



Bischof

Hochnäsige Priesterkaste, interessanterweise schwer bewaffnet.

TECHNIK-CHECK

KOPIERSCHUTZ

Achtung: Der bei Scrapland verwendete Kopierschutz »Starforce 3« hat bei einigen Laufwerken Schwierigkeiten, die Original-CDs von einer Kopie zu unterscheiden und weigert sich in diesem Fall, das Spiel zu starten. Tipp: Falls dieses Problem bei Ihnen auftritt, benutzen Sie nach Möglichkeit ein langsames CD-Laufwerk (keinen Brenner!) zur CD-Abfrage.

RAM/FESTPLATTE

Bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Scrapland ohne Performanceeinbußen. Mit 512 MByte RAM sinken die Ladezeiten jedoch erheblich. Auf der Festplatte beansprucht der Titel etwa 1,5 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Entgegen den Herstellerangaben läuft Scrapland auch auf DirectX-7-Karten – und sieht auf der Uralt-Hardware auch noch gut aus.
- 2 Mit dem Herunterschrauben der Auflösung gewinnen Sie am meisten Performance: pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Frames drin.
- 3 Auf kleinen DirectX-8-Boards benötigt der atmosphärische »Bloom«-Effekt viel Leistung. Deaktivieren Sie in bei Leistungsengpässen.
- 4 Die anderen Spezialeffekte brauchen kaum Leistung – lassen Sie »Nebel«, »Motion Blur« und »Verformung« ruhig aktiviert.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
1,5 GHz	1024x768										
	1280x960										
2,0 GHz	1280x960										
	1600x1200										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☒ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☒ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☒ flüssiges Spielen möglich

Ist auch gut so, denn die Gegner schwirren mit dem Tempo und der Größe von Stechmücken um Sie herum. Dafür ergreifen stark beschädigte Feinde die Flucht und konkurrieren mit Ihnen um Munitions- und Panzerungs-Extras, die an Schlüsselstellen im Level verteilt liegen.

Mein (T)raumschiff

Der Gleiter, in dem Sie dabei antreten, ist Marke Eigenbau: Beim Schiffsschrauber stellen Sie sich das Wunschmobil aus einem Rumpf, Antrieben und

sechs Waffentypen zusammen. Bessere Varianten bekommen Sie im Laufe der Story und durch optionale Nebenquests (»Durchstöbere das Pressezentrum nach Blaupausen!«). Bis zu neun Raumschiffe können Sie parallel besitzen und jederzeit wechseln – durchaus sinnvoll, da ein Kampfkoloss bei Wettrennen einen schweren Stand gegen wenige Miniflieger hat. Neben der Hauptstory stellt Ihnen das Spiel so genannte »Irr Wetten«, die Sie nach Lust und Laune erfüllen können. Sind drei Wetten von Schlag eines »Erschieße als Bischof zehn Gegner« erfüllt, winkt ein Finalekampf in einer Arena. Dort tragen Sie Multiplayer-Duelle gegen den Computer aus, als Gewinn winkt immer ein Waffenupgrade.

Wer mag, kann auch mit Freunden

Apropos Multiplayer! Scrapland strickt den Fluggart auf Wunsch zur Mehrspieler-Herausforderung um. Bis zu 16 Spieler dürfen in schicken Arenen zum Deathmatch oder der Flaggenjagd antreten – seltsamerweise nicht zu Wettrennen, die im Hauptspiel am meisten Spaß machen. Zwar lassen sich auch für die Multiplayer-Duelle eigene Schiffe basteln, trotzdem ist der schnelle Schlagabtausch im 3D-Terrain weitgehend Glückssache.

Trotz simpler Grundarchitektur lebt die Grafik in den Außenlevels vom schicken Stadtdesign und den feinen Kampfeffekten, in Gebäuden von den witzigen Animationen der detailverliebten gestalterten Roboter. Weniger gelungen ist die deutsche Syn-



Minispiel: Als Botendrohe liefern Sie Datenröhren.



Der Einsame Söldner ist sauer: Wir haben sein Schiff.

chronisation: Zwar passen die skurrilen Sprecher gut zum Ambiente, müssen aber zu viele Roboter vertönen – so klingen die Roboter häufig gleich. Zudem hetzen die Redner durch mäßig übersetzte Dialoge.

CS

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Da ist er wieder, der Fluch der originellen Spiele: Tolle Idee, mäßig umgesetzt. Das Raumschiff-Bauen, das Roboter-Wechseln und Ausprobieren der Spezialfähigkeiten macht anfangs einen Heidenspaß – bis sich herausstellt, dass danach nichts mehr kommt. Scrapland enthält tolles Material für fünf Stunden, die es gnadenlos auf 20 Stunden auswalzt.

SCHÖN, ABER LEER

Dabei steckt in dem Identitätswechsel soviel Potenzial, wenn er nicht nur für Rätsel Marke »Sprich als Bürgermeister mit dem Polizeichef« verschwendet würde. Und die tollen Stadtviertel hätte man locker mit Missionspunkten und Geheimnissen à la GTA aufpeppen können. So bleibt unterm Strich ein sehr schickes, ambitioniertes Science-Fiction-Spiel mit sympathischem Witz, das leider viel zu schnell im Storybrei versandet.

»Hätte, könnte, würde!«



SCRAPLAND ACTIONSPIEL

PUBLISHER Deep Silver / MSE RELEASE (D) 4.2.05
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG Minibox, 2 CDs, 48 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
 VERGLEICHBAR MIT Freelancer (84, GS 04/03) Immer noch das beste Raumschiff-Baller-Epos. Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Abgedrehtes, originelles Action-Adventure.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700 Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Schnelle, aber unübersichtliche Raumhatz für 16 Spieler über Netzwerk und Internet.
 MODI (Team-)Deathmatch, (Team-)Flag Hunt, (Team-)One Flag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, bunte Außenlevels + witzige Animationen	8 / 10
SOUND	+ poppiger Elektro-Soundtrack + durchwachsene Synchro	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad immer wechselbar + Anspruch schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ skurrile Roboter + keine zusammenhängende Welt	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung + kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + viele irre Wetten + Wiederholungen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ coole Außenabschnitte + Innenlevels wirr und langweilig	8 / 10
KI	+ Standard-KI + sucht Extras	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Raumschiff-Baukasten + originelle Robo-Verwandlungen	10 / 10
HANDLUNG	+ lahmes Auftrag-Abhandeln + kein Fluß, keine Spannung	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: WITZIGE ROBOTER IN EINEM SCHALEN ABENTEUER-MIX.



CD/DVD: Video Special Demo



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK A92



DARKENED SKYE

Teenie-Heldin verspottet ihr eigenes Spiel.



Skye hüpfte im Camp der Luftpiraten auf fliegende Teppiche. Schuhe abgeputzt?



Skye mag keine dunklen Höhlen: »Klar, ich steige allein in dieses nachtschwarze Loch! Ich will in den Credits als »Dritter toter Teenager« stehen!« Die junge Frau wird später mit einem Leuchtfisch in der Hand zum Felseneingang zurückkommen, unter Tage simple Rätsel lösen und unterwegs jede Menge Monster verkloppen. Banales Actiongrau also, aus dem eine Heldin funkelt, die schon mal frech in ihrem Tagebuch notiert: »Hab eines dieser blauen »Hey schau mich an!«-Dinger in der Luft gesehen. Ignorieren? Klingt nach einem Plan (einem schlechten).«

Warum erst jetzt?

Das Abenteuer der Fantasy-Hirtin Skye ist drei Jahre alt: Anfang 2002 erschien das Action-Adventure in den USA, schon damals in vorsintflutlicher Grafik. Was hier auf den Markt kommt, ist das gleiche Spiel: inhaltlich unverändert, nicht eingedeutscht, ohne Handbuch – aber wenigstens nur 20 Euro teuer. **Darkened Skye** verquickt ausladende Sprung-Passagen, Actionkämpfe und »Finde den Gegenstand!«-Rätsel zu einem flotten Abenteuer. Nett ist das Magiesystem, in dem Sie aus farbigen Bausteinen ein Arsenal an Sprüchen zusammensetzen. Zwischen all dem glänzt Heldin Skye, die keine Gelegenheit zu vorlauten Kommentaren auslässt. Und sich immer wieder ironisch über die Schwächen ihres Spiel erhebt: »Irr' ich mich oder sieht in diesem Wald jeder gleich aus?«

CS

► HOTLINE: (0261) 21 09 60 STANDARDTARIF

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ein drei Jahre altes Spiel, das aussieht wie vor acht Jahren – braucht das wer? Nö, das gehört in die Rumpelkiste der Spielegeschichte. Es sei denn, Sie stehen auf schlagfertigen Teeniegirl-Humor à la Buffy oder American Pie. Eine so charmant rotzige Art wie die von Hirtenheldin Skye hat bei Spielen immer noch Seltenheitswert. Zum Schmunzeln und Kichern durchaus zu empfehlen – als Spiel immerhin erträglicher Standard, wenn auch arg repetitiv.

»Skye ist cool, das Spiel nicht.«



DARKENED SKYE

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Okygen / Boston Animation
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	350 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

56



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

DEUTSCHLAND, STRATEGENLAND

STRATEGIE VERKAUFT. Auch wenn es zuweilen so aussieht, als sei die Zeit der Strategie vorbei, die Verkaufszahlen sprechen eine andere Sprache: Von **Die Sims 2** hat EA nach eigenen Angaben hierzulande mittlerweile über 600.000 Stück vertickt – das Zweieinhalbfache von **Half-Life 2**. **Die Siedler 5** dürfte inzwischen bei 200.000 Verkäufen angekommen sein; **Schlacht um Mittelerte**,

Panzers und **Rome** schaffen es ebenfalls unter die von Media Control ermittelten deutschen Top 10 des Jahres 2004 – bei nur zwei Ego-Shootern, zwei Sportspielen und einem Rollenspiel. Wir sind also immer noch ein Strategen-Land! Gott sei Dank.

UND WAS IST DER GRUND? Warum verkaufen sich die vier großen Strategiespiele (**Die Sims 2**, **Siedler 5**, **Schlacht um Mittelerte**, **Rome: Total War**) so viel besser als die vier großen Ego-Shooter (**Half-Life 2**, **Battlefield Vietnam**, **Doom 3**, **Far Cry**)? Meine Vermutung: Strategie wird auch außerhalb der 12- bis 30-jährigen männlichen Kernzielgruppe gespielt. Sogar Frauen und 50-jährige Familienväter greifen gerne mal zu. Außerdem scheinen Strategietitel seltener raubkopiert zu werden.

INHALT

TESTS:

Hearts of Iron 2	80
Emergency 3	84
Superpower 2	86
Cops 2170	87
Nexagon Deathmatch	87
Seawars	87
Shadow Vault	87

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
3	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
4	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
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	CD	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	8	10	9	9	12/03: Addon
8	Schlacht um Mittelerte	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
11	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
13	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
14	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
15	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
16	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
17	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
19	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
20	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
21	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
22	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
23	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	PopTop	12/03 (83%)	80	4	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
24	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	Nival	12/03 (81%)	80	6	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon
25	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	

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



Unsere Bomber fliegen automatisch immer wieder Angriffe gegen Tobruk.

Mir könne alles – außer Grafik

HEARTS OF IRON 2

Globaler geht's nicht: Bestreiten Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg mit einem Land Ihrer Wahl. Hinter tausenden Einheiten und einem komplexen Wirtschaftsmodell lauert jede Menge Spielspaß.

Achtung! Nicht weiterblättern. Stopp! Stopp!! Stopp!!! Zugegeben, die Bilder auf diesen Seiten sehen nicht berauschend aus, aber wenn Sie sich davon abschrecken lassen, entgeht Ihnen eines der besten Strategiespiele des Jahres. Sie werden dann niemals miterleben, wie tapfere japanische Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg gewagte Angriffe auf amerikanische Flugplätze starten. Ihnen entgehen Rommels Gefechte in der Wüste und Englands Jagd auf deutsche U-Boote. Außerdem verpasst Sie Werner Heisenbergs Versuch, den ersten deutschen Atomreaktor noch vor Kriegsausbruch 1939 zu entwickeln. **Hearts of Iron 2** ist eine packende Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel, der nur eins fehlt: gute Grafik.

Deutschland oder Mongolei?
Vier lange Kampagnen erwarten Sie, die zwischen 1936 und 1947 angesiedelt sind. Sie haben die freie Wahl aus bis zu 76 Parteien (die Zahl variiert je nach Einstiegsjahr). Darunter die üblichen

Verdächtigen wie Deutschland, England, USA oder die Sowjetunion. Natürlich kann man auch die Macht in Afghanistan ergreifen oder die Geschicke von Tannu Tuva (liegt direkt neben der Mongolei) steuern. Eins steht dabei von vornherein fest: Der Zweite Weltkrieg kommt auf jeden Fall! Sie müssen Ihr Land darauf vorbereiten, indem Sie eine florierende Wirtschaft auf die Beine stellen. Nur so lässt sich eine Armee aufbauen, ausrüsten und unterhalten. Haben Sie keine schlagkräftige Truppe beisammen, ist Ihr Land schon im ersten Kriegsjahr nur der Vasall eines aggressiven Nachbarn.

Dynamischer kämpfen

Wie in allen Spielen des schwedischen Entwicklerhauses Paradox Entertainment (**Europa Universalis 2**, **Hearts of Iron**, **Crusader Kings**) stehen Sie zu Beginn ratlos vor einer schmucklosen Weltkarte. Die besteht in **Hearts of Iron 2** aus über 2.500 Provinzen (in Teil 1 waren es noch 730), aus denen sich die Länder zusammensetzen. Wer sich von der tristen Darstellung nicht abschrecken lässt, findet (je nach Land) Dutzende spärlich animierter Einheiten, die Ihre Armee und die für Sie sichtbaren Verbände der Gegner und Ver-



Auf sehr engem Raum kann man die Verbände schlecht auseinander halten.

bindung setzen, fangen sie auch schon an zu kämpfen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie trotz Zeitbeschleunigung minutenlang warten mussten, bis die Verbände endlich im Zielgebiet angekommen waren. Ebenfalls neu: Sie können Unterstützungsangriffe von Divisionen aus Nachbarprovinzen anfordern. Dadurch flieht im Fall einer Niederlage nur die ansonsten vorrückende Hauptstreitmacht. Die Hilfsstreitkräfte bleiben jedoch in Ihrem Territorium, wodurch Frontlinien länger erhalten bleiben. Schon nach wenigen Gefechten zeigen sich die Stärken des neuen Kampfsystems. Gefechte kommen schneller in Gang, wodurch der gesamte Feldzug erheblich dynamischer abläuft. Gleichzeitig muss man sich nicht ständig Sorgen um plötzlich durchbrechende Feindeinheiten machen.

Übersicht statt Datenwust

Ebenfalls neu und besonders nützlich ist der Gefechtsbutton.

FACTS

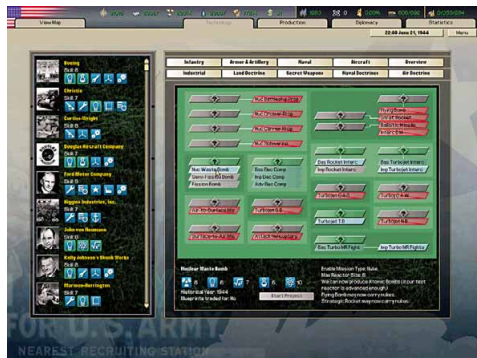
- > 4 Kampagnen
- > 7 Ressourcen
- > 15 Szenarien
- > 76 Länder
- > rund 2.400 Forschungsgebiete
- > rund 2.500 Provinzen
- > rund 12.500 historische Persönlichkeiten
- > rund 64.000 Einheitenennamen



Unten links sehen Sie, welches Land was anbietet. Wir schließen gerade einen Deal mit Kuba ab.



Wer dem Angriff auf Kreta zustimmt, bekommt Truppen.



Am übersichtlichen Technologiebaum wählen wir das nächste Forschungsgebiet und das passende Forscherteam aus.



Die Landung in der Normandie. Vereint gehen die alliierten Streitkräfte vor. Unsere Panzerdivision greift die Deutschen an, während die Big Red One unter Feldmarschall Eisenhower dem Pfeil folgend noch landeinwärts vorrückt.

Ein Klick darauf und **Hearts of Iron 2** präsentiert Ihnen sämtliche gerade ablaufenden Gefechte in einer übersichtlichen Liste. Sie wählen einfach die Schlacht an, die Sie momentan am meisten interessiert, und schon können Sie im Detail sehen, welche Einheiten gerade welchem Gegner wo gegenüberstehen. Zudem gibt's Infos zu Faktoren wie Wetter, Terrain und Tageszeit, die allesamt den Schlachtenverlauf beeinflussen. Ebenfalls sehr wichtig: die Kommandeure. Deren Führungsfähigkeit und Erfahrung beeinflussen ebenfalls den Ausgang der Gefechte. Auch hier gibt's erfreuliche Neuerungen: Zum einen werden große Verbände nicht mehr von irgendwelchen Popelgenerälen mit Skill 0 angeführt, sondern (zumindest zu Beginn) von historisch verbürgten Experten wie Guderian, Rommel oder Patton. Außerdem befördert die CPU auf Wunsch Ihre Kommandeure im Rang.

Sehr praktisch ist das neue Missionssystem für sämtliche See- und Luftstreitkräfte: Statt mühsam wieder und wieder dieselben Aktionen per Hand anzuordnen, geben Sie zum Beispiel einem U-Bootsverband nur einmal den Befehl, in einer bestimmten Seezone auf Konvojagd zu gehen. Sie legen Start- und Endtermin der Aktion fest, und die Skipper fahren

fortan automatisch aus, versenken Transporter und reparieren zwischendurch eventuelle Schäden im Hafen. Bomberstaffeln attackieren so auch selbstständig immer wieder Bodenziele, Abfangjäger kümmern sich um den eigenen Luftraum.

Ökonomischer Krieg

Kein Krieg funktioniert ohne Wirtschaft, schon gar nicht der in **Hearts of Iron 2**. Sehr wichtig ist Geld. Das erhalten Sie, wenn Sie Ihren Bürgern genügend Industriepunkte zur Verfügung stellen, damit sie Konsumgüter kaufen können. Die Industriepunkte wiederum stammen aus Fabriken, die man in jeder Provinz errichten kann. Sie benötigen diese Zähler aber auch für die Produktion von Versorgungsgütern, Truppen, Upgrades und Nachschub. Öl, Metall, Strom, Versorgungsgüter und seltene Materialien sind dabei die Schmierstoffe, die das Rad der Wirtschaft am Laufen halten. Alle Güter kommen aus den Provinzen, allerdings ist nicht in jedem Gebiet jede Ressource auch verfügbar. Deutschland etwa muss Öl importieren, hat dafür einen Überschuss an Versorgungswaren. Was man nicht selber hat, muss man sich erschaubern. In Teil 1 geschah das über den Welthandel, wo Sie jeden Rohstoff zu einem festen Kurs gegen einen anderen eintauschen.

Diesmal müssen Sie Handelsverträge mit anderen Ländern abschließen. Das klingt bei 75 potenziellen Parteien kompliziert, ist es aber nicht. In einer übersichtlichen Liste sehen Sie auf einen Blick, wer was anbietet. Haben Sie einen Partner gefunden, machen Sie ihm ein Tauschangebot. Eine Prozentanzeige verrät, wie gut die Erfolgschancen stehen. Alle Waren werden per Konvois verschifft, zum Glück kümmert sich darum die CPU. Sie müssen nicht mehr umständlich wie beim Vorgänger jeden einzelnen Verband per Hand zusammenstellen.

Macht der Technik

Im Laufe der Kriegsjahre wird Forschung immer wichtiger. Schließlich stammen daher sämtliche Upgrades Ihrer Truppen. Dabei reicht das Repertoire von simplen Panzer-Upgrades über die Entwicklung neuer Schlachtdoktrinen bis hin zur Erforschung der Atomkraft. Rund 2.400 Disziplinen (früher 911) gibt es, jeweils in Fünfer-Blöcke gesplittet. Über einen sehr übersichtlichen Technologiebaum teilen Sie den einzelnen Blocks Forscherteams zu, die allesamt über unterschiedlich hoch entwickelte Fähigkeiten verfügen. Zudem arbeitet jede Gruppe in bestimmten Bereichen besonders effektiv. So ist Wernher von Braun von

Haus aus ein guter Raketenwissenschaftler, während wir die Kernforschung lieber dem dafür geeigneten Werner Heisenberg überlassen.

Faszinierende Verzahnung

Alle bisher beschriebenen Elemente sind im Spiel weitläufig miteinander verzahnt und machen die eigentliche Faszination von **Hearts of Iron 2** aus. Eins von etlichen Beispielen: Wer zu viele Truppen auf einmal baut, beraubt sich wichtiger industrieller Kapazitäten für die Förderung des Konsumgüterbe-

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Was findet Mick an dieser Iconschieberei nur so toll? Das war mein erster Gedanke, als er mir die CD mit den Worten »Gib ihm eine Chance!« in die Hand drückte. Ein spannendes Wochenende später weiß ich, warum ich den Kollegen schon länger nicht mehr gesehen habe: Das Spielkonzept ist wirklich spannend und einzigartig. Noch nie wurde derart perfekt die Verzahnung von Wirtschaft, Wissenschaft, Diplomatie und Krieg in einem Spiel zusammengebracht. Aber es liegt auch noch einiges im Argen. Und damit meine ich nicht die Sparta-Grafik. Mir fehlt auf Dauer die Abwechslung. Ein paar spannendere Zufallsereignisse hätten echt nicht geschadet, und warum ist 1947 auf jeden Fall Schluss? Doch genug geunkelt, eigentlich habe ich gar keine Zeit mehr. Muss noch Panama besetzen.

»Nicht schön, aber fast perfekt«





Das Wesentliche auf einen Blick: Rechts oben stehen Rohstoffeinkünfte und Industriepunktverteilung, darunter sämtliche Handelsrouten. Die Mitte dominiert die Produktionsschleife.

reichs. Die Bürger werden sparsamer, was weniger Geld in die Kassen bringt. Diese Einnahmen fehlen bei der Entwicklung neuer Landwirtschaftsmethoden. Fällt dadurch die Produktion der Versorgungsgüter, werden die Menschen rebellisch und die Divisionen kämpfen schlechter. Dazu kommt der große Bereich Diplomatie, in dem Sie durch den gezielten Einsatz von Barm die Beziehungen zu den anderen Ländern beeinflussen oder Staatsstreiche durchführen. Manchmal macht Ihnen auch die Geschichte zu schaffen: Dutzende historischer Ereignisse haben die Paradox Entwickler eingebaut. An deren historischen Ausgang müssen Sie sich jedoch nicht halten. So können Sie General Franco die Unterstützung im Spanischen Bürgerkrieg verweigern und versuchen sich so den Amerikanern nicht so stark. Dafür fehlt der iberische

Verbündete später vielleicht, wenn die US-Streitkräfte gegen Deutschland mobil machen.

Schön wie Excel

Optisch reiht sich **Hearts of Iron 2** nahtlos in die dröge Ahnenreihe seiner Paradox-Herkunft ein. Die Karte könnte unspektakulärer nicht sein. Gezoomt wird stufenweise statt frei, wobei eine zusätzliche Vergrößerung vor allem bei Gefechten auf engem Raum sehr hilfreich gewesen wäre. Die Einheiten sind nur mit Mühe als solche erkennbar, wer mag, kann auch auf völlig unanime NATO-Symbole umschalten. Dafür wurden die meisten Menüs mit ein paar Schwarz-weiß-Bildern aufgehübscht und haben zudem deutlich an Übersichtlichkeit gewonnen. Generell ist die Steuerung erheblich logischer geworden, das Verladen von Soldaten auf Schiffe etwa ist jetzt keine Lebensaufgabe mehr. Dazu dröhnt ein opulenter Klassiksoundtrack. Den können Sie selber aufmodellern, indem Sie eigene MP3-Dateien in den »Music«-Ordner kopieren. Dann kann man problemlos zu »Oops, I did it again« Pearl Harbor angreifen...

Wem die Feldzüge, die einige Monate an Spielzeit verschlingen können, zu lange dauern, darf sich auf eins der 15 Szenarien stürzen. Die Schlacht in den Ardennen haben Sie binnen einer Stunde durch, die Operation

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Es ist drei Uhr morgens, und eigentlich müsste ich schon längst im Bett liegen. Doch stattdessen beobachte ich mit Spannung, wie meine Fallschirmjäger verzweifelt versuchen, auf Guadalcanal zu landen. Unterstützung erhalten sie von meinen gleichzeitig angreifenden Marinetrupplern samt Flugzeugträger-Verband. Doch die Amis wollen und wollen einfach nicht weichen. Der Faszination von Hearts of Iron 2 kann ich mich nur sehr schwer entziehen, obwohl sehr viel davon eigentlich nur im Kopf statt auf dem Bildschirm stattfindet. Ich weiß eben, dass parallel zur Inseleroberung meine Forscher gerade eine Atombombe basteln. Sehen muss ich den unspektakulären grünen Fortschrittsbalken auf dem Forschungsbildschirm dazu nicht. Deshalb kann ich mit der Simpel-Optik leben.

SEHR VIEL FLEISSARBEIT

Doch um in den Genuss dieses hochgradig komplexen Vergnügens zu kommen, habe ich auch richtig schwer geschuftet. Zehn Stunden dauerte die Einarbeitung, inklusive Studium des extrem kleingedruckten Handbuchs. Trotz Tutorial gibt sich Hearts of Iron 2 alle Mühe, Einsteiger abzuschrecken, was nicht zuletzt an der miesen Grafik liegt. Echt, liebe Paradox Entertainer, holt Euch mal jemanden, der ein bisschen was davon versteht. Dafür hat das Team in Sachen Bedienung wirklich seine Hausaufgaben gemacht. Übersichtlich regiert vor Winz-Icons. Hearts of Iron 2 macht aller Komplexität zum Trotz Spaß und spielt sich dank cleverer KI jedes Mal anders. Ein Leckerbissen, den sich Strategiespieler jenseits der eingetretenen Command- & Conquer-Pfade auf keinen Fall entgehen lassen sollten.



»Strategieperle für Experten«

Barbarossa dauert dagegen einige Tage. Mehrspielerpartien verkraften bis zu 32 Teilnehmer, darin dürfen auch mehrere Spie-

ler ein und dasselbe Land übernehmen. Jeder verwaltet dann seine eigene Provinz.

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN.

HEARTS OF IRON 2 GLOBALSTRATEGIE

PUBLISHER	Kochmedia / Paradox Entertainment	RELEASE (D)	26.1.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Knights of Honor (81, GS 11/04) Spielerisch vergleichbare Schlachten im Mittelalter. Crusader Kings (64, GS 06/04) Optisch sehr ähnlich, weniger Tiefgang.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	800 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	800 MHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Trotz kurzer Szenarien zu langatmig.
MODI Wie Solospiel, kooperativer Modus



Mit unserer Zangentaktik greifen wir die Australier an und attackieren von See aus gleichzeitig den Hafen.



BEWERTUNG		
GRAFIK	➔ karg animierte Einheiten ➔ hässliche Landkarte	4 / 10
SOUND	➕ stimmiger Orchester-Soundtrack ➔ keine Geräusche	7 / 10
BALANCE	➕ ausgeklügelter Mix aus Forschung, Krieg und Wirtschaft	8 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ tausende von Originalnamen und -bezeichnungen	7 / 10
BEDIENUNG	➕ übersichtliche, logisch strukturierte Menüs	7 / 10
UMFANG	➕ 4 Riesenkampagnen, 15 (teilweise lange) Szenarien	10 / 10
STARTPOSITIONEN	➕ historische Ereignisse beeinflussen Spielverlauf	7 / 10
KI	➕ KI cheated nicht, muss mit den gleichen Mitteln arbeiten	9 / 10
EINHEITEN	➕ Einheiten gewinnen Erfahrung ➕ historisch korrekte Namen	10 / 10
ENDLOSSPIEL	➕ gigantische Feldzüge, eng verknüpft mit Wirtschaft	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Stunden SOLO-SPASS 99 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: TIEFGRÜNDIGE KRIEGSSIMULATION, DRÖGE PRÄSENTIERT.



Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!

EMERGENCY 3

Die Polizei sperrt ab, Feuerwehrmänner löschen den Brand, ein Notarzt versorgt die Verletzten – und Sie mittendrin.
Der Befehl ist simpel: Retten Sie Leben!



Der THW-Lastenheber ebnet mit dem Kran den Weg für den Notarzt.

Katastrophe im Aquadom! Die riesige Glaskuppel der Therme ist eingebrochen und in die Schwimmhalle gestürzt. Aus dem gesamten Umkreis rasen die Einsatzkräfte der Feuerwehr und des Technischen Hilfswerkes zum Unglücksort, um die 15 teils schwer Verletzten zu bergen.

Was wie eine Nachricht aus der Tageszeitung klingt, gehört im Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 3** von Take 2 zu Ihren Aufgaben. Als Kommandant eines Rettungsteams schicken Sie Polizei, Feuerwehr, Sanitäter und das THW in heikle Missionen, um verschüttete Opfer zu finden, Autobahnunfälle abzu-

chern oder sogar Bomben zu entschärfen. Im Gegensatz zu den realistischen und dramatischen Szenarios verlaufen die Aufträge im Spiel jedoch ein bisschen arg nüchtern.

Qualmende Ponys

Die 20 fordernden Missionen in **Emergency 3** decken jede Menge Rettungseinsätze ab: So löschen Sie einen durch Blitzschlag entstandenen Brand in einem Ponyhof, durchsuchen ein schwer zugängliches Waldstück nach zwei verunglückten Bungee-Springern oder bergen einen Tanklastler, der in ein Schnellrestaurant gekracht ist. Stets gilt es, Hilfskräfte sinnvoll einzusetzen.

Denn erstens steht Ihnen immer nur ein begrenztes Budget zur Verfügung, und zweitens hat jede Figur ihr Spezialgebiet. Ein Feuerwehrtaucher etwa kann Rauchvergiftungsopfern kaum helfen. Aus jeder der vier Einsatzgruppen (Polizei, Feuerwehr, Sanitätsdienst und THW) stehen unterschiedliche Hilfskräfte zur Auswahl. Bei der Polizei reicht die Palette zum Beispiel vom einfachen Beamten über den Psychologen bis hin zum Scharfschützen.

Verwirrte Fahrer

Auch der Fuhrpark ist umfangreich: So dient ein einfacher Kleinbus als Truppentranspor-

ter, für härtere Fälle gibt's den gepanzerten Sonderwagen. Zudem besitzen Polizei und Sanitätsdienst einen flinken Helikopter. Der benötigt aber viel Platz für die Landung und kann deshalb nicht überall eingesetzt werden. Einsatzkräfte ordern Sie vor Ort über ein übersichtliches Menü. Hier erfahren Sie, wie viel das gewünschte Fahrzeug kostet und welche Figuren darin Platz finden. Allerdings fällt es den Rettern oft schwer, zu den Opfern zu gelangen. Angeforderte Einheiten tauchen einfach am Rand der Karte auf, Sie müssen sie mühselig zum Unglücksort dirigieren. Durch die schlechte Wegfindung verhaken sich zudem die Fahrzeuge häufig, wodurch die Fahrt zum Einsatzort zur Nervenprobe wird.

Scroll-...äh Rettungseinsatz

Bis auf wenige Ausnahmen erreichen Sie das Missionsziel nur durch das perfekte Zusammenspiel aller Einsatzgruppen. So muss beim Schwimmbad-Unglück der THW-Lastenheber zuerst riesige Betonblöcke beseitigen, damit Feuerwehrtaucher in der zerstörten Halle die Verletzten aus dem Pool retten können. Der Notarzt bereitet die Opfer anschließend auf den Abtransport im Krankenwagen vor. Da Sie nie schon zu Beginn wissen, was benötigt wird, müssen Sie oft zwischen dem Unglücksort und dem Punkt, wo die Verstärkung eintrifft, hin- und herscrollen. Das nervt doppelt, wenn das Spiel Ihnen in einigen Missionen ein enges



Nur mit Leiterwägen erreichen die mit Feuerlöschern bestückten Einsatzkräfte die Flammen im ersten Stock.



Verstärkung ordern Sie vor Ort mithilfe eines übersichtlichen Menüs.



Ungesicherte Unfallstellen führen zu schwerwiegenden Folgeunfällen.

Zeitlimit setzt, etwa bei einer ohnmächtigen Frau, die auf Eisenbahnschienen liegt und vom Zug überrollt zu werden droht. Für Rettungseinsätze ohne tickende Countdowns gibt's jedoch das Freie Spiel, bei dem in einer fiktiven Stadt immer wieder diverse Notrufe zufallsgeneriert werden. Eine nette Idee, allerdings stören teils minutenlange Leerlaufphasen.

Spannender gibt's nicht

Von der Hektik und Dramatik eines echten Rettungseinsatzes spüren Sie in **Emergency 3** recht wenig. Während in **Fire Department 2** hitzige Funksprüche und wackelige Amateurfilm-Aufnahmen den Spieler in die Szenerie einführen, gibt's in **Emergency 3** nur einen extrem kurzen animierten Film sowie einen sparsamen Text. Ebenfalls schwach: In den meisten Missionen gibt es nur ein Unglück – durch Skriptsequenzen ausgelöste Folgekatastrophen sind eher die Ausnahme. Spannung erzeugen die Entwickler nur durch Zeitlimits, die jedoch gelegentlich recht knapp aus-

fallen. Zudem gibt es hin und wieder nervige Fleißaufgaben. Beispielsweise lotsen Sie mit einem kleinen Polizeiteam jeden Raser, der in die Blitzerfalle tappt, von der Landstraße auf einen Parkplatz – das war's.

Kreisende Sirenen

Grafisch liegt **Emergency 3** im Durchschnitt. Die frei dreh- und zoombaren Landschaften sehen recht detailliert aus. Den Figuren hätten zwar etwas mehr Polygone gut getan, dafür agieren sie butterweich animiert und sehr realistisch. Feuer, Rauch und Wasser sind in **Fire Department 2** allerdings hübscher. Da es weder Gasentwicklung noch Backdrafts gibt, wirken die Flammen in **Emergency 3** zudem deutlich unrealistischer. Toneffekte wie das Martinshorn schmettern in Surround-Sound aus den Boxen, die lahme Musik passt jedoch nicht ins hektische Umfeld eines Rettungseinsatzes. Sie dürfen ausschließlich solo Menschenleben retten, einen Multiplayer-Teil gibt es nicht. **DM**

► HOTLINE: (0190) 873 268 63 1,86 €/MIN



Mit der Zange aus dem Einsatzfahrzeug befreien wir den Brummifahrer.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Statt wie in **Fire Department 2** nur die Feuerwehr zu steuern, gibt's hier eine riesige Auswahl an Einheiten, die ich in die kniffligen Einsätze schicken kann. Super, zumal die Missionen so ziemlich alles abdecken, was Hans Meiser je in seiner Sendung »Notruf« präsentiert hat. Auch das Zusammenspiel der Spezialisten passt. Doch alle Vielfalt in Ehren krankt das Spiel schwer an der arg langweiligen Präsentation. Die spektakulären Unglücke lösen sich mit erschreckender Gelassenheit. Greifen Sie deshalb nur zum Notruf-Telefon, wenn Sie den Vorgänger mochten.

»Schwacher Blutdruck«



EMERGENCY 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER Take 2 / Sixteen Tons RELEASE (D) 21.1.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Fire Department 2 (74, GS 01/04) Spannende, aber schwere Brandbekämpfung. Emergency 2 (67, GS 12/02) Knifflige Einsätze für Rettungssanitäter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ MHz AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften + Animationen - Effekte	5 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Effekte - langweilige Musik	6 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg - manchmal zu harte Zeitlimits	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr realistisch - trocken präsentierte Einsätze	6 / 10
BEDIENUNG	- schlechte Wegfindung - fummeliges Interface	4 / 10
UMFANG	+ 20 teils lange Missionen + freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Aufgaben - öde präsentiert	6 / 10
PHYSIK	+ passable Feuerphysik - keine Rauch- oder Gasbildung	6 / 10
EINHEITEN	+ Feuerwehr, Sanitäter, Polizei und THW mit Untergruppen	9 / 10
KAMPAGNE	+ Endlosspiel - einzelne Einsätze ohne Story	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: MÜDE PRÄSENTIERTE RETTUNGSEINSÄTZE.



Nutze die Macht!

SUPERPOWER 2

Job als Staatschef zu vergeben: Als Herrscher über ein ganzes Land spielen Sie Wirtschaftswohltäter oder legen die Welt atomar in Schutt und Asche.

Stellen Sie sich vor, die Bundesrepublik wäre ein Gottesstaat, ohne Meinungsfreiheit, dafür mit Geburtenkontrolle und einem eigenen Atomwaffenprogramm. Geht nicht? Geht doch! Im Global-Strategiespiel **Superpower 2**



Die Entwicklung von Atomwaffen dauert ewig.

übernehmen Sie die Kontrolle über eins von 194 herrenlosen Ländern – als Präsident, Wirtschaftsminister und oberster Kriegsherr in Personalunion.

Die Hebel der Macht

Während die Uhr in (beschleunigbarer) Echtzeit tickt, bestimmen Sie vor einem hässlichen,

dafür frei drehbaren Globus die Geschicke des Landes. Dabei gibt es kaum Beschränkungen: Sie wollen die Wirtschaft stärken? Dann erhöhen Sie das Budget für den Ausbau von Infrastruktur oder Telekommunikation. Daneben schließen Sie Handelsabkommen mit Gott und der Welt und wählen als Staatsform auf gar keinen Fall Kommunismus oder eine andere Form von Diktatur. Andererseits bieten letztere Regierungsarten Vorteile bei Angriffen auf friedliche Nachbarn. Denn dann sind Ihnen Ihre Popularitätswerte beim eigenen Volk schnuppe, weil es ohnehin keine Wahlen gibt. Es geht aber noch detaillierter: Sie können Religionen oder Fremdsprachen erlauben oder verbieten, was die Beziehungen zu anderen Staaten beeinflusst.

Lohnender Terror

Generell fahren Sie in **Superpower 2** mit friedlicher Koexistenz besser als mit Krieg. Aber deshalb kann man trotzdem einem Verbündeten Terroristen auf



Kämpfe mit konventionellen Streitkräften laufen sehr statisch ab.

den Hals hetzen, die Anschläge verüben und den Schlamassel einer dritten Partei in die Schuhe schieben. Wer trotzdem ohne Krieg nicht auskommen mag, darf Forschung betreiben und neue Waffen entwickeln, wobei das Repertoire von Infanteristen bis hin zur ausgewachsenen Atomrakete reicht. Schießen Sie die allerdings tatsächlich ab, müssen Sie mit einem massiven Gegenschlag und miesen Beziehungen zu so ziemlich jedem Land der Erde rechnen. Schicken Sie konven-

tionell Streitkräfte ins Gefecht, beobachten Sie auf einer spartanisch animierten Karte anhand von kleinen Rauchwölkchen den Schlachtenverlauf. Sie selbst geben lediglich vor, welche Verbände vorrücken sollen oder ob alle den Rückzug antreten.

Optisch gibt's nicht viel mehr als grüne Balken, übersichtliche Menüs und ein, zwei Standbildchen. Dazu dudelt belangloses Geklimper. Bis zu 32 Weltpolitiker dürfen gleichzeitig die Geschicke ihres Landes leiten.

► HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDTARIF

SUPERPOWER 2 GLOBAL-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: Flashpoint / Golem Labs RELEASE (D): 22.11.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 66 Seiten Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Hearts of Iron 2 (79, GS 03/05) Spielstarke, tiefgründige Weltkriess-Strategie.
 Crusader Kings (66, GS 06/04) Mittelalter-Strategie, optisch dröge.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Diplomatie bei maximal 32 Spielern.
 MODI: wie Solospiel

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

So zahlreich die Möglichkeiten in Superpower 2 auch sein mögen, so gut verbergen sie sich hinter den langweiligen Zitterbalken. Es ist ja schönabsurd, dass ich als deutscher Kanzler dem Nachbarn Österreich ein Killerkommando auf den Hals hetzen kann. Doch selbst bei Erfolg sehe ich davon nichts. Außerdem habe ich viel zu wenig Kontrolle in den Schlachten.

Ohne Zweifel ist Superpower 2 sehr detailreich, und die CPU spielt gut. Geduldige Spieler werden an den weitreichenden Optionen auch sicher ihren Spaß haben. Doch ich will sehen, was ich mache – Zahlenschiebereien alleine sind mir bei allem Realismus auf die Dauer zu langweilig. Mein Wunsch für Teil 3: bitte ansprechende Grafik.



»Viel Tiefgang, krude Optik«

BEWERTUNG

GRAFIK	minimalistische Weltkarte	kaum Animationen	4 / 10
SOUND	langweiliges Hintergrundgedudel		3 / 10
BALANCE	Einsteiger schnell überfordert	sehr langatmig	4 / 10
ATMOSPHÄRE	viele Zufallsereignisse	kühler Nachrichtenlook	8 / 10
BEDIENUNG	selbsterklärende Menüs	sehr übersichtlich	8 / 10
UMFANG	viele Nationen	194 Länder kontrollierbar	10 / 10
STARTPOSITION	Missionsziele sehr ähnlich		7 / 10
KI	CPU lässt sich nicht austricksen	KI reagiert nachvollziehbar	7 / 10
EINHEITEN	eigene Waffensysteme		9 / 10
ENDLOSSPIEL	großangelegte Welteroberung	nur drei Langzeitziele	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden – SOLO-SPASS 20 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: KOMPLEXES REGIERUNGSSPIEL, OPTISCH LAHM.

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie
 QUICKLINK A13



SHADOW VAULT



Unfair: Eine Masse von Mutanten greift an.

Das Taktikspiel **Shadow Vault** versetzt Sie in eine düstere 2D-Endzeit-Welt. Dort kämpfen Sie in eintönigen Missionen mit bis zu sechs-köpfigen Teams rundenweise gegen Mutanten. Die Helden verbessern Fähigkeiten wie Heilsprüche durch Erfahrung. Die schweren Missionen sind jedoch nur was für **Fallout Tactics**-Fans. **DM**

SHADOW VAULT

GENRE: Runden-Taktik
PUBLISHER: Strategy First / Mayhem
CA. PREIS: 40 Euro
ANSPRUCH: Profis
MINIMUM: 600 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

56
SPIELSPASS

NEXAGON DEATHMATCH



Ein Steingolem plättet feindliche Gladiatoren.

Der Name trügt: **Nexagon Deathmatch** ist kein Shooter, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel. Darin bekämpfen sich Aliens, Roboter und andere Gestalten in futuristischen Arenen und buhlen um die Gunst des Publikums. Hässliche Grafik und dumme KI werden Ihnen aber höchstens ein paar Buh-Rufe entlocken. **FAB**

NEXAGON DEATHMATCH

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Mod. Games / Strategy First
CA. PREIS: 35 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

37
SPIELSPASS

COPS 2170



Sie können acht Polizisten gleichzeitig steuern.

Im 22. Jahrhundert bringen Polizisten Mutanten und Rebellen zur Strecke. Im rundenbasierten Taktikspiel **Cops 2170** geht die größte Gefahr allerdings von den Dialogen aus: Die englischen Sprecher sind genauso mies wie die deutschen Texte. Die Grafik ist veraltet, die Steuerung umständlich. Nicht sehr futuristisch. **FAB**

COPS 2170

GENRE: Runden-Taktik
PUBLISHER: Dreamcatcher / Mist Land
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT

55
SPIELSPASS

SEAWARS



Glück gehabt: Ein Zweier geht in Flammen auf.

Die abgespeckte Version von **Schiffe versenken** (27, GameStar 05/2004) heißt **Seawars**: Auf vier Karten spielen Sie das Lieblingsspiel unaufmerksamer Schüler gegen den Computer oder über's Netzwerk gegen einen menschlichen Spieler. Zettel und Stift bieten allerdings den gleichen Spielspaß für weitaus weniger Geld. **FAB**

SEAWARS

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Topos / Game Factory
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
MINIMUM: 233 MHz, 32 MB
PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

18
SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check



Markus Schwerdtel

markus@gamestar.de

ROLLENSPIELE RÜCKSTÄNDIG?

STILLSTAND IM ABENTEUERLAND. Keine Angst, niemand singt auf meiner Anlaufseite ungestraft Lieder von Pur. Trotzdem macht mir mein Lieblingsgenre Sorgen: Während Ego-Shooter als Innovationsmotor gelten und sogar Strategietitel wie **Age of Empires 3** nicht mehr ohne Physik-Engine auskommen, treten Adventures und Rollenspiele technisch derzeit auf der Stelle. Stellen Sie sich etwa einen Meteorzauber vor, bei dem die Felsbrocken physikalisch korrekt die Gegner bombardieren! Einziger Lichtblick: **The Witcher**, das wir im Preview-Teil dieser Ausgabe vorstellen.

ORK MIT NIX HIRN NIX GUTT! Richtig peinlich müssten Rollenspiel-Entwicklern die KI-Fortschritte der letzten Jahre sein – denn die sind nahe Null: Noch immer stürzen sich in den meisten Titeln die Feinde ohne Hirn auf den Helden. Und dass mir jetzt keiner mit der Ausrede kommt, das wären ja nur dumme Orks. Auch die folgen meist einem Anführer und könnten eine Gruppen-KI wie die der Söldner in **Far Cry** gebrauchen. Meine Hoffnungen ruhen auf **Gothic 3** oder **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Diese Titel sehen optisch sehr gut aus, da können die Designer auch gleich die inneren Werte aufpolieren.

INHALT

TITELSTORY: WORLD OF WARCRAFT

Mega-Test	50
Technik-Check	53
Deutschländer in WarCraft-Land	56
Ein Greenhorn auf Monsterjagd	57
Ein Platz für Helden: WoW-Server	58
Schöner leben in Azeroth: Tipps	60

TESTS:

Everquest 2	90
CSI: Miami	94
Dark Fall 2	95

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Quests	Handlung	Charaktere	Teamwork	Kampfsystem	Items	Rätsel	Kommentar
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	10	10	10	9	
2	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	NEU	90	8	8	9	10	9	10	8	10	8	10	10	10		
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	10	9	9	10	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	10	10		09/01: Addon
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/04	87	9	9	7	10	7	10	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				08/03, 06/04: 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	NEU	85	9	9	6	8	8	10	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				02/03, 01/04: 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	Revivtronic	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 Rollenspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Nur zweiter Sieger

EVERQUEST 2

130 Stunden Sprachausgabe, Hammer-Grafik und Spaß für gut eingespielte Partys: Everquest 2 gewinnt in vielen Disziplinen. Verliert aber auch in vielen.

Der große Kampf hat begonnen: Und obwohl **World of Warcraft** erst drei Monate nach **Everquest 2** in Deutschland erscheint, steht der Sieger schon fest. Doch sollten Sie den Nachfolger des erfolgreichen Online-Rollenspiels nicht links liegen lassen. Denn **Everquest 2** sieht zum einen wunderschön aus, zum anderen bietet das Reich Norrath mit seinen beiden gigantischen Städten Qeynos und Freihafen gerade für Freunde von gut aufeinander abgestimmten Partys massig Raum zum Feiern.

Individuen ohne Individualität

Wo **World of Warcraft** schwächelt, trumpft **Everquest 2** fast schon übertrieben auf: bei der Erstellung eines Charakters. Mit ein paar Klicks ist es nicht getan, ihren Helden wählen Sie aus 15 Rassen (eine sechzehnte ist noch nicht von Sony frei geschaltet). Da stehen edle Hochelfen in den Startlöchern, hässliche Trolle oder winzige Gnome. Denen können Sie nicht nur Haut- und Augenfarbe nach Ihrem Gusto verpassen, Sie dürfen sogar die Größe von Ohren, Nase und Kinn bestimmen. Hohe Wangenknochen oder Pausbacken? Wuschelmähne, Glatze, Geheimratsecken? Bis Sie Ihren Charakter fertig gebaut ha-



Kein Charakter auf den Servern gleicht einem anderen. Die zahlreichen Einstellungen machen es möglich.



Auf einer Insel vor Qeynos haben wir die Kerranerin Incindaria getroffen. Sie hilft uns beim Lösen einer kleinen Quest. (1024x768)

ben, vergehen gut und gerne 40 Minuten. »Mir doch wurst, wie ich aussehe«-Typen können per zufälliger Auswahl auch das Spiel die Bastelei übernehmen lassen. Vorsicht: Manche Rassen sind von vornherein an einen Startpunkt gebunden. So werden Hochelfen im freundlichen Qeynos ins Abenteuer starten. Dunkelelfen hingegen treten in Freihafen an, wo der Umgangston eher dem in einer Hafenspelunke ähnelt.

Wer das erste Mal in die Welt von **Everquest 2** eintaucht, absolviert ein Tutorial auf einem Segelschiff (beim zweiten Charakter können Sie es überspringen). Der Kapitän macht Sie in kleinen Aufgaben mit der Steuerung vertraut. Danach setzt man Sie auf einer Insel ab. Erst dort

bestimmen Sie, welche Heldenklasse Ihr Charakter haben soll: Kämpfer, Magier, Priester oder Scout. Später im Spiel verzweigen sich die vier Startklassen in weitere Spezialisierungen. Das geschieht gleich zwei Mal, bei den Stufen 10 und 20. So kann aus einem gewöhnlichen Kämpfer später ein edler Qeynos-Paladin werden. Fähigkeiten erlernen Sie automatisch beim Erreichen eines höheren Levels. Der genreübliche Gang zum Trainer entfällt. Zwar können Sie so Ihren Helden nicht »verskillen« (in eine nutzlose Richtung entwickeln), aber die Individualität bleibt auf der Strecke. Blöd auch, dass die meisten neuen Künste irgendwann nur bessere Varianten von bereits erlangten sind. Positiver Nebenaspekt

hingegen: Es gibt kaum einen Charakter, der signifikant stärker ist als ein anderer – auch nicht klassenübergreifend.

Eine Chance für die Helden

Kämpfe laufen nach dem altbewährten Schema ab: Sie klicken ein Monster an, wählen eine Angriffsart über die Zahlentasten oder per Buttons – und los geht's. Neu in **Everquest 2**: die so genannten Helden-Chancen. Wenn Sie Spezial-Attacken in einer bestimmten Reihenfolge auslösen, richten Sie größeren Schaden an. Das gilt nicht nur für Einzelkämpfer, sondern auch und ganz besonders für Partys, da dort die Helden-Chancen deutlich stärker und vielfältiger sind. Folgendermaßen läuft es



Sir Jeager warnt uns vor dem Säbelzahn-Clan im Schwarzbau.



Im Schwarzbau empfängt uns dann auch gleich die Bande in Zweierpacks.

ab: Per Startbutton aktivieren Sie die Helden-Chance. Dann zeigt ein blinkendes Icon, welche Angriffsart als nächstes folgen muss. Sieht man beispielsweise ein Schwert, sollte ein Nahkämpfer zuschlagen. Bei einem Kelch ist ein Priester an der Reihe, und so weiter. Wenn die Helden-Chance genutzt wurde, winkt als Belohnung ein mächtiger Zauber. Zusätzliche Boni sind etwa »Heilung der Gruppe« oder eine Steigerung der Angriffswerte. Perfekt aufeinander eingespielte Partys können so Gegner knacken, die weit über ihrem Level liegen.

Diese Party-Orientierung ist zugleich das größte Manko von **Everquest 2**. Ab Level 20 ist es vorbei mit Solospaß. Zwar dürfen Sie noch immer einzelne Mobs auf Ihrem Level plätten, aber die lukrativen Monster bleiben unantastbar für Einzelkämpfer. Weil auch die Quests auf Gruppen ausgelegt sind, ge-

staltet sich der Charakter-Aufstieg mehr als mühsam. Das löst **World of Warcraft** deutlich besser, indem Sie dort auch Lohnenswertes finden, wenn Sie den einsamen Wolf spielen.

Suchen, finden, hauen

Auch in **Everquest 2** dürfen Sie einfach nur Monster vermöbeln, um an Erfahrungspunkte zu kommen. Doch schneller geht der Charakter-Aufstieg mit Quests. Davon gibt es mehr als Gnolle in der Gegend um Qeynos. Zudem bekommen Sie durch Quests dringend benötigtes Geld (in **Everquest 2** ist alles unverschämte teuer) und neue Ausrüstungsgegenstände wie Roben, Rüstung oder magischen Kleinkram (Ringe, Amulette). Wer geschickte Aufgaben und Laufwege aufeinander abstimmt, ist in zirka acht Stunden bereits auf Level 10.

Die Quests verlaufen meist nach klassischem Schema: »Ge-

he er hin und schlachte zehn Dachse. Dann komme er zurück und erhalte die Belohnung.« Außerdem wollen Gegenden ausgekundschaftet, Dinge ungesehen gestohlen und die Geheimnisse von Schlüsseln enthüllt werden. Gelegentlich werden Sie sogar dafür belohnt, wenn Sie Person A ausrichten, dass Person B nicht zur Verabredung kommen kann. Einfacher geht es kaum. Unverzeihlich aber, dass das im Vorgänger so beliebte und spielbestimmende »Player versus Player«-System noch gänzlich fehlt.

In der Zone

So hübsch die Quests sind, so nervig kann die Latscherei dazwischen ausfallen. Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie die meiste Zeit in Ihrer Stadt oder den nahen Siedlungen unterwegs. Dabei besteht jede Ortschaft aus einer eigenen so genannten Zone, die erst mal gela-

den werden muss. Das dauert, abhängig von Ihrer Anbindung und dem Betrieb auf dem Server zwischen 10 Sekunden und einer Minute. Dabei werden Sie jedes Mal ein bisschen aus der sonst sehr lebensechten Welt rausgerissen, die Atmosphäre leidet sehr darunter.

Bei späteren Reisen in die Außenbezirke ist das längst nicht mehr so brisant, da die Zonen deutlich größer ausfallen. Weil jedoch auch die Dungeons als eigenes Areal angelegt sind, wird immer mal wieder geladen.

Neben dem Laden nervt das Latschen. Zwar können Sie wie in **World of Warcraft** einen Greifenflug mieten, aber es gibt nur wenige Routen. Wer massig Kohle hat, darf sich ein Reittier kaufen. Der kleinste Zosse kostet über zwei Platin. Nur wenige Klassen bekommen ab Stufe 20 einen geschenkt, etwa der Paladin. Dessen riesiger Gaul ist aber verhältnismäßig lahm.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Auf der höchsten Detailstufe läuft Everquest 2 selbst auf modernen High-End-Systemen unspielbar langsam. Setzen Sie das »Leistungsprofil« deshalb höchstens auf »High Quality«. Besonders die aufwändigen Charaktermodelle Ihrer Mitspieler ziehen immens viel Leistung.

RAM/FESTPLATTE

In den Gefilden von Norrath sind Sie im Idealfall mit einem vollen GByte RAM unterwegs. Bereits mit 512 MByte lädt das Rollenspiel ständig nach, mit 256 MByte ist Everquest 2 schlicht unspielbar. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 4,4 GByte Speicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Für höhere Performance im ganzen Spiel setzen Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe steigt die Framerate um bis zu 30 Prozent.
- 2 Um den Leistungseinbruch bei vielen sichtbaren Mitspielern zu vermeiden, reduzieren Sie »Modelldetail«-Menü die »Max. Dreiecksdichte« und die »Charaktere mit hohem Detailgrad«.
- 3 Nächster Anlaufpunkt sind die »Schatten«. Vor allem die »Umgebungsschatten«, die »Schatten vom Bildschirmrand« und die »Schattenspiegelung« schlucken extrem viel Rechenleistung. Alternativ wählen Sie einfach »Balanced« als Einstellung.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM IM HIGH-QUALITY-MODUS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 1024x768 (Extreme Performance-Modus)										
	1152x864									
2,0 GHz										
	1152x864									
	1280x960									
3,0 GHz										
	1280x960 (1,0 GByte RAM)									
	1600x1200 (1,0 GByte RAM)									

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die Kollegen gucken mich so schief an. Liegt sicher an den Augenringen: Ich bin mal wieder bis nachts um fünf vor dem Bildschirm gesessen. Aber ich bin süchtig, muss halt spielen. Everquest 2? Nein, World of Warcraft. Und das hat seine Gründe.

Für mich nur Platz 2

Ich fühle mich in Qeynos nicht wohl, die Everquest-Welt fühlt sich steril an. Vielleicht liegt's am schmucklosen Interface oder den stets grasgrünen Wiesen, die sich um Qeynos ziehen. Klar: Wenn ich später andere Regionen besuche, sieht die Gegend anders aus. Doch in World of Warcraft muss ich dafür keine Weltreise unternehmen, sondern nur wenige Minuten ins angrenzende Gebiet wandern. Diese Abwechslung macht Blizzards Online-Rollenspiel lebendig. Und verbannt Everquest 2 auf einen guten zweiten Platz.

»Zu wenig Abwechslung«





Fauler Zwerg! Mit dem Reisezauber teleportieren wir uns nach Qeynos.



Ein Paladin hoch zu Ross. Diese Klasse bekommt das Tier bei Level 20.

Ich bau dir eine Fähigkeit

Wer nicht nur prügeln, zaubern und heilen will, versucht sich nebenbei als Handwerker. Der Aufstieg in höhere Handwerkskünste verläuft genau wie der beim Kampfkönnen. Brillant: Die Herstellung von Waren verlangt ständige Aufmerksamkeit. Steht man bei **Dark Age of Camelot** bräsig vor der Schmelde, klickt stupide auf »Herstellen« und wartet auf das Ergebnis, treten in **Everquest 2** immer mal wieder Probleme auf. Da ist vielleicht das Eisen zu heiß, ein Druck auf den entsprechenden Button zum Kühlen löst das Problem. Clever von Sony Online, denn so werden in Online-Rollenspielen verpönte Handwerks-Makros, die selbstständig Waren herstellen, im Keim erstickt.

Auch eine gute Idee, um das Zusammenspiel zu fördern: Die dritte Stufe eines Zaubers oder Kampfstils erreicht der Spieler nicht mehr durch einen Leve-

laufstieg. Lehrbücher oder magische Schriftrollen dafür müssen von anderen Spielern hergestellt werden. Das erinnert an **Star Wars Galaxies**, wo Ihnen Mitstreiter neue Fähigkeiten beibringen können. Wer Glück hat, findet so ein begehrtes Stück Papier aber auch bei getöteten Monstern.

Angaben in Wort und Bild

Grafisch protzt **Everquest 2** so sehr, dass schwächere Systeme ordentlich zu arbeiten haben. Auf Monsternmaschinen hingegen genießen Sie Normal Mapping zum Anfassen. Hoch aufgelöste Texturen überziehen Häuserwände, Wasser reflektiert die Umgebung, und auf den Wiesen steht das Gras satt und grün. Aber selbst, wenn Sie in den umfangreichen Einstellungen die Effekte runterschrauben, sieht das Spiel immer noch unglaublich gut aus. Vor allem die Spieler- und NPC-Charaktere tragen eine Menge dazu bei. Detaillierte Gesichter,

Tätowierungen und butterweiche Animationen versüßen das Beobachten der Figuren. Wenn dann noch Zaubereffekte aufblitzen, steht die **Everquest 2**-Optik der eines Offline-Spiels in nichts nach und verweist das zwar stimmige, aber technisch anspruchslosere **World of Warcraft** auf Platz 2.

Everquest 2 ist das erste Online-Rollenspiel, das konsequent auf Sprachausgabe setzt. Quest-Aufträge lesen Sie nicht mehr nur nach, sondern hören Sie auch gleichzeitig. Gelegentlich quatscht Sie ein flasierender

Wachmann an und lobt die Heimatstadt, die Königin oder beklagt sich über den lanweiligen Dienst. 130 Stunden gesprochener Text warten im Spiel. Davon ist ein Großteil für die deutsche Version bereits übersetzt worden, doch immer mal wieder hören Sie englische Töne. Gerade in Freihafen sind noch sehr viele der Texte im Original-Zustand, und auch einige Item-Beschreibungen wurden noch nicht angepasst. Sony Online arbeitet jedoch mit regelmäßigen Patches daran.

► **HOTLINE:** (0800) 101 62 03 **KOSTENFREI**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Everquest 2 ist ganz klar spröder als World of Warcraft. Trotz des gelungenen Tutorials und übersichtlichem Interface läuft das Abenteuer längst nicht so mühelos wie in Blizzards Online-Rollenspiel. Wer allerdings primär auf die Server geht, um mit anderen Spielern Spaß zu haben, findet in Qeynos und Freihafen sein Eldorado.

Die Quests sind zahl- und abwechslungsreich. Nur die Laufwege nerven gelegentlich, aber das tun sie auch in World of Warcraft. Nur, dass man da nicht von minutenlangen Ladezeiten gepeinigt wird. Aber die Zonen haben auch ihr Gutes: Durch die kleinen Areale konnte Sony Online die Grafikqualität nach oben prügeln. Und die rockt derzeit alle anderen Mitbewerber in Grund und Boden.

»Spröde Schönheit«



EVERQUEST 2 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Ubisoft / Sony Online RELEASE (D): 28.2.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 € + 14 €/Monat
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 DVDs, 72 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Blizzards Online-Geniestreich. Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Internet-Krieg dreier fantastischer Reiche.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz Athlon	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ moderne Effekte	+ imposante Städte	- Hardware-hungrig	9 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe	+ Surround-Sound	- nicht alles übersetzt	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg	+ Lernkurve	- Mobs manchmal zu stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne Fantasy-Stimmung	- gelegentlich etwas steril		8 / 10
BEDIENUNG	+ überschaubare Bedien-Elemente	+ gute Erklärungen		8 / 10
UMFANG	+ große Welt	+ viele Quests	- PvP noch nicht drin	9 / 10
QUESTS	+ massig Kampf-Quests	+ Erkundungs- und Lern-Quests		7 / 10
CHARAKTERE	+ Heldenspezialisierung	+ Handelsberufe	- keine Skill-Freiheit	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Helden-Chancen	- später Gruppenzwang		9 / 10
ITEMS	+ steigern Werte merklich	- kaum kostbare Items		9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 300 Stunden

FAZIT: AUF TEAMPLAY AUSGELEGTER ONLINE-SCHÖNLING.



Wissenschaft statt Waffenmacht

CSI MIAMI

Auch vor Florida macht das Verbrechen nicht halt. Doch in Diensten des CSI erwischen Sie schwere Jungs mit ausgetüftelten Hightech-Analysen.

Sie brauchen keine rauchenden Colts, um Verbrechen aufzuklären, rasante Verfolgungsjagden sind ihnen

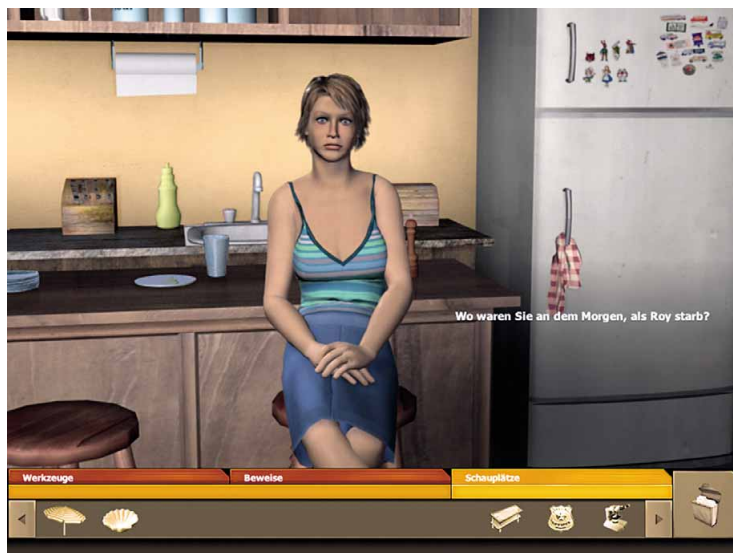
fremd. Die Ermittler des CSI Miami überführen ihre Täter mit UV-Licht, Mikroskop und DNS-Abgleich. Im Spiel zur Fernsehserie benötigen Sie zur Verbrechensaufklärung sogar nur die Maus – und jede Menge Geduld.

Schnappi auf dem Golfplatz

Fünf interessante Fälle erwarten Sie, von denen drei storytechnisch locker miteinander verbunden sind. Dabei reicht das Repertoire von Golfer fressenden Krokodilen über dealende Nachtclub-Besitzer bis hin zu einem halbverbrannten Multimillionär. Zu Beginn eines Falls erhalten Sie stets eine kurze Einweisung von einem der TV-bekannten Ermittler. Teamchef Horatio Caine und seine fünf Kollegen geben Ihnen danach auch Tipps, wenn Sie nicht mehr weiter wissen. Doch das passiert nur sehr selten, so Sie die aus den beiden Vorgängern bekannte goldene CSI-Regel beachten, die da heißt: Fahren Sie jede Örtlichkeit millimeterweise mit dem Mauszeiger ab! Sonst entgehen Ihnen leicht Fuß- und Fingerabdrücke, Blutreste und andere Beweisstücke, die Sie im Labor analysieren. Per Mikroskop und Computer prüfen Sie dort Faserreste, gleichen DNS-Muster ab oder ordnen Sprachaufnahmen Verdächtigen zu. Ganz neu ist der Leuchtkasten, auf dem Sie zerbrochene oder zerrissene Gegenstände Stück für Stück zusammenpuzzeln.

Dreiecks-Beziehung

Dank der ausgewerteten Indizien bekommen Sie ausreichend Gesprächsstoff, mit dem Sie die Verdächtigen konfrontieren. Per Multiple-Choice-Fra-



Wir befragen die Schwiegertochter des Mordopfers. Was verheimlicht sie uns?

gen fühlen Sie den Herrschaften auf den Zahn. Erst wenn Sie eine lückenlose Beweiskette zwischen dem Verdächtigen, Tatort und Opfer hergestellt haben (dargestellt durch ein sich auffüllendes Dreieck), dürfen Sie den Spitzbuben vorladen, verhören oder seine Wohnung durchsuchen. Dummerweise ist der Computer dabei äußerst pingelig: Manchmal sind die Fakten eindeutig, die Beweise erdrückend, doch **CSI Miami** gibt trotzdem die Befragung erst

frei, nachdem Sie ein völlig überflüssiges (und gut verstecktes) Indiz analysiert haben.

Optisch hat sich im Vergleich zu den grafisch biederen Vorgängern absolut nichts verändert. Nach wie vor sind die Charaktere nur spärlich animiert. Lediglich eine Handvoll Minifilmchen lockern die sterile Atmosphäre auf. Dafür ist die englische Sprachausgabe sehr gut, Deutsch gibt es dummerweise nur als Untertitel. **MIC**

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

MICK SCHNELLE

mick@gamstar.de

Grmpfl, lernen die CSI-Entwickler denn überhaupt nichts dazu? Die Miami-Variante ist bereits der dritte Titel der Reihe, aber noch immer muss ich mir die Indizien in fummeliger Kleinarbeit auf dem Bildschirm zusammensuchen, und das Beweis-dreieck zickt. Außerdem hatte ich alle Fälle binnen acht Stunden gelöst. Immerhin sind die Verbrechen erheblich interessanter und unvorhersehbarer als bei den Vorgängern. Vor allem die Episode mit dem Krokodil auf dem Golfplatz hat mir gefallen, hinter der sich eine tragische Romeo- und Julia-Geschichte verbirgt. Serienfans sollten sich den kurzen Trip nach Miami gönnen, ein anspruchsvolles Adventure ist jedoch auch das neue CSI nicht.

»Spannende Fälle, alte Macken«



Ganz neu: das Puzzlespiel für Kriminologen.



Per DNS-Muster identifizieren wir den Täter.

CSI MIAMI ADVENTURE

PUBLISHER: Ubisoft / 369 Interactive
SPRACHE: Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 24 Seiten Handbuch

RELEASE (D): 13.1.2005
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT CSI Dark Motives (63, GS 07/04) Langweiligere Fälle, aber deutsche Originalsprecher. Law & Order 2 (29, GS 10/04) Sterbensidee Umsetzung der spannenden TV-Serie.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	700 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

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

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERT
GRAFIK	+ Schaulplätze entsprechen TV-Vorlage - kaum Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute englische Sprecher - lediglich deutsche Untertitel	7 / 10
BALANCE	+ eingebaute Lösungshilfe - kleine Logikbugs	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Look der TV-Serie - wenige Filmschnipsel	7 / 10
BEDIENUNG	- Sprachausgabe blockiert Maussteuerung	5 / 10
UMFANG	- nur fünf recht kurze Fälle	6 / 10
CHARAKTERE	+ Original-Charaktere aus der TV-Serie	7 / 10
RATSEL	- zu viel stures Bildschirm-Abfahren mit dem Cursor	5 / 10
DIALOGUE	+ sehr gute Gespräche, die der Serie in nichts nachstehen	8 / 10
HANDLUNG	- Fälle allesamt einen Hauch zu vorhersehbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: GUTE STORYS RETTEN DIE LAHME BILDSCHIRMSUCHEREI.

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A18

Seemannsgarn mit Gänsehaut-Garantie

DARK FALL 2

Düstere Fischerromantik serviert auf einer altbackenen Adventure-Semmel: Lässt Dark Fall 2 seinen kritikbehafteten Vorgänger im Schatten der Vergangenheit stehen?

Einen der perfektesten Schauplätze für Mystery-Adventures geben die düsteren nebelverhangenen Küstenstädte Cornwalls ab. Das hat sich wohl auch der Entwickler Jonathan Boakes gedacht, als er sich das Fischerdorf Trewarthen als Handlungsort für den Nachfolger zu **Dark Fall** aussuchte. Im Jahre 1912 schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Kartographen Benjamin Parker. Der wurde vom ortsansässigen Arzt beauftragt, die mysteriösen Vorfälle um den Leuchtturm auf einer Insel vor der Stadt näher zu untersuchen. Auf den Spuren der verschwundenen Leuchtturmwärter wird Parker bald selbst zum Teil einer Legende.

Schlösserknacken bei Nacht und Nebel

Dark Fall 2 entpuppt sich als klassisches Render-Adventure aus der Ego-Perspektive und beschreitet damit den gleichen technisch rückständigen Weg wie schon sein Vorgänger – freie Drehungen mit der Kamera sind nicht möglich, Sie bewegen sich mithilfe von 90-Grad-Drehungen durch die anfangs erschreckend tristen Schauplätze im Fi-

scherdorf. Richtig los geht's erst im unheimlichen Leuchtturm, den Sie Etage für Etage erklimmen – ausgerüstet nur mit einer Taschenlampe im übersichtlichen Inventar. Das erste Rätsel im Keller setzt den Maßstab fürs ganze Spiel: Sechs Hebel sollen, in der richtigen Reihenfolge gedrückt, den Stromgenerator anwerfen. Zwei in dunklen Ecken versteckte Zettel geben die Hinweise. Stift und Bleistift neben der Tastatur sind Pflicht, denn wichtige Hinweise auf Türcodes können nicht ins Inventar aufgenommen werden – unkomfortabel. Die Ereignisse und Geheimnisse des Leuchtturms werden in erster Linie in einer Vielzahl von Büchern und Briefen erzählt. Das ist durchaus originell: Wenn Parker später im Spiel per Zeitsprung in die Gegenwart (2004) und Zukunft (2090) des Leuchtturms reist, liest er in Sachbüchern das Geheimnis um sein eigenes Verschwinden. In den verschiedenen Epochen finden Sie Hinweise, die zu Rätseln in anderen Zeitaltern gehören – so springen Sie hin und her. Egal ob Vergangenheit oder Gegenwart, einsam ist Parkers Suche überall. Dialoge gibt's in **Dark Fall 2** nicht, andere Menschen bekommen Sie nie zu Gesicht. Die Rätsel beschränken sich fast nur aufs Codeknacken, sind aber wenigstens stets nachvollziehbar.

Kaum animierte Schattenspiele

Technik und Grafik bewegen sich auf dem Niveau des letzten Jahrzehnts. Die Render-Umgebungen sind zwar stellenweise detailliert gestaltet und stim-

gespielt werden



Zeitsprung: Aus dem alten Leuchtturm ist ein Museum samt Souvenirladen geworden.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die Grafik? Steril und eintönig. Die Story? Schleppend erzählt. Dialoge? Gibt's nicht. Und dennoch... **Dark Fall 2** hat diesen spröden Charme, der stellenweise in sanfte Spannung umschlägt. Schöne Idee, den Helden per Zeitsprung selbst zum Teil der Historie zu machen; so finden sich Ihre eigenen Handlungen in Geschichts- und Tagebüchern wieder. Es wimmelt vor guten Ansätzen, aber die führen nirgendwohin – sehr schade und unterm Strich: unbefriedigend.

»Käpt'n Blaubär vs.
The Time Machine«



mungsvoll beleuchtet, jedoch kaum animiert. Der sparsame Musikeinsatz sowie die mangelhafte Geräuschkulisse aus fernem Wellenrauschen und leisem Flüstern tragen ihren Teil

zur Spannungssteigerung bei. Die deutsche Synchronisation kommt über Mittelmaß nicht hinaus, zu emotionslos sind die Sprecher. *Denise Bergert/CS*

► HOTLINE: (0900) 138 77 87, 0,24 €/MIN.

DARK FALL 2 ADVENTURE

PUBLISHER: Dreamcatcher / XXV Productions RELEASE (D): 8.11.2004
SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 8 Seiten Handbuch USK: ab 6 Jahre

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Black Mirror (81, GS 05/04) Düsteres Detektiv-Abenteuer. Shadow of Memories (55, GS 04/04) Japanisches Adventure mit Zeitreisen.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	800 MHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ veraltete Grafik ⊖ niedrige Auflösung	3 / 10
SOUND	⊕ atmosphärische Soundeffekte ⊖ emotionslose Sprecher	5 / 10
BALANCE	⊖ einseitige Rätsel, zu lange Leseabschnitte	5 / 10
ATMOSPHERE	⊕ düstere Küstenstadt-Stimmung	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ nur 90-Grad-Drehungen ⊖ Notizzettel nötig	5 / 10
UMFANG	⊕ 50 Umgebungen in vier Zeitepochen ⊖ zu wenige Rätsel	7 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende und ungewöhnliche Geschichte ⊕ Zeitreise	9 / 10
RÄTSEL	⊖ größtenteils nur Tür- und Coderätsel	5 / 10
DIALOGE	⊖ keine Dialoge	0 / 10
CHARAKTERE	⊕ interessanter Hauptcharakter ⊖ wenige Nebencharaktere	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten · SOLO-SPASS 12 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: VERALTETE GRUSELMAR, ABER INTERESSANTE STORY.

51

SPIELSPASS



Später im Spiel bekommen Sie eine Spezialbrille, die mysteriöse Geistererscheinungen sichtbar macht.



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

UPDATES UND ABLEGER

KOSTENLOSES TUNING. Obacht! Den erfreulichsten Sport-Test des Monats finden Sie ausnahmsweise mal nicht auf den folgenden Seiten, sondern in der Patch-Rubrik: Die Jungs von Simbin haben ihre ohnehin schon fast perfekte Rennsimulation **GTR** noch mal aufgemotzt. 16 frische Autos, die 24 Stunden von Spa als neuen Spielmo-

odus, dynamischer Tag- & Nachtwechsel, freies Speichern – so viele Verbesserungen verkaufen andere Firmen als Addon, Simbin veröffentlicht das Ganze kostenlos. Sie finden das 150 MByte große Update auf unserer DVD. Verdienter Lohn: **GTR** bekommt einen Punkt mehr in der Umfangswertung und verbessert seine Gesamtnote auf 92!

ÜBERDOSIS FUSSBALL. EA Sports verzichtete in **Fifa 2005** auf einen Champions-League-Modus und liefert ihn erst vier Monate später nach – in einem neuen Vollpreis-Spiel. Obwohl **Uefa Champions League 2004-2005** viele frische Ideen ins Stadion bringt: Mich würde es nicht wundern, wenn viele den **Fifa**-Ableger in der Kabine lassen. Zu viel des Guten ist immer noch zu viel, und ein Fußballspiel auf der Festplatte reicht vollkommen aus; sei es nun **Fifa 2005**, **Uefa Champions League** oder **Pro Evolution Soccer 4**.

INHALT

TESTS

Uefa Champions League 2004-2005	98
18 Wheels of Steel	102
Pool Shark 2	103
Premier Manager 2004-2005	103
Tischfußball	103

GAMESTAR-SPORT-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	Simbin	12/04 (91)	92	9	9	9	9	10	8	10	10	8	10	Version 1.2.1.0
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	01/05	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	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	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	Papyrus	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	NEU	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 2004	Sportspiel	Codemasters	Blade Interactive	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	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.



Ein Ball, elf Männer, 50 Missionen

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

EA Sports attackiert gezielt die Schwächen der Konkurrenz: Mit einem motivierenden Solomodus und extrafetter Lizenz will der neueste Fifa-Ableger den Gegner Pro Evolution Soccer 4 wieder von der Tabellenspitze verdrängen.



Champions-League-Finale 2005: Arminia Bielefeld gegen Real Madrid, Elfmeterschießen. David Beckham tritt zum entscheidenden Strafstoß an... für Bielefeld! Die Millionen des neuen Arminia-Präsidenten ermöglichten den Sensationstransfer. Mächtiger Blödsinn? Mag sein, aber auch mächtig spannend! Im Storymodus von **Uefa Champions League 2004-2005** führen Sie Ihren Verein in 50 Missionen bis zum Titelgewinn.

Trainer nach Maß

239 Original-Vereine stehen im Karriere-

modus zur Wahl, darunter sämtliche Mannschaften aus der ersten englischen, spanischen, italienischen und deutschen Liga. Per Gesichtseditor basteln Sie außerdem Ihren Wunschtrainer zusammen, der später während der Partien in kleinen Fensterblendungen gestenreich Tore bejubelt oder vergebenen Chancen nachtrauert. Klingt nach einem sinnlosen Gag, steigert aber die Identifikation mit der eigenen Mannschaft enorm.

Auftrags-Kicker

Zu Beginn der Champions-League-Karriere übernimmt stets ein finanzkräftiger Geschäftsmann das Präsidentenamt.

Der neue Chef stellt Ihnen per Mail vor jedem der 50 Story-Kapitel bestimmte Vorgaben, die Sie mit Ihrer Mannschaft auf dem Fußballplatz besser umsetzen sollten. Diese Missionen spielen sich ebenso abwechslungsreich wie spannend: So müssen Sie in der Vorbereitungsphase ein komplettes Freundschaftsspiel in der defensiven 5-4-1-Aufstellung bestreiten und dürfen außerdem kein Gegentor kassieren. In der Qualifikationsrunde sollen Sie in Tel Aviv mindestens ein Auswärtstor erzielen. So weit so simpel, dummerweise haben Sie dafür nur noch 20 Minuten Zeit.

Clever: Die Missionen sind logisch miteinander verknüpft. Versagt etwa Ihre A-Mannschaft im Testmatch gegen die Reservetruppe, zwingt Sie danach der enttäuschte Präsident, drei Kicker Ihrer Startelf durch neue Spieler vom Transfermarkt zu ersetzen. Falls Sie jedoch die Partie souverän gewinnen, dürfen Sie ohnehin schon aussortierte Fußballer durch frische Stars ersetzen.

Langweilige Erfolgsstory

So spannend sich der Storymodus spielt, so lahm wird er präsentiert: Dröge Zeitungsmeldungen und textlastige Missionsbeschreibungen erzählen

FACTS

- > 239 europäische Vereine
- > 50 Missionen im Storymodus
- > 23 Original-Stadien
- > 200 Fan-Kommentare
- > 25 freischaltbare Boni
- > 4 Schwierigkeitsgrade



Zu Karrierebeginn basteln Sie sich im Editor einen Trainer.



Durch Erfolge im Storymodus schalten Sie einen Beachball frei.



Kopfballduell im Strafraum: Bayern Münchens Stürmerstar Roy Makaay bezwingt gleich zwei Salzburger Verteidiger.



Für das neue Freistoß-System brauchen Sie einen talentierten Schützen und gutes Timing.

die ideenarme Erfolgs-Geschichte Ihres Vereins. Echte Zwischensequenzen im Stil von **DTM Race Driver 2** fehlen.

Dafür verdienen Sie sich mit erfüllten Missionszielen und klassischen Fußballerfolgen (zu Null spielen, Hattrick) je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger Bonuspunk-

te. Damit schalten Sie insgesamt 25 Goodies frei, etwa einen Beachball-Modus oder die zwar spielerisch wertlose, aber witzige Ego-Perspektive. Motivierend!

Kein Standard, die Situationen

Wer missionslos die europäische Vereinsmeisterschaft gewinnen



Starke Defensive: Leverkusens Nowotny grätscht, Juan übernimmt den nun herrenlosen Ball.

will, erledigt dies im separaten Champions-League-Modus. Ärgerlich: Das Spiel würfelt die Gruppen immer zufällig zusammen. Um die aktuelle Saison nachzuspielen, müssen Sie die beteiligten Mannschaften selbst auswählen. Dafür liefert **Uefa Champions League 2004-2005** auch einen Turnier-Modus, so

dass Sie neben der Königsklasse auch die meisten europäischen Landesligen auskicken dürfen. Die Spielvariante »Situation« bringt vor allem in Multiplayer-Partien Spaß: Per simplen Editor verlegen Sie den Ball in der 60. Minute an die Eckfahne, spendieren der Heimmannschaft einen Zwei-Tore-Vorsprung, aber

LESER-TEST UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Drei Leser spielten bei uns die Fußball-Simulation. Hier sind ihre Meinungen.

Fußball mit Geschichte

UEFA Champions League, was soll man zu diesem Spiel sagen? Sechs Buchstaben: G-E-N-I-A-L. Mir hat das Testen einen Riesenspaß gemacht. Endlich mal einen Storymodus bei einer Fußballsimulation. Auch grafisch, soundmäßig und spielerisch ist das Teil top. Das Einzige, was mich stört: Der Schwierigkeitsgrad liegt für meinen Geschmack etwas zu hoch. Ändert aber nichts am Fazit: eine würdige Umsetzung von Europas höchster Spielklasse!



René Staude,
25 Jahre, Bürokaufmann

Der Ball bleibt rund

Der neue Storymodus bringt richtig Schwung in das Spiel. Mir gefällt es, die Vorgaben meines digitalen Chefs umsetzen zu müssen, wobei das bei dem erhöhten Schwierigkeitsgrad nicht immer ein leichtes Unterfangen ist. Dafür ist das Erfolgserlebnis bei erreichten Zielen umso größer. Tolles Freistoß-System, geschmeidigere Animationen und glaubwürdiger KI lassen den Spielablauf noch authentischer wirken. Ich bin mittendrin, statt nur dabei – und so soll es in einem Sportspiel sein!



Stephan Stein,
26 Jahre, Informatiker

Spitzenfußball vom Feinsten!

Auf den ersten Blick sieht UEFA Champions League 2004-2005 genauso aus wie sein Vorgänger FIFA 2005. Wer sich allerdings ein wenig mit dem Spiel befasst, stellt doch einige Verbesserungen fest. Grandiose Atmosphäre in den Stadien, neues Freistoß- und Eckensystem und vor allem ein spannender Saisonmodus sorgen für Spielspaß. Dennoch hat dieses Spiel ein dickes Manko: Es gibt immer noch einen Off-the-Ball-Spielzug, der zum fast unvermeidbarem Torerfolg führt.

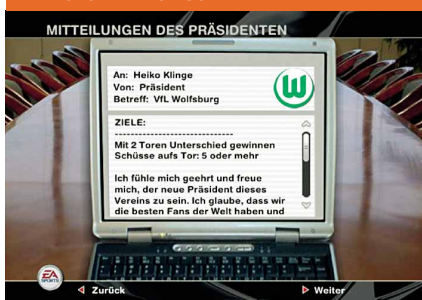


Dimitri Reich,
18 Jahre, Schüler



Wir bestimmen die Eckball-Variante, der Eigenbau-Coach schaut aufmerksam zu.

DER STORY-MODUS



Mail vom Präsidenten: Er will sich ein Bild von sämtlichen Spielern machen. Wir müssen im Testmatch gegen unsere Reserve-Kicker mit zwei Treffern Vorsprung gewinnen und dabei fünf Schüsse aufs Tor zimmern.



Die Wahrheit liegt auf dem Trainingsplatz: Unsere Bankdrücker wehren sich nach Kräften, aber wir gewinnen dank unserer Flankenläufe 3:1 und prüfen den Reserve-Torhüter satte sieben Mal.



Lohn für unseren Sieg: Wir dürfen auf dem Transfermarkt drei beliebige Spieler verschern und investieren viel Geld in neue Stars. Bei einer Niederlage hätten wir drei Kicker unserer Startelf ersetzen müssen.

auch zwei rote Karten und starten dann das Match.

Abwehrbollwerk

Trotz der kurzen Trainingszeit von nur vier Monaten seit **Fifa 2005** haben die EA-Sports-Fußballer erstaunlich viel dazu gelernt. Vor allem die Abwehrspieler stören deutlich aggressiver, selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Profis freuen sich über die neue Herausforderung, Einsteiger müssen mit Kahn-mäßigen Wutausbrüchen rechnen. Ein Segen für alle ist dagegen das verbesserte Freistoß-System, das genau den richtigen Kompromiss aus sorgfältig recherchierten Kickerfähigkeiten und Gamepad-Geschick findet. Fußball-Strategen werden das neue In-Game-Management lieben: Während der Partie befehlen Sie per Knopfdruck knallhartes Pressing, verstärktes Spiel über die Flügel oder den Einsatz der Abseitsfalle.

Magnetischer Ball

Neuen Stärken stehen in **Uefa Champions League 2004-2005** allerdings auch viele altbekannte **Fifa**-Schwächen gegenüber. Nach wie vor fallen viel zu viele Tore nach Abprallern. Pro Partie erleben Sie häufig mehr Latten- und Pfostenknaller als mancher Bundesligist während einer gesamten Saison. Die Ballphysik spielt immer noch mehrere Ligen unter der von **Pro Evolution Soccer 4**: Abstoße landen stellenweise in der Nähe

des gegnerischen Strafraums – so viel Wumms im Fuß hat in der Realität nicht mal Oliver Kahn. Auch das Steuern von zwei Spielern mit beiden Analog-Sticks (die sogenannte Off-the-Ball-Control) hat EA Sports erneut schlecht gelöst. Einsteiger ignorieren das viel zu komplizierte System, Profis beneiden dank Off-the-Ball rund 80 Prozent ihrer Flankenläufe mit einem Torerfolg.

Fußball in 16:9

Bis auf einige verbesserte Animationen und ein paar neuen Spielergesichtern hat EA Sports auf grafische Schönheitsoperationen verzichtet. Im Gegenteil: In **Uefa Champions League** verkleinern zwei schwarze Balken künstlich den Spielausschnitt, ebenso hässlich wie überflüssig.

Dafür liefern Steffen Simon und Monika Lierhaus deutlich passendere Spiel-Kommentare als noch in **Fifa 2005**. Witzige Idee: Eine Radio-Talkshow diskutiert zwischen den Spielen im Story-Modus die Leistung Ihrer Mannschaft. Absolut nicht witzig ist dagegen die Entschei-

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hui, das ist ja fast so überraschend wie die deutsche Meisterschaft für meinen VfL Wolfsburg! Da erwarte ich einen uninspirierten Fifa-Abklatsch und bekomme stattdessen eine atmosphärische Fußball-Simulation mit vielen tollen Ideen. Der innovative Story-Modus ist schlichtweg großartig: Jede Mission stellt mich vor neue fußballerische Herausforderungen. Wenn ich gegen ein Spitzenteam in Unterzahl eine knappe Führung verteidigen muss, klettert mein Puls auf Elfmeterschießen-Niveau!

CHANCENLOS IM MULTIPLAYER

Solo motiviert Uefa Champions League deshalb sogar noch mehr als Pro Evolution Soccer 4, im Multiplayer-Modus dribbelt der Konami-Konkurrent aber weiterhin in einer anderen Liga. Die erneut vorhandenen Mängel bei Ballphysik, Spielfluss und Off-the-Ball-Control fallen hier einfach stärker ins Gewicht. Und dass EA Sports den Direct-IP-Modus wieder aus dem Options-Kader geworfen hat, ist einfach eine bodenlose Frechheit. Dennoch: Wer vor allem allein gegen den Ball tritt, muss dieses Spiel haben!

»Brillantes Solo«

dung von EA Sports, anders als noch bei **Fifa 2005** keine Direct-IP- und Netzwerk-Partien mehr zu unterstützen.

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/Min.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 SPORTSPIEL			
PUBLISHER	EA Sports / EA Sports Kanada	RELEASE (D)	3.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	6
VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 4 (90, 01/05) Deutlich realistischer, schwächerer Solomodus. Fifa 2005 (84, 11/04) Etwas schlechterer KI, dafür mit National-Teams.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	700 MHz AMD	1,0 AMD	XP 1400+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	140 MB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Gamepad	Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER GUT			
FAZIT Matches für 8 Spieler an einem Rechner oder online. Keine LAN- und Direct-IP-Unterstützung!			
MODI Einzelspiel, Turnier			
BEWERTUNG			
GRAFIK	+ Animationen + detaillierte Spieler - schwarze Balken	8 / 10	
SOUND	+ Original-Fangesänge + guter Kommentar + Radio-Show	9 / 10	
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - knüppelharte Abwehr-KI	8 / 10	
ATMOSPHÄRE	+ Champions-League-Flair + 23 Original-Stadien	10 / 10	
BEDIENUNG	+ tolles Freistoßsystem + schnelle Taktik-Wechsel	9 / 10	
UMFANG	+ motivierender Solomodus + 234 Teams + Liga-Baukasten	9 / 10	
REALISMUS	+ Lizenz-Overkill - zu viele Abpraller-Tore	7 / 10	
KI	+ eigenständige Mitspieler + Gegner ändert Taktik	9 / 10	
MANAGEMENT	+ spannender Transfermarkt + sinnvolle Spiel-Taktiken	9 / 10	
SPIELZÜGE	+ spektakuläre Tricks - Off-the-Ball zu mächtig	7 / 10	
PREIS/LEISTUNG GUT			
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden			
FAZIT: TOLLER FUßBALL MIT MOTIVIERENDEM STORY-MODUS.			



König der Highways

18 WHEELS OF STEEL

Probier's mal mit Gemütlichkeit: Als Trucker müssen Sie zwar auf Highspeed verzichten, bekommen dafür aber eine akkurate Brummi-Simulation mit motivierenden Handels-Elementen.



In Großstädten wie Washington müssen Sie sich an die Verkehrsregeln halten.

Kallharte Tür-an-Tür-Duelle? Nicht die Bohne! Geschwindigkeitsrausch? Von wegen! Spektakuläre Schikanen? Gibt's woanders! Kann das Spaß machen? Aber sicher! **18 Wheels of Steel** von THQ hupt auf eiserne Rennspiel-Gesetze und schickt Sie stattdessen in einer äußerst entspannten Mischung aus LKW- und Handels-simulation kreuz und quer durch Nordamerika.

Karriere im Führerhaus

Ihre Trucker-Karriere beginnt als Angestellter. Der Boss bestimmt, welche der 45 Frachttypen Sie transportieren, wohin Sie den Krempel liefern und wie viel Zeit Sie haben. Je nachdem, wie heil und pünktlich die Ware ankommt, bekommen Sie Lohn, Tuningteile oder gar einen neuen LKW. Sobald Sie die ersten 100.000 Dollar beisammen haben, dürfen Sie sich selbstständig machen und höchstpersönlich die Entscheidungen treffen. Durch erfolgreiche Lieferungen verbessern Sie nun Ihren Ruf, bekommen lukrativere Aufträge und können schließlich eine eigene Spedition gründen. Dann folgen bis zu 35 Angestellten-Trucks Ihren Befehlen und bügeln KI-gesteuert über die Highways.

Spannendes Einschlafen

Auf der Straße setzt **18 Wheels of Steel** auf Realismus: Die 17 originalgetreuen Trucks wie Pacific 387 oder Volcano 7NV7 fahren sich naturgemäß wenig rasant, erfordern mit ihrem enor-

men Wendekreis und dem langen Bremsweg dafür um so mehr Fingerspitzengefühl. Sie müssen tanken, Wiegestationen anfahren und sogar von Zeit zu Zeit ein Nickerchen einlegen. Übermüdete Fahrer bestraft **18 Wheels** mit Sekunden-schlaf – der Bildschirm wird für kurze Zeit schwarz. Schade: Die Missionen beschränken sich auf Lieferaufträge, Elefantenrennen gegen Konkurrenz-Trucker fallen flach.

Das Nordamerika von **18 Wheels** wirkt zwar etwas detailarm, ist dafür aber riesig. Für eine Tour von Vancouver nach Miami brauchen Sie rund 60 Echtzeit-Minuten. Gut, dass Sie jederzeit speichern dürfen! **HK**

➤ HOTLINE: (01805) 605 511 0,12 €/MIN.



Mit Baumstämmen verlassen wir das Sägewerk.



Selbständige kümmern sich um ihre Lieferpläne.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Genau wie ein echter Truck kommt **18 Wheels of Steel** nur schwer in die Gänge: Die ersten Spielstunden verbringen Sie ausschließlich mit elend langen Lieferfahrten. Doch spätestens mit der Selbstständigkeit legen die LKWs einen kräftigen Zahn zu. Die Tourenplanung erfordert taktisches Geschick – Rufverbesserung, coole Tuningteile und neue Trucks motivieren ungemein.

Sicher, wer nur auf actionreiche High-speed-Duelle abfährt, schläft bei **18 Wheels of Steel** binnen Minuten ein. Wer jedoch auch nur ein kleines Herz für dicke Brummis hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren, zumal der Preis echt fair ist.

»Geruhsam, aber gut«



18 WHEELS OF STEEL RENNPIEL

PUBLISHER: THQ / SCS RELEASE (D): 14.12.2004
SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 20 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 4 Seiten Handbuch USK: ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI
VERGLEICHBAR MIT: Midnight Club 2 (84, 09/03) Actionrennen ohne Handel in originalgetreuen Städten. King of the Road (59, 08/01) Gleiches Spielprinzip, deutlich schwächer präsentiert.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 1900+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	100 MByte Festpl.	100 MByte Festpl.	100 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	Lenkrad	Lenkrad	Lenkrad
LAUSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ riesige frei befahrbare Welt	- detailarme Texturen	6 / 10
SOUND	+ kerniger Truck-Sound	- kaum Musik	6 / 10
BALANCE	+ sanfter Lernkurve	+ umfangreich konfigurierbar	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Tag- & Nachtwechsel	+ dynamisches Wetter	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung	+ viele Spielhilfen	8 / 10
UMFANG	+ handeln und fahren	+ 17 Trucks + 45 Frachttypen	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Brummi-Feeling	+ Wetterauswirkungen	8 / 10
KI	- kein echter Konkurrenzkampf		4 / 10
TUNING	+ 24 sowohl coole als auch sinnvolle Tuning-Teile		8 / 10
STRECKENDESIGN	+ hunderte Straßenkilometer	- kaum Sehenswürdigkeiten	5 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: REALISTISCHE, ABER LANGATMIGE LKW-SIMULATION.

CD/DVD:
Video-Special
GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A40



POOL SHARK 2



Die Zielhilfe ermöglicht präzise Schüsse.

In der hübschen Billard-Simulation **Pool Shark 2** schießen Sie in verrauchten Kneipen bunte Kugeln über hübsche Filztische. Vom 8-Ball- bis zum Trick-shot-Turnier stehen zehn Modi zur Verfügung. Die realistische Kugelphysik und stimmige Atmosphäre machen Laune, jedoch fehlt ein anständiger Karrieremodus. **DM**

POOL SHARK

GENRE: Billard-Simulation
PUBLISHER: Zoo Digital / Blade
CA. PREIS: 40 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgesch.
MINIMUM: 1,0 GHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**



PREMIER MANAGER 2004/05



Bedächtig bolzen bunte Bundesliga-Bälle.

Fußballmanagement zum Abgewöhnen: Im **Premier Manager 2004/05** mühen Sie sich durch unübersichtliche Menüs, um Ihren Verein zu verwalten und Training zu organisieren. »Lohn« der Mühe: Aussagelose blaue und rote Kugeln, die vorgeben zu kicken. Grausam hässlich und spielerisch komplett überflüssig. **MIC**

PREMIER MANAGER 2004/05

GENRE: Fußballmanager
PUBLISHER: Zoo Digital Publishing
CA. PREIS: 40 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgesch.
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **MANGELHAFT**



TISCHFUSSBALL



Die KI beherrscht die miese Ballphysik – wir nicht.

Nichts geht über eine gepflegte Runde am Kickertisch in der Kneipe. Das Sportspiel **Tischfußball** schon gar nicht! Meisterschaften gibt's ebenso wenig wie eine vernünftige Gegner-KI oder Ballphysik. Grottige Grafik und Billig-Toneffekte schießen dem Schundwerk endgültig das Eigentor. Unser Tipp: Ab in die Bar zum Kickern! **DM**

TISCHFUSSBALL

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Koch Media / Maus Software
CA. PREIS: ca. 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: **UNGENÜGEND**



DVD:
Test-Check

FRÜHER WAR ALLES ANDERS



Michael Graf

micha@gamstar.de

INHALT

TESTS

C&C Generäle	105
Enclave (dt.)	105
Hearts of Iron	105
Mashed	105
Praetorians	105
True Crime	105
Gold Games 8	106

ALLES IN UBI? XIII, Prince of Persia, Splinter Cell und Beyond Good & Evil sind klasse Spiele. Wie schön, dass die alle in den **Gold Games 8** liegen. Tolle Sammlung. Aber der letzte Jahrgang war besser: Die **Gold Games 7** boten einen Mix für Fans aller Genres. Weil neben Ubisofts **Morrowind** und **Sturmovik: Forgotten Battles** noch die Activision-Hits **Jedi Knight 2** und **Tony Hawk's 3** mit dabei waren. Dieses Jahr gibt's nur Ubi-Software. Oder Ubisoft-Ware. Wie auch immer. Das macht auch nix, bzw. Spaß, schöpft jedoch das Potenzial der Sammlung nicht aus. Teil sieben war ein Pflichtkauf, Teil acht bedient hauptsächlich Actionfans. Drum hergehört, Publisher: Zusammenarbeit lohnt sich! Dann bleibt auch die Abwechslung nicht auf der Strecke.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
Baphomets Fluch 3	Adventure	72	2003	01/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 505 511 ⁴
Beyond Good and Evil	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
NEU C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	90	2003	10/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Castle Strike	Echtzeit-Strategie	80	2004	02/04	Data Becker	20 Euro	(0211) 933 16 66
Civilization 3	Rundenstrategie	83	2001	01/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 ⁵
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	83	2003	07/03	Codemasters	15 Euro	(0044 1926) 817 595
Commandos 3	Echtzeit-Taktik	70	2003	11/03	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582 ⁶
Empires	Echtzeit-Strategie	82	2003	11/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
NEU Enclave (dt.)	3D-Action	77	2003	09/03	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 ⁵
Fluch der Karibik	Action-Adventure	72	2003	09/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
NEU Hearts of Iron	Strategiespiel	74	2003	02/03	Koch Media	20 Euro	—
Jedi Knight 3	3D-Action	84	2003	10/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
Mafia	3D-Action	90	2002	10/02	Take 2	25 Euro	(0180) 521 73 16 ¹
NEU Mashed	Action-Rennspiel	78	2004	08/04	Empire	25 Euro	(0190) 754 774 76 ⁵
Max Payne 2	3D-Action	86	2003	12/03	Take 2	25 Euro	(01805) 217 316 ²
Medieval	Strategie	87	2002	10/02	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
Neverwinter Nights	Rollenspiel	85	2002	08/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 ⁵
NHL 2004	Sportspiel	92	2003	12/03	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
NEU Praetorians	Echtzeit-Taktik	76	2003	04/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 839 582 ⁶
Prince of Persia	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	86	2003	07/03	Microsoft	20 Euro	(01805) 251 999 ²
Rückkehr des Königs	3D-Action	85	2003	12/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Runaway Special Edition	Adventure	76	2002	1/03	DTP	25 Euro	(040) 669 91 00
Secret Weapons over Normandy	Flugsimulation	75	2003	01/04	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
Sim City 4	Aufbauspiel	74	2003	02/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Simpsons Hit & Run	3D-Action	74	2003	12/03	Vivendi	20 Euro	(0190) 151 200 ⁴
Splinter Cell	3D-Action	81	2003	03/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	75	2002	07/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 529 92 66 ³
The Westerner	Adventure	81	2004	04/04	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 ²
Tiger Woods 2004	Sportspiel	84	2003	11/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	90	2003	10/03	ASH	25 Euro	(0180) 525 51 55 ³
Tron 2.0	Ego-Shooter	82	2003	10/03	Buena Vista	20 Euro	(01805) 605 511 ¹
NEU True Crime	3D-Action	66	2004	07/04	Activision	10 Euro	(0190) 510 055 ⁴
WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	93	2002	08/02	Vivendi Universal	15 Euro	(0190) 151 200 ⁴
XIII	Ego-Shooter	80	2003	12/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
Best of Sierra	Echtzeit-Strategie	78	2004	01/05	Vivendi	30 Euro	(06103) 994 040
15 Games Giant	Compilation	75	2004	12/04	Koch Media	30 Euro	(01805) 656 008 ¹
NEU Gold Games 8	diverse	83	2005	03/05	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Heldenzeit	Rollenspiel	81	2004	07/04	Koch Media	30 Euro	(0190) 824 667 ⁶
Medieval Battle Collection	Strategie	87	2004	04/04	Activision	30 Euro	(0190) 510 055 ⁴

⁰12 Euro/Minute ²⁰24 Euro/Minute ³⁰48 Euro/Minute ⁴⁰62 Euro/Minute ⁵¹24 Euro/Minute ⁶¹86 Euro/Minute

C&C GENERÄLE



WA-Truppen übernehmen ein Nachschub-Depot.

Ob Sie alleine oder mit bis zu sieben Freunden ins Gefecht ziehen, **C&C Generäle** gehört immer noch zu den ganz großen Echtzeit-Strategiespielen. Warum? Effektgeladene Schlachten mit detaillierten Einheiten, drei sehr gut ausbalancierte Parteien, superbe Soundeffekte und Missionen, die unzählige Stunden an den Bildschirm fesseln. Befehl vom General: Zugreifen! **DM**

C&C GENERÄLE

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER Electronic Arts, (0190) 754 464
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

90
SPIELSPASS

MASHED



Mit der Minigun fegen wir den Gegner weg.

Explosive Minen, fiese Raketen – im Fun-Racer **Mashed** gibt's reichlich Action auf der Piste. Aus der Vogelperspektive fahren bis zu vier Freunde an einem Rechner um den Sieg. 13 Strecken und elf Autos stehen zu Auswahl. Nur wer die coolen Waffen geschickt einsetzt, gewinnt. Multiplayer-Schadenfreude garantiert, trotz detailarmer Grafik und mäßigem Sound. **DM**

MASHED

GENRE Action-Rennspiel
PUBLISHER Empire, (0190) 754 774 76
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG GUT

78
SPIELSPASS

ENCLAVE (DT.)



Unser Paladin erforscht das Dorf Celenheim.

Wollen Sie lieber gut oder böse sein? Im 3D-Action-Titel **Enclave** dürfen Sie beides. Entweder Sie retten oder erobern in insgesamt 27 Missionen das Dorf Celenheim. Dabei kloppen Sie Monster, zaubern effektvolle Sprüche und erkunden stimmungsvolle Fantasy-Levels. 82 Waffen und viele Combos sorgen für fetzige Kämpfe. Eine freie Speicherfunktion fehlt jedoch. **DM**

ENCLAVE (DT.)

GENRE 3D-Action
PUBLISHER Atari, (0190) 771 883
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG GUT

77
SPIELSPASS

PRAETORIANS



Ihre Armee steuern Sie in Divisionen.

Packende Taktik-Geplänkel mit Belagerungen und hunderten Einheiten gibt's im Echtzeit-Titel **Praetorians**. Im stimmungsvollen, historisch nicht ganz akkuraten Rom von vor 2.000 Jahren schicken Sie in 24 abwechslungsreichen und langen Missionen Gladiatoren oder Legionäre in knüppelharte Gefechte. 16 sehr gut designte Skirmish-Karten runden das Strategie-Paket ab. **DM**

PRAETORIANS

GENRE Echtzeit-Taktik
PUBLISHER Eidos, (0190) 839 582
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

76
SPIELSPASS

HEARTS OF IRON



Als Italiener erobern wir die Schweiz.

Die Welt wird zum Spielplatz! Im Global-Strategiespiel **Hearts of Iron** dürfen Sie einen von 70 souveränen Staaten steuern, mit anderen Nationen handeln oder sie erobern. Auf der detaillierten Strategiekarte verschieben Sie Truppen oder informieren sich über Rohstoffvorkommen. Die Komplexität bei Politik und Kampf ist jedoch nur etwas für Hartgesottene. **DM**

HEARTS OF IRON

GENRE Strategiespiel
PUBLISHER Koch Media
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 300 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

72
SPIELSPASS

TRUE CRIME



Verfolgungsjagen gibt's in fast jeder Mission.

Grafisch etwas schwach auf der Brust besticht der **GTA Vice City**-Klon **True Crime** vor allem durch knapp 60 abwechslungsreiche Missionen, den Hip-Hop-Soundtrack und die Verfolgungsjagen. Als Held Nick jagen Sie Gangster und Drogendealer und erkunden das realistisch nachgebaute Los Angeles. Wer **GTA Vice City** durch hat, sollte einen Blick riskieren. **DM**

TRUE CRIME

GENRE 3D-Action
PUBLISHER Activision, (0190) 510 055
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

66
SPIELSPASS

Die Mutter der Compilations ist zurück

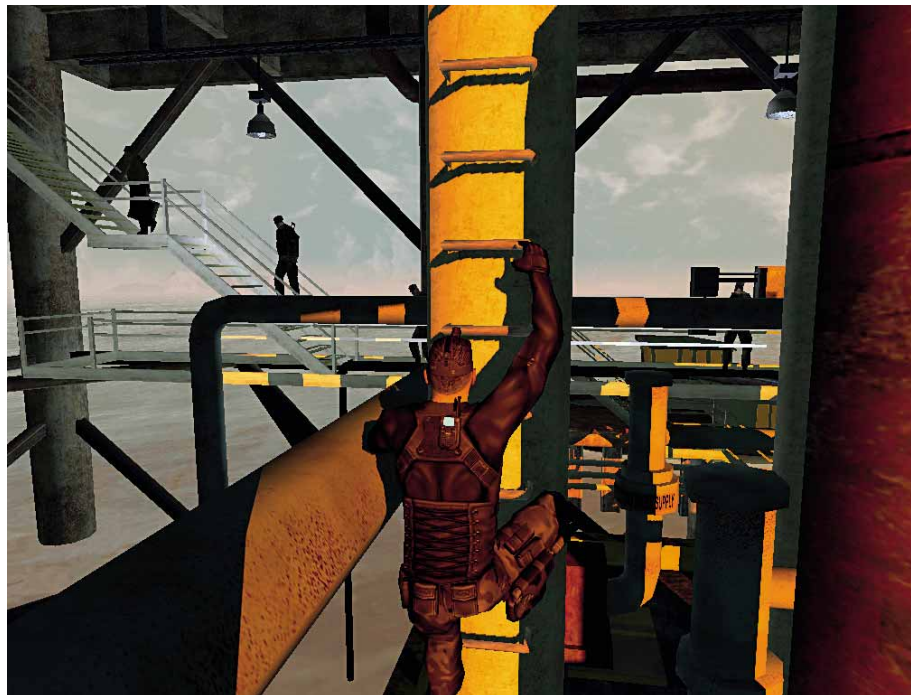
GOLD GAMES 8

Für gerade einmal 30 Euro gibt's von Ubisoft zehn hochkarätige Spiele in einer action-lastigen Sammlung – erstmals auf DVD. Mit dabei: Splinter Cell, XIII, Prince of Persia und Fluch der Karibik.

Ein NSA-Agent, eine niedliche Fotografin, ein Turbanträger, ein Mann ohne Erinnerung – was haben diese Leute gemeinsam? Richtig: Sie stecken alle in Ubisofts **Gold Games 8** – zumindest in Form von Bits und Bytes. Seit 1996 stehen die Spielesammlungen mit dem prägnanten Namen für wochenlangen und günstigen Spielspaß. Der neueste Teil führt die Tradition gelungen fort. Vorbildlich: Die Spiele wurden auf vier DVDs gepackt. Die stecken nicht mehr wie bisher in losen Papierschubern, sondern finden nun in zwei Doppel-DVD-Hüllen Platz. Wie üblich liegen die Titel in den aktuellsten Patch-Versionen vor, Handbücher gibt's allerdings nur als PDF-Dateien.

Schleichender Schlingel

Im Schatten der Nacht fühlt er sich zuhause: Sam Fisher, Top-Agent im Dienste der NSA, muss im 3D-Actionspiel **Splinter Cell** eine weltweit operierende Terrororganisation zerschlagen. In den 24 Missionen können Sie Probleme stets mit unterschiedlichen Methoden lösen: Entweder Sie umschleichen mit Hilfe eines Helligkeitsmeters die klugen KI-Soldaten, überwältigen sie leise von hinten oder greifen



Splinter Cell: Um unbemerkt an den Wachen vorbei zu kommen, wählen wir den Weg über die Leiter.

gleich zum Gewehr. Zahlreiche Skriptsequenzen sowie superbe Licht- und Toneffekte erzeugen Spannung, jedoch ist das Spiel ein wenig zu kurz geraten.

Etwas actiongeladener geht's im blutigen Ego-Shooter **XIII** zu. Die Entwickler verpassten der **Unreal 2**-Engine eine Cell-Shading-Optik: In den wie Comics aussehenden Levels ballern Sie als namen- und gedächtnisloser

Held auf mit dicken Linien umrandete Söldner. Gezielte Messerwürfe kommentiert das Spiel mit eingeblendeten brutalen Comicstrips – nichts für zarte Gemüter! 16 Waffen, von der Armbrust bis zum Raketenwerfer, stehen zur Auswahl. Der passable Multiplayer-Teil bietet vier Standardmodi auf 21 abwechslungsreichen Karten.

Adel schützt vor Strafe nicht

Eigentlich wollte der Prinz aus dem Morgenland mit dem Diebstahl eines magischen Dolches nur seinen Vater beeindrucken. Doch plötzlich verwandeln sich Palastwachen in Zombies, und ein böser Wesir entführt die Prinzessin. Als orientalischer Held kämpfen Sie sich im 3D-Action-Hit **Prince of Persia 4** durch stimmungsvolle Palasthallen, killen Untote ein zweites Mal und ab-

solvieren knifflige Hüpf- und Kletterpassagen. Dabei kann der Held wie **Matrix**-Neo an Wänden entlanglaufen und sogar für einige Sekunden die Zeit zurückspulen. Zwischendurch gibt's immer wieder teils schwierige Schalterrätsel. Grandiose Licht- und Wischeffekte zaubern den schönsten Orient der Spielegeschichte auf den Bildschirm.

Weniger Rätselei, dafür mehr Taktik lockt in **Raven Shield**. Der

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Schwarzenegger würde sagen: »Do gibt's massig Äkschn!« Stimmt, denn Splinter Cell und Raven Shield versorgen Action-Taktiker, XIII und Beyond Good & Evil hingegen bieten unkomplizierten Spaß für Zwischendurch. Prince of Persia, Lock On und Fluch der Karibik ergänzen das pralle Power-Paket. Strategen und Sportliebhaber bleiben allerdings außen vor, denn Lords of Everquest bietet bestenfalls mäßige Strategiekost. Und Biathlon 2004 können Sie gleich komplett vergessen. Trotzdem sollten Sie zugreifen, denn wo gibt's im Moment mehr Spielspaß für 30 Euro?

»Pralles Action-Paket«



Lock On: Mit einer A-10 attackieren wir Panzer.



XIII: Cell-Shading-Technologie verpasst dem Spiel eine stimmige Comic-Optik.

dritte von Tom Clancy inspirierte Teil der **Rainbow Six**-Reihe schickt Sie als Anführer einer Anti-Terror-Truppe in den Kampf gegen einen reichen Altnazi. Vor jeder der 18 kniffligen Missionen planen Sie auf einer Karte das Vorgehen Ihrer bis zu drei Teams. Anschließend lässt Ihnen das Programm stets die Wahl, ob Sie zuschauen oder selber eingreifen. Jedes Mitglied hat sein Spezialgebiet: Der Sprengstoffexperte entschärft Bomben, Scharfschützen erledigen Gegner auf Distanz. Die Grafik ist allerdings ziemlich angestaubt.

Rasen mit dem Stern

Ob A-Klasse, SLK oder McLaren SLR, im Rennspiel **World Racing** gibt's gleich 120 Fahrzeuge aus der Mercedes-Garage, jedes vorbildlicherweise mit korrekter Fahrphysik und detailliertem Cockpit. Statt wie in anderen

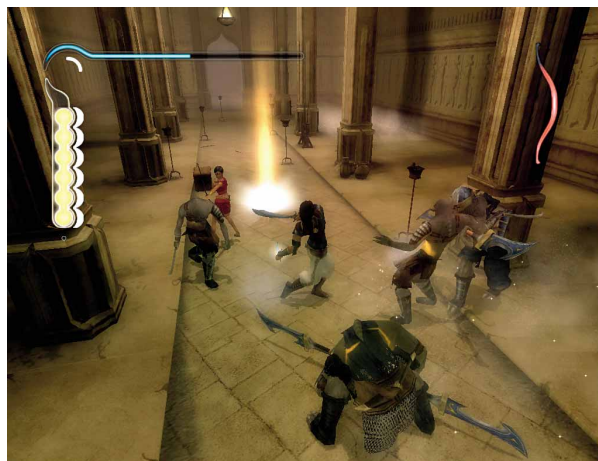
Rennspielen über seitlich begrenzte Streckenschläuche zu heizen, dürfen Sie die bis zu acht Quadratkilometer großen Szenarien frei befahren. Unzählige Missionen wie Offroad- oder Checkpoint-Rennen sorgen für Abwechslung. Das mangelhafte Schadensmodell und die Pulk-fahrende KI stören den Fahrspaß jedoch etwas.

Statt auf dem Asphalt geht es im Action-Adventure **Fluch der Karibik** auf malerischen Inseln und dem weiten Meer zur Sache. In stimmiger Piraten-Umgebung kämpfen Sie als junger Freibeuter Nathaniel im Atlantik mit Säbel und Kanonen und suchen das legendäre Schiff »Black Pearl«. Unzählige Quests fesseln für mindestens 30 Stunden an den PC – aber nur, wenn Sie über die umständliche Bedienung hinwegsehen.

Erkämpfter Pilotenschein

Mit einem Realitätsgrad, der für Top-Gun-Absolventen reichen würde, ist die Flugsimulation **Lock On** nur etwas für beinhardt Profi-Piloten. Denn selbst mit aktivierter Simpel-Aerodynamik und automatischer Zielerfassung benötigen Sie viele Übungsstunden, um die Flieger in der Luft zu halten. Die spannende Kampagne verläuft dynamisch und in den Missionen zwingen Sie sich in die Cockpits sechs detailgetreu modellierter Kampfjets wie die F-15 oder MIG29. Grafisch gefällt

Lock On auch heute noch, trotz der hässlichen Übersichtskarte. Um einiges leichter haben Sie es im 3D-Action-Spiel **Beyond Good & Evil**: Als Fotografin Jade



Prince of Persia 4: Per Special-Moves vermöbeln Sie gleich mehrere Gegner.

retten Sie in stimmiger, etwas detaillierter Comic-Grafik Ihren Heimatplaneten Hyllis vor Aliens. Einfache Schalter- und Kistenrätsel sowie lustige Minispielchen peppen die Nahkämpfe mit den Monstern etwas auf. Ihr Begleiter, ein sprechender Eber namens Pey'j, sorgt dabei für eine Prise Humor.

Last but (not) least

Strategie- und Sportfans ziehen mit **Gold Games 8** den Kürzeren. Denn dem **Warcraft 3**-Klon **Lords of Everquest** mangelt es im Gegensatz zu Blizzards Hit an einer spannenden Story und kluger KI. Zudem spielen sich die drei Völker zu ähnlich. Und das Sportspiel **Biathlon 2004** landet wegen miserabler Steuerung und Grafik sowie einem langweiligen Karrieremodus zu Recht im Wertungskeller. **DM**

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



Fluch der Karibik: Auf See gibt's häufig Schlachten.



World Racing: Sämtliche Cockpits wie das der S-Klasse sind liebevoll und originalgetreu modelliert.

GENRE-WERTUNG

Action 6 Spiele
Splinter Cell und Raven Shield sprechen Taktiker an. XIII, Beyond Good & Evil und Prince of Persia hingegen bieten unkomplizierten Action-Spaß. Lock On ist nur etwas für Profi-Piloten.

SEHR GUT

Strategie 1 Spiel
Der Warcraft 3-Klon Lords of Everquest wird Strategen wegen der müden Story und sich kaum unterscheidenden Parteien nur kurz beschäftigen.

AUSREICHEND

Sport 2 Spiele
World Racing macht dank 120 Fahrzeugen und schicken Strecken langfristig Spaß, trotz lahmer KI. Biathlon 2004 jedoch dient nicht einmal als Füllwerk.

BEFRIEDIGEND

Abenteuer 1 Spiel
Fluch der Karibik vereint gekonnt Action und Rollenspiel. Zudem packen das stimmige Piratenszenario und die abwechslungsreichen Quests.

BEFRIEDIGEND

GOLD GAMES 8 SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER: Ubisoft RELEASE (D): 17.02.2004
SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
AUSSTATTUNG: Sammelbox, 4 DVDs, Handb. auf CD USK: ab 16 Jahre
VERGLEICHBAR MIT: Gold Games 7 (88, GS 12/03) Gelungene Sammlung mit vier Top-Titeln.
15 Giant Games (75, GS 02/05) Fünf Spiele-Hits, zehn Durchschnittstitel.

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Beyond Good & Evil	3D-Action	01/04	83
Biathlon 2004	Sportspiel	02/04	23
Fluch der Karibik	Action-Adventure	09/03	72
Lock On	Flugsimulation	01/04	75
Lords of Everquest	Echtzeit-Strategie	02/04	63
Mercedes Benz World Racing	Rennspiel	10/03	72
Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	83
Rainbow Six 3: Raven Shield	Taktik-Shooter	04/03	78
Splinter Cell	3D-Action	03/03	85
XIII	Ego-Shooter	12/03	80

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 15 Minuten SOLO-SPASS: 150 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

FAZIT: ACTION-SAMMLUNG MIT VIELEN HITS.



Bugs in die Box!

PATCH-TESTS



GTR Addon: Frei konfigurierbare Tageszeiten ermöglichen eine ganz neue Rennerfahrung.



► DVD:
GTR v1.2.1.0
Flatout v1.1
The Fall v1.6

GTR Addon 1.2.1.0

Highlights: 16 zusätzliche Fahrzeuge, Tag-Nacht-Wechsel, freie Speicherfunktion, verbesserter Netzwerk-Code.

Entwickler Simbin macht den Fans der grandiosen Rennsimulation GTR ein umfangreiches Geschenk: das kostenlose Addon Proximus 24H-Rennen von Spa. Das 150 Mbyte starke Paket hat viel zu bieten: In Einzelrennen sowie im Meisterschaftsmodus steht nun das Namen gebende Renn-

Event zur Auswahl. Zudem spendiert das Update acht zusätzliche Fahrzeugmodelle in insgesamt 16 Ausführungen, etwa den Seat Toledo GT, Ferrari 360 oder Porsche 911 GT3. Bei sämtlichen Autos wurde das Schadensmodell weiter verfeinert. Brilliant: Künftig dürfen Sie einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel einstellen und diesen stufenlos zwischen Echtzeit und Zeitraffer regulieren. Wenn Sie statt mittags in der Dämmerung durch die berühmte Passage von »Eau Rouge« heizen, erfahren Sie die Strecke ganz neu. In der



Flatout: Das Destruction-Deby ist nun von Beginn an freigeschaltet.

Geben Sie Gas! Mit einem riesigen Update beschleunigt Entwickler Simbin das Rennspiel GTR auf 92 Zähler – kostenlos.

Nacht stehen sogar die Optionen »Mondlicht« bis »stockfinster« zur Auswahl. Außerdem gibt's jetzt eine freie Speicherfunktion, die in allen Rennmodi und sogar im Training funktioniert. So müssen Sie beispielsweise nicht mehr drei Stunden am Stück die langatmigen Endurance-Rennen abfahren, sondern können zwischendurch pausieren. Auch am Netzwerk-Code haben die Entwickler gefeilt: So genannte Beitritt-Lags, wodurch anderen Mitspielern wertvolle Zeit verloren ging, gehören der Vergangenheit an. Zudem wurde die Dedicated-Server-Stabilität verbessert. Administratoren entscheiden zudem künftig, ob auch von Fans designte oder modifizierte Fahrzeuge an Multiplayer-Rennen teilnehmen dürfen. Auflösungen über 1600 mal 1200 Pixel sowie überarbeitete Scheinwerfer-Effekte runden das Mega-Update ab.

Aufwertung:
Umfang 7 → 8



Flatout 1.1

Highlights: verbesserte Performance mit Force-Feedback, neue Optionen, einige Bugs gefixt.

Das erste Update zur Blechschlacht-Raserei Flatout behebt diverse Kompatibilitätsprobleme, die mit aktuellen Treiber-Versionen (etwa v67.03) von Nvidia-Grafikkarten auftreten konnten. Zudem verbesserte Entwickler Bugbear die Spielperformance bei aktivierten Force-Feedback-Effekten und merzte diverse Bugs im 5.1-Surround-Sound aus. Künftig dürfen Sie in der Kampagne das Ragdoll-System deaktivieren, falls Sie sich an den »fliegenden« Dummy-Fahrern der deutschen Version

stören. Spaßig: Der Destruction-Deby-Modus steht mit dem Patch von Beginn an für den Multiplayer-Teil zur Verfügung und muss nicht erst in der Kampagne freigespielt werden.



The Fall: Stapelbare Items schaffen Platz im Inventar.

The Fall 1.6

Highlights: Schwierigkeitsgrade ausbalanciert, Autosave-Option, Questbugs gefixt.

Der bereits sechste Patch zum Endzeit-Rollenspiel **The Fall: Last Days of Gaia** korrigiert Anzeigenprobleme der Hinweise sowie der Waffengewöhnung, und implementiert eine Uhr während der Rast. Auch die Verteilung von Erfahrungspunkten wurde stärker auf die Party ausgerichtet. Zur Freude vieler Fans hat Entwickler Silver Style die fünf Schwierigkeitsgrade weiter ausbalanciert und diverse Questbugs beseitigt. Jedoch tauchen mit Nvidia-Karten gelegentlich Clipping-Fehler auf. Ärgerlich: Der Patch entfernt die Möglichkeit, seine Party per Mini-Map zu navigieren. Zudem lässt eine Entlade-Funktion der Waffen immer noch auf sich warten. Ebenfalls fatal: Manche Quests zerstören Ihre Speicherstände, das Durchspielen von **The Fall** wird zur Qual! Warten Sie deshalb auf den Patch 1.7. Detaillierte Infos dazu gibt's im Forum von Silver Style.

DM

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A38](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A38)



Daniel Visarius

daniel@gamstar.de

TACH ZUSAMMEN

NANU, WER BIST DU? 28 Ausgaben lang hat Sie an dieser Stelle Michael Trier zum aktuellen Hardware-Teil begrüßt. Weil der sich seit Oktober auf die verantwortungsvollen Aufgaben eines stellvertretenden Chefredakteurs konzentriert (Kaffee trinken und merkwürdige Spiele spielen), halte ich sie künftig über die neuesten Trends im Hardware-Markt auf dem Laufenden. Schließlich kenne ich nach über drei Jahren als Trainee und später als Hardware-Redakteur das Ressort ganz genau. Noch eine personelle Veränderung im Hardware-Team: Florian Klein, 30 Jahre jung und vorher bei Fujitsu-Siemens, verstärkt uns als Trainee (kocht Kaffee für Michael, installiert Spiele für ihn ...).

ENDLICH GÜNSTIG FLACH SPIELN Endlich taugen auch preiswerte Flachmänner ab 250 Euro zum Spielen – und zwar uneingeschränkt. Wo früher selbst teure Geräte nervige Schlieren zogen, zeigen heute auch bezahlbare TFTs selbst bei schnellsten Bewegungen gestochen scharfe Bilder. Durch die beim GameStar-Relaunch in Ausgabe 10/2004 eingeführten Testtabellen können wir erstmals auch unsere umfangreichen Messergebnisse abdrucken. Ergänzend bewahren Sie natürlich auch weiterhin unsere Praxistests von Spielern für Spieler vor einem Fehlkauf. Darüber hinaus haben wir uns einen flachen 30-Zoll-Fernseher besorgt und natürlich gleich einen Spiele-Check gemacht: Samt schickem Mini-PC kommt mit einem solchen LCD-Monster Konsolen-Feeling in PC-Qualität auf – mehr dazu im Rahmen unseres Schwerpunkts auf Seite 118.

HARDWARE

INHALT

SCHWERPUNKT

17-Zoll-TFTs ab 250 Euro	112
Testsieger 17-Zoll-TFTs	113
Preis-Leistungs-Sieger 17-Zoll-TFTs	113
Testtabelle: Alle 17-Zoll-TFTs	114
Half-Life 2 im Kinoformat	118

TEST DES MONATS

Soundkarte: Creative Audigy 4 Pro	120
-----------------------------------	-----

EINZELTESTS

Mainboard: MSI RS480M2	121
Mainboard: Abit AA8XE Fatal1ty	122
3D-Karte: Club3D Radeon X800 XL	122
3D-Karte: Albatron Geforce 6600 GT	122
PC: Dell Dimension XPS Gen4	123
Gehäuse: Thermalrock Dragon	124
Notebook: Sony Vaio VGN-A217M	124
Mauspad: Kryptec X-Board V2	125
Joystick: Speedlink Competition Pro	125
Headset: HMS HPX-5100M	125

SERVICE

Techtelmechtel	126
Einkaufsführer	128

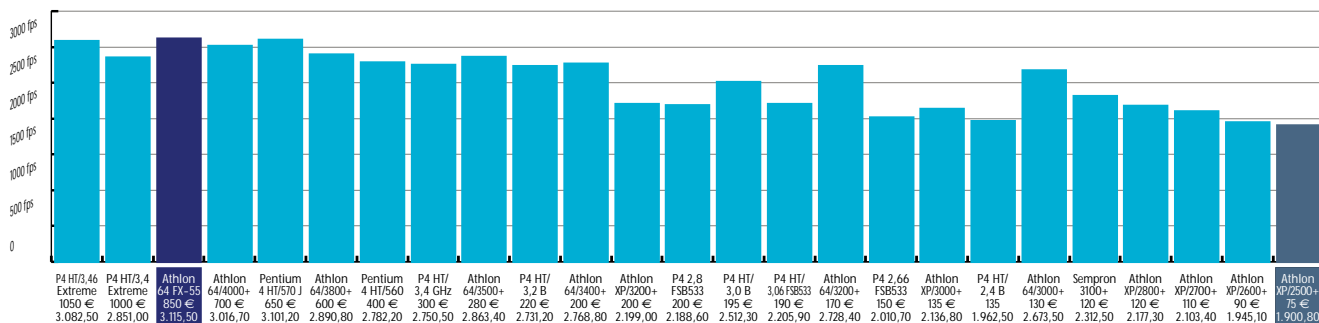
SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN IM MÄRZ

STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR: Athlon 1,2 GHz ARBEITSSPEICHER: 256 MByte SD-RAM MAINBOARD: VIA KT133A GRAFIKKARTE: Nvidia Geforce 4 Ti 4200 EINSTELLUNGEN: 1024x768x32 bei mittl. Details	PROZESSOR: Pentium 4/2,4 GHz ARBEITSSPEICHER: 512 MByte DDR-RAM MAINBOARD: i845PE-Chipsatz GRAFIKKARTE: Radeon 9600 Pro EINSTELLUNGEN: 1024x768x32 bei max. Details	PROZESSOR: Athlon 64 FX-55 ARBEITSSPEICHER: 1.024 MByte PC3200-RAM MAINBOARD: Nforce-4-Ultra/SLI-Chipsatz GRAFIKKARTE: Geforce 6800 Ultra EINSTELLUNGEN: 1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL: Uefa Champions League WEITERE SPIELE: Pirates! GTA Vice City NFS Underground 2 Starwars Battlefront	TYPISCHES SPIEL: World of Warcraft WEITERE SPIELE: Chronicles of Riddick Armies of Exigo Battlefield Vietnam Sims 2	TYPISCHES SPIEL: Half-Life 2 WEITERE SPIELE: Everquest 2 Doom 3 Far Cry UT 2004

GAMESTAR-PROZESSORINDEX TOP 25 PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

■ Performance-Sieger ■ Preis-Leistungs-Sieger

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps (Frames pro Sekunde) an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 14.01.2005

Testsieger 17-Zoll-TFTs	113
Preis-Leistungs-Sieger 17-Zoll-TFTs	113
Testtabelle: Alle 17-Zoll-TFTs	114
Half-Life 2 im Kinoformat	118



Flach perfekt spielen

17-ZOLL-TFTS AB 250 EURO

TFT-Bildschirme sind flach, sexy und fallen im Preis. GameStar vergleicht zehn 17-Zoll-TFTs zwischen 250 und 400 Euro und sagt Ihnen, mit welchem Flachmann Sie am besten spielen.

Flachbildschirme haben klobigen Röhren den Rang abgelaufen. Doch nach wie vor eignet sich nicht jeder TFT zum Spielen. Viele Geräte trüben bei schnellen Actiontiteln das Bild immer noch mit nervigen Schlieren. Parallel purzeln die Preise weiter – wir behalten für Sie den Überblick und testen zehn 17-Zöller von 250 bis 400 Euro. Dabei entlarven knallharte Messwerte sowie unsere Praxistests in **UT 2004** und **GTR** Millisekunden-Blender sofort.

TFTs im ms-Rausch

Seit unserem letzten TFT-Schwerpunkt in Heft 07/2004 sind Displays noch schneller geworden: Top-Modelle schalten jetzt mit 8 ms, die breite Masse mit 12 ms – freilich nur laut Hersteller. Unser preiswertes Testfeld liegt zwischen nominellen 12 und 25 ms.

So testen wir TFTs

Vor Messwerten stehen bei GameStar ausgiebige Spieletests. Schließlich zählt in erster Linie der Spielspaß – und der hängt an der Frage: Schlieren oder keine Schlieren? Weil die Antwortzeit in Abhängigkeit von Helligkeit und Kontrast variiert, testen wir in optimalen Qualitätseinstellungen. Erst wenn ein TFT dies übersteht, vergeben wir das Prädikat »voll spieleauglich«. Dennoch

checken wir die Hersteller-Angaben, zum Beispiel Farb- und Helligkeitsverteilung mit dem Minolta-Farbanalyzer **CA 110**. Bildschärfe und Interpolationsqualität beurteilen wir mit Nokias Testprogramm.

Vor dem Kauf

Trotz harter GameStar-Testkriterien: Wenn Sie ein von uns fehlerfrei getestetes Gerät kaufen wollen, sollten Sie es vorher im Handel genau unter die Lupe nehmen. Pixelfehler sind nämlich kein Umtauschgrund. Die meisten Displays entsprechen der so genannten Fehlerklasse 2. Die erlaubt bis zu neun Pixelfehler, darunter zwei ständig leuchtende. Die

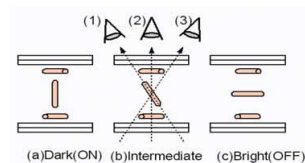
Fehlerklassen 3 und 4 lassen sogar erheblich mehr zu. Einzig CTX verkauft auch fehlerlose Geräte der Klasse 1. Lassen Sie sich Ihr Wunsch-Display also unbedingt vorführen – und zwar genau das Exemplar, das Sie später mitnehmen. Prüfen Sie mit einem schwarzen und einem weißen Hintergrund.

Half-Life 2 im Kinoformat

Großflächige Displays im Kinoformat werden immer günstiger – wir haben uns das 30-Zoll-Gerät **N3000W** von Viewsonic angeschaut und darauf **Half-Life 2**, **Far Cry** & Co. gespielt. Unseren Erfahrungsbericht finden Sie am Ende dieses Schwerpunkts. DV

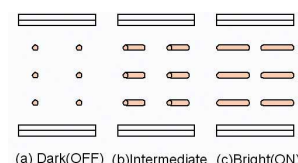
TFT-PANELS IM DETAIL

TFT ist nicht gleich TFT – wir erläutern die Vor- und Nachteile der drei aktuellen Panel-Technologien.



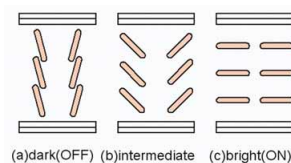
TN + Film

Die günstigen »TN + Film«-Panels schalten sehr schnell und verbrauchen in der Regel den wenigsten Strom. Blickwinkel und Kontrast sind im Vergleich allerdings »nur« gut.



IPS und S-IPS

»In Plane Switching«-Panels (IPS) punkten mit schneller Reaktionszeit, tollem Blickwinkel und gutem Kontrast. Der Energieverbrauch ist höher als bei TN + Film und MVA.

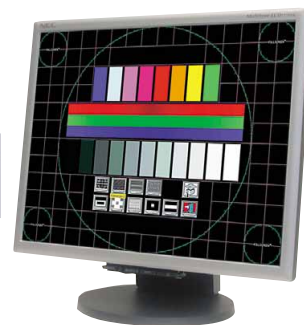


MVA und PVA

Blickwinkel und Kontrast sind die Stärken der MVA- und PVA-Technologie. Solche Panels arbeiten aber langsamer als die Konkurrenten, der Energieverbrauch liegt im Mittelfeld.

17-Zoll-TFT

NEC MULTISYNC 1770NX



Fans schneller Action-Titel verdächtigen TFTs immer noch, die eigene Reaktionszeit nicht voll umsetzen zu können. Der 390 Euro teure **Multisync 1770NX** von NEC beeindruckt uns aber mit blitz-schnellem Bildaufbau ohne störende Schlieren. Die Interpolation ist bis hinab zu 800 mal 600 Bildpunkten gut. Auch der weite horizontale Blickwinkel und die sehr gute Helligkeitsverteilung von 86,8 Prozent schonen die Augen. Nur beim Kontrast belegt das Display mit gemessenen 352:1 keine Spitzenposition in unserem Testfeld.



Per Mini-Joystick komfortabel durchs OSD-Menü.

Intelligente Features

Als einziges TFT können Sie das **1770NX** nicht nur kippen und um die eigene Achse drehen, sondern auch in der Höhe verstellen. Der Kabelsalat folgt dabei jeder Bewegung klaglos – gut versteckt unter einer Blende auf der Rückseite. Mit einem Mini-Joystick navigieren Sie intuitiv und in Sekunden-schnelle durch das übersichtliche OSD-Menü. Aber nicht nur technisch macht der NEC eine gute Figur, auch die hochwertige Verarbeitung und das dezente Design mit schmalen Rändern gefallen uns. Einzig ein digitales DVI-Kabel fehlt – eigentlich Pflicht, wenn der entsprechende Anschluss schon mit dabei ist. Dank uneingeschränkter Spiel-tauglichkeit und stimmigem Gesamtkonzept gewinnt der **Multisync 1770NX** unter dem Strich unseren Vergleichstest. **FK**

► HOTLINE: (089) 996 990 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: INFOMAIL@DE.NMVS.COM
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A33

MULTISYNC 1770NX

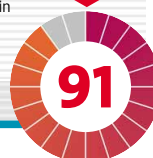
CA. PREIS	390 Euro	HERSTELLER	NEC
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	17 Zoll	GEMESS. HELLIGKEIT	253 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	12 ms	GEMESS. KONTRAST	352:1
AUFLÖSUNG	1280x1024	GEMESS. BLICKWINKEL	75° / 38°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ auch für schnelle Actionspiele + sehr gute Interpolation	37/40
BILDQUALITÄT	+ gute Helligkeitsverteilung + weiter horizontaler Blickwinkel	16/20
TECHNIK	+ sehr schnelles Display + schmaler Rand	19/20
AUSSTATTUNG	+ DVI + Höhenverstellung + Drehteller - kein DVI-Kabel	9/10
BEDIENUNG	+ Mini-Joystick + übersichtliches OSD + Netztrennungstaste	10/10

FAZIT Voll spieltauglich! Das 1770NX ist ein elegantes und hochwertiges 17-Zoll-TFT mit intelligenten Features und gewinnt unseren Vergleichstest souverän.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT

HYUNDAI IMAGEQUEST L70D+



Statt Autos wie beim Mutterkonzern rollen bei der Tochter Hyundai Imagequest TFT-Monitore wie das **L70D+** vom Band. Das Kürzel »D+« steht dabei für das schnelle 12-ms-Display und den digitalen DVI-Eingang. Im Praxistest zeigte das **L70D+** erst bei sehr schnellen Actiontiteln wie **Need for Speed Underground 2** minimale Schlieren. Die stören aber nur Extremspieler in wenigen Situationen; langsamere Titel laufen komplett schlierenfrei. Bei der Hardware- und Service-Ausstattung hat Hyundai nicht gespart: Stereo-Lautsprecher mit je 2 Watt, VGA- und DVI-Kabel, einen Kopf-



Alles an Bord: VGA, DVI, Line-In und Kopfhörer.

höreranschluss sowie 36 Monate Garantie inklusive Vor-Ort-Austauschservice. Einzig eine Höhenverstellung haben wir vermisst. An der Bedienbarkeit und dem OSD-Menü gibt es dagegen nichts zu meckern.

Innere Werte

Unsere Messungen ergaben beim standfesten **L70D+** eine für Flachbildschirme gleichmäßige Helligkeitsverteilung von 83,9 Prozent. Das angegebene hohe Kontrastverhältnis von 500:1 weicht nur um fünf Prozent von unserem ermittelten Wert von 479:1 ab – ein sehr gutes Ergebnis. Allerdings fällt der horizontale Blickwinkel mit 62 Grad schmal aus. Dadurch versumpfen aus schrägem Winkel die ansonsten brillanten Farben. Insgesamt aber macht das **Imagequest L70D+** für 330 Euro eine Top-Figur: Klarer Preis-Leistungs-Sieger! **AK**

► HOTLINE: (0800) 498 632 47 KOSTENLOS
► E-MAIL: INFO@HYUNDAIQ.DE
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A35

IMAGEQUEST L70D+

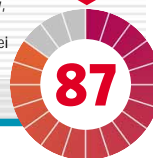
CA. PREIS	330 Euro	HERSTELLER	Hyundai
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	17 Zoll	GEMESS. HELLIGKEIT	307 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	12 ms	GEMESS. KONTRAST	479:1
AUFLÖSUNG	1280x1024	GEMESS. BLICKWINKEL	62° / 37°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ nur minimale Schlieren + gute Interpolation	36/40
BILDQUALITÄT	+ saubere Helligkeitsverteilung + guter Kontrast	16/20
TECHNIK	+ sehr schnelles Display - wenig Platz für DVI-Stecker	18/20
AUSSTATTUNG	+ DVI + Lautsprecher - keine Höhenverstellbarkeit	8/10
BEDIENUNG	+ mehrsprachiges OSD-Menü + Tasten gut angeordnet	9/10

FAZIT Umfangreich ausgestattetes Display, das nur bei schnellsten Actionspielen minimal schliert. Sparfüchse kommen bei unserem Preistipp voll auf Ihre Kosten.

PREIS/LEIST. GUT



17-Zoll-TFTs



ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	NEC	Hyundai	Acer
PREIS	390 Euro	330 Euro	315 Euro
HOTLINE	(089) 996 990 STANDARDGEBÜHREN	(0800) 498 632 47 KOSTENLOS	(0800) 224 49 99 KOSTENLOS
EMAIL	infomail@de.nmvs.com	info@hyundaiq.de	info@acer-euro.com
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	A33	A35	A30

TECHNISCHE ANGABEN

Display	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Physikalische Auflösung	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Horizontalfrequenz / Bildfrequenz	31 - 80 kHz / 56 - 75 Hz	31 - 80 kHz / 56 - 75 Hz	31 - 80 kHz / 56 - 75 Hz
Reaktionszeit / Leuchtstärke / Kontrast	12 ms / 250 cd/m² / 500:1	12 ms / 300 cd/m² / 500:1	12 ms / 270 cd/m²
Gewicht	6,1 kg	3,8 kg	4,3 kg
Abmessungen inklusive Standfuß (BxHxT)	36,7 x 36,3 x 19,8 cm	39,8 x 37,3 x 18,5 cm	37,7 x 39,6 x 18,2 cm

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%	37/40	36/40	37/40
Spieleleistung	voll spieletauglich	voll spieletauglich	voll spieletauglich
Interpolation	gut bis 800x600	gut bis 800x600	gut bis 800x600
PRO & KONTRA	+ auch für schnelle Actionspiele + gute Interpolation	+ nur in schnellsten Titeln mini- male Schlieren + gute Interpolation	+ auch für schnelle Actionspiele + gute Interpolation

BILDQUALITÄT 20%	16/20	16/20	16/20
Helligkeitsverteilung	86,8 %	83,9 %	83,5 %
Kontrast	352:1	479:1	542:1
Blickwinkel horizontal / vertikal	75° / 38°	62° / 37°	77,5° / 35°
PRO & KONTRA	+ gute Helligkeitsverteilung + guter horizontaler Blickwinkel	+ gute Helligkeitsverteilung + guter Kontrast	+ gute Helligkeitsverteilung + guter Kontrast

TECHNIK 20%	19/20	18/20	17/20
Panel-Typ / Entspiegelt	TN / ja	TN / ja	TN / ja
Netzteil	intern	intern	intern
Stromverbrauch (Betrieb / Standby)	32,3 / 1,2 Watt	28,2 / 1,1 Watt	35,0 / 0,9 Watt
Verarbeitung	sehr gut, Kabelführung	solide Verarbeitung	gut, aber schmaler Standfuß
PRO & KONTRA	+ sehr schnelles Display + schmaler Rand	+ sehr schnelles Display - wenig Platz für DVI-Stecker	+ sehr schnelles Display - Stromverbrauch

AUSSTATTUNG 10%	9/10	8/10	7/10
Anschlüsse	VGA, DVI	VGA, DVI, Audio, Kopfhörer	VGA, DVI, Audio
Höhenverstellung / Neigbar / Pivot (90°-Drehung)	ja / ja / nein	nein / ja / nein	nein / ja / nein
Lautsprecher	-	2 x 2 Watt	2 x 1 Watt
Zubehör	VGA-Kabel	VGA-, DVI-, Audiokabel	VGA-Kabel
Garantie / Vor-Ort-Austauschservice	36 / 36 Monate	36 / 36 Monate	36 / 36 Monate
PRO & KONTRA	+ DVI + Höhenverstellung + Drehteller - kein DVI-Kabel	+ DVI + Lautsprecher - keine Höhenverstellung	+ DVI - kein DVI-Kabel - keine Höhenverstellung

BEDIENUNG 10%	10/10	9/10	9/10
Menüstruktur (OSD)	sehr gut, einfach, übersichtlich	sehr übersichtlich, einfach	sehr übersichtlich, einfach
Menüsprachen	deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig
Funktionstasten	4 + Mini Joystick, Netztrennung	5, gut zu erreichen und gut lesbar	5, gut erreichbar
Anschlussanordnung	senkrecht in Rückwand	senkrecht in Rückwand	senkrecht in Rückwand
PRO & KONTRA	+ Mini-Joystick + übersichtliches OSD + Netztrennungstaste	+ mehrsprachig + Tasten gut erreichbar und lesbar	+ mehrsprachig + sehr übersicht- liches + schnell konfigurierbar

FAZIT	Hochwertiges TFT mit intelligenten Features. Uneingeschränkt auch für sehr schnelle Spiele geeignet - Testsieger!	Umfangreich ausgestattetes 17-Zoll-Display, mit minimalen Schlieren - aber nur in schnellsten Actionspielen.	Komfortables und schlierenfreies TFT mit guter Bildqualität, aber nicht ganz standfest und ohne DVI-Kabel.
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND 91	GUT 87	GUT 86

4



VIEWSONIC
VG712S

5



BENQ
FP783

Viewsonic	BenQ
330 Euro	330 Euro
(02154) 918 80 STANDARDGEBÜHREN	(0800) 11 46 588 KOSTENLOS
info-de@viewsoniceurope.com	Webformular, Quicklink: A43
A32	A45
17 Zoll	17 Zoll
1280x1024	1280x1024
30 - 82 kHz / 50 - 85 Hz	31 - 81kHz / 56 - 76 Hz
12 ms / 300 cd/m ² / 500:1	12 ms / 300 cd/m ² / 500:1
5,3 kg	5,2 kg
37,8 x 40,5 x 17,7 cm	39,8 x 38,7 x 18,6 cm
35/40	38/40
voll spieleauglich	voll spieleauglich
gut bis 800x600	gut bis 800x600
+ nur in schnellsten Titeln mini- male Schlieren + gute Interpolation	+ auch für schnelle Actionspiele + gute Interpolation
18/20	16/20
85,1 %	88,9 %
544:1	519:1
73° / 48°	58° / 30°
+ gute Helligkeitsverteilung + guter Blickwinkel	+ sehr gute Helligkeitsverteilung - niedriger Blickwinkel
16/20	15/20
TN / ja	TN / ja
extern	extern
36,6 / 0,9 Watt	37,3 / 1,6 Watt
gut	stabil und hochwertiges Material
+ sehr schnelles Display - Netz- teil extern - Stromverbrauch	+ sehr schnelles Display - Netz- teil extern - Stromverbrauch
7/10	7/10
VGA, DVI, Audio	VGA, DVI, USB 2.0
nein / ja / nein	nein / ja / nein
2 x 3 Watt	-
VGA-Kabel	VGA-Kabel
36 / 36 Monate	36 / 36 Monate
+ DVI + Lautsprecher - keine Höhenverstellung	+ DVI - kein DVI-Kabel - keine Höhenverstellung
8/10	6/10
gut, übersichtlich	Navigation schwierig
deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig
8, gut erreichbar, schwer lesbar	6, am Displayrand, schlecht lesbar
senkrecht in Rückwand mit Blende	waagrecht in Rückwand, Blende
+ übersichtliches OSD - Tasten- beschriftung schwer lesbar	+ OSD leicht verständlich - Tastenbeschriftung unleserlich

Kontrastreiches TFT mit großem Blickwinkel. Kritik gibt's für das externe Netzteil und die schlechten Tasten.

BEFRIEDIGEND

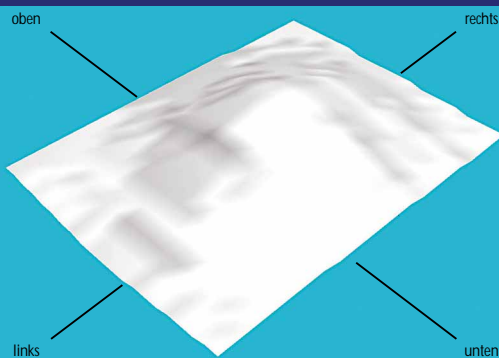
84

TFT mit höchster Spieleleistung und bester Helligkeitsverteilung. Negativ: Bedienung und fehlendes DVI-Kabel.

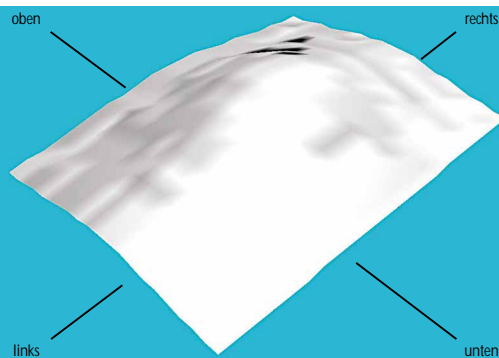
BEFRIEDIGEND

82

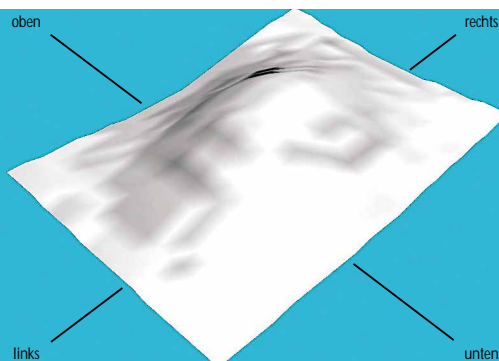
HELLIGKEITSVERTEILUNG IM VERGLEICH



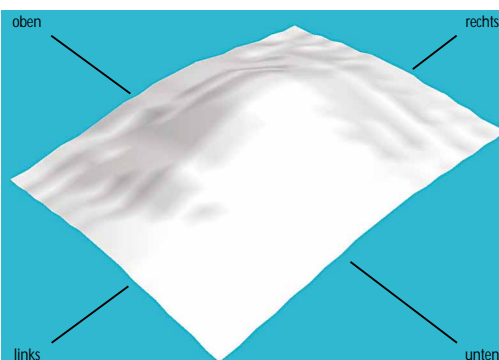
NEC Multisync 1770NX
Die Helligkeitsverteilung ist mit 86,8 % für Flachbildschirme gut und die drittbeste im Testfeld. Damit verliert es bei der gemessenen maximalen Helligkeit von 253 cd/m² höchstens 13,2 % an Leuchtkraft. Im Diagramm ist der Abfall besonders zur rechten oberen Ecke hin gut sichtbar.



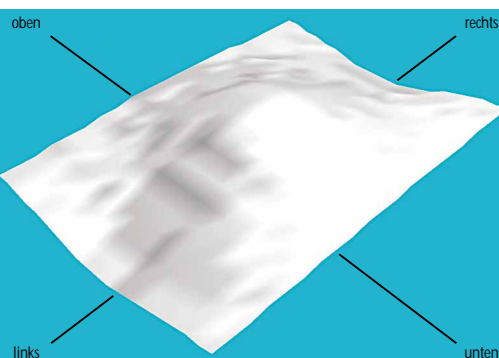
Hyundai L70D+
Die angegebene maximale Helligkeit stimmt mit den von uns gemessenen 307 cd/m² fast überein. Besonders zur linken oberen Ecke sumptft der Imagequest L70D+ ab. Die von uns ermittelte Helligkeitsverteilung nimmt dort um bis zu 18,6 % ab. Für ein TFT noch ein guter Wert.



Acer AL1715MSD
Beim AL1715MSD fällt der Leuchtkraftabfall in der oberen Monitormitte auf - bis zu 16,5 %. Insgesamt ermitteln wir eine noch gute Helligkeitsverteilung von 83,5 %. Ebenso erfreulich: Die gemessene Helligkeit von 282 cd/m² weicht nur um 6 % von der Herstellerangabe ab.



Viewsonic VG712S
Mit 85,1 % liegt es bei der Helligkeitsverteilung im Mittelfeld. Zur linken und rechten oberen Ecke hin fällt die Leuchtkraft von 283 cd/m² deutlich ab. Dort stellt es Farben um bis zu 17 % dunkler dar. In den unteren zwei Dritteln des TFTs sinkt die Helligkeit um maximal 13 %.



Benq FP783
Besitzt mit 88,9 % die beste Helligkeitsverteilung des gesamten Testfeldes. Außer im linken oberen Monitorviertel weicht die Leuchtkraft nur um 7 % von der TFT-Mitte ab - ein sehr gutes Ergebnis. Die maximale Leuchtkraft von 300 cd/m² stimmt mit der Herstellerangabe über ein.

17-Zoll-TFTs

6

VIEWSONIC
VX715

7

SONY
SDM-HS74

8

PHILIPS
170S5FS/00

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	Viewsonic	Sony	Philips
PREIS	310 Euro	340 Euro	280 Euro
HOTLINE	(02154) 918 80 STANDARDGEBÜHREN	(01805) 252 586 0,12 €/MIN	(0800) 180 20 89 KOSTENLOS
EMAIL	info-de@viewsoniceurope.com	Webformular, Quicklink: A21	Webformular, Quicklink: A24
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	A31	A22	A25

TECHNISCHE ANGABEN

Display	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Physikalische Auflösung	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Horizontalfrequenz / Bildfrequenz	24 - 82 kHz / 50 - 85 Hz	28 - 80 kHz / 60 Hz	30 - 82 kHz / 56 - 76 Hz
Reaktionszeit / Leuchtstärke / Kontrast	16 ms / 300 cd/m² / 450:1	16 ms / 250 cd/m² / 500:1	16 ms / 250 cd/m² / 450:1
Gewicht	5,0 kg	5,7 kg	4,2 kg
Abmessungen inklusive Standfuß (BxHxT)	38,8 x 43,8 x 17,6 cm	44,1 x 40,4 x 21,6 cm	37,5 x 39,0 x 20,0 cm

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%		36/40	35/40	35/40
Spieleauglichkeit	voll spieleauglich	voll spieleauglich	voll spieleauglich	voll spieleauglich
Interpolation	gut bis 800x600	gut bis 800x600	gut bis 800x600	gut bis 800x600
PRO & KONTRA	+ nur in schnellsten Titeln minimale Schlieren + gute Interpolation	+ nur in schnellsten Titeln minimale Schlieren + gute Interpolation	+ nur in schnellsten Titeln minimale Schlieren + gute Interpolation	+ nur in schnellsten Titeln minimale Schlieren + gute Interpolation
BILDQUALITÄT 20%		15/20	12/20	16/20
Helligkeitsverteilung	86,3 %	77,2 %	85,8 %	
Kontrast	465:1	677:1	370:1	
Blickwinkel horizontal / vertikal	60° / 35°	60° / 33°	80° / 30°	
PRO & KONTRA	+ gute Helligkeitsverteilung + guter Kontrast	+ sehr guter Kontrast - Helligkeitsverteilung	+ sehr guter horizontaler Blickwinkel + Helligkeitsverteilung	
TECHNIK 20%		16/20	18/20	16/20
Panel-Typ / Entspiegelt	TN / ja	TN / ja	TN / ja	
Netzteil	intern	intern	intern	
Stromverbrauch (Betrieb / Standby)	33,4 / 0,9 Watt	32,5 Watt / 0,9 Watt	30,0 / 0,9 Watt	
Verarbeitung	gut, schwergängige Bedientasten	sehr edel	ok, Gehäuse teils scharfkantig	
PRO & KONTRA	+ schnelles Display + Netzteil intern - schwergängige Bedientasten	+ schnelles Display + Verarbeitung + internes Netzteil	+ internes Netzteil - Verarbeitung - kleine Bedientasten	
AUSSTATTUNG 10%		6/10	6/10	3/10
Anschlüsse	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA	
Höhenverstellung / Neigbar / Pivot (90°-Drehung)	nein / ja / nein	nein / ja / nein	nein / ja / nein	
Lautsprecher	-	-	-	
Zubehör	VGA-Kabel	VGA-, DVI-Kabel	VGA-Kabel	
Garantie / Vor-Ort-Austausch-Service	36 / 36 Monate	36 / 0 Monate	36 / 12 Monate	
PRO & KONTRA	+ DVI - kein DVI-Kabel - keine Höhenverstellung	+ DVI + inklusive DVI-Kabel - keine Höhenverstellung	+ 12 Monate Vor-Ort-Austausch - kein DVI - keine Höhenverstell.	
BEDIENUNG 10%		8/10	9/10	7/10
Menüstruktur (OSD)	gut, leicht verständlich	übersichtlich, schnell konfigurierbar	übersichtlich, Konfiguration dauert	
Menüsprachen	deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig	
Funktionstasten	5, gut erreichbar	5, gut erreichbar	7, gut erreichbar	
Anschlussanordnung	senkrecht in Rückwand	senkrecht in Rückwand, mit Blende	senkrecht in Rückwand	
PRO & KONTRA	+ leicht verständliches OSD - wenig Platz für Kabel	+ übersichtlich strukturiert + gute Anschlussposition	+ übersichtliches, mehrsprachiges OSD - längere Konfigurationsphase	
FAZIT		TFT mit guter Spieleleistung und Helligkeitsverteilung. Blickwinkel und Ausstattung könnten besser sein.	Voll spieleaugliches, edles und sehr gut bedienbares TFT. Die Helligkeitsverteilung könnte jedoch besser sein.	Mager ausgestattetes TFT mit kleinen Verarbeitungsmängeln. Nur in schnellsten Spielen schliert es minimal.
PREIS/LEISTUNG		BEFRIEDIGEND 81	BEFRIEDIGEND 80	GUT 77

9



AOC
LM725

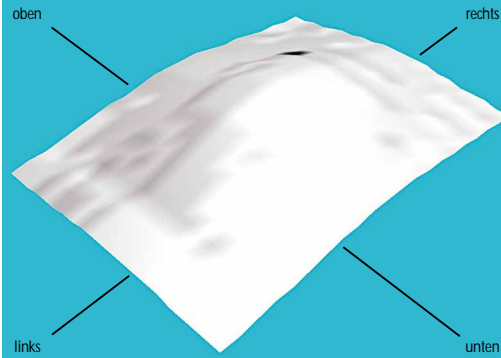
10



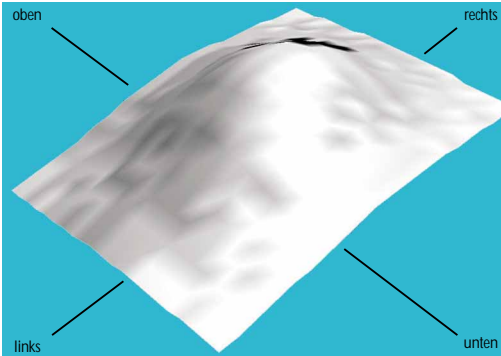
MIRO
TD570

AOC	Miro
225 Euro	250 Euro
(030) 684 09 90 STANDARDGEBÜHREN	(01805) 671 585 0,12 €/MIN
Webformular, Quicklink: A42	Webformular, Quicklink: A36
A44	A37
17 Zoll	17 Zoll
1280x1024	1280x1024
30 - 80 kHz / 55 - 75 Hz	30 - 80 kHz / 75 Hz
16 ms / 250 cd/m² / 450:1	25 ms / 260 cd/m² / 450:1
4,5 kg	4,6 kg
37,0 x 38,5 x 17,0	37,4 x 36,6 x 19,5 cm
26/40	24/40
bedingt spieletauglich	bedingt spieletauglich
gut bis 1024x768	gut bis 1024x768
+ taugt für Strategiespiele	- leichte Schlieren
- geringfügige Schlieren	- zu dunkel für Doom 3 & Co.
14/20	13/20
88,2 %	84,7 %
530:1	386:1
50° / 28°	45° / 34°
+ sehr gute Helligkeitsverteilung	- mäßiger Blickwinkel
- niedriger Blickwinkel	- dunkles Bild
14/20	15/20
TN / ja	TN / ja
intern	intern
33,8 / 1,0 Watt	29,6 / 1,0 Watt
befriedigend	befriedigend, VGA-Kabel fest
+ Kabelführung + Netzteil intern	+ Netzteil intern + Stromverbrauch
- Verarbeitung könnte besser sein	- festes VGA-Kabel
6/10	3/10
VGA, DVI, Audio, Kopfhörer	VGA
nein / ja / nein	nein / ja / nein
2 x 1,5 Watt	-
VGA-Kabel, Audio-Kabel	VGA-Kabel fest installiert
36 / 0 Monate	36 / 36 Monate
+ DVI - kein DVI-Kabel	+ 3 Jahre Service - kein DVI - VGA-Kabel fest
- keine Höhenverstellung	- keine Höhenverstellung
9/10	9/10
gut, leicht verständlich	übersichtlich, gut konfigurierbar
deutsch, mehrsprachig	deutsch, mehrsprachig
5, gut erreichbar	5, gut erreichbar
senkrecht in Rückwand	senkrecht in Rückwand
+ leicht verständliches OSD	+ mehrsprachig + übersichtliches OSD
+ Tasten gut bedienbar	+ schnell konfigurierbar
Bis auf das fehlende DVI-Kabel gut ausgestatteter Flachbildschirm. Für schnelle Actionspiele nur bedingt tauglich.	Günstiges, aber lichtschwaches und langsames Display. Auch für Strategiespiele aber nur mäßig geeignet.
BEFRIEDIGEND	AUSREICHEND
69	65

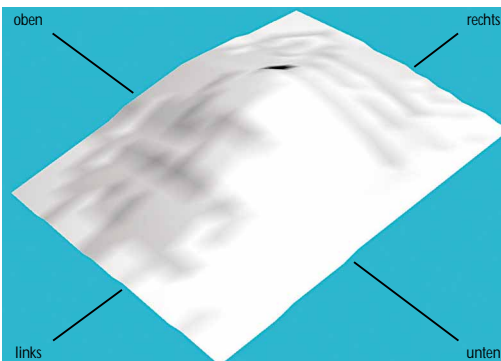
HELLIGKEITSVERTEILUNG IM VERGLEICH



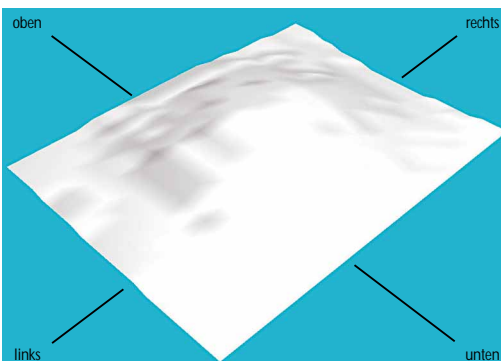
Viewsonic VX715
Mit gemessenen 326 cd/m² übertrifft er die Herstellerangabe um 25 cd/m². Bei voll aufgedrehter Helligkeit überstrahlt darum etwas die Monitormitte. Die Helligkeitsverteilung von 86,3 % bewerten wir mit gut. Echter Ausreißer ist nur die um 17 % dunklere linke obere Ecke.



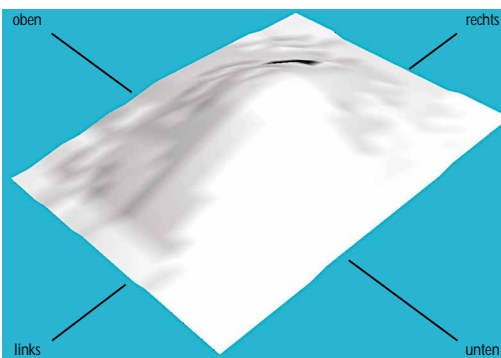
Sony SDM-HS74
Der SDM-HS74 besitzt die schlechteste Helligkeitsverteilung im Test – nur 77,2 %. Die geringste Leuchtkraft von 72,8 % gegenüber der TFT-Mitte besitzt dabei das linke obere Monitorviertel. Dafür leuchtet die Mitte bei voll aufgedrehter Helligkeit um 29 cd/m² heller als angegeben (250 cd/m²).



Philips 170S5FS/00
Hier ermitteln wir eine maximale Helligkeit von nur 204 cd/m² (Herstellerangabe 250 cd/m²). Die Helligkeitsverteilung war mit 85,8 Prozent gut. Gegenüber den restlichen Monitorreihen fiel besonders die linke obere Ecke negativ auf. Dort leuchten Farben um bis zu 18 % schwächer.



AOC LM725
Die zweitbeste Helligkeitsverteilung hat mit 88,2 % das LM725 auf. Teilweise sinkt die gemessene Leuchtkraft (286 cd/m²) gegenüber der Bildschirmmitte nur um 7 % ab. Am dunkelsten sind Farben in der Mitte des rechten Randes – relativ zur Bildschirmmitte maximal um 16,7 %.



Miro TD570
Mit 84,7 % hat der TD570 eine gute Helligkeitsverteilung. Ein besseres Ergebnis verhindert das linke obere Monitorviertel. Farben leuchten dort bis zu 18 % schwächer als in der TFT-Mitte. Die gemessene Helligkeit von 250 cd/m² liegt um 10 cd/m² niedriger als angegeben.

LCD-Fernseher im Spieltest

HALF-LIFE 2 IM KINOFORMAT

Flache 30-Zoll-Bilddiagonale für nur noch 1.700 Euro – wir haben auf dem N3000W von Viewsonic ausführlich Probe gespielt und verraten Ihnen, ob die großen LCD-Fernseher auch zum Spielen taugen.



So muß Fußball sein: Alex und Daniel liefern sich ein packendes Match in Pro Evo Soccer 4, layouterin Sigrun und unsere Anzeigen-Mädels Susanne und Karin sorgen für Motivation. Zum Größenvergleich mit dabei: ein 17-Zoll-TFT.

Großartige Spiele wie **Half-Life 2** gehören eigentlich auf die Leinwand – oder zumindest auf einen Monitor gleichen Formats. Bis vor kurzem unerschwingliche Plasma- oder LCD-TVs sind in Luxus-Heimkino längst Standard. Seit Ende 2004 fallen die Preise – sichtbare 30 Zoll Bilddiagonale, rund 76 cm, gibt's heute schon ab 1.400 Euro. Und Top-Titel wie **Half-Life 2** oder **Far Cry** unterstützen passende Bildformate. Wir machen den Spiele-Check mit dem schicken Viewsonic **N3000W**: Taugen die Bildriesen zum Spielen? Welche Titel laufen im Kinoformat?

30 Zoll für 1.700 Euro

Das 1.700 Euro teure **N3000W** von Viewsonic verteilt auf seinem großformatigen 30-Zoll-Panel 1280 mal 768 Bildpunkte. Durch die DVI- und VGA-Eingänge taugt der Flach-TV auch als PC-Monitor. Aber wegen des geringen Abstands zum Monitor auf dem Schreibtisch macht die große Diagonale Spiele grobkörnig – schließlich ist hier ein **Pixel** fast viermal so groß wie auf einem normalen 17-Zoll-TFT. Für optimale Bildqualität sollten Sie also mindestens zwei Meter vor dem Display sitzen.

Die LCD-Technik führt auch beim **N3000W** zu den Limitierungen herkömmlicher PC-Flachmänner: In der nativen Auflösung ist das Display gestochen scharf, niedrige Auflösungen muss das Gerät jedoch interpolieren – Unschärfe ist die Folge. Höhere Auflösungen als die native lassen sich gar nicht oder nur durch Scrollen darstellen.

Die für Spiele und DVDs wichtige Antwortzeit gibt Viewsonic mit 16 ms an. Im Test arbeitete das **N3000W** praktisch schlierenfrei. Allerdings ziehen in **Half-Life 2** einige, wenn auch nicht alle, Objekte grüne Schatten.



Anschlussflut: Das N3000W von Viewsonic hat Eingänge en masse – auch für PCs.

Konsolen-Feeling am PC

In Kombination mit einem edlen Mini-PC wird der Flachbild-Fernseher zur Spielekonsole mit hochauflösendem Superbild: Zwei Gamepads dazu und das geniale **Pro Evolution Soccer 4** und schon wird das Wohnzimmer zum Fußballstadion. Und wer keine Lust hat, schon wieder gegen den Chefredakteur zu verlieren, genießt per Machtzauber »Fernbedienung« den Sieg von Bayern München im Lokalderby gegen 1860.

Spiele im Kino-Format

Seit dem immer mehr Notebooks Breitbild-Displays haben, unterstützen Spielhersteller vermehrt entsprechende Auflösungen. **Half-Life 2** und **Far Cry** beispielsweise bieten 16:9- und 16:10-Auflösungen direkt im Optionsmenü. **Doom 3** können Sie mit einem Trick zum Kinoformat überreden: Öffnen Sie im Installationsverzeichnis den Ordner »base« und dann die Datei »DoomConfig.cfg« mit einem Texteditor wie Wordpad. Mit **[Strg] + [F]** suchen Sie nach dem Eintrag »r_mode« und ändern dessen Wert auf »-1«. Als Nächstes suchen Sie »r_customWidth« sowie »r_customHeight« und passen diese Einträge an Ihre Auflösung an. Bei 1280x768 Pixeln lautet der erste Wert »1280« und der zweite »768«. Abschließend ändern Sie »r_aspectRatio« von »0« auf »1« für 16:9 beziehungsweise auf »2« für 16:10. Außerdem finden Sie eine umfangreiche Liste mit Spielen im Kinoformat unter www.gamestar.de/quicklink/439. **DV**

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Meist betrachte ich selbst revolutionäre Technik eher nüchtern. Aber auf einem riesigen Display die Lieblingstitel zu spielen und DVDs zu schauen begeistert mich einfach! Als reiner PC-Monitor taugt das Viewsonic-Display nicht, denn dafür ist die Auflösung beim Davorsitzen einfach zu niedrig. Aus zwei Metern Entfernung und mit einem Mini-PC aber wird der N3000W zum ultimativen Entertainment-Center. Konsolen-Feeling pur in hoher Auflösung – genial!

»Hochauflöstes Konsolen-Flair«



¹Pixel: Abkürzung für Picture Element. Fernseher und PC-Monitore teilen das Bild in winzige Kästchen – jedes ist ein Pixel. Je mehr Bildpunkte, desto feiner das Bild.

Die Luxus-Audigy im Test



SOUNDBLASTER AUDIGY 4 PRO

Mit den Möglichkeiten moderner High-End-Soundkarten sind viele fast überfordert. Ob Sie bei Creative's neuer Audigy 4 Pro mit Kanonen auf Spatzen schießen oder ob die Anschaffung auch für Spieler lohnt, klärt unser Test.



Mit der **Soundblaster Audigy 4 Pro** überspringt Creative eine Soundkarten-Generation – zumindest dem Namen nach. Wir testen, ob die neueste **Soundblaster** im Vergleich zur Vorgängerin **Audigy 2 ZS Pro** tatsächlich ein Quantensprung ist.

Fette Ausstattung

An der gut verarbeiteten externen Anschluss-Box der **Audigy 4 Pro** finden Sie Ein- und Ausgangsbuchsen satt. Drei analoge Line-In-Kontakte, je zwei digitale Ein- und Ausgänge (optisch und koaxial), zwei Firewire-Anschlüsse und Midi-In/Out-Schnittstellen genügen auch Hobby-Musikern. Auf der Platine selbst finden Sie die Lautsprecherausgänge. Über eine kabellose Fernbedienung haben Sie die wichtigsten Funktionen komfortabel im Griff. Mit dem Software-Bundle aus **Cubase LE**, **Wavelab Lite** und **FL Studio 4** gelingen von einfachen Elektro-Loops bis zu mehrspurigen Aufnahmen eigene Kompositionen. Spieler freuen sich über die Vollversion des famosen Stealth-Abenteuers **Thief 3** (GameStar-Wertung: 85).

Film & Fun

Die **Soundblaster Audigy 4 Pro** kommt mit THX-Zertifikat und unterstützt alle gängi-

gen Soundstandards für Spiele, Filme und Musik. Dazu gehören »Dolby Digital EX«, »DTS«, und alle »EAX«-Varianten bis hin zum Creative-exklusiven »EAX 4.0 Advanced HD« für plastischere akustische Abbildung im Raum. Auch das hochauflösende Musik-Format »DVD Audio« wird unterstützt, auf dem PC ein Novum. Soweit beeindruckend, allerdings konnte all das schon die Vorgängerin, nichts neues also. Und den auf 113 dB verbesserten Rauschabstand werden Sie in der Praxis kaum bemerken.

Starker Auftritt

In unseren Tests mit aktuellen Spielen und Musik von Klassik bis Hip Hop lief die **Audigy 4 Pro** zu Höchstform auf. Im Duett mit dem brachialen 7.1-Boxen-Set **Concept G THX** von Teufel spielte sie alle anderen Soundkarten an die Wand. Auch im dichtesten Kampfgetümmel behalten Sie den akustischen Überblick, leise Passagen werden rauschfrei und messerscharf wiedergegeben. Sängerinnen klingen natürlich und frei, schwärzeste Hip-Hop-Bässe drücken mit Wucht dahin, wo sie hingehören: in die Magengrube. Da auch Installation und Bedienung bis auf den Creative-typisch übertriebenen Treiberumfang Spitze sind, ist die

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Die Audigy 4 Pro klingt geil und bringt alles mit, was musische und verspielte Herzen von einer Soundkarte erwarten können. Sie hat nur ein Problem: ihre Vorgängerin. In der Spielpraxis werden Sie zwischen einer Audigy 2 ZS Pro und der »neuen« Generation 4 keinen Unterschied hören, der verbesserte Rauschabstand wirkt sich im Alltag kaum oder gar nicht aus. Was bleibt, ist ein bekannt gutes Produkt unter neuem Namen zu einem erhöhten Preis. Für mich als Soundtuffler ist die Edelkarte trotzdem interessant, alle anderen bleiben bei der Audigy 2 oder kaufen die kommenden Player-Varianten.

»Recycling auf höchstem Niveau«

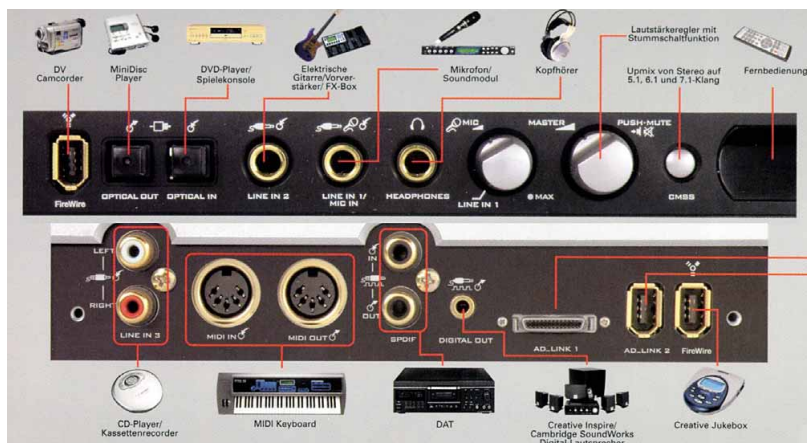


Audigy 4 Pro neue GameStar-Referenz. Für Besitzer der Audigy-2-Serie lohnt ein Umstieg indes nicht; Sound-Ein- und Aufsteiger ohne musikalische Ambitionen warten auf die weit günstigeren »Player«-Varianten. **MT**

➤ HOTLINE: (0035) 143 800 00 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: SUPPORT@EUROPE.CREATIVE.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A64



Hier sehen Sie, was Sie mit den zahlreichen Buchsen der Audigy 4 Pro alles anstellen können.

AUDIGY 4 PRO

CA. PREIS 300 Euro HERSTELLER Creative

TECHNISCHE ANGABEN

CHIP	Audigy 4	SAMPLING	96 / 192 KHz
A/D-WANDLER	24 Bit	AUFNAHMESPUREN	6
RAUSCHABSTAND	113 dB	FERNBEDIENUNG	Infrarot

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG	+ präzise Abbildung + Spitze auch mit Musik und Filmen	39/40
SPIELE-LEISTUNG	+ bremsst Spiele kaum aus + geringe CPU-Belastung	18/20
TECHNIK	+ THX + guter Chip + exzellenter Rauschabstand	19/20
AUSSTATTUNG	+ Fernbedienung + Thief 3 + externe Anschluss-Box	10/10
TREIBER	+ großer Funktionsumfang + komfortabel + träge	8/10

FAZIT Die Audigy 4 Pro klingt exzellent, ist bestens ausgestattet und mit der Software können Spieler und Soundtuffler sofort loslegen. Aber: sauteuer!

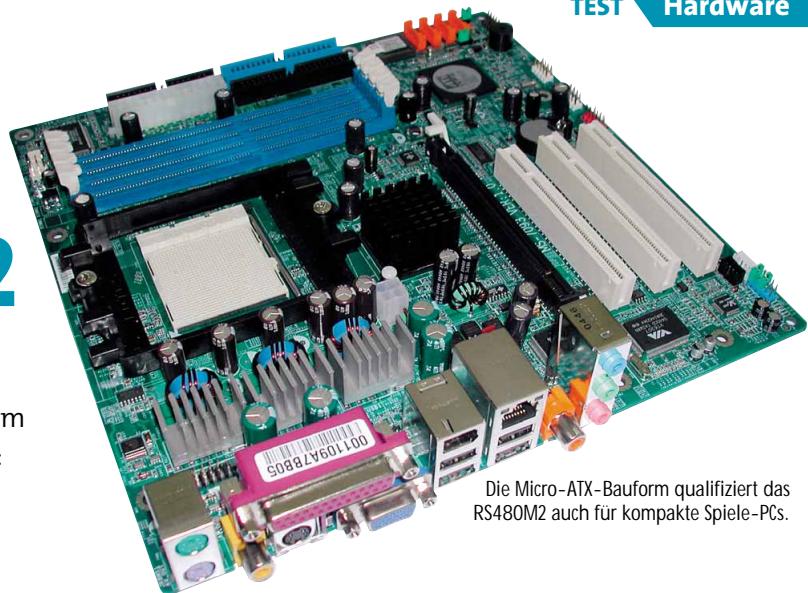
PREIS/LEIST. MANGELHAFT

94

DirectX-9-Grafik inklusive

MSI RS480M2

ATI gegen Nvidia – jetzt auch bei Athlon-64-Chipsätzen. Was leistet ATIs PCI-Express-Plattform RS480 im Vergleich zum Nforce 4 Ultra? Im Test: die kompakte MSI-Platine RS480M2.



Die Micro-ATX-Bauform qualifiziert das RS480M2 auch für kompakte Spiele-PCs.

Athlon-64-Mainboard mit PCI Express und integrierter DirectX-9-Grafik für schlappe 110 Euro: Nach der überzeugenden Vorstellung von Nvidias PCI-Express-Untersätzen Nforce 4 Ultra und SLI steigt jetzt auch ATI in den Sockel-939-Markt ein. Unser Testmuster, das **RS480M2** von MSI, ist ein so genanntes OEM-Produkt für Hersteller wie zum Beispiel HP zum Bau vom Komplett-PCs. In der Regel sind solche Modelle nicht im Handel erhältlich; das MSI-Board verkaufen aber bereits einige Online-Shops für günstige 110 Euro.

Chipsatz-Revolution?

Um es vorweg zu nehmen: Für Spieler liefert der RS480 zum Nforce 4 vergleichbare Frameraten. Allerdings suchen Sie vergeblich clevere Zusatz-Features wie Unterstützung für zwei Grafikkarten oder eine integrierte Firewall. Der Onboard-Sound fabriziert nur AC'97-Gequäke, selbst ein GBit-Netzwerkanschluss fehlt. Immerhin können Sie bis zu vier IDE-Geräte anschließen und die vier Serial-ATA-Anschlüsse laufen auf Wunsch im Raid-Verbund.

Als RS480-Vorteil bleibt die integrierte DirectX-9-Grafik auf Basis der Radeon X300. Je nach Einstellung zwackt sich der 333 MHz schnelle Chip bis zu 128 MByte vom RAM ab. Für ausgewachsene Spiele-PCs fertigt ATI die etwa gleich teure RX480-Variante ohne Gra-

fikchip – fertige Boards sollen im ersten Quartal 2005 in den Handel kommen.

Kompakt oder mager

Beim lautlosen **RS480M2** setzt MSI auf die kompakte Micro-ATX-Bauform. Die passt zwar auch in normale ATX-Gehäuse, schränkt aber die Anschlussmöglichkeiten ein: Mangels Platz gibt's nur einen PEG-Steckplatz für Grafikkarten und drei konventionelle PCI-Slots, aber keine PCI-Express-1x-Buchsen. Vier USB-Ports, Firewire und ein TV-Ausgang warten auf Anschluss. Bei unserer Testinstallation von Windows XP versagte stets die Formatierung der SATA Festplatte – erst die Vorbereitung des Laufwerks in einem anderen PC und anschließend die Setup-Option »Bestehendes Dateisystem beibehalten« lösten das Problem. Auch beim **PCMark2004** hat das **RS480M2** trotz aktueller Bios-Version Platten-Probleme: Der HDD-Test stürzt ab.

Langsamer als Nforce4

Bei der Spieleleistung muss ATIs RS480-Chipsatz eine knappe Niederlage gegen Nvidias Nforce 4 hinnehmen. **Half-Life 2** (1024x768) läuft auf dem **RS480M2** mit einem Athlon 64/3500+, 1,0 GByte DDR400-Arbeitsspeicher und einer Geforce 6800 GT mit schnellen 64,6 fps. Aber die Nforce-4-Platine Asus **A8N-SLI Deluxe** schafft in der

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Rein von der Leistungsperspektive her hätte ich freie Wahl zwischen ATIs neuem RS480 und Nvidias Nforce 4 – was aber keine Kunst ist, schließlich liegen Athlon-64-Chipsätze technisch bedingt stets eng bei einander. Also entscheiden für mich Ausstattung und Technik, und dann verliert ATI klar: Der Nforce 4 glänzt mit eingebauter Firewall für den GBit-Anschluss sowie SLI. Das alles fehlt dem RS480; auch die lahme Onboard-Grafik macht's nicht wett. Gelegenheitszocker dürften mit dem günstigen RS480M2 aber viel Spaß haben.

»Außer Konkurrenz«



gleichen Konfiguration noch bessere 68,1 fps (siehe Benchmark-Kasten).

Die Onboard-Grafik können ernsthafte Spieler unter »Schön wär's gewesen« abhaken. Wer nur in niedrigen Auflösungen oder genügsame Titel wie **Fifa 2005** spielt, bekommt noch ausreichende Performance. **Half-Life 2** lief in 800x600 bei niedrigen Details mit spielbaren 31,0 Frames. **DV**

➤ HOTLINE: (01805) 215 521 12 CENT/MIN

➤ E-MAIL: INFO@MSI-COMPUTER.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A19

RS480M2

CA. PREIS	110 Euro	HERSTELLER	MSI
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	ATI Xpress 200 (RS480)	GRAFIK	PCI-E 16x (PEG)
CPU	alle Sockel 939	RAM	DDR400 DC, 4 Slots
FSB	1 GHz Hypertrans.	BIOS-VERSION	3.0

BEWERTUNG

TECHNIK	BEWERTUNG	PUNKTE
DX9-Grafik	stabil	31/40
liegt schlecht	SATA-Probleme	
SPIELE-LEISTUNG	schnell	19/20
Onboard-Grafik	taugt nur für 800x600	
AUSSTATTUNG	TV-Out	13/20
SATA-Raid	nur AC'97-Sound	
100-MBit-LAN		
KÜHLSYSTEM	lautlos	10/10
wirksam		
BIOS	Basis-Optionen vorhanden	3/10
kaum Übertaktungs-Features		

FAZIT: Sehr schnelles, günstiges und lautloses Sockel-939-Mainboard mit DirectX-9-Grafikchip. Die mager Ausstattung und das langweilige Bios drücken die Note.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

76

BENCHMARKS

Mainboard	MSI RS480M2 (Geforce 6800 GT)	MSI RS480M2 (Onboard-Grafik)	Asus A8N-SLI (Geforce 6800 GT)	
3DMark (2003 / 2005)	11.068 / 4.481	1.428 / 601	11.620 / 4.752	Punkte
PCMark2004 Prozessor	4.143	4.135	4.176	Punkte
PCMark2004 Speicher	5.208	4.771	5.347	Punkte
PCMark2004 Festplatte	Absturz	Absturz	4.334	Punkte
Half-Life 2 (1024x768 / 1280x1024)	64,6 / 39,4	13,6 / 7,4	68,1 / 41,5	fps
Doom 3 (1024x768 / 1280x1024)	95,9 / 81,5	9,3 / 6,0	97,9 / 84,9	fps
Far Cry (1024x768 / 1280x1024)	81,2 / 69,7	16,2 / 10,1	83,2 / 71,7	fps
UT 2004 (1024x768 / 1280x1024)	131,6 / 127,5	35,6 / 23,8	133,9 / 129,7	fps

Sockel-775-Mainboard



ABIT FATAL1TY AA8XE

Für Übertakter und Modding-Freaks baut Abit mit dem **Fatal1ty AA8XE** den ultimativen Pentium-4-Untersatz. Basis der Sockel-775-Platine ist Intels modernster PCI-Express-Chipsatz, der i925XE für FSB800 und FSB1066. Den langsameren FSB533 für Celeron-D-Prozessoren unterstützt das Board nicht. Das gut komponierte Paket aus Übertaktungsfunktionen, drei Lüftern, beigelegter Speicherlüftung mit zwei extra Rotoren, Dolby-Digital-Unterstützung und Leuchtdioden en masse kostet lockere 240 Euro. Je eine GBit- und 100-MBit-Netzwerkbuchse, sechs USB- und zwei Firewire-Ports bilden den Rest des Anschlussfests.

Als Bonus für Schrauber gibt's praktische Reset- und Power-Schalter direkt auf der Platine. Und das Bios des **Fatal1ty AA8XE** strotzt geradezu vor Übertaktungs- und Überwachungsfunktionen. Unsere Benchmarks durchtetzt das **Fatal1ty**-Board mit einem Pentium 4 HT/550 (3,4 GHz), 1 GByte DDR2-533-Arbeitsspeicher und einer Geforce 6800 GT stabil und sehr schnell, verpasst aber knapp die Spitzenposition. DV

➤ HOTLINE: (0031) 773 204 428 (NIEDERLANDE)

➤ E-MAIL: MARKET@ABIT.COM.TW

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A17](#)

3D-Karte



CLUB3D RADEON X800 XL

Mit dem brandneuen Grafikchip Radeon X800 XL bläst ATI zum Angriff auf Nvidias Geforce 6800 GT. Als erster Hersteller konnte uns Club3D den neuen Radeon-Preishammer liefern. Für preiswerte 330 Euro bekommen Sie volle 16 Pixel-Pipelines und 256 MByte RAM, die Speicher-Anbindung ist wie bei der Geforce 6800 GT 256 Bit breit. Im Club3D-Karton liegt die tolle Vollversion **Colin McRae Rally 04** (GameStar-Wertung: 89), der DVD-Player **PowerDVD** und die Videobearbeitung **PowerDirector**. Außerdem dabei: Adapter von DVI auf VGA, Kabelpeitsche mit Video-Ein- und Ausgängen sowie ein S-Video- und Cinch-Kabel.

Auf unserem bewährten Testsystem aus einem Pentium 4 HT/540 (3,2 GHz), 1,0 GByte DDR2-533-RAM und dem Intel-Board **D925XECV2LK** bleibt die **Radeon X800 XL** nur knapp hinter einer Geforce 6800 GT. Allerdings kostet die Club3D-Platine rund 100 Euro weniger als das Nvidia-Pendant mit der gleichen Speichermenge. Und **Half-Life 2**-Spieler sind bei dem Preisknaller **X800 XL** ohnehin besser aufgehoben. DV

➤ HOTLINE: (02351) 180 63 20 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@CLUB-3D.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A60](#)

3D-Karte



ALBATRON TRINITY GEFORCE 6600 GT

Preisbewusste Spieler greifen derzeit am besten zu Grafikkarten mit Nvidias Geforce 6600 GT. Albatrons passendes **Trinity**-Modell mit AGP-Anschluss und 128 MByte Speicher kostet günstige 200 Euro. Allerdings stört der imposante Lüfter mit seiner überflüssig lauten Geräuschkulisse beim Spielen. Zum Beispiel Leadtek beweist bei seiner **A6600GT**, dass sich der 6600-GT-Chip mit wenig Aufwand leise kühlen lässt.

Bei der Ausstattung beschränkt sich Albatron auf die Vollversion von **Arx Fatalis** (GameStar-Wertung: 80), die Videobearbeitung **WinDVD Creator** und den DVD-Player **WinDVD**. Highlight: Der hochqualitative HDTV-Ausgang. In unseren Spiele-Benchmarks rechnet die **Trinity** auf dem üblichen hohen 6600-GT-Niveau: Mehr Spiele-Power für das gleiche Geld gibt's nirgends. Auf unserem Testsystem aus einem Pentium 4 HT/540, 1,0 GByte DDR400-RAM und dem Intel-Board **D875PBZLK** schafft die **Trinity**-Karte in **Far Cry** selbst in 1600x1200 gut spielbare 30,8 fps. **Doom 3** rennt in den gleichen Einstellungen sogar mit 44,2 fps. DV

➤ HOTLINE: (02131) 523 760 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@ALBATRON.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A4](#)

FATAL1TY AA8XE

CA. PREIS	240 Euro	HERSTELLER	Abit
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Intel i925XE	GRAFIK	PCI Express 16x
CPU	alle P4 für Sockel 775	FSB	FSB800, 1066
RAM	DDR2-533 DC, 4 Slots	BIOS-VERSION	FA8XE_11B00

BEWERTUNG

TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> extrem stabil weit über-taktbar Floppy-Position 	PUNKTE	37/40
SPIELE-LEISTUNG	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell 		18/20
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> PCI Express 2x LAN Dolby Digital 7.1 SATA-Raid 		19/20
KÜHLSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> Speicherlüftung leicht hörbar drei Lüfter 		4/10
BIOS	<ul style="list-style-type: none"> fast alles einstellbar umfangreiche Übertakter-Features 		10/10

FAZIT Exzellente Pentium-4-Platine für Übertakter! Das Fatal1ty AA8XE rechnet sehr schnell, hat ein tolles Bios, ist umfangreich ausgestattet, aber teuer.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

88

RADEON X800 XL

CA. PREIS	330 Euro	HERSTELLER	Club3D
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	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell auch mit FSAA / AF bis 1600x1200 gute Bildraten 	PUNKTE	36/40
BILDQUALITÄT	<ul style="list-style-type: none"> qualitativ sehr gut Optimierungen abschaltbar 		18/20
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> 256 MByte Speicher 256-Bit-Interface kein Shader 3.0 		15/20
KÜHLSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> leise leicht flach 		9/10
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> Colin 04 als Vollversion Video-In & -Out 		8/10

FAZIT Sehr schnelle, leise 256-MByte-Karte mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis. Auch mit FSAA und AF liefert die Radeon X800 XL Leistung satt in allen Situationen.

PREIS/LEIST. GUT

86

TRINITY GEFORCE 6600 GT

CA. PREIS	200 Euro	HERSTELLER	Albatron
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Geforce 6600 GT (NV43)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	505/950 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MByte GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP8x

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	<ul style="list-style-type: none"> schnell FSAA / AF nur bis 1024x768 flott 	PUNKTE	30/40
BILDQUALITÄT	<ul style="list-style-type: none"> hohe Bildqualität Optimierungen abschaltbar 		18/20
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> Shader 3.0 GDDR3-RAM nur 128-Bit-Interface 		15/20
KÜHLSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> sehr laut 		4/10
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> DVD Player HDTV alte Vollversion 		5/10

FAZIT Schnelle AGP-Karte mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis, aber viel zu lautem Ventilator – andere Geforce 6600 GTs arbeiten deutlich leiser.

PREIS/LEIST. GUT

72

Komplett-PC

DELL DIMENSION XPS GEN4

Pentium 4 Extreme Edition, Radeon X850 XT Platinum und 1 GByte RAM – Dell fährt beim XPS Gen4 alles auf, was schnell und teuer ist.

Beim **Dimension XPS Gen4** greift Dell in die Vollen. Im servicefreundlichen Minitower stecken ein Pentium 4/HT 3,46 GHz Extreme mit dicken 2 MByte Cache, ATIs Flaggschiff **Radeon X850 XT Platinum** und schnelle 1,0 GByte DDR2-533-Arbeitsspeicher – heftig! Den P4 krönt ein riesiger Heatpipe-

Kühler mit zwei hörbaren Lüftern. Dieses Monster hat aber nur Platz, weil das Netzteil im Gehäuseboden sitzt. Zwei 250-GByte-Platten im RAID0-Verbund bieten genügend Platz für Spiele, Filme und Musik. Wird es trotzdem eng, hilft der Dual-Layer-DVD-Brenner NEC **ND3450** beim Datensichern. Für den exorbitant hohen Preis von 3.460 Euro wären aber ein zusätzliches DVD-ROM-Laufwerk sowie die **ZS**-Version der eingebauten **Soundblaster Audigy 2** gerechtfertigt.

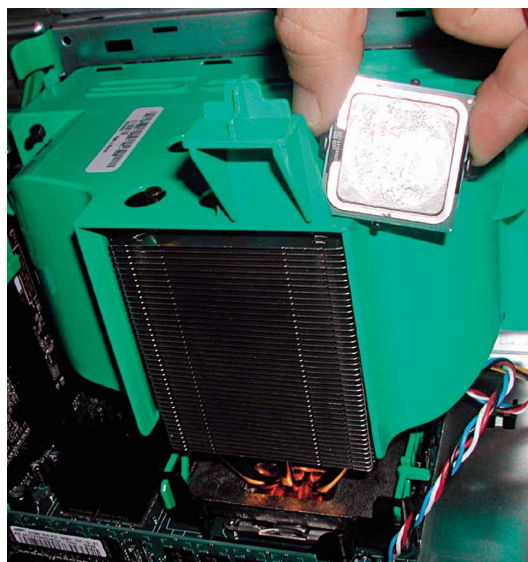
Schneller Silberfeil

Aktuelle Spiele zwingen den **Dimension XPS Gen4** nicht in die Knie. Den **3DMark2005** durchläuft er mit sehr guten 5.984 Punkten. **Doom 3** spielten wir in Ultra High Quality, 1280 mal 1024 Pixeln, 4x Kantenglättung und 8x Anisotropic Filtering mit ausgezeichneten 48,8 fps. Im **Far Cry**-Test stehen sogar in der 1600er-Auflösung am Ende noch 57,3 fps – ein ruckelfreier Augenschmaus. Keine Frage, der **Dimension XPS Gen4** rockt, doch der Preis ist im Konkurrenzvergleich viel zu hoch.

➤ HOTLINE: (01805) 224 465 12 CENT/MIN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR QUICKLINK: [A9](#)

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A10](#)



Der riesige CPU-Kühler im Größenvergleich zum Pentium 4.



DIMENSION XPS GEN4

CA. PREIS	3.460 Euro	HERSTELLER	Dell
TECHNISCHE ANGABEN			
CPU	P4/HT 3,46 GHz E.	FESTPLATTE	2x 250 GByte WD2500
RAM	1 GB DDR2-533	MAINBOARD	Dell (Intel 925XE)
LAUFWERK	NEC 16x DVD+R DL	3D-KARTE	Rad. X850XT PE (256 MB)

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ extrem hohe 3D-Leistung - 3D-Karte ohne Shader 3.0	38/40
AUSSTATTUNG	+ PCI Express + 500 GByte Plattenplatz + 16x DVD+R DL-Brenner	17/20
TECHNIK	+ sehr sauberer Aufbau + Frontanschlüsse - klapperige Fronttür	17/20
LAUTSTÄRKE	+ aufwändige Heatpipekühlung - leicht hörbarer CPU-Lüfter	6/10
AUFRÜST-BARKEIT	+ Sockel 775 + 2 RAM-Slots frei - nur ein PCI-Slot frei	8/10

FAZIT Der Dimension XPS Gen4 ist zwar eine Leistungsrakete, für 1.100 Euro weniger gibt's aber den noch schnelleren und besser ausgestatteten Gamers Dream Rev 2.0.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

86

Gehäuse

THERMALROCK DRAGON RH-M020-2AW

Das Aluminium-Gehäuse **Dragon RH-M020-2AW** von Thermalrock hat gegenüber der Stahlblechkonkurrenz drei große Vorteile: Es wirkt edler, wiegt nur acht Kilo und gibt Wärme schneller an die Umgebung ab. Hinter der blau leuchtenden Fronttür warten je fünf 5,25-Zoll- und 3,5-Zoll-Schächte auf die Bestückung mit Laufwerken. Das geht leicht, denn der Festplattenkäfig sitzt quer im sehr gut verarbeiteten Minitower. Dank Schienen- und Klemm-



Zwei 90-mm-Lüfter blasen direkt aufs Board.

system für Laufwerke und Erweiterungskarten benötigen Sie zur Montage keine Schrauben. Kleiner Designfehler: Die Frontanschlüsse platziert Thermalrock in der Mitte des Gehäusedeckels. Wesentlich praktischer wären sie an der Gehäusefront.

Haus der Winde

Zwei 80-mm- und drei 90-mm-Lüfter sorgen für einen hohen Luftdurchsatz, wobei alle leise und mit Staubfiltern arbeiten. Zwei der drei 90-mm-Rotoren blasen direkt auf das Mainboard. Eine gute Idee – weil die Ventilatoren aber Luft durch zu kleine Schlitze in der transparenten Seitentür saugen, erfüllen sie ihre Aufgabe nicht perfekt. Für designorientierte Übertakter ist der 140-Euro-Tower **Dragon RH-M020-2AW** eine schicke und funktionale Lösung. Für alle anderen gibt's günstigere Alternativen.

- **HOTLINE:** (01805) 905 040 12 CENT/MIN.
➤ **EMAIL:** INFO@WAVE-COMPUTER.DE
➤ **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** A1



DRAGON RH-M020-2AW

CA. PREIS	140 Euro	HERSTELLER	Thermalrock
TECHNISCHE ANGABEN			
FORMFAKTOR	ATX-Minitower	LÜFTER	5
ABMESSUNGEN	20,5x49x58,5 cm	FRONTPORTS	USB, Sound, FW
3,5/5,25-SCHÄCHTE	5 / 5	SONSTIGES	leuchtet blau

BEWERTUNG

AUSSTATTUNG	+	5 leise Lüfter	+	externe USB-, Firewire, Audio-Anschlüsse	PUNKTE
VERARBEITUNG	+	wertiges Aluminiumgehäuse	-	klappige Anschlussblende	32/40
MONTAGE	+	Schienensystem für Laufwerke	+	Klemmsystem für Karten	17/20
BEDIENUNG	+	insgesamt gut	-	externe Anschlüsse schlecht erreichbar	18/20
DESIGN	+	blau beleuchtete Front	+	seitliche Luftschlitze zu klein	8/10

FAZIT Ein auf High-End-Anwender zugeschnittenes Aluminiumgehäuse mit kleinen Detailmängeln. Günstiger geht's zwar auch – aber auch langweiliger.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

83

Notebook

SONY VAIO VGN-A217M

Highlights liefert das 3,9 kg schwere **Vaio VGN-A217M** am Stück: Sie reichen vom Pentium M 725 (1,6 GHz), 80 GByte Platte und einem achtfach DVD±Brenner bis hin zu 2,4-GHz-Wireless-LAN, Bluetooth und Memorystick-Slot. Für Touchpad-Verweigerer liegt sogar eine brauchbare kabellose 800-dpi-Maus im Paket. Prunkstück aber ist das traumhafte 17-Zoll-Display. Dank Sonys X-Black-Technik liefert es brillante Farben, hohen Kontrast und Schärfe wie ein CRT-Monitor. Der Hammer: Auf Wunsch regelt das LCD per Sensor die Helligkeit selbst. Allerdings spiegelt es leicht



In nur 16 Min. füllt der DVD±Brenner eine DVD-R.

und seine native Auflösung von 1440 mal 900 Pixeln unterstützen nur wenige Spiele.

Ausgebremste 3D-Karte

Anspruchsvolle 3D-Spiele sind nicht die Stärke des sehr leisen **Vaio VGN-A217M**. Als 3D-Leistungsbremse erweist sich weniger die **Mobility Radeon 9700**, als viel mehr ihr 64 MByte kleiner Video-RAM – der ist für moderne Spiele zu knapp bemessen. In unserem **Far Cry**-Benchmark schafft das **Vaio** in der 1024er Auflösung lediglich ruckelige 21,0 fps, in **Doom 3** nur 18,8 fps. Das ältere **UT 2004** läuft aber selbst in 1600 mal 1200 Bildpunkten flüssig mit 48,3 fps. Anspruchsvollere Spieler greifen unterm Strich besser zum Wortmann **Terra Aura MWS 8200 iPM735**. Wer nur selten spielt und als PC-Ersatz ein leises Notebook mit super Display sucht, kann dagegen zuschlagen.

- **HOTLINE:** (01805) 776 776 12 CENT/MIN.
➤ **E-MAIL:** WEBFORMULAR QUICKLINK A3
➤ **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** A2



VAIO VGN-A217M

CA. PREIS	1.990 Euro	HERSTELLER	Sony
TECHNISCHE ANGABEN			
CPU	Pentium M 725	DISPLAY	17 Zoll (1440x900)
RAM/HDD	512 MByte/80 GByte	ABMESS.	40,5x28x4,5 cm
3D-CHIP	Mob. Radeon 9700 (64 MB)	GEWICHT	3,9 Kg

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+	3D-Power für ältere Spiele	-	neue Titel bedingt spielbar
DISPLAY	+	hohe Schärfe	+	super Farben
	-	native Auflösung ungünstig		
TECHNIK	+	kühl	+	sehr leise
	-	schwer		
AUSSTATTUNG		DVD±Brenner	-	64 MByte Video-RAM
			+	800-dpi-Maus
ERWEITERBARKEIT		RAM aufrüstbar	+	Anschlüsse
	-	3D-Karte nicht aufrüstbar		

FAZIT Stilvolles, leises Notebook mit brillantem Display und guter Ausstattung. Das hohe Gewicht nehmen Spieler noch in Kauf, den zu kleinen Videospeicher nicht.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

74

Mauspad



KRYPTEC X-BOARD V2

Gleich vier Handaussparungen verpasst Kryptec seinem knapp 20 Euro teuren **X-Board V2**. Durch die schrumpft das 29,5 mal 24,5 cm große Mauspad jedoch um einige Quadratzentimeter. Besonders Spieler mit niedriger Mausempfindlichkeit erreichen in hektischen Spielsituationen hin und wieder den Rand des Abgrunds. Wer schnelle Mausreaktionen bevorzugt, dem bietet das **X-Board 2** genug Platz. Generell helfen die vier Handaussparungen beim Einsatz auf kleinen Schreibtischen – auch um 90 Grad gedreht funktioniert das Pad einwandfrei.

Im Eifer des Gefechts glänzt das **X-Board V2** mit pixelgenauer Präzision; die ergonomisch geformten Handaussparungen ermöglichen entspanntes Spielen auch auf Dauer. Unseren Kompatibilitätstest besteht die Unterlage ohne Probleme: Ob **MX510** oder **Dual Optical** von Logitech, Microsoft **IntelliMouse** oder Razer **Boomslang** und **Diamondback** – das **X-Board V2** macht keinen Unterschied, egal in welcher der fünf Farben (Rot, Blau, Grün, Weiß, Schwarz). **DV**

➤ HOTLINE: (02275) 915 930 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@KRYPTEC-GAMES.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A5**

Joystick



SPEEDLINK COM- PETITION PRO

Ein Glaubenskrieg spaltete vor rund 20 Jahren die C64-Spieler: **Quick-shot** vs. **Competition Pro**, welcher Joystick ist besser. Letzterer überzeugte durch hervorragende Verarbeitung sowie befriedigende Mikroschalter und war obendrein nahezu unzerstörbar. Speedlink liefert für günstige 15 Euro mit dem **Competition Pro USB** eine mit dem Original nahezu identische Neuauflage mit USB-Anschluss.

Zwar hat der Stick vier Feuerknöpfe, doch die sind nur für Linkshänder und Dauerfeuer-Fetischisten interessant. Denn wie zu C64-Zeiten wird nur ein Button-Zustand (Feuer an/aus) abgefragt. Das macht den **Competition** für aktuelle Titel unbrauchbar, mit Amiga- oder C64-Emulatoren jedoch arbeitet er perfekt zusammen. Dazu passt, dass er wie von damals gewohnt in der Hand liegt: Nach langen Sitzungen schmerzen die Hände vom eckigen Gehäuse, dafür hat man das Geschehen trotz langer Stick-Schaltwege stets gut im Griff. Vor allem das satte Klicken der Mikroschalter erinnert an die goldenen Tage vor Brotkiste und Freundin. **MS**

➤ HOTLINE: (01805) 125 133 0,12 CENT/MIN

➤ E-MAIL: INFO@SPEED-LINK.COM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A23**

Surround-Headset



HMS WAVEMASTER HPX-5100M

Auf kleinstem Raum soll das **Wavemaster HPX-5100M** 5.1-Surround-Sound liefern. Vor dem Hören steht zunächst nerviges Verkabeln: Kopfhörer an den proprietären Anschluss des Verstärkers, den an Soundkarte, Netzteil und USB-Port – komplizierter geht's kaum. Durch neigbare Ohrhörer, dem justierbaren Tragebügel und dem Schwanenhalsmikrofon bietet das **HPX-5100M** einen guten Tragekomfort. Die Lautstärke für Front, Rear, Center und Bass steuern Sie bequem über Regler am vier Meter langen Kopfhörerkabel.

In unseren Audiotests enttäuscht das **HPX-5100M** fast durchweg: Musikstücke klingen verwaschen, dumpf und kraftlos. In Filmen und Spielen konnten wir durch das vermatschte Klangbild die Surround-Effekte nur erahnen. Heranstürmende Gegner waren akustisch kaum auszumachen. Zudem ist das **HPX-5100M** nicht korrekt funktentstört – wiederholt gibt es pulsierende Handy-Funksignale wieder. Das Mikrofon funktioniert zufriedenstellend. Letztendlich ist das HMS-Headset seine 50 Euro nicht wert. **AK**

➤ HOTLINE: (0421) 162 380 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@HMS-MEDIA.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A16**

X-BOARD V2

CA. PREIS	20 Euro	HERSTELLER	Kryptec
TECHNISCHE ANGABEN			
GROßE	29,5 x 24,5 cm	HANDAUSPARUNG	Ja, 4
HÖHE	9 mm	FARBEN	5
MATERIAL	Hartplastik	BESONDERHEITEN	-

BEWERTUNG

		PUNKTE
OBERFLÄCHE	+ eben + präzise - je nach Mausempfindlichkeit zu klein	32/40
ERGONOMIE	+ vier Handaussparungen - etwas hoch	16/20
KOMPA- TIBILITÄT	+ funktioniert problemlos mit allen getesteten Mäusen	20/20
VERAR- BEITUNG	+ perfekt verarbeitet	10/10
RUTSCH- FESTIGKEIT	+ nur bei großem Kraftaufwand minimale Pad-Bewegung	9/10

FAZIT Sauber verarbeitetes, präzises Pad mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Die vier Handaussparungen klauen der Oberfläche aber einige Quadratzentimeter.

PREIS/LEIST. GUT

87

COMPETITION PRO USB

CA. PREIS	15 Euro	HERSTELLER	Speedlink
TECHNISCHE ANGABEN			
FORCEFEEDBACK	Nein	TASTEN	2 Buttons + 2x Dauerfeuer
ANSCHLUSS	USB	STEUERKREUZ	8-Wege
ANALOGSTICKS	-	GEWICHT	290 Gramm

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	+ deutlicher Tasten-Druckpunkt + angenehmer Stick-Widerstand	35/40
TECHNIK	+ Mikroschalter + reibungslose USB-Installation	19/20
AUSSTATTUNG	- kurzes Kabel - archaischer Simpel-Stick	5/20
ERGONOMIE	+ direkte Kontrolle - auf Dauer unangenehm klobig	6/10
VERARBEI- TUNG	+ recht stabil - billiges Plastik-Feeling	6/10

FAZIT Ein für Nostalgiker unverzichtbares Eingabegerät, vor allem für Emulator-Spieler. Für neuere Titel allerdings vollkommen ungeeignet.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

71

WAVEMASTER HPX-5100M

CA. PREIS	50 Euro	HERSTELLER	HMS
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZ	20 Hz bis 20 KHz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND	5.1	KABELLÄNGE	4 m
KLANGREGLER	Lautstärke, alle 5.1-Kanäle	ANSCHLUSS	Klinke, USB

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	- dumpf - verwaschen - schwach	9/30
KLANG MUSIK	- 5.1-Sound kaum hörbar - matschiges Klangbild	8/30
SPRACH- QUALITÄT	+ akzeptable Verständlichkeit - kein Nebengeräuschfilter	7/20
ERGONOMIE	+ guter Tragekomfort + langes Kabel	8/10
AUSSTATTUNG	+ USB-Ports - proprietäre Kopfhörerbuchse	8/10

FAZIT Ihre Ohren haben wirklich besseres verdient als das HPX5100M. Weder als 5.1- noch als Stereo-Kopfhörer oder Headset ist es die 50 Euro wert.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND

40

TECHTELMECHTEL



Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de



- DVD:
 - Nvidia Geforce-Referenztreiber
 - ATI Radeon-Referenztreiber
- CD/DVD:
 - Microsoft DirectX 9.0c

HALF-LIFE 2 MIT DIRECTX 9?

Half-Life 2 läuft auf meiner Geforce FX 5900 Ultra nur mit DirectX-8.1-Effekten. Ich möchte aber selbst entscheiden, ob DirectX 9 meine Grafikkarte überfordert. Kann ich Half-Life-2 zwingen, DirectX 9 zu verwenden? *Phillipp Naumann*

GameStar Um DirectX 9 zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Half-Life-2-Symbol auf Ihrem Desktop oder im Startmenü. Unter »Verknüpfung« ergänzen Sie im Eingabefeld »Ziel« den Pfad zur Half-Life-2-Installation nach »steam.exe« um eine Leerstelle und den Parameter »-dxlevel 90«.

Schließen Sie nun das Fenster mit »OK«, und starten Sie das Spiel über die bearbeitete Verknüpfung. Jetzt zeigt die FX 5900 Ultra Half-Life 2 im DirectX-9-Gewand. Rechnen Sie aber mit gravierenden Geschwindigkeitseinbußen und einem Fehler bei der Wasser-Darstellung: Die FX 5900 Ultra rendert das DirectX-9-Wasser mit den

aktuellen Treibern 66.93 nämlich komplett transparent und somit unsichtbar.

BREITBILD-DISPLAYS

Seit kurzem besitze ich ein Notebook mit 16:10-Display und 1280 mal 800 Pixeln. Viele Spiele unterstützen aber nur Auflösungen im Verhältnis 4:3. Auf meinem Display laufen sie zwar im Vollbild, aber verzerrt. Kann ich das korrekte Seitenverhältnis herstellen? *Lennert Brümmerhoff*

GameStar Viele Spiele bieten leider immer noch keine Breitbild-Formate in den Grafikoptionen an. Oft können Sie den passenden Modus aber in der Konfigurationsdatei des Spiels aktivieren. Eine Datenbank zu diversen Titeln führt die englischsprachige Website Tigerdave.com WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A26. Werden Sie dort nicht fündig, so können Sie zumindest verhindern, dass Ihr TFT das Spiel verzerrt darstellt. Bei ATI-Grafikkarten klicken Sie mit der rechten



Kinoreif: Far Cry in Breitbild mit weitem Sichtfeld.



Anders UT 2003: Gestreckt oder schwarze Balken.

Maustaste auf den Desktop und wählen »Eigenschaften/Erweitert/Anzeige«. Unter »FPD« entfernen Sie das Häkchen vor »Bild auf Bedienfeldgröße skalieren«. Bei Nvidia Karten öffnen Sie nach dem Klick auf »Erweitert« den Reiter mit dem Namen Ihrer 3D-Karte. Unter »Geräteeinstellungen/Bildschirmanpassung« markieren Sie den Punkt »zentrierte Ausgabe« und bestätigen mit »OK«. Spiele laufen jetzt mit korrektem Seitenverhältnis – allerdings mit schwarzen Balken links und rechts. Damit die Treiberoptionen funktionieren, müssen Sie Ihr TFT über den digitalen DVI-Eingang anschließen. Bei analoger Ansteuerung fehlen diese Menüpunkte.

VIRUS AUF DER GAMESTAR-DVD?

Kürzlich habe ich meinen PC auf Viren überprüft. Dabei lag die Gamestar-DVD im Laufwerk und prompt schlug der Virens Scanner Alarm. Ist die Meldung ernst zu nehmen? *Diana Kroll*

Half-Life 2: Links eine ATI Radeon 9700 Pro im DirectX-9-Modus mit korrekter Wasser-Darstellung. Rechts eine Geforce FX 5900 Ultra ebenfalls mit DirectX 9, aber das ein-drucksvolle Wasser fehlt.



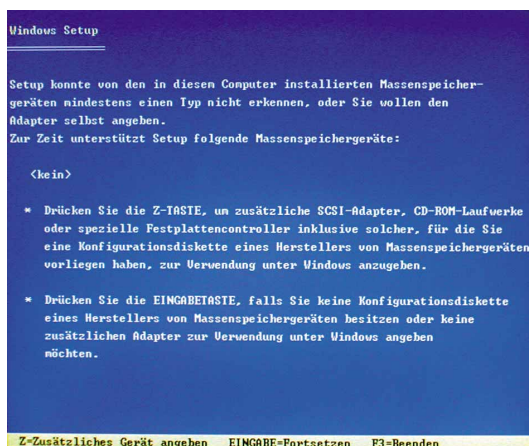
HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

GameStar Manche Virens Scanner halten die Dateien der Cheat-Datenbank »Dirty Little Helper« von der GameStar-CD/DVD irrtümlich für Viren. Die übernervöse Heuristik-Funktion, die unbekannte Schädlinge aufspüren soll, löst den Fehlalarm aus. Tatsächlich sind die DLH-Dateien harmlos. Um sicher zu gehen, überprüfen wir die GameStar-Datenträger vor der Veröffentlichung mehrfach mit professionellen Virens Scannern samt aktueller Signaturen.

FESTPLATTE WEG

Zu Weihnachten habe ich einen neuen PC mit der Serial-ATA-Festplatte Maxtor Diamond Max 10 bekommen. Die Festplatte erscheint im Bios, das Setup von Windows XP übersieht die Platte jedoch. Woran liegt das?

Martin Gritsch



Fehlt der Festplatten-Treiber, laden Sie ihn von Diskette nach.

GameStar Da Windows XP inzwischen ein paar Jahre auf dem Buckel hat, bringt das Installationsprogramm nicht mehr alle Treiber für aktuelle Chipsätze mit. Laden Sie also im Windows-XP-Setup zunächst den Treiber für Ihren Serial-ATA-Controller: Sobald Windows Sie auffordert, einen »SCSI/RAID-Treiber eines Drittanbieters« zu installieren, drücken Sie **[E]**. Legen Sie dann die Ihrem Mainboard beigelegte Treiberdiskette ins Laufwerk und tippen Sie im nächsten Bildschirm **[Z]**. Nach einem Druck auf **[E]** kennt Windows XP Ihren SATA-Controller und findet die Platte.

LAHMER CPU-LÜFTER

Ich besitze einen Athlon 64/3000+ mit Winchester-Kern. Für die Kühlung sorgt ein Arctic Cooling Silencer 64 Ultra TC. Mich überrascht, dass der Lüfter manchmal nur mit wenigen hundert Umdrehungen pro Minute rotiert. Ist der Lüfter defekt? Kann mein PC dadurch

Schaden nehmen?

Robert Sperl

GameStar Für die niedrigen Umdrehungen Ihres CPU-Lüfters gibt es mehrere Ursachen. Der im 90-nm-Verfahren produzierte Winchester-Kern läuft mit weniger Spannung als sein im 130-nm-Prozess hergestellter Vorgänger. Außerdem schafft es AMD, die Stromaufnahme und die Wärmeabgabe durch die kleineren Strukturen zu senken. Und die »Cool 'n' Quiet«-Technik reduziert bei geringer CPU-Last unter Windows sowohl Taktrate als auch Spannung und damit nochmals den Energieverbrauch.

Der Zusatz »TC« beim Silencer 64 bedeutet, dass der Lüfter je nach benötigter Kühlleistung die Drehzahl selbstständig regelt. Wenn Sie zusätzlich ein Software-Tool zur Lüftersteuerung nutzen, sind sehr niedrige Umdrehungen möglich, ohne die CPU zu beschädigen. Beobachten Sie aber zur Sicherheit die Prozessor-Temperatur gelegentlich – bis 60 Grad gehen in Ordnung.

WÄRMELEITPASTE UND HEATSPREADER

Der Sinn der Metallabdeckung auf den Pentium-4- und Athlon-64-Prozessoren ist mir unklar. Kommt zwischen CPU und Kühler noch Wärmeleitpaste? Und wenn ja, wie viel und wohin genau?

Carsten Zimmer

GameStar Die Metallabdeckung heißt »Heatspreader«, übersetzt »Hitzeverteiler«. Ein Heatspreader verteilt die Wärme des darunter liegenden CPU-Kerns auf eine größere Oberfläche und optimiert so die Wärmeabgabe an den Kühler. Trotzdem brauchen Sie Wärmeleitpaste zum Schließen mikroskopisch kleiner Lücken zwischen Heatspreader und Kühler. Ohne Wärmeleitpaste würden winzige Luftblasen die Kühlung stören. Achten Sie auf saubere Oberflächen und tragen Sie die Paste dünn und gleichmäßig auf. Vorsicht: Eine zu dicke Schicht wirkt isolierend. Am besten nutzen Sie zum Verteilen einen kleinen Plastikspachtel. Zur Not umwickeln Sie Ihren Finger mit Klarsichtfolie und tragen damit die Paste auf. Übrigens schützt der Heatspreader den

FK



Verteilen Sie die Wärmeleitpaste gleichmäßig.

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 Sie die »Lautsprechereinstellungen«. Im erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und aktivieren die »Bassumleitung«. Mit der freigeschalteten »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster 2 ZS Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt.

AGP-FRAGE

Mein Mainboard unterstützt nur AGP4x, meine Grafikkarte läuft aber auch mit AGP8x. Bremsen mein Board die Karte aus?

GameStar In der Theorie verdoppelt sich der Datendurchsatz von 1 GByte/s bei Vierfach-AGP auf 2,1 GByte/s bei AGP8x. In der Praxis wirkt sich dieser Umstand jedoch nicht aus. Ihr Board legt einer AGP8x-Karte also keine Fußfesseln an.

WINDOWS XP 64-BIT-EDITION

Laufen Spiele schneller, wenn ich sie unter der Beta-Version der Win XP 64-Bit-Edition auf einem AMD64-PC installiere?

GameStar Nein, Spiele unterstützen momentan nur den 32-Bit-Modus. Für den 64-Bit-Modus müssen die Programmierer sie neu kompilieren oder patchen. Ob Spiele dann schneller laufen, hängt stark von der verwendeten Engine ab.

DUAL CHANNEL

Ich habe mir ein Dual-Channel-fähiges Mainboard und zwei passende 512-MByte-DIMMs gekauft. In welche Slots muss ich die beiden Riegel einsetzen, und wie erkenne ich, dass der Dual-Channel-Modus wirklich aktiviert ist?

GameStar Die Dual-Channel-Steckplätze heben sich farblich von den normalen Slots ab. So sind sie leicht erkennbar. Bei Nforce-2-Boards etwa dienen die blauen Steckplätze zwei und drei zum Dual-Channel-Betrieb. Sobald Sie den PC anschalten, beginnt die Arbeitsspeicherschätzung. Darunter sehen sie die »Memory Frequency«. Bei erfolgreichem Einbau der DIMMs steht dahinter »in Dual Channel Mode«.

AUTOSTART

Nach der Installation einer Brenner-Software streikt der CD/DVD-Autostart. Wie kann ich ihn wieder aktivieren?

GameStar Windows XP: Nach der Installation der Win XP Powertools ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **[A27]** starten Sie TweakUI und aktivieren unter »My Computer/Auto Play/Types« den Autostart Ihrer Laufwerke. Win 98: Klicken Sie rechts auf das »Arbeitsplatz«-Symbol und aktivieren Sie unter »Geräte-Manager/Eigenschaften« bei den CD/DVD-Laufwerken die »Automatische Benachrichtigung beim Wechsel«.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHTELMECHTEL
Leopoldstr. 252 b • 80807 München
oder per E-Mail an: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHTELMECHTEL besprochen.

EINKAUFSFÜHRER MÄRZ 2005



➤ **IM SHOP AUF
GAMESTAR.DE**

AKTUELLER
PREISVERGLEICH
MIT ÜBER 100.000
PRODUKTEN!

➤ **QUICKLINK: A47**

➤ **DATASTAR AUF
GAMESTAR.DE**

DIREKTER ZU-
GRIFF AUF ALLE
AKTUELLEN HARD-
WARE-TESTS!

➤ **QUICKLINK: A48**

Unser Schwerpunkt »17-Zoll-TFTs ab 250 Euro« räumt in der entsprechenden Liste mächtig auf und bringt gleich vier Neueinsteiger. Bei den Soundkarten übernimmt Creatives Audigy 4 Pro den Spitzenplatz. Auch bei den AGP-Karten bis 249 Euro und den PEG-Karten ab 250 Euro, den Sockel-775-Boards sowie den Mauspads haben es frische Produkte in die Top 5 geschafft. Außerdem fielen die Preise für DDR2-RAM.

GRAFIKKARTEN

AGP AB 250 €



- Gainward Cool FX Ultra/2600 GS**
Note | Preis | Test in | Hotline
92 Punkte | 850 € | 08/04 | (089) 898 394 45
extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra
- Asus AX800 Pro/TD**
86 Punkte | 400 € | 09/04 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro
- Aopen Aeolus 6800GT-DV256**
86 Punkte | 430 € | 10/04 | (02131) 124 37 77
sehr schnell, gute Ausstattung / GeForce 6800 G
- Sapphire Radeon X800 Pro Toxic**
86 Punkte | 500 € | 01/05 | (01805) 727 744 23
leise, schnell, überkühlbar / Radeon X800 Pro
- MSI NX6800 Ultra**
86 Punkte | 550 € | 08/04 | (01805) 215 521
sehr schnell / GeForce 6800 Ultra

AGP BIS 249 €



- Leadtek A6600GT TDH**
Note | Preis | Test in | Hotline
81 Punkte | 240 € | 02/05 | (02405) 424 602
UPDATE: sehr schnell, leise, Shader 3.0 / GeForce 6600 GT
- MSI RX9800 Pro-TD128**
80 Punkte | 190 € | 08/04 | (01805) 215 521
PREIS-TIPP: flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro
- Sapphire Radeon 9800 Pro**
77 Punkte | 200 € | 08/04 | (01805) 727 744 23
flott und leise / Radeon 9800 Pro
- Albatron Trinity GeForce 6600 GT**
72 Punkte | 200 € | 03/05 | (02131) 523 760
NEU: schnell, DVD-Player / GeForce 6600 GT
- PNY Verto GeForce FX 5900 XT**
70 Punkte | 180 € | 08/04 | (02405) 424 602
preiswert, schnell / GeForce FX 5900 XT

PEG AB 250 €



- Gigabyte RX80X256V Platinum**
Note | Preis | Test in | Hotline
89 Punkte | 560 € | – | (01803) 428 468
sehr schnell, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Gigabyte RX80T256V**
88 Punkte | 480 € | – | (01803) 428 468
schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Asus EAX800XT**
88 Punkte | 600 € | 12/04 | (02102) 959 90
schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Gecube Radeon X800XT-ViVo**
87 Punkte | 550 € | 01/05 | (0221) 510 848 53
schnell, leise, ViVo-Anschlüsse / Radeon X800 XT
- Club3D Radeon X800 XL**
86 Punkte | 330 € | 03/05 | (02351) 180 63 20
PREIS-TIPP: schnell, leise, Vollversion Colin 04 / Radeon X800 XT

PEG BIS 249 €



- Aopen Aeolus GeForce 6600GT-DV128**
Note | Preis | Test in | Hotline
75 Punkte | 200 € | 01/05 | (02102) 157 777
schnell, HDTV / GeForce 6600 GT
- Gigabyte NX59128D**
74 Punkte | 110 € | – | (01803) 428 468
PREIS-TIPP: schnell, 128 MByte / GeForce PCX 5900
- Albatron Trinity GeForce 6600 GT**
74 Punkte | 200 € | 01/05 | (02131) 523 760
schnell, 128 MByte / GeForce 6600 GT
- MSI NX6600**
73 Punkte | 130 € | 01/05 | (02102) 439 723
UPDATE: flott, gutes Spiele-Bundle, 256 MByte / GeForce 6600
- Aopen PCX5900-DV**
73 Punkte | 230 € | – | (02102) 157 777
schnell, 128 MByte / GeForce PCX 5900

MAINBOARDS

SOCKEL 939 ATHLON 64



- Asus A8N-SLI Deluxe**
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 170 € | 02/05 | (02102) 959 90
UPDATE: extrem schnell, unterstützt drei 3D-Karten
- Abit AV8**
87 Punkte | 110 € | 10/04 | (0031) 773 204 428
PREIS-TIPP: extrem schnell, ideal für Übertakter, lautlos
- MSI K8T Neo 2**
81 Punkte | 100 € | 10/04 | (01805) 215 521
flott, GBit-LAN, lautlos, wenig Ausstattung
- Gigabyte K8NSNP-939**
80 Punkte | 170 € | 10/04 | (01803) 428 468
sehr schnell, zwei Bios-Bausteine
- MSI K8N Neo 2 Platinum**
78 Punkte | 120 € | 10/04 | (01805) 215 521
gute Spieleleistung, Wireless LAN

SOCKEL A ATHLON XP / DURON / SEMPRON



- Asus A7N8X Deluxe**
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 100 € | 04/03 | (02102) 959 90
schnelles Sockel-A-Board, viel Ausstattung
- EpoX 8K5A3+**
81 Punkte | 120 € | 12/02 | (09241) 991 740
fix, extrem ausgereift und stabil
- Leadtek K7NCR18D**
80 Punkte | 80 € | 12/02 | (02405) 424 602
flott, speziell mit FSB333-CPU's
- Asus A7V8X**
78 Punkte | 55 € | 11/02 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: schnell, gut ausgestattet
- EpoX 8K3A+**
75 Punkte | 90 € | 04/03 | (09241) 991 740
schnelles Board, umfangreiche Ausstattung

SOCKEL 775 PENTIUM 4 / CELERON



- Asus P5AD2 Premium**
Note | Preis | Test in | Hotline
94 Punkte | 220 € | 10/04 | (02102) 959 90
UPDATE: sehr schnell, perfekt ausgestattet, lautlos
- Abit Fatal1ty AA8XE**
88 Punkte | 240 € | 03/05 | (0031) 773 204 428
NEU: perfektes Übertakter-Board mit tollem Bios
- Albatron PX915G Pro**
87 Punkte | 120 € | 10/04 | (02131) 523 760
PREIS-TIPP: schnell, preiswert, gute Ausstattung, lautlos
- Abit AG8 Third Eye**
85 Punkte | 140 € | 11/04 | (0031) 773 204 428
UPDATE: Übertakter-Platine, sehr schnell und stabil
- Intel D925XECV2LK**
85 Punkte | 180 € | 01/05 | (069) 950 960 99
UPDATE: unterstützt FSB1066, sehr schnell und stabil, lautlos

SOCKEL 478 PENTIUM 4 / CELERON



- Aopen AX4SPE Max 2**
Note | Preis | Test in | Hotline
86 Punkte | 130 € | 06/03 | (02131) 124 37 77
schnell und sehr gut ausgestattet, lautlos
- Asus P4C800 Deluxe**
85 Punkte | 170 € | 10/04* | (02102) 959 90
extrem schnell, lautlos, gut ausgestattet
- Asus P4P800**
80 Punkte | 90 € | 08/03 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: schnelles und stabiles Board, lautlos
- Gigabyte 8KNXP**
79 Punkte | 185 € | 11/03 | (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet
- Intel D875PBZLK**
76 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos

*SH: Sonderheft

SOUND

SOUNDKARTEN



- 1** Soundblaster Audigy 4 Pro
 Note Preis Test in Hotline
 94 Punkte | 300 € | 03/05 | (0035) 143 800 00
 Referenz für Klang und Ausstattung, EAX 4.0
- 2** Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro
 93 Punkte | 220 € | 12/03 | (0035) 143 800 00
 toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- 3** Soundblaster Audigy 2 Platinum EX
 91 Punkte | 220 € | 03/05 | (0035) 143 800 00
 Spitzenklang, sehr gute Ausstattung
- 4** Soundblaster Audigy 2 ZS
 90 Punkte | 80 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
 überragender Klang, erste Wahl für Spieler
- 5** Soundblaster Audigy 2
 89 Punkte | 70 € | 10/03 | (0035) 143 800 00
 Spitzenklang, kann alle Formate

SURROUND-SETS



- 1** Teufel Concept G THX 7.1
 Note Preis Test in Hotline
 93 Punkte | 400 € | 01/05 | (030) 300 93 00
 exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
- 2** Teufel Concept E Magnum
 92 Punkte | 200 € | 04/04 | (030) 300 93 00
 exzellenter Klang, extrem pegelfest, sehr günstig
- 3** Creative Gigaworks S750
 89 Punkte | 380 € | 30/04/04* | (0035) 143 800 00
 Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- 4** Creative Megaworks 5.1 550
 88 Punkte | 290 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
 natürlicher Klang, pegelfest
- 5** Logitech Z-680
 85 Punkte | 330 € | 02/03 | (069) 920 321 65
 eingebauter Digital-Decoder, pegelfest

2.1-BOXEN



- 1** Creative Labs I-Trigue L-3500
 Note Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 110 € | – | (0035) 143 800 00
 Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- 2** Logitech Z-3
 78 Punkte | 75 € | – | (069) 920 321 65
 sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- 3** Logitech Z-2200 THX
 75 Punkte | 120 € | – | (069) 920 321 65
 sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- 4** Creative Labs Inspire T2900
 68 Punkte | 45 € | – | (0035) 143 800 00
 guter Klang, Kabelfernbedienung
- 5** Hercules XPS 2.100 Silver
 65 Punkte | 65 € | – | (0190) 662 789
 solide verarbeitet, guter Klang

HEADSETS



- 1** Sennheiser PC 155 USB
 Note Preis Test in Hotline
 88 Punkte | 120 € | – | (0511) 542 67 96
 Spitzenklang, rauscharmes Mikrofon
- 2** Sennheiser PC 150
 84 Punkte | 65 € | 12/03 | (0511) 542 67 96
 guter Klang, hoher Tragekomfort
- 3** Plantronics DSP-500
 81 Punkte | 75 € | 12/04 | (0800) 932 34 00
 gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschfilter
- 4** Plantronics Audio 90
 79 Punkte | 35 € | – | (0800) 932 34 00
 toller Klang, Kabelfernbedienung, leicht
- 5** Terratec Mystify Commander
 76 Punkte | 40 € | 07/04 | (02157) 817 914
 glasklare Sprachverständlichkeit, guter Klang

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



- 1** Logitech MX510
 Note Preis Test in Hotline
 93 Punkte | 35 € | 06/04 | (069) 920 321 65
 höchste Präzision, perfekte Handhabung
- 2** Razer Diamondback
 92 Punkte | 50 € | 12/04 | (0180) 512 51 33
 extrem präzise und schnell, sehr hohe Auflösung
- 3** Logitech MX1000
 88 Punkte | 70 € | 02/05 | (069) 920 321 65
 extrem präzise, Laser-Technik
- 4** Logitech MX900
 87 Punkte | 55 € | 02/04 | (069) 920 321 65
 Bluetooth, ergonomisch
- 5** Microsoft Intellimouse Optical 1.1
 84 Punkte | 20 € | 02/02 | (01805) 215 199
 auch für Linkshänder, vier Buttons

MAUSPADS



- 1** Ratpadz Ratpad
 Note Preis Test in Hotline
 90 Punkte | 20 € | 02/03 | (0521) 875 10 13
 großes Pad mit toller Oberfläche
- 2** Razer Exactmat
 89 Punkte | 40 € | 11/04 | (01805) 125 133
 zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest
- 3** Compad Speedpad
 88 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67
 kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
- 4** Kryptec X-Board V2
 87 Punkte | 20 € | 03/05 | (02275) 915 930
 stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche
- 5** Everglide Destruct Pad
 85 Punkte | 20 € | – | (0521) 801 56 90
 großes Pad, lauffähig

GAMEPADS



- 1** Logitech Cordless Rumblepad 2
 Note Preis Test in Hotline
 86 Punkte | 40 € | 02/05 | (069) 920 321 65
 gummierte Griffe, kabellos, Vibrations-Feedback
- 2** Logitech Rumblepad 2
 84 Punkte | 25 € | 01/05 | (069) 920 321 65
 gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback
- 3** Thrustmaster Firestorm Wireless
 82 Punkte | 40 € | 02/02 | (09123) 965 80
 sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)
- 4** Logitech Dual Action Gamepad
 77 Punkte | 20 € | 01/04 | (069) 920 321 65
 Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks
- 5** Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger
 76 Punkte | 20 € | 02/05 | (09123) 965 80
 zwei Analog-Sticks, auch für PlayStation 2

LENKRÄDER



- 1** Thrustmaster F1 Force Feedback
 Note Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 180 € | 01/03 | (09123) 965 80
 exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
- 2** Logitech Momo Racing FF
 83 Punkte | 150 € | 02/05 | (069) 920 321 65
 gutes Force Feedback, tolle Pedale
- 3** Thrustmaster FF-Racing Wheel GT
 82 Punkte | 75 € | 02/02 | (09123) 965 80
 sehr gutes Force Feedback, stabil
- 4** Speedlink 4in1 Leather FF Wheel
 77 Punkte | 80 € | 02/05 | (01805) 125 133
 sehr stabil, sehr gute Pedale
- 5** Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1
 71 Punkte | 70 € | 02/05 | (09123) 965 80
 schönes Lenkrad mit solider Verarbeitung

MONITORE

17-ZOLL-TFTS



- 1** NEC Multisync LCD1770NX
 Note Preis Test in Hotline
 91 Punkte | 390 € | 03/05 | (089) 996 990
 voll spielefähig, höhenverstellbar
- 2** Hyundai Imagequest L70D+
 87 Punkte | 330 € | 03/05 | (0800) 498 632 47
 voll spielefähig, Kopfhörer-Anschluss
- 3** Acer AL1715MSD
 86 Punkte | 315 € | 03/05 | (0800) 224 49 99
 voll spielefähig, gute Helligkeitsverteilung
- 4** Sony SDM-HX73
 86 Punkte | 440 € | 07/04 | (069) 950 863 19
 voll spielefähig, perfektes 2D- und 3D-Bild
- 5** Viewsonic VG1712S
 84 Punkte | 330 € | 03/05 | (02154) 918 80
 voll spielefähig, guter Blickwinkel

19-ZOLL-TFTS



- 1** Samsung 193P
 Note Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 600 € | 07/04 | (01805) 121 213
 bestes 19-Zoll-TFT für Spieler, schick
- 2** Sony SDM-HS94P
 82 Punkte | 680 € | 11/04 | (069) 950 863 19
 brillante Farben, voll spielefähig, gut verarbeitet
- 3** Eizo Flexscan L767
 80 Punkte | 720 € | 07/04 | (02153) 733 400
 sehr gute Bildqualität, voll spielefähig
- 4** Dell 1901FP
 79 Punkte | 670 € | 07/04 | (01805) 224 46 65
 schnelles TFT-Display, sehr gute Ausstattung
- 5** Iiyama ProLite E481S
 78 Punkte | 500 € | 07/04 | (0800) 100 34 35
 voll spielefähig, preiswert

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 € | 30/01/04 | (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
 scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

CRTS > 19 ZOLL



- 1** Iiyama Vision Master Pro 513
 Note Preis Test in Hotline
 91 Punkte | 540 € | – | (0800) 100 34 35
 22-Zoll, flach, brillante Farben
- 2** Samsung 1100DF
 90 Punkte | 470 € | – | (01805) 121 213
 sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre
- 3** Iiyama Vision Master 506
 87 Punkte | 520 € | – | (0800) 100 34 35
 21-Zöller mit kräftigen Farben
- 4** Viewsonic G220f
 86 Punkte | 500 € | – | (0800) 171 74 30
 flacher 21-Zöller, sehr gute Konvergenz
- 5** CTX EX1300F
 71 Punkte | 520 € | 04/03 | (089) 427 207 05
 satte Farben, 21 Zoll

CPU-KÜHLER

AMD-CPU



Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	35 €	—	(001) 909 597 70 03

Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	130 €	—	(07721) 998 90

Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478, sundteuer

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	40 €	—	(001) 714 693 88 80

Vollkupper / Sockel A, 754, 478

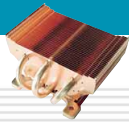
Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	40 €	—	(001) 510 661 99 48

Vollkupper / Sockel A, 754, 478

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	30 €	—	(06403) 775 610

Vollkupper, zwei Heatpipes / Sockel A

INTEL-CPU



Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	50 €	—	(001) 909 597 70 03

Vollkupper, drei Heatpipes / Sockel 478

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	30 €	—	(001) 909 597 70 03

Vollkupper / Sockel 478, 754, 939, 940

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	40 €	—	(0821) 588 64 11

Wichtig, Vollkupper / Sockel 478, 754

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	40 €	—	(001) 714 693 88 80

Vollkupper / Sockel 478, A, 754

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	45 €	—	(00886) 22662 65 01

Vollkupper / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	110 €	—	(04421) 913 11 70

CAS Latency 2.5, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	170 €	—	(089) 627 15 60

CAS Latency 3, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	150 €	—	(001) 800 205 4657

CAS Latency 3, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	135 €	—	(001) 800 205 4657

CAS Latency 3, DDR466

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	150 €	—	(0731) 509 48 78

CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	180 €	—	(001) 800 205 4657

CAS Latency 4, DDR2-667

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	140 €	—	(001) 626 961 68 66

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	120 €	—	(089) 627 15 60

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	120 €	—	(0911) 654 42 62

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	115 €	—	(001) 800 205 7657

CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	30 €	—	(03140) 295 75 12

sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	45 €	—	(0800) 182 94 71

flottes und zuverlässiges Laufwerk

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	25 €	—	(02163) 988 910

sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	25 €	—	(069) 408 931 91

hohe Lesegeschwindigkeit

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	30 €	—	(01805) 999 588

zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

DVD-BRENNER



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	130 €	01/05	(032) 272 555 22

16fach-DVD-Brenner, sehr gute Brennqualität

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85

schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661

schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	85 €	11/04	(02162) 951 60

zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	140 €	11/04	(06039) 800 99 99

sehr flotter DL-DVD-Brenner, gute Verarbeitung

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.499 €



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	1.420 €	—	(01805) 699 100

Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	1.350 €	—	(02102) 959 90

Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	1.300 €	08/04	(01805) 968 950

Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	1.400 €	06/04	(0800) 224 49 99

Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	1.499 €	06/04	(01805) 925 866

Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

AB 1.500 €



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	2.370 €	01/05	(03838) 828 701

Pentium 4 HT/3,2 GHz, GeForce 6800 Go (256 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	2.100 €	—	(01805) 372 100

Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	2.000 €	—	(0800) 224 49 99

Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	2.900 €	—	(01805) 121 213

Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	2.355 €	11/04	(01805) 224 465

Pentium 4 HT/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)

IMMER AKTUELL: DER EINKAUFSFÜHRER

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle Produkte altern gleich schnell. Für 3D-Karten beispielsweise entwickeln die Hersteller zirka alle sechs Monate eine GPU-Überarbeitung (»Refresh«) und einmal im Jahr gibt es sogar einen brandneuen Chip, der in der Regel die gerade erst teuer bezahlten Vorgängergeneration alt aussehen lässt. Damit Sie in unserem Einkaufsführer und der Testdatenbank nicht durch

veraltete Kaufempfehlungen und Testergebnisse verwirrt werden, werten wir die Produkte analog zu ihrer durchschnittlichen »Lebenserwartung« ab. Dabei verlieren kurzlebige Komponenten mit schnellen Innovationszyklen wie 3D-Karten, aber auch Mainboards, entsprechend mehr Notenpunkte in kürzeren Zeitabständen als wertbeständigere Geräte wie Mäuse, Lautsprecher oder Monitore. In der folgenden Auflistung finden Sie alle Informationen zu den jeweiligen Gerätekategorien, Notenabzügen und Zeiträumen.

5 Punkte Abzug jährlich

3D-Karten, Notebooks, CPUs, Mainboards, DVD-Brenner, Speicher, Kühler

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mausepads, TFTs / CRTs, Soundkarten, Lautsprecher, Headsets, DVD-ROMs



Heute noch Spitze, bald Mittelklasse: Auch Aopens Aeolos 6800GT wird dem halbjährlichen GPU-Zyklus zum Opfer fallen.



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

WATT? WER BIST DU DENN?

SPIELEN SIE EINFACH MIT IHREM GUTEN NAMEN

Gerade als die GameStar-Redaktion auf die geniale Idee gekommen war, einen Incognito-Clan zu gründen und unter fremder Fahne sämtliche Ligen zu rul0rn (ja, ganz recht, rul0rn!), funkte die Electronic Sports League dazwischen. Die führt jetzt nämlich Lichtbildausweise für E-Sportler ein. Nur wer so einen hat, darf in der Amateur Series und der Pro Series antreten. Anonymes Spielen gehört damit der Vergangenheit an. Na gut, dann lassen wir's halt. Von uns gibt's nämlich keine hübschen Fotos.

RECHTS VORBEI IST VOLL DANEBEN

Die vermeintliche Anonymität verleitet manche Wirrköpfe scheinbar auch dazu, sich in Shootern rechtslastige Namen zu geben. Als hätte die Community nicht schon genug unter Frontal 21 und Konsorten zu leiden. Nun ist eine dieser Scherzkanonen voll nach hinten losgegangen: ~~poz~~ vom Clan Mortal Teamwork spielte als »~~reht~~ li« (lesen Sie das mal rückwärts) und wurde enttarnt. Clanleitung und Sponsor ATI reagierten sofort und warfen den Rechten raus. Recht so.

MULTIPLAYER

INHALT

Szene-News	134
Mod-News	136
Ein Tag in... Anarchy Online	138

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MÄRZ UND APRIL 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](#)

Datum	PLZ/Ort	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01.04.2005 - 03.04.2005	04895 Falkenberg	FEWA LAN 6	150	16	A85
18.03.2005 - 20.03.2005	09468 Geyer	Anno Lan 8 - restarting	120	18	M94
25.03.2005 - 27.03.2005	16798 Fürstenberg	Lan-4u # 17	400	16	A82
18.03.2005 - 20.03.2005	18181 Graal-Müritz	Electric Moon 2005	420	16	A79
01.04.2005 - 03.04.2005	21465 Reinbek	Lan Xperience 6	150	16	A86
11.03.2005 - 13.03.2005	25712 Burg	Freaknet LANParty I	120	18	A75
01.04.2005 - 03.04.2005	28844 Weyhe	Weyhe-LAN 2.0	100	16	M96
18.03.2005 - 20.03.2005	32339 Espelkamp	Havoc-Project 6	200	16	M92
11.03.2005 - 13.03.2005	33175 Bad Lippspringe	Mampf #5 - ochse inside	312	18	A76
04.03.2005 - 06.03.2005	36132 Eiterfeld	LCE 7	160	16	A73
25.03.2005 - 27.03.2005	36289 Friedewald	ThunderNight V	200	16	A83
05.03.2005 - 06.03.2005	41844 Wegberg	Dark-Zone-Convention Part IV	100	16	A74
04.03.2005 - 06.03.2005	45136 Essen	unitedTeams Vol. 2	60	16	A71
11.03.2005 - 13.03.2005	49406 Barnstorf	LANabuse XI	200	16	M90
24.03.2005 - 26.03.2005	49828 Neuenhaus	On3rD#lan-atic	222	16	A81
19.03.2005 - 20.03.2005	50170 Kerpen	Alliance-LAN v2.5	70	18	A80
01.04.2005 - 03.04.2005	50170 Kerpen-Sindorf	Lansource 0.2	248	16	A84
26.03.2005 - 28.03.2005	50321 Brühl	The Unknown Lan	300	16	A95
04.03.2005 - 06.03.2005	53359 Rheinbach	Come Get Some 11	200	18	A72
04.03.2005 - 06.03.2005	56112 Lahnstein	Big LahnLan	465	16	M89
18.03.2005 - 20.03.2005	58644 Iserlohn	XSLAN 18	450	16	A77
18.03.2005 - 20.03.2005	58708 Menden	Lanomania #6	200	16	M91
01.04.2005 - 03.04.2005	66424 Homburg	K-LAN4	200	16	M98
01.04.2005 - 03.04.2005	78739 Hardt	Black Forest Network	194	16	M97
18.03.2005 - 20.03.2005	85244 Röhrmoos	verLANgen 12	120	18	A78



MULTIPLAYER SZENE



Der »picmip«-Befehl vereinfacht in CS Source die Texturen. Gegner sind so besser zu erkennen – ganz ohne externe Cheats.

Enemy: Schmitzchen

4:30

\$ 800
20 | 40 9mm

STATEMENT: OCR.ATI * FLEKS ...zur Umstellung auf CS Source

Counterstrike ist seit sechs Jahren unangefochtener Spitzenreiter der E-Sports-Shooter. Mit Counterstrike Source will Valve das Spiel nun auf den aktuellen technischen Stand bringen. Doch die Community ist skeptisch. Es fängt schon damit an, dass Counterstrike Source nur auf anspruchsvollen Rechnern flüssig läuft. Und veränderte Animationen und Änderung von Durchschlagskraft und Schussverhalten der Waffen lassen bei vielen CS-Veteranen Unbehagen aufkommen: Das Spielgefühl ist einfach nicht mehr das gleiche.



Hinzu kommen zahlreiche Bugs in dem relativ neuen Spiel, die auch nach mehreren Updates immer noch nicht behoben wurden. Sie reichen von Darstellungsfehlern über Serverabstürze bis hin zu integrierten Cheats wie dem »picmip«-Befehl.

Doch dem neuen CS sind auch positive Aspekte abzugewinnen. Die grafische Gestaltung bringt das veraltete Spiel endlich wieder auf den Stand der Zeit. Die Trefferzonen der Spielfiguren wurden ebenfalls überarbeitet und sind nun genauer dargestellt. Das bringt Vorteile für treffsichere Profis. Außerdem freuen sich die Karten-Bastler, denn mit CS Source können auch Anfänger variantenreiche Maps erstellen und interessante Physik-Spielereien einbauen. All das spaltet nicht nur die E-Sportler, sondern auch die Ligen in zwei Lager aus Innovations-Befürwortern und »Konservativen«: Während viele amerikanische Veranstalter schon auf Counterstrike Source umgesattelt haben, halten die Europäer bislang an Counterstrike 1.6 fest.

Ich bleibe weiterhin bei Counterstrike 1.6, denn meiner Meinung nach ist CS Source alles andere als ein turnierfähiges Computerspiel. Valve muss noch viel nachbessern, um die Erfolgsserie von Counterstrike mit Source fortsetzen zu können.

Martin »fleks« Wehrmann,
Counterstrike-Team von Ocrana.ATI

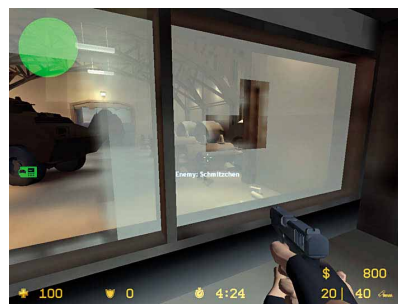
► WWW.OCRANA.DE

CHEATS BLEIBEN DRIN

Einige amerikanische Ligen haben bereits von **Counterstrike 1.6** auf **CS Source** umgestellt, und voraussichtlich werden sich europäische E-Sports-Organisationen im Laufe des Jahres anschließen. Insbesondere weil sich Gerüchte breit machen, Valve wolle die Steam-Unterstützung für **CS 1.6** einstellen. Noch immer tauchen allerdings Meldungen auf, die an der Turniertauglichkeit des Spiels zweifeln lassen. Zum Beispiel können sich Spieler durch Manipulation verschiedener Dateien unfaire Vorteile verschaffen. So hat sich vor kurzem herausgestellt, dass der Steuerbefehl »picmip« in **CS Source** freigeschaltet ist. Dieses Kommando ist in manchen Ego-Shootern enthalten und regelt den Detailgrad der Texturen im Spiel. Geschickt genutzt können Spieler so die Levels in eintönige Betonwüsten verwandeln, in denen Gegner schneller ins Auge fallen. Außerdem wird so die Sicht durch zersplitterte Glasscheiben erleichtert, störende Gitter wie auf »de_cbble« verschwinden gleich ganz. Die Wirkung von Flashbangs wird durch »picmip« ebenfalls reduziert. Einziger Nachteil für den Cheater:

Die mitunter verräterischen Schatten der Gegner fallen ebenfalls weg.

In einem anderen (indizierten) Ego-Shooter ist dieser Befehl im E-Sport zulässig, da er die Frame-Rate des Spiels spürbar erhöht. In **Counterstrike 1.6** wurden er und andere Kommandos auf Drängen der Community jedoch gesperrt. Mit **CS Source** ist »picmip« wieder aufgetaucht und sorgt erneut für Cheat-Vorwürfe. Bleibt zu hoffen, dass Valve reagiert.



»picmip« macht zersplittertes Glas durchsichtig.

CHEATER BLEIBEN DRAUSSEN

Namen sind Schall und Rauch. Besonders im Internet. Denn wer kann schon überprüfen, wer wirklich hinter blumigen Namen wie *Blizzard*, *Schmitzchen* oder *Supersiggi* steht? Für die E-Sports-Szene ist das ein ernst zu nehmendes Problem. Denn wer seine Siegeschancen erhöhen will, tritt in den Ligen einfach unter mehreren Namen an – die Registrierung erfolgt meist über eine anonyme Email-Adresse. Die Electronic Sports League führt deshalb in nächster Zeit einen Spielerausweis ein: Die »Playercard« wird mitsamt einem Verifikations-Code per Post verschickt. Erst wenn der E-Sportler diesen Code auf der ESL-Homepage eingibt, wird er registriert, gilt fortan als »Trusted Player« und darf mitspielen. Der einmalige Unkostenbeitrag für den zwei Jahre gültigen Lichtbildausweis beträgt fünf Euro. Nach einer Einführungsphase, die im Februar beginnt, wird die Registrierung zunächst nur für die ESL Amateur Series und die ESL Pro Series Pflicht. Danach folgen nach und nach alle Cups, bei denen es etwas zu gewinnen gibt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A66

PAINKILLER-NACHSCHLAG

Im Februar startet die Cyberathlete Professional League World Tour. Im **Painkiller**-Wanderturnier geht es um eine Gesamtgewinnssumme von einer Million Dollar. Damit Spielern und Zuschauern dabei nicht langweilig werden, hat die CPL bei Ritual Entertainment, den Entwicklern von **Elite Force 2** und **Counterstrike: Condition Zero**, drei neue 1on1-Karten in Auftrag gegeben. In Zusammenarbeit mit der **Painkiller**-Community wurden die Maps **DM_Absinthe**, **DM_Ballistic** und **DM_Squid01** in den letzten Wochen mehrfach überarbeitet und nun, rechtzeitig zum Start der CPL World Tour, in finaler Version veröffentlicht. Um zu den neuen Karten zu gelangen, folgen Sie einfach dem Quicklink.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A70](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A70)



Die Painkiller-Karte DM_Ballistic ist eine Sonderanfertigung für die CPL World Tour.

RAUSSCHMISS

In der internationalen E-Sports-Szene dürfte Rassismus eigentlich kein Thema sein. Immerhin spielen hier Mannschaften verschiedener Nationen friedlich mit- und gegeneinander, und manche Teams sind

sogar international besetzt. Umso verwunderlicher also, dass *povi*

vom Clan Mortal Teamwork vor kurzem mit einem rechtsradikalen Fake-Namen einen **UT**-Server betrat. Dummerweise vergaß er dabei, seine Identität gänzlich unkenntlich zu machen, und wurde erkannt. Das Clan-Management reagierte prompt und ohne Diskussion: Rauswurf! *povi* beteuerte, der Spielernamen habe für ihn keinerlei politische Bedeutung gehabt, und kritisiert, zu der Angelegenheit nicht ausführlich angehört worden zu sein. Pikant: *povi* war Mitglied des »Team Germany«.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A68](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A68)

NINJA-SCHWEDEN

Die Verwunderung war groß, als SK Gaming statt ihres schwedischen **CS**-Teams die deutsche Mannschaft auf die CPL Winter 2004 schickte. Dahinter steckten wohl finanzielle Gründe: Das hießige Team hatte eine Qualifikationsrunde gewonnen und bekam Hin- und Rückreise komplett von

der CPL-Leitung bezahlt. Außerdem hieß es, man wolle dem deutschen Ableger eine Chance geben, sich zu beweisen. Nun hat sich herausgestellt, dass der Hausarrest noch einen anderen Grund hatte: Die Verträge für das schwedische Team liefen zum Ende 2004 aus, die Spieler hatten aber kein Interesse an der weiteren Zusammenarbeit.

Tatsächlich hat nun das gesamte schwedische **CS**-Team SK Gaming verlassen. Da die Schweden bislang Aushängeschild des internationalen Clans waren (erst vor kurzem haben sie mit einem professionellen Werbevideo für Aufsehen gesorgt), dürfte der Verlust besonders schwer wiegen. Das Team um *HeatoN* verschwindet allerdings nicht von der Bildfläche: Die Jungs reaktivieren ihren alten Clan und heißen ab jetzt Ninjas in Pyjamas.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A69](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A69)

FAHRGEMEINSCHAFT

Rennspiele sind nicht gleich Rennspiele. Während **Need for Speed Underground** eher was für eine schnelle Runde zwischendurch ist, fahren Simulations-Profis in **Live for Speed** schon mal einen kompletten Grand Prix – zwei Stunden lang und gegen 20 menschliche Kontrahenten. Um diesen Spielern eine Plattform zu bieten, hat sich der Virtual Racing e.V. gegründet. Der Verein bietet mehrere Online-Ligen in den Simulationen **GTR**, **Grand Prix Legends**,

Nascar 2003 und **Live For Speed** an, vom Anfänger-Cup bis zum offiziellen Titel des »Deutschen Online Meisters«.

Für Mitglieder des Virtual Racing e.V. wird eine Monatsgebühr von vier Euro fällig. Da der Verein aber nicht gewinnorientiert ist, werden etwaige Sponsoreinnahmen als Preisgelder vergeben.

Besonderer Charme der Turniere: Weil den Fahrern die echte Rennatmosphäre wichtig ist, treten sie im Virtual Racing e.V. üblicherweise mit ihren echten Namen an. Dabei hat der Verein ein Mitglied, das man ohnehin nur unter seinem Spitznamen kennt: **GPL**-Fan Michael Schmidt macht im wahren Leben Musik bei den Fantastischen Vier. Da heißt er Smudo.

FAB

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A67](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A67)



Der Virtual Racing e.V. legt Wert auf echte Rennatmosphäre.

MULTIPLAYER-CHARTS

ACTIONSPIELE*

1. Counterstrike	9.610.580
2. Call of Duty	2.625.355
3. Enemy Territory	1.025.011
4. MoH: Allied Assault	1.006.686
5. Soldier of Fortune 2	816.681

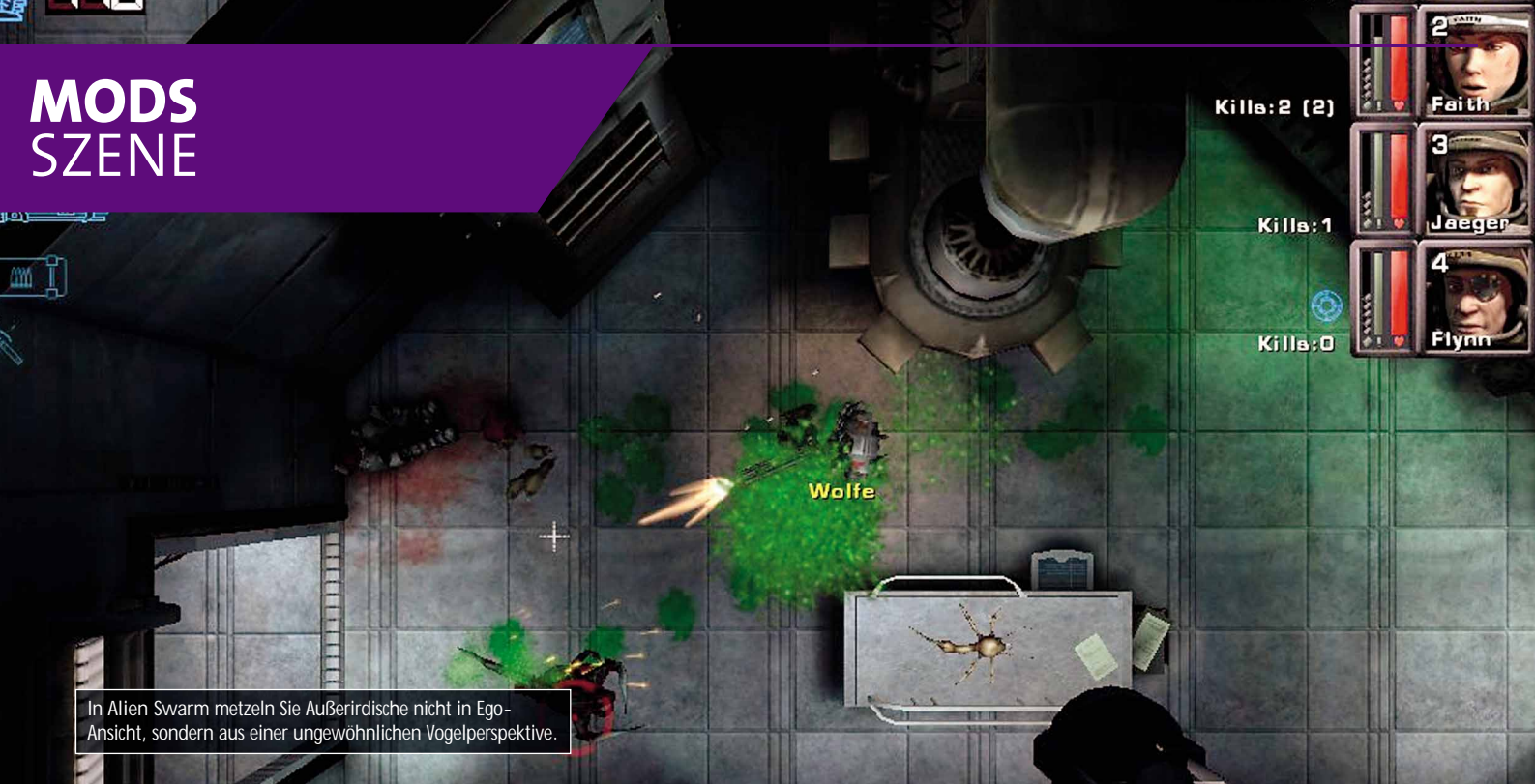
STRATEGIESPIELE**

1. StarCraft: Broodwar	105.146
2. Warcraft 3: The Frozen Throne	42.525
3. Age of Empires 2: Conquerors	1.993
4. Age of Mythology: Titans	1.214
5. C&C Generäle: Die Stunde Null	853

SPORTSPIELE***

1. Need for Speed: Underground	3.254
2. Live for Speed	1.802
3. Fifa 2004	714
4. Nascar Racing 2003	312
5. NHL 2004	242

*Quelle: www.csports.net. Daten vom 13. Januar 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, www.lfsworld.net.



In Alien Swarm metzeln Sie Außerirdische nicht in Ego-Ansicht, sondern aus einer ungewöhnlichen Vogelperspektive.

UT 2004 **ALIEN SWARM**

Böse Aliens überfallen Raumstationen, bringen furchtbar viele Menschen um, die Space Marines ziehen den Karren aus dem Dreck – das Szenario von **Alien Swarm** hat man irgendwo schon mal gesehen. Trotzdem ist das Spiel für eine Shooter-Mod ungewöhnlich. Denn statt in Ego-Ansicht ballern Sie sich wie im Klassiker **Alien Breed** in der Vogelperspektive durch außerirdisches Viehzeugs. Der Mauszeiger bestimmt dabei die Schussrichtung Ihres Kämpfers, per Tastatur marschiert er los. Acht Soldaten stehen zur Auswahl, von denen Sie bis zu vier gleichzeitig befehlen. Einen der Recken steuern Sie direkt, die übrigen folgen auf Zuruf und verteigen sich.

Die Marines haben vier unterschiedliche Spezialgebiete – Waffenexperte, Hacker, Sprengmeister und Sanitäter. Außerdem gibt's noch die vier Charakterwerte Gesundheit, Geschwindigkeit, Zielgenauigkeit und die jeweilige Spezialfähigkeit wie Heilung, die sich im Laufe des Spiels verbessern. Sie können den Soldaten aus einem großen Arsenal von Waffen und Zusatzgerät eine individuelle Ausrüstung zusammenstellen. Der eigentliche Reiz von **Alien Swarm** liegt jedoch im Koop-Modus: Darin bringen bis zu vier Spieler gleichzeitig haufenweise Monster um die Ecke. Wem die bislang zwei Kampagnen und sieben Einzelkarten nicht reichen, findet auf der offiziellen Homepage eine ausführliche Anleitung zum Map-Design.

ALIEN SWARM

2D-Mod für Unreal Tournament 2004

www.blackcatgames.com/swarm [QUICKLINK: A49](#)

AKTUELL v1.2

GRÖSSE 125 MByte

FAR CRY **JURASSIC PARK**



Sesam öffne Dich: der Jurassic Park.

Pünktlich zum Jahreswechsel hat das Modder-Team Digital Genesis die erste Open Alpha des Multiplayer-Parts seiner **Jurassic Park**-Mod für **Far Cry** veröffentlicht. Die sieben Karten sind optisch und inhaltlich an die bekannten Dinosaurier-Filme angelehnt. Das erklärt auch den ungewöhnlichen »Capture the Egg«-Modus: Statt einer öden Flagge müssen Sie dem gegnerischen Team Dinosaurier-Eier klauen. Die Dinger sind allerdings zerbrechlich. Treffer, die der Eiermann einsteckt, beschädigen das Diebesgut. Nesträuber müssen also aufpassen, wenn sie nicht mit Dino-Schlabber auf der Jacke nach Hause kommen wollen. Profis benutzen deshalb den schicken Wrangler-Jeep im Jurassic-Park-Design.

Wer kein Rührei mag, spielt in gewohnt brillanter Grafik Deathmatch oder Team-Deathmatch und erfreut sich dabei an den aus den Filmen bekannten Dekorationen wie dem mächtigen Eingangstor.

JURASSIC PARK

Dinosaurier-Mod für Far Cry

www.jpmod.com [QUICKLINK: A51](#)

AKTUELL v0.098

GRÖSSE 89 MByte

UT 2004 **SAS**



Spielt sich wie Counterstrike, heißt aber SAS.

SAS ist nicht nur eine britische Spezial-Einheit, sondern auch eine Total Conversion für **UT 2004**. Darin bekämpfen sich auf 24 Karten Polizisten und Terroristen. Im Gegensatz zu **Counterstrike** müssen die in **SAS** kein Geld für Waffen und Ausrüstung ausgeben, sondern können sich aus einem umfassenden Arsenal frei bedienen: Vier Pistolen, zehn Maschinenpistolen und Sturmgewehre sowie je zwei Scharfschützengewehre und schwere MGs pro Team sorgen für jede Menge Feuerkraft. Dazu kommen Rauch-, Blend- und Splittergranaten sowie Fernglas und Nachtsichtgerät. Die Ausrüstung ist dabei auf je eine Primär- und Sekundärwaffe, drei Granaten und eine Sehhilfe pro Spieler beschränkt.

SAS bietet drei Spielmodi: In »Sabotage« legen Sie Bomben, in »Objective« erobern Sie strategische Punkte. Im Team-Deathmatch dagegen fehlen taktische Missionsziele – hier wird einfach geballert.

SAS

Antiterror-Mod für Unreal Tournament 2004

<http://sas.jolt.co.uk> [QUICKLINK: A52](#)

AKTUELL v2.1

GRÖSSE 480 MByte



Der jugoslawische M-84-Panzer entspricht dem russischen T-72 und bietet Platz für einen MG-Schützen.

BATTLEFIELD VIETNAM OPERATION PEACEKEEPER

Deutsche Soldaten, die Computerspiele meist nur als Bösewichte bevölkern, dürfen zumindest in Multiplayer-Shootern wie **Battlefield 1942** die Helden sein. So auch in der **Battlefield Vietnam**-Mod **Operation Peacekeeper**. Hier sichern deutsche KFOR-Truppen den Frieden im vom Krieg zerrütteten Kosovo der 90er-Jahre. Doch die Ruhe ist nicht von langer Dauer: Während eines Treffens ranghoher Offiziere kommt ein serbischer Kommandeur bei einem Attentat ums Leben. Die KFOR verdächtigt UCK-Kämpfer oder eine rebellische Splittergruppe, die Serben beschuldigen hingegen die deutschen Soldaten. Die Lage eskaliert, und die Schutztruppe findet sich in einem militärischen Konflikt mit der serbischen Armee wieder.

Was für viele Wehrpflichtige wenig reizvoll ist, wird in **Operation Peacekeeper** zur spielerischen Wirklichkeit: Als Soldat der Bundeswehr zieht der Spieler in den Krieg, wahlweise natürlich auch auf Seiten der Serben. Zu Fuß muss er allerdings nicht gehen: Der Fuhrpark von **Operation Peacekeeper** umfasst acht Fahrzeuge wie den Bundeswehr-Geländewagen Wolf, den Kampfpanzer Leopard oder den Panzerabwehr-Helikopter Bo105. Hinzu kommen 15 aktuelle Schusswaffen westlicher und osteuropäischer Bauart. Auf deutscher Seite konzentriert sich die Mod dabei ausschließlich auf aktuelles Kriegsgerät der Bundeswehr: Neben der Pistole P8, der Maschinenpistole MP5SD oder dem Gewehr G36 können die Soldaten auch das G22 einpacken, das **Counterstrike**-Spieler bereits unter der Bezeichnung AWM kennen.

Spielerisch bleibt **Operation Peacekeeper** in gewohnten Gefilden: Die sieben neuen Karten der Mod werden im altbewährten »Conquest«-Modus gespielt. Und das von einer großen Anzahl an Kontrahenten: Auf Dutzenden passwortfreien Internetservern finden Sie immer ausreichend Mitspieler – und Gegner. **FAB**

OPERATION PEACEKEEPER

Bundeswehr-Mod für Battlefield Vietnam

opk.gamevision-network.de

AKTUELL v0.1

QUICKLINK: A53

GRÖSSE 202 MByte



Serbische Soldaten sind mit Osa-Raketenwerfern bewaffnet.

INCOMING

DEFENCE ALLIANCE 2

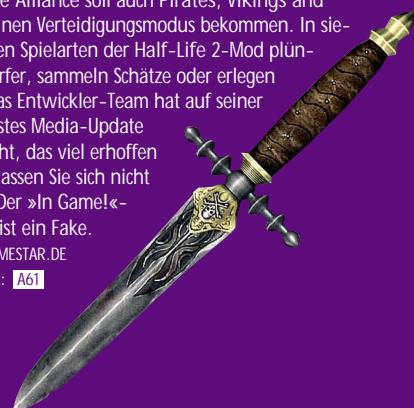
Die bekannteste Mod für Unreal Tournament ist Defence Alliance, in der Spieler gemeinsam eine Festung vor anstürmenden Bots verteidigen müssen. Entwickler DA Studios schraubt bereits fleißig am Nachfolger, der für UT 2004 erscheinen wird. Bilder aus dem Spiel gibt es bislang nicht, aber das Mod-Team hat bereits ein großes Media-Update mit Screenshots, Artworks und Render-Szenen angekündigt, das die Wartezeit verkürzen soll. Auch der Release einer ersten Fassung dürfte kurz bevor stehen, denn die Modder vertreiben sich bereits die Zeit mit einer stabil spielbaren Version.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A58

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Wie Defence Alliance soll auch Pirates, Vikings and Knights seinen Verteidigungsmodus bekommen. In sieben weiteren Spielarten der Half-Life 2-Mod plündern Sie Dörfer, sammeln Schätze oder erlegen Drachen. Das Entwickler-Team hat auf seiner Seite ein erstes Media-Update veröffentlicht, das viel erhoffen lässt. Aber lassen Sie sich nicht veralbern: Der »In Game!«-Screenshot ist ein Fake.

► WWW.GAMESTAR.DE
QUICKLINK: A61



PORTAL FÜR FAR CRY-MODDER

Der deutsche Spiele-Entwickler Crytek zeigt sich vorbildlich: Das Team betreibt eine eigene Webseite für Modder. Dort können Sie stets die aktuellen Entwicklungen der gesamten Far Cry-Modszene nachlesen. Crytek selbst sorgt für ständige Aktualisierungen. Außerdem finden Sie dort neue Karten, darunter auch ein inoffizielles Ubisoft-Mappack, das unter anderem die drei Gewinner-Karten des Ubisoft-Map-Contests beinhaltet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A59



DAY OF DEFEAT SOURCE

Im offiziellen Forum der Day of Defeat-Modder gibt es Neuigkeiten zum Stand von DoD Source. John Morello II, Charakter-Animator des Teams, schreibt: »Es wird eine 95-prozentige Portierung: Unser Coder Mathew Boone hat ein paar coole Spiel-Elemente eingebaut und altbewährte verbessert, die Soundeffekte von Kelly Thornton sind super, Model-Bastler Jakob Jungels holt alles aus Source raus und die Mapper Iikka Karanen sowie Tim Holt zaubern. Ich hingegen hab bis jetzt noch NICHTS gemacht! Daher die fehlenden fünf Prozent.«

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A62

EIN TAG IN ... ANARCHY ONLINE

Betrunkene, Hexen und Männer in rosa Fummeln – auf Rubi Ka trifft Held Rollinger seltsamste Gestalten.



Rollinger,

ein Level-44-Adventurer, lebt auf Rubi Ka, ignoriert seine Wohnung und schläft lieber unter freiem Himmel.

Feuchtigkeit macht sich breit, dann der Geruch des modrigen Schlafsacks. Vor einem Vierteljahr bin ich auf Rubi Ka gelandet, und mir scheint, als würde es immerzu nur regnen. Mein Berufstolz lässt es nicht zu, in meinem Appartement zu übernachten. Ich werde mir noch schnell einen Leet zum Frühstück erjagen. Sieht aus wie ein Biber und schmeckt auch so.

Alte, was geht?

Meine Organisation hat Großes vor. Eine Stadt soll errichtet werden. Ein Riesending, mit Cloak Towers, um die Aliens abzuwehren, und einer Bar mit hoffentlich jeder Menge weiblicher Table Dancers. Geld spielt auch auf Rubi-Ka die große Rolle, und ich habe auf meinem Konto nicht mal ein Promille des Betrages,

den man für das Grundstück braucht. Also rein in die Kneipe und erstmal eine Flasche »Hit the Floor Jack« kaufen. Damit wird einem gleich wärmer ums Herz. Muss Geld sammeln – am besten irgendwelche Missionen annehmen. Also ran an den Auftragsautomaten und einen lukrativen Einsatz auswählen. Den zum Beispiel: »Such meine Alte für mich und guck, was sie so treibt.« Keine schlechte Sache. Weit draußen in einem Kaff namens »Reet Retreat« soll sie sich rumtreiben. Mir soll's recht sein. Dass ich mich dann in einem Zappelschuppen wiederfinde und auf dem Weg dorthin schon von dem rosa gekleideten Herrn Jazz antanzen lassen muss, davon war nicht die Rede. Aber ich niete alle Superschurken um und bespitzte die Dame. Leichtes



Auch in Science-Fiction-Sümpfen lauern alte Hexen!

Geld. Die Bar hat's in sich, das Gewummere der Musik dringt raus bis auf die Straße. Die erbeuteten Knarren werde ich auf dem Schwarzmarkt verkloppen, denn im »Fair Trade«-Handelsposten bekomme ich fast nichts dafür. Soviel zu »Fair Trade«.

Singende Omas

Meine gute Freundin Eurydike kommt betrunken aus dem Laden gestolpert und lädt mich ein, mit ihr in der Wolkenstadt über Rubi Ka alte Hexen zu jagen. Ein langer Marsch steht uns bevor, aber mit den Brontoburgern als Proviant ist das zu schaffen. Irgendwann merke ich schließlich, dass wir mitten in einem Sumpf mit singenden alten Weibern stehen, die uns nach dem Leben trachten. Aber die Beute lohnt sich und reicht locker für zwei. Ein kleiner, nicht allzu bekannter Jagdgrund, den ich mir auf der riesigen Planetenkarte gut ankreuzen werde. Nur dass es ausge-rechnet in einem Sumpf sein muss und mein Schlafsack dort noch feuchter und schimmeli-ger wird, dass hätte mir Eurydike früher sagen können.

Roland Epple / PET



Roland Epple, 38 Jahre, erzählt seine Abenteuer auch hier: WWW.GAMESTAR.DE
QUICKLINK: [A8](#)



In der Bar wummert die Musik. Rollinger tanzt nicht, sondern bespitzelt lieber für Kleingeld eine untreue Gattin.

SPIELETTITEL ART COUNTER

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Chronicles of Riddick (Teil 2)	L	3 2 6 2
Half-Life 2	E	3 2 6 4

CHEATS UND KURZTIPPS

Alexander	K	3 2 5 6
Alexander	C	3 2 5 6
Chronicles of Riddick	K	3 2 5 6
Chronicles of Riddick	C	3 2 5 6
Dark Fall 2	K	3 2 5 6
Fluch der Karibik	K	3 2 5 6
GTR	K	3 2 5 7
Half-Life 2	K	3 2 5 7
Kinder des Nils	K	3 2 5 7
Max Payne 2	C	3 2 5 8
Max Payne 2	K	3 2 5 8
MTX Mototrax	K	3 2 5 8
MTX Mototrax	C	3 2 5 9
Pirates!	K	3 2 5 9
Shade	K	3 2 6 0
Siedler 5	K	3 2 6 0
Simpsons Hit & Run	C	3 2 6 0
Simpsons Hit & Run	K	3 2 6 0
Die Sims 2	K	3 2 6 0
Die Sims 2	C	3 2 6 0
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	K	3 2 6 0
Superpower 2	K	3 2 6 0
The Fall	K	3 2 6 1
Tron 2.0	C	3 2 6 1
Vampire 2	C	3 2 6 1
Worms Forts	K	3 2 6 1

L LÖSUNG T TAKTIKEN K KURZTIPPS C CHEATS E EDITOR

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/



ALEXANDER

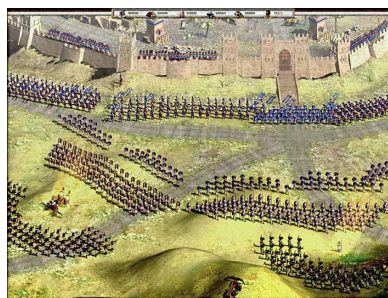
TIPP 1: Ziehen Sie Ihre Truppen an einem Punkt zusammen und schicken Sie die Armee in Angriffsformation nach vorn.

TIPP 2: Stärkere Gegner locken Sie mit wenigen, schnellen Einheiten in die Reichweite Ihrer Hauptstreitmacht, die in sicherer Defensivposition wartet.

TIPP 3: Halten Sie Ihre Helden wenn möglich aus Kämpfen heraus. Stirbt einer der Recken, ist die Schlacht sofort verloren.

TIPP 4: Notfalls wenden Cheats das Glück. Drücken Sie während eines Spiels **[Esc]**, und geben Sie folgende Codes ein:

CHEAT	WIRKUNG
viewall	Karte aufdecken
babki	50.000 Rohstoff-Einheiten
victory	sofortiger Sieg (Achtung: keine Erfahrungspunkte!)



Alexander: Mit einem riesigen Vermögen rekrutieren Sie im Nu auch eine riesige Armee.

CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Der Ausbruch aus dem galaktischen Gefängnis stellt Riddick vor gewaltige Herausforderungen. Sollten Sie an Wächtern und Sicherheitskameras scheitern, schlagen Sie einfach in unseren Tipps nach.

TIPP 1: Um den Animations-Showroom in den Extras freizuspielen, müssen Sie sämtliche 62 versteckte Päckchen Zigaretten im Spiel aufsammeln.

TIPP 2: Den Kommentar-Modus erhalten Sie, wenn Sie das Spiel im Modus »Normal« oder »Leicht« komplettieren.

TIPP 3: Um die Cheats während des Spiels eingeben zu können, drücken Sie folgende Tastenkombination: **[Strg] + [Alt] + [C]**.

CHEAT	WIRKUNG
cmd godmode	Gott-Modus
cmd giveall	alle Waffen
cmd noclip	durch Wände gehen
unlock all	alles freischalten



Chronicles of Riddick: Im Gott-Modus sind selbst diese großen Gegner kein Problem.

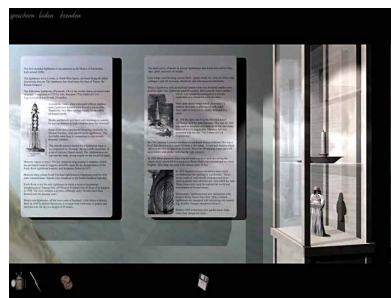
DARK FALL 2

Der Nachfolger von Jonathan Boakes Mystery-Adventure entführt Sie an die nebligen Küsten Cornwalls. Damit Sie dort keine nassen Füße bekommen, gibt's hier unsere Einsteigertipps:

TIPP 1: Auch wenn's nervt: Legen Sie sich vor Spielbeginn Zettel und Stift griffbereit neben die Tastatur und notieren Sie alle Hinweise sorgfältig, da diese nicht ins Inventar aufgenommen werden können.

TIPP 2: Schauen Sie sich alle Räumlichkeiten genau an. Notizblätter mit wichtigen Zeichnungen und Kombinationen sind oft in dunklen Ecken versteckt.

TIPP 3: Lesen Sie alle Dokumente und Bücher, die Sie im Spiel finden, genau durch. Mit diesen Hinweisen setzt sich im Verlauf der Zeit das anfangs undurchsichtige Story-Puzzle zusammen.



Dark Fall 2: Lesen Sie alle Texte gewissenhaft durch, um die Story zu durchschauen.

FLUCH DER KARIBIK

Freibeuter führen kein sorgenfreies Leben: Untote und anspruchsvolle Rätsel können mitunter dafür sorgen, dass die Piratenzunft gehörig ins Schwitzen kommt. Damit Sie es ein wenig entspannter angehen können, sind hier einige Hilfestellungen für das Adventure zum kleinen Preis.

TIPP 1: Öffnen Sie im Hauptverzeichnis von Fluch der Karibik den Ordner »PROGRAM-CHARACTERS« und suchen dort die Datei »characters_events.c«. Hier lassen sich im

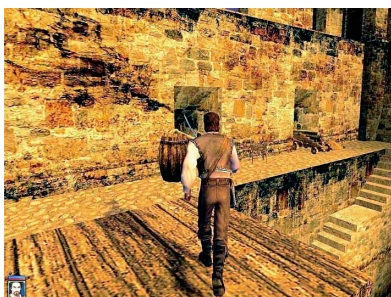
Unterpunkt »ch.skill« etwa die Werte für Fechten, Segeln oder Entern manipulieren. Alternativ verteilen Sie unter »ch.skill

freeskill« und »ch.perks.freepoints« Fertigkeitspunkte, die Sie dann im Spiel einsetzen können. Bevor Sie Werte verändern, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Datei in einem anderen Verzeichnis auf der Festplatte erstellen.

TIPP 2: Nutzen Sie jede Gelegenheit zum Plündern: Viele Häuser in den Städten sind begehbar, und deren Besitzer beschweren sich nicht, wenn Sie ihnen die Kisten leerräumen. Neben Heiltränken finden Sie dort auch oft Edelsteine oder Ringe.

TIPP 3: Wenn Sie auf der Suche nach Rhoul Rheims zum ersten Mal auf die Pirateninsel Quebradas Costillas reisen, werden Sie in der Stadt vom Offizier (Nigel Blythe) gefragt, ob Sie für 3.000 Goldstücke noch einen starken Kämpfer brauchen – nämlich ihn. Lehnen Sie das Angebot ab. Nach einem Besuch in der Taverne wechselt der Geselle nämlich für wesentlich günstigere 300 Dublonen auf Ihre Seite.

TIPP 4: Im Unterverzeichnis »PROGRAM\CHARACTERS\GERMAN« Ihres Spieleordners finden Sie die Datei »characters_init.c«. Die öffnen Sie mit einem Texteditor wie Notepad, und suchen den Eintrag »ch.money«. Erhöhen Sie den Wert dahinter auf 100.000.000, um die entsprechenden Taler zu erhalten. Damit kaufen Sie sich etwa ein schönes Schiff für den nächsten Beutezug.



Fluch der Karibik: Neugier hilft – in vielen Kisten und Fässern schlummern Schätze.

TIPP 5: In der gleichen Datei finden Sie hinter »ch.name« und »ch.lastname« auch den Namen des Helden. Ändern Sie diesen nach Ihren Wünschen, um sich besser mit der Hauptfigur identifizieren zu können.

TIPP 6: Mit einem Texteditor können Sie die Fahrten über endlose Ozeane abkürzen. Öffnen Sie die Datei »interface.c« im Unterordner »PROGRAM\INTERFACE« des Spieleverzeichnisses und suchen Sie nach dem Eintrag »Arcade«. Am Ende der Datei finden Sie die Zeile »if(bArcadeMode) return 2.0;«. Ändern Sie die Zahl auf 6.0 und speichern Sie ab. Wenn Sie jetzt im Spiel den Zeitraffer einschalten (Standard auf dem Ziffernblock), segeln Ihre Schiffe schneller über lange Strecken ans Ziel.

TIPP 7: In den Städten und der Wildnis der Südsee finden Sie immer wieder kleine Schätze. Diese tauchen erneut auf, wenn Sie zwischendurch auf der Minikarte unterwegs waren. Besonders wertvolle Geschmeide verbergen sich zum Beispiel auf der Isla Muelle rechts neben dem Stadteingang und in einem Fass vor dem Anlegesteg, in Falais de Fleur in einer Nische links neben dem Stadttor und hinter dem großen Stein am Strand. Ein weiterer Schatz schlummert in Oxbay in einer der vielen Kisten vor der rechten Treppe am Stadttor. In Conceicao gibt's noch eine Kiste hinter den Häusern links nach dem Tor. Auf Quebradas schließlich können Sie in einer Wandwölbung links nach dem Anlegesteg etwas abstauben.

TIPP 8: Verflucht in der Karibik und kein Geld dabei? Das muss nicht sein! Leihen Sie sich bei einem Kredithai Geld (Handeln auf besserem Level)! Jetzt legen Sie den gewährten Kredit in die Truhe im Haus des Verleihers. Danach können Sie den Vorgang mehrmals wiederholen, schulden am Ende dem Geldgeber allerdings nur die zuerst ausgeliehene Summe.



Fluch der Karibik: Rauben Sie ruchlos sämtliche Häuser aus, um reich zu werden.

GTR

Auf der Rennstrecke in Monza gibt es einen Ausflug in längst vergangene Zeiten zu erleben. Fahren Sie dafür auf Höhe der »Agip«-Werbefläche kurz hinter der Ausfahrt der Boxengasse zwischen den Leitplanken hindurch in den Innenteil der Strecke. Nun können Sie links einen Teil der alten Steilkurve, inklusive verrosteter Leitplanken entlang einer Tribüne besichtigen.



GTR: Abseits der Strecke locken Sehenswürdigkeiten. Bleiben Sie aber immer auf Asphalt!

Geben Sie bei Ihrem Geschichts-Exkurs jedoch Acht, dass die Reifen auf Asphalt bleiben. Wenn Sie sich rechts halten, kommen Sie wieder zurück auf die richtige Strecke.

Eric-Peter Müller

HALF-LIFE 2

TIPP 1: Ein kleines Easteregg hat Valve in Kapitel 4 des Shooter-Hits eingebaut. Dort finden Sie, nachdem Sie den Helikopter ausgeschaltet haben, auf der gegenüberliegenden Seite des Tümpels die Mündungen zweier Rohre. Eines der Gitter, das die Öffnungen versperrt, ist lediglich angelehnt. Wenn Sie nun das Luftkissenfahrzeug unter diese Röhre stellen und anschließend schnell die Säure hinter der Absperrung überwinden, finden Sie jemanden, der Ihnen einiges über die Hintergründe des Spiels erzählen kann.

Christoph Dörfel

TIPP 2: Achten Sie besonders auf in den Levels angebrachte Lambdas. In der Nähe der griechischen Buchstaben sind meist Item-Vorräte der Widerständler versteckt.

Andreas Nöding

TIPP 3: Kommen Sie in der Mission »Highway 17« an der Tankstelle bei der Brücke an, können Sie auf der linken Straßenseite ein Haus mit weißem Gastank und einem demolierten Zaun ausmachen. Legen Sie einen alten Autoreifen mit Hilfe der Gravity-Gun vor das heruntergedrückte Stück Zaun und springen Sie darüber. Nun dürfen Sie hinter dem Gastank eine nette Zeichnung zum Thema Evolution bewundern.

Daniel Will

TIPP 4: Praktisch: Hinten auf dem Buggy steht eine Kiste mit unendlich viel Munition, an der sich Gordon bedienen kann.

Cristoph Latour



Half Life 2: In einem der Rohre finden Sie einen Informanten, der nette Geschichten erzählt.

KINDER DES NILS

TIPP 1: Bedächtige Expansion ist in diesem Antik-Aufbauspiel der Schlüssel zum Sieg. Eilige Herrscher riskieren Arbeitskräftemangel und viele Stellen bleiben dann unbesetzt – Unterversorgung ist die Folge.

TIPP 2: Aufmerksame Pharaonen behalten den Regierungspalast im Auge. Denn dort

versammeln sich Demonstranten, wenn etwas im Reich nicht stimmt. Klicken Sie auf die Wohnhäuser der Protestler, um die Mängel aufzuspüren.

TIPP 3: Bevor Sie mit dem Bau einer Pyramide beginnen, sollten Sie den Rohstoffnachschieb über Steinbrüche oder Handel sicherstellen. Sonst langweilen sich die Arbeiter sowie Aufseher und kosten währenddessen unnötig Ressourcen.

TIPP 4: Bauen Sie immer eine Mastaba auf Vorrat. Sollte der Pharao plötzlich sterben, hat er so zumindest ein kleines Grabmal. Ein toter Herrscher ohne Monument zieht den Prestigewert fast unrettbar in den Keller.


TIPP 5: Keine militärischen Abenteuer! Schicken Sie Truppen nur dann los, wenn der Berater einen sicheren Sieg prophezeit. Sonst verlieren Sie nur unnötig Männer, Ausrüstung und Prestige.



Kinder des Nils: Gehen Sie dem Anliegen der Demonstranten auf den Grund.

MAX PAYNE 2

Rockstars »Film-Noir-Lovestory« ist ab sofort zum Sparpreis erhältlich. Dank unserer Kurztipps müssen Sie im teils knifflig schweren Action-Kracher weitaus weniger Schmerzen ertragen als Mr. Payne.

TIPP 1: Um die folgenden Cheats zu nutzen, sollten Sie das Spiel mit dem Parameter-developer starten. Klicken Sie dafür mit Rechts auf die Spieleverknüpfung auf dem Desktop und wählen Sie im Kontextmenü »Eigenschaften«. Unter »Verknüpfung/Ziel« tragen Sie hinter den Programmaufruf den Parameter-developer ein und bestätigen mit »OK«. Starten Sie jetzt Max Payne 2 über die veränderte Verknüpfung. Im laufenden Spiel können Sie nun mit  eine Konsole öffnen, in die Sie die folgenden Codes aus der Liste eingeben. Alle Waffen-Cheats beschreiben Max zusätzlich 1.000 Schuss Munition.

CHEAT	WIRKUNG
coder	unverwundbar, alle Waffen, Gesundheit, Munition
god	Gott-Modus an
mortal	Gott-Modus aus
getallweapons	alle Waffen
gethealth	1.000 Gesundheit
getbullettime	Bullettime

CHEAT	WIRKUNG
getberetta	Beretta
getdeserteagle	Desert Eagle
getcoltcommando	Colt
getsawedshotgun	abgesägte Schrotflinte
getpumpshotgun	Pumpgun
getingram	Ingram
getmp5	MP5
getkalashnikov	Kalashnikov
getdragunov	Dragunov
getsniiper	Snipergewehr
getstriker	Striker Gun
getmolotov	Molotov-Cocktail
getpainkillers	1.000 Painkiller
jump10	hoher Sprung
jump20	höherer Sprung
jump30	extrem hoher Sprung
showhud	HUD an/aus
showfps	Framerate anzeigen
showextendedfps	erweiterte Framerate
getgraphicsnovelpart1	Story freischalten
getgraphicsnovelpart2	Story freischalten
getgraphicsnovelpart3	Story freischalten
quit	Spiel beenden
help	alle Kommandos anzeigen
clear	Konsole löschen
clr	Konsole löschen

TIPP 2: Sobald Sie im sechsten Teil des dritten Kapitels in das Büro von Max gehen, sollten Sie einen Blick auf das Organigramm mit den Verbindungen der Tatverdächtigen werfen. Dieses ist vom Entwickler-Team durch einen aufklärerischen Text ersetzt worden, der Max tief trifft.

TIPP 3: Wenn Ihnen im fünften Level des ersten Aktes die Gegner zu lästig sind, decken Sie sich mit zusätzlichen Waffen und Munition ein. Klettern Sie dazu durch das Fenster der brennenden Wohnung auf den Fenstersims. Hier läuft Max bis zum Gerüst und springt hinauf. Zwei Etagen höher steigt der Cop über den Fenstersims und springt über die Regenrinne. Das erste Rohr können Sie mit einem einfachen Sprung überwinden. Beim zweiten sollten Sie besser die Bullettime einsetzen. Jetzt noch um die Hausecke und dort finden Sie neben drei Molotowcocktails, einer Uzi und einer Desert Eagle plus Magazine auch reichlich Munition für das Scharfschützengewehr.

TIPP 4: Im letzten Abschnitt des ersten Aktes können Sie einen geheimen Raum entdecken. Durchlaufen Sie das Level bis zu dem Gerüst, auf das Sie später durch das Fenster und über den Fensterputzerlift gelangen. Springen Sie nun bis zu dem Punkt nach unten, an dem Sie normalerweise rechts durch das Fenster wieder ins Haus gehen müssten. Nachdem Sie die Gegner hinter dem Fenster erledigt haben, bleiben Sie auf dem Gerüst, gehen nach links auf

dem Haussims entlang, springen über den Stahlbalken und laufen um die Ecke. Dort ist das erste erleuchtete Fenster geöffnet, dahinter befindet sich der geheime Raum.



Max Payne 2: Ohne HUD sieht Max mit seinen Bullettime-Effekten gleich viel besser aus.

MTX MOTOTRAX

TIPP 1: In den Rennen entscheidet gut getimtes Komprimieren der Federgabel über Sieg oder Niederlage. Die Kunst besteht darin, so selten wie möglich bergauf zu fahren. Üben Sie jede freigeschaltete Strecke im Einzelrennen-Modus und prägen Sie sich den Rhythmus der Sprungkombinationen gut ein. Mal müssen Sie die Federung nur kurz komprimieren, um abschüssig oder eben zu landen, mal länger.

TIPP 2: Die KI-Fahrer leisten sich vor allem auf den Whoops (Bodenwellen) Schwächen und verlieren dort an Tempo. Richten Sie Ihren Fahrer auf (nach unten drücken) und suchen Sie sich eine gerade gegnerfreie Linie. Vermeiden Sie Lenkmanöver, die kosten Balance und damit Geschwindigkeit. So überholen Sie pro Whoop-Zone spielend zwei bis vier Kontrahenten.

TIPP 3: Das Kollisionsmodell von MTX ist sehr großzügig. Daher können Sie in Kurven Gegner gefahrlos in die Bande drängen und erhöhen so Ihren Vorsprung.

TIPP 4: Legen Sie bei der Wahl Ihres Motorrads Wert auf Beschleunigung und Geschwindigkeit. Bremskraft können Sie vernachlässigen, in Rennen drosseln Sie das Tempo ohnehin meist mit Powerslides.

TIPP 5: In den Trick-Wettbewerben ist Abwechslung Trumpf. Jeder neu gezeigte Stunt erhöht den Multiplikator, jede Wiederholung verringert ihn. Wechseln Sie gegebenenfalls in das Trick-Buch im Pause-Menü, um die Button-Kombinationen für Stunts zu rekapitulieren.

TIPP 6: Komplizierte Tricks wie den Backflip sollten Sie sich für das Ende Ihrer Kür aufsparen. Dann ist der Multiplikator hoffentlich besonders hoch und Sie kassieren die maximale Punktzahl.

TIPP 7: Wenn Sie trotz unserer Taktiken immer wieder von Ihrem Bike in den Dreck fallen, helfen bestimmt Cheats weiter. Geben Sie die Codes einfach im Menüpunkt »Cheats« im Optionsmenü ein.

CHEAT	WIRKUNG
IH345	bessere Beschleunigung
86657457	Slipknot Maggot
23F7IC5	alle Videos
2468GOA7	alles freischalten



MTX Mototrax: Auf dem Waschbrett lassen sich Gegner besonders gut überholen.

PIRATES!

TIPP 1: Für maximalen Spielspaß empfehlen wir zu Beginn den mittleren Schwierigkeitsgrad, eine Spezialisierung im Navigieren oder Fechten und die Epoche um 1660. Als Nationalität wählen Sie alles außer den Spaniern – die sind Ihr Hauptfeind.

TIPP 2: Was tun als frischgebackener Pirat? Zunächst holen Sie sich von allen vier Nationen Kaperbriefe, indem Sie die Gouverneure besuchen. Dann besorgen Sie sich eine Frachtflotte: Kapern Sie zwei bis drei Handelsschiffe einer verfeindeten Nation. Beschießen Sie die Schiffe möglichst gar nicht oder wenn, dann nur mit Hagelmunition, sonst müssen Sie die Schäden für teures Geld reparieren lassen. Die Ladung wird im nächsten Hafen verscherbelt, die Schiffe dienen fortan als Lagerraum. Nicht vergessen, Matrosen anzuheuern, denn die Kähne brauchen eine Mannschaft!

TIPP 3: Für Ihr Flaggschiff, das Sie in Kämpfen führen, gibt es zwei Taktik-Varianten: Entweder klein und wendig oder groß und schwerfällig. Freunde flotter Flitzer steigen von der Schaluppe auf eine Brigg um – die ist ein guter Kompromiss aus Tempo, Kanonenzahl und Mannschaftsstärke. Wer richtig Druck machen will, erkämpft sich eine englische Fregatte, eine spanische Kriegsgaleone oder sogar eine Flagge-Galeone. Mit denen macht Ausweichen keinen Sinn

mehr, aber die großen Pötte stecken Treffer locker weg. Und sie schießen mit bis zu 40 Kanonen zurück! Zudem gewinnt die Crew bei Vollbesetzung jede Enterschlacht. **TIPP 4:** Sollten Sie ein Schiff mit einer Menge Kanonen an Bord (bis zu 25 Stück) Ihr Ei-



Pirates!: Schwere Galeonen manövrieren langsam, tragen aber genug Matrosen für Angriffe.

gen nennen, gibt es einen kleinen Trick, wie Sie dem Gegner noch stärker zusetzen können: Warten Sie während eines Gefechts, bis alle Geschütze geladen sind und wählen Sie die Kettenmunition aus. Feuern Sie nun auf den Gegner und selektieren Sie unmittelbar danach die normalen Kanonenkugeln. Dies führt dazu, dass gleich nachdem die erste Ladung abgefeuert wurde, eine zweite Salve folgt, also eine Art superstarke Combo-Attacke.

TIPP 5: Während der hektischen Tanzeinlagen sollten Sie die Pause-Taste nach jeder Bewegungsanweisung drücken. Somit haben Sie genug Zeit, die richtige Taste für den nächsten Schritt zu suchen.

TIPP 6: Als Pirat liegt Ihnen in der Regel nichts daran, Schiffe kaputt zu schießen, denn das bedeutet einen Wertverlust beim Verkauf. Setzen Sie dagegen auf Hagelmunition, die gegnerische Matrosen schnell ausschaltet, ohne großen Schaden an Rumpf und Segel anzurichten.

TIPP 7: Wie finde ich Hinweise auf meine Familie? Legen Sie in jeder Stadt an, die auf Ihrer Reiseroute liegt, egal ob Freund oder Feind, und besuchen Sie die Taverne. Je öfter Sie Barmann und Schankmädchen ausquetschen, desto schneller bekommen Sie Fingerzeige. Zudem hat der Schwarzhändler häufig Kartenteile im Angebot. Übrigens: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto seltener sind Hinweise.

TIPP 8: Es lohnt sich, Ihre Heimatstadt gezielt zu stärken. Fahren Sie dazu in nahe Siedlungen, eskortieren den neuen Gouverneur und holen Sie in den Missionarsposten Einwandererschiffe ab. So wird die Stadt Ihrer Wahl größer und reicher. Vorteil: Der Händler hat wesentlich mehr Geld in der Kasse, Sie können also mehr Waren verkaufen. Zudem wird Ihnen der Gouverneur dankbar sein – es hagelt Beförderungen. Übrigens: Wenn Sie auf Ihren Fahrten Schiffen mit einer »Invasionsstreitmacht« begegnen sollten, achten Sie auf das Ziel der Fregatte. Ist es eine Stadt Ihrer Nation, dann fangen Sie das Schiff ab!

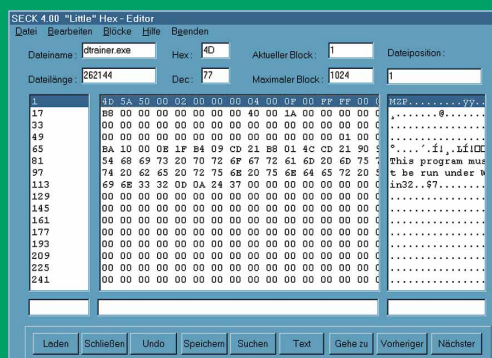
TIPP 9: Fechtkämpfe gewinnen Sie später nur noch mit Taktik. Die ist jedoch relativ



Pirates!: In Fechtkämpfen parieren Sie und greifen dann an – so hält keine Deckung.

simpel: Warten Sie, bis der Gegner zum Schlag ausholt. Dann parieren Sie durch die entsprechende Abwehr und legen sofort nach, am besten mit dem schnellen Stich (Taste [4]). Paraden sind wichtig, weil sie die Moral des Gegners senken. Wer nur draufhaut, kommt schnell ins Hintertreffen und verliert schließlich den Kampf.

TIPP 10: Bereiten Sie sich vor, bevor Sie weit nach Osten segeln, vor allem wenn es entlang der Küste von Südamerika gehen soll. Zum einen gibt's dort fast nur spanische Städte – wenn die Spanier schlecht auf Sie zu sprechen sind, können Sie keine neuen Matrosen anwerben und Nahrungsnachschub nur durch Kapern von Schiffen bekommen. Ihre Lager und Hängematten sollten also von vornherein gut gefüllt sein. Zum anderen segeln Sie bei der Rückkehr gegen den Wind, die Reise dauert deswegen zwei- bis dreimal solange wie bei der Hinfahrt. Das müssen Sie einkalkulieren.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Dateien manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

HEX-EDITOREN: SO GEHT'S

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer CD/DVD finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools«, und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.

4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem Hex-Dez-Umwandler (zu finden im »Tools«-Menü) Zahlen umrechnen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

ren. Wenn die Mannschaft bereits unzufrieden sein sollte, machen Ostfahrten keinen Sinn mehr. Wagen Sie so ein Abenteuer nur mit einer frischen Crew.

SHADE

TIPP 1: Wenn Sie in einer Sackgasse stecken bleiben, schauen Sie nach oben. Meist geht es dort durch eine Luke weiter.

TIPP 2: Nehmen Sie keine anderen Pistolen oder Knüppel auf. Ihr Schwert ist die beste Waffe im ganzen Spiel.

DIE SIEDLER 5

Im mittlerweile erwachsen gewordenen Urahn aller Aufbauspiele wollen Sie statt des Gedudels im Hintergrund lieber Ihre Lieblingssongs hören? Benennen Sie einfach eine Auswahl von 32 Titeln so um, dass Sie den Dateinamen des Verzeichnisses »music« (im »Die Siedler 5«-Installationsverzeichnis unter »Base\shr\« zu finden) entsprechen. Ihre Audiodateien müssen allerdings im MP3-Format vorhanden sein.

Marco Bohnert

SIMPSONS HIT & RUN

Damit Sie sich im Umgang mit der gelben Familie aus Springfield etwas leichter tun, haben wir hier noch einmal die wichtigsten Cheats und Tipps des Budgettitels für Sie zusammengefasst.

TIPP 1: Ein paar kleine Schummelleien erleichtern den Alltag in Springfield. Öffnen Sie nach dem ersten Durchspielen das Options-Menü und geben mit den Pfeiltasten die folgenden Tastenfolgen ein, während Sie **[F1]** gedrückt halten.

CHEAT	WIRKUNG
rechts, oben, oben, oben	alle Karten
links, rechts, links, rechts	alle Kostüme
oben, unten, oben, unten	alle Fahrzeuge (nach Erreichen von 100%)
unten, unten, unten, oben	andere Kameraperspektive
unten, unten, rechts, links	Spielzeugauto
rechts, rechts, rechts, rechts	bessere Beschleunigung
rechts, oben, rechts, oben	Unverwundbarkeit
links, links, links, links	keine Höchstgeschwindigkeit
rechts, rechts, links, links	Zerstörung mit einem Treffer
links, links, links, rechts	Hupe drücken, um zu springen
rechts, rechts, unten, links	Speedometer

TIPP 2: Wenn Sie in Springfield unterwegs sind und die Polizei an Ihren Fersen klebt, halten Sie einfach an, steigen in ein anderes Fahrzeug ein und sofort wieder aus.

Dadurch schütteln Sie die Polizei auf magische Weise ab und haben Ihre Ruhe.

TIPP 3: Treffen Sie unterwegs auf eine »Kamerabiene«, laufen Sie auf sie zu, springen hoch und treten sie mit dem Fuß. Die Biene explodiert und hinterlässt immer 30 Goldmünzen, die man gut gebrauchen kann.

TIPP 4: Ungefähr eine Minute vom Haus der Simpsons entfernt befindet sich der Friedhof. Dort fahren Sie einfach die Grabsteine um und können für jeden Stein eine Münze einsammeln.

TIPP 5: Laufen ist manchmal besser: Wenn in einer Mission verlangt wird, innerhalb eines Zeitlimits zu einem bestimmten Punkt zu fahren, gehen Sie einfach gemütlich zu Fuß dort hin. Erst am Ziel steigen Sie in ein Fahrzeug ein, dann beginnt die Zeit zu laufen. Damit haben Sie die Uhr überlistet und noch genügend Zeit übrig, um ohne Druck ins Ziel zu rollen. Dabei ist es egal, ob Sie mit Homer, Marge oder einer anderen Figur spielen. Allerdings funktioniert dieser Kniff nicht in jedem Level.



Simpsons Hit & Run: Per Pedes tricksen Sie die Uhr aus, egal ob als Homer, Marge oder Apu.

DIE SIMS 2

Zur Familien-Simulation von Electronic Arts gibt's jede Menge neuer Cheats und Kniffe. Die besten haben wir hier zu zusammengestellt.

TIPP 1: Sobald Ihr Sim einen Mal-Skill von mindestens 5 Punkten hat und Stillleben beherrscht, können Sie mit einem kleinen Trick eigene Kunstwerke ins Spiel importieren. Geben Sie dazu dem Sim den Befehl, ein Bild zu pinseln. Jetzt taucht ein Rahmen auf, mit dem Sie das Motiv wählen können, Sie drücken jedoch **[C]**, um zu pausieren und einen Screenshot zu grabben. Mit **[Alt] + [Esc]** springen Sie aus dem Spiel, wechseln in das Verzeichnis »Eigene Dateien\EAGames\DieSims2« und suchen dort die Datei »snapshot.bmp«. Die tauschen Sie jetzt durch das gewünschte eigene Bild aus, etwa ein Foto von Ihnen oder ein Screenshot aus einem anderen Spiel. Achtung: das neue Kunstwerk muss die gleiche Auflösung haben wie der eben gemachte Screenshot. Sobald Sie mit **[Alt] + [Esc]** wieder ins Spiel springen, malt der Sim Ihr Wunschbild auf die Leinwand.

TIPP 2: Mit einem kleinen Trick können Sie das Fernsehprogramm der Sims verändern. Die Videodateien der Sender liegen unter »Eigene Dateien\EAGames\DieSims2\Music« und lassen sich durch eigene Filmchen ersetzen. Sie müssen nur die Wunschvideos entsprechend umbenennen. Kleine Einschränkung: Die Auflösung der AVI-Filme sollte 128 mal 128 Pixel betragen und die Framerate darf nicht über 15 Bilder/Sekunde liegen.

TIPP 3: Die Entwickler haben in Die Sims 2 Debug-Codes versteckt. Im Create-A-Sim-Modus müssen Sie **[Strg] + [C] + [C]** drücken, um die Konsole zu öffnen. Dort geben Sie `boolProp testingCheatsEnabled true` ein und drücken danach **[C] + [N]**. Fortan stehen sämtliche Kleidungsstücke etc. zur Verfügung, die sonst NPCs vorbehalten sind. **[C] + [M]** beendet den Debug-Modus wieder.



Die Sims 2: Dank Debug-Modus tragen Sie die schicke Kindermädchen-Schürze.

STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHTSPEED

TIPP 1: Piloten in Lucas Arts Online-Rollenspiel im Star Wars-Universum sollten mit einem Joystick durch den Weltraum düsen, das vereinfacht die Steuerung enorm.

TIPP 2: Zu Beginn Ihrer Karriere machen Sie bereits gutes Geld. Verschleudern Sie es nicht planlos, sondern sparen Sie auf größere Anschaffungen. Um zum Beispiel den nächsten Planeten zu erreichen, wird ein besseres Schiff benötigt.

SUPERPOWER 2

TIPP 1: Greifen Sie nur äußerst unbeliebte Staaten mit Atomraketen an. Ansonsten



Superpower 2: Gehen Sie behutsam mit Atomwaffen um, sonst droht internationaler Ärger.

drohen der weltweite Gegenschlag und diplomatische Probleme.

TIPP 2: Setzen Sie die Einkommenssteuer nie höher als 35 Prozent. Andernfalls folgt eine wirtschaftliche Rezession.

TIPP 3: In stabilen Demokratien lohnen sich Staatsstreiche niemals. Das Volk ist einfach zu zufrieden.

THE FALL

TIPP 1: Bauen Sie schnell die Sprengmeister-Fertigkeit aus. Dann können Sie Gegenscharen mit Sprengstoffen erledigen.

TIPP 2: Der Survival-Skill bringt Ihnen viel Geld ein, weil Sie dann Tiere ganz ausnehmen und die Felle verkaufen können.

TIPP 3: Nutzen Sie die Händler als Lager. Da es dank Survival-Skill (siehe oben) nie am nötigen Tauschmaterial mangelt, kaufen Sie die Sachen später wieder zurück.



The Fall: Händler lassen sich gerne als Warenlager mit viel Stauraum missbrauchen.

TRON 2.0

Selbst professionelle Virenjäger benötigen ab und zu eine kleine Hilfestellung. Deshalb haben wir die wichtigsten Cheats für Sie gesammelt. Drücken Sie im Spiel auf **[F]** und geben dann die Cheats ein. Anschließend müssen Sie noch mit **[Enter]** bestätigen und sind danach der perfekte Viren-Killer.

CHEAT	WIRKUNG
mpkfa alle	Waffen, volle Energie und volle Munition
mphealth	maximale Gesundheit
mpammo	maximale Energie
mpgod	Unverwundbarkeit
mpmaphole	Level überspringen
mp tears	volle Energie und alle im Level verfügbaren Waffen



Tron 2.0: Rennen überspringen Sie per Cheat.

VAMPIRE 2

Sie schleppen sich blutarm durch Activations Vampir-Abenteuer? Mit diesen Cheats pumpen Sie den untoten Helden neuen Lebenssaft in die Adern: Fügen Sie zunächst der Desktop-Verknüpfung von Vampire 2 (per Rechtsklick/Eigenschaften) den Parameter -console an. Im Spiel können Sie jetzt die Konsole mit der Taste **[F]** öffnen und dort die Cheats eingeben. **[Enter]** schließt die Konsole wieder. Wenn das nicht funktioniert, tippen Sie questlog ein und verlassen so die Eingabezeile.

CHEAT	WIRKUNG
cmdlist	Befehlsliste
god	Gott-Modus
givexp X	X Erfahrungspunkte
blood X	X Blutvorrat
faith	Glauben
buddha	Unsterblich
impulse 101	Ausrüstung komplett
noclip	durch Wände gehen
ct_showfps 1/0	Frames pro Sekunde an/aus
gamma X	Gammawert auf X
brightness X	Helligkeit auf X



Vampire 2: Schummel-Blutsauger behalten in den Kämpfen stets die Oberhand.

WORMS FORTS

TIPP 1: Schießen Sie mit zielsicheren Waffen (Luftangriff, Brieftaube, Supernilpferd, Laser etc.) auf die schwächsten Glieder in der Festungskette Ihres Gegners – also in der Regel auf die Türme um das Hauptgebäude. Versuchen Sie so, feindliche Häuser vom Hauptquartier abzuschneiden. Aber Achtung: Ihre Widersacher machen das Gleiche! Wenn möglich, verbinden Sie jedes Bauwerk zur Sicherheit immer mit mindestens zwei anderen Anlagen.

TIPP 2: Arbeiten Sie sich mit Gebäuden konsequent ans Feindlager heran; je näher, desto leichter fällt das Zielen. Starke Bauwerke wie die Zitadelle heben Sie sich für die Frontlinie auf. Unterstützungsanlagen wie das Labor kommen weit nach hinten, weg vom Feind. Ausnahme: Die Waffenfabrik sollte zentral liegen, damit Sie schnell an Nachschub kommen.

TIPP 3: Sammeltouren zu Kisten lohnen sich, dafür haben Sie in der Regel genügend Zeit. Wildern Sie ruhig auch im Feindlager! Der Computergegner ignoriert Ihre Würmer und schießt nur auf Gebäude.

TIPP 4: Setzen Sie starke Waffen und Wunder ohne Skrupel frühzeitig ein. Wenn Sie den Festungsbau des Gegners früh zurückwerfen, indem Sie Teile der Anlagenketten zerstören, ist Ihr Vorsprung für den Feind kaum noch einzuholen.

TIPP 5: Einige Belagerungswaffen erfordern viel Geschick. Damit Ihre Geschosse das Ziel finden, sollten Sie ein Stück Himmel darüber anvisieren.

TIPP 6: Die größtmögliche Trefferwahrscheinlichkeit erreichen Sie beim Raketenwerfer, wenn Sie ihn von einer erhöhten Position aus abfeuern.

David Iey



Worms Forts: Knacken Sie mit zielsicheren Luftangriffen Schlüsselstellen in der Feindfestung.

TIPPS & TRICKS SCHUMMELN FÜR GELD

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder Kurztipp bis hin zur Lösung ist uns alles willkommen. Letztere können wir zwar aus Aktualitätsgründen nur selten veröffentlichen, bei gelungenen Texten nehmen wir jedoch eventuell Kontakt mit dem Einsender auf, um ihn als freien Autor zu verpflichten. Für eine Auftragslösung winken ihm dann rund 500 Euro Honorar! Bei einem Kurztipp

kassieren Sie bei Veröffentlichung 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Die Lösung oder der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte auf Diskette, CDs oder ganz einfach per Mail. Speichern Sie Texte bitte als Word- oder RTF-Dateien, Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

• Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tipps & Tricks
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder an:

tips@gamestar.de

Der Weg in die Freiheit, Teil 2

CHRONICLES OF RIDDICK

Im letzten Drittel des Action-Thrillers muss Glatzkopf Riddick noch mal alle Baller- und Rätsel-Register ziehen. Wir führen Sie sicher über sämtliche Level-Hürden bis zur Endsequenz.

Traumfinale für Vivendis traumhaften Ego-Shooter. Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung gelingt Ihnen garantiert problemlos der Ausbruch. Teil 1 der Fluchthilfe finden Sie im GameStar 2/05.

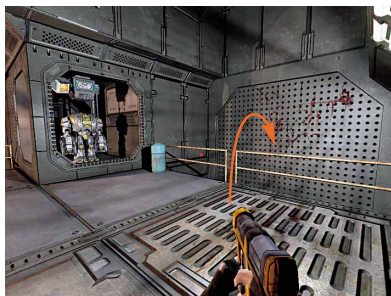
DIE WAFFEN-ENTWICKLUNG

49. Der PC-Bonus-Level

Riddick sprintet in die Kraftwerkskontrolle des Arbeitsbereiches und öffnet mit der Kombination die hintere Tür. Er öffnet die Luke, schlüpft in den Schacht und gelangt in die Wissenschaftsabteilung.

50. Feuer frei

Dort löscht er die Lichter, um besser an seine Gegner zu kommen. Im Raum mit der Riot-Guard-Rüstung hüpfert er über die Brüstung, krabbelt unter der Plattform durch und kraxelt die Leiter hoch. Jetzt kann Riddick in die Rüstung schlüpfen und ordentlich im Labor aufräumen.



51. Weg freimachen

Im Überwachungszimmer der Befehlsstelle findet Riddick Zigaretten (Nr. 60), dahinter haben die Gegner im Raum E-12 eine Falle gestellt. Bleiben Sie in Bewegung, um den Granaten zu entgehen. Leider kann Riddick mit der Rüstung nicht klettern, deshalb verlässt er nach dem Gefecht seinen Panzer. Über die Hangelstange erreicht er den Obergang, benutzt den Generatorstartknopf und eilt zur Rüstung zurück.

52. Gefährliche Gegner

Im Tunnel zu E-13 verlassen Sie abermals den Panzer und klettern über die Kisten.

Dahinter wartet ein Aufseher im Hinterhalt. Seine Zigaretten (Nr. 61) gehören nun Ihnen. In E-13 rettet Riddick in seiner Rüstung die Mithäftlinge und in E-15 verschrottet er zwei feuerstarke Mini-Mechs.

53. Endstation

Schließlich lassen Sie die Rüstung stehen und zwängen sich hinter den Kistenstapel, um eine weitere Glimmstängelpackung (Nr. 62) einzuheimsen. Danach klettern Sie die Kisten hoch, um an die Rohre unter der Decke zu gelangen. Hangeln Sie zum Schacht in der Wand, der aus dem Labor herausführt.

TURM 19

54. Licht deaktivieren

Der Hauptdarsteller löscht die Lichter und marschiert die Treppe hinunter. Unten benutzt er den Schaltkasten, um die Lampen auszuschalten. Ein paar Meter weiter links führt ein Lüftungsschacht zu einer Treppe und Zigaretten (Nr. 43). Kehren Sie zum Schacht zurück und folgen Sie den Wegweisern zu Turm 19. Wählen Sie den Eingang nahe der geschlossenen Tür.

55. Jupiters Zelle

Riddick schaltet den Aufseher im Kontrollraum aus, nimmt ihm seine Schlüsselkarte ab und hackt sich in den Computer. Jetzt sucht er Jupiter auf, der ihm die Bombe gibt. Hechten Sie bei Ihrer Flucht auf einen der herabfahrenden Frachtcontainer.



56. Containerhof verlassen

Sobald dieser stoppt, kraxelt Riddick die Leiter unter dem Container hinab, fängt die Motten im Tunnel und nimmt die

nächste Leiter nach oben. Hier befinden sich das andere Gleis und daneben Zigaretten (Nr. 44). Zurück im Tunnel gehen Sie zum rechts liegenden Ventilationsschacht, welcher zu weiteren Kippen (Nr. 45) und einer Leiter führt. Über diese Leiter erreicht der Held einen weiteren Schacht. Von hier aus lässt er sich nach unten fallen.

57. Lichtschranken

Weiter geht es nach oben über die Leiter nebenan. Hier durchquert Riddick einen weiteren Tunnel und trifft dahinter auf einen Techniker. Er nimmt ihm die rote Schlüsselkarte ab, benutzt den Computer und verschrottet so den Container. Jetzt gelangt er auch an die Zigaretten (Nr. 46) über der Med-Konsole. Mit dem nun aktivierten Aufzug düsen Sie nach unten und durchqueren die beiden vorher verschlossenen Türen. Dahinter sind Lichtschranken installiert, welche Geschütztürme auflösen. Mit dem Elektroschocker können Sie die Sensoren kurzzeitig unbrauchbar machen. Im Deckenschacht hinter der ersten Lichtschranke warten Zigaretten (Nr. 48).

58. Aufzugsdach missbrauchen

Der Schacht bringt Riddick zur Kontrollstation B, wo er vorerst das große Schott wählt. Auch dahinter sind Lichtschranken in den Wänden. Er geht auch nicht weit hinein in den Gang, sondern nur soweit, bis er an die Kippen (Nr. 47) über sich gelangt. Anschließend wandert er zum Aufzugsdach zurück, um darauf zur Luke in der Decke zu gelangen. Durch den anschließenden Schacht krabbelt er zum Minenkern zurück, um die Bombe zu legen.

MINENKERN, TEIL 2

59. Bombe legen

Nach einer Zwischensequenz, die Ihnen eine Ahnung davon vermittelt, was folgt, kommt Riddick direkt neben der Höhle mit dem Gas heraus. Hier deponiert er die Bombe. Nach der Zwischensequenz schaltet er auf Dunkelsicht und hopst in den Tunnel. Unten stocken Sie Ihr Waffenarsenal mit den Granaten und der Schrotflinte

auf, bevor Sie hinter der Ecke dem Monster mit Granaten kräftig einheizen.



60. Schraubenschlüssel einsammeln

Anschließend betritt der Hauptdarsteller den engen Gang und bekämpft die Monster. In der Halle klettert er an der Wand hoch, um zu einer Sicherheitsschleuse zu gelangen. Er biegt rechts ab und findet auf der Kiste unter der Wandluke einen Schraubenschlüssel. Damit entriegelt der Held die Luke, kriecht durch den Schacht und gelangt nach zwei Räumen zu einer zerstörten Brücke.

61. Die Sicherheitsschleuse

Sammeln Sie die Schlüsselkarte neben der Leiche ein, bevor Sie sich am Seil über den Abgrund hangeln. Auf der anderen Seite folgen Sie dem Tunnel, durchqueren erneut die Halle und öffnen mit dem Schlüssel die Sicherheitsschleuse. Dahinter benutzen Sie den Schaltkasten, um die Stromzufuhr wiederherzustellen. Dann geht es durch den angrenzenden Brückengang, auf dessen Dach ein Zigarettengäckchen (Nr. 49) liegt.

62. Minenbohrer hochfahren

Im Raum hinter dem Brückengang sammelt Riddick die Granaten, die Stromzelle, das Prototypengewehr und die Zigaretten (Nr. 50) aus der Kiste ein. Die Stromzelle lädt er im Ladegerät neben dem letzten Schaltkasten auf. Damit marschiert er in den Raum, wo der Minenbohrer steht. Bevor er dort ankommt, erlegt er noch das große Monster im Vorraum mit einer Handgranate, und sackt die Zigaretten (Nr. 51) aus der kleinen Höhle ein. Nun reaktivieren Sie den Bohrer und krabbeln durch den Schacht.

63. Mini-Kanone anlegen

Am Ende hängt sich Riddick an die Hangelstange, schwingt nach links zur Plattform und klettert über die Leiter auf den Laufsteg über der Stange. Hier liegen Zigaretten (Nr. 52). Der Lüftungsschacht neben der Leiter bringt ihn direkt zum Kampfgeschehen. Gehen Sie von dort aus in den rechten Gang und zwingen Sie sich durch die Luke auf das Fahrstuhldach. Reparieren Sie die Steuerung, um den Lift in Gang zu setzen. Unten wartet Riddick darauf, dass der Riot Guard das große Monster erlegt. Dann plättet er den menschlichen Gegner mit

Granaten und nimmt dessen Mini-Kanone an sich. Damit schießt er sich seinen Weg zu den Verladedocks frei.

DER HANGAR

64. Sperrfeuer schießen

Riddick kämpft sich durch den Frachtbereich und benutzt unterwegs die Personenaufzüge. Der Lastenaufzug bringt ihn zu einer Kreuzung, hier biegt er links ab. Im nächsten Frachtraum schaltet er die Gegner aus und klettert über die Kisten auf den Obergang, wo weitere Glimmstängel (Nr. 53) warten. Der Lastenaufzug bringt Sie zum Treibstofftransport.

65. Treibstoff entzünden

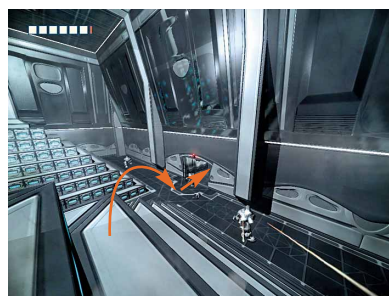
Hier legen Sie die Mini-Kanone ab, denn die hilft nicht gegen den schwer gepanzerten Wächter. Umkreisen Sie den Gegner, um seinen Salven zu umgehen, und feuern Sie auf die Treibstofftanks, welche an den Bändern entlang laufen. Diese fallen bei einem Treffer herunter und explodieren. Timen Sie Ihre Schüsse so, dass die Explosionen den Wächter schädigen. Ein paar Meter weiter steht das Shuttle.



SICHERHEITSSTUFE C KÄLTESCHLAF

66. Flucht aus dem Eis

Sobald Riddick bemerkt, dass es Überschneidungen während der Bewegungszeit gibt, steigt er in Magicos Schlafkammer. Nach seiner Befreiung hebt er das Metallrohr auf und klettert auf die Pyramide. Wächter strömen in die Kammer, um das Feuer zu eröffnen. Bleiben Sie in De-



ckung und flitzen Sie im geeigneten Moment durch das Schott. An der Kreuzung biegen Sie rechts ab. Die Schwebewächter hauen Sie mit dem Rohr zu Klump.

67. Schleusen entriegeln

Riddick hüpft in den Tunnel, aus welchem die Schwebewächter kamen, und entwirrt am Ende den Wachmann. Durch den nächsten Tunnel erreicht er das Kontrollzentrum. Hier erledigt er die Techniker, öffnet mit dem Computer die Sicherheitsschleusen und nimmt die Kippen (Nr. 54) mit.

68. In den schweren Wächter einsteigen

Jetzt kehrt Riddick zu der Schleuse zurück, durch welche er den Pyramidenraum verlassen hat. Er sprintet an den mittleren Wächtern vorbei bis zum unbemannten schweren Wächter. Diesen reaktiviert er und erledigt damit alle Gegner.

69. Zur Startplattform

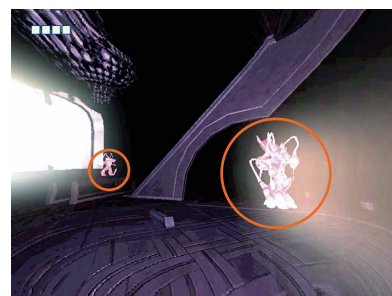
Arbeiten Sie sich in dem Ungetüm weiter durch den Komplex. Zwei Aufzüge bringen Sie in einen Abschnitt, wo Sie nach einem Kampf gegen einen anderen Wächter Ihren gepanzerten Freund verlassen müssen. Direkt neben dem Wrack und auf dem Vorsprung liegen Zigaretten (Nr. 2 und 14).



ENDKAMPF

70. Unsichtbarkeit aufheben

Riddick öffnet das Hangartor und sprintet hinaus. Nach der Cutscene greift er sofort zur Mini-Kanone. Die Beleuchtung muss zuerst dran glauben, damit er seine Sicht einsetzen kann. Jetzt sind die beiden feindlichen Roboter nicht mehr unsichtbar. Nach einigen Salven steht kein Gegner mehr zwischen ihm und der Freiheit. **PET**



Bob der Baumeister

HALF-LIFE 2 – EDITOR

Sie kennen die mitgelieferten Deathmatch-Karten für Half-Life 2 schon auswendig? Zugegeben, bei nur zwei mitgelieferten Maps ist das nicht schwer. Bauen Sie doch einfach selbst ein paar neue!

Für Multiplayer-Freunde war die Enttäuschung beim Release von HL2 groß: Der Mehrspieler-Part fehlte. Erst Wochen nach dem Release reichte Valve einen Deathmatch-Modus nach. Der kam aber nur mit zwei Karten daher. Hoffnung verspricht das »Software Development Kit« (SDK) für die Source Engine. Das enthält den »Hammer«-Editor, mit dem Sie selbst Karten für Half-Life 2 erstellen können. GameStar und die Experten von www.mapscene.de erklären Ihnen, wie. Als besonderen Service finden Sie auf unserer CD/DVD unter dem Menüpunkt Extras acht Speicherstände unseres Testlevels, so dass Sie die Arbeitsschritte auch direkt im Editor nachvollziehen können.

Vorbereitungen

SCHRITT 1: Source SDK einrichten

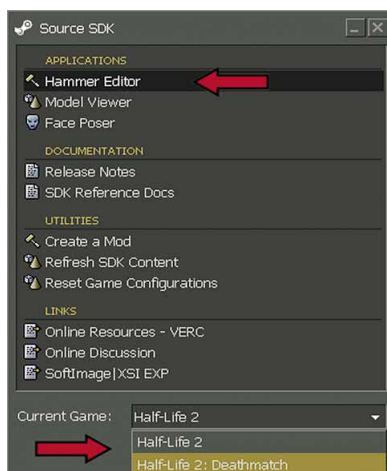
Um den Hammer Editor benutzen zu können, laden Sie zunächst das Source SDK für HL2 herunter. Dazu starten Sie wie gewohnt Ihre Steam-Plattform über das Startmenü von Windows. Warten Sie, bis Steam eventuelle Updates durchgeführt hat, und wählen Sie »Spiele spielen«. Kli-



cken Sie mit der rechten Maustaste im Abschnitt »Tools« auf »Source SDK« und wählen Sie die Option »Spiel installieren«. Im folgenden Fenster klicken Sie auf »Herunterladen und Installieren« und folgen den weiteren Bildschirmanweisungen.

SCHRITT 2: Hammer starten

Sobald Steam das Source SDK heruntergeladen hat, klicken Sie auf »Spielen«. Steam wird nun versuchen, den Editor für alle installierten Spiele zu konfigurieren. Sobald die Meldung »Game configuration files have been updated successfully!« erscheint, klicken Sie auf »OK«. Wählen Sie unter »Current Game« »Half-Life 2 Deathmatch« aus und doppelklicken Sie bei »Applications« auf »Hammer Editor«.



Konfiguration des Spiels

SCHRITT 3: Keine Konfiguration?

Wie so mancher Nutzer bereits feststellen musste, ist Steam nicht ohne Macken. Unter Umständen treffen Sie daher auf diese Fehlermeldung: »The configuration information for the game you're trying to edit is invalid or missing.« Das bedeutet, dass Steam HL2-Deathmatch nicht konfigurieren konnte. In diesem Falle beziehen Sie bitte die mitgelieferte Datei »GameInfo.txt« von der Heft-CD/DVD und kopieren Sie sie in den Ordner »Steam\SteamApps\AC-COUNT\half-life 2 deathmatch\hl2mp« bzw. »hl2mp_german«.

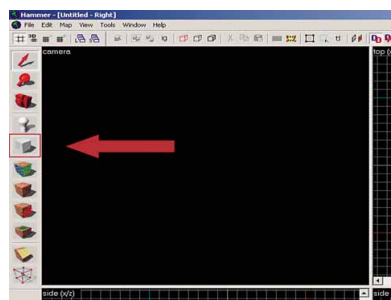
Der erste Raum

SCHRITT 4: Neue Karte anlegen


Der Editor ist nun gestartet und Sie sehen die leere Arbeitsfläche. Um eine neue Karte erstellen zu können, wählen Sie im Reiter »File« den Menüpunkt »New«.

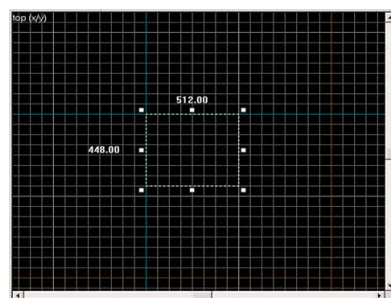
SCHRITT 5: Brush-Modus

Grundlage jeder Karte sind die sogenannten »Brushes«. Als Brush werden alle unbeweglichen Objekte in einem Level bezeichnet, mit denen man die Struktur der Map erstellt. Um in den »Brush«-Modus zu gelangen, klicken Sie in der Tool-Leiste auf der linken Seite des Bildschirms auf das fünfte Symbol von oben (grauer Würfel).



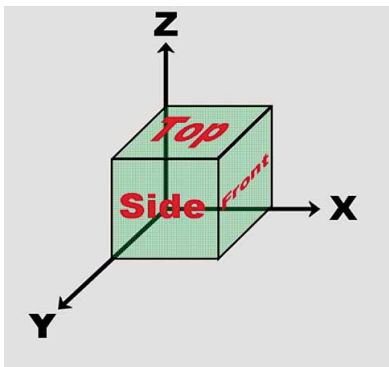
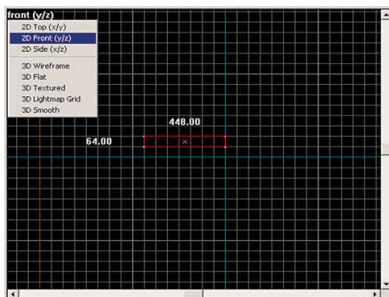
SCHRITT 6: Erster Brush

Ihr Mauszeiger hat sich in ein Kreuz mit einem Rechteck darunter verwandelt. Bewegen Sie die Maus in das Editorfenster »top (x/y)«. In diesem Fenster sehen Sie die gesamte Karte aus der Draufsicht. Ziehen Sie nun in diesem Fenster mit gedrückter linker Maustaste einen Block mit 512x448 Einheiten Kantenlänge. An den Kanten des Blocks können Sie die momentanen Werte ablesen. Drücken Sie danach .



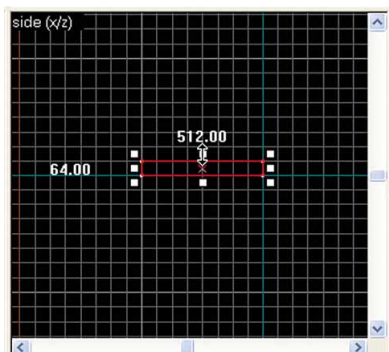
SCHRITT 7: Verschiedene Ansichten

Mittlerweile haben Sie die Grundfläche Ihres ersten Raums erstellt. Auch in den beiden anderen Editorfenstern ist je ein Block entstanden. Diese stellen die Seitenansicht »side (x/z)« und die Frontalansicht »front (y/z)« Ihres Levels dar. Mit einem Klick auf die Beschriftung der Fenster können Sie diesen auch andere Ansichten zuordnen. Zum besseren Verständnis der Ansichten werfen Sie einen Blick auf das Diagramm.



SCHRITT 8: Größe verändern

In der Seiten- und Frontalansicht ist die Höhe Ihres Brushes mit 64 Einheiten angegeben. Das entspricht etwa der Brushhöhe einer Spielfigur. Da dies für einen ordentlichen Raum etwas zu klein wäre, ändern Sie jetzt die Zimmerhöhe. Klicken Sie dazu in der Tool-Leiste auf den roten Pfeil (erstes Symbol von oben). Ihr Brush wird nun mit weißen Quadraten markiert. Klicken Sie im Seitenfenster »side (x/z)« auf das mittlere Quadrat der oberen Reihe und ziehen Sie es nach oben, bis das Rechteck eine Höhe von 384 Einheiten erreicht. Wenn Sie mehrmals in die Mitte des Brushes klicken,



können Sie mit den weißen Quadraten das Objekt nicht nur in die Länge oder Breite ziehen, sondern auch drehen oder kippen.

SEUERUNG IN DEN GITTERANSICHTEN

Scrollrad vorwärts oder verkleinert den sichtbaren Bereich

Scrollrad zurück oder vergrößert den sichtbaren Bereich

Strg + Scrollrad
Zoom auf allen Gitterfenstern

Linke Maustaste
Markieren oder Verändern von Objekten

Rechte Maustaste
Optionsmenü zu gewähltem Objekt **Esc**
Deselektieren eines Objektes

Drehung nach oben

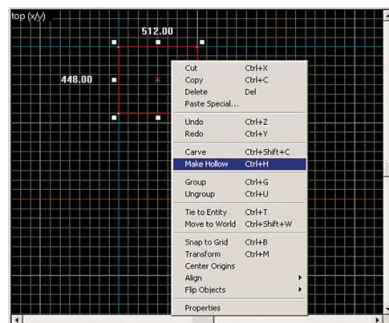
Drehung nach unten

Drehung nach links

Drehung nach rechts

SCHRITT 9: Brush aushöhlen

Bislang haben Sie einen massiven Quader in den Maßen 512x448x384 hergestellt. Damit ein erster Raum entsteht, müssen Sie den nun aushöhlen. Markieren Sie dazu den Brush und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste in einem der drei Editorfenster an. Im nun erscheinenden Aufklappenmenü wählen Sie den Punkt »Make Hollow«. Anschließend können Sie die Wandstärke des entstehenden Raumes einstellen. Wählen Sie einen Wert von 32. Mit einem Klick auf »OK« wird Ihr Quader ausgehöhlt.



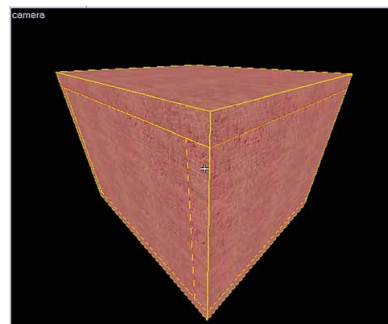
Arbeiten im 3D-Fenster

SCHRITT 10: Im Raum navigieren

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT10_VMF

Neben den bereits besprochenen Editorfenstern steht Ihnen noch eine vierte Ansicht zur Verfügung: Unter der Bezeichnung »camera« finden Sie oben links eine dreidimensionale Ansicht des entstehenden Levels. Darin können Sie wie in einem Ego-Shooter mit der Maus durch die Map navigieren. Bewegen Sie dazu Ihre Maus über das Fenster und drücken Sie **[Z]**. Ein kleines Fadenkreuz erscheint in der Mitte des Fensters. Mit der altbewährten WASD-Steuerung können Sie nun die Kamera vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen und sich dabei mit der Maus umsehen. Um die Erkundungstour wieder zu be-

enden, drücken Sie erneut die Taste **[Z]**. Damit Sie nicht nur ein leeres Gittermodell zu sehen bekommen, klicken Sie im Menü »View« auf »3D Textured Polygons«. Dadurch werden auch die Texturen der einzelnen Flächen dargestellt.



SCHRITT 11: Zurück finden

Sollten Sie sich einmal im »camera«-Fenster verlaufen haben und Ihre Baustelle nicht mehr wiederfinden, markieren Sie den Raum in einem der Gitterfenster und klicken im Reiter »View« auf den Menüpunkt »Center 3D Views on Selection«. Damit wird Ihr 3D-Fenster auf das Zentrum des markierten Objekts ausgerichtet.

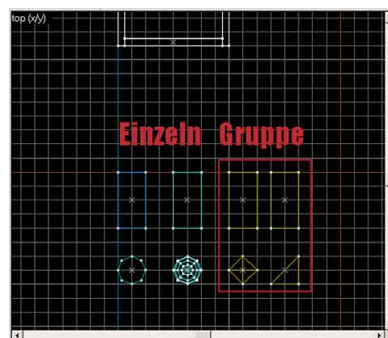
Gruppieren und Selektieren

SCHRITT 12: Raum deselektieren

Jedes markierte Objekt wird in den Gitterfenstern durch einen roten Rahmen und im 3D-Fenster durch einem roten Schleier dargestellt. Deselektieren Sie nun Ihren Raum durch Druck auf **[Esc]**, damit Sie die Wände gleich einzeln markieren können.

SCHRITT 13: Gruppierung aufheben

Durch den »Make Hollow«-Befehl ist aus dem Quader nicht nur ein Raum geworden. Der quaderförmige Brush hat sich außerdem in mehrere einzelne Brushes aufgelöst: Wände, Boden und Decke. Der Editor fasst diese Teile automatisch zu einer Gruppe zusammen. Wenn Sie einen Abschnitt Ihres Raumes anklicken, werden daher alle Teile markiert. Um nun die Einzelelemente verändern zu können, müssen Sie die Gruppierung des Raumes aufheben. Selektieren Sie eines der Raumteile mit der linken Maustaste, klicken Sie an-




schließlich die rechte Maustaste und wählen Sie den Punkt »Ungroup« oder drücken Sie **[Strg] + [U]**. Nun können Sie eine Wand Ihres Raumes auch einzeln markieren.

SCHRITT 14: Gruppenfarben

Um die Übersicht zu erleichtern, werden Gruppen in den Gitterfenstern farblich voneinander abgehoben. Einzelne Brushes tragen ebenfalls unterschiedliche Farben. Auch andere Objekte wie Lichtquellen können einer Gruppe angehören. Sie erhalten im Editor dann alle dieselbe Farbe.

Texturierung Ihres Raumes

SCHRITT 15: Texturierungs-Tool

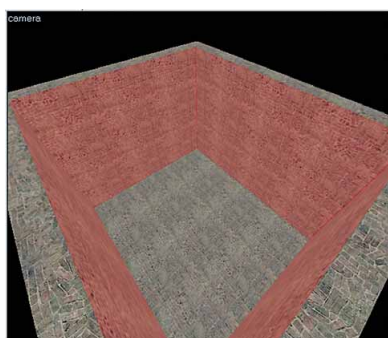
Zu einem anständigen Raum gehören nicht nur Fußboden, Decken und Wände, sondern auch ein ordentlicher Anstrich. Im Leveldesign nutzt man Texturen statt Tapete und Farbe. Wie Sie bei Ihrer 3D-Erkundungstour erkannt haben, ist Ihr Raum bereits auf allen Seiten einheitlich tapeziert. Wir werden die Texturen jetzt durch anscheinlichere ersetzen. In der Tool-Leiste finden Sie das »Texture Application Tool« (sechstes Symbol von oben oder  + **[A]**). Wenn Sie den Mauszeiger ins 3D-Fenster »camera« bewegen, sehen Sie einen kleinen Farbeimer am Maus-Icon.

SCHRITT 16: Wände auswählen

Betreten Sie über die Maus-Navigation im »camera«-Fenster das Innere Ihres Raumes. Klicken Sie auf eine Wand, um sie zu markieren. Die erhält daraufhin einen roten Schleier. Markieren Sie nun alle Wände Ihres Innenraumes, indem Sie sich umsehen und sämtliche Wände anklicken, während Sie **[Strg]** gedrückt halten. Zur besseren Übersicht haben wir auf dem Bild unten die Zimmerdecke entfernt.

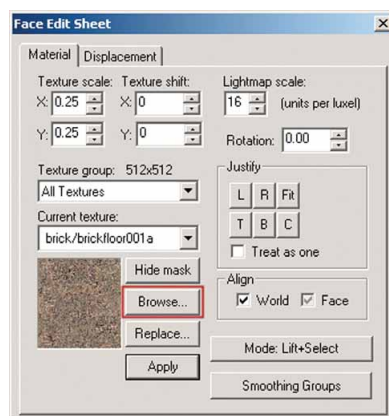
STEUERUNG FÜR MARKIERUNG

Linke Maus	Eine Wand markieren
[Strg] + Linke Maus	Mehrere Wände markieren
 + Linke Maus	Alle Wände eines Brushes markieren
[Strg] +  + Linke Maus	Alle Wände von mehreren Brushes markieren



SCHRITT 17: Textur auswählen

Wenn Sie alle Wände markiert haben, klicken Sie im geöffneten Fenster namens »Face Edit Sheet« auf den »Browse«-Button. Im nächsten Menü finden Sie eine große Übersicht mit allen Texturen des Spiels, die momentan geladen sind. Nehmen Sie sich ruhig ein bisschen Zeit, darin herumzustöbern. Unter jedem Bildbeispiel sehen Sie den Ordner und den Namen der Textur eingblendet. Klicken Sie unten auf das Feld »Filter« und geben Sie »concretewall« ein. Nun zeigt die Auswahl nur noch die Texturen an, die »concretewall« im Namen tragen. Doppelklicken Sie auf die erste Textur in der Liste mit dem Namen »concretewall001a«. Das Texturfenster schließt sich wieder, und im »Face Edit Sheet«-Bildschirm finden Sie diese Textur im Vorschaufenster wieder. Stellen Sie sicher, dass alle Ihre Wände noch markiert sind und klicken Sie dann auf den »Apply«-Button, um die Textur aufzutragen.



SCHRITT 18: Decke und Boden

Markieren Sie jetzt den Boden und danach die Decke. Verpassen Sie diesen auch jeweils eine neue Textur. Für den Boden filtern Sie nach »concretefloor« und wählen die Textur »concretefloor001a«. Bei der Decke suchen Sie nach »plasterceiling« und wählen im Fenster die Textur mit dem Namen »plasterceiling002b«. Damit haben Sie den Raum mühelos »frisch gestrichen«.

Es werde Licht

SCHRITT 19: Licht Entity

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT19.VMF

Im »camera«-Fenster sieht der frisch texturierte Raum zwar stark beleuchtet aus, im Spiel wäre er aber stockduster, denn bislang fehlen Lichtquellen. Um das zu ändern, fügen Sie jetzt eine ein. Klicken Sie dazu in der Tool-Leiste auf das Symbol mit der Lampe (das vierte von oben). Auf der Leiste rechts im Editor sehen Sie unten zwei Drop-Down-Menüs. Im oberen steht »Entities«. Entities sind im Gegensatz zu

den statischen Brushes aktive Spielobjekte, wie zum Beispiel Monster, Waffen, Spielerfiguren, Schalter und dergleichen. Wählen Sie »Entities« und klicken Sie im unteren Drop-Down-Menü auf »light«.

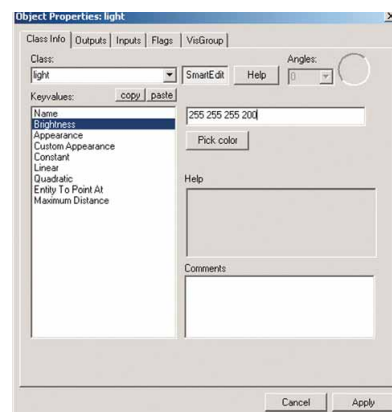


SCHRITT 20: Licht einfügen

Mit dem ausgewählten »light«-Entity klicken Sie nun im Gitterfenster »top (x/y)« etwa in die Mitte Ihres Raumes. Stellen Sie in den beiden anderen Editorfenstern sicher, dass das Licht nicht in der Decke oder im Boden steckt und drücken Sie **[↵]**. Ihr Raum ist ab jetzt erleuchtet. Im 3D-Übersichtsfenster zeigt sich das Licht als ein Glühlampen-Symbol, in den Gitterfenstern als ein kleines purpurnes Quadrat.

SCHRITT 21: Farbe ändern

Drücken Sie **[Alt] + [↵]**, um die Konfigurationsseite des Licht-Entities zu öffnen. In der Reiterkarte »Class Info« wählen Sie den Punkt »Brightness« und klicken auf »Pick color«. Wählen Sie in der Farbübersicht ein leichtes Blau und bestätigen Sie die Eingabe mit »OK«. In der Spalte über dem »Pick color«-Button stehen die drei ersten Zahlen für die RGB-Farbwerte des Lichts. Die vierte Zahl steht für die Intensität der Beleuchtung und gibt an, wie stark und wie weit die Lampe leuchten wird. Ändern Sie die vierte Zahl von den voreingestellten 200 auf 400. Dann bestätigen Sie Ihre Eingabe durch einen Klick auf »Apply« und schließen das Fenster wieder.



SCHRITT 22: Lichteinschätzung

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT22.VMF

Der Editor zeigt nicht an, wie sich das Licht auf die Räume des Levels auswirkt. Dies ist nur im Spiel selbst zu sehen. Aber mit ein bisschen Übung werden Sie schnell ein Gefühl dafür bekommen, welche Farbe und Intensität eine Lichtquelle haben muss, um bestmöglich in die Karte zu passen.

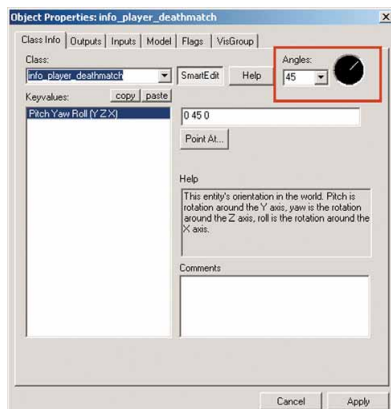
Spieler-Startpunkte

SCHRITT 23: Startpunkt setzen

Es gibt jetzt zwar einen beleuchteten Raum in Ihrem Level, aber das Spiel muss auch wissen, dass Sie darin herumlaufen möchten. Darum wählen Sie jetzt wieder das »Entity«-Tool aus und wählen im Drop-Down-Menü unten rechts den Punkt »info_player_deathmatch«. Dieses Entity bezeichnet einen Spieler-Startpunkt. Setzen Sie das Zielkreuz zum Erstellen in eine Ecke des Raumes knapp über den Boden und drücken Sie dann . Statt einem kleinen purpurnen Quadrat wie bei dem Licht erscheint in den Gitternetz-Fenstern ein etwas größeres rotes Rechteck. Im 3D-Fenster wird ein Startpunkt durch eine grüne umrahmte Spielfigur dargestellt.

SCHRITT 24: Blickrichtung drehen

Damit der Spieler beim Starten des Levels nicht mit der Nase zur Wand steht, können Sie die Anfangsblickrichtung der Figur verändern. Markieren Sie den Startpunkt und drücken Sie + , um die Konfigurationsebene zu öffnen. Auf der kleinen Drehscheibe rechts oben können Sie mühelos die Blickrichtung beeinflussen. Bestätigen Sie mit einem Klick auf »Apply« und schließen Sie das Fenster wieder.



SCHRITT 25: Startpunkt justieren

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT25.VMF

Die roten Außenkanten des Startpunkts dürfen nicht in Brushes stecken. Das Level könnte sonst nicht richtig laden. Sollte das der Fall sein, markieren Sie einfach den Startpunkt und verschieben ihn.

Level starten

SCHRITT 26: Speichern

Speichern Sie die Map in dem vorgegeben Verzeichnis »mapsrc« und geben Sie als Dateinamen »testmap« ein. Die Speicheroption finden Sie im Menü »File/Save As...«.

SCHRITT 27: Kompilieren

Um das Level nun testen zu können, müssen Sie es vorher noch kompilieren lassen. Bei diesem Rechenvorgang wird die Map auf Fehler überprüft, außerdem werden Entities wie das Licht berechnet. Drücken Sie dazu . Belassen Sie die Einstellungen, wie sie sind, und klicken Sie auf »OK«.

SCHRITT 28: Bitte warten

Das Kompilieren dauert eine Weile. Bei diesem kleinen Testlevel geht's sehr schnell, bei großen Projekten können allerdings auch Rechenzeiten von mehr als einer Stunde auftreten, je nach Umfang des Levels und Leistung Ihres Computers. Wichtiger Hinweis: Auch wenn der Windows-Taskmanager anzeigen sollte, dass der Editor nicht mehr reagiert, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass er tatsächlich abgestürzt ist. Sollte der Kompilierungsvorgang durch einen Fehler beendet werden, können Sie dies in der Protokolldatei des Hammer-Editors sehen.

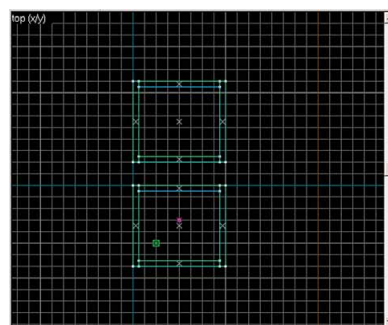
SCHRITT 29: Level starten

Nach dem Kompilieren wird Ihr Level automatisch in den entsprechenden Maps-Ordner von Half-Life 2 Deathmatch kopiert und gestartet. Wenn Sie sich etwas in Ihrem Level umgesehen haben, beenden Sie das Spiel wieder und öffnen den Editor.

Zwei Räume verbinden

SCHRITT 30: Zweiter Raum

Nachdem das Level funktioniert, ein einzelner Raum aber doch recht öde ist, bauen Sie nun einen zweiten an. Der sollte von der Größe her identisch mit dem ersten sein und neben diesen gesetzt werden. Wie der Raum gebaut wird, können Sie in den Schritten 5 bis 9 nochmals nachlesen. Der Abstand zwischen beiden Räumen sollte 128 Einheiten betragen. Das entspricht



zwei Kästchen im Gitterfenster. Denken Sie wiederum daran, die Gruppierung des Raumes aufzuheben, um die Segmente des Raums auch einzeln bearbeiten zu können.

SCHRITT 31: Mehr Licht

Im zweiten Raum sollten Sie auch ein Licht einsetzen, wie Sie es in Schritt 20 bereits im ersten Raum gemacht haben. Platzieren Sie allerdings diesmal das Licht in einer Ecke des Raumes, geben Sie ihm eine leicht gelbe Farbe und setzen Sie die Helligkeit auf 250 (vierter Wert bei »Brightness«).

SCHRITT 32: Räume verbinden

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT32.VMF

Damit Sie vom einen Raum in den nächsten gelangen, schaffen Sie nun einen Verbindungsgang. Bauen Sie einen Block mit einer Grundfläche von 128x256 Einheiten und setzen Sie diesen zwischen beide Räume. Mit Hilfe dieses Blocks werden Sie nun jeweils ein Loch in beide Räume schneiden und anschließend einen Tunnel formen.

SCHRITT 33: Raster verkleinern

Der neue Block lässt sich nicht genau auf dem Boden der Räume platzieren, weil das Gitternetz der Editorfenster zu grob gerastert ist und Sie Brushes nur linienbündig verschieben oder ausdehnen können. Die aktuelle Größe eines Gitterblocks entnehmen Sie einem kleinen Fenster unten rechts. Dort steht derzeit »Grid: 64«, das entspricht einem Linienabstand von 64 Einheiten. Außerdem gibt »Snap: On« an, dass die Brush-Kanten auf dem Raster verlaufen müssen. Die Wände Ihres Raumes sind durch das Aushöhlen allerdings nur 32 Einheiten dick (siehe Schritt 9) und damit halb so breit wie das Raster. Ändern Sie daher die Auflösung des Gitternetzes. Klicken Sie dazu auf das kleine Symbol oben links, das ein Raster mit einem Minus-Zeichen darstellt. Verkleinern Sie nun das Gitter so, dass es einen Linienabstand von 32 Einheiten hat.



SCHRITT 34: Löcher schneiden

Verschieben Sie nun den Block so, dass er auf dem Boden beider Räume sitzt, und erstellen Sie ihn mit . Gehen Sie dann in den Selektions-Modus (erstes Tool von oben in der Tool-Leiste) und rechtsklicken

Sie auf den Block. Wählen Sie den Punkt »Carve«. Ihr Block wird nun vom Editor wie eine Schablone benutzt, um alles, was der Block einhüllt, auszuschneiden. Drücken Sie anschließend **[Entf]** um den Block wieder zu löschen und schauen Sie sich Ihre beiden Räume im 3D-Fenster an. Dort sollten nun zwei große Löcher klaffen.

SCHRITT 35: Gang bauen

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT35.VMF

Jetzt besitzen Sie zwei Räume und auch ein Verbindungsloch, allerdings gähnt zwischen beiden Räumen noch ein großer Spalt. Wählen Sie also das Brush-Tool und erstellen Sie vier Blöcke. Einen für den Boden des Gangs, einen für die Decke und zwei für die Wände. Passen Sie jedoch auf, dass die Blöcke jeweils die volle Breite zwischen den beiden Räumen ausfüllen (damit keine Lücken entstehen), sich jedoch nicht gegenseitig überschneiden.



SCHRITT 36: Drittes Licht

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT36.VMF

Wenn Sie wollen, können Sie noch ein weiteres Licht in den Zwischengang setzen. Erstellen Sie das Licht wie in Schritt 20 beschrieben und geben Sie ihm ein leichtes Rot mit einer Stärke von 100.

Himmel

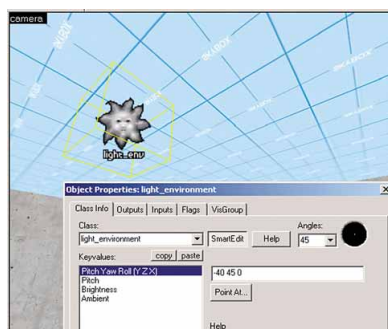
SCHRITT 37: Himmel definieren

Im zweiten Raum wollen wir statt einer Zimmerdecke den freien Himmel sehen. Markieren Sie hier also den Brush, der die Decke darstellt. Klicken Sie auf das »Texture Application Tool« (wie in Schritt 15) und anschließend auf den »Browse«-Button. Bei »Filter« geben Sie dann »sky« ein und durchsuchen die Liste, bis Sie die Textur »tools/toolsskybox« gefunden haben. Ein Klick auf »Apply« weist Ihrem Brush nun diese Textur zu. Stellen Sie sicher, dass alle Seiten des Brushes mit der »Skybox« überzogen sind.

SCHRITT 38: Himmlisches Licht

Der neu entstandene Himmel wird jedoch kein Umgebungslicht abstrahlen. Dazu brauchen Sie ein Entity namens »light_environment«, welches Sie über das »Entity«-Tool erstellen können. Platzieren Sie es unter

dem Himmel. Dann öffnen Sie die Eigenschaften des Entities mit **[Alt] + [E]**. Mit dem »Angle«-Ring oben rechts können Sie die Richtung, aus der das Licht kommt (also wo die Sonne steht), einstellen. Unter der Einstellung »Pitch« geben Sie Winkel der Sonne zum Horizont ein. Entsprechend bedeutet 0 waagerecht und -90 direkt von oben. Geben Sie hier -40 ein. Unter »Brightness« stellen Sie das direkte Licht ein, unter »Ambient« das Umgebungsleuchten. Belassen Sie diese beiden Werte jedoch, wie sie sind.



Waffen und Gegenstände

SCHRITT 39: Shotgun einfügen

Da das Ganze ein Deathmatch-Level werden soll, brauchen Sie auch Waffen. Darum platzieren Sie jetzt im zweiten Raum eine Shotgun. Waffen und Munition sind ebenfalls Entities und werden über das »Entity«-Tool erstellt. Die Flinte finden Sie dort unter dem Namen »weapon_shotgun«. Dabei müssen Sie die Waffe im Editor nicht genau auf dem Boden platzieren. Sobald Sie das Level starten, fallen die Waffen ohnehin auf den Boden. Alle Waffen beginnen in der Entity-Liste mit dem Eintrag »weapon_«. Munition finden Sie unter »item_ammo_«, während andere Gegenstände wie Medipacks unter »item_« zu finden sind.

SCHRITT 40: Mehr Startpunkte

Für ein Multiplayer-Level sollten Sie nicht nur einen Startpunkt setzen, sonst würden die Spieler »ineinander« starten. Darum erstellen Sie weitere »info_player_deathmatch«-Entities in den Räumen. Wie in Schritt 24 erwähnt sollten Sie die Spieler beim Start ins Rauminnere schauen lassen. Außerdem ist es wichtig, dass das »info_player_deathmatch«-Symbol nicht in anderen Entities oder Brushes steckt.

Physikobjekte

SCHRITT 41: Zwei Fässer

Das Besondere an Half-Life 2 ist die tolle Physikengine, die sich im Multiplayer-Modus mit der Gravity-Gun manipulieren lässt. Damit Sie nun auch etwas in Ihrem Level haben, was Sie den Mitspielern an den Kopf werfen können, erstellen Sie

noch zwei Fässer. Wählen Sie dazu wieder das »Entity«-Tool und fügen Sie zweimal »prop_physics« in einen der beiden Räume ein. Öffnen Sie die Konfiguration des ersten Gegenstandes mit **[Alt] + [E]** und gehen Sie zum Punkt »World Model« unter der Reiterkartei »Class Info«. Klicken Sie auf den »Browse«-Button, gehen Sie in den Ordner »props_c17« und doppelklicken Sie dort auf das Vorschaubild von »oil-drums001.jpg«. In dem kleinen Textfenster von »World Model« steht nun der Eintrag »models/props_c17/oildrums001.mdl«. Klicken Sie auf »Apply« und schauen Sie sich das neue Fass im 3D-Fenster an.

SCHRITT 42: Andere Farbe

Ganz so neu sieht das Fass allerdings nicht aus, sondern eher verrostet und braun. Markieren Sie nun das zweite »prop_physics«-Entity und konfigurieren Sie es wie eben beschrieben. Nachdem Sie das Model ausgewählt haben, klicken Sie diesmal aber unter »Class Info« auf »Skin«. Als Skin bezeichnet man die Oberflächentextur eines Spielobjektes (»Models«). Wie viele andere Models hat auch das Fass mehrere solcher Skins. Geben Sie also bei »Skin« den Wert 5 ein, klicken Sie auf »Apply« und suchen Sie das zweite Fass im 3D-Fenster. Es ist zwar ebenfalls rostig, aber immerhin blau.



Level spielen

SCHRITT 43: Kompilieren

► CD/DVD-VERWEIS: SCHRITT43.VMF

Speichern Sie Ihr Level wieder ab und drücken Sie anschließend **[F9]**, um die Map zu kompilieren. Belassen Sie die Einstellungen, wie sie sind, und drücken Sie »OK«.

SCHRITT 44: Mit anderen spielen

Wenn Sie Ihr Level nun Ihren Freunden geben wollen, müssen die sich lediglich die Datei »testmap.bsp« aus Ihrem »Steam\SteamApps\ACCOUNT\half-life 2 deathmatch\hl2mp\maps« beziehungsweise »hl2mp_german\maps« Verzeichnis kopieren. Wenn Sie einen Netzwerkserver starten und andere Spieler das Level nicht bereits besitzen, wird es automatisch bei Ihnen heruntergeladen.

Jochen Höhmann / **FAB**

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)

 Trainee:
Fabian
Siegmund (fab)

 Trainee: Daniel
Matschijewsky
(dm)

Hardware-Redaktion

 Daniel
Visarius (dv,
ltd. Hardware)

 Arnt
Kugler (ak)

 Trainee:
Florian
Klein (fk)

CD/DVD-Produktion

 Jorg
Spormann
(js, ltd.)

 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

Redaktionsassistentz

 Isa
Stamp

 Leserservice
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 Söchting,
Jochen Höhmman,

Patrick Pabst,
Denise Bergert

gamestar.de: André Linken, Patrick Zahnleiter

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03'
Telefax: 07132/959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Leserservice

Nachbestellung älterer
GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03', Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03', Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03',
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01/219 55 60;
Schweiz: Tel.: 071/3 14 06-15

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.

Zahlungsmöglichkeiten für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 311704

ISSN Nummern:
ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6539 (GameStar CD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, 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)

Vertriebsassistentz: 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 III/2004): 302.653 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 12/2004):

21.452.750 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

Mediaberatung Print, CD, Online:
Anzeigenleitung/Markenartikel:
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung/Key Account Online:
Philipp Johnsen (-691)

Mediaberatung/Markenartikel:
Karin Hecker Tel.: 089/360 86-321, Fax: -672

Mediaberatung: Melanie Bernard (-671)

Assistenz Anzeigen/Marketing:
Susanne Fütterer
Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:
Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:
Thomas Wilms (-604), leitend
Manfred Aumaier (-602), Andreas Mallin (-603),
Martin Mantel (-780), 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

Repräsentanten für Anzeigen

Großbritannien: IDG Global Solutions, Eu-
rope, Middle East & Africa, Shane Hannam,
29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex
TW18 4QG, Tel.: +44/1784/210/210, Fax: -202.
Frankreich: IDG Global Solutions, Hélène Fi-
ly, 5, rue Chantecoq, F-92808 Puteaux Cedex,
Tel.: +33/1/4197/6126, Fax: -6202. Niederlan-
de: IDG Communications Global Solutions,
Rick van Dyck, Richard Holkade 8, NL-2033 PZ
Haarlem, Tel.: +31/23/546/1090, Fax: -1199.
USA Ost: IDG Global Solutions, Chip Zabo-
rowski, 500 Old Connecticut Path, P.O.Box
9377, Framingham MA 01701/9377, USA, Tel.:
+1/508/879/0700, Fax: -820/1639. USA West:
IDG Global Solutions, Larry Arthur, 501 Second
Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA,
Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. Hong-
kong: IDG Communications (HK) Ltd., Care
Tan - Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre,
191 North Point, Hong Kong, Tel.:
+852/2861/3238, Fax: -0953. Japan: IDG Glo-
bal Solutions, Noriko Nozaki - President, 3-4-
5 Hongo, Bunkyo-ku, 8th Floor, Tokyo 113-
0033, Japan, Tel.: +81/3/5800/3734, Fax: -
3735. Singapur: IDG Global Solutions Asia
Pacific, Sandra Tan - Sales Director, 80 Ma-
rine Parade Road, #17-01A Parkway Parade,
Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: -
1581. Taiwan: The Infopro Group Inc., So-
phia Yu - Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking
E. Road., Taipei, Taiwan, ROC., Tel.:
+886/22/715/3000 ext. 329, Fax: -47/0634.
Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa
Park - President, Rm. 1806/7 Golden Tower
Bldg. 191-2-ka, Choongjungro Seodaemun-
ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax: -
4184. Indien: Raghavan Associates, Ajay Se-
khar - Sales Director, Ramaswamy Road 83,
CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018,
Tel.: +91/44/498/1872, Fax: -466/1989.

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Zeitschriften:

Gamepro

PC WELT

COMPUTERWOCHE

ComputerPartner

Macwelt

tecCHANNEL

CIO
IT-STRATEGIE FÜR MANAGER

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 Internatio-
nal 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

Haftung & Co.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

Einsendungen: Für unverlangte Einsendun-
gen wird keine Haftung oder Rücksendega-
rantie übernommen. Eine Verwertung der ur-
heberrechtlich geschützten Beiträge und Ab-
bildungen, insbesondere durch Vervielfälti-
gung und/oder Verbreitung, ist ohne vorheri-
ge schriftliche Zustimmung des Verlages un-
zulässig und strafbar, soweit sich aus dem Ur-
heberrecht nichts anderes ergibt. Insbeson-
dere ist eine Einspeicherung und/oder Verar-
beitung der auch in elektronischer Form ver-
triebenen Beiträge in Datenbanken ohne
Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentli-
chungen können Redaktion und Verlag trotz
Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen
in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung
eines eventuellen Patentschutzes. Auch wer-
den Warennamen ohne Gewährleistung einer
freien Anwendung benutzt. Ferner können
wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs
und DVDs keine Haftung für eventuelle Schä-
den übernehmen, die aus der Benutzung der
CDs/DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen,
die CDs/DVDs zusätzlich vor Benutzung mit ei-
nem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

LESERBRIEFE FEBRUAR

HALF-LIFE 2 UND STEAM

Soeben las ich euren Bericht »Experiment Half-Life 2« in GameStar 2/2005. Meine Meinung ist damit gebildet. Dieses Spiel kaufe ich mir nicht! Half-Life 2: hui, Steam: pfui. Eine Aktivierung wie bei den neuesten Microsoft-Produkten ist okay, dieses Recht gestehe ich dem Hersteller zu, aber für jeden Programmstart? Mal zum Vergleich: Wer will ein Auto fahren, das von heute auf morgen grundlos stillgelegt werden kann, obwohl man keine Ordnungswidrigkeit begangen hat? Wer will ein Auto fahren, das man nur mit einem Mobiltelefonanruf bei VW starten kann? Wenn das Auto von Rover ist und Rover Insolvenz anmeldet, bleibt es ja auch nicht fahrtüchtig im Straßengraben liegen. Ich bin ein ehrlicher Käufer, der sich von Valve persönlich für ein Fehlverhalten bestraft fühlt, das ich nicht begangen habe. Das kränkt mich.

Marco Huppert

Einige meiner Freunde und ich haben Half-Life 2 gekauft. Ich wollte es gerade auspacken, da fällt mein Auge auf die GameStar. Schnell war mir klar, dass ich das Spiel ungeöffnet zurückgebe. Alle meine Freunde werden es nach dem Lesen dieses Artikels und nach Besichtigung bei einem Freund zurückgeben. Wir wollen keine Kontrolle, ob und wann und wie oft wir welches Spiel spielen. Wir kaufen kein Spiel, das uns vorschreibt, ob wir ein Brennprogramm auf unserem Rechner haben. Kein »Big Brother is watching you«!

Martin Mandel

Das Internet macht's möglich, DSL sowie so: Wer braucht sich heute noch ein Spiel zu kaufen? Wie wir eigentlich alle wissen, schaden wir Spieler uns durch Raubkopien nur selbst. Ich weiß das, und dennoch häuft sich die Zahl der gebrannten CDs, die bei mir herumliegen. Mein Gewissen beruhige ich damit, dass ich nach wie vor Top-Titel (mit Genuss) kaufe. Jetzt zur Weihnachtszeit fiel mir auf, dass die Spiele auf diese Weise massiv

an Wert verlieren, und zwar nicht nur an materiellem Wert. Wenn ich ein Spiel geschenkt bekomme, das ich mir nicht sowieso kaufen würde, kann ich mich noch darüber freuen? Würde mich nicht sogar das »verschwendete« Geld reuen? Da es für mich früher etwas vom Schönsten war, eine neue Spielepackung in Händen zu halten, stimmte mich das ziemlich nachdenklich. Inzwischen finde ich, dass Valve uns nicht schikaniert, sondern das einzig Richtige macht, indem sie Raubkopien unterbindet. Okay, Steam ist undurchsichtig (Danke für euren Bericht!), aber dennoch ist es Valve gelungen, einen effektiven Kopierschutz zu entwickeln. Die anderen Spielehersteller täten uns einen Gefallen, wenn sie es Valve gleich tun würden. Hier wäre aber eine gemeinsame Plattform wichtig, damit der Konkurs eines Herstellers nicht zum Ende eines Spiels führt.

Name ist der Redaktion bekannt

CHRONICLES OF RIDDICK

Als Fan der Filme um Riddick konnte ich das PC-Spiel nicht an mir vorbeigehen lassen. Eigentlich erwartete ich von dem Programm nicht allzu viel, da bei Spielen zu Filmen oftmals die Lizenz und nicht die Software gute Verkaufszahlen garantiert. Doch was ich bei Riddick erleben durfte, ließ mir den Atem stocken. Grandiose Grafik, authentischer Sound, und das Beste – Riddick in einer packenden Story, die selbst meinen bisherigen Favoriten Half-Life 2 knapp vom Thron meiner Lieblingsspiele gestoßen hat. Da sehe ich gerne über die geringe Spielzeit (wie ihr sie auch in eurer Wertung bemängelt) hinweg, denn das, was mir in

dieser kurzen Zeit geboten wird, ist bislang unerreicht und nahezu perfekt.

Pascal Schneiders

Ich habe mir aufgrund eures Tests The Chronicles of Riddick gekauft und bin einfach hin und weg. Nicht nur, dass die Grafik und Handlung spitze sind. Nein, die Entwickler haben auch an die Kunden gedacht. Ein Spiel auf DVD – das ist immer noch zu selten. Ich hatte zuerst in Panik den CD-Key gesucht und schon Angst, dass ich das Spiel zurückbringen muss. Aber nein, es gibt gar keinen CD-Key, was die Installation natürlich viel einfacher macht. So ist es gut!

Marc Röder

GameStar Zwar kommen inzwischen immer mehr Spiele auf DVD heraus, aber zu spät – DVD-Brenner verbreiten sich zu Preisen ab 60 Euro rasant. Die Chance, DVDs als Kopierschutz zu nutzen, haben die Spielehersteller verschlafen.

Markus Schwerdtel





Chronicles of Riddick: »Grandiose Grafik, authentischer Sound, eine packende Story, die selbst Half-Life 2 vom Thron meiner Lieblingsspiele gestoßen hat.«

BATTLEFIELD 2

Petra schrieb im Artikel: »Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht – ich finde den Diebstahl beim Genre-König Joint Operations überhaupt nicht schlimm.« Die Entwickler »klauen« meiner Meinung nach in diesem Fall nicht, sondern verbessern sich sozusagen gegenseitig. Der Conquest-Modus brachte mehr taktische Tiefe als Capture the Flag; Joint Operations setzte einen drauf und förderte den Teamgeist mit Extra-punkten. All das fiel Dice bei Battlefield 1942 noch nicht ein, weil es das erste Spiel mit diesem Modus war, aber diese »Fehler« wurden von anderen Entwicklern behoben und werden zukünftig (hoffentlich) nicht wieder gemacht.

Oliver Süßmann

Als ich das Video zu BF2 gesehen habe, hab ich mich wahnsinnig gefreut. Die Grafik ist klasse und übertrifft die alte bei weitem. Nur sind mir leider auch Design-Schnitzer aufgefallen: Warum drehen sich nicht alle Reifen beim Jeep? Warum versinken die Panzerketten im Boden? Welcher Wind weht so seltsam, dass sich die Flaggen so bewegen!? Ich finde, das stört die Atmosphäre des Spiels, die sonst eigentlich klasse gelungen ist. Mal sehen, was Dice da noch so verbessert!

Arne Baumann

GameStar Klar, das Video zeigt eine Beta-Version, in der längst noch nicht alles

so aussieht wie im fertigen Spiel. Dice bastelt zur Zeit noch an den Details von Battlefield 2 – hoffentlich auch an diesen.

Petra Schmitz

KRIEGSSPIELE

In Ihren Artikeln bewerten Sie Spiele wie Call of Duty, Medal of Honor oder auch Battlefield als heftig, aber spannend. Dabei »spielt« man dort den 2. Weltkrieg – das global schlimmste Ereignis, das es je gab. Sie spielen etwas, in dem 55.293.500 Menschen ihr Leben gelassen haben, Sie spielen etwas, das geprägt war von Tod, Leid und Schmerz. Sie spielen somit auch mit der Würde ihrer Eltern, Großeltern, Urgroßeltern, ja mit der Würde eines jeden Menschen, der in diesem Krieg Schmerz erleiden musste. Allein der Gedanke, an diesem Schmerz Spaß zu haben, ist nicht nur hochgradig sadistisch, sondern sollte in jedem Menschen einen Weckschrei hervorrufen.

Felix Baumann

GameStar Actionspiele sind keine Abbildungen der Geschichte, sondern reglementierte Wettkämpfe gegen den Computer (wie in Call of Duty und Medal of Honor) oder gegen andere Spieler (wie in Battlefield). Die Kriegsszenarien dienen dabei gern als Rahmen, weil Freund, Feind, Umgebung und Waffen bekannt und leicht nachvollziehbar sind. Das hat in erster Linie praktische Gründe. Diesen

Spielen Kriegsverherrlichung oder Geschichtsklitterung vorzuwerfen, greift daneben – sie wollen nicht belehren, sondern unterhalten. Trotzdem bleibt der Einwand berechtigt: Ob ein unermesslich schrecklicher Weltkrieg die Vorlage für ein Unterhaltungsspiel sein darf, muss und kann nur jeder Mensch für sich entscheiden. **GameStar** gibt durch genaue Beschreibungen des Szenarios und der Spielhandlung die Anhaltspunkte dafür.

Gunnar Lott

Wir alle können in den täglichen Fernsehberichterstattungen sehen, dass Plünderung, Folter und Vergewaltigung fast wie selbstverständlich zum Krieg gehören. Das ist unmenschlich und zu verurteilen. Doch in erster Linie bedeutet Krieg die massive Auslöschung von Menschenleben. Darüber regt sich aber niemand auf. Wir killen in Viet-



Battlefield 2: »Die Entwickler verbessern sich gegenseitig.«

FEHLER!

Sie kennen das: Sie möchten nachts um drei nur noch schnell den zehnteiligen Artikel zu *Erotic Empire* abgeben, da rutscht Ihnen im Kaffeeausch ein Tippfehler in den Text. Kann passieren, ist ja nicht schlimm! Wir verzeihen Ihnen das. Und Sie uns sicher auch die harmlosen Ausrutscher, die uns in der Ausgabe 2/2005 auf ganz ähnliche Weise passiert sind. Wenn Sie in diesem Heft Fehler bemerken: Schicken Sie uns einen Leserbrief!

SPIELE-NEWS

»Der Bomber, der bei der News zu *Act of War* durchs Bild rauscht, ist kein B-52, sondern ein B-2!«, schrien gleichzeitig fünfzehn unserer Leser auf – neuer Fehlermeldungsrekord! André Ganschow schickte sogar Bilder mit, »um die Unterscheidung zukünftig zu erleichtern.« Wir sagen es an dieser Stelle gern und deutlich: Schuld war Markus Schwerdtel! Dem Ex-Zivi fehlt offenbar elementare Erfahrung mit milliardenteurem Kriegsgerät, weshalb sein Gehalt bis auf weiteres in den GameStar-B2-Fonds umgeleitet wird.

ARMIES OF EXIGO

»Man kann die Einheiten in *Armies of Exigo* aus einer Schlacht zurückziehen, wenn es nicht ganz so rosig für die eigenen Jungs aussieht«, weiß Robert Kurda. »Ihr müsst nur im Optionsmenü das Häkchen bei »Angriff mit der rechten Maustaste deaktiviert« setzen.« »Aber... aber... wie soll ich das denn ahnen!«, stammelte Daniel Matschijewsky und forderte frech, stattdessen »die Optionsmenü-Designer zu bestrafen«. An sich eine gute Idee, aber die waren nun mal nicht greifbar, er schon, und zwanzig Sack Kartoffeln schälen sich auch nicht von alleine.

MOD-NEWS

Deathball 2.3 ist eine Mod für *UT 2004*, auch wenn Fabian Siegmund sie in den *Mod-News Battlefield 1942* zuordnet. »Dabei hab ich mich schon gefreut, die Mod zu spielen!«, seufzt Samuel Stocker. Kann Fabian in diese traurigen Augen schauen? Zur Zeit nicht, aber in ein paar Tagen vielleicht wieder.

SPORT-ANLAUF

Dominik Perri rang mit der Neuwertung von *Anstoss 2005* in Heiko Klings Sportanlauf: »Bei der Zusammenrechnung hat Heiko statt 8 Balancepunkte nur 5 aufgezählt und die Atmosphärenpunkte komplett vergessen!« Nun ja – Heiko hat mal in einer Bank gearbeitet. Das mag strafmindernd sein, 20 Schläge mit dem Rechenschieber auf die nackten Zehlfinger sind aber auch so noch schmerzhaft genug.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

Im Test zum *Joint Operations-Addon Escalation* bescheinigt Fabian Siegmund den Javelin-Raketen eine Mindestdistanz von 700 Metern. »Welcher Infanterist greift schon Panzer über solch eine Entfernung an?«, fragt sich Björn Hansen kopfschüttelnd. Richtig sind 75 Meter. Heiko kann »da keinen Unterschied feststellen«, wir dagegen schon: Fabian muss zu Verständniszwecken Petra 75 und Mick 700 Meter weit tragen.

WEIHNACHTSIDEEN

Grinsend deutete unser GameStar-Layouter Roland einen Tag nach Heftschluss auf den Weihnachtsgeschenke-Artikel von Mick Schnelle: »Im Intro werden zwölf nutzlose Ideen angekündigt, im Text sind's dann aber nur elf!« Nun kann man streiten, ob eine nutzlose Idee mehr oder weniger das Kraut fett macht, aber Strafe muss sein: Weil er den Fehler nicht schon einen Tag früher bemerkt hatte, musste Roland ohne Suppe ins Bett.

PIRATES!

»Wie war's mit einem Atlas für die gesamte Redaktion?«, fragt Peter Graff, dabei ist nur einer Schuld am strengen Tadel: »Im aktuellen Heft behauptet Christian Schmidt beim *Pirates!*-Test, dass es in der Südsee spielt. Das ist natürlich falsch! Typische Inseln der Südsee sind z.B. Tahiti, Kiribati und Bora-Bora, die man allesamt bei *Pirates!* nicht ansteuern kann, da das Spiel in der Karibik spielt.« Schön erklärt! Zwar faselte Christian zunächst von Kontinentaldrift, wusste dann aber doch eine passende Strafe vorzuschlagen. Zur Zeit reist er auf Verlagskosten sowohl in die Südsee als auch in die Karibik, um sich persönlich ein Bild von den Unterschieden zu machen.

namszenarien jede Menge Schlitzaugen, obwohl es doch IHR Land ist? Egal, wenn Grafik und Steuerung gut sind! Wir spielen in *Weltkrieg-Zwei*-Szenarien Offiziere der Nazi-Horden, die gerade in das brennende Warschau einmarschieren, um die letzten polnischen Soldaten zu vernichten. Na und, solange wir nicht die Verhungerten und die Ausgebombten zu Gesicht bekommen! Man sollte über Kriegsverbrechen nicht so sprechen, als ob der Krieg an sich kein Verbrechen wäre. Sonst sitzt man bald der Illusion vom »sauberen Krieg« und dem »chirurgischen Eingriff« auf.

Es wäre bitter, sich einer willkürlichen Trennung von »guten« und »schlechten« Gewaltdarstellungen in PC-Spielen hinzugeben, nur um sich bei *Battlefield 2* als Amerikaner in der Mandschurei nicht fragen zu müssen, was man da eigentlich so genau verloren hat.

Pierre Stuckenschmidt

THE FALL

Trotz Patch 1.6 ist und bleibt *The Fall* unspielbar! Regelmäßige Abstürze, Questbugs und fehlende Features lassen den Spielspaß schnell vergehen. Die Bewertung eines offensichtlich unfertigen Spiels mit 82 Punkten gibt mir Rätsel auf. Ich wünschte, GameStar würde in Zukunft ihre Leser vor solchem Murks deutlicher warnen und den Publisher und die Entwickler für ihre kundenfeindliche Praxis abstrafen.

Michael Wäckerlin

GameStar Weil die Verkaufsversion unspielbar war, haben wir den Test um einen Monat verschoben. Mit dem Patch 1.5 konnten wir *The Fall* durchspielen, Abstürze gab's zum Schluss gar nicht mehr.

Michael Schnelle

Leider kann ich den Test von *The Fall* nicht nachvollziehen. Gerechtfertigt wäre keine Wertung, bis alle schwerwiegenden Bugs beseitigt sind. Das Spiel reiht sich ein in die Reihe deutscher Titel, die dieses Jahr toll bewertet wurden,



The Fall: »Ich habe die Nase voll von Betatests!«

zu Lasten der Käufer – neben *The Fall* betraf das auch *Restricted Area* und *Sacred*; alles Spiele, die monatelange Betatest beim Kunden durchliefen, um letztlich immer noch vor Fehlern zu strotzen. Nach nunmehr fünf Patches kann die Hauptstory bei *The Fall* immer noch nicht zu Ende gespielt werden – wenn der Patch sich überhaupt installieren ließ. Für ein Vollpreisspiel ist das eine Unverschämtheit. Ich jedenfalls habe die Nase voll von unfreiwilligen Beta-tests und werde vom weiteren Kauf deutscher Titel bis auf weiteres absehen.

Benjamin Straten

GameStar Die Beispiele sind gut: Tatsächlich häufen sich deutsche Spiele, die unter schweren Problemen leiden – uns fallen da auch noch Söldner und *Anstoss 2005* ein. Im Gegensatz zu internationalen Titeln, die ebenfalls oft gepatcht werden, wiegen die Bugs deutscher Spiele so schwer, dass die Programme an der Grenze zur Unspielbarkeit balancieren. Grund genug für uns, der Bug-Schwemme in Kürze in einem ausführlichen Report nachzugehen. Außerdem achten wir weiterhin auf Fehler und beschreiben sie im Test.

Christian Schmidt

PIRATES!-VIDEO

Junker Chris! Vortrefflichen Unfug trug er da zum Anlass der Prüfung des Meier'schen Piratenlebens vor. Amüsant, wortgewandt, doch informativ füllte er die silberne Scheibe. Zum Dank und weil er uns're hässliche Tochter beim Tanze erfreute, nehm' er diesen Hut mit Feder dran – jeder Putz Lumpen auf seinem Haupte ist unserer Würde und seines Standes unangemessen.

Gouverneur Christoph Siemens

GameStar Werter Herr, es war mir eine Ehre und ein Vergnügen, Eure pfannkuchengesichtige Tochter zum Tanze auszuführen, auch wenn ihr zarter Plattfuß zuweilen arge Beulen in meine Stiefel trat. Wiewohl gelobe ich, auch in Zukunft mit spitzem Schwert und blanker Zunge über die Spielemeere zu segeln und unwürdige Freibeuter zu versenken. Ich bedanke mich für Euer Wohlwollen und verbleibe Euer ergebener Diener,

Captain Chris the Cruel

CLANTURNIER

Wir, der Stosstrupp-Steiner, haben am letzten Online-Clanturnier in *Battlefield 1942* teilgenommen und sind erst im Vier-

telfinale gegen #myrush ausgeschieden. In Ausgabe 2/2005 haben Sie auf Seite 148 einen kleinen Fauxpas begangen: In der Auflistung der Clans fehlt ein Komma zwischen Aliengaming und dem StS, so dass für den Leser der Eindruck entsteht, dass StS entweder von Aliengaming gesponsort wird oder ein Teil des Aliengaming Networks ist. Das entspricht nicht der Realität. Ich würde mich freuen, wenn Sie in einer ihrer nächsten Ausgaben diesen falschen Eindruck revidieren.

Falk Rothhaar aka StS Scheitan

GameStar Falk hat Recht. Aliengaming und StS sind zwei unabhängige Clans. Entschuldigung für den Tippfehler!

Walter Reindl

F.A.Q.

DEMOS

Die neue Ausgabe ist gut, aber die Demos sind fürchterlich!

GameStar Wir machen die Demos nicht selbst, sondern sind auf die Versionen angewiesen, die jeden Monat von den Spieleherstellern veröffentlicht werden. Deshalb kann die Anzahl, Auswahl und Qualität schwanken. Trotzdem finden Sie bei GameStar die besten verfügbaren Demos – letzten Monat waren das mit Siedler 5, Pro Evolution Soccer 4 und Flatout durchaus exzellente Titel.

SIMULATIONEN

Warum lese ich bei euch so wenig über Simulationen?

GameStar Weil es so wenige gibt. Simulationen sind in den letzten Jahren selten geworden. Die Ausnahmen stellen wir weiterhin vor und testen sie ausführlich – etwa Pacific Fighters (GameStar 12/04) oder das kommende Silent Hunter 3. Mit Mick Schnelle haben wir einen Simulations-Veteranen im Team, der sein Lieblingsgenre genau im Auge behält.

BATTLEFIELD 2

Wird Battlefield 2 einen Singleplayer-Modus oder Bots haben?

GameStar Genau wie Battlefield Vietnam wird Battlefield 2 keine Kampagne für Solospieler enthalten. Der Entwickler Dice will aber Bots einbauen, damit Solisten am Rechner zumindest Übungsspiele gegen KI-Gegner austragen können.

HL2-TEXTADVENTURE

Gibt's das Half-Life-Textadventure aus Ausgabe 2/05 wirklich?

GameStar Nein. Christian hat sich für die Satire-Seite das klassische Infocom-Adventure Zork als Vorbild genommen und die vier Screenshots originalgetreu gefälscht. Auch wenn wir's selbst gern spielen würden, ein komplettes Textadventure zu Half-Life 2 existiert nicht. Aber vielleicht findet sich ja ein Hobbyentwickler, der eine Textadventure-Episode zu Half-Life 2 schreiben mag...?

HYPESTAR

Ein großes Lob für eure extrem kreative HypeStar! Ich habe wirklich Tränen gelacht. Sowohl die Grundidee als auch die Umsetzung sind euch super gelungen – leider im Gegensatz zur »Redaktion«, die eigentlich auch sehr witzig sein könnte, dem alten Raumschiff GameStar im Moment aber noch lange nicht das Wasser reichen kann.

Robert Fies

Für was habt ihr eigentlich dieses große unhandliche Heft mit diesen unseriösen Artikeln (nennt sich glaub' ich »GameStar«) als Zugabe beigelegt?

Daniel Blank

Also 'nen Bier wäre mir eine weitere Ausgabe von HypeStar schon wert.

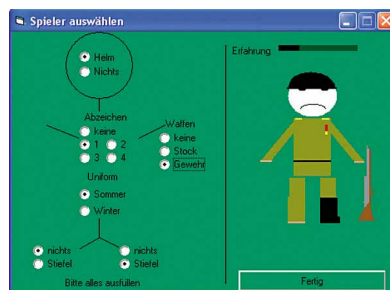
Dominik Waldmann

Ich wollt nur schnell sagen: Ich liebe euch! Recht herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit.

Patrick Nowack

Vorgestern hat mein Freund in der Schule die Abobeilage HypeStar mitgenommen. Da ich an dem Tag eh nichts mehr zu tun hatte, hab ich versucht, die Preview zu »Der Zweite Weltkrieg« nachzuprogrammieren. Viel Spaß damit!

Mario Nawrath



Auf CD und DVD: Mario Nawraths geniale Weltkriegs-Umsetzung nach der HypeStar-Vorlage.



HypeStar: Als Belohnung für ihre Treue bekamen alle Abonnenten mit der GameStar-Ausgabe 2/2005 die 16-seitige Heft-Parodie.

GameStar Genial! Die ganze Redaktion stand um den Monitor und hat Tränen gelacht. Für Mario war uns das ein GameStar-Jahresabo wert. Wer mitlachen will: Wir haben den Originalartikel und Marios »realistische« Weltkriegs-Simulation auf die CD und DVD gepackt.

Michael Graf

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-Mail: idg@csj.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 03/2005 mit DVD – ab 28.I. am Kiosk!

Titelstory: Willkommen in der Horror-Hölle:

Spielberichte zu Resident Evil 4, Devil May Cry 3 und Cold Fear.

Im Test:

Mercenaries, Shadow of Rome, Suikoden IV, Mario Tennis, UEFA Champions League 2005 u.v.m.

Previews:

Gran Turismo 4, TimeSplitters 3, Viewtiful Joe 2, Altered Beast, FIFA Street

Specials:

Nintendo DS und Sony PSP: Die neuesten Spiele / Jahresrückblick 2004



Was tun, wenn Steam zickt?

HALF-LIFE 2 ERSTE HILFE

Hunderte von Lesern haben Probleme mit Half-Life 2. Wir haben gemeinsam mit dem Support des Publishers Vivendi die wichtigsten Lösungen zusammengetragen.

Problem Steam akzeptiert meinen CD-Key nicht, weil er bereits in Benutzung ist.

Lösung Grundsätzlich gilt: Sie können Ihren CD-Key nur einmal einem Benutzerkonto (Account) zuweisen, an das er dann für immer gebunden ist. Soll der gleiche Key auf einem neuen Account registriert werden, dann bricht Steam den Versuch ab. Wenn Sie Half-Life 2 neu installieren oder auf einen anderen Rechner übertragen, dürfen Sie keinen neuen Account anlegen, sondern müssen Ihr bestehendes Konto benutzen.

Wenn Sie sicher sind, Ihren CD-Key noch nie an ein Konto gebunden zu haben, und trotzdem eine Fehlermeldung erhalten, dann tauscht der Publisher Vivendi Ihnen Key aus. Schicken Sie eine Email an techsupport@vup-interactive.de mit den folgenden Angaben:

- Ihr vollständiger Name
- der Name des Spiels
- der fehlerhafte CD-Key
- die Seriennummer des Spiels von der Vorderseite der DVD (S100...)

Problem Mein Account wurde gesperrt.

Lösung Ende Dezember 2004 hat Valve 30.000 Steam-Accounts gesperrt. Grund: ein illegaler, im Internet zirkulierter CD-Key für Half-Life 2 mit der Endung »FAY98«. Wer diesen CD-Key verwendet hat, hat keine Chance auf Ersatz.

Sollte Ihr Account grundlos gesperrt worden sein, hilft nur die Anfrage direkt bei Valve – der deutsche Publisher Vivendi hat keinen Einfluss auf die Steam-Accounts. Schicken Sie eine (englische) Email mit Ihren Zugangsdaten (Benutzername, Passwort, CD-Key) an support@steampowered.com; als Anhänge legen Sie die Sperrungs-Email von Valve, einen Scan der Originalhülle mit CD-Key und einen Scan des Kassenbelegs bei. Eine Kopie der E-Mail geht an forum_de@vup-interactive.de.

Problem Ich kann mich nicht mit Steam verbinden. Ich bekomme immer die Fehlermeldung »Server überlastet«.

Lösung Vivendi rät zur Geduld: »Wegen der Vielzahl von Online-Registrierungen können Verzögerungen bei der Registrierung auftreten.« Ob tatsächlich die Server-

auslastung schuld ist, können Sie selbst überprüfen. Unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A57 zeigt ein Diagramm die aktuelle Belastung von Steam; stehen die Kurven hoch, kann die Verbindung aus Europa unter Umständen längere Zeit dauern.

Klappt das Einloggen auf Dauer nicht, ist oft die Firewall schuld. Wer die nicht deaktivieren will, muss die Dateien *Steam.exe*, *HL.exe* und *HL2.exe* von Hand für den Internet-Zugang freischalten. Wie das geht, entnehmen Sie der Hilfedatei Ihrer Firewall.

Hilft auch das nicht, empfiehlt Valve, die Datei *ClientRegistry.blob* aus dem Steam-Verzeichnis zu löschen. Sie wird beim nächsten Login in Ihren Account neu angelegt.

Problem Kann ich Half-Life 2 auf einem zweiten Computer installieren?

Lösung »Eine Parallelnutzung des Spiels auf zwei Rechnern ist nicht vorgesehen«, heißt es von Vivendi, denn dann verfällt der Gewährleistungsanspruch. Trotzdem klappt die Installation auf einem Zweitrechner. Voraussetzung: Sie benutzen kein neues, sondern Ihr normales Benutzerkonto.

Problem Ich habe mir einen neuen Rechner gekauft bzw. Windows neu installiert. Kann ich Half-Life 2 weiter benutzen?

Lösung Ja. Installieren Sie Half-Life 2 einfach erneut. Wichtig ist nur, dass Sie kein neues Konto anlegen, sondern Ihren bereits bestehenden Account benutzen.

Problem Ich habe mir Half-Life 1 gekauft, um Day of Defeat und Counterstrike spielen zu können, aber Steam sagt mir, der CD-Key sei bereits in Benutzung.

Lösung Es gilt das Gleiche wie bei Frage 1: Schicken Sie eine Email mit den angegebenen Daten an techsupport@vup-interactive.de, und Ihr Key wird ersetzt.

Problem Bei mir funktioniert der Offline-Modus nicht. Was muss ich tun, damit sich Steam nicht bei jedem Spielstart ins Internet einwählt?

Lösung Starten Sie Steam, während das Internet im Hintergrund läuft. Klicken Sie auf »Spiel spielen«. In der Spieleliste klicken Sie mit der rechten Maustaste auf »Half-Life

2« und anschließend auf »Properties« (Eigenschaften). Versichern Sie sich, dass die Aktualisierung auf 100% steht und der Offline-Modus dadurch auf »Ready« geschaltet wurde. Wählen Sie »Dieses Spiel nicht automatisch aktualisieren«. Dann beenden Sie Steam mit einem Rechtsklick auf das Steam-Symbol in der Windows-Taskleiste und dem Eintrag »Exit« im Kontextmenü. Trennen Sie die Internetverbindung, und starten Sie Steam erneut. Steam versucht nun vergeblich, eine Verbindung herzustellen – das kann bis zu 90 Sekunden dauern. Sobald eine Fehlermeldung erscheint, klicken Sie auf »Play in Offline Mode«. Wenn das Spiel vollständig installiert bzw. heruntergeladen wurde, dann können Sie jetzt offline spielen. Wichtig: Sie dürfen sich nicht aus Ihrem Steam-Account ausloggen! Sobald Sie das tun, müssen Sie sich zwingend mit dem Internet verbinden und wieder in Steam einloggen. CS



PROBLEM NICHT GELÖST?

Wenn Ihr Problem hier nicht auftaucht oder nicht behoben wurde, dann sind der Publisher Vivendi und der Entwickler Valve die ersten Ansprechpartner.

- Für Fragen zu CD-Keys und technischen Problemen: techsupport@vup-interactive.de
- Für Fragen zu Steam und Steam-Konten: support@steampowered.com
- Gute Anlaufstellen sind zudem die Internet-Foren von Valve (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A56), Vivendi (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A54) oder das Half-Life-2-Forum von GameStar.de (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A55).



Teil 5: Nachwehen

SO ENTSTEHT EIN PC-SPIEL

Rund drei Jahre nach der ersten Idee ist das Spiel endlich veröffentlicht. Doch die Arbeit der Entwickler geht weiter: Bug-geplagte Spieler schreien nach Patches, parallel entstehen Addons und Fortsetzungen.

SO ENTSTEHT EIN PC-SPIEL

Ausgabe	Thema
11/2004	Von der Idee zum Prototyp
12/2004	Suche nach dem Publisher
01/2005	Produktion und Betatest
02/2005	Crunch Time und Marketing
03/2005	Veröffentlichung und die Folgen

Der Stress ist vorbei, das Spiel steht im Laden. Endlich! Der Designer schiebt die leeren Pizzaschachteln vom Schreibtisch. Kippt den Zigarettenhaufen aus dem Aschenbecher. Reibt seine müden Augen. Nun können er und seine Kollegen Urlaub machen. Können sie? Nein, können sie nicht. Der Vertriebspartner schäumt wegen schlechter Wertungen. Enttäuschte Käufer fordern Patches für zuvor unentdeckte Bugs. Die Übersetzung in fremde Sprachen steht noch aus. Addons und das nächste Projekt müssen geplant werden: Wird es eine Fortsetzung geben? Wer kümmert sich um die Fangemeinde? Probleme, die Entwickler und Publisher lösen müssen.

Was sagt die Presse?

Das erste Feedback zum Programm bekommen Designer und Publisher meist nicht

von Spielern, sondern von der Presse. Magazine bewerten den Titel in der Regel noch vor dessen Veröffentlichung. Wenn die Artikel nicht so lobend ausfallen wie gehofft, klingelt bei den Entwicklern das Telefon. »Natürlich beschwerten sich Publisher über schlechte Wertungen«, sagt Carsten Strehse von Silver Style (**Soldiers of Anarchy, The Fall**). Denn Testberichte beeinflussen den Ruf eines Spiels stark. Wenn der Tester Bugs findet, gilt das Spiel schnell als komplett fehlerhaft. Diesen schlechten Ruf wird ein Programm schwer wieder los – sogar wenn Patches erscheinen. Also muss der Publisher frühzeitig durch Marketing gegensteuern.

Wir wollen den Patch!

Viel direkter als das Feedback der Presse ist die Meinung der Spieler. Die beschwerten sich in Foren oder bei der Support-Hotline des Publishers über Bugs und verlangen eine Lösung für ihr Problem. Zwar können Benutzer nach aktuellem Recht nur bei »wesentlichen Sachmängeln« Nachbesserung verlangen – ob gelegentliche Abstürze bereits wesentlich sind, liegt im Ermessen des Herstellers. Trotzdem werden die Fehler in der Regel schon allein aus Kundenbindungsgründen behoben. Das geschieht über Patches – aktualisierte Programmteile, die über das Internet und

Spielmagazine verbreitet werden und schon mal Größen von über 100 MByte erreichen können. Aktueller Rekordhalter ist **Battlefield 1942 v1.6** mit 274 MByte.

Die ersten sechs Monate nach Veröffentlichung gelten generell als »Support-Phase«, in der die meisten Updates entstehen. Die Entwickler arbeiten unter Hochdruck an Problemlösungen, denn die Fehler müssen so zeitnah wie möglich beseitigt werden, oft innerhalb von ein bis drei Wochen. Dadurch entstehen Personalkosten: Laut Marketing Manager Christian Franke von Ascaron (**Sacred, Anstoss 2005**) verschlingt die Entwicklung eines Patches je nach Umfang 40.000 bis 80.000 Euro.



Für Anstoss-Fans veranstaltet Ascaron regelmäßig ein Treffen.



Addons halten ein Spiel lebendig. Hier sehen Sie Sacred Underworld.



Fortsetzungen von Erfolgsspielen bringen Geld. Paradebeispiel ist Half-Life 2.

Große Publisher verpflichten die Designer vertraglich, Patches zu liefern. Dann entscheidet der Vertriebspartner, wann ein Update erstellt wird, und übernimmt auch dessen Entwicklungskosten. Häufig enden der Einfluss und die finanzielle Unterstützung des Publishers jedoch mit der Veröffentlichung des Spiels. Er kann die Entwickler nicht zwingen, Problemlösungen zu suchen, bezahlt aber auch nicht dafür. Dann müssen die Designer das Geld aus eigener Tasche aufbringen. Ein Grund, weshalb einige Teams auf Updates verzichten. »Große Entwickler haben Rücklagen, um die Kosten des Patches zu decken«, weiß Carsten Strehse. Kleine Teams können sich die Zusatzbelastung nicht leisten.

Warum der Stress?

Neben finanzieller Belastung bringen Patches dem Entwickler personelle Probleme. Schließlich sind Mitarbeiter wochenlang mit dem Update beschäftigt und können nicht am nächsten Projekt arbeiten. »Wir planen für die Nachpflege Pufferzeiten ein«, erklärt Volker Wertich von Phenomic (**Spellforce**). »Mitarbeiter müssen auch nach Veröffentlichung eines Spiels auf Abruf verfügbar sein.« Warum nehmen Designer diesen Stress in Kauf? »Weil wir mit Herzblut bei der Sache sind«, sagt Carsten Strehse, »schließlich investieren wir zwei Jahre unseres Lebens in das Spiel, da wollen wir auch gute Arbeit abliefern.« Teut Weidemann von Wings Simulations (**Söldner**) stimmt zu: »Kein Entwickler muss gezwungen werden, Bugs zu fixen – weil er Herzblut investiert.«

Zudem wollen Entwickler mit Patches häufig ihren Ruf retten. Denn wer Fehler verseuchte Spiele veröffentlicht, fällt im Ansehen der Fans. Christian Franke kennt das Problem: »Anstoss 2004 strotzte vor Fehlern. Und bei Sacred funktionierte der Multiplayer-Modus zunächst nicht. Daher haben wir den Ruf, verbuggte Spiele zu veröffentlichen – was wir durch Support ausgleichen müssen.« Denn Mundpropaganda verbreitet sich schnell. Wenn viele Käufer der Meinung sind, dass sich eine Firma um die Probleme ihrer Kunden kümmert, bessert sich auch der Ruf der Firma. Zudem sichert guter Support zukünftige Kunden: Wer mit einem Programm zufrieden ist, interessiert sich auch für Addons und Fortsetzungen.

Wie entstehen Bugs?

Dass veröffentlichte Spiele immer noch Fehler enthalten, erscheint angesichts des Prüfungsaufwands erstaunlich. Schließlich hat die QA (Quality Assurance, Qualitätssicherung) des Publishers das Programm auf Herz und Nieren geprüft; viele Spiele durchlaufen einen geschlossenen oder offenen Betatest. Daran nehmen ausgewählte (geschlossen) oder alle interessierten (offen) Spieler teil und geben den Entwicklern Feedback über Fehler. »Hunderte von Mannmonaten« Arbeitszeit stecken laut Projektleiter Martin Löhlein von Phenomic in den Tests.

Trotzdem kommen immer wieder verbuggte Spiele auf den Markt, kürzlich etwa das Endzeit-Rollenspiel **The Fall**. Chefentwickler Carsten Strehse macht keinen Hehl um die Fehler seines Teams: »Wir ha-

ben kurz vor Veröffentlichung noch große Veränderungen an The Fall vorgenommen – zum Beispiel die Rastplätze optimiert. Diese Veränderung hat das Rastsystem beschädigt, wir haben den Fehler jedoch nicht entdeckt. Zumal wir betriebsblind für das eigene Spiel werden und weniger offensichtliche Bugs übersehen. Wir haben unsere Kompetenz beim bugfreien Programmieren überschätzt.«

Abertausend Fehlerquellen

Martin Löhlein nennt die Hardware als wichtige Fehlerquelle: »Die grundverschiedenen Plattformen, auf denen ein Spiel laufen muss, Tausende Bauteile und Treiber-versionen – das können selbst spezialisierte QA-Firmen nicht abdecken. Erst recht nicht, wenn nach der Veröffentlichung des Spiels neue Komponenten und Treiber erscheinen.« **Psychotoxic** vom Entwickler Nuclearvision lief nicht auf Grafikkarten vom Typ Radeon X800 – weil die zum Testzeitpunkt noch nicht im Handel waren.

Auch die Komplexität eines Spiels schafft Probleme. Wenn etwa bei einem Rollenspiel Dutzende von Zaubersprüchen in immer anderer Reihenfolge auf einen Charakter einwirken, können Tester nicht alle Kombinationen ausprobieren. Löhlein erklärt: »Der Trend geht dazu, dem Spieler immer mehr Freiheiten zu geben, also wird auch die Fehlersuche aufwändiger. Wir setzen neben menschlichen Testern Software ein, die Aktionen überprüft und Fehler sucht.« Außerdem können Bugs mit Programmbestandteilen zusammenhän-

UNSERE EXPERTEN



1997 gründete Branchen-Urgestein Teut Weidemann das Studio Wings Simulations in Hattingen. Dort entwickelte er die Panzersimulation Panzer Elite (1999) sowie den Taktik-Shooter Söldner (2004).



Nach sechs Jahren bei EA wechselte Christian Franke 2001 zu Ascaron (Anstoss 2005, Sacred). Als Marketing Manager kümmert er sich um den Kontakt nach außen – etwa zu Presse-sprechern und Redakteuren.



Volker Wertichs erster Hit war 1987 der Boulder Dash-Klon Emerald Mine für den Amiga. Danach entwarf Wertich unter anderem die Aufbauklassiker Die Siedler 1 und 3 sowie den Echtzeit-Titel Spellforce.



Uli Lächelt arbeitete ursprünglich als Kunstmaler. 1999 wechselte er in die Spielebranche und baute die Webseite Zockerweibchen.de auf. Heute koordiniert er beim Community Team Aktionen für EA-Spiele.



Carsten Strehse gründete 1993 die Berliner Spieleschmiede Silver Style (Gorasul, Soldiers of Anarchy). Zuletzt schuf er das Endzeit-Rollenspiel The Fall, das zu Beginn mit vielen Bugs zu kämpfen hatte.

KLEINE PATCH-KUNDE

Bugzilla Version 2.16.7

[illegible]

Mit dem Tool Bugzilla erstellen Entwickler eine Liste aller gemeldeten Bugs – samt detaillierter Erklärung, Bild oder Savegame.



Fehlerbehebung: Silver Style bereinigte unter anderem einen Bug bei der Rasten-Funktion des Endzeit-Rollenspiels The Fall.



Wünsche der Presse: GameStar-Tester Heiko Klinge forderte mehr Seelensteine, die Phenomic prompt per Update nachlieferte.



Forderungen der Fans: Ascaron baute in Sacred ein Tauschfenster für Gegenstände ein. Das war ein Wunsch der Community.

gen, die eigentlich nichts miteinander zu tun haben. Etwa wenn die Hauptfigur eines Jump & Runs nicht mehr korrekt hüpft, nachdem der KI-Programmierer eine neue Wegfindungs-Routine für die Gegner eingebaut hat. Das ist so, als würde das Lenkrad eines Autos abfallen, wenn man im Kofferraum eine Schraube lockert.

Manchmal ist auch der Publisher an Fehlern schuld: »Einige Unternehmen wollen ihre Spiele zum lukrativen Weihnachtsgeschäft veröffentlichen und nehmen Bugs in Kauf«, jammert ein Entwickler. »Das ist ärgerlich, aber wir können nichts dagegen machen. Schließlich haben wir einen Vertrag unterschrieben.« In den USA ist das anders. Großunternehmen wie Blizzard nutzen die letzten sechs Monate ausschließlich für das gründliche Beseitigen von Bugs. Bei den kleinen deutschen Firmen hat sich dieses Vorgehen nicht durchgesetzt. Doch Sunflowers verspricht, bei **Anno 3** sechs Monate in die Bughebelung zu investieren. Wenn das Beispiel Schule macht, werden andere Firmen folgen.

Weg mit dem Bug

Sobald die Entwickler über Foren, Support-Mitarbeiter oder interne Tester von einem Bug erfahren, versuchen sie, den Fehler nachzustellen. »Wenn die Beschreibung zu ungenau ist, schreiben wir die Spieler an, die den Bug gefunden haben, und bitten um nähere Informationen oder einen Spielstand«, sagt Carsten Strehse. Gerade bei exotischen Hardware-Kombinationen ist es schwer, Fehler zu erkennen. »The Fall hatte Probleme mit bestimmten Onboard-Grafikkarten. Die mussten wir alle kaufen, um das Problem zu finden.« Bugs katalogisieren die Entwickler mit dem Tool **Bugzilla**: Einer Liste, in die sie die Bugs samt Erklärung eintragen und nach ihrer Schwere ordnen. »Grobe Fehler haben die höchste Priorität – zum Beispiel wenn eine Quest nicht funktioniert«, sagt Strehse. »Die müssen wir schnellstmöglich beheben.« Um die Bereinigung des Problems kümmert sich der zuständige Mitarbeiter. Grafiker etwa pinseln fehlerhafte Texturen um.

Mit einigen Patches beheben Entwickler nicht nur Bugs, sondern gehen auch auf Wünsche von Journalisten und Fans ein. Bei der Verkaufsversion von **Spellforce** etwa monierte GameStar-Tester Heiko Klinge, dass zu wenige Seelensteine (Teleporter, die Laufwege verkürzen) in den Levels verteilt seien. Mit Patch 1.10 fügte Entwickler Phenomic weitere Steine hinzu. Vielen **Sacred**-Spielern fehlte ein Fenster zum Tausch von Gegenständen. Mit Patch 1.07 baute Ascaron die Funktion ein. »Die Leute sollen sehen, dass wir uns um ihre Wünsche kümmern«, erklärt Christian Franke. »Guter Support ist Werbung für uns.«

Sprecht mit uns!

Das sehen nicht alle Unternehmen so. Electronic Arts etwa veröffentlicht selten Updates. Fans von **C&C Generäle** beschwerten sich bereits seit Veröffentlichung des Echtzeit-Titels Ende 2003 über die schlechte Spezialwaffen-Balance. Doch EA hat bislang nichts unternommen. »Beim Support spielen wir in der Regionalliga«, seufzt ein EA-Mitarbeiter. Dafür setzt die deutsche EA-Zweigstelle Maßstäbe bei der Community-Betreuung. Die Community ist die Fangemeinde eines Spiels, die sich meist über Internet-Foren austauscht.

EA Deutschland beschäftigt ein Community-Team, um diese Fans anzusprechen. Das Team baut Foren und Internetseiten zu einzelnen Spielen oder Serien auf, unterstützt Clans, veranstaltet Treffen und sponsert LAN-Turniere. Die Mitglieder des Teams sind keine Angestellten von EA, sondern selbstständig. Uli Lächelt koordiniert ihre Aktionen. »Bei Schlacht um Mittel Erde haben wir Mitarbeiter zum Entwickler geschickt. Die sollten herausfinden, welche Aktionen bei diesem Spiel möglich sind«, erzählt er. »Dann haben wir detailliert geplant, was wir machen möchten. Weil etwa das Handbuch recht schlampig ist, erstellen wir derzeit einen Tech Tree für die Webseite.« Außerdem stärkt das Team den Austausch zwischen den Fans. »Wir wollen den Spielern eine Plattform geben, damit sie zueinander finden – etwa über Fanseiten und Foren.«

Lächelt nennt das Ziel des Community Teams: »EA steht auf allen Gewinn-Ranglisten ganz oben. Wir wollen den Fans einen Teil dieses Gewinns zurückgeben.« Daher unterstützt seine Gruppe Projekte außerhalb der Firma und stellt etwa Mod-Bastlern Entwicklungsserver zur Verfügung. Langfristig möchte das Community Team erreichen, dass EA seinen Patch-Support verbessert. »Auf der GC 2004 trugen wir T-Shirts mit der Aufschrift ›Where's my patch?‹«, erzählt Lächelt. »Denn der US-Producer von C&C Generäle, Harvard Bonin, war da. Als freie Mitarbeiter können wir uns diese Provokation erlauben.«

Wie man Spieler pflegt

Besonders wichtig ist die Spielergemeinschaft bei einem reinen Online-Spiel. Denn das setzt auf den Austausch zwischen den Fans – etwa bei der Gründung von Clans. »Die Spieler wollen sich in der Welt von Söldner wohl fühlen«, beschreibt Teut Weidemann. »Bei Problemen beschwerten sie sich sofort.« Die Entwickler müssen ständig im Forum präsent sein, um die Fans über Probleme aufzuklären. Finger-spitzengefühl ist gefragt: »Diejenigen, die am lautesten schreien, spiegeln nicht im-

COMMUNITY IST ALLES



Zur Veröffentlichung von Battlefield Vietnam organisierte EAs Community Team eine Feier samt LAN-Turnier.



Auf der Games Convention 2004 empfing und informierte das Community Team Fans am eigenen Stand.



Team-Mitarbeiter besuchen LAN-Partys, organisieren vor Ort Turniere und stellen Gewinne zur Verfügung.

mer die Meinung der Community wieder.« Die Designer antworten vorsichtig, um niemanden zu verärgern. Trotzdem müssen sie offen sein: »Transparenz ist wichtig.« Schließlich soll sich keiner veralbert fühlen. »Zudem darf man die Community nie missbrauchen, etwa zu Werbezwecken. Man muss den Fans das Gefühl geben, sie hätten persönlichen Kontakt zu den Entwicklern – nicht zu einer Firma.«

Sprechen Sie Englisch?

Nicht nur die deutschen Fans bereiten Entwicklern Kopfschmerzen. Denn das Spiel muss auch in andere Sprachen übersetzt werden. »Bei Entwicklungskosten von zwei bis vier Millionen Euro kann es sich niemand leisten, Spiele nur für den deutschen Markt zu entwickeln«, weiß Christian Franke. Für die Übersetzung muss ein Spiel diverse Voraussetzungen erfüllen. Texte etwa dürfen nicht als Grafik eingebunden sein, damit sie sich ändern lassen. Zudem belegen einige Sprachen mehr Platz als Deutsch – Buttons müssen groß sein.

Für Übersetzungen erstellen Designer ein »Loka-Kit«: Ein Programm, über das Übersetzer Texte und Sprachsamples ins Spiel einbinden. Mitunter treffen ausländische Publisher seltsame Entscheidungen. Der spanische und französische Version von **The Fall** etwa fehlt die Sprachausgabe. »Da müssen wir dem Publisher wohl oder übel vertrauen«, meint Carsten Strehse, »schließlich kann er den Markt seines Heimatlandes besser einschätzen.« »In der englischen Version von **Spellforce** gab's lustige Übersetzungsfehler«, erzählt Martin Löhlein. »Die haben ›Maulaffen feilbieten‹ wörtlich mit ›selling snout monkeys‹ übersetzt.« Das ärgert die Entwickler, da Schnitzer die Verkaufszahlen senken können. Einfluss auf die Übersetzung haben die Designer dennoch nicht.

Mehr vom Spiel

Neben Patches und Community-Arbeit sind auch Addons wichtig fürs Überleben eines

Spiels. Gute Erweiterungen bringen auch den Spielern neuen Spaß, die das Hauptprogramm bereits langweilt. Gewinn spielt dabei eine untergeordnete Rolle. »Mit Addons macht man wenig Geld«, meint Christian Franke, der gerade die **Sacred**-Erweiterung **Underworld** betreut. »Wichtiger ist, dass die Designer nach Veröffentlichung nicht untätig herumsitzen. Schließlich bezahlen wir die Leute, dann sollen sie auch arbeiten.«

»Die Planung des Addons beginnt beim Entwurf des Hauptprogramms«, berichtet Martin Löhlein. »Konkret wird sie jedoch erst, wenn abzusehen ist, dass sich das Spiel gut verkauft« – etwa wenn lobende Previews in der Presse erscheinen. Dann legen die Designer und der Producer fest, welche Inhalte sie in das Addon einbauen wollen. »Wir erstellen umfangreiche Listen, in denen wir Wünsche der Entwickler und der QA sammeln«, sagt Volker Wertich. »Es bringt jedoch nichts, blind alle Forderungen zu berücksichtigen. Man muss eine Gesamtvision haben, wie das Addon aussehen soll.« Auch die Wünsche der Fans sind wichtig. Nach der Veröffentlichung von **Spellforce** sammelten Wertich & Co. in Foren »hunderte Anregungen«, darunter Quests für den Coop-Modus und die Sortierfunktion fürs Heldeninventar. »Welche Ideen wir umsetzen ist eine Frage der Ressourcen und des Budgets« – wenn Zeit, Mitarbeiter und Geld fehlen, entsteht kein Addon.

Und weiter geht's

Einige Ideen und Anregungen heben sich Designer für die Fortsetzung des Spiels auf. »Das gilt insbesondere für Dinge, die das Grundprinzip des Spiels ändern«, sagt Volker Wertich. »Für **Spellforce 2** modifizieren wir beispielsweise das Heldensystem.« Ob ein Nachfolger entsteht, hängt von mehreren Faktoren ab. »Hohe Verkaufszahlen sind die Grundlage für eine Fortsetzung«, sagt Wertich. »Allerdings kommt es auch auf die Zusammenarbeit mit dem Publisher an.« Designer, die Namensrechte am Spiel an den Publisher verkauft haben, kön-

nen nicht selbst entscheiden, ob sie einen Nachfolger entwickeln, und wer diesen entwickelt. Das hat Wertich selbst erlebt: Er verkaufte Blue Byte die Rechte an seinem Aufbauhit **Die Siedler**. Die Firma schuf **Siedler 2** – ohne Wertich. Wenn es Reibereien mit dem Publisher gibt, geben Entwickler eine Serie sogar ganz auf und wenden sich neuen Partnern und Spielideen zu.

Die Ideenfindung für die Fortsetzung beginnt vor Veröffentlichung des Vorgängers. Wie bei einem Original erstellen die Designer eine Marktanalyse, um einzuschätzen, wie gut sich ihr Spiel verkaufen wird. Wieder diskutieren sie Ideen und Konzepte. Wieder kalkulieren sie das Budget und erstellen einen detaillierten Projektplan. Wieder entsteht zunächst ein Prototyp, der dann nach und nach verbessert wird. Mit einem Unterschied: »Der Käufer des Vorgängers möchte sein geliebtes Spiel wieder erkennen«, weiß Wertich. Grundlegende Elemente müssen also erhalten bleiben: **Spellforce 2** wird kein **C&C**-Klon.

Fazit

Wie entsteht ein PC-Spiel? Längst nicht mehr im romantischen Hinterzimmer, sondern in einem professionellen Dienstleistungsnetzwerk, in dem Firmenpartnerschaften geschlossen und Euro-Millionen in Projekte investiert werden. Wie die Musik- und die Filmindustrie ist die Spielebranche ein kreatives Geschäft, in dem Visionen in Produkte umgesetzt werden. Die Spieleindustrie verbucht einen Jahresumsatz von 22 Milliarden Dollar. Die Idee eines Designers geht einen weiten Weg, bis sie beim Spieler ankommt. Am Ergebnis hat sich aber nichts geändert: dem Spaß. GR

BERUFE IN DER SPIELEBRANCHE



Damit Sie sich ein Bild davon machen können, wer an Entstehung und Veröffentlichung eines PC-Spiels beteiligt ist, packen wir unsere Reportserie »Jobs in der Spielebranche« auf die Heft-CD/DVD. Diese Folge dreht sich um Pressesprecher und Redakteure.



Vom Spiel zum Buch

LESEN SIE WEITER

Computerspiele drehen den Spieß um: Sie setzen nicht mehr nur Ideen aus Buch- und Filmgeschäft um. Heute dienen sie selbst als Vorlage für erfolgreiche Romane.

Der Orc hatte seine lange Streitaxt gezogen und wirbelte sie nun, unverstündliche Kampfschreie ausstoßend, über seinem Kopf. Der Zwerg Falstad antwortete mit einem kehligen Brüllen und schien seine vorherige Sorge um Elfin Vereesa abgelegt zu haben. Die Freude auf den bevorstehenden Kampf überwog eindeutig!

Sie erwarten nach diesen Zeilen eine neue Erweiterung von **WarCraft 3** oder gar einen Nachfolger? Fehlanzeige. Diese Szene ist ein Auszug aus dem Roman **Der Tag des Drachen**, basierend auf der Strategieserie.

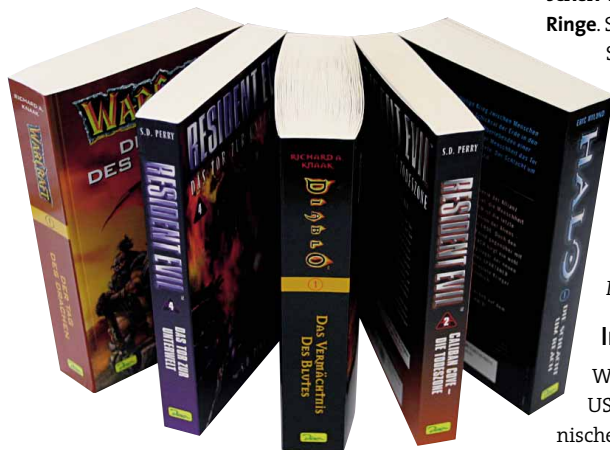
Die Dominanz auf dem Medienmarkt verschiebt sich schleichend: Viele Spiele bedienen sich nicht mehr einer literarischen Vorlage wie **Dune** oder **Der Herr der Ringe**. Stattdessen liefern neu erschaffene Spiel-Universen selbst die Basis für Geschichten in Buchform. Dafür ist **Der Tag des Drachen** nur ein Beispiel von vielen. Allein beim deutschen Verlag Panini Dino sind über 30 Werke aus der Welt der Computerspiele herausgekommen – und bis heute über 270.000 Mal über die Ladentheke gegangen.

Import aus Amerika

Wie so oft kommt der Trend aus den USA. »Irgendwie bin ich auf amerikanische Romane über Computerspielewel-

ten gestoßen«, sagt Jo Löffler, Produzent der Bücher bei Panini Dino. »Ich habe sie gelesen und mich gleich verliebt.« Löffler machte Nägel mit Köpfen. Im März 2002 veröffentlicht der Verlag aus Stuttgart mit **Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung** seinen ersten deutschen Spieleroman, übersetzt aus dem Englischen. Er gibt die Ereignisse des ersten Teils der Videospielserie **Resident Evil** in Buchform wieder: Draufgänger Chris Redfield und die Ex-Diebin Jill Valentine gehen mysteriösen Todesfällen in der Nähe eines alten Hauses im Bergstädtchen Raccoon City nach. Das Haus gehört dem gewaltigen Umbrella-Unternehmen, das dort seit Jahren geheime Genforschung betreibt – angeblich zum Wohle der Menschheit.

Die anfängliche Angst Löfflers, mit dem Projekt zu scheitern, war unbegründet. 30.000 Mal hat sich das Buch bis Ende 2004 verkauft. Zum Vergleich: Ein Roman gilt in Deutschland ab 10.000 Exemplaren als Erfolg. Darum schien es nur logisch, weitere





Das Videospiel Resident Evil hat neben Hollywood auch die Autoren von Lizenzgeschichten beeindruckt.

Übersetzungen und mittlerweile auch eigene Romane zu produzieren, etwa zu **Diablo**, **Halo**, **Tomb Raider** und **Sacred**. Jeder Band kostet um die zehn Euro und umfasst zwischen 250 und 400 Seiten Lesestoff.

Blizzard legt vor

Die Romane werden in den seltensten Fällen von den Spieledesignern selbst verfasst. 2000 veröffentlichte etwa der Blizzard-Vordenker Chris Metzen das **WarCraft**-Werk **Of Blood and Honor** – eine Ausnahme. In der Regel schreiben erfahrene Lohnautoren Geschichten, die mit den Entwicklerstudios abgesprochen und mehr oder weniger stark an die Spiele an-

gelehnt sind – so wie die restlichen Bücher zur **WarCraft**-Reihe. »Blizzard-Spiele wie **WarCraft**, **StarCraft** und **Diablo** liefern einen tollen Hintergrund für Romane, weil es funktionierende und sehr komplexe Fantasy- und Science-Fiction-Welten sind. Die können wir im Buch episch erweitern«, sagt Jo Löffler. So erzählt eines der Bücher die Geschichte des nie veröffentlichten **WarCraft**-Adventures. **Der Lord der Clans** beschreibt die Abenteuer des Orcs Thrall, den Spieler als charismatische Heldenfigur aus **WarCraft 3** kennen. Der Roman setzt zeitlich davor an. Nach der Niederlage der Orcs gegen die Menschen finden die grünhäutigen Grobklotze zu ihren schamanischen Wurzeln zurück. Der junge Orc Thrall, einst Sklave der Menschen, wird zu ihrem neuen Führer: »Ab und zu fiel Thralls Blick auf das immer stärker zerschlissene Wickeltuch mit dem Symbol des weißen Wolfskopfes auf blauem Grund. Dann sah er schnell weg, weil er meinte, dass seine Gedanken diesen Pfad nicht betreten sollten. Was hätte es gebracht? Er hatte genug Bücher gelesen, um zu wissen, dass die Orcs in kleinen Gruppen lebten, von denen jede über ein eigenes Symbol verfügte. Was also hätte er denn tun sollen? Seinem Herren Blackmoore sagen, er wolle kein Sklave mehr sein? Trotzdem es absurd war, ließ ihn der Gedanke nicht mehr los.«

Verliebte Helden

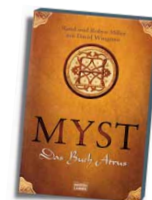
Claudia Kern hat den **WarCraft**-Roman aus dem Englischen übersetzt. Kern ist eine erfahrene Autorin im Bereich der Lizenzgeschichten, sie hat **Perry Rhodan**-Romane veröffentlicht und Sachbücher zu TV-Serien wie **Buffy** und **Star Trek** verfasst. Sie ist sich sicher, dass sie die Atmosphäre des

SPIELE AUF PAPIER

FANTASY-ROMANE

Diablo: Das Vermächtnis des Blutes

Wie das Spiel, so das Buch: Auch hier werden Gräber geplündert. Und das wird dem Söldner Norrec Vizharan zum Verhängnis. Nachdem er sich die frisch gestohlene Rüstung des Blutes übergestülpt hat, verliert er die Kontrolle über sich und verspürt einen unbändigen Durst nach Blut. Ist er einem Dämon verfallen? Der Ausflug in die **Diablo**-Welt beginnt zäh, baut dann aber Spannung auf. **Umfang: 414 Seiten; Preis: 9,95 €**



Myst: Das Buch Atrus

Spieler bekommen mit diesem Roman aus der Buchtrilogie die Vorgeschichte zum ersten Teil von **Myst** geliefert. Im Mittelpunkt steht der junge Atrus, dessen Vater eigene Welten erschaffen hat und von seinen Geschöpfen verehrt wird. Nun probt der Sohnmann den Aufstand gegen des Vaters Gottesmacht. Gut geschrieben, aber die Geschichte ist – wie auch das Spiel – gewöhnungsbedürftig. **Umfang: 398 Seiten; Preis: 8,90 €**

WarCraft: Der Lord der Clans

Die Orcs waren nicht immer blutrünstig. Eigentlich sind sie ein schamanischer Stamm, der mit der Natur im Einklang gelebt hat. Der junge Orc Thrall will sein Volk nach dem verlorenen Krieg gegen die Menschen wieder zu ihren Wurzeln führen. Der Roman der erfahrenen Autorin Christie Golden erzählt die Ereignisse des nie veröffentlichten **WarCraft**-Adventures. Ein Muss für Fans! **Umfang: 302 Seiten; Preis: 9,95 €**



SCIENCE FICTION

Resident Evil:

Die Umbrella Verschwörung

Ganz nah am Computer- und Videospiel ist das erste Buch von **Resident Evil**. Die Geschichte von Chris Redfield und Jill Valentine in der mysteriösen Umbrella-Villa wird auf 280 Seiten nacherzählt – mit allen Details, Charakteren und sogar den Rätseln. Spannende Grusel-Action und gute Dialoge machen den Roman absolut lesenswert. **Umfang: 284 Seiten; Preis: 8,95 €**



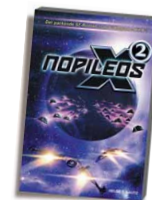
StarCraft: Libertys Kreuzzug

Sehnsucht nach den fiesen Zerg oder den mächtigen Protoss? Dann ist dieser Roman genau das Richtige. Er erzählt die Geschehnisse der ersten Kampagne der Terraner im Computerspiel aus der Sicht des Reporters Michael Liberty, der beim Überfall unbekannter Aliens auf einen besiedelten Planeten zu tief in Dingen wühlt, die einige Fraktionen lieber geheim halten wollen. Während des Lesens macht sich unweigerlich Nostalgie breit. **Umfang: 236 Seiten; Preis: 9,95 €**



X2: Nopileos

Eine wahre Flut an Emails erhielt Autor Helge Kautz, als er in seinem ersten X-Roman das Echsenwesen Nopileos auf einem Planeten abstürzen ließ. Damit war der Charakter eigentlich von der Bildfläche verschwunden. Aber die Fans wünschten sich eine Rückkehr. Und so taucht der Leser im zweiten Buch in die Abenteuer des Nopileos nach seinem Absturz ab. Solide Science-Fiction-Kost, die man lesen kann, auch ohne X gespielt zu haben. **Umfang: 412 Seiten; 9,95 €**



Jo Löffler, Produzent von Spiele-Romanen, hat klare Qualitätskriterien: »Die Buchautoren müssen die Spiele auch gespielt haben.«



Das Warcraft-Adventure hat es nie in den Handel geschafft. Die Story erzählt jetzt das Buch.



Doom 3: Kann der Ego-Shooter als Vorlage für einen spannenden Roman dienen?

Spiele optimal einfangen und in einem Buch wiedergeben kann: »Ich bin absolut begeisterte Warcraft-Spieler. Ich habe Nächte durchgespielt. Ich bin sehr lange durch diese faszinierende virtuelle Welt gezogen. Heute habe ich ein Feeling dafür, wie man sie in einem Buch umsetzt.« Spannend sei, was man aus den unterschiedlichen Charakteren des Spiels machen könne. »Du kannst ihnen noch ganz andere Facetten hinzufügen, als die Spieler es aus dem Computerspiel kennen.« So verliebt sich Thrall im Buch zum Beispiel unsterblich in die menschliche Tochter seines Herren, als er noch ein Sklave ist. »Eine Liebesgeschichte zwischen Orc und Mensch gibt es in den Spielen nicht.«

Spiel, Roman, Spiel

Nicht alle Romane bedienen sich der Charaktere aus den Computerspielen; oft nutzen sie nur die Spielwelt, um ihre eigene Geschichte zu erzählen. Ein Beispiel dafür sind die beiden Romane zur Weltraumsimulation **X – Beyond the Frontier** des deutschen Entwicklerteams Egosoft. Der Autor Helge Kautz konnte beim Schreiben nicht auf eine derart umfangreiche Hinter-

grundgeschichte wie in einem Blizzard-Spiel zurückgreifen. »Beim Spielen von X ist mir aufgefallen, dass an vielen Stellen mit einer Geschichte gespart wurde. Ich wollte diese Lücke schließen«, sagt Kautz, der hauptberuflich bei Publisher THQ arbeitet. So ist er auf die Idee zu einem Roman gekommen. Kautz hat viele Stunden mit X zugebracht und sich immer dann Notizen gemacht, wenn die Story Fragen offen ließ. »Irgendwann hatte ich eine ganze Kladde zusammen.« Über den Inhalt hat er lange mit Freunden und Kollegen gesprochen. Dann begann er zu schreiben. Herausgekommen ist das Buch **Farnhams Legende**, das bis auf das Universum nichts mit dem Computerspiel gemein hat. Trotzdem beeinflusste es sogar den Spiel-Nachfolger **X2 – Die Bedrohung**. Einige Städte und das von Aliens genutzte »zuranische« Zeitsystem – von Kautz erdacht – fanden den Weg ins Programm. Auch das Buch wurde bereits fortgesetzt. »Nopileos« ist der Protagonist des gleichnamigen zweiten Romans. Das echsenartige Wesen war im Vorgänger mit seinem Raumschiff abgestürzt und muss sich nun auf einer fremden Welt zurechtfinden. Kautz' Fans danken es ihm. Ein Leser schreibt im Rezensionsteil des Internet-Händlers Amazon über das Science-Fiction-Buch: »Ich bin wirklich begeistert. Es ist ein erfrischend guter und leicht zu lesender Roman.«

Sucht wie bei einer TV-Serie

»Der Erfolg gibt uns recht«, sagt Jo Löffler. »Wenn du dich in ein Spiel richtig eingearbeitet hast und dann die Endsequenz über den Bildschirm flimmert, taucht unvermittelt die Frage auf: Wie geht's weiter? Das ist wie bei einer TV-Serie.« Auch Autorin Claudia Kern macht in diesem Punkt die Faszination der Bücher fest: »Du willst noch tiefer in etwas eintauchen, was dich

ohnehin schon weit über 30 oder 40 Stunden beschäftigt hat. Dann ist ein Buch als Fortsetzung doch optimal.«

GameStar-Leser Sven Bösking (23) kann den Profis beipflichten: »Es ist spannend, über das Spiel hinaus etwas über die dort gezeigten Welten zu erfahren. Man wird über kurze Zeit gut unterhalten.« Er hat einige Romane zu **Warcraft** und **StarCraft** gelesen. Allerdings ordnet sie der Fantasy-Liebhaber qualitativ hinter bewährten Serien wie **Das Rad der Zeit** ein. Gut findet er bei den **StarCraft**-Geschichten, dass er bekannte Charaktere aus dem Spiel trifft. »So erkenne ich mein Spiel in dem Buch wieder.« Gestört hat ihn dagegen, dass der Autor versucht, die Spielmechanik im Text umzusetzen. »Dauernd werden irgendwelche Basen infiltriert. Das muss ich nicht unbedingt lesen, das spiele ich lieber.«

Ein Buch zu Doom?

Jo Löffler dagegen möchte das lesbare Spielerlebnis noch weiter forcieren. Derzeit arbeitet er mit seinem Team an der Übersetzung eines Romans über den ersten Teil des Ego-Shooters **Doom**. Wo ist in einer solchen Ballerorgie die Geschichte? »Ein guter Autor kann auch aus dieser Vorlage ein spannendes Buch machen«, versichert Löffler. Der Roman wird aus der Ich-Perspektive erzählt; die düstere Stimmung aus **Doom** soll auch beim Leseerlebnis rüberkommen. »Klar gibt es hier auch Dialoge. Aber das Hauptaugenmerk liegt auf dem eigentlichen Inhalt des Spiels: Hier müssen möglichst viele Gegner zur Strecke gebracht werden.« Fans der Serie können das Buch mit dem Titel **Kneedeep in the Dead** ab dem 18. Februar 2005 bei ihrem Buchhändler abholen. Sie werden entscheiden, ob das Konzept der Computerspiele in Buchform weiterhin erfolgreich sein kann.

Christian Pfeiffer / CS



Science-Fiction-Liebhaber Helge Kautz hat das Universum der deutschen Weltraumsimulation X episch erweitert.

Der Blück zurück

DAS SPIELEJAHR 2004

Ankündigungen, Einstellungen, Entlassungen, Firmengründungen und -pleiten, der Steam-Skandal – auch 2004 ging's in der Spiele-Branche aufregend zu. Wir fassen zusammen.

Wenn's im Januar draußen stürmt und schneit, sitzen GameStar-Redakteure gerne mit einem Tässchen Glühwein am Redaktionskamin und erinnern sich an das vergangene Jahr – natürlich aus der Sicht eines Spielefans. Lesen Sie, was uns (und wohl auch Sie) im starken PC-Jahr 2004 bewegt hat.

Shooter-Overflow

Keine Frage, 2004 war ein Traumjahr für Actionfans: Den Reigen hochkarätiger Shooter läutet im Frühjahr **Far Cry** ein. Neben der technischen Brillanz beeindruckt uns vor allem die KI des deutschen Programms. Publisher Electronic Arts erkennt

das Potenzial der Coburger Entwickler Crytek und nimmt die Yerli-Brüder und ihr Team unter Vertrag. Ein **Far Cry 2** wird es von EA jedoch aus rechtlichen Gründen nicht geben. Im Sommer legt id Software mit dem lang erwarteten **Doom 3** nach und spaltet die Actiongemeinde: Der unübertroffenen Horror-Atmosphäre des Titels stehen Simpelrätsel und der ewig gleiche Spielablauf gegenüber. Im November schließlich sorgt Valve mit **Half-Life 2** für Ärger: Zwar ist das Spiel erstklassig, doch die Online-Registrierung per Steam nervt, zumal sie kurz nach Verkaufsstart Stunden dauert oder gleich gar nicht funktioniert. Dafür nutzt **Half-Life 2** konsequent seine

Physik-Engine: Mit der Gravity-Gun bauen Sie Leitern aus Tonnen. Zwar berechnen auch die anderen »großen« Shooter physikalische Effekte einigermaßen korrekt, die kommen jedoch spielerisch kaum zum Einsatz. In Sachen Optik, KI und Physik setzen **Far Cry**, **Doom 3** und **Half-Life 2** die Standards für die nächsten Jahre. Schließlich werden viele Entwickler eine der drei bewährten 3D-Engines lizenzieren und für ihre kommenden Titel nutzen.

Nicht nur bei der Action, auch im Strategie- und Rollenspiel-Genre brachte das Jahr 2004 mit **Rome**, **Siedler 5**, **Dawn of War**, **Sacred** oder **World of Warcraft** starke Titel. Allerdings sind diese Spiele »nur« erstklas-

Die Spiele-Branche 2004

Januar

Das Jahr beginnt mit einer Schreckensmeldung für die Fans von Endzeit-Rollenspielen: **Fallout 3** wird gestoppt. Dafür kündigt Sunflowers **Anno War** an, allerdings mit neuem Entwickler. Related Designs (**Castle Strike**) kümmert sich um den neuesten Teil der Aufbauserie, bislang waren die Österreicher von Max Design dafür verantwortlich. Was war sonst: Olli Kahn gewinnt seine Klage gegen EA Sports, er wollte sein Gesicht nicht in **Fifa WM 2002** sehen.

März

Trubel bei Crytek (**Far Cry**): die Polizei durchsucht wegen Verdachts auf Raubkopien die Firmenbüros. Allerdings bleibt die Aktion ohne Konsequenzen für die Yerli-Brüder, die Arbeiten am Shooter gehen ungehindert weiter. Was war sonst: Blizzard muss wegen des Weggangs mehrerer Mitarbeiter zwei Projekte einstellen. LucasArts tritt trotz Fan-Protesten das **Adventure Sam & Max 2** in die Tonne. Der deutsche Entwicklerverband G.A.M.E. wird gegründet. EA schließt das Entwicklerstudio Origin (Ultima-Reihe).

Mai

Auf der E3 in Los Angeles zeigt Valve zum ersten Mal **Counterstrike Source**, von **Half-Life 2** gibt's nur Filme, von **Doom 3** nur die Xbox-Fassung. id Software bestätigt jedoch die Arbeit an einem geheimen Projekt. Am Messestand von Electronic Arts läuft erstmals **Battlefield 2**. Was war sonst: Nach vielen Verschiebungen erscheint endlich **Söldner**, allerdings schwer bug-geplagt. Designer Harvey Smith (**Deus Ex 2**) verlässt Ion Storm und sucht nach neuen Arbeitgebern.

Februar

Atari schließt das Entwicklerstudio Legend (**Unreal**, **Wheel of Time**). Offensichtlich blieb der letzte Titel, **Unreal 2**, finanziell hinter den Erwartungen zurück. Was war sonst: GameStar- und GamePro-Leser wählen **Knights of the Old Republic** zum Spiel des Jahres 2003. Erste Bilder von **Quake 4** tauchen im Internet auf, müssen aber auf Druck von Activision schnell wieder verschwinden. Microsoft legt das Online-Rollenspiel **Mythica** auf Eis, wohl aus Angst vor **World of Warcraft**.

April

Gerade erst erschienen wird Anfang des Monats der Ego-Shooter **Far Cry** indiziert. Grund ist unter anderem die realistische Ragdoll-Physik. Publisher Ubisoft veröffentlicht hastig eine entschärfte deutsche Version ohne zuckende Gegnerleichen. Was war sonst: **Gothic 3** taucht erstmals in einem Jowood-Geschäftsbericht auf, vorher gab's nur Gerüchte. Endzeit-Fans frohlocken: **Interplay** will **Fallout 3** doch bringen, ein Entwickler steht allerdings noch nicht fest.

Juni

Das FBI verhaftet in mehreren Ländern Cracker, die am Code-Diebstahl von **Half-Life 2** im Sommer 2003 beteiligt waren. Der traditionsreiche Publisher Interplay macht endgültig dicht, das Schicksal von **Fallout 3** ist wieder offen. Was war sonst: Vivendi Universal entlässt wegen Umstrukturierungen in den USA 350 Mitarbeiter. Das Internet-Rollenspiel **Warhammer Online** wird eingestellt.



Far Cry: Mit ihrem Ego-Shooter setzten die Yerli-Brüder Deutschland auf die Shooter-Weltkarte.



Doom 3: Der Action-Kracher inspirierte Zeitungs- und Fernsehjournalisten zu Spiele-Hetzbeiträgen.



Half-Life 2: Die physikalisch korrekte Ballerei bekam trotz Steam-Schikanen Höchstwertungen.

sige Vertreter ihres Fachs, grafische Meisterleistungen oder spielerische Knüller fehlen. Lediglich **Rome** überrascht mit seiner starken künstlichen Intelligenz, die ein Weltreich mühelos verwaltet.


Medien-Hetze

Eigentlich gut: immer öfter werden 2004 Massenmedien wie Zeitungen oder Fernsehen auf das Hobby Computerspiele aufmerksam. Allerdings erzürnen manche Journalistenkollegen die Spielerschaft: im Oktober erscheint unter dem Titel »Die Verdammung der Republik« ein Artikel in der Süddeutschen Zeitung, der die **Doom 3**-Fans zu Proteststürmen im Internetforum

des Blattes veranlasst ([WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A41](http://www.gamestar.de/quicklink/A41)). Wir laden den Autor des Beitrags in die Redaktion ein und führen ein sehr interessantes Gespräch, prompt folgen ausgewogenere Artikel über die Arbeit der USK und Profispielern.

Weniger verständig zeigt sich das ZDF: Nach einem polemischen und obendrein schlecht recherchierten Beitrag in der Sendung **Frontal 21** laden wir dessen Autor ebenfalls zu uns ein. Der Kollege kommt, diskutiert mit uns und dreht nebenbei ein Interview mit der Kollegin Petra Schmitz für die Frauensendung **Mona Lisa**. Allerdings wird das Material nie gesendet, Petras Aussagen passen nicht ins reißeri-

sche Konzept der Fernsehmacher. Sie schimpfen lieber über sexistische Computerspiele und untermalen den Hetzbeitrag mit einseitig ausgewählten Bildern aus **GTA 3**. Unser Fazit: Es ist noch ein langer Weg, bis in den Medien angemessen über das Hobby Spiele berichtet wird.

Doch trotz des herbstlichen Ärgers über unfaire Berichterstattung – 2004 war ein gutes Jahr für Spieler, gerade auf dem PC. In jedem Genre gab es »große« Titel, die in wichtigen Bereichen wie KI und Physik zukunftsweisend sind. Daran müssen sich kommende potenzielle Hits wie **Stalker**, **Unreal 3** oder **Age of Empires 3** messen lassen. Mal sehen, was 2005 so bringt... 

Juli

Und schon wieder ein totes Online-Rollenspiel: EA stoppt die Entwicklung von Ultima X: Odyssey. Dafür bekommt Fallout 3 bei Bethesda (Morrowind) ein neues Zuhause. Der Endzeit-Shooter Stalker wird auf das Jahr 2005 verschoben – die Entwickler brauchen mehr Zeit für Missions-Design und Rollenspiel-Elemente. Was war sonst: Mitte Juli ist Doom 3 endlich fertig und geht ins Presswerk. EA gibt eine »strategische Partnerschaft« mit Crytek bekannt.

September

Steam-Nutzer jubeln, sie bekommen die ersten Datenpakete von Half-Life 2 auf die Festplatte geliefert. Weniger lustig geht's bei Acclaim zu, der Publisher (Turok) schließt seine Pforten – das Rennspiel Juiced geht an THQ. Was war sonst: Allen eingestellten Online-Rollenspielen zum Trotz kündigt Perpetual Entertainment für das Jahr 2007 einen solchen Titel im Star Trek-Universum an. Verkehrte Welt: Larry 8 erscheint in den USA in einer entschärften Version.

November

Half-Life 2 ist fertig und sorgt prompt für Ärger: Die zwangsweise Steam-Registrierung dauert Stunden oder klappt gar nicht. Zudem fehlt auf der deutschen Verpackung ein deutlicher Hinweis, dass eine Internet-Verbindung nötig ist. Tausende Kunden sind verärgert, das Spiel ist trotzdem Spitze. Was war sonst: Die ZDF-Sendung Frontal 21 erzürnt die Spieler-Gemeinde mit einem einseitigen Hetzbeitrag. Entwickler-Urgestein Warren Spector verlässt Ion Storm und will nur noch als Berater arbeiten.

August

Doom 3 ist da und spaltet die Spieler – Shooter-Referenz oder bessere Grafik-Demo? Die Games Convention in Leipzig wird mit über 100.000 Besuchern zum vollen Erfolg, selbst internationale Entwickler wie Mark Rein (Unreal 3) sind von der Messe begeistert. Was war sonst: LucasArts entlässt Mitarbeiter. Warner Bros. übernimmt die Fear-Entwickler Monolith. GameStar verbessert mit einem großen Relaunch unter anderem das Wertungssystem.

Oktober

Streit unter Deutschlands Spieleschaffenden: Der VUD (Verband Unterhaltungssoftware Deutschland) beschließt seine Auflösung. Damit fehlt der deutschen Spiele-Branche in Zukunft eine Lobby-Organisation. Was war sonst: Auch ohne die Unterstützung von Games Workshop soll die Arbeit an Warhammer Online weiter gehen. Der europäische Beta-Test von World of Warcraft startet, im Internet werden über 200 Euro für einen Account geboten.

Dezember

Alles Gute, BPJM – die Indizierungsbehörde feiert ihren fünfzigsten Geburtstag. Freude für Strategiespieler: Ensemble kündigt Age of Empires 3, Electronic Arts ein neues C&C im Alarmstufe Rot-Universum an. Was war sonst: Jowood verspricht per Pressemitteilung Gothic 3 für das Jahr 2005. Take 2 nennt als Datum für die PC-Version von GTA San Andreas den 10. Juni 2005. Übernahmegerüchte: EA beteiligt sich zu knapp 20 Prozent an Ubisoft.

Tops und Flops

UND DANN WAREN DA NOCH...

In unserer Fastfood-Gesellschaft bleiben nicht ganz so wichtige Dinge häufig unbeachtet. Wir zeigen für Sie mit dem Finger auf Bemerkenswertes am Wegesrand 2004.

...die Überraschungshits des Jahres

1. Joint Operations

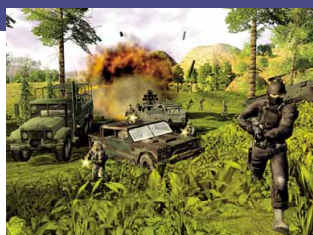
Novalogics Geniestreich verwies andere Team-Shooter auf die Plätze. Ein geniales Punktesystem und riesige Karten machten es möglich.

2. Chronicles of Riddick

Die Filmlizenz-Action entpuppte sich als brillanter Genremix mit Coolness-Faktor »Unendlich«.

3. Trackmania

Rennstrecken selber basteln und dann ab in den Multiplayer-Modus. Hochgradig suchterregend. Vor allem im LAN ein großer Spaß.



...Melodien zum Verlieben

1. Chronicles of Riddick

Selten setzte ein Soundtrack solche Akzente. Gustaf Grefbergs Orchester-Synthi-Mischung unterstreicht brillant das Geschehen in Butcher Bay.

2. Schlacht um Mittelamerika

Howard Shores Filmmusik spielt auch im Strategie-Titel eine der Hauptrollen. Der Gänsehautfaktor reicht so hoch wie das Schattengebirge.

3. Sacred

Angenehm Orchesterles versüßt das Rollenspiel. Gibt es sogar auf einer eigenen CD.



...diverse Synchro-Debakel

1. Larry 8

Sprechen kann Oliver Pocher. Vor allem schnell. Aber nicht gut. Nicht gut genug jedenfalls, um als Larry Laffer bestehen (haha) zu können.

2. Die Siedler 5

Kalkofe kommentiert den fünften Teil der Siedler betont lässig. Zu lässig für unseren Geschmack.

3. Half-Life 2

Die deutsche Version klingt, als hätten die Azubis der Poststelle von Publisher Vivendi Universal Alyx und Co. ihre Stimmen geliehen.



1. Half-Life 2

Valve macht dicht: Wer kein Internet hat, um sich zu registrieren, darf den Shooter nicht spielen.

2. Rome

Wer »böse Software« (Clone-CD oder ähnliches) auf der Festplatte hatte, konnte das Strategie-Highlight des Jahres nicht starten.

3. Spellforce

Gleiches Problem wie bei Rome. Tausende verärgerte Spieler beschwerten sich in Foren und per Mails über die Gängelei der Entwickler.



...mehr Bugs als in Starship Troopers

1. Soldner

Zig Patches brauchte die ambitionierte Multiplayer-Ballerei, um halbwegs zu laufen. Spielen will es inzwischen dennoch kaum jemand.

2. Vampire 2

Voll fieser Storybugs. Nicht Troika, sondern Fans bastelten einen Hilfe-Patch für das Rollenspiel.

3. The Fall

Erst nach ganzen fünf Patches hielten wir das Rollenspiel für testbar. In der Zwischenzeit verdingten sich die Käufer als Beta-Tester.



...Mehrspieler mit Köpfchen

1. Splinter Cell 2

»Spione gegen Söldner« – ein geniales wie komplexes Prinzip. Im Internet gut, im LAN brillant.

2. Joint Operations

Nur wer innerhalb der Mannschaft richtig funktioniert, wird belohnt. So erst wird ein Team-Shooter seinem Namen gerecht.

3. Arena Wars

Bekannte Shooter-Modi in einem reinrassigen Strategiespiel, das Ihnen den Gegner und seine Emotionen per Videostream zeigt. Genial.



Das Levelbau-Accessoire des Jahres.



Die coolste Frau im Spielejahr 2004.



Der coolste Mann im Spielejahr 2004.



Das Haustier des Jahres 2004.



HALL OF FAME

WARCRAFT 2

Ein gewaltiger Sprung fürs Echtzeit-Genre!

Wer Ende 1995 mit der Coolness von PC-Spielen protzen wollte, startete einfach **WarCraft 2** und klickte ein bisschen auf den Einheiten herum. Wenn dann die Schiffsbesatzung ein Lied anstimmte, die Kobolde »Ich jag' alles in die Luft!« riefen oder die Ritter genervt »Hast du kein Königreich zu regieren?« fragten, war das Staunen groß: So coole Sprachausgabe gab es davor in keinem Echtzeit-Strategiespiel. Der Titel begründete den Ruf von Blizzard als Edelschmiede. War der Vorgänger noch ein solider, aber konventioneller **Dune 2**-Klon, führte Teil 2 fast schon verschwenderisch viele Neuerungen ins Genre der Echtzeit-Strategie ein. Die berühmteste davon ist der »Fog of War«, der Schlachtnebel, der in der Übersichtskarte alle Regionen verdeckt, in die eigene Truppen zurzeit keinen Einblick haben.

Oger im Bluttausch

Aber gemacht, erstmal kurz zum eigentlichen Spielprinzip: In **WarCraft 2** befehligen Sie in zwei Kampagnen entweder die menschliche Koalition oder die orcische Horde im Kampf um die Vorherrschaft im Lande Azeroth (ebenfalls der Schauplatz von **World of Warcraft**). Dazu erbauen Sie Basen (mithilfe der Ressourcen Holz und Gold), züchten Truppen heran und versuchen, die Stellungen des Feindes zu überrennen. So weit, so normal; raffiniert wird es durch die gelungene Balance der Truppentypen, durch die Einheiten-Upgrades und nicht zuletzt durch den Einsatz von Magie. Wer einmal erlebt hat, wie ihm neun durch den Bluttausch-Zauber verstärkte Oger die Basis zerlegt haben, weiß wovon wir reden. Und die

Schlachten tobten quer über die ganze Karte: Drachen flogen in die unzugänglichsten Ecken und speien Feuer auf wehrlose Nahkämpfer; Kanonenboote befahren die Meere und attackieren von See nah ans Wasser gesetzte Gebäude.

Boah! SVGA!

Die Grafik (die in damals großartigen 640x480 Pixeln erstrahlte) ist so nett gezeichnet, dass man sie auch heute, gute neun Jahre später, noch ohne Würgeiz anschauen kann. Ein guter Soundtrack und die eingangs erwähnte Sprachausgabe tun ein Übriges.

Der größte Clou ist aber der komfortable Karten-Editor, eine totale Neuerung im Genre. Der ist so einfach zu bedienen, dass Anfang 1996, wenige Wochen nach Erscheinen des Spiels,



Menschen mit Magier zerstören die Orc-Basis.

schon massenhaft neue Maps im Internet und in Mailboxen zu finden waren.

Übrigens spaltete **WarCraft 2** die Strategen in zwei Lager: **C&C**-Fans sowie **WarCraft**-Anhänger, wobei die Freunde gepflegter Solokampagnen eher **C&C** und die Multiplayer-Spieler klar **WarCraft 2** zuneigten. Die 1999 erschienene Battlenet-Edition (inkl. Addon **Dark Portal**) trug den Wünschen der Fangemeinde Rechnung und ermöglichte den Zugang zu Blizzards Mehrspieler-Servern.

So, und nun ist dieser Artikel und damit auch das Heft fast zu Ende. Als kleinen Rausschmeißer noch eine sinnlose Information: Am Ende der Credits von **WarCraft 2** wurde der Hinweis eingeblendet: »No pixels were harmed during the making of this game«. Sehr nett. **GUN**



Heftige Orc-Attacke von See aus: mit Kampfschiffen und Drachen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Sehr gute Einheiten-Balance
- Komfortabler, sehr einfach zu bedienender Karten-Editor
- Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft (Drachen!)
- Gute Story, viele humorige Details (insbesondere die Sprachausgabe)
- 8 Spieler im Netzwerk (ab 1999 auch Online-Schlachten im Battlenet)
- Orcs! Orcs! Orcs!

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Bomico / Vivendi Universal

ENTWICKLER: Blizzard

QUELLE: Amazon.de

SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1995 / 1999

CA. PREIS: 8 Euro (BNE)

USK: ab 16 Jahre



HARDWARE MINIMUM:

486DX-33 mit 8 MByte RAM (Original); P60 mit 16 MByte RAM (Battlenet-Edition)

SO LÄUFT'S:

Die Battlenet-Edition läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT: GUT IM SOLOSPIEL, GRANDIOS IM MULTIPLAYER.

Die Vorletzte

AUF GUTE NACHBARSCHAFT

War es nicht schon immer Ihr Traum, in der Welt Ihres Lieblingsspiels zu wohnen? Nein? Doch! Aber was würden Ihre Nachbarn dazu sagen? GameStar forscht nach und liefert schockierende Fakten.



Wenn die Welt wie
HALF-LIFE 2 wäre...

...dann wäre Ihr Nachbar Herr Müller. Herr Müller ist ein 20 Meter hoher Strider, der mit seinen langen Armen Äpfel aus Ihrem Garten klaubt, per Maschinenkanone frisch gewaschene Unterhemden von Ihrer Wäscheleine ballert und seine Headcrab in Ihr Rosenbeet pinkeln lässt. Aber nicht mit Ihnen! Via Brecheisen schrotten Sie den Opel des Schurken und schleudern die Karre durch sein Küchenfenster – die Gravity Gun macht's möglich. Wenn Herr Müller erbost Sturm klingelt, verstecken Sie sich in der Kanalisation bei den Leichen. Soll Ihre Gattin Alyx doch den Kerl beruhigen. Notfalls mit dem Raketenwerfer. Danach geht's in die Firma. Sie arbeiten für einen hageren Beamten im blauen Anzug. Der redet Blödsinn und zahlt schlecht. Dafür gibt's Freifahrten mit dem Zug. Ist ja auch was.



Herr Müller wäre ein richtig netter Kerl, wenn er kein böser Strider wäre. Sie wissen ja: Nobody's perfect.



Wenn die Welt wie
WORLD OF WARCRAFT wäre...

...dann wäre ihr Nachbar Herr Schröder. Herr Schröder ist ein Orc und hat ein Ausrufezeichen über dem Kopf. Wenn Sie ihn ansprechen, gibt er Ihnen eine Quest: Sie sollen auf dem Parkplatz der Metro Brathähnchen (zu 3 Euro das Stück) jagen und deren Fleisch sammeln. An der Metro merken Sie, dass andere schneller waren: Alle Hähnchen sind weg. Stundenlang warten Sie, bis die Knusperhühner respawnen, und verkloppen sie dann mit Ihrem »Aktenkoffer der Wut«. Das Fleisch bringen Sie Schröder. Überraschung: Sie dürfen es behalten. Doch Ihr Kochen-Skill ist zu niedrig, um es zu braten. Zum Glück haben Sie kürzlich eine Level-15-Frau in Ihre Party (Familie) aufgenommen (geheiratet). Die Gute zaubert einen Hackbraten. Alles super. Wenn Ihre Schwiegermutter nur nicht so ein Drachen wäre.



Herr Schröder hat keine Idee, sondern einen Auftrag. Außerdem riecht er ziemlich streng und ist ein Orc.



Wenn die Welt wie
DOOM 3 wäre...

...dann wäre Ihr Nachbar Herr Fromm. Herr Fromm ist ein Scherzkeks und ein Zombie aus der Hölle. Er versteckt sich häufig in Ihrer dunklen Garage und springt Sie an, wenn Sie zum Auto schlendern. Langsam tasten Sie sich vor und suchen per Taschenlampe die Wände ab. Problem: Sie können entweder die Taschenlampe oder die Autoschlüssel in der Hand halten, aber nicht beides gleichzeitig. Also knipsen Sie die Leuchte aus. Plötzlich: Stöhnen! Fromm teleportiert sich in Ihren Rücken! »Verdammte Skriptereignisse!«, brüllen Sie und fliehen nach draußen. Dort geht Ihnen die Luft aus: Sie haben zehn Sekunden Zeit, wieder ins Haus zu kommen. Sie schaffen es nicht. Quickload. Jetzt wissen Sie ja, wo Fromm erscheint. Sie laden die Schrotflinte durch. Der wird sich wundern. **GR**

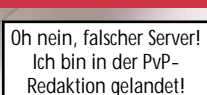


Herrn Fromm muss man einfach mögen. Den Witzbold. Im Zweiterberuf Zombie. Aus der Hölle. Ehrlich.

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 66: JEDER GEGEN JEDEN



Schluss mit World of Warcraft, ich logge mich wieder in der Redaktion ein. Mal sehen, was die Kollegen so treiben.





Am Kiosk erscheint
GameStar
4/2005
 am **23. Februar**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Keine Zeit für zarte Gefühle:
 Ballern und belagern
 Sie sich mit uns durch
 den Spielefrühling 2005



GAMESTAR CD/DVD

Wie jeden Monat bieten wir auch in der nächsten Ausgabe wieder eine erstklassige Vollversion. Dazu packt unser CD/DVD-Team spannende Demos zu neuen Spielen. Und freilich müssen Sie nicht auf informativ kommentierte Spiele-Videos zu allen wichtigen Neuerscheinungen verzichten. Dazu gibt's die neuesten Mods, Karten, Patches und Treiber.

TIPPS & TRICKS

Unser Tipps-Team liefert Profi-Tipps zu World of Warcraft, damit Sie gegen Monster und aggressive Mitspieler bestehen. Dazu gibt's Taktiken zu Republic Commando und natürlich massenhaft Kurztipps zu vielen aktuellen Spielen und Budget-Perlen.

PREVIEW

STRONGHOLD 2

Wir treffen uns mit Firefly-Chef Simon Bradbury und spielen die Burgenbau-Simulation **Stronghold 2**. Neben Informationen zu Kampf, Kampagne und Multiplayer verspricht Simon völlig neue Spielelemente – in unserer nächsten Ausgabe lesen Sie, was hinter der vollmundigen Ankündigung steckt.



PREVIEW

FEAR

PSI-begabte kleine Mädchen gegen schwer ausgerüstete Spezialeinheiten: Wir treffen uns mit den Entwicklern und verraten alles über Monoliths viel versprechenden Horror-Shooter Fear.



PREVIEW

SILENT HUNTER 3

GameStar geht unter: Mit Silent Hunter 3 sticht zum ersten Mal seit Jahren wieder eine vernünftige U-Boot-Simulation in See, wir bemannen Periskop, Ruder und Torpedorohre.



TEST

REPUBLIC COMMANDO

Zur Zeit der Klon-Kriege ziehen Sie in Star Wars: Republic Commando mit einem Spezialistenteam los, um die Feinde der Republik zu jagen. Ob Teamwork und KI klappen, zeigt der Test.

TEST

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Kann Knights of the Old Republic 2 mit Story und Rätseln seine Antik-Technik ausgleichen?

TEST

ACT OF WAR

London brennt, San Francisco ist in Gefahr – in Act of War retten Sie die Metropolen der Welt.

HARDWARE

TRENDS 2005

Die Cebit steht vor der Tür – unser Trendbarometer sagt schon jetzt, was 2005 toppt oder floppt.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.