GAMESTART

GESCHENKE! Da dieses Heft Sie rechtzeitig zu Weihnachten erreicht, haben wir uns natürlich über Geschenke für Sie Gedanken gemacht: Die Käufer der DVD-Ausgabe erhalten eine **Extra-CD** mit 73 Free- und Shareware-Spielen, aber nicht irgendwelchem Schund – diese sind redaktionell ausgewählt und taugen was! Unsere Abonnenten bekommen zudem ein in der GameStar-Geschichte absolut einzigartiges Objekt: das 16-seitige Satire-Heftchen **»HypeStar«**, eine Parodie auf GameStar und andere Spielezeitschriften. Wir wünschen viel Spaß damit!

MEINUNG MACHEN! Lassen Sie uns und damit auch die Spielehersteller wissen, was Sie wollen – und welches Spiel Sie in diesem Jahr besonders geliebt haben. Auf Seite 24 finden Sie unsere große Abstimmung zum **Spiel des Jahres**, machen Sie mit! Wenn's etwas detaillierter sein darf: Auf der CD/DVD im Menü »Extras« sowie auf ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M161 wartet der Fragebogen unserer alljährlichen Studie **Brand Awareness**, die Sie nutzen sollten, um Ihre Meinung über aktuelle Spiele kundzutun. Selbstverständlich gibt es für die Teilnehmer fette Preise zu gewinnen.

DIE SCHÖNSTE JAHRESZEIT! Draußen türmt sich der Schnee, die Temperaturen sinken – so soll es sein, denn endlich ist die Jahreszeit gekommen, in der niemand von uns Spielern umfangreiche Outdoor-Aktivitäten verlangt. Wenn fieses Schneetreiben herrscht, kann man endlich guten Gewissens daheim bleiben und die 300 Jahre der **Rome**-Kampagne auf »Hart« durchspielen. Oder stundenlang **Counterstrike** üben. Oder sich endlich den Vollversionen auf den gesammelten GameStar-DVDs widmen. In diesem Sinne wünschen wir...

...ein frohes Fest und ein neues Jahr mit viel Zeit zum Spielen,

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR SONDERHEFT: LINUX FÜR SPIELER

Linux ist leicht zu installieren, stabil und sicher. Doch taugt es auch zum Spielen? Die Antwort ist ja – seit dem 8.12. liegt unser Sonderheft Linux für Spieler am Kiosk. Samt DVD mit dem Betriebssystem Suse Linux 9.1 SE, einer umfangreichen Software-Sammlung und der Linux-Version von America's Army. Schritt für Schritt erklären wir, wie Sie Linux installieren, einrichten und Far Cry, Doom 3, UT 2004, WarCraft 3 & Co unter Linux spielen. Das Beste: Sie installieren Linux einfach zusätzlich zu Ihrem Windows.

GAMESTAR SONDERHEFT: WORLD OF WARCRAFT

Lange vor dem Release in Europa ist Blizzards Online-Rollenspiel in der Welt von WarCraft eine Ausnahmeerscheinung. Wir begleiten das Projekt ab dem 10. Januar 2005 mit einem umfassenden Werk für Ein- und Umsteiger. Profis liefern praktische Tipps, wie Sie das Leben in Azeroth richtig genießen können. Im Heft erwarten Sie 30 Seiten Kartenmaterial, auf der Heft-CD kommentiert Michael Graf die ersten Sternstunden seines Paladin. Bestellen Sie das World of Warcraft-Sonderheft versandkostenfrei über www.gamestar.de/shop.

2 VOLLVERSIONEN

O.R.B.

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Strategie SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: CPU mit 600 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 555 MByte; 12 Extras, Handb. (dt.), Kurztipps

[ ]	umschalten zwischen 2D- und 3D-Modus
[⇞]	Detailmodus
Mausrad	zoomen
[Strg] + [1] bis [9]	Einheiten gruppieren
[1] bis [9]	gruppierte Einheiten wählen
[F1]	Enzyklopädie
[F2]	Flottenmenü
[F3]	Minikarte
[F4]	Verhalten der aktuellen Einheit verändern
[F5]	Verhaltenseinstellungen
[D]	Datenbuch
[M]	Kapazitätsmenü
[B]	Baumenü
[R]	Forschungsmenü
[Pos1]	nächste Basis
[H]	nächste Einheit, Formation wählen
[T]	Verfolgungsmodus
[F]	Objektkamera

Unser Echtzeit-Strategiespiel **O.R.B.** entführt Sie in den Weltraum. Dort kämpfen Sie mit mächtigen Mutterschiffen und wendigen Gleitern um knappe Rohstoffe. Die Solokampagne bietet knapp 30 Einsätze. Der Grundstein jeder Mission ist die Entwicklung neuer Schiffstypen – insgesamt gibt es 21. Die Raumschiffe beherrschen praktische Spezialfähigkeiten wie Tarnung und Raumsprung. Taktische Tiefe bringen die Doktrinen ins Spiel. So bestimmen Sie bis ins Detail, wie sich Ihre Flotte verhält. Auch auf technischer Seite verwöhnt das Spiel: Die Bedienung ist komfortabel, und die Grafikengine zaubert schöne Lichteffekte. **Installation: O.R.B.** liegt in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Beim ersten Start des Spiels müssen Sie den folgenden CD-Key eingeben: **YF44UMREXUMJ3AX8**. Beachten Sie die Großschreibung. SAM

Unsere Flotte befindet sich im Anflug zur Erde.

In der 3D-Ansicht überzeugen die Lichteffekte.

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

NUR DVD

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Flipper SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: CPU mit 90 MHz, 16 MByte RAM
UMFANG: 430 MByte; Handbuch (dt.)

[Strg] links	linker Flipper
[Strg] rechts	rechter Flippper
[S]	starten
[⇞]	Magno-Save
[↵]	Kugel abschießen
[ ]	Flipper unten anstoßen
[Alt] links	Flipper links anstoßen
[Alt] rechts	Flipper rechts anstoßen
[Esc]	Menü
[↑]	Menünavigation oben
[↓]	Menünavigation unten
[←]	Menünavigation links
[→]	Menünavigation rechts

Flipperautomaten machen viel Spaß, allerdings sind sie eine teuere Angelegenheit. Unzählige Euro verschwinden im Münzschlitz, bevor der Highscore geknackt ist. Mit unserer Vollversion gehen Sie völlig kostenlos auf Punktejagd. Mit ein wenig Übung schießen Sie die Kugel bald gekonnt über Rampen, treffen Ziele und beherrschen das Spiel mit mehreren Bällen gleichzeitig. Der frei konfigurierbare Tisch bietet mehrere Schwierigkeitsgrade und verfügt über ein umfangreiches Regelwerk. Auch die Technik von **Fantastic Journey** überzeugt: Die Physik ist perfekt, der Sound wummert kräftig aus den Boxen, und das Spielfeld ist gut ausbalanciert. **Installation: Pro Pinball Fatastic Journey** liegt in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie benötigen keinen Patch. Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen. SAM

Bis zu vier Spieler gehen auf Highscore-Jagd.

CD/DVD-INHALT

KOMPLETTER INHALT: SIEHE INLAY (S. 171)

DIE SIEDLER 5

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Aufbauspiel PUBLISHER: Ubisoft
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 32 MByte (T&L)
UMFANG: 463 MByte; Tutorial, 1 Mission
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Der fünfte Teil der **Siedler**-Reihe geht neue Wege: weg vom Knuddel-Aufbauspiel, hin zu handfester Echtzeit-Strategie. Die Demo bietet zwei Einzelspieler-Missionen samt ausführlichem Tutorial und Schlachten via LAN oder Internet.

Unser Held Pilgrim und seine Truppen attackieren eine Schießanlage durch Kanonenbeschuss.

Der Aufstieg zur Burg ist schwer umkämpft.

SANTA CLAUS 2

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GEWINNSPIEL

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: CDV
MINIMUM: CPU mit 450 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 34 MByte; 2 Missionen
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr Gut

Gemeinsam mit dem Publisher CDV verlosen wir 10 Softwarepakete unter den besten Weihnachtsmännern. So geht's: Spielen Sie die Demo zu Santa Claus 2 und erstellen Sie einen Screenshot von der Siegerehrung nach dem zweiten Level (dazu drücken Sie einfach die Druck-Taste und übernehmen den Inhalt der Zwischenablage in eine Grafikanwendung, oder Sie benutzen ein Screenshot-Programm wie Hypersnap). Das Bild schicken Sie dann per E-Mail mit dem Betreff »DEMO-Verlosung« an cd@gamestar.de. Einsendeschluss ist der 20. Januar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SONIC HEROES

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: Atari
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 154 MByte; 1 Mission
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

↑ ↓	nach oben, unten laufen
→	nach rechts laufen
←	nach links laufen
A	springen, fliegen
D	Formationswechsel nach rechts
S	Formationswechsel nach links
L	Kamera nach rechts drehen
J	Kamera nach links drehen
I, K	nach oben, unten sehen
L	Kamera nach rechts drehen
↵	Pause, Auswahl

FLATOUT

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

TIPP DES MONATS

GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Empire
MINIMUM: CPU mit 933 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 577 MByte; 1 Auto, 1 Strecke, 5 Modi
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

↑	Gas geben
↓	bremsen
←	nach links lenken
→	nach rechts lenken
␣	Handbremse
Strg	Nitro
C	Kamera
B	nach hinten sehen
R	Wagen zurücksetzen
M	Weltkarte
A, Z	Gang hoch-, runterschalten

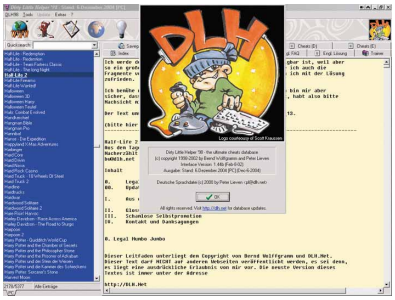
BONUS CD

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

Auf unserer Bonus-CD bekommen Sie ein dickes Paket mit über 70 spaßigen Gratisspielen sowie Extras und Modifikationen.

DLH-UPDATE

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS



Das praktische Cheat-Tool Dirty Little Helper (DLH) gibt es mittlerweile seit 10 Jahren! Wir gratulieren herzlich zum Geburtstag.

WEITERE HIGHLIGHTS*

Demos
- Hidden & Dangerous 2 Sabre Squad (ab 16,18)
- Jets'n'Guns
- Bridge Builder
- Crazy Kickers
- Pro Evolution Soccer 4
- Richard Burns Rally

Videos (auch auf CD)
- Armies of Exigo
- Battlefield 2
- Chronicles of Riddick
- Half-Life 2
- Joint Operations - Esc.
- Painkiller Addon
- Pirates!
- The Fall
- Die Redaktion - Folge 2
- + 16 weitere

Patches
- Battlefield 1942 v1.61b (v. v1.6int.)
- Battlefield Vietnam v1.21 (v. v1.2, int.)
- Die Sims 2 v1.0.0.971 (int.)
- Evil Genius v1.01 (europ.)
- Ground Control 2 v1.008 (v. 1.007, dt.)
- Halo v1.06 (von 1.5, int.)
- Men of Valor v1.3 (dt.)
- MS Flight Simulator 2004 v9.1 (dt.)
- MoH: Pacific Assault v1.1 (int.)
- Need for Speed Undergr. 2 v1.2 (dt.)
- Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int.)
- Restricted Area v1.09 (dt.)
- Soldiers v1.18 (int.)
- Star Wars Battlefront v1.11 (dt.)
- Super Power 2 v1.2 (int.)
- The Fall v1.5 (dt., auch auf CD)
- Ufo: Aftermath v1.4 (dt.)
- Unreal Tournament 2004 v3339 (int.)
- + 13 weitere

Extras
- 20 Desktop-Motive
- Jobs in der Spielebranche (2 PDFs)
- Leserumfrage 2005 (auch auf CD)
- Lesermusik (auch auf CD)
- Xpand Rally, Bonusstrecken
- Deathball, Mod für UT 2004
- + 4 weitere

Programme
- Dirty Litte Helper Update
- Adobe Reader v6.01 (auch auf CD)
- DirectX 9.0c (auch auf CD)
- + 8 weitere

Screenshot-Galerien
- Alexander
- Elder Scrolls 4
- The Matrix Online
- + 17 weitere

Treiber
- ATI-Treiber
- Nvidia-Treiber

*nur auf DVD, wenn nicht anders beschrieben.

WETTBEWERB LESERDEMOS

Auch dieses Mal haben es wieder fünf Beiträge für den GameStar-Wettbewerb in die engere Auswahl geschafft. Die Programme können Sie direkt von unserer CD/DVD installieren und testen. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserdemo-Wettbewerbs bekommt ein Computerspiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Programm entwickelt haben und etwas gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihre Software an folgende Adresse:

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

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Gentleman von Philipp Nägelsbach.
2. Ship 3D von Werner Ziegelwanger.
3. Sopek von David Romanski.
4. Space Shooter von Jan Burchard.
5. Ligamanager von Jerome D. Zackell.

Gewinner 11/2004

Der Sieger des letzten Wettbewerbs ist Alexander Pohl. In seinem Geschicklichkeitsspiel müssen Sie eine Kugel durch bunte Levels lotsen.

Devil's Sphere: Bunt und knifflig.

THE INCREDIBLES

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: THQ
MINIMUM: CPU mit 800 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 255 MByte; 3 Abschnitte, 1 Charakter
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

W, S, A, D	Bewegungsrichtungen
8	Kamera hoch
2	Kamera runter
4	Kamera links
6	Kamera rechts
␣	springen
F	greifen, werfen, Aktion
Q	stoßen
E	Spezialangriff
⇧	Egoperspektive
C	kriechen, herumtasten, schwingen

MTX MOTOTRAX

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Aspire
MINIMUM: CPU mit 1,0 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 135 MByte; 1 Kurs
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

↑	Stossdämpfer entspannen
↓	Stossdämpfer spannen
←	nach links lenken
→	nach rechts lenken
A	Trick 1
S	Trick 2
E	Bremse
↵	Kamera
W	beschleunigen
Q	Kupplung
?	Kamera drehen

SKI ALPIN

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Sport PUBLISHER: RTL Playtainment DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

SKI RACING

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Sport PUBLISHER: Kochmedia DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

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

! 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

02/2005

Vollversion

O.R.B. • Pro Pinball Fantastic Journey

Top-Demos

Die Siedler 5, Flatout, Hidden & Dangerous 2 Sabre Squadron (auf DVD 16/18)

GameStar DVD O.R.B. 02/2005

VOLLVERSIONEN:

O.R.B.

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Top-Demos:

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron · Bridge Builder

Crazy Kickers XS · Die Siedler 5

Flatout · Jets'n'Guns

MTX Mototrax

Pro Evolution Soccer 4

Santa Claus 2 · Ski Alpin 2005

Ski Racing 2005 · The Incredibles

Video-Specials:

Battlefield 2 (Megatest) · Alexander

Armies of Exigo

Chronicles of Riddick

Joint Operations: Escalation

MTX Mototrax · Painkiller Addon

Pirates! · Republic Commando

The Fall · Trackmania Sunrise

Half-Life 2 · Vampire 2 · Test-Check

Kuriositäten-Kabinett

Film-Trailer:

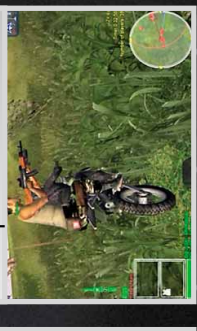
Blade Trinity · Shaun of the Dead

Alexander · Kampfansage

MEGA-VORSCHAU
Battlefield 2

VOLLVERSION
Pro Pinball Fantastic Journey

TOP-VIDEO
Joint Operations: Escalation



GameStar
DVD-EDITION
02/2005

VOLLVERSION
O.R.B.

TOP-DEMO
Die Siedler 5

02/2005 O.R.B. GameStar DVD

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der DVD.

GameStar 02/2005

DVD-Inhalt

VOLLVERSIONEN
O.R.B.
Handbuch (dt.) zu O.R.B.
Kurztipps zu O.R.B.
Extras: 12 Maps zu O.R.B.

Pro Pinball Fantastic Journey
Handbuch (dt.) zu Pro Pinnball Fan. J.

VIDEOBEREICH
Battlefield 2 (Mega-Preview)
Alexander
Armies of Exigo
Chronicles of Riddick
Joint Ops – Escalation
MTX Mototrax
Painkiller Addon (auf DVD 16/18)
Pirates!
Star Wars: Republic Commando
The Fall
Trackmania Sunrise
Half-Life 2 (auf DVD 16/18)
Vampire 2 (auf DVD 16/18)

SPIELE-TRAILER
Pariah
World of WarCraft Intro
Dragonshard

SPECIAL
Test-Check
Wertungskonferenz: Pirates!
8. GameStar Clanturnier (auf DVD 16/18)
Kuriositäten-Kabinett

KINO-TRAILER
Blade Trinity
Shaun of the Dead
Alexander
Kampfansage

FUN
Die Redaktion
Die Redaktion – Outtakes
Shadow of the Beast

DEMOS
Action:
Hidden & Dangerous 2 Sabre Squadron (auf DVD 16/18))
Jets'n'Guns
Santa Claus (2) in touble...again!
Die Unglaublichen – The Incredibles

Strategie:
Die Siedler 5
Bridge Builder

Sport:
Crazy Kickers
Flatout
MTX Mototrax
Ski Alpin 2005
Ski Racing 2005
Pro Evolution Soccer 4

AKTUELLE PATCHES
Arena Wars v1.2.1 (int.)
Battlefield 1942 v1.61b (v. v1.6int.)
Battlefield Vietnam v1.21 (v. v1.2, int.)
Club Football 2005 v1.2 (int.)
Dawn of War v1.10 (int.)
Die Sims 2 v1.0.0.971 (int.)
Evil Genius v1.01 (europ.)
Ground Control 2 v1.008 (von 1.007, dt.)
GTR v1.100 (dt.)
Halo v1.06 (von 1.0, int.)
Halo v1.06 (von 1.5, int.)
Knights of Honor v1.03 (int.)
Kult v1.2 (int.)
Men of Valor v1.3 (dt.)
Microsoft Flight Simulator 2004 v9.1 (dt.)
MoH: Pacific Assault v1.1 (int.)
Mortyr 2 v1.352 (dt.)
Need for Speed Underground 2 v1.2 (dt.)
Novasphere 13 v1.01 (dt.)
Obscure v1.1 (dt.)
Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int.)
Restricted Area v1.09 (dt.)
Rollercoaster Tycoon 3 Patch 1 (europ.)
Sacred v1.8.26 (dt.)
Soldiers v1.18 (int.)
Star Wars Battlefront v1.11 (dt.)
Super Power 2 v1.2 (int.)
The Fall v1.5 (dt.)
Ufo: Aftermath v1.4 (dt.)
Ufo: Aftermath v1.4 (von v1.3, dt.
Unreal Tournament 2004 v3339 (int.)

PROGRAMME
Exklusiv: Dirty Little Helper Update
Acrobat Reader v6.0.1
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 v3.41 (Shareware, dt.)
WinZip v9.0 (Shareware, dt.)

LESERDEMO-WETTBEWERB
Gentleman (Kennziffer 1)
Ship 3D (Kennziffer 2)
Sopek (Kennziffer 3)
Space Shooter (Kennziffer 4)
Ligamanager (Kennziffer 5)

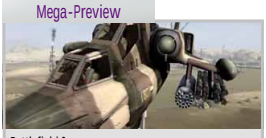
DESKTOPMOTIVE
20 Bildschirmhintergründe beliebter Spiele

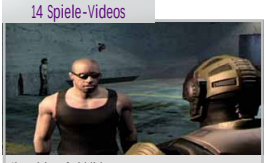
EXTRAS
Jobs in der Spielebranche – Teil 4 (PDF)
Jobs in der Spielebranche – Teil 5 (PDF)
Leserumfrage 2005
Lesermusik

20 SCREENSHOT-GALERIEN
Alexander
Boiling Point
Elder Scrolls 4
The Matrix Online
Pariah
Playboy The Mansion
Psi Ops
Punisher
Rainbow Six 4
Silent Hunter 3
Sims 2 University
Stalker
Stargate
Star Wars: Revenge of the Sith
Stranger
Stronghold 2
Stubbs the Zombie
Trackmania Sunrise
Will of Steel
X2: The Return

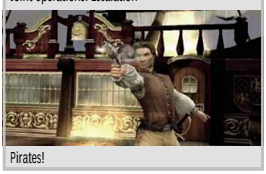
TREIBER FÜR WINDOWS 98/ME/2000/XP
ATI, Nvidia

Highlights auf DVD

Mega-Preview

Battlefield 2

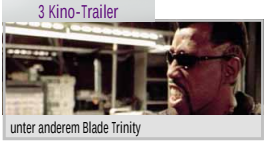
14 Spiele-Videos

Chronicles of Riddick

Joint Operations: Escalation


Pirates!

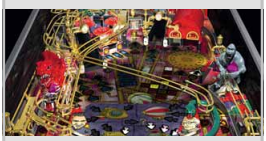
3 Spiele-Trailer

World of WarCraft Intro

3 Kino-Trailer

unter anderem Blade Trinity

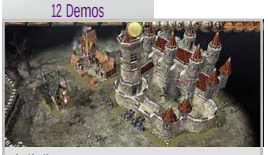
Vollversionen

O.R.B.

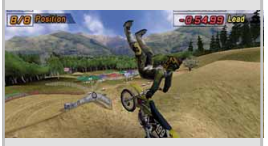

Pro Pinball Fantastic Journey

Desktop-Motive

unter anderem zu Knights of the Old Republic 2

12 Demos

Die Siedler 5

Flatout


MTX Mototrax

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

IDG

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Special-Edition

VOLLVERSION

O.R.B.

TOP-DEMO

FLATOUT

02/2005

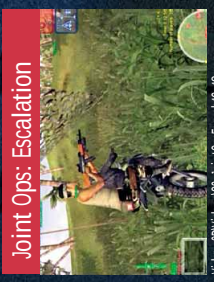
GameStar Vollversion: O.R.B. 02/2005

Flatout

Demo-CD\Demos\Flatout\Flatout_demo_german.exe

Battlefield 2

Video-CD\Videos\02_BF2_Spiel_ab16-18.mpg



Joint Ops: Escalation

Video-CD\Videos\02_JointOpsEsc_ab16-18.exe

Vollversion: O.R.B.

ExtDemo-CD\ORB\Setup.exe

GameStar 02/2005

Vollversionen: O.R.B.

Demos: Flatout, Santa Claus 2

Video-Specials: Battlefield 2 · Armies of Exigo · Chronicles of Riddick · Joint Operations: Escalation · Painkiller: Battle out of Hell · Pirates! · The Fall · Half-Life 2 · Die Redaktion

GameStar Vollversion: O.R.B. 02/2005

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der CDs.

GameStar 02/2005

Demo-CD

VOLLVERSION

O.R.B.

Handbuch (dt.) zu O.R.B.

Kurztipps zu O.R.B.

Extras: 12 Maps zu O.R.B.

DEMOS

Flatout Demo

Santa Claus in trouble...again!

Video-CD

VIDEOS

Armies of Exigo

Battlefield 2

Chronicles of Riddick

Half-Life 2

Joint Operations - Escalation

Painkiller Addon

Pirates!

The Fall

Die Redaktion

EXTRAS

11 Desktop-Motive

Leserumfrage 2005

Lesermusik

LESERDEMO-WETTBEWERB

Gentleman (Kennziffer 1)

Ship 3D (Kennziffer 2)

Sopek (Kennziffer 3)

Space Shooter (Kennziffer 4)

Ligamanager (Kennziffer 5)

PROGRAMME

GameStar DataStar (von CD)

GameStar DataStar (von Festplatte)

GameWiz 32

Savegame Editor Construction Kit

WinRAR v3.41 (Shareware, dt.)

PATCHES

The Fall v1.5 (dt.)

ACROBAT READER

Acrobat Reader v6.0.1

DIRECTX

DirectX 9.0c (dt.)

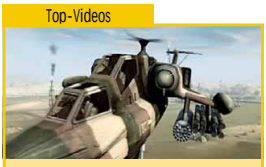
Vollversion: O.R.B.

Top-Demo: Flatout

Top-Video: Battlefield 2

Highlights auf CD

Top-Videos



Battlefield 2

Joint Operations: Escalation

Chronicles of Riddick

Pirates!

Half-Life 2

Die Redaktion

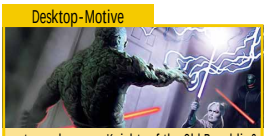
Vollversion

O.R.B.

Patch

The Fall

Desktop-Motive



unter anderem zu Knights of the Old Republic 2

Demos

Flatout

Santa Claus 2 (+ Wettbewerb)

Programme

DataStar

CD/DVD-INHALT

KOMPLETTER INHALT: SIEHE INLAY (S. 171)

DIE SIEDLER 5

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Aufbauspiel PUBLISHER: Ubisoft
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte mit 32 MByte (T&L)
UMFANG: 463 MByte; Tutorial, 1 Mission
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Der fünfte Teil der **Siedler**-Reihe geht neue Wege: weg vom Knuddel-Aufbauspiel, hin zu handfester Echtzeit-Strategie. Die Demo bietet zwei Einzelspieler-Missionen samt ausführlichem Tutorial und Schlachten via LAN oder Internet.

Unser Held Pilgrim und seine Truppen attackieren eine Schießanlage durch Kanonenbeschuss.

Der Aufstieg zur Burg ist schwer umkämpft.

SANTA CLAUS 2

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GEWINNSPIEL

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: CDV
MINIMUM: CPU mit 450 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 34 MByte; 2 Missionen
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr Gut

Gemeinsam mit dem Publisher CDV verlosen wir 10 Softwarepakete unter den besten Weihnachtsmännern. So geht's: Spielen Sie die Demo zu Santa Claus 2 und erstellen Sie einen Screenshot von der Siegerehrung nach dem zweiten Level (dazu drücken Sie einfach die Druck-Taste und übernehmen den Inhalt der Zwischenablage in eine Grafikanwendung, oder Sie benutzen ein Screenshot-Programm wie Hypersnap). Das Bild schicken Sie dann per E-Mail mit dem Betreff »DEMO-Verlosung« an cd@gamestar.de. Einsendeschluss ist der 20. Januar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SONIC HEROES

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: Atari
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 154 MByte; 1 Mission
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

↑ ↓	nach oben, unten laufen
→	nach rechts laufen
←	nach links laufen
A	springen, fliegen
D	Formationswechsel nach rechts
S	Formationswechsel nach links
L	Kamera nach rechts drehen
J	Kamera nach links drehen
I, K	nach oben, unten sehen
L	Kamera nach rechts drehen
↵	Pause, Auswahl

FLATOUT

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

TIPP DES MONATS

GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Empire
MINIMUM: CPU mit 933 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 577 MByte; 1 Auto, 1 Strecke, 5 Modi
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

↑	Gas geben
↓	bremsen
←	nach links lenken
→	nach rechts lenken
␣	Handbremse
Strg	Nitro
C	Kamera
B	nach hinten sehen
R	Wagen zurücksetzen
M	Weltkarte
A, Z	Gang hoch-, runterschalten

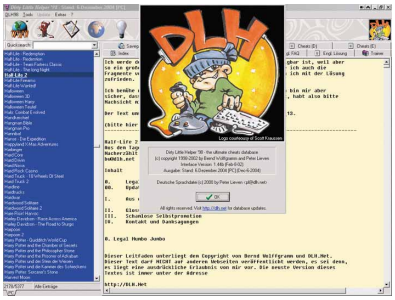
BONUS CD

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

Auf unserer Bonus-CD bekommen Sie ein dickes Paket mit über 70 spaßigen Gratisspielen sowie Extras und Modifikationen.

DLH-UPDATE

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS



Das praktische Cheat-Tool Dirty Little Helper (DLH) gibt es mittlerweile seit 10 Jahren! Wir gratulieren herzlich zum Geburtstag.

WEITERE HIGHLIGHTS*

Demos
- Hidden & Dangerous 2 Sabre Squad (ab 16,18)
- Jets'n'Guns
- Bridge Builder
- Crazy Kickers
- Pro Evolution Soccer 4
- Richard Burns Rally

Videos (auch auf CD)
- Armies of Exigo
- Battlefield 2
- Chronicles of Riddick
- Half-Life 2
- Joint Operations - Esc.
- Painkiller Addon
- Pirates!
- The Fall
- Die Redaktion - Folge 2
- + 16 weitere

Patches
- Battlefield 1942 v1.61b (v. v1.6int.)
- Battlefield Vietnam v1.21 (v. v1.2, int.)
- Die Sims 2 v1.0.0.971 (int.)
- Evil Genius v1.01 (europ.)
- Ground Control 2 v1.008 (v. 1.007, dt.)
- Halo v1.06 (von 1.5, int.)
- Men of Valor v1.3 (dt.)
- MS Flight Simulator 2004 v9.1 (dt.)
- MoH: Pacific Assault v1.1 (int.)
- Need for Speed Undergr. 2 v1.2 (dt.)
- Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int.)
- Restricted Area v1.09 (dt.)
- Soldiers v1.18 (int.)
- Star Wars Battlefront v1.11 (dt.)
- Super Power 2 v1.2 (int.)
- The Fall v1.5 (dt., auch auf CD)
- Ufo: Aftermath v1.4 (dt.)
- Unreal Tournament 2004 v3339 (int.)
- + 13 weitere

Extras
- 20 Desktop-Motive
- Jobs in der Spielebranche (2 PDFs)
- Leserumfrage 2005 (auch auf CD)
- Lesermusik (auch auf CD)
- Xpand Rally, Bonusstrecken
- Deathball, Mod für UT 2004
- + 4 weitere

Programme
- Dirty Litte Helper Update
- Adobe Reader v6.01 (auch auf CD)
- DirectX 9.0c (auch auf CD)
- + 8 weitere

Screenshot-Galerien
- Alexander
- Elder Scrolls 4
- The Matrix Online
- + 17 weitere

Treiber
- ATI-Treiber
- Nvidia-Treiber

*nur auf DVD, wenn nicht anders beschrieben.

WETTBEWERB LESERDEMOS

Auch dieses Mal haben es wieder fünf Beiträge für den GameStar-Wettbewerb in die engere Auswahl geschafft. Die Programme können Sie direkt von unserer CD/DVD installieren und testen. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserdemo-Wettbewerbs bekommt ein Computerspiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Programm entwickelt haben und etwas gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihre Software an folgende Adresse:

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

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Gentleman von Philipp Nägelsbach.
2. Ship 3D von Werner Ziegelwanger.
3. Sopek von David Romanski.
4. Space Shooter von Jan Burchard.
5. Ligamanager von Jerome D. Zackell.

Gewinner 11/2004

Der Sieger des letzten Wettbewerbs ist Alexander Pohl. In seinem Geschicklichkeitsspiel müssen Sie eine Kugel durch bunte Levels lotsen.

Devil's Sphere: Bunt und knifflig.

THE INCREDIBLES

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Actionspiel PUBLISHER: THQ
MINIMUM: CPU mit 800 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 255 MByte; 3 Abschnitte, 1 Charakter
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

W, S, A, D	Bewegungsrichtungen
8	Kamera hoch
2	Kamera runter
4	Kamera links
6	Kamera rechts
␣	springen
F	greifen, werfen, Aktion
Q	stoßen
E	Spezialangriff
⇧	Egoperspektive
C	kriechen, herumtasten, schwingen

MTX MOTOTRAX

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Aspire
MINIMUM: CPU mit 1,0 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 135 MByte; 1 Kurs
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

↑	Stossdämpfer entspannen
↓	Stossdämpfer spannen
←	nach links lenken
→	nach rechts lenken
A	Trick 1
S	Trick 2
E	Bremse
↵	Kamera
W	beschleunigen
Q	Kupplung
?	Kamera drehen

SKI ALPIN

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Sport PUBLISHER: RTL Playtainment DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

SKI RACING

DVD AB 18 | DVD AB 16 | DVD | CDS

GENRE: Sport PUBLISHER: Kochmedia DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

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

Titelstory

BATTLEFIELD 2

28 Wüstensand im kalten Schweden: Bei Digital Illusions in Stockholm haben wir uns erbitterte Netzwerk-Schlachten mit den Entwicklern von **Battlefield 2** geliefert. Mit dabei: modernes Kriegsgerät, riesige Karten und noch mehr Taktik als in den exzellenten Vorgängern. Lesen Sie, wie Commander-Modus und Team-System in der Praxis funktionieren.

HALF-LIFE 2

178 Half-Life 2 nervt mit obligatorischer Steam-Anmeldung und knebelt Sie mit unverschämten Lizenzbedingungen. Doch was, wenn Steam streikt oder Sie das Spiel verkaufen wollen? Der GameStar-Anwalt spricht Klartext.

AKTUELL

GERÜCHTE, SZENE
Age of Empires 3 ... 14
Jade Empire ... 14
Half-Life 2: Neuer MP-Modus ... 14
Alarmstufe Rot 3 ... 15

SPIELE-NEWS
Act of War ... 16
First to Fight ... 16
Stalker ... 17
Panzers: Phase Two ... 17
Sacred: Underworld ... 18
Geheimtipp: Star Wolves ... 18
Hitparade und Umfragen ... 19

TECHNIK-NEWS
Acer Ferrari 3400 ... 20
Nvidia Nforce 5 ... 20
Radeon X800 XL ... 21
Half-Life 2: Geforce-FX-Bremse ... 21

KOLUMNEN
Mona Lisa ohne Petra Maria ... 14
Zeit-lose Spiele ... 16
SLI: Statt Leistung immense Kosten ... 20

LESERWAHL
Spiel des Jahres 2004 ... 24

PREVIEWS

TITELSTORY: BATTLEFIELD 2
Mega-Preview ... TITEL 28
Die Soldatenklassen ... 30
Kits & Karte ... 32
Die Schlachtfelder ... 33
Der Commander-Modus ... 34

In letzter Minute ... 39
Termin-Update + Warteliste ... 40
Empire Earth 2 ... 42
Splinter Cell 3 ... 46
Republic Commando ... 48
Pariah ... 50
Cold Fear ... 51
Boiling Point ... 52
Trackmania Sunrise ... 54

ONLINE

EXKLUSIV-ARTIKEL

In letzter Minute mussten die Taktiken für Need for Speed Underground 2 weichen. Den Artikel gibt's für unsere Premium-Abonnenten unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M153. Weitere Infos zu unserem Online-Abo finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE/PREMIUM

TESTS

Das Team ... 58
Der Spiele-Wertungskasten ... 59

ACTION
Action-Hitliste ... 61
Chronicles of Riddick ... TITEL 62
Sid Meier's Pirates! ... TITEL 66
Shrek 2 TA • Santa Claus 2 ... 69
Pitfall • Medicopter 4 ... 69
Joint Ops: Escalation ... 70
Shade – Der Zorn der Engel ... 72
Painkiller: Battle out of Hell ... 74
Elite Starfighter ... 75
Mortyr 2 ... 76
Polarexpress • Hugo Cannon Cruise ... 77
Die Unglaublichen • 7 Zwerge ... 77

STRATEGIE
Strategie-Hitliste ... 79
Armies of Exigo ... TITEL 80
Alexander ... 84
Worms Forts: Under Siege ... 88
Kinder des Nils ... 89
Schlacht um Mittelerde dt. ... 90
Majestic Chess ... 92
Roncalli Zirkus Tycoon ... 94
Bridge Builder ... 96
Erotic Empire ... 97

ABENTEUER
Abenteuer-Hitliste ... 99
Saga of Ryzom ... 100
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed ... 102
The Fall ... 104
Alexander – Die Stunde der Helden ... 106
Neocron 2 ... 107

SPORT
Sport-Hitliste ... 109
MTX Mototrax ... 110
Crazy Cickers ... 112
Alarm für Cobra 11 ... 112
Biathlon 2005 ... 112
Turbo Strauß ... 112
Hot Wheels Stunt Track Challenge ... 112
Skisprung Wintercup 2005 ... 112

BUDGET
Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele ... 114
Simpsons Hit & Run • Tron 2.0 ... 115
Fluch der Karibik • Max Payne 2 ... 115
Rise of Nations • The Westerner ... 115
15 Giant Games ... 116

PATCH-TESTS
Die Sims 2 1.0.0.971 ... 17
Soldiers 1.28 ... 117
Nexus 1.01 ... 117
UT 2004 v3339 ... 117

INHALT FEBRUAR 2005

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen 119

SCHWERPUNKT:

Mäuse & Co. für Sieger TITEL 121

Profi-Spieler und ihre Mäuse 121

TEST: VERGLEICHSTEST DIE BESTEN MÄUSE

Testsieger: Kabelmaus MX510 122

Kabelmaus Razer Diamondback 122

Laser-Maus Logitech MX1000 123

Kabelmaus Genius Netscroll+ Superior 123

Funkmaus A4Tech NB-30 Battery Free 123

Kabelmaus Raptor Gaming M1 124

Kabelmaus Keysonic MS-MUV 124

Funkmaus Labtec Wireless Optical Mouse 124

TEST: VERGLEICHSTEST AKTUELLE GAMEPADS

Logitech Cordless Rumblepad 2 125

Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger 125

Nyko Air Flo PC 125

TEST: VERGLEICHSTEST AKTUELLE LENKRÄDER

Logitech Momo Racing F.F. Wheel 126

Speedlink 4in1 Leather F.F. Steering Wheel 126

Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel 126

TEST-SPECIAL

Enthüllt: Shader Modell 4.0 128

TEST DES MONATS

ATI Radeon X850 XT Platinium 130

EINZELTESTS

Sockel-939-Mainboard: Asus A8N-SLI Deluxe 132

3D-Karte: Leadtek A6600GT THD 134

Komlett-PC: Hardware4U.NET Gamers Dream 134

17-Zoll-TFT: Ilyama Prolite E435S 135

Prozessor: Intel Pentium 4 HT/570 J 135

3D-Karte: MSI RX800SE-TD256 135

SERVICE

TECHtelmechtel 136

Einkaufsführer 138

TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index 153

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Half-Life 2 159

The Chronicles of Riddick 167

CHEATS UND KURZTIPPS

Armies of Exigo 153

Baphomets Fluch 3 153

BDFL Manager 2005 153

Commandos 3 • Dawn of War 153

Fire Department 2 • Flatout 154

GTR • Half-Life 2 154

Homeworld 2 154

Medal of Honor Pacific Assault 155

Medicopter 117 155

Men of Valor 155

NBA Live 2005 • Neocron 2 155

Prince of Persia 2 155

Pro Evolution Soccer 4 156

Rollercoaster Tycoon 3 156

Schlacht um Mittelerde 156

Sherlock Holmes 156

Sim City 4 • Ski Alpin 2005 157

Skispringen 2005 157

Tony Hawk's Underground 2 158

Vampire 2 158

MULTIPLAYER

LAN-Kalender 143

Die Szene 144

Multiplayer-Charts 145

Mods-Szene 146

8. GameStar Clanturnier 148

ClanStars: Sliver 150

MAGAZIN

Leserbriefe 172

Leserbrief des Monats 173

Fehler! 174

Report: Experiment Half-Life 2 178

Report: So entsteht ein PC-Spiel, Teil 4 182

Report: Weihnachtsgeschenke in letzter Minute 188

Making of: Gothic 2 190

Hall of Fame: Pirates! 192

Die Vorletzte 193

RUBRIKEN

Editorial 3

Verlosung 26

Impressum 171

Vorschau 194

CD/DVD-INHALT

VOLLVERSIONEN:

O.R.B. • Pro Pinball Fantastic J. TITEL 5

Demo-Highlights 6

Leserdemos 7

Inlay 171

SPLINTER CELL 3

46 Sam Fischer schleicht wieder, mit neuen Specialmoves und noch mehr Entscheidungsfreiheit – genialer Koop-Modus inklusive.

CHRONICLES OF RIDDICK

62 Drückende Knast-Atmosphäre und coolere Sprüche als der Duke: Helfen Sie Richard B. Riddick beim Ausbruch aus Butcher Bay.

PIRATES!

66 Hisst die Totenkopf-Flagge, der Kurs steht auf Spielspaß! Die Neuauflage des C64-Klassikers versprüht Freibeuter-Flair.

ARMIES OF EXIGO

80 Drei Parteien, zwei Ebenen, ein klasse Titel: Ungarische Entwickler kopieren für ihr Spiel gnadenlos bei WarCraft & Co. – mit Erfolg.

In Age of Empires 3 werden Sie unter anderem berühmte Schlachten der Antike nachspielen.

KOLUMNE

Mona Lisa ohne Petra Maria

Gestatten, Petra Maria mein Name. Ich bin weiblich. Ich spiele Computer- und Videospiele. Auch solche, in denen sich Frauen in knapper Bekleidung und in Stöckelschuhen mit Männern prügeln. Und ich spiele Programme, in denen man, wenn man denn möchte, Passanten (auch weiblichen) mit einem Baseballschläger auf den Pelz rücken kann. Und ich sehe weder in Tekken noch in GTA: San Andreas eine Unterdrückung der Frau.

Das und noch viel mehr erzählte ich neulich der Mona Lisa. Die kennen Sie vielleicht nicht nur aus dem Louvre, sondern auch aus dem ZDF. Dahinter verbirgt sich nämlich ein Frauenmagazin. Das brachte neulich im Zuge des momentan total hippen Spiele-Prügelns einen Bericht über das angebliche Steinzeitbild der Frauen in Computer- und Videospielen ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M157. Als Frau vom Fach wurde auch ich gefragt, aber meine Äußerungen waren wohl nicht steinzeitlich genug, um die gewünschte Wirkung der Sendung zu untermauern. Man strich mich aus dem Beitrag. Hätte ich lieber mal auf die böse virtuelle Männer-Welt geschimpft. Dann wäre ich im Fernsehen gewesen. Beim nächsten Mal weiß ich es besser.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

198

Minuten benötigte angeblich der Spieler David Gibbons nur, um sich durch Half-Life 2 zu ballern.

AGE OF EMPIRES 3

Historisches Comeback: Mittlerweile steht so gut wie fest, dass die Ensemble Studios am dritten Teil der **Age of Empires**-Serie arbeiten. Anfang Oktober plauderte der polnische Publisher CD Projekt in einer Pressemitteilung aus, dass sie in unserem Nachbarland künftig die Spiele von Microsoft vertreiben werden, als Beispiele nannte die Firma **Dungeon Siege 2** und eben **Age of Empires 3**. Kurz darauf erweiterten die Ensemble Studios ihre Homepage um eine Vorschaltseite. Diese zitiert historische Ereignisse wie »1200 vor Christus – Der Krieg um Troja« und kündigt an, dass das Warten bald ein Ende habe. Mehrere Hinweise sprechen dafür, dass **Age of Empires 3** der mit Abstand umfangreichste Teil der Echtzeit-Strategie-Reihe wird. Das älteste historische Ereignis, das bislang auf der Vorschaltseite veröffentlicht wurde, behandelt die Vereinigung des vorantiken Volks der Sumerer im Jahr 2300 vor Christus. Ein amerikanisches Spielemagazin enthüllt in der Januar-Ausgabe außerdem eine aktuelle Illustration zum Spiel, das die Kolonisierung Amerikas zeigt. Mit ersten konkreten Infos rechnen wir bereits im Januar.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M125

JADE EMPIRE PC-VERSION WAHRSCHEINLICH

Unsere Kollegen von GamePro brachten gute Nachrichten von ihrem Vor-Ort-Besuch bei Bioware (**Knights of the Old Republic**) mit: Firmenchef Ray Muzyka verriet GamePro-Chefredakteur André Horn, dass man ernsthaft über eine PC-Version des Xbox-Rollenspiels **Jade Empire** nachdenke. Bioware wolle es gern machen, erste Gespräche mit Publisher Microsoft seien bereits positiv verlaufen. **Jade Empire** spielt im antiken Japan und verknüpft klassische Rollenspiel-Elemente in Bioware-Tradition mit einem innovativen Martial-Arts-Kampfsystem. Die Xbox-Version soll bereits im März erscheinen, eine ausführliche Angespielt-Preview lesen Sie in der kommenden GamePro-Ausgabe (ab 30.12.2004 am Kiosk).
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M126

Jade Empires: Innovatives Fernost-Rollenspiel.

HALF-LIFE 2 NEUER MULTIPLAYER-MODUS

Der kürzlich nachgeschobene Deathmatch-Modus war anscheinend erst der Anfang: Wie Valve-Entwickler Adrian Finol gegenüber Fans bestätigte, arbeiten die Programmierer bereits an neuen Erweiterungen zu **Half-Life 2**. So will Valve zunächst Gordon Freemans berühmtes Brecheisen und den Betäubungsstab der Combine-Polizisten in die Deathmatch-Karten einbauen. Außerdem verriet Adrian, dass Valve auch an zusätzlichen Karten und sogar an einem neuen Multiplayer-Modus bastelt. Worum es sich dabei handelt, behielt der Entwickler allerdings für sich. Auf unserer Webseite GameStar.de halten wir Sie täglich über Neuigkeiten auf dem Laufenden.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M127

Der Nachfolger von Alarmstufe Rot 2 soll in Schlacht-um-Mittelerde-Grafik erstrahlen.

GameStar-Blog: Geschichten von der Verlags-Weihnachtsfeier.

COMMAND & CONQUER **ALARMSTUFE ROT 3**

Mittelerde ist gerettet, bald kämpfen Sie wieder auf der Erde: Electronic Arts' Pacific-Studio hat mit der Entwicklung eines neuen **Command & Conquer**-Spiels begonnen. Das verriet Mark Skaggs, Produktionsleiter von **Schlacht um Mittelerde**, in einem Newsletter an Community-Mitglieder. Der neue Titel soll im **Alarmstufe-Rot**-Universum spielen. Mark kehrt damit zurück zu seinen Wurzeln: Sein erstes Werk als ausführender Produzent für die **Command & Conquer**-Serie war **Alarmstufe Rot 2**. Der dritte Teil der Echtzeitstrategie-Serie soll wie **Command & Conquer Generäle** und **Schlacht um Mittelerde** die Sage-Grafikengine verwenden. Allerdings wollen die Entwickler die Technik gehörig aufbohren. Mit weiteren Infos zum Spiel hielt sich Mark noch zurück. Wir rechnen damit, dass **Alarmstufe Rot 3** frühestens Weihnachten 2005 erscheint.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M128

VAMPIRE 2 FAN-PATCH

Was die Entwickler nicht auf die Reihe kriegen, erledigen engagierte Fans: **Vampire 2**-Spieler haben eigenhändig einen inoffiziellen Patch programmiert, der einige grobe Bugs des Action-Rollenspiels behebt. So bekommen Sie jetzt auch dann Pistole und Dietrich, wenn Sie das Tutorial abbrechen. Außerdem haben die Freizeit-Entwickler viele Dialog- und Logikfehler entfernt. Wann indes endlich der erste offizielle Patch erscheint, wollte uns weder Entwickler Troika noch Publisher Activision sagen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M129

GAMESTAR-BLOG

Fragen, die die Welt bewegen: Warum liegt Kunstblut im Klo der GameStar-Redaktion? Was hält Gunnar Lott von Weihnachtsliedern? Welches Bier trinkt Heiko Klinge am liebsten? Die Antworten finden Sie seit Ende November im neuen Redaktions-Tagebuch auf GameStar.de (Rubrik Aktuell/Blog). Ob Spannendes und Absurdes aus dem Redaktionsalltag, Buchempfehlungen, U-Bahn-Anekdoten oder Muffin-Rezepte: Im Blog lesen Sie, was die GameStar-Mannschaft außer Spielen noch so beschäftigt. Ein Besuch lohnt sich!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M131

BPJM WIRD 50

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien feierte Anfang Dezember ihr 50-jähriges Jubiläum. Aus diesem Anlass diskutierte die Bundesfamilienministerin Renate Schmidt unter Leitung des ehemaligen GameStar-Chefredakteurs Jörg Langer mit vier GameStar-Lesern (Anja Grünheid, 17; Christian Herse, 16; Laura Moritz, 13; Manuel Werner, 14) über die Gewalt in Medien. Christian erzählte, dass ihn die negativen Berichte über Spiele im Fernsehen ziemlich aufregen. Die Ministerin kündigte an, das aktuelle Jugendschutzgesetz 2006 überarbeiten zu wollen. Dabei klang durch, dass sie es für nicht weitgehend genug hält – die anwesenden Jugendlichen waren allerdings anderer Meinung. Frau Schmidt stellte klar, dass die Verantwortung letztlich bei den Eltern liegt. Erstaunlich: Als in der Diskussion das Thema PEGI (die europäische Alterseinstufung für Spiele) aufkam, gab die Ministerin ihre Unkenntnis darüber zu – und versprach, sich schlau zu machen. Derzeit tragen viele Spiele sowohl das PEGI- als auch das USK-Logo, oft mit unterschiedlichen Einstufungen. HK

Diskussion: Jörg Langer mit den Teilnehmern.

GAMESTAR **NEWSTICKER**

★★★ MAX PAYNE 3: Laut Internetgerüchten soll der Actiontitel am 17. Oktober 2005 für PC und Xbox erscheinen. Ein Sprecher von Take 2 Deutschland wollte diese Info jedoch weder bestätigen noch dementieren. M116 ★★★ SHELLSHOCK 67: Der indizierte Vietnam-Shooter bekommt eine Fortsetzung. Titel oder gar ein Releasetermin stehen laut Publisher Eidos noch nicht fest. M111 ★★★ FANTASY EARTH: Die Final-Fantasy-Macher Square Enix haben für 2005 ein neues Online-Rollenspiel angekündigt. M108 ★★★ ROME: Creative Assembly will künftig regelmäßig neue Einheiten veröffentlichen. Den Anfang macht der Spartaner, den Sie bereits jetzt downloaden können. M110 ★★★ BLACK ISLE: Der deutsche Publisher Avalon packt alle Baldur's Gate- und Icewind Dale-Spiele plus Addons in eine Sammlung. Preis der bereits erschienenen Black Isle Compilation 2: etwa 30 Euro. M112 ★★★ ELECTRONIC ARTS: Der Spieleriese hat ein eigenes Musiklabel namens Next Level Music gegründet, um die Songs seiner Erfolge künftig besser zu vermarkten. M109 ★★★ MEDAL OF HONOR: Pacific Assault: Auf der Homepage des Ego-Shooters finden Fans seit kurzem ein umfangreiches Mod-Kit für eigene Missionen und Erweiterungen. M113 ★★★ CONFLICT: GLOBAL TERROR: Der nächste Teil der Conflict-Serie beschäftigt sich mit dem globalen Terrorismus. Wie überraschend... ★★★ THE FALL: Entwickler Silver Style arbeitet bereits am ersten Addon zum kürzlich erschienenen Endzeit-Rollenspiel. ★★★

Act of War: B52-Bomber richten besonders viel Schaden an, kosten aber auch reichlich Ressourcen.

KOLUMNE

Zeit-lose Spiele

Stellen Sie sich vor, Sie wollen ein Haus bauen. Der Keller wird professionell ausgeschachtet, liebevoll ziehen Sie die Wände hoch. Doch dann, gut einen Monat vor Weihnachten, überkommt Sie die heillose Panik: Schwiegermutter will Heiligabend im neuen Wohnzimmer feiern – und das ist noch nicht fertig! Überstürzt kippen Sie alle Ziegel und Bretter auf einen Haufen und schustern in nächtlichen Überstunden die gute Stube zusammen. Die ist dann natürlich zugig, Wasser tropft von der Decke, und zudem droht permanent der Einsturz. Schwiegermama ist nicht erfreut...

So ähnlich wie bei unserem fiktiven Hausbau müssen die Entwickler von Silver Style an ihrem Rollenspiel The Fall gearbeitet haben: Fast zwei Jahre lang bastelten die Berliner ein viel versprechendes Rollenspiel mit innovativen Ideen. Doch dann nahte Weihnachten, und The Fall wurde Anfang November einfach rausgehauen. Prompt war die Verkaufsversion unspielbar verbuggt. Besonders bemerkenswert: Schon vor dem Releasedatum kam der erste Patch, drei weitere folgten innerhalb der ersten zwei Wochen. Optimisten sehen so was als Zeichen für guten Support, ich dagegen sage: Leute, nehmt Euch Zeit! Ihr ruiniert nur euren Ruf (und den der ganzen Branche). Und jetzt bitte nicht die Standardausrede: »Wir mussten bis Weihnachten fertig werden!« Gute Spiele kann man auch im Sommer verkaufen, siehe Blizzard und viele andere. Ist doch schade, wenn man die Anstrengungen von zwei Jahren mit hirnrissigen Marketingentscheidungen an die Wand fährt.

Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de

ACT OF WAR

Explosionen in London, Washington und San Francisco: Originalgetreu nachmodellierte Städte sind die Schlachtfelder des Echtzeit-Strategiespiels von Eugen Systems (**The Gladiators**). Sämtliche Gebäude können Sie dabei zerstören, ob Weißes Haus oder Buckingham Palace. Die Techno-Thriller-Story von **Act of War** stammt aus der Feder von Bestseller-Autor Dale Brown, 45 Minuten Filmsequenzen mit echten Schauspielern sollen die Geschichte niveauvoll erzählen. Bei einer ersten Präsentation hat uns vor allem die spektakuläre Grafik beeindruckt, spielerisch wirkt **Act of War** eher konventionell, wenn auch durchdacht. So haben alle 90 realen und futuristischen Einheiten der drei Parteien echte Sichtlinien, viele verfügen über mehrere Feuermodi. Der Shield-Mech ballert zum Beispiel entweder mit einer Gatling-Kanone oder mit Anti-Panzer-Raketen. Bis zum Release im März wollen die Entwickler vor allem noch am Balancing arbeiten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M124
➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

FIRST TO FIGHT

»If there's something strange and it don't look good, who you gonna call?« Nein, nicht die Ghostbusters. Heutzutage müssen als erstes die Marines ran. In **First to Fight**, dem Taktik-Shooter von Destineer, befehligen Sie ab Anfang 2005 drei Marines durch Beirut, um libanesische Dissidenten zu bekämpfen. Über ein simples Menü erteilen Sie den Männern Kommandos wie »Vorrücken!« oder »Tür öffnen!«. Ein Soldat sichert dabei stets nach hinten, zwei die Seiten, und Sie als Anführer gehen nach vorne. Der Clou ist das Moralsystem: Soldaten und Gegner bekommen Angst, wenn ein Plan schief läuft, Kameraden verletzt werden oder Granaten einschlagen. Sobald Sie also einen Cobra-Hubschrauber oder Abrams-Panzer zur Unterstützung anfordern, ergreifen die Rebellen mitunter die Flucht oder lassen sich verhaften.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M150
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 €/MIN.

First to Fight: Vier Marines kämpfen sich durch Beirut.

DIE SIMS 2
WILDE CAMPUS-JAHRE

Studenten liegen ihren Eltern auf der Tasche, haben nur Partys im Kopf und kriegen dann vor wichtigen Prüfungen Muffensausen – all diese Klischees bedient das erste Addon für **Die Sims 2**. In **Wilde Campus-Jahre** begleiten Sie die Sims an die Universität. Dort feiern sie Feste, gründen Bands oder treten Studentenvereinigungen bei. Wer vor lauter Sozialleben keine Zeit zum Lernen hat, darf bei der Abschlussprüfung sogar schummeln. Erfolgreichen Absolventen stehen vier neue Karrierepfade offen. Anfang 2005 sollen Sie sich bei Electronic Arts immatrikulieren können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M156
➤ HOTLINE: (0221) 975 821 11 STANDARDGEBÜHREN

STALKER

Schlechte Nachrichten für Fans des Ego-Shooters **Stalker**: Angeblich ist das Spiel bei weitem nicht so weit fortgeschritten wie gedacht. Das berichten zumindest ukrainische Spiele-Journalisten, die zu Besuch beim Entwickler GSC Gameworld in Kiew waren. Zwar sei das riesige Spielgebiet schon komplett und sehr hübsch, die Quests allerdings noch eher unfertig. Die angekündigten Gespräche mit anderen Stalkern würden ebenfalls nur rudimentär funktionieren. Beim Publisher ist man dagegen zuversichtlich: Laut THQ soll **Stalker** wie geplant im Mai 2005 erscheinen – wir sind gespannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M105

➤ HOTLINE: (0190) 505 511 0,62 €/MIN.

Stalker: Wird die Endzeit-Hatz rechtzeitig fertig?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EA Sports schreibt Geschichte: Die Fließband-Entwickler werden mit **UEFA Champions League** im Januar die erste Fußball-Simulation mit Story-Modus veröffentlichen. In insgesamt 50 Missionen kicken Sie sich mit Ihrem Lieblingsteam vom letzten Saisonspiel der jeweiligen Landesliga bis zum großen Finale im Atatürk-Stadion von Istanbul. Mal müssen Sie mit einer bestimmten Formation spielen, mal ab der 65. Minute mit neun Mann eine 1:0-Führung verteidigen. Wer mag, kann die komplett lizenzierte Champions League selbstverständlich auch Story-los gewinnen. Bei einem Probespiel haben uns die spielerischen Neuerungen gegenüber **Fifa 2005** schon sehr gut gefallen: Das Freistoß-System wirkt durchdachter, Schiedsrichter machen auch Fehler.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M123

➤ HOTLINE: (0221) 975 821 11 STANDARDGEBÜHREN

PANZERS PHASE TWO

Fleißige Ungarn: Bei Stormregion in Budapest arbeitet man nach dem hervorragenden **Panzers** an der Fortsetzung **Panzers – Phase Two**. Das Echtzeit-Taktikspiel ist kein echter Nachfolger, sondern eher ein **Panzers 1,5**. Wieder kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg, diesmal auch auf den Schlachtfeldern Afrikas und Italiens – komplett mit historischen Gefechten. Außerdem sind als versteckte Bonusmissionen Aufträge im ehemaligen Jugoslawien geplant. Die Entwickler versprechen zudem rund 20 neue Einheiten, etwa den Flammpanzer 1. Große Gebäude wie Festungen oder Paläste sollen Sie mit genug Feuerkraft zerstören können. Außerdem soll der ohnehin schon umfangreiche Multiplayer-Modus weiter ausgebaut werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M122

➤ HOTLINE: (01805) 266 299 0,12 €/MIN.

Panzers – Phase Two: Die Panzerschlachten toben auch in Wüstengebieten und Italien.

WORLD RACING 2

Langsam verweht der Auspuffqualm von **Need for Speed Underground 2**, **GTR** oder **Flatout**, da steht mit **World Racing 2** von Synetic schon das nächste Rennspiel an. Unter anderem kurven Sie darin durch Italien, Hawaii und Miami. Wer mag, verschönert Karossen der Tuning-Schmiede AMG und von VW wie in der Konkurrenz von Electronic Arts mit großflächigen Aufklebern, so genannten Vinyls. Die Strecken von **World Racing 2** sollen etwas schneller und breiter ausfallen als im Vorgänger, den Realismusgrad (Fahrphysik, Schadensmodell) dürfen Sie in vier Stufen regulieren. Statt gegen die dümmlichen Idealllinien-Sklaven aus dem ersten **World Racing** sollen Sie jetzt gegen rund zwölf individuelle Piloten mit richtigen Charaktereigenschaften antreten, die je nach Naturell aggressiv oder zurückhaltend agieren. Einen davon wählen Sie als Ihren Helden; Fahrerin Isabell wurde zum Beispiel einem echten Fotomodell nachempfunden. Wenn alles klappt, können Sie im Sommer 2005 den Zündschlüssel umdrehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M119

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

World Racing 2: Unter anderem kurven Sie mit AMG-Luxusmodellen und Volkswagen durch Miami.

SACRED UNDERWORLD

Was erwarten Sie vom Addon zu einem Action-Rollenspiel? Genau: mindestens zwei neue Charaktere, zusätzliche Gegnertypen und massenhaft Gegenstände. All das will Ascaron mit **Sacred Underworld** liefern. Darin stromern Sie mit Zwerg oder Dämonin durch Ancaria. Beide erproben ihre Fähigkeiten an rund 30 frischen Gegnertypen, die in der um etwa 40 Prozent vergrößerten Spielwelt herumlungern. Nett: Bis zum 2. Januar können Sie Ihre Idee für eine spannende Nebenquest an Ascaron schicken. Im 1. Quartal 2005 soll **Sacred Underworld** zum Preis von rund 30 Euro erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M120
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 ¤/MIN.

Sacred Underworld: Der Zwerg kämpft gerne und röstet Gegner per Flammenwerfer.

EMERGENCY 3

Alarm im Ponyhof: Das Gästehaus brennt, und den Pferdchen sengt es schon die Mähnen an! Kein Problem für die GameStar-Betriebsfeuerwehr. Ein Löschzug spritzt in die Flammen, und ein Notarzt kümmert sich um die leichten Rauchvergiftungen. Sie merken, eine fast fertige Version des Strategiespiels **Emergency 3** hat uns schon mächtig Spaß gemacht. In 20 Missionen – von einer eher öden Verkehrskontrolle bis hin zu einem spektakulären Industriebrand – kommandieren wir Feuerwehr, Polizei, Sanitäter und Technisches Hilfswerk. Nur gute Koordination und Planung führt zum Erfolg, ein Feuerwehrtaucher ist für Lawinenopfer keine große Hilfe. Die 3D-Grafik wirkt bereits recht hübsch, nur das Löschwasser hat man schon mal spritziger gesehen. Erscheinen soll **Emergency 3** im Januar 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M118
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 ¤/MIN.

STILL LIFE

Fünf Tote in Chicago und keine Spur des Serienmörders – FBI-Agentin Victoria McPherson sitzt tief in der Bredouille. Im Krimi-Adventure **Still Life** von Microids rollen Sie als Victoria einen 75 Jahre alten Fall ihres Großvaters Gus erneut auf, um die aktuelle Mordserie aufzuklären. Im Spiel wechseln Sie deshalb ständig zwischen dem modernen Chicago und dem Prag der 20er-Jahre, wo Sie die Rolle von Gus übernehmen. Mit moderner FBI-Ausrüstung oder den beschränkten Mitteln des Opas suchen Sie Tatorte ab und sichern Spuren. Die Gespräche mit Kollegen und Verdächtigen sind in der englischen Fassung sehr gut gelungen und strotzen vor Cop-Klischees. Sie entscheiden sich für eine distanzierte oder persönliche Gesprächsführung. Die Fahndung soll im 1. Quartal 2005 starten. MS HK FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M104
➤ HOTLINE: 040/41 30 960 STANDARDGEBÜHREN

Still Life: Im Schwarzlicht entdecken Sie Hinweise.

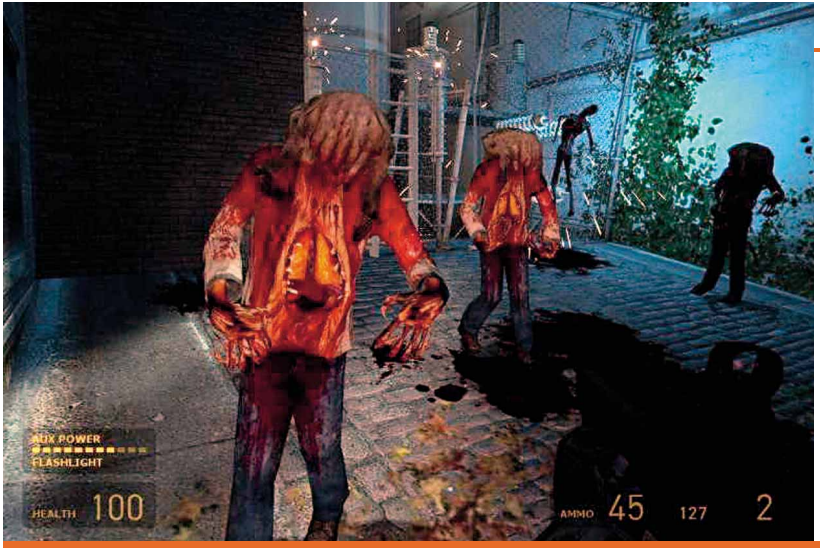
GameStar 2/2005
Geheimtipp des Monats
STAR WOLVES (XBOW)

Korrupte Politiker, übermächtige Konzerne und durchgeknallte Rebellen-Roboter – das Weltraum-Rollenspiel Star Wolves vereint nahezu alle Zukunfts-Klischees. Umso ungewöhnlicher ist dafür das Spielprinzip: Als Anführer einer Gruppe von bis zu sechs Kopfgeldjägern jetten Sie von Planet zu Planet, jagen Piraten und treiben Handel. Oder Sie erfüllen Missionen und stocken so das Credit-Konto auf, um Ihre kleine Raumschiff-Flotte auszubauen und aufzurüsten. Die Gefechte sollen extrem taktisch ausfallen, wer Formationen und Spezialfähigkeiten seines Teams richtig einsetzt, soll sogar übermächtige Kampfkreuzer schlagen können. In Russland ist Star Wolves bereits im Handel, die komplett eingedeutschte Fassung soll Ende Februar erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M103
➤ HOTLINE: (02421) 407 970 STANDARDGEBÜHREN

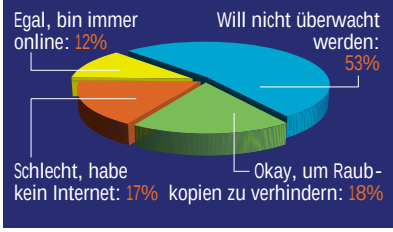
Star Wolves: Kopfgeldjäger kämpfen im All.

Emergency 3: Beim Brand im Ponyhof retten wir Reiter und Pferde, die der Notarzt vor Ort versorgt.



FRAGE DES MONATS DEZEMBER

»Was halten Sie von der Online-Registrierung von Half-Life 2?«



ERGEBNIS: Über die Hälfte der Leser fühlt sich durch die Überwachung bevormundet. Zudem können immerhin 17 Prozent Half-Life 2 nicht spielen (kein Internet).

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2005.

GAMESTAR-CHARTS DEZEMBER

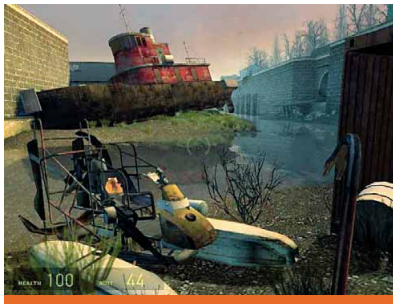
Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi / Valve	01/05	93	18	¤ 41,99	www.saturn.de
2	Joint Ops: Escalation	Ego-Shooter-Addon	EA / Novalogic	NEU	92	16	¤ 24,99	www.gameworld.de
3	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi / Starbreeze	NEU	91	18	¤ 39,99	www.pcfun.de
4	GTR	Rennspiel	10tacle / Simbin	12/04	91	ohne Beschr.	¤ 43,99	www.ble-computer.com
5	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	EA / EA Pacific	01/05	90	18	¤ 54,99	www.gameworld.de
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 / Blue Byte	01/05	89	6	¤ 46,99	www.softunity.net
8	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	12/04	88	ohne Beschr.	¤ 49,99	www.ble-computer.com
9	Vampire 2	Rollenspiel	Activision / Troika	01/05	87	16	¤ 39,99	www.computeruniverse.net
10	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	EA / EA Pacific	01/05	86	12	¤ 49,99	www.gameworld.de
11	Star Wars Battlefront	Ego-Shooter	LucasArts / Pandemic	12/04	86	16	¤ 37,99	www.game-and-fun.de
12	Flatout	Rennspiel	Empire / Bugbear	01/05	85	12	¤ 44,99	www.gameworld.de
13	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	01/05	85	ohne Beschr.	¤ 49,99	www.computeruniverse.net
14	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision / Neversoft	01/05	85	12	¤ 33,49	www.game-and-fun.de
15	Top Spin	Sportspiel	Atari / Power and Magic	12/04	85	ohne Beschr.	¤ 45,99	www.game-and-fun.de
16	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA / EA	01/05	84	ohne Beschr.	¤ 44,49	www.ble-computer.com
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 / Phenomic	01/05	83	12	¤ 29,99	www.softunity.net
19	Sid Meier's Pirates!	Action-Strategie	Atari / Firaxis	NEU	82	ohne Beschr.	¤ 49,95	www.softunity.net
20	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / Black Hole	NEU	81	12	¤ 44,95	www.softunity.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen in 12/2004, 01/2005 und 02/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L125

LESER-CHARTS DEZEMBER

Platz		Spiel
1	NEU	Half-Life 2
2	(1)	Doom 3
3	(2)	Far Cry (dt.)
4	(3)	Rome: Total War
5	NEU	Need for Speed Underground 2
6	(8)	Gothic 2
7	(5)	WarCraft 3
8	(10)	Diablo 2
9	(4)	Die Sims 2
10	(7)	Call of Duty
11	(12)	Sacred
12	(6)	Dawn of War
13	(20)	Battlefield 1942
14	(9)	Counterstrike
15	(18)	GTA Vice City
16	(17)	Star Wars Battlefront
17	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault
18	NEU	Fifa 2005
19	NEU	Counterstrike Source
20	(19)	Knights of the Old Republic

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2005



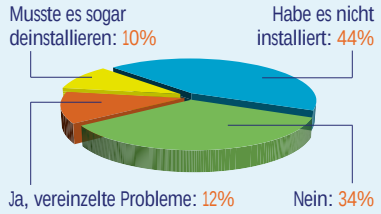
VERKAUFS-CHARTS DEZEMBER

Platz		Spiel
1	NEU	Half-Life 2
2	(1)	Die Sims 2
3	NEU	Siedler 5
4	NEU	Need for Speed Underground 2
5	NEU	Schlacht um Mittelerde
6	NEU	Sid Meier's Pirates!
7	(5)	Fifa 2005
8	(3)	Fußball Manager 2005
9	(2)	Rollercoaster Tycoon 3
10	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault
11	NEU	Vampire 2
12	NEU	Die Sims Deluxe
13	(6)	Rome: Total War
14	NEU	Siedler 5 (Limited Edition)
15	NEU	Pro Evolution Soccer 4
16	NEU	Prince of Persia 2
17	NEU	Sherlock Holmes
18	NEU	Sid Meier's Pirates! (Special Edition)
19	NEU	Harry Potter 3
20	(10)	Star Wars Battlefront

01/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

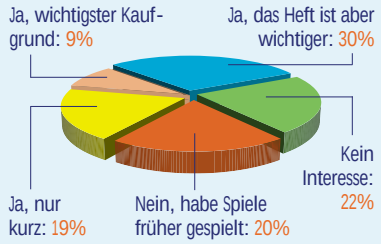
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE

»Hatten Sie beim Umstieg auf das Service Pack 2 Probleme?«



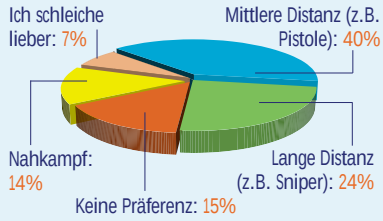
ERGEBNIS: Offenbar vertraut knapp die Hälfte der Leser Microsofts neuem Service Pack nicht und verzichtet darauf. Bei einem Drittel kam es sogar zu mehr oder weniger gravierenden Problemen.

»Spielen Sie die Vollversionen von PC-Spielezeitschriften?«



ERGEBNIS: Mitnahmeeffekt statt echtem Kaufgrund: Knapp 60 Prozent der Leser schauen sich Vollversionen an, der Rest hat kein Interesse oder die Titel früher schon gespielt.

»Wie spielen Sie in Actiontiteln am liebsten?«



ERGEBNIS: Unsere Leser halten sich ihre Feinde auf Distanz, aber in Sichtweite, denn Pistolen und Gewehre haben in Actionspielen die Nase vorn. Nur 7 Prozent der Spieler verzichten auf Gewalt.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de

Notebook mit Ferrari-Genen: das Spiele-Notebook Acer Ferrari 3400.

KOLUMNE

SLI: Statt Leistung Immense Kosten?

Bei Schwergewichtsweltmeistern im Boxen galt lange der Spruch: They never come back! Genau so ein Comeback versucht jetzt Nvidia mit der SLI-Technik (Scan Line Interleaving), ursprünglich entwickelt von 3Dfx für die damals einzig wirklich brauchbaren 3D-Beschleuniger Voodoo 2. Dabei werden zwei Grafikkarten der Schwergewichtsklasse in einem Rechner betrieben, um brutale 3D-Power ohne Ende zu erzeugen. Heute wie damals erzeugt SLI allerdings auch immense Kosten. Schließlich müssen dafür gleich zwei der einzeln schon fast unerschwinglichen High-End-Turbos gekauft werden. Früher wurden dafür etwa 1.000 Mark fällig, heute für zwei Geforce 6800 Ultra die gleiche Summe in Euro. Zwar erlaubt Nvidia, auch Mittelklasse-Karten vom Typ Geforce 6800 GT zu koppeln (Kosten: etwa 460 Euro), aber: Welcher Power-Freak will das schon? Wer so eine Technik will, der will auch maximale Leistung.

Allerdings hat unser erster, mit Spannung erwarteter, Test der neuen SLI-Generation eher enttäuschende Ergebnisse gebracht: So war ein Duo aus zwei Geforce 6800 Ultras im Schnitt nur wenig schneller als eine einzelne ATI Radeon X850 XT Platinum – außer bei Doom 3. Aber man will ja auch noch was anderes spielen. Zudem klappt der Bi-Turbo bisher nicht automatisch bei allen Spielen. Für jedes einzelne muss der Forceware-Treiber speziell angepasst werden. Nvidia versucht zwar das Problem zu lösen, aber beim jetzigen Stand gilt: SLI ist zwar extrem schnell, die Investition lohnt aber nur für Framerate-Jäger, denen für im Spiel kaum relevante Spitzenergebnisse die Kohle völlig egal ist.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

ACER **FERRARI 3400**

Feuerrot lackiert und mit dem gelben Ferrari-Pferdchen geschmückt, ist das Acer **Ferrari 3400** der Dressman unter den Notebooks. Der Nachfolger des Ferrari 3200 glänzt mit einem starken Athlon-64-Mobile-Prozessor von AMD und dem flotten 3D-Beschleuniger ATI Mobility Radeon 9700 mit 128 MByte Videospeicher – genug auch für aktuelle 3D-Spiele. Allerdings werden Sie sich bei der neuesten Generation wie etwa **Doom 3** oder **Half Life 2** mit Auflösungen bis maximal 1024 mal 768 Pixeln und mittlerer Bildqualität begnügen müssen. Das 15-Zoll-Display löst nativ mit 1400 mal 1024 Bildpunkten auf. Für etwa 1.900 Euro gibt's außerdem 512 MByte DDR333-Arbeitsspeicher, eine 80 GByte-große Festplatte sowie einen DVD±Brenner mit komfortabler Slot-In-Technik. Damit entfällt das bei Notebooks oft nervige Warten auf das Öffnen der DVD-Schublade. Ins Internet klinken Sie sich über Funk oder Kabel via DSL oder Modem ein. Teil des **Ferrari**-Pakets ist eine Notebook-Maus im gleichen Design. Unser Ersteindruck: Das **Ferrari 3400** zieht alle Blicke auf sich, bringt genug 3D-Performance auch für Spieler und ist solide verarbeitet. Ein Test folgt in der nächsten GameStar-Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M147

NVIDIA **NFORCE 5**

Nvidia greift bei den Mainboard-Chipsätzen an: Im nächsten Jahr veröffentlichen die Geforce-Macher ihren ersten Pentium-4-Chipsatz, den **Nforce 5**. Nach unseren Informationen übernimmt er die Features des Athlon-64-Untersatzes Nforce 4. Dazu soll auch SLI gehören, also der gleichzeitige Betrieb zweier Nvidia-Grafikkarten auf einem Mainboard zur Leistungssteigerung (siehe Test »A8N-SLI Deluxe« im Hardware-Teil dieser Ausgabe). Die Mainboard-Hersteller in Taiwan haben bereits **Nforce 5**-Testversionen erhalten. Fertige Boards erwarten wir spätestens zur CeBit 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M146

BENQ **X730**

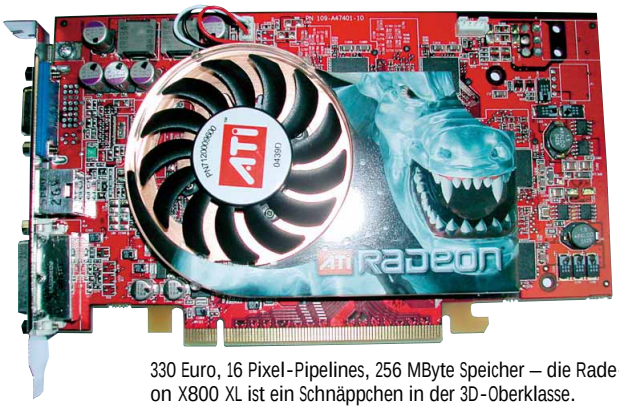
Gemeinsam mit der BMW-Designabteilung entwickelte Benq die edle kabellose Tastatur-Maus-Kombi **x730**. Die Tastatur ist extrem flach und lässt sich mit einem Griff sowohl in der Höhe als auch im Neigungswinkel verstellen. Das sieht gut aus und hilft Vielschreibern bei Problemen mit Verspannungen und Fehlhaltungen. Die beiliegende optische Funkmaus tastet den Untergrund mit sehr präzisen 800 dpi ab. Das **x730**-Set kostet knapp 70 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M148

Edles Design: Die ergonomische Maus-Tastatur-Kombi Benq x730 entstand in Kooperation mit BMW.

IN LETZTER MINUTE: RADEON X800 XL

Kurz vor Redaktionsschluss schickte uns ATI den potenziellen Geforce-6800-GT-Killer: Die Radeon X800 XL hat volle 16 Pixel-Pipelines und taktet mit 400 MHz. Preislich geht ATI in die Offensive: mit 1.000 MHz schnellen 256 MByte GDDR3-Speicher kostet die Radeon X800 XL gerade mal 330 Euro. Eine Geforce 6800 GT gibt's für das gleiche Geld nur mit halb so viel RAM. Grund: Der R430-Grafikchip der X800 XL entsteht im Platz sparenden 110-Nanometer-Prozess, der ohnehin aufwändigere 6800 GT im 130-Nanometer-Verfahren.



330 Euro, 16 Pixel-Pipelines, 256 MByte Speicher – die Radeon X800 XL ist ein Schnäppchen in der 3D-Oberklasse.

In unseren ersten Benchmarks mit einem Pentium 4 HT/540 (3,2 GHz) auf dem Intel-Board D925XECV2LK mit 1,0 GByte RAM verliert die Radeon X800 XL knapp gegen die deutlich teurere Geforce 6800 GT mit 256 MByte. Sowohl in Far Cry als auch in Doom 3 hat die Geforce die Nase vorn. Half-Life 2 aber bleibt auch hier eine ATI-Hochburg (siehe Benchmarks). Fazit: Die X800 XL liefert Leistung satt und ist bis 330 Euro konkurrenzlos – vorerst aber nur für PCI Express.

BENCHMARKS (HQ: mit 4xFSAA und 8xAF)

Grafkikkarte	Radeon X800 XL	Geforce 6800 GT
Half-Life 2 (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	88,4 / 73,5 / 62,1	61,0 / 39,4 / 34,4
Half-Life 2 (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	68,7 / 44,7 / 36,0	49,4 / 28,8 / 24,6
Doom 3 (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	76,3 / 62,4 / 47,5	81,4 / 73,6 / 62,9
Doom 3 (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	57,9 / 41,1 / 29,3	63,0 / 47,7 / 36,6
Far Cry (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	65,6 / 56,2 / 47,5	67,8 / 62,6 / 54,8
Far Cry (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	54,1 / 39,3 / 30,6	58,9 / 48,4 / 36,8

LOGITECH MX510 MIT 1.600 DPI

Gerüchten zufolge will Logitech im ersten Halbjahr 2005 eine **MX**-Maus mit 1.600 dpi auf den Markt bringen. Die **MX518**, eventuell auch **G-Serie** genannt, hat wahrscheinlich zwei spezielle Tasten, mit denen Sie die Abtastrate während des Spiels regeln. Das soll, nach im Internet aufgetauchten Fotos, auch ohne Treiber funktionieren. Preislich dürfte der neue Nager ungefähr auf dem Niveau der **MX510** liegen – also bei rund 40 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M143

HALF-LIFE 2 GEFORCE FX-BREMSE

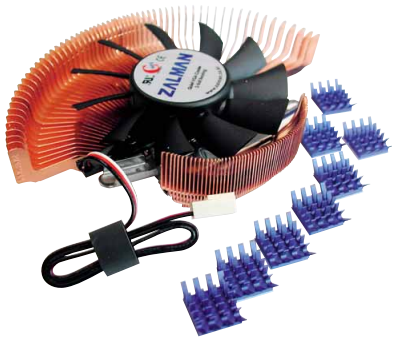
Valve hat eine Leistungsbremse für Geforce-FX-Karten in **Half-Life 2** einprogrammiert. Offenbar erfordert der Shooter maximal 16 Bit genaue Shader. Bei Geforce-FX-Karten lädt die Spiel-Engine aber das 24-Bit-Profil. Weil FX-Chips lediglich 16 oder 32 Bit Präzision beherrschen, rechnen Sie dann mit vollen 32 Bit – die Folge sind bis zu 50 Prozent weniger Frames. Eine praktikable Lösung fehlt derzeit. Möglicherweise integriert Nvidia eine Lösung in einen der kommenden Treiber.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M144

ZALMAN VGA-KÜHLER

Sind Sie lärmende Grafikkarten-Lüfter leid? Der leise Vollkupferkühler **VF700-Cu** von Zalman kühlt sowohl Grafikchip als auch acht Speicherchips. Laut Hersteller erreicht er dabei bis zu 15 Grad niedrigere Temperaturen als der jeweilige Standardkühler. Der **VF700-Cu** ist ab sofort für rund 30 Euro erhältlich. Die weniger leistungsfähige Variante **VF700-AlCu** aus Aluminium und Kupfer kostet etwa 25 Euro. Beide blockieren den ersten Steckplatz neben der Grafikkarte. Achtung: Die **VF700**-Kühler sind inkompatibel zu Nvidias Geforce-PCX-Serie. DV

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M145



Der Zalman VF700-Cu passt auf viele 3D-Karten.

KURZMELDUNGEN

NVIDIA SOUNDSTORM 2

Laut Nvidias CEO Jen-Hsun Huang bekommt der beliebte Soundstorm-Chip einen Nachfolger. Soundstorm 2 soll »ungewöhnlich für Audio-Produkte« sein. Ob es sich dabei um eine Onboard-Lösung für Nforce-Chipsätze oder sogar um eine Erweiterungskarte à la Audigy 2 handelt, ist noch nicht bekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M142

RADEON X700 XT EINGESTELLT

ATI stoppt die Produktion des Radeon X700 XT. Offenbar war die Ausbeute zu gering – nur wenige X700-Modelle erreichten 475 MHz. Außerdem wolle man Kapazitäten schaffen für die neuen X800-Versionen wie die Radeon X800 XL.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M138

TEAC MP3-PLAYER MP-2000

Der MP3-Player MP-2000 speichert auf der integrierten 5 GByte großen Festplatte bis zu 2.500 Musikstücke (wahlweise im WMA-, MP3- oder OGG-Format). Das 70 Gramm leichte USB-2.0-Gerät steht ab sofort für knapp 290 Euro im Laden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M133

ABIT FATAL1TY RADEON X800 XL

Der taiwanesische Grafikkarten-Hersteller Abit erweitert seine Fatal1ty-Serie um Grafikkarten mit ATI-Chips: Die Fatal1ty X800 XL basiert auf dem gerade vorgestellten Radeon X800 XL und wendet sich mit einem speziellen »OTES«-Kühlsystem an Übertakter. Preise und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M137

AUDIGY 4 PRO KOSTET 300 EURO

Im Dezember soll das neue Creative-Flaggschiff Soundblaster Audigy 4 Pro auch in Deutschland erscheinen. Im fast 300 Euro teuren Paket liegt unter anderem die Vollversion von Thief: Deadly Shadows (GameStar-Wertung: 85).

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M141

ZWEITE AMD-FABRIK IN DRESDEN

Zwölf Monate nach der Grundsteinlegung bestückt AMD seine zweite Prozessorfabrik in Dresden mit den ersten Fertigungsmaschinen. In der FAB36 entstehen voraussichtlich ab 2006 neue Athlon-64-Chips auf 300-mm-Wafern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M136

ATI CATALYST 4.12 BETA

Der neue Radeon-Referenztreiber Catalyst 4.12 Beta behebt Probleme mit Punkbuster-geschützten Gameservern und beschleunigt Half-Life 2. Die inoffizielle Version 4.12 steht derzeit nur für Windows XP im Internet zum Download bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M139

NVIDIA FORCEWARE 70.90 BETA

Im Internet ist der inoffizielle Geforce-Referenztreiber Forceware 70.90 aufgetaucht. Er ist primär auf Half-Life 2 optimiert und bringt erstmals das SLI-Profil für den Valve-Shooter.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M140

OPEN OFFICE 1.1.4

Das kostenlose Office-Paket OpenOffice.org steht ab sofort in der fehlerbereinigten Version 1.1.4 zum Download bereit. Je nach Betriebssystem (Windows, Linux oder Mac OS X) wiegt der Gratis-Download zwischen 70 und 80 MByte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M158

Act of War: B52-Bomber richten besonders viel Schaden an, kosten aber auch reichlich Ressourcen.

KOLUMNE

Zeit-lose Spiele

Stellen Sie sich vor, Sie wollen ein Haus bauen. Der Keller wird professionell ausgeschachtet, liebevoll ziehen Sie die Wände hoch. Doch dann, gut einen Monat vor Weihnachten, überkommt Sie die heillose Panik: Schwiegermutter will Heiligabend im neuen Wohnzimmer feiern – und das ist noch nicht fertig! Überstürzt kippen Sie alle Ziegel und Bretter auf einen Haufen und schustern in nächtlichen Überstunden die gute Stube zusammen. Die ist dann natürlich zugig, Wasser tropft von der Decke, und zudem droht permanent der Einsturz. Schwiegermama ist nicht erfreut...

So ähnlich wie bei unserem fiktiven Hausbau müssen die Entwickler von Silver Style an ihrem Rollenspiel The Fall gearbeitet haben: Fast zwei Jahre lang bastelten die Berliner ein viel versprechendes Rollenspiel mit innovativen Ideen. Doch dann nahte Weihnachten, und The Fall wurde Anfang November einfach rausgehauen. Prompt war die Verkaufsversion unspielbar verbuggt. Besonders bemerkenswert: Schon vor dem Releasedatum kam der erste Patch, drei weitere folgten innerhalb der ersten zwei Wochen. Optimisten sehen so was als Zeichen für guten Support, ich dagegen sage: Leute, nehmt Euch Zeit! Ihr ruiniert nur euren Ruf (und den der ganzen Branche). Und jetzt bitte nicht die Standardausrede: »Wir mussten bis Weihnachten fertig werden!« Gute Spiele kann man auch im Sommer verkaufen, siehe Blizzard und viele andere. Ist doch schade, wenn man die Anstrengungen von zwei Jahren mit hirnrissigen Marketingentscheidungen an die Wand fährt.

Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de

ACT OF WAR

Explosionen in London, Washington und San Francisco: Originalgetreu nachmodellierte Städte sind die Schlachtfelder des Echtzeit-Strategiespiels von Eugen Systems (**The Gladiators**). Sämtliche Gebäude können Sie dabei zerstören, ob Weißes Haus oder Buckingham Palace. Die Techno-Thriller-Story von **Act of War** stammt aus der Feder von Bestseller-Autor Dale Brown, 45 Minuten Filmsequenzen mit echten Schauspielern sollen die Geschichte niveauvoll erzählen. Bei einer ersten Präsentation hat uns vor allem die spektakuläre Grafik beeindruckt, spielerisch wirkt **Act of War** eher konventionell, wenn auch durchdacht. So haben alle 90 realen und futuristischen Einheiten der drei Parteien echte Sichtlinien, viele verfügen über mehrere Feuermodi. Der Shield-Mech ballert zum Beispiel entweder mit einer Gatling-Kanone oder mit Anti-Panzer-Raketen. Bis zum Release im März wollen die Entwickler vor allem noch am Balancing arbeiten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M124
➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

FIRST TO FIGHT

»If there's something strange and it don't look good, who you gonna call?« Nein, nicht die Ghostbusters. Heutzutage müssen als erstes die Marines ran. In **First to Fight**, dem Taktik-Shooter von Destineer, befehligen Sie ab Anfang 2005 drei Marines durch Beirut, um libanesische Dissidenten zu bekämpfen. Über ein simples Menü erteilen Sie den Männern Kommandos wie »Vorrücken!« oder »Tür öffnen!«. Ein Soldat sichert dabei stets nach hinten, zwei die Seiten, und Sie als Anführer gehen nach vorne. Der Clou ist das Moralsystem: Soldaten und Gegner bekommen Angst, wenn ein Plan schief läuft, Kameraden verletzt werden oder Granaten einschlagen. Sobald Sie also einen Cobra-Hubschrauber oder Abrams-Panzer zur Unterstützung anfordern, ergreifen die Rebellen mitunter die Flucht oder lassen sich verhaften.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M150
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 €/MIN.

First to Fight: Vier Marines kämpfen sich durch Beirut.

DIE SIMS 2
WILDE CAMPUS-JAHRE

Studenten liegen ihren Eltern auf der Tasche, haben nur Partys im Kopf und kriegen dann vor wichtigen Prüfungen Muffensausen – all diese Klischees bedient das erste Addon für **Die Sims 2**. In **Wilde Campus-Jahre** begleiten Sie die Sims an die Universität. Dort feiern sie Feste, gründen Bands oder treten Studentenvereinigungen bei. Wer vor lauter Sozialleben keine Zeit zum Lernen hat, darf bei der Abschlussprüfung sogar schummeln. Erfolgreichen Absolventen stehen vier neue Karrierepfade offen. Anfang 2005 sollen Sie sich bei Electronic Arts immatrikulieren können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M156
➤ HOTLINE: (0221) 975 821 11 STANDARDGEBÜHREN

STALKER

Schlechte Nachrichten für Fans des Ego-Shooters **Stalker**: Angeblich ist das Spiel bei weitem nicht so weit fortgeschritten wie gedacht. Das berichten zumindest ukrainische Spiele-Journalisten, die zu Besuch beim Entwickler GSC Gameworld in Kiew waren. Zwar sei das riesige Spielgebiet schon komplett und sehr hübsch, die Quests allerdings noch eher unfertig. Die angekündigten Gespräche mit anderen Stalkern würden ebenfalls nur rudimentär funktionieren. Beim Publisher ist man dagegen zuversichtlich: Laut THQ soll **Stalker** wie geplant im Mai 2005 erscheinen – wir sind gespannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M105

➤ HOTLINE: (0190) 505 511 0,62 €/MIN.

Stalker: Wird die Endzeit-Hatz rechtzeitig fertig?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EA Sports schreibt Geschichte: Die Fließband-Entwickler werden mit **UEFA Champions League** im Januar die erste Fußball-Simulation mit Story-Modus veröffentlichen. In insgesamt 50 Missionen kicken Sie sich mit Ihrem Lieblingsteam vom letzten Saisonspiel der jeweiligen Landesliga bis zum großen Finale im Atatürk-Stadion von Istanbul. Mal müssen Sie mit einer bestimmten Formation spielen, mal ab der 65. Minute mit neun Mann eine 1:0-Führung verteidigen. Wer mag, kann die komplett lizenzierte Champions League selbstverständlich auch Story-los gewinnen. Bei einem Probespiel haben uns die spielerischen Neuerungen gegenüber **Fifa 2005** schon sehr gut gefallen: Das Freistoß-System wirkt durchdachter, Schiedsrichter machen auch Fehler.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M123

➤ HOTLINE: (0221) 975 821 11 STANDARDGEBÜHREN

PANZERS PHASE TWO

Fleißige Ungarn: Bei Stormregion in Budapest arbeitet man nach dem hervorragenden **Panzers** an der Fortsetzung **Panzers – Phase Two**. Das Echtzeit-Taktikspiel ist kein echter Nachfolger, sondern eher ein **Panzers 1,5**. Wieder kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg, diesmal auch auf den Schlachtfeldern Afrikas und Italiens – komplett mit historischen Gefechten. Außerdem sind als versteckte Bonusmissionen Aufträge im ehemaligen Jugoslawien geplant. Die Entwickler versprechen zudem rund 20 neue Einheiten, etwa den Flammpanzer 1. Große Gebäude wie Festungen oder Paläste sollen Sie mit genug Feuerkraft zerstören können. Außerdem soll der ohnehin schon umfangreiche Multiplayer-Modus weiter ausgebaut werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M122

➤ HOTLINE: (01805) 266 299 0,12 €/MIN.

Panzers – Phase Two: Die Panzerschlachten toben auch in Wüstengebieten und Italien.

WORLD RACING 2

Langsam verweht der Auspuffqualm von **Need for Speed Underground 2**, **GTR** oder **Flatout**, da steht mit **World Racing 2** von Synetic schon das nächste Rennspiel an. Unter anderem kurven Sie darin durch Italien, Hawaii und Miami. Wer mag, verschönert Karossen der Tuning-Schmiede AMG und von VW wie in der Konkurrenz von Electronic Arts mit großflächigen Aufklebern, so genannten Vinyls. Die Strecken von **World Racing 2** sollen etwas schneller und breiter ausfallen als im Vorgänger, den Realismusgrad (Fahrphysik, Schadensmodell) dürfen Sie in vier Stufen regulieren. Statt gegen die dümmlichen Idealllinien-Sklaven aus dem ersten **World Racing** sollen Sie jetzt gegen rund zwölf individuelle Piloten mit richtigen Charaktereigenschaften antreten, die je nach Naturell aggressiv oder zurückhaltend agieren. Einen davon wählen Sie als Ihren Helden; Fahrerin Isabell wurde zum Beispiel einem echten Fotomodell nachempfunden. Wenn alles klappt, können Sie im Sommer 2005 den Zündschlüssel umdrehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M119

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

World Racing 2: Unter anderem kurven Sie mit AMG-Luxusmodellen und Volkswagen durch Miami.

SACRED UNDERWORLD

Was erwarten Sie vom Addon zu einem Action-Rollenspiel? Genau: mindestens zwei neue Charaktere, zusätzliche Gegnertypen und massenhaft Gegenstände. All das will Ascaron mit **Sacred Underworld** liefern. Darin stromern Sie mit Zwerg oder Dämonin durch Ancaria. Beide erproben ihre Fähigkeiten an rund 30 frischen Gegnertypen, die in der um etwa 40 Prozent vergrößerten Spielwelt herumlungern. Nett: Bis zum 2. Januar können Sie Ihre Idee für eine spannende Nebenquest an Ascaron schicken. Im 1. Quartal 2005 soll **Sacred Underworld** zum Preis von rund 30 Euro erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M120
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 ¤/MIN.

Sacred Underworld: Der Zwerg kämpft gerne und röstet Gegner per Flammenwerfer.

EMERGENCY 3

Alarm im Ponyhof: Das Gästehaus brennt, und den Pferdchen sengt es schon die Mähnen an! Kein Problem für die GameStar-Betriebsfeuerwehr. Ein Löschzug spritzt in die Flammen, und ein Notarzt kümmert sich um die leichten Rauchvergiftungen. Sie merken, eine fast fertige Version des Strategiespiels **Emergency 3** hat uns schon mächtig Spaß gemacht. In 20 Missionen – von einer eher öden Verkehrskontrolle bis hin zu einem spektakulären Industriebrand – kommandieren wir Feuerwehr, Polizei, Sanitäter und Technisches Hilfswerk. Nur gute Koordination und Planung führt zum Erfolg, ein Feuerwehrtaucher ist für Lawinenopfer keine große Hilfe. Die 3D-Grafik wirkt bereits recht hübsch, nur das Löschwasser hat man schon mal spritziger gesehen. Erscheinen soll **Emergency 3** im Januar 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M118
➤ HOTLINE: (0190) 824 879 1,86 ¤/MIN.

STILL LIFE

Fünf Tote in Chicago und keine Spur des Serienmörders – FBI-Agentin Victoria McPherson sitzt tief in der Bredouille. Im Krimi-Adventure **Still Life** von Microids rollen Sie als Victoria einen 75 Jahre alten Fall ihres Großvaters Gus erneut auf, um die aktuelle Mordserie aufzuklären. Im Spiel wechseln Sie deshalb ständig zwischen dem modernen Chicago und dem Prag der 20er-Jahre, wo Sie die Rolle von Gus übernehmen. Mit moderner FBI-Ausrüstung oder den beschränkten Mitteln des Opas suchen Sie Tatorte ab und sichern Spuren. Die Gespräche mit Kollegen und Verdächtigen sind in der englischen Fassung sehr gut gelungen und strotzen vor Cop-Klischees. Sie entscheiden sich für eine distanzierte oder persönliche Gesprächsführung. Die Fahndung soll im 1. Quartal 2005 starten. MS HK FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M104
➤ HOTLINE: 040/41 30 960 STANDARDGEBÜHREN

Still Life: Im Schwarzlicht entdecken Sie Hinweise.

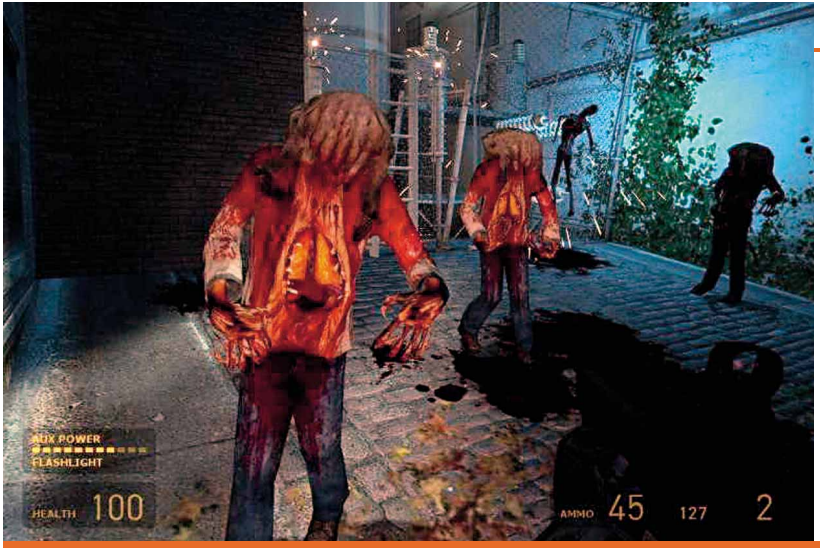
GameStar 2/2005
Geheimtipp des Monats
STAR WOLVES (XBOW)

Korrupte Politiker, übermächtige Konzerne und durchgeknallte Rebellen-Roboter – das Weltraum-Rollenspiel Star Wolves vereint nahezu alle Zukunfts-Klischees. Umso ungewöhnlicher ist dafür das Spielprinzip: Als Anführer einer Gruppe von bis zu sechs Kopfgeldjägern jetten Sie von Planet zu Planet, jagen Piraten und treiben Handel. Oder Sie erfüllen Missionen und stocken so das Credit-Konto auf, um Ihre kleine Raumschiff-Flotte auszubauen und aufzurüsten. Die Gefechte sollen extrem taktisch ausfallen, wer Formationen und Spezialfähigkeiten seines Teams richtig einsetzt, soll sogar übermächtige Kampfkreuzer schlagen können. In Russland ist Star Wolves bereits im Handel, die komplett eingedeutschte Fassung soll Ende Februar erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M103
➤ HOTLINE: (02421) 407 970 STANDARDGEBÜHREN

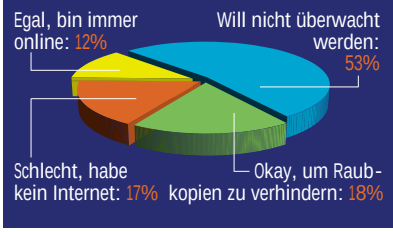
Star Wolves: Kopfgeldjäger kämpfen im All.

Emergency 3: Beim Brand im Ponyhof retten wir Reiter und Pferde, die der Notarzt vor Ort versorgt.



FRAGE DES MONATS DEZEMBER

»Was halten Sie von der Online-Registrierung von Half-Life 2?«



ERGEBNIS: Über die Hälfte der Leser fühlt sich durch die Überwachung bevormundet. Zudem können immerhin 17 Prozent Half-Life 2 nicht spielen (kein Internet).

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2005.

GAMESTAR-CHARTS DEZEMBER

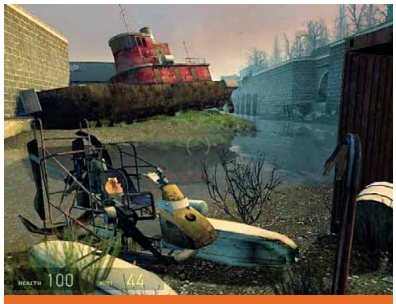
Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi / Valve	01/05	93	18	¤ 41,99	www.saturn.de
2	Joint Ops: Escalation	Ego-Shooter-Addon	EA / Novalogic	NEU	92	16	¤ 24,99	www.gameworld.de
3	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi / Starbreeze	NEU	91	18	¤ 39,99	www.pcfun.de
4	GTR	Rennspiel	10tacle / Simbin	12/04	91	ohne Beschr.	¤ 43,99	www.ble-computer.com
5	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	EA / EA Pacific	01/05	90	18	¤ 54,99	www.gameworld.de
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 / Blue Byte	01/05	89	6	¤ 46,99	www.softunity.net
8	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	12/04	88	ohne Beschr.	¤ 49,99	www.ble-computer.com
9	Vampire 2	Rollenspiel	Activision / Troika	01/05	87	16	¤ 39,99	www.computeruniverse.net
10	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	EA / EA Pacific	01/05	86	12	¤ 49,99	www.gameworld.de
11	Star Wars Battlefront	Ego-Shooter	LucasArts / Pandemic	12/04	86	16	¤ 37,99	www.game-and-fun.de
12	Flatout	Rennspiel	Empire / Bugbear	01/05	85	12	¤ 44,99	www.gameworld.de
13	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	01/05	85	ohne Beschr.	¤ 49,99	www.computeruniverse.net
14	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision / Neversoft	01/05	85	12	¤ 33,49	www.game-and-fun.de
15	Top Spin	Sportspiel	Atari / Power and Magic	12/04	85	ohne Beschr.	¤ 45,99	www.game-and-fun.de
16	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA / EA	01/05	84	ohne Beschr.	¤ 44,49	www.ble-computer.com
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 / Phenomic	01/05	83	12	¤ 29,99	www.softunity.net
19	Sid Meier's Pirates!	Action-Strategie	Atari / Firaxis	NEU	82	ohne Beschr.	¤ 49,95	www.softunity.net
20	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / Black Hole	NEU	81	12	¤ 44,95	www.softunity.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen in 12/2004, 01/2005 und 02/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L125

LESER-CHARTS DEZEMBER

Platz		Spiel
1	NEU	Half-Life 2
2	(1)	Doom 3
3	(2)	Far Cry (dt.)
4	(3)	Rome: Total War
5	NEU	Need for Speed Underground 2
6	(8)	Gothic 2
7	(5)	WarCraft 3
8	(10)	Diablo 2
9	(4)	Die Sims 2
10	(7)	Call of Duty
11	(12)	Sacred
12	(6)	Dawn of War
13	(20)	Battlefield 1942
14	(9)	Counterstrike
15	(18)	GTA Vice City
16	(17)	Star Wars Battlefront
17	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault
18	NEU	Fifa 2005
19	NEU	Counterstrike Source
20	(19)	Knights of the Old Republic

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2005



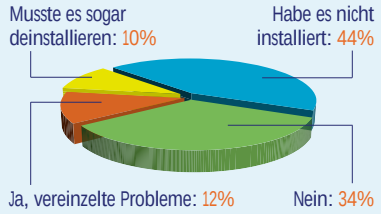
VERKAUFS-CHARTS DEZEMBER

Platz		Spiel
1	NEU	Half-Life 2
2	(1)	Die Sims 2
3	NEU	Siedler 5
4	NEU	Need for Speed Underground 2
5	NEU	Schlacht um Mittelerde
6	NEU	Sid Meier's Pirates!
7	(5)	Fifa 2005
8	(3)	Fußball Manager 2005
9	(2)	Rollercoaster Tycoon 3
10	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault
11	NEU	Vampire 2
12	NEU	Die Sims Deluxe
13	(6)	Rome: Total War
14	NEU	Siedler 5 (Limited Edition)
15	NEU	Pro Evolution Soccer 4
16	NEU	Prince of Persia 2
17	NEU	Sherlock Holmes
18	NEU	Sid Meier's Pirates! (Special Edition)
19	NEU	Harry Potter 3
20	(10)	Star Wars Battlefront

01/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

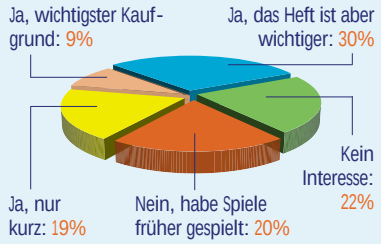
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE

»Hatten Sie beim Umstieg auf das Service Pack 2 Probleme?«



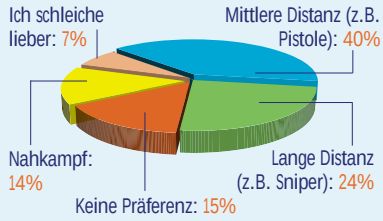
ERGEBNIS: Offenbar vertraut knapp die Hälfte der Leser Microsofts neuem Service Pack nicht und verzichtet darauf. Bei einem Drittel kam es sogar zu mehr oder weniger gravierenden Problemen.

»Spielen Sie die Vollversionen von PC-Spielezeitschriften?«



ERGEBNIS: Mitnahmeeffekt statt echtem Kaufgrund: Knapp 60 Prozent der Leser schauen sich Vollversionen an, der Rest hat kein Interesse oder die Titel früher schon gespielt.

»Wie spielen Sie in Actiontiteln am liebsten?«



ERGEBNIS: Unsere Leser halten sich ihre Feinde auf Distanz, aber in Sichtweite, denn Pistolen und Gewehre haben in Actionspielen die Nase vorn. Nur 7 Prozent der Spieler verzichten auf Gewalt.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de

Notebook mit Ferrari-Genen: das Spiele-Notebook Acer Ferrari 3400.

KOLUMNE

SLI: Statt Leistung Immense Kosten?

Bei Schwergewichtsweltmeistern im Boxen galt lange der Spruch: They never come back! Genau so ein Comeback versucht jetzt Nvidia mit der SLI-Technik (Scan Line Interleaving), ursprünglich entwickelt von 3Dfx für die damals einzig wirklich brauchbaren 3D-Beschleuniger Voodoo 2. Dabei werden zwei Grafikkarten der Schwergewichtsklasse in einem Rechner betrieben, um brutale 3D-Power ohne Ende zu erzeugen. Heute wie damals erzeugt SLI allerdings auch immense Kosten. Schließlich müssen dafür gleich zwei der einzeln schon fast unerschwinglichen High-End-Turbos gekauft werden. Früher wurden dafür etwa 1.000 Mark fällig, heute für zwei Geforce 6800 Ultra die gleiche Summe in Euro. Zwar erlaubt Nvidia, auch Mittelklasse-Karten vom Typ Geforce 6800 GT zu koppeln (Kosten: etwa 460 Euro), aber: Welcher Power-Freak will das schon? Wer so eine Technik will, der will auch maximale Leistung.

Allerdings hat unser erster, mit Spannung erwarteter, Test der neuen SLI-Generation eher enttäuschende Ergebnisse gebracht: So war ein Duo aus zwei Geforce 6800 Ultras im Schnitt nur wenig schneller als eine einzelne ATI Radeon X850 XT Platinum – außer bei Doom 3. Aber man will ja auch noch was anderes spielen. Zudem klappt der Bi-Turbo bisher nicht automatisch bei allen Spielen. Für jedes einzelne muss der Forceware-Treiber speziell angepasst werden. Nvidia versucht zwar das Problem zu lösen, aber beim jetzigen Stand gilt: SLI ist zwar extrem schnell, die Investition lohnt aber nur für Framerate-Jäger, denen für im Spiel kaum relevante Spitzenergebnisse die Kohle völlig egal ist.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

ACER **FERRARI 3400**

Feuerrot lackiert und mit dem gelben Ferrari-Pferdchen geschmückt, ist das Acer **Ferrari 3400** der Dressman unter den Notebooks. Der Nachfolger des Ferrari 3200 glänzt mit einem starken Athlon-64-Mobile-Prozessor von AMD und dem flotten 3D-Beschleuniger ATI Mobility Radeon 9700 mit 128 MByte Videospeicher – genug auch für aktuelle 3D-Spiele. Allerdings werden Sie sich bei der neuesten Generation wie etwa **Doom 3** oder **Half Life 2** mit Auflösungen bis maximal 1024 mal 768 Pixeln und mittlerer Bildqualität begnügen müssen. Das 15-Zoll-Display löst nativ mit 1400 mal 1024 Bildpunkten auf. Für etwa 1.900 Euro gibt's außerdem 512 MByte DDR333-Arbeitsspeicher, eine 80 GByte-große Festplatte sowie einen DVD±Brenner mit komfortabler Slot-In-Technik. Damit entfällt das bei Notebooks oft nervige Warten auf das Öffnen der DVD-Schublade. Ins Internet klinken Sie sich über Funk oder Kabel via DSL oder Modem ein. Teil des **Ferrari**-Pakets ist eine Notebook-Maus im gleichen Design. Unser Ersteindruck: Das **Ferrari 3400** zieht alle Blicke auf sich, bringt genug 3D-Performance auch für Spieler und ist solide verarbeitet. Ein Test folgt in der nächsten GameStar-Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M147

NVIDIA **NFORCE 5**

Nvidia greift bei den Mainboard-Chipsätzen an: Im nächsten Jahr veröffentlichen die Geforce-Macher ihren ersten Pentium-4-Chipsatz, den **Nforce 5**. Nach unseren Informationen übernimmt er die Features des Athlon-64-Untersatzes Nforce 4. Dazu soll auch SLI gehören, also der gleichzeitige Betrieb zweier Nvidia-Grafikkarten auf einem Mainboard zur Leistungssteigerung (siehe Test »A8N-SLI Deluxe« im Hardware-Teil dieser Ausgabe). Die Mainboard-Hersteller in Taiwan haben bereits **Nforce 5**-Testversionen erhalten. Fertige Boards erwarten wir spätestens zur CeBit 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M146

BENQ **X730**

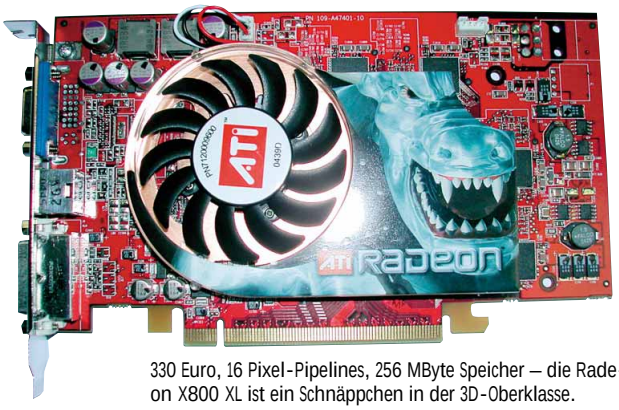
Gemeinsam mit der BMW-Designabteilung entwickelte Benq die edle kabellose Tastatur-Maus-Kombi **x730**. Die Tastatur ist extrem flach und lässt sich mit einem Griff sowohl in der Höhe als auch im Neigungswinkel verstellen. Das sieht gut aus und hilft Vielschreibern bei Problemen mit Verspannungen und Fehlhaltungen. Die beiliegende optische Funkmaus tastet den Untergrund mit sehr präzisen 800 dpi ab. Das **x730**-Set kostet knapp 70 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M148

Edles Design: Die ergonomische Maus-Tastatur-Kombi Benq x730 entstand in Kooperation mit BMW.

IN LETZTER MINUTE: RADEON X800 XL

Kurz vor Redaktionsschluss schickte uns ATI den potenziellen Geforce-6800-GT-Killer: Die Radeon X800 XL hat volle 16 Pixel-Pipelines und taktet mit 400 MHz. Preislich geht ATI in die Offensive: mit 1.000 MHz schnellen 256 MByte GDDR3-Speicher kostet die Radeon X800 XL gerade mal 330 Euro. Eine Geforce 6800 GT gibt's für das gleiche Geld nur mit halb so viel RAM. Grund: Der R430-Grafikchip der X800 XL entsteht im Platz sparenden 110-Nanometer-Prozess, der ohnehin aufwändigere 6800 GT im 130-Nanometer-Verfahren.



330 Euro, 16 Pixel-Pipelines, 256 MByte Speicher – die Radeon X800 XL ist ein Schnäppchen in der 3D-Oberklasse.

In unseren ersten Benchmarks mit einem Pentium 4 HT/540 (3,2 GHz) auf dem Intel-Board D925XECV2LK mit 1,0 GByte RAM verliert die Radeon X800 XL knapp gegen die deutlich teurere Geforce 6800 GT mit 256 MByte. Sowohl in Far Cry als auch in Doom 3 hat die Geforce die Nase vorn. Half-Life 2 aber bleibt auch hier eine ATI-Hochburg (siehe Benchmarks). Fazit: Die X800 XL liefert Leistung satt und ist bis 330 Euro konkurrenzlos – vorerst aber nur für PCI Express.

BENCHMARKS (HQ: mit 4xFSAA und 8xAF)

Grafkikkarte	Radeon X800 XL	Geforce 6800 GT
Half-Life 2 (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	88,4 / 73,5 / 62,1	61,0 / 39,4 / 34,4
Half-Life 2 (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	68,7 / 44,7 / 36,0	49,4 / 28,8 / 24,6
Doom 3 (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	76,3 / 62,4 / 47,5	81,4 / 73,6 / 62,9
Doom 3 (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	57,9 / 41,1 / 29,3	63,0 / 47,7 / 36,6
Far Cry (1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	65,6 / 56,2 / 47,5	67,8 / 62,6 / 54,8
Far Cry (HQ: 1024x768 / 1280x1024 / 1600x1200)	54,1 / 39,3 / 30,6	58,9 / 48,4 / 36,8

LOGITECH MX510 MIT 1.600 DPI

Gerüchten zufolge will Logitech im ersten Halbjahr 2005 eine **MX**-Maus mit 1.600 dpi auf den Markt bringen. Die **MX518**, eventuell auch **G-Serie** genannt, hat wahrscheinlich zwei spezielle Tasten, mit denen Sie die Abtastrate während des Spiels regeln. Das soll, nach im Internet aufgetauchten Fotos, auch ohne Treiber funktionieren. Preislich dürfte der neue Nager ungefähr auf dem Niveau der **MX510** liegen – also bei rund 40 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M143

HALF-LIFE 2 GEFORCE FX-BREMSE

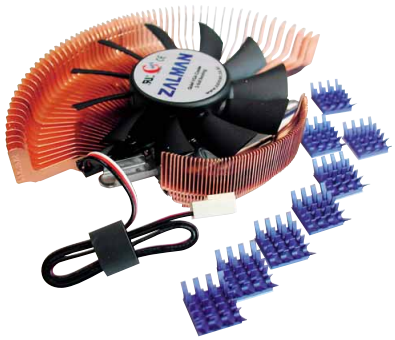
Valve hat eine Leistungsbremse für Geforce-FX-Karten in **Half-Life 2** einprogrammiert. Offenbar erfordert der Shooter maximal 16 Bit genaue Shader. Bei Geforce-FX-Karten lädt die Spiel-Engine aber das 24-Bit-Profil. Weil FX-Chips lediglich 16 oder 32 Bit Präzision beherrschen, rechnen Sie dann mit vollen 32 Bit – die Folge sind bis zu 50 Prozent weniger Frames. Eine praktikable Lösung fehlt derzeit. Möglicherweise integriert Nvidia eine Lösung in einen der kommenden Treiber.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M144

ZALMAN VGA-KÜHLER

Sind Sie lärmende Grafikkarten-Lüfter leid? Der leise Vollkupferkühler **VF700-Cu** von Zalman kühlt sowohl Grafikchip als auch acht Speicherchips. Laut Hersteller erreicht er dabei bis zu 15 Grad niedrigere Temperaturen als der jeweilige Standardkühler. Der **VF700-Cu** ist ab sofort für rund 30 Euro erhältlich. Die weniger leistungsfähige Variante **VF700-AlCu** aus Aluminium und Kupfer kostet etwa 25 Euro. Beide blockieren den ersten Steckplatz neben der Grafikkarte. Achtung: Die **VF700**-Kühler sind inkompatibel zu Nvidias Geforce-PCX-Serie. DV

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M145



Der Zalman VF700-Cu passt auf viele 3D-Karten.

KURZMELDUNGEN

NVIDIA SOUNDSTORM 2

Laut Nvidias CEO Jen-Hsun Huang bekommt der beliebte Soundstorm-Chip einen Nachfolger. Soundstorm 2 soll »ungewöhnlich für Audio-Produkte« sein. Ob es sich dabei um eine Onboard-Lösung für Nforce-Chipsätze oder sogar um eine Erweiterungskarte à la Audigy 2 handelt, ist noch nicht bekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M142

RADEON X700 XT EINGESTELLT

ATI stoppt die Produktion des Radeon X700 XT. Offenbar war die Ausbeute zu gering – nur wenige X700-Modelle erreichten 475 MHz. Außerdem wolle man Kapazitäten schaffen für die neuen X800-Versionen wie die Radeon X800 XL.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M138

TEAC MP3-PLAYER MP-2000

Der MP3-Player MP-2000 speichert auf der integrierten 5 GByte großen Festplatte bis zu 2.500 Musikstücke (wahlweise im WMA-, MP3- oder OGG-Format). Das 70 Gramm leichte USB-2.0-Gerät steht ab sofort für knapp 290 Euro im Laden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M133

ABIT FATAL1TY RADEON X800 XL

Der taiwanesische Grafikkarten-Hersteller Abit erweitert seine Fatal1ty-Serie um Grafikkarten mit ATI-Chips: Die Fatal1ty X800 XL basiert auf dem gerade vorgestellten Radeon X800 XL und wendet sich mit einem speziellen »OTES«-Kühlsystem an Übertakter. Preise und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M137

AUDIGY 4 PRO KOSTET 300 EURO

Im Dezember soll das neue Creative-Flaggschiff Soundblaster Audigy 4 Pro auch in Deutschland erscheinen. Im fast 300 Euro teuren Paket liegt unter anderem die Vollversion von Thief: Deadly Shadows (GameStar-Wertung: 85).

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M141

ZWEITE AMD-FABRIK IN DRESDEN

Zwölf Monate nach der Grundsteinlegung bestückt AMD seine zweite Prozessorfabrik in Dresden mit den ersten Fertigungsmaschinen. In der FAB36 entstehen voraussichtlich ab 2006 neue Athlon-64-Chips auf 300-mm-Wafern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M136

ATI CATALYST 4.12 BETA

Der neue Radeon-Referenztreiber Catalyst 4.12 Beta behebt Probleme mit Punkbuster-geschützten Gameservern und beschleunigt Half-Life 2. Die inoffizielle Version 4.12 steht derzeit nur für Windows XP im Internet zum Download bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M139

NVIDIA FORCEWARE 70.90 BETA

Im Internet ist der inoffizielle Geforce-Referenztreiber Forceware 70.90 aufgetaucht. Er ist primär auf Half-Life 2 optimiert und bringt erstmals das SLI-Profil für den Valve-Shooter.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M140

OPEN OFFICE 1.1.4

Das kostenlose Office-Paket OpenOffice.org steht ab sofort in der fehlerbereinigten Version 1.1.4 zum Download bereit. Je nach Betriebssystem (Windows, Linux oder Mac OS X) wiegt der Gratis-Download zwischen 70 und 80 MByte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M158

Sie wählen die Sieger!

SPIEL DES JAHRES 2004

Den Shooter mit der Hammer-Grafik? Oder die bunte Lebenssimulation? Oder doch den sympathischen Außenseiter mit der hübschen Story? Sie haben die Wahl – küren Sie Ihr Spiel des Jahres!

Das Jahr ist vorbei. Lehnen Sie sich zurück, schließen Sie die Augen, und besuchen Sie noch einmal im Geiste all die schönen virtuellen Welten, die Ihnen im Laufe des Jahres 2004 so viel Freude bereitet haben. Gehen Sie von Januar bis zum Dezember, von A bis Z, von Action zu Strategie zu Abenteuer zu Sport. Und nun suchen Sie die Welt, in der Sie am liebsten zuhause waren, in der Sie am meisten Spaß gehabt haben – oder immer noch haben. Nun sehen Sie vermutlich Ihr ganz persönliches Spiel des Jahres vor Augen, unabhängig von Verkaufszahlen oder Wertungen. Und genau das sollten Sie uns nennen, schließlich möchten wir auch dieses Jahr wieder in Ihrem Auftrag den Spiele-Entwicklern und -Publishern sagen, was wirklich das Geld wert war. Netter Nebeneffekt: Unter allen Teilnehmern verlosen wir Preise im Wert von 5.000 Euro. Ein glücklicher Gewinner wird außerdem von uns zur festlichen Preisverleihung im Künstlerhaus in München eingeladen und einen Abend lang verwöhnt.

Das Star-Wars-Spiel Knights of the Old Republic von Kultfirma Bioware wurde im letzten Jahr verdient der Gesamtsieger.

Genrepreise und Gesamtsieger

Zur Wahl stehen alle Spiele des Kalenderjahres 2004, also sämtliche Titel, die wir in den Ausgaben 2/2004 bis 2/2005 getestet haben. Jedes Genre (Sport, Abenteuer, Strategie, Action) bildet eine eigene Unterkategorie mit einer eigenen Auszeichnung, zusätzlich wählen Sie noch das über alle Genre-Grenzen hinweg beste Spiel. Außerdem dürfen Sie auch die beste PC-Hardware des Jahres prämieren. Achtung: Aufgrund der Vielzahl erhältlicher Geräte sind nur Produkte aus unserem Einkaufsführer (ab Seite 160) nominiert – dort finden Sie auch die grüne Kennziffer, die Sie dann auf die Mitmachkarte übertragen. Mitmachkarte? Ach richtig, da war doch was: Auf der Karte (S. 27) finden Sie Felder, in die Sie Ihre Hits eintragen. Briefmarke drauf und ab in den Briefkasten.

Wer sind die Favoriten?

Das Dreigestirn der Mega-Ego-Shooter (**Far Cry**, **Doom 3** und **Half-Life 2**) hat die Verkaufscharts 2004 dominiert und ist natürlich auch für die Wahl zum Spiel des Jahres favorisiert. Wobei die Konkurrenz nicht schlief: **Chronicles of Riddick** glänzte mit einer großartig erzählten Story, **Splinter Cell 2** mit einem stimmigen Gesamtkonzept; **MoH Pacific Assault** mit filmreifen Skriptsequenzen. Insgesamt gab es bei der Action die größten Spieldesign-Fortschritte. Übrigens auch bei den Online-Ballereien: Nach dem soliden **Battlefield Vietnam** kam das gloriose **Joint Ops**, das einige Dinge im Genre neu definierte. Auch die Strategie hatte in diesem Jahr hochkarätige Spiele zu bieten: **Panzers**, **Dawn of War**, **Rome**, **Siedler 5** und Electronic Arts' Kassenschlager **Die Sims 2** sind nur einige davon. Insgesamt erlebte das ehrwürdige Genre 2004 eine regelrechte Renaissance – wenn auch wenig wirkliche Neuerungen eingeführt wurden. Einzig **Full Spectrum Warrior** bot ein unverbrauchtes Spielkonzept.

Bei den Rollenspielen (die letztes Jahr mit **Knights of the Old Republic** den Gesamtsieger stellten) war 2004 recht wenig los – **Sacred** erreichte gute Wertungen und Verkaufszahlen; **Vampire 2** erschuf eine schöne und stimmige Welt, auch wenn dem Spiel einige Monate mehr Entwicklungszeit gut getan hätten. Dafür starteten die Adventures ein erstaunliches Comeback: Von **Black Mirror** über **The Westerner** bis **The Moment of Silence** rangen ein Schwung hochkarätiger Abenteuer um die Gunst der Spieler.

Sportspieler konnten sich über den heißesten Herbst seit Jahren freuen: Der Newcomer **GTR** schlug, gemeinsam mit dem Außenseiter **Pro Evolution Soccer 4**, die traditionell übermächtige EA-Sports-Konkurrenz aus dem Feld; nur **NHL 2005** konnte sich behaupten. Und das, obwohl auch EA einen sehr starken Jahrgang hatte, vor allem aufgrund der brillanten deutsch-kanadischen Koproduktion **Fußball Manager 2005**. Und dann waren da noch **Colin McRae Rally 2005, Top Spin**, **Fifa 2005**, **Flatout** und und und – insgesamt ein fantastisches Jahr für Sportler und Rennfahrer.

Ihre Stimme zählt!

Okay, die Wahl ist schwierig. Dennoch sollten Sie nicht zögern: Greifen Sie zum Stift, reißen Sie die Mitmachkarte aus dem Heft und sagen Sie uns (und damit der Spielebranche insgesamt) Ihre Meinung! Nicht nur die GameStar-Redaktion, auch die Entwickler und Publisher sind sehr gespannt, wie Sie sich entscheiden werden und welche Spiele bei der Verleihung am 25.2.2005 ganz oben auf dem Treppchen stehen. GUN

Im Künstlerhaus in München werden wir Ende Februar in Ihrem Namen die Preise verleihen – ein GameStar-Leser ist vor Ort dabei.

DIE SPIELE DES JAHRES

Seit 1999 lassen wir Sie abstimmen, welches Spiel Ihnen am besten gefallen hat. Die Sieger waren:

1999	Age of Empires 2 (Microsoft/Ensemble)
2000	Diablo 2 (Vivendi/Blizzard North)
2001	Return to Castle Wolfenstein (Activision/id/Grey Matter)
2002	Mafia (Take 2/Illusion Softworks)
2003	Knights of the Old Republic* (Activision/LucasArts/Bioware)

* gemeinsam mit GamePro

SO MACHEN SIE MIT!

Um an der Wahl zum Leserpreis teilzunehmen, müssen Sie die Mitmachkarte (S. 27) ausfüllen und einschicken. Abonnenten von GameStar.de Premium können die Karte auch online ausfüllen. Nennen Sie in jeder Kategorie jeweils einen Favoriten; teilnahmeberechtigt sind alle Spiele und Produkte, die im Verlauf des Jahres 2004 erschienen sind (entspricht den GameStar-Ausgaben 2/2004 bis 2/2005).

DIE KATEGORIEN

PC-Spiel des Jahres 2004

Der wichtigste aller Preise! Wertungen oder Verkaufszahlen sind unwichtig: Welcher Titel hat Ihnen persönlich am besten gefallen?

Actionspiel des Jahres 2004

Hier ringen Ballerspiele, Flugsimulationen und Taktik-Shooter um die GameStar-Trophäe.

Strategiespiel des Jahres 2004

Echtzeit oder Runde, Fantasy oder Geschichte – die Vielfalt in diesem Genre erschwert die Wahl des besten Titels.

Abenteuerspiel des Jahres 2004

Ob Adventures oder Rollenspiele, Spieltiefe und Story sind in dieser Kategorie das Wichtigste.

Sportspiel des Jahres 2004

Wählen Sie zwischen Fußballsimulationen, Mannschafts-Managern, Rennspielen oder Trendsport-Hüpfereien.

HARDWARE DES JAHRES 2004

Zur Wahl stehen alle 150 Produkte aus dem GameStar-Einkaufsführer (ab Seite 160). Bitte tragen Sie dazu auf der Mitmachkarte die Nummer des Produkts ein (im Einkaufsführer grün gedruckt). Alternativ können Sie auch eine Prozessorklasse wählen. Die entsprechenden Nummern sind:

AMD Athlon XP	151	AMD Athlon 64	152
AMD Sempron	153	Intel Celeron	154
Intel Pentium 4	155		

Alles für Sie!

MITMACHEN UND GEWINNEN

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

Einsendeschluss ist der 31. Januar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ATARI

Ahoi, Matrosen: GameStar und Atari verlosen **fünfmal** Sid Meiers Klassiker-Remake **Pirates!**. **Fünf** weitere Gewinner dürfen sich über die hochwertige **Pirates! Limited Collector's Edition** freuen. Die enthält neben dem Spiel auch den Vorgänger Pirates! Gold sowie ein T-Shirt und eine Seekarte auf Pergament. Auch wasserscheue Landratten kriegen Futter: Wir verschenken zusätzlich **fünf Atari-Spielepakete**. Darin liegen jeweils das schöne Freizeitpark-Aufbauspiel **Rollercoaster Tycoon 3**, der ultra-realistische **Football Manager 2005** sowie der spaßige Partyknaller **Worms Forts: Unter Belagerung**. Die Preise haben einen Gesamtwert von zirka 1.300 Euro.

DEEP SILVER

Ihr Bruder ist verschwunden – Glück gehabt! Denn sonst dürften Sie sich in **Shade** gar nicht durch Gegnerhorden schnetzeln. Gemeinsam mit Deep Silver vergeben wir **15** Exemplare des düsteren 3D-Actionspiels. In jedem Paket liegt zudem das **T-Shirt** zum Spiel. Damit **Shade** flüssig läuft, bekommt **ein** Gewinner zusätzlich eine schnelle **Nvidia-Grafikkarte Geforce 6600**. **Einem** weiteren Paket legen wir die exzellente **Soundkarte Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum** von Creative bei. Wert der Preise: rund 1.600 Euro.

ELECTRONIC ARTS

Vom Fantasy-Reich Noran an den Pazifik: Electronic Arts und GameStar schicken Sie auf Weltreise. Zu **Armies of Exigo** verlosen wir **einen** hölzernen **Ritterschild**. Dazu gibt's **ein** Exemplar von **Armies of Exigo**. Im Echtzeit-Hit schlagen Sie spannende Schlachten à la WarCraft 3. Wir haben auch ein Herz für Actionfans und loben **fünfmal Medal of Honor Pacific Assault** aus. Jedem Spiel liegen eine Feldflasche und eine Kappe bei. Als Trostpreise vergeben wir zusätzlich zehn **Kappen**, zehn **Feldflaschen** und **acht Pacific Assault-Tassen**. Wert der Preise: rund 1.300 Euro.

DIE PYRAMIDE

Mit uns kommen Sie spielend durch den Winter: Ak Tronic und GameStar verlosen **zehn** Mal **zehn Klassiker nach Wunsch aus der Pyramide**. Und die Wahl dürfte den Gewinnern mächtig schwer fallen: Zum Pyramide-Sortiment gehören mittlerweile Highlights wie Command & Conquer Generäle, Heroes of Might & Magic 4, Colin McRae Rally 3, Gladiator, James Bond Nightfire, IL2 Forgotten Battles oder Myst 3. Derart hochklassig versorgt, kann der Frühling ruhig noch ein wenig warten. Wert der zehn Spiele-Pakete: etwa 1.000 Euro.

GEWINNER DEZEMBER 2004

T. Adam, Stuttgart • A. Adelmann, Nürnberg • H. Arendt, Nienburg • S. Asser, Offingen • C. Baden, Kall • U. Bartels, Liebenburg • L. Bittner, Saarbrücken • K. Bonert, Moers • S. Borchers, Westoverledingen • M. Bothe, Boxberg • S. Brachmann, Kaiserslautern • S. Bremer, Bochum • U. Bührke, Datteln • M. Bukowski, Hameln • L. Czowalla, Meschede • A. Diel, Fulda • S. Dietlinger, München • D. Eggert, Schwerin • I. Ehlers, Braunschweig • A. Eilermann, Köln • D. Engelmann, Rosstal • O. Faß, Ludwigshafen • H. Fassel, Egelsbach • F. Feldmann, Ziethen • P. Ferreira, Osnabrück • M. Fischbacher, Bremen • E. Frahn, Panketal • U. Frede-Wichers, Salzkotten • M. Geheeb, München • O. Geiss, Amberg • C. Glöckner, Wiesbaden • S.n Gottschlich, Aub • M. Grüner, Wuppertal • A. Haake, Wuppertal • S. Hansson, Wahlstedt • D. Hartwig, Gnarrenburg • F. Heller, Zweibrücken • N. Henk, Winsen/Luhe • G. Hirt, Riederich • J. Hofmann, Sindelfingen • T. Howe, Boostedt • B. Hufnagel, Hemer • F. Jeguschke, Westerrade • T. Kelm, Siegburg • R. Kerngast, Wien • I. Kletzin, Reiskirchen • S. Knaack, Lübeck • M. Kohl, Graz • A. Kokszka, Hannover • A. Krasnicki, Wentorf • C. Krebs, Kleinmachnow • T. Krell, Gütersloh • T. Kühnen, Ratingen • T. Langnicle-Stiegler, Kreuztal • F. Ludwig, Weimar • N. Manzat, Fellbach • T. Mehlhorn, Frankfurt • T. Moz, Möglingen • D. Nehlsen, Flensburg • M. Nehm, Solingen • L. Neuberger, Troisdorf • T. Neukirch, Fambach • R., Parnitzke • Fraunberg • M. Petersen, Dagebüll • D. Pfeiffer, Mönchengladbach • B. Pretis, Klagenfurt • M. Quasdorff, Goldberg • A. Rauth, Heilbronn • M. Rösch, Bühlertann • T. Rostalski, Schwerin • S. Roth, Erlensee • T. Ruhkamp, Ochtrup • V. Rutt, Hamburg • S. Schäfer, Wetter • A. Scherenschlich, Oberhausen • A. Schewau, Wolfenbüttel • J. Schmidt, Waltrop • H. Schmidt, München • H. Schneemann, Göttingen • A. Schnoor, Hamburg • T. Schönfeld, Hamburg • K. Schreer, Seukendorf • T. Schreiber, Osterburken • A. Schremser, Starnberg • T. Schulz, Velten • S. Schweimler, Winsen/Luhe • T. Seiler, Hennigsdorf • S. Seliger, Finsterwalde • F. Simsek, Wien • T. Sternheimer, Freiburg • A. Storch, Hettstedt • H. Studt, Kleve • S. Thomsen, Rendsburg • R. Vedrilla, Köln • J. Vorweg, Barnstorf • M. Waldschmidt, Mönchengladbach • S. Waldtmann, Kiel • O. Weber, Hetzerath • S. Werdelmann, Bergheim • B. Wetekam, Hannover • M. Wohltmann, Hagen • M. Worschech, Ratzeburg • M. Ziegler, Rheinbach • D. Zuber, Tettnang • D. Zupanc, Heinsberg

Wir gratulieren!

Mehr! Teamwork!

BATTLEFIELD 2

Spätestens seit Novalogics Black Hawk Down ist moderner Krieg »in«. Entwickler Digital Illusions verlegt den neuen Battlefield-Teil ebenfalls in die Jetzt-Zeit, drückt uns zeitgemäße Waffen in die Hand und belohnt nicht nur Treffer, sondern auch Teamgeist.

INHALT

Mega-Preview 28
Die Soldatenklassen 30
Kits & Karte 32
Die Schlachtfelder 33
Der Commander-Modus 34

Lead Designer Lars Gustavsson erklärt uns die Neuerungen des Spiels.

Kalt ist es. Gute Güte, ist das kalt. Unsere Hände stecken zwar in dicken Puschelhüllen, aber das hilft nur wenig, als wir vor dem schmucklosen Gebäude im Zentrum von Stockholm stehen und den Klingelknopf von Digital Illusions (DICE) drücken. Hinter der Tür warten nicht nur warme Räume, sondern vor allem **Battlefield 2** – der Nachfolger zum Taktik-Shooter **Battlefield 1942**. Moment, **Battlefield 2** ist doch der Nachfolger von **Battlefield Vietnam**? Bevor wir Sie in die warmen Entwicklerbüros von DICE mitnehmen, klären wir Sie über die Nachfolgerverwirrung auf. Aber ganz fix. Brrr...

Es ist ein Skandinavier

Battlefield 1942 war ein reinrassiger Schwede und erblickte 2002 das Licht der Welt in Göteborg. Da waren DICE bis vor wenigen Monaten noch ansässig. Als Publisher Electronic Arts den Erfolg des Titels anhand von hübschen Profittabellen wahrnahm, entschied man sich schnell für einen weiteren Battlefield-Titel, namentlich **Battlefield Vietnam**. Der entstand jedoch nicht bei DICE, sondern bei EA in Kanada. **Battlefield 2** jedoch ist wieder von schwedischer Herkunft und trägt seinen Namen somit zu Recht – auch wenn die Eltern inzwischen umgezogen sind. Wenn Sie mehr über die Entstehung von **Battlefield 1942** wissen wollen: In Ausgabe 10/04 finden Sie im Magazin-Teil ein ausführliches »Making of« zum Titel. So, nun aber rein ins Haus.

Der rechtmäßige Erbe

Auf dem Weg in die vierte Etage haben wir Zeit, das Schlachtfeld einzugrenzen, falls Sie die Vorgänger nicht gespielt haben. In **Battlefield 2** beharken sich zwei Teams (Amerikaner und östliche Streitkräfte) auf riesigen Karten und jagen sich im so genannten Conquest-Modus Flaggenpunkte ab. Spielte **Battlefield 1942** noch auf Nachbildungen berühmter Schauplätze des Zweiten Weltkriegs und entführte uns **Battlefield Vietnam** in den Dschungel Ostasiens, kämpfen wir mit **Battlefield 2** in der nahen und fiktiven Zukunft. Vorbild für den Taktik-Shooter sind die jüngsten Nahost-Konflikte. Das Resultat: Ein Großteil des Geschehens findet in Wüstenabschnitten statt. Auf manchen Karten werden wir aber auch Häuserkampf erleben. Ein weiteres Setting: die nördliche Mandschurei. Dort kämpfen Sie auf Grassteppen und in kleinen

Auf der Karte Divided City geht es rund: Im Zentrum der Stadt treffen die beiden Teams mit ihrer ganzen Feuerkraft aufeinander. (1600x1200 Pixel)

Dörfern in einem fiktiven Krieg zwischen China und Amerika.

In den Wetlands

70 Mann arbeiten im neuen Hauptquartier von DICE. 15 davon warten in einem großen Meetingraum – um sich mit uns im LAN zu fetzen. Ausufernde Gespräche verschieben wir auf später, die Kälte ist vergessen. Wir wollen spielen.

Mitten rein ins Geschehen: Wir befinden uns auf einer Wüstenkarte mit dem leicht irreführenden Namen »Wetlands«. Zwar schlängelt sich ein Fluss durch die Landschaft, aber die Vegetation ist eher spärlich. Nur vereinzelte Bäume ragen aus dem kargen Boden. Wir spawnen als Amerikaner mit M4 in der Hand an einem kleinen Haus auf einem Hügel. In der Ferne erkennen wir die Tanktürme einer Ölraffinerie. Aber zum Schauen bleibt keine Zeit, Panzer knattern die Anhöhe hinauf. Feindliche Panzer. Hinter uns Schritte. Ah, der richtige Mann, einer unserer Jungs von der Panzerabwehr. Mit einer geschmeidigen Bewegung geht er in die Knie und visiert an. Die erste Rakete löst sich mit einem Zischen aus seiner mächtigen Waffe – und trifft. Der Einschlag bringt unser Headset zum Dröhnen. Eine weitere Rakete, und der Fahrer des Panzers verlässt sein Vehikel. Jeden Moment kann das Ding in die Luft gehen. Wir schicken eine Salve Blei in seine Richtung. Er fällt, und wir halten inne. Wow, denken wir, die Gewehrsounds klingen ja unglaublich echt! Echt fies donnert übrigens auch der feindliche Kampfhelikopter, der sich nun nähert. Und der zweite aus der anderen Richtung – aus unserer Richtung. Während die beiden Hubschrauber ein tödliches Ballett tanzen, brennt der Boden unter unseren Füßen. Der feindliche Commander hat einen Artillerieschlag geordert. Raketen schlagen rechts, links, hinter und vor uns ein. Mit einem beherzten Sprung bringen wir uns hinter dem Haus in Sicherheit – um dort in die Kugeln eines Teamkollegen zu laufen.

Moderne Kriegsführung

Nach 20 Minuten sind wir wieder ansprechbar und haben erste Fragen. »Wetlands« ist eine verflixt große Karte. Ob die anderen Maps da mithalten können, wollen wir wissen. Lead Designer Lars Gustavsson erklärt, dass manche Schlachtfelder in **Battlefield 2** bis zu viermal größer sind als im Vorgänger. Waren es in **Battlefield 1942** noch maximal 64 Spieler, die auf einer Karte Platz hatten, sollen es im Nachfolger über 100 werden, ähnlich wie im großen Konkurrenten **Joint Operations**. Passend zu Mapgröße und Spieleranzahl stehen an jeder Ecke schnelle und vor allem schlagkräftige Fahrzeuge: fixe Hummvees mit MG auf dem Dach, wassertaugliche APCs (Armored Personal Carrier) und Panzer. Riesige Schlachtschiffe oder

DIE SOLDATENKLASSEN

Medic: Belebt nun gefallene Kameraden wieder. So geht kein Ticket verloren.

Sniper: Wie in Battlefield 1942, schnell und keine Schutzrüstung.

Assault: Wie in Battlefield 1942, langsam, gut gepanzert.

Special Forces: Kann mit C4 Brücken und feindliche Fahrzeuge sprengen und per Laser Ziele markieren.

Support: Trägt leichtes MG, kann Kameraden aufmunitionieren.

Anti-Tank: Nun mit Lenkraketen ausgestattet, langsam.

Engineer: Flickt auch Brücken, repariert nahe Vehikel automatisch, wenn er in einem Transportfahrzeug sitzt.

gar Flugzeugträger, wie wir sie aus **Battlefield 1942** kennen, wird es nicht geben. An den Hauptbasen der Teams warten, je nach Kartengröße und Beschaffenheit des Terrains, auch Kampfjets und -helikopter. Genialer Kniff: Die Kartengrößen lassen sich je nach Spieleranzahl justieren. Treten etwa in einem Clanmatch nur 16 Spieler an (acht auf jeder Seite), verschwindet einfach ein Teil des Kampfterrains, die Flaggenpunkte werden weniger.

Leider sind die Hangars bei unserem Probespielen verwaist. »Die Steuerung der Kampfjets ist noch nicht final«, gibt Lars zerknirscht zu, als wir ihn fragend anschauen. »Und bevor ihr einen falschen Eindruck bekommt, bekommt ihr besser gar keinen.« Wir schwingen uns stattdessen in einen Black Hawk, der neben der Startbahn steht. Nach wenigen Sekunden ist klar: Das Lenken eines Helikopters in **Battlefield 2** wird längst nicht mehr so knifflig sein wie in **Battlefield Vietnam**. Einmal vom Boden weg und in Bewegung gesetzt, hält sich das Rotorenmonster relativ stabil in der Luft. Doch unser erstes Manöver endet im nahen Flussbett. Ein zweiter Versuch funktioniert schon deutlich besser. Wer wie die Entwickler genügend Übung hat, landet selbst auf Hausdächern sicher. Wir machen über Headset einen Deal: Ein Entwickler schnappt sich den Steuerknüppel eines Cobra-Kampfhubschraubers, wir setzen uns an den Feuerknopf.

In einem kleinen Dorf in der nördlichen Mandschurei treffen US-Einheiten auf Chinesen.

Halt bloß still!

Das Besondere an einem Cobra-Helikopter: Der Hubschrauber entfaltet nur mit zwei Mann an Bord sein ganzes Potenzial und muss nahezu bewegungslos in der Luft hängen – erst dann kann der Schütze richtig arbeiten. In einem grau-braunen Sichtfeld sehen wir zwei Markierungen. Die rechteckige zeigt uns die Mitte unseres Sichtfelds, das frei bewegliche Fadenkreuz den Abschusswinkel. Wir befinden uns hinter einer Anhöhe, wissen aber, dass einige hundert Meter hinter diesem Hügel die feindliche Basis liegt. Also führen wir das Fadenkreuz nach oben, um den Winkel steiler zu legen. Abschuss! Von jetzt an sehen wir alles aus Raketenperspektive. Erst steigt der Flugkörper auf und passiert die Anhöhe, wir ziehen das Fadenkreuz wieder runter, klick, die Rakete wechselt die Flugbahn. Klick, sie nähert sich weiter dem Boden. Klick, wir justieren noch ein wenig nach. Klick, die Basis ist nah, sie befindet sich in der mittleren Markierung. Klick, Einschlag? Nein, daneben. Denn mittlerweile steht unser Hubschrauber unter Beschuss, der Pilot muss ausweichen, und wir verfehlen das Ziel. Beim nächsten Versuch klappt es besser. Klasse! Noch besser: Nicht nur wir haben für den erfolgreichen Abschuss einiger Gegner Punkte in unserer Statistik kassiert, auch der Pilot sackt seinen Anteil ein. Das kommt Ihnen bekannt vor? Richtig, **Battlefield 2** schnappt sich eiskalt das Belohnungskonzept von **Joint Operations** und fördert damit das Teamplay. So verhält es sich übrigens nicht nur mit dem Cobra-Helikopter, sondern mit allen Vehikeln. Der Chauffeur wird immer ein Punktescherflein abbekommen, sollten seine Mitfahrer

Diese Szene erinnert an Black Hawk Down. Doch mit zwei fetten Geschützen und einem Mann an der Minigun dürfte der Vogel wehrhaft genug sein, um in der Luft zu bleiben.

Wenn gleich mehrere Jets mit mächtigen Raketen angreifen, ist man hin- und hergerissen zwischen Zurückschießen und dem Wunsch, einfach zu staunen.

während des Transports Feinde eliminieren. Sie könnten also theoretisch ohne einen einzigen abgegebenen Schuss am Ende die Statistik anführen.

Braucht jemand Hilfe?

In **Battlefield 2** wird es neben Sniper, Medic, Engineer, Anti-Tank- und Assault noch zwei weitere Klassen geben. Die »Heavy Weapon Support Class« hat nicht nur ein Maschinengewehr, sondern kann die Kameraden auch mit Munition versorgen. Die »Special Forces Class« trägt ein M4 mit zusätzlicher Zielhilfe und hat als Besonderheit C4-Sprengstoff im Gepäck. Der kann nicht nur an Panzer geheftet werden, sondern auch an Spieler. Lars erklärt, dass es ein Heidenspaß ist, einen Gegner unbemerkt mit C4 zu versehen, zu warten, bis er neben ein paar seiner Teamkollegen steht und dann den Auslöser zu drücken. Der Medic wird nun – ähnlich wie in **Joint Ops** – mit einem klar zu erkennenden roten Kreuz neben seinem Namen markiert. Und auch er kann wie im Konkurrenzspiel von Novalogic gefallene Kameraden auf dem Spielfeld wieder beleben. Das kostet dann kein Ticket. Ob Sie nun Ihre Männer mit Munition oder Gesundheit versorgen – jede gute Tat bringt zusätzliche Punkte in Ihre Statistik.

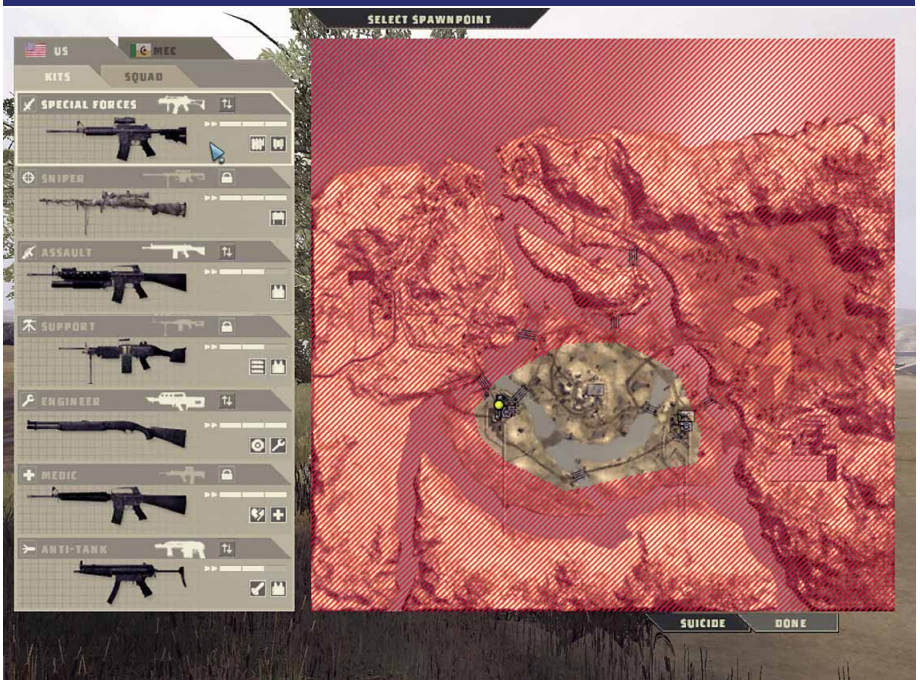
Realität in Maßen

Während der Mittagspause plaudern wir mit Lars und Produzent Sean Decker. Lars fragt uns, ob wir schon mal ausprobiert haben, in **Battlefield 1942** einen Flugzeugträger durch Dauerbeschuss aus einem Standard-MG zum Sinken zu bringen. »Das dauert ewig, aber es geht. In Battlefield 2 wird so etwas nicht mehr funktionieren. Wir haben Materialien und Durchschlag der Waffen so echt wie nötig hingebogen, ohne jedoch krankhaft realistisch zu werden. Auf den Karten wird es etwa Blecheinzäunungen geben, die durchschossen werden können. Mauern hingegen bleiben stabil. Und Brücken kann man nur mit C4 oder fetten Raketen zerlegen. Wenn nötig, flickt der Engineer die Stege wieder zusammen.« Überführungen gehen in **Battlefield 2** in mehreren Stufen in die Brüche. Bei zu wenig Sprengkraft fallen nur ein paar Holzplanken ins Wasser; ein Vehikel mit langem Radstand kommt dann meist noch lässig drüber.

Jawohl, General!

Die **Half-Life**-Mod **Natural Selection** hat ihn. **Söldner** hat ihn. **Battlefield 2** wird ihn auch haben: den Commander-Modus. Unser Commander sitzt während des Spielens zwei Plätze neben uns. Wir schauen ihm über die Schulter: Der Commander ist nicht mit einer Spielfigur vertreten, sondern sieht auf einer Karte alle Bewegungen und kann etwa Angriffspositionen mar-

KITS & KARTE



In dieser Übersicht wählen Sie nicht nur Ihre Soldatenklasse (linkes Fenster), sondern auch Ihren Einstiegspunkt. Gut zu erkennen: das begrenzte Schlachtfeld (rechtes Fenster). Je mehr Spieler teilnehmen, desto größer wird es.

Während der Anti-Tank-Soldat zielt, erhält er von uns Feuerschutz.

Ähnlich lieblos wie in Joint Ops: die Cockpits der Vehikel.

kieren. Die werden auf Ihrer Radarkarte vermerkt, ein farbiger Pfeil zeigt Ihnen zusätzlich die Marschrichtung. Stehen Sie gar direkt neben der Markierung, sehen Sie den rot aufsteigenden Rauch einer Granate. Doch die Aufgaben des Commanders beschränken sich nicht nur aufs Befehlen. Er darf zudem Artillerieschläge ausführen oder Care-Pakete vom Himmel regnen lassen (per Timer geregelt). Die berühmten Medizinschränke und Waffendepots, die wir aus den Vorgängern kennen, wird es in **Battlefield 2** nicht mehr geben. Doch Vorsicht! Care-Pakete heilen und munitionieren nicht nur das eigenen Team auf. Neben dem Commander macht sich auf dem Schlachtfeld auch noch der Teamleader verdient. Fünf Mann darf er unter seine Fittiche nehmen und genau wie der Commander mit farbigen Rauchgranaten Ziele markieren. Die wichtigste Eigenschaft des Teamleaders ist aber: Mitglieder seiner Gruppe können direkt neben ihm wieder ins Spiel eintreten, wenn sie abgeschossen wurden. Wie auf öffentlichen Servern Commander und Teamleader bestimmt werden, steht momentan noch nicht fest.

Tools, Tools, Tools

Mitten im Kampf fragt uns **Battlefield**-Produzent Sean Decker, wie uns denn das Radionachrichten-System in den Vorgängern gefalle. Wir sagen ehrlich: »Das ist Grütze! Die F-Tasten liegen zu weit weg von den Steuertasten, und die Untermenüs sind frickelig.« Wir wissen, worauf Sean hinaus will: Das neue Radio-System macht alles deutlich einfacher. Mit einem Druck auf die Q-Taste erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Menü, über das Sie mit der Maus wichtige Nachrichten losjagen können, beispielsweise den Ruf nach einem Medic oder nach einer Mitfahrgelegenheit. Auch wenn unsere Maus innerhalb dieses Menüs noch leicht zu träge ist, werden wir nicht vom Spielgeschehen abgelenkt und laufen weiter in Richtung Flaggenpunkt. Schön: Die Botschaften erhalten nur Spieler, die damit etwas anfangen können, etwa Fahrer oder ein Sanitäter in der Nähe. Die F-Tasten dienen lediglich zum Wechseln der Position in Fahrzeugen. Die Nummerntasten bleiben den Waffen vorbehalten.

Noch einfacher als über das Pop-up-Menü ist die Kommunikation über Headset. **Battlefield 2** hat Voice-over-IP an Bord. Das bedeutet, dass Sie kein zusätzliches Tool wie **Teamspeak** mehr im Hintergrund laufen lassen müssen, um mit Ihren Kameraden zu reden. Aus Rücksicht auf die Ohren der Mitspieler und auf die Kapazität des jeweiligen Servers haben Sie allerdings immer nur etwa fünf Sekunden Zeit, Ihre Botschaft zu vermitteln. Danach sind Sie für zehn Sekunden automatisch auf stumm geschaltet. Der Commander kann Ihnen sogar komplett die Stimme nehmen – ein einfacher Klick genügt.

Clans, die jetzt ohnehin schon vor Freude in die Luft springen, dürfen noch mehr jubeln: Ein Zuschauermodus versüßt Trainings. Und Nachbesprechungen sind dank eingebauter Aufzeichnungsfunktion auch kein Drama mehr. Noch schöner: Selbst in der miesesten Auflösung eingefangene Spielszenen lassen sich hochrechnen und in wunderschöne Aufnahmen verwandeln. DICE freut sich schon auf spannende Minifilmchen aus der Community. Gutes Stichwort. Bevor wir unsere Sachen packen, geben wir noch ein wenig mit der GameStar-eigenen **Battlefield 1942**-Liga an. Kann ja nicht angehen, dass nur DICE protzen darf. Mit dem warmen Gefühl, dass **Battlefield 2** ein würdiger Konkurrent für **Joint Operations** wird, verlassen wir das schlichte Gebäude im Herzen von Stockholm und treten zurück hinaus in die Kälte. PET

Tanks und ein APC kämpfen sich durch eine Stadt.

DIE SCHLACHTFELDER

Anders als in Battlefield 1942 kämpfen Sie nicht nur in verwaisten Landstrichen mit lediglich ein paar Gebäuden, sondern treffen den Gegner auch in nervenzerfetzenden Häuserkämpfen.

BATTLEFIELD 2

petra@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: März 2005
Entwickler: Digital Illusions
Status: zu 80 % fertig

Petra Schmitz: »Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht – ich finde den Diebstahl beim Genre-König Joint Operations überhaupt nicht schlimm. Im Gegenteil. DICE hat nicht alles blind kopiert, sondern das Geborgte brillant auf das Battlefield-Konzept zugeschnitten. Dank des neuen Punktesystems werden teamkillende Fahrzeugdiebe hoffentlich der Vergangenheit angehören. Die Vehikel sind ohnehin nur spannend, wenn man sie mindestens zu zweit benutzt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ CD: Video-Special
➤ DVD: Mega-Preview

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK M11

Der Herr auf dem Schlachtfeld

DER COMMANDER-MODUS

Truppen kontrollieren, das Schlachtfeld scannen, Hilfsgüter absetzen und Artillerie-Schläge anfordern: Der Commander hat in Battlefield 2 nicht nur den Durchblick, sondern auch viel zu tun.

Der arme Commander! Der darf in **Battlefield 2** gar nicht aufs Schlachtfeld. Wie langweilig! Von wegen, denn der Mann ist nicht nur wahnsinnig wichtig, sondern hat auch mordsmäßig viel zu tun. Wichtigstes Element auf dem Commander-Bildschirm ist die Hauptkarte. Drei Zoom-Stufen geben eine größtmögliche Übersicht. Hier legt der Feldherr Angriffspunkte fest und markiert zu scannende Areale, in denen dann Feindbewegungen angezeigt werden. Zudem kann er mit einem einfachen Klick Teams auswählen und dann im erscheinenden Drop-Down-Menü Befehle erteilen. In der Leiste unter dem Hauptfenster darf er Filter aktivieren, etwa »Zeige nur die Anti-Tank-Soldaten« oder »Zeige alles, was fliegt«. PET

1 Navigationskarte

Die Navigationskarte des Commanders. Der helle Bereich wird im großen Fenster angezeigt. Die kleinen Punkte zeigen nicht nur die Flaggenpunkte, sondern auch die Positionen der einzelnen Teamleader — und angeblich sogar, ob diese Unterstützung (etwa Artillerie-Feuer) fordern.

2 Schaltflächen für Scans oder Artelleriefeuer

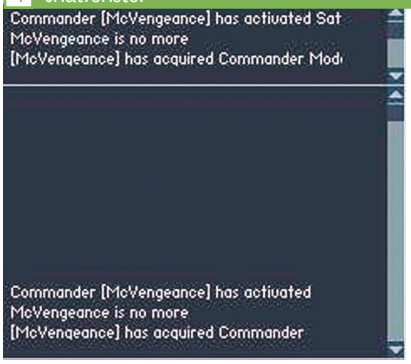
Mit den Spezial-Schaltflächen kann der Commander Artilleriefeuer oder Regions-Scans aktivieren und auf der Karte setzen — nur in Scanradius werden Feindbewegungen sichtbar. Die Balken rechts neben den vier Fenstern geben den Status an, etwa ob die Artillerie-Geschütze noch intakt sind oder beschädigt. Sind sie gar ganz zerstört, muss erst ein Engineer ran und sie wieder reparieren.

5 Scan, um Feindbewegungen auszumachen 6 Artillerie-Geschütze 7 Angriffsroute für Team 3 8 Angriffsposition für die Teams 3 und4 9 Drop-Down-Menü 10 Angriffsroute für Team 4

3 Squad-Anzeige

In der Squad-Anzeige sieht der Commander auf einen Blick alle Soldaten seiner Partei und ihre Verteilung auf einzelne Gruppen. Die Symbole zeigen, aus welchen Klassen sich die Teams rekrutieren, ob die einzelnen Soldaten in einem Fahrzeug sitzen, welchen Gesundheitsstatus sie haben und ob sie Voice-over-IP benutzen. Mit einem Klick kann er sogar die Sprechfunk-Kanäle zu den Teamleadern und Soldaten öffnen oder sperren.

4 Chatfenster



Die zwei Chatfenster dienen der Kommunikation mit den einzelnen Teams, sollte kein Voice-over-IP aktiviert sein. Zudem tickern dort die Meldungen durch, die der normale Spieler oben rechts auf dem Bildschirm sieht, etwa »Petra Schmitz was killed«.

Der Herr auf dem Schlachtfeld

DER COMMANDER-MODUS

Truppen kontrollieren, das Schlachtfeld scannen, Hilfsgüter absetzen und Artillerie-Schläge anfordern: Der Commander hat in Battlefield 2 nicht nur den Durchblick, sondern auch viel zu tun.

Der arme Commander! Der darf in **Battlefield 2** gar nicht aufs Schlachtfeld. Wie langweilig! Von wegen, denn der Mann ist nicht nur wahnsinnig wichtig, sondern hat auch mordsmäßig viel zu tun. Wichtigstes Element auf dem Commander-Bildschirm ist die Hauptkarte. Drei Zoom-Stufen geben eine größtmögliche Übersicht. Hier legt der Feldherr Angriffspunkte fest und markiert zu scannende Areale, in denen dann Feindbewegungen angezeigt werden. Zudem kann er mit einem einfachen Klick Teams auswählen und dann im erscheinenden Drop-Down-Menü Befehle erteilen. In der Leiste unter dem Hauptfenster darf er Filter aktivieren, etwa »Zeige nur die Anti-Tank-Soldaten« oder »Zeige alles, was fliegt«. PET

1 Navigationskarte

Die Navigationskarte des Commanders. Der helle Bereich wird im großen Fenster angezeigt. Die kleinen Punkte zeigen nicht nur die Flaggenpunkte, sondern auch die Positionen der einzelnen Teamleader — und angeblich sogar, ob diese Unterstützung (etwa Artillerie-Feuer) fordern.

2 Schaltflächen für Scans oder Artelleriefeuer

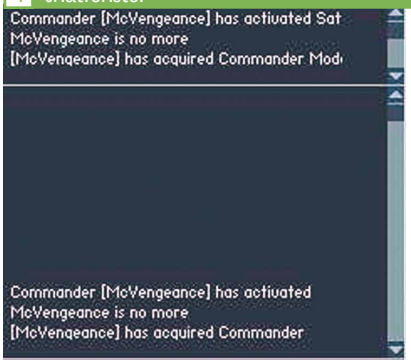
Mit den Spezial-Schaltflächen kann der Commander Artilleriefeuer oder Regions-Scans aktivieren und auf der Karte setzen — nur in Scanradius werden Feindbewegungen sichtbar. Die Balken rechts neben den vier Fenstern geben den Status an, etwa ob die Artillerie-Geschütze noch intakt sind oder beschädigt. Sind sie gar ganz zerstört, muss erst ein Engineer ran und sie wieder reparieren.

5 Scan, um Feindbewegungen auszumachen 6 Artillerie-Geschütze 7 Angriffsroute für Team 3 8 Angriffsposition für die Teams 3 und4 9 Drop-Down-Menü 10 Angriffsroute für Team 4

3 Squad-Anzeige

In der Squad-Anzeige sieht der Commander auf einen Blick alle Soldaten seiner Partei und ihre Verteilung auf einzelne Gruppen. Die Symbole zeigen, aus welchen Klassen sich die Teams rekrutieren, ob die einzelnen Soldaten in einem Fahrzeug sitzen, welchen Gesundheitsstatus sie haben und ob sie Voice-over-IP benutzen. Mit einem Klick kann er sogar die Sprechfunk-Kanäle zu den Teamleadern und Soldaten öffnen oder sperren.

4 Chatfenster



Die zwei Chatfenster dienen der Kommunikation mit den einzelnen Teams, sollte kein Voice-over-IP aktiviert sein. Zudem tickern dort die Meldungen durch, die der normale Spieler oben rechts auf dem Bildschirm sieht, etwa »Petra Schmitz was killed«.

Christian Schmidt
christian@gamestar.de

WARTEN AUF **STALKER**

GEPROTZT ODER VERHUSCHT? Einerseits macht es für die Hersteller durchaus Sinn, ein Spiel früh zum Hit zu verklären. So wie bei der Shooter-Hoffnung **Stalker**, zu der's seit 2002 immer wieder reichlich Informationen und Bilder gab und die prompt zum meisterwarteten Spiel der GameStar-Leser wurde. Unschöner Nebeneffekt: Weil die Fans die Entwicklung mit Argusaugen betrachten, stößt jede Verschiebung bitter auf, zudem kursieren immer wieder üble Gerüchte, so wie zur Zeit (siehe Spiele-News).

Andererseits kann auch Minimal-Marketing spannend sein. Gerade erst hat Ensemble Studios durchsickern lassen, **Age of Empires 3** sei in der Entwicklung, und das wahrscheinlich schon seit geraumer Zeit. Trotzdem gab's erst jetzt vage Andeutungen auf der Webseite – und prompt läuft den Fans das Wasser im Mund zusammen.

MAL ANFASSEN. Reger Besuchsverkehr bei GameStar – diesen Monat haben wir so viele Hit-Kandidaten selbst angespielt, dass nur die interessantesten Platz im Preview-Teil gefunden haben. Zum Beispiel **Empire Earth 2**, in dem Markus Territorien erobert hat, oder **Splinter Cell 3**, bei dem unsere Korrespondentin Stefanie Schwarz in Kanada Branchenkollegen um die Ecke brachte. Wie's war, beschreibt sie auf Seite 46.

INHALT

TITELSTORY
Mega-Preview Battlefield 2 ____ 28
Kits & Karte ____ 32
Der Commander-Modus ____ 34
TERMIN-UPDATE ____ 40
PREVIEWS
Empire Earth 2 ____ 42
Splinter Cell 3 ____ 46
Republic Commando ____ 48
Pariah ____ 50
Cold Fear ____ 51
Boiling Point ____ 52
Trackmania Sunrise ____ 54

IN LETZTER MINUTE

Stronghold 2: Neue Screenshots zum Aufbau-Strategiespiel machen mächtig Laune auf mittelalterliches Steinewerfen. Gute Nachricht vom Entwickler Firefly: Eine Demo wird's definitiv geben. April 2004 ist der zur Zeit angepeilte Erscheinungstermin für das Spiel.

ENTWICKLER-TERMINE DEZEMBER

Eisig war's in Stockholm, trotzdem trotzte Petra Schmitz dem nordischen Winter. Lohn der Mühe: Lead Designer Lars Gustavsson von Digital Illusions beantwortete der neugierigen Spieletesterin alle Fragen zu Battlefield 2 und trommelte ein Dutzend Kollegen für eine gepflegte Schlachtpartie zusammen.

Markus Neumann (rechts) von Activision schaute in der Redaktion vorbei, um Fabian Siegismund eine aktuelle Version des LucasArts-Taktikshooters Star Wars: Republic Commando Probe spielen zu lassen. Das Spiel orientiert sich am Szenario von Episode 3.

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
	Anno 3	Aufbauspiel	Sunflowers	10/04	–	3. Quartal 2006
UPDATE	Battlefield 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	07/04, 8/04, 02/05	Ausgezeichnet	März 2005
	Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	2. Quartal 2005
UPDATE	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
NEU	Boiling Point	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	02/05	Gut	1. Quartal 2005
	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Gearbox	07/04, 01/05	Sehr gut	1. Quartal 2005
NEU	Cold Fear	Actionspiel	Ubisoft	02/05	–	März 2005
	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	1. Quartal 2005
	Driver 3	Actionspiel	Reflections	02/04, 08/04	–	1. Quartal 2005
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Lords	Rollenspiel	Heuristic Park	01/04, 03/04, 08/04	Sehr 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
UPDATE	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
	Imperial Glory	Strategiespiel	Pyro Studios	07/04	–	1. Quartal 2005
	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	LucasArts	07/04, 01/05	–	Februar 2005
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03	–	2005
NEU	Pariah	3D-Shooter	Digital Extremes	02/05	–	1. Quartal 2005
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04	–	3. Quartal 2005
UPDATE	Scrapland	Actionspiel	MSE	01/05	Sehr gut	4. Februar 2004
	Silent Hunter 3	U-Boot-Spiel	Ubisoft	11/04	Ausgezeichnet	1. Quartal 2005
UPDATE	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
UPDATE	Star Wars: Republic Commando	Taktik-Shooter	Lucas Arts	05/04, 02/05	Sehr gut	März 2005
	Stronghold 2	Echzeit-Taktik	Firefly	10/04	–	März 2005
	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	04/99, 08/99, 03/00, 06/03	–	2. Quartal 2005
NEU	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Nadeo	02/05	Sehr gut	April 2005
	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	08/03, 05/04, 07/04, 11/04	Ausgezeichnet	1. Quartal 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.

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Neue Details zum Kampfsystem von Elder Scrolls 4: Ausgewürfelte Zufallstreffer sind passé, ab jetzt entscheiden in Actionkämpfen Treffsicherheit und Beweglichkeit über das Schlachtglück. Talentwerte zählen immer noch: Mit steigender Waffenfähigkeit erhöht sich der Schaden, zudem lernen Sie bessere Angriffsarten.

IMPERIAL GLORY

Was macht eigentlich Imperial Glory? Zur Erinnerung: Das Echtzeit-Strategiespiel vom spanischen Entwickler Pyro (Praetorians) lässt Sie im 19. Jahrhundert um Europa kämpfen. Zwar ging vor Kurzen die Spiel-Webseite online, viel Neues gibt's aber nicht zu vermelden – ob der angepeilte Verkaufsstart im Frühjahr 2005 klappt?

SCRAPLAND

Erscheinungstermin leicht verschoben: Statt noch 2004 wird das skurrile Blechdosen-Abenteuer Scrapland nun für den 4. Februar 2005 erwartet. Die Amerikaner, die ursprünglich schon im November bedient werden sollten, kriegen das futuristische Actionspiel nach letzten Stand der Dinge zumindest Anfang Januar.

WORLD OF WARCRAFT

In den USA stieß World of WarCraft Half-Life 2 vom ersten Platz der Verkaufscharts, nie zuvor ging ein Spiel in Nordamerika schneller über die Ladentheke. Heiße Frage: Wann kommt der Online-Hit endlich bei uns? Optimistische Händler gehen von Ende Januar aus, Vivendi sagt offiziell nur: erstes Quartal.

DAS KOMMT IM JANUAR

Name	Publisher	Datum
CSI: Miami	Ubisoft	13.01.2005
Emergency 3	Take 2	21.01.2005
Hearts of Iron 2	Koch Media	27.01.2005
Kinder des Nils	Atari	27.01.2005
Lemony Snickels: Rätselhafte Ereignisse	Activision	Januar
Sacred Underworld	Jowood	Januar
Sentinel: Verborgene Existenzen	Adventure Company	31.01.2005
Technicus: Ten Hours Left	Heureka-Klett	24.01.2005
X-Plane 8	ASH	Januar

AKTUELLE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M154

Herstellerangaben; ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	●	1
2	GTA San Andreas	▲	3
3	World of Warcraft	▼	2
4	Gothic 3	▲	5
5	Battlefield 2	▼	4
6	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	▲	11
7	Quake 4	▲	14
8	Stronghold 2	●	8
9	Splinter Cell 3	▲	10
10	Duke Nukem Forever	▲	-
11	Diablo 3	▲	23
12	Dungeon Lords	▼	7
13	Elder Scrolls 4: Oblivion	▼	9
14	Brothers in Arms	▲	-
15	Silent Hunter 3	▼	6
16	Driver 3	▲	-
17	Anno 3	▲	19
18	Black and White 2	▲	-
19	Dungeon Siege 2	▲	22
20	Empire Earth 2	▲	-
21	Neverwinter Nights 2	▲	-
22	Runaway 2	▲	-
23	Starship Troopers	▲	-
24	Operation Flashpoint 2	▼	20
25	Guild Wars	▲	-
26	Fear	▲	-
27	Sudden Strike 3	▼	17
28	Fallout 3	▲	-
29	Paraworld	▲	-
30	Nibiru	▲	-

Knights of the Old Republic 2 springt diesen Monat in die Top 10.

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 01/05

Im rauchenden Tempel gibt's Priester und Upgrades, schade, dass er gleich einstürzen wird. Die orange-grüne Linie links oben markiert die Territorien-Grenze.

Rise of Empires, Age of Nations

EMPIRE EARTH 2

Mal wieder geht's in historisch angehauchten Echtzeit-Schlachten quer durch die Menschheitsgeschichte. Doch sinnvolle Ideen heben diesen Titel aus dem Epochenhüpf-Einerlei.

Süß schmeckt der Sieg! Eben noch standen die feindlichen Truppen vor den Toren unserer Stadt, jetzt liegt ihre Heimatsiedlung in Trümmern. Mit einem Angriff aus dem klammheimlich von uns eroberten Nachbarterritorium hatte der Gegner nicht gerechnet. Hinter seinem Rücken haben wir dort ein zweites Stadtzentrum nebst Kasernen gebaut und uns in die nächste Epoche hochgeforscht. Denn nur wer im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** konsequent expandiert, hat gegen Computer- und menschliche Gegner eine Chance. Mit einer frühen Version haben wir ausprobiert, wie Territorien, Bürger-Manager und Kartenmalereien in der Praxis funktionieren.

Territorial-Konflikte

In **Empire Earth 2** treten reale Parteien – zum Beispiel Amerikaner, Deutsche oder Koreaner – gegeneinander an, um ihre Geschichte nachzuspielen (drei Kampagnen) oder sich in wichtigen Gefechten wie der Invasion in der Normandie zu klopfen (Szenarios). Sämtliche Schlachtfelder sind dabei in rund 20 Territorien unterteilt. Die sollte man tunlichst erobern und für die eigene Partei einfärben. Nur dann dürfen wir dort eine weitere Siedlung errichten und Soldaten ausbilden. Das zwingt uns in den Probepartien zu aggressiver Expansion – wer trödelt, dem schnappt der Feind die schönsten Gebiete weg. Und eine Rückeroberung ist wegen der widerstandsfähigen Gebäude in **Empire Earth 2** mit hohen Verlusten verbunden.

Schnelle Eroberer und militärisch oder wirtschaftlich besonders erfolgreiche Spieler bekommen für kurze Zeit die so genannte Krone für einen der drei Bereiche spendiert. Die verschafft handfeste Vorteile, etwa einen Bonus auf alle Angriffswerte oder effektiveren Rohstoffabbau.

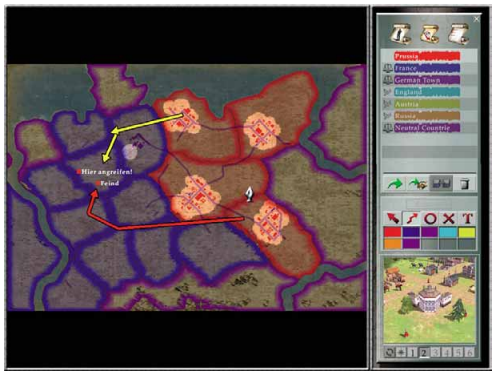
Unter unsrer Knute

Einer lungert faul rum, ein anderer tut das Falsche, ein dritter steht der Armee im Weg – die Untertanen-Verwaltung ist in den meisten Echtzeit-Strategie-

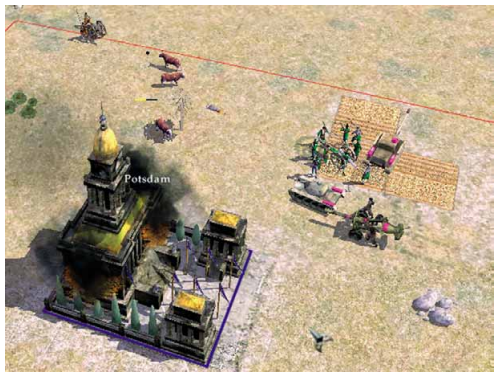
Kriegsschiffe wie diese Zerstörer spiegeln sich im Wasser und sinken spektakulär.

Der koreanische General Kim Yu-Sin hebt per Kommandoaura die Kampfkraft der Soldaten.

Kantige Bürger bauen das Steinvorkommen unten ab.



Im Karten-Manager entsteht ein Schlachtplan.



Angriff auf Potsdam: Gebäude halten extrem viel aus.

spielen ein mühsames Geschäft. In **Empire Earth 2** erledigt der so genannte Bürger-Manager die lästige Aufgabe, den die Entwickler elegant ins Interface integriert haben: Wenn Sie mit der Maus über die Rohstoffangaben fahren, zeigt der Mauszeiger, wie viele Bürger die Ressource gerade fördern. Ein Linksklick zieht Arbeiter ab, ein Rechtsklick teilt Faulpelze diesem Job zu. In der Praxis hat uns diese Methode viel lästige Sucherei erspart, wir konnten uns voll auf die Kämpfe konzentrieren.

Jede der drei Kampagnen hat acht Missionen.

Tiefergelegte Ritter

Wie in **Empire Earth** gibt's auch im zweiten Teil Einheiten-Upgrades. Allerdings verbessern Sie nicht mehr einzeln Angriffs- oder Verteidigungswerte, sondern in drei Stufen gleich den ganzen Kämpfer – eine sinnvolle Vereinfachung gegenüber dem fitzeligen Truppen-Tuning des Vorgängers.

Da **Empire Earth 2** rund 10.000 Jahre Erdgeschichte abdeckt, fällt die Einheitenvielfalt riesig aus: Von Keulenschwingern über Panzer bis hin zu Kampf-Mechs ist alles auf dem Schlachtfeld vertreten, was Schaden anrichten kann. Wir sind gespannt, ob die Entwickler da die Balance hinkriegen. An der müssen sie ohnehin noch arbeiten, momentan sind die Kampagnen viel zu schwer. Schon in der ersten Koreanermission etwa überrennen uns Räuber hoffnungslos, weil wir nicht 100-prozentig effektiv aufbauen und forschen.

Pinseln für den Sieg

Bei unserem Entwickler-Besuch im August war die innovative Schlachtplan-Karte zwar schon ins Spiel eingebaut, sie funktionierte aber nur rudimentär. In der aktuellen Version von **Empire Earth 2** ist es dagegen eine Freude, sie zu benutzen. Mit ein paar fixen Mausklicks ziehen wir Pfeile und beschriften die Karte für unsere Verbündeten. Praktisch: Am rechten Rand können wir wie vom Hauptbildschirm gewohnt Arbeiter umverteilen, unten rechts wird stets eine Schlachtfeld-Ansicht eingeblendet. Dieses Fensterchen gibt's auch in der normalen Spielansicht, dann behalten wir damit wichtige Punkte auf der Karte im Auge. Bis zu sechs Kamerapositionen dürfen Sie per Tastendruck festlegen und anspringen, auf Wunsch werden sie ständig durchgewechselt. Schließlich müssen potenzielle Weltherrscher ihren Mitbewerbern scharf auf die Finger schauen. MS

EMPIRE EARTH 2

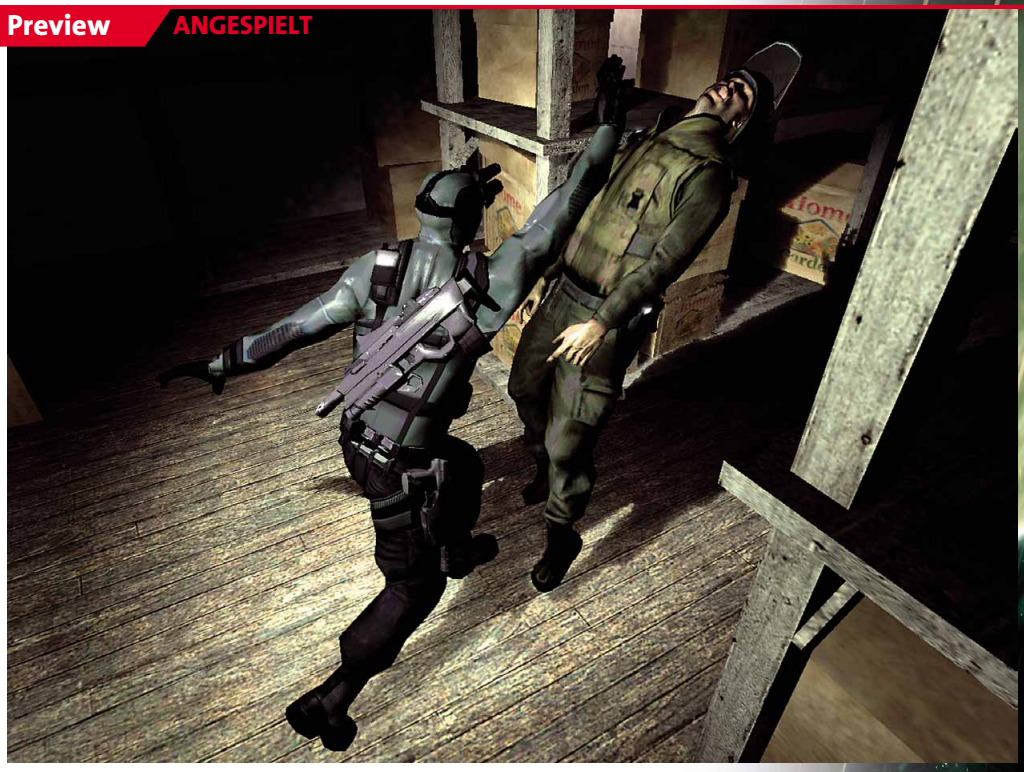
markus@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: April 2005
Entwickler: Mad Doc
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Mein erster Gedanke bei der Ankündigung von Empire Earth 2: ›Oh nein, nicht noch ein Epochen-Strategical!‹ Doch die aktuelle Version hat mich angenehm überrascht: Die neuen Elemente funktionieren prima, vor allem die umkämpften Territorien bringen Pfeffer ins Spiel. Da stört es mich auch gar nicht, dass Ressourcensammeln und Forschung sehr konventionell laufen. Nur die Balance müssen die Mad Docs noch richten.«

POTENZIAL GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M52



Der Agent hat wieder dazugelernt: Sams neuer Handflächenschlag schickt Gegner sofort lautlos zu Boden.

Frischer Fisher

SPLINTER CELL 3

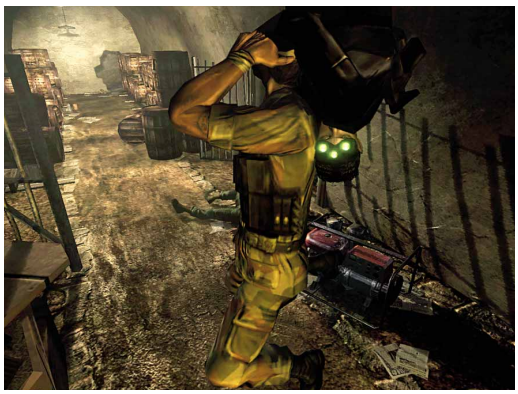
Lahmer Aufguss? Von wegen! Ubisoft hat uns nach Montreal eingeladen, um einen ganzen Tag mit Sam und seinen Kollegen zu spielen.

Was für ein Dreckswetter! Es blitzt und donnert, Regen dringt durch die Kleidung, der Boden ist matschig. Sam Fisher, seines Zeichens Geheimagent der NSA-Unterorganisation »Third Echelon«, scheint die ungemütliche Witterung allerdings nicht zu stören. Ungerührt sitzt er im Schatten und beobachtet die patrouillierenden Wachen. Sein schwarzer Anzug glänzt feucht. Von einer Lampe über ihm tropft Regenwasser und landet mit einem leisen »Plitsch!« in einer Pfütze. Wir hingegen sind froh, dass wir im trockenen Entwicklungsstudio von Ubisoft im kanadischen Montreal sitzen und nur Sam durch den Regen lotsen müssen. So können wir mit offenem Mund über die realistische Grafik in **Splinter Cell 3** staunen, ohne dass es reinregnet.

Eingängige Steuerung

Als Sam sollen wir im ersten Level eine Festung der peruanischen Guerilla-Truppe »People's Voice« infiltrieren und den Computertechniker Morgenholt retten. Allerdings kommen wir zu spät, Morgenholt stirbt vor unseren Augen – dann wenigstens die Informationen bergen, die er bei sich hatte. Nun sitzen wir hier im strömenden Regen, bewundern die schönen Wassereffekte und machen uns mit der Steuerung vertraut. Wer bereits die Vorgänger gespielt hat, wird keine großen Probleme mit Sams drittem Abenteuer haben. Der Third-Echelon-Agent hat zwar ein paar neue Bewegungen drauf; die lassen sich aber mit Hilfe des kontextsensitiven Menüs am oberen rechten Bildrand bequem und schnell anwählen. Das klappt selbst dann problemlos, wenn Sie für eine Aktion gleich mehrere Optionen auf einmal zur Auswahl haben – wie beispielsweise beim Öffnen einer Tür mit »öffnen«, »langsam öffnen« oder »auframmen«.

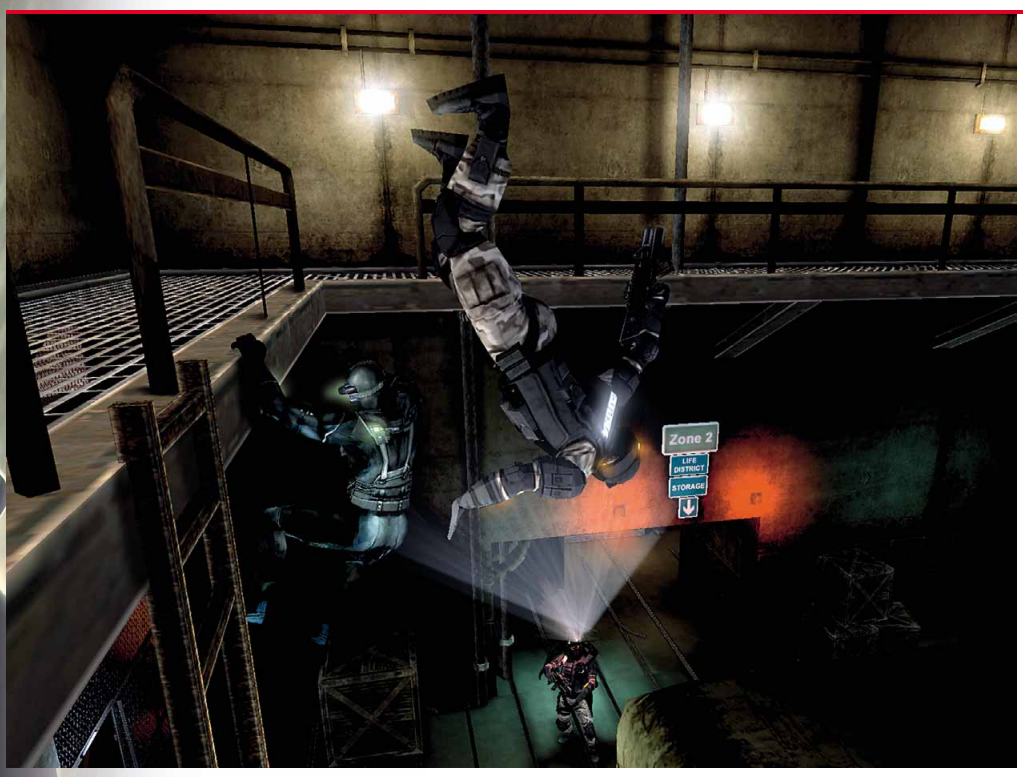
Räuberleiter: Im Koop-Modus ist Teamwork Trumpf.



Sam kann Gegnern in dieser Position leicht das Genick brechen.

Mehr Entscheidungsfreiheit für Sam

Beim Erforschen des Levels finden wir schnell heraus, dass **Splinter Cell 3** mehr Entscheidungsfreiheit bietet als die Vorgänger. Während wir beispielsweise in der Guerilla-Festung herumschleichen, kommen wir zu einem Hinterhof. Hier steht ein laut knatternder Generator, der einige Lampen antreibt. An der Lärmanzeige im unteren



Einer der Spione zieht den Söldner im Versus-Modus über die Brüstung, der zweite kümmert sich um dessen Kollegen.

Ein Spion gibt Deckung, der andere versteckt eine Leiche.

Das Messer ist ein nützliches Werkzeug in vielen Situationen.

Bildrand sehen wir, dass der Generator alle von uns verursachten Geräusche übertönt. Jetzt haben wir die Wahl: Schalten wir den Generator ab, um alle Lichter zu löschen, oder lassen wir ihn laufen, damit er unsere Geräusche vertuscht? Alternativ schaltet auch der OCP-Aufsatz unserer Pistole elektrische Geräte kurzzeitig ab und löscht damit vorübergehend alle Lampen. Denn ein Licht, das nur kurze Zeit ausgeht, erregt die Aufmerksamkeit der Wachen nicht so sehr wie eine ausgeschossene Birne oder ein abgeschalteter Generator.

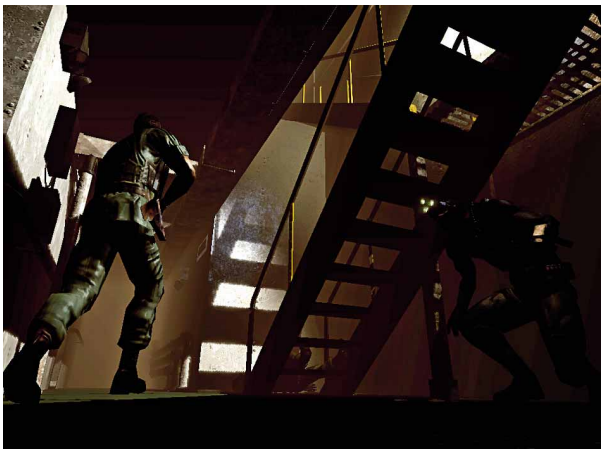
Weitere Alternative: Wir beobachten die Marschroute der Wachen mit unserer Sticky-Kamera. Davon lassen sich jetzt mehrere verschießen, zwischen denen Sam dann hin- und herschaltet. So kann er den richtigen Zeitpunkt abwarten, um den Hof zu passieren. Vielleicht sollten wir auch eine Zeltwand mit dem Messer aufschlitzen und dort hindurch schleichen? Die Qual der Wahl liegt beim Spieler, denn mit etwas Geschick funktioniert jede Variante.

Alleingänge sind gefährlich

Wie schon der Vorgänger bietet auch **Splinter Cell 3** interessante Mehrspieler-Modi. Im neuen Koop-Modus zum Beispiel müssen Sie gemeinsam mit einem Mitspieler elf verschiedene Karten erkunden. In dem Level, den wir anspielen dürfen, steigen wir als Third-Echelon-Spion in ein Haus ein, um Informationen zu stehlen. Unser Kollege hilft uns, per Räuberleiter einen Fenstersims zu erreichen. Während wir am Sims hängen, klettert er an unserem Rücken hoch. Dann ziehen wir uns selbst nach oben. Im Haus angekommen, schauen wir mit unserem Fiberoptik-Kabel unter einer Tür durch. Unser Kollege kann sich bei uns einklinken und so sehen, was wir sehen. Es dauert eine Weile, bis wir den Dreh raus haben. Wer **Splinter Cell** als Einzelgänger Sam gewöhnt ist, wird anfangs seine Schwierigkeiten haben, mit einem menschlichen Partner zu arbeiten. Alleingänge sind gefährlich, Kommunikation lebenswichtig. »Der Koop-Modus ist deutlich schwerer als der Solo-Modus«, erklärt der Producer Mathieu Ferland, »ein schlechter Partner bringt einen schnell in Schwierigkeiten.«

Spione gegen Söldner

Der schon aus dem Vorgänger bekannte Versus-Modus (eine Deatchmatch-Variante) sorgt wieder für viel Spione-gegen-Söldner-Action. Beide Seiten haben ein paar neue Tricks drauf: Als Spione haben wir viel Spaß mit unserem Tarnsystem, das uns für eine kurze Zeit nahezu unsichtbar macht. Leider funktioniert es nicht im Wasser, wie wir schmerzhaft feststellen müssen. In der Rolle der Söldner traktieren wir die Spione mit unserem Rundumschlag – sobald wir einen Gegner hinter uns entdecken, drehen wir uns blitzschnell um, schlagen ihn nieder und drücken ihm mit dem Gewehrkolben auf dem Hals die Luft ab. Außerdem können wir uns ins Überwachungssystem einklinken und durch alle Kameras sehen. Trotz der neuen Tricks fanden wir die Söldner im Vergleich etwas schwerer zu spielen als die Spione – was aber auch am Mitspieler gelegen haben kann... STS



An der Wand im Inneren eines Tankers tanzen realistische Lichteffekte.

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

Genre: 3D-Action
Termin: März 2005
Entwickler: Ubisoft Montreal
Status: zu 90% fertig

Stefanie Schwarz: »Wer hätte gedacht, dass Ubisoft nach Pandora Tomorrow so nachlegen kann? Splinter Cell 3 macht sowohl grafisch als auch spielerisch einen Schritt nach vorn. Vor allem die überarbeitete KI hat mich beeindruckt. Wächter warten nicht einfach darauf, von hinten niedergeknüppelt zu werden – wenn ihnen etwas unheimlich vorkommt, schlagen sie gleich Alarm. Jetzt hoffe ich nur noch, dass die Geschichte spannend wird, dann ist alles perfekt«

POTENZIAL SEHR GUT

Ansichten eines Klons

REPUBLIC COMMANDO

Während Yoda im Finale von Episode 2 auf Geonosis eine Division Klon-Krieger nach der anderen verheizt, ist ein kleiner Trupp Elitesoldaten hinter feindlichen Linien im Einsatz. Und Sie sind der Anführer.

Ein Klon kommt selten allein. Das trifft besonders auf die Soldaten der republikanischen Armee zu. Denn die haben Millionen von »Brüdern«, und alle sind sie gleich. Doch manche sind gleicher als andere: Ein paar Klone wurden zu Elitesoldaten ausgebildet, die in kleinen Gruppen besonders heikle Missionen durchführen. Als ein solcher **Republic Commando** kommandieren Sie in LucasArts' gleichnamigem Taktik-Shooter ein Vier-Mann-Team durch spannende Einsätze hinter feindlichen Linien.

Chewbacca ist ja schon ein großer Bursche, aber dieser wütende Wookie stellt ihn in den Schatten.

Taktik light

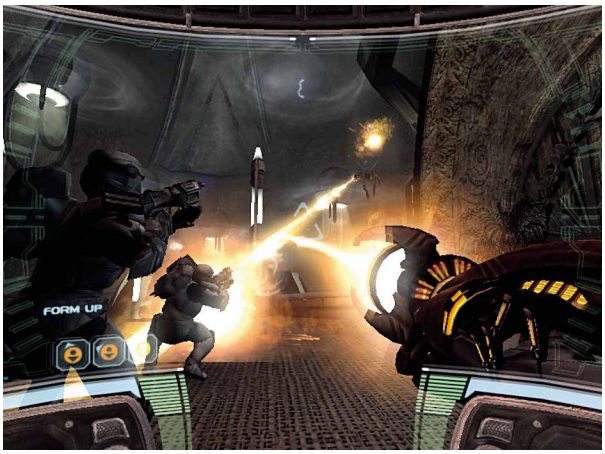
Während in **Battlefront** wüste Massenschlachten im Vordergrund stehen, wird in **Republic Commando** auch taktiert. Dabei kommt das Spiel wie **Brothers in Arms** ohne kompliziertes Menüsystem aus: Sie steuern den Anführer des Vierertrupps in der Ego-Perspektive und geben mit der Maus kontextsensitive Befehle. An Stellen, an denen einer Ihrer Männer eine spezielle Aktion ausführen kann, zeigt ein eingeblendetes Hologramm, wie sich der Soldat verhalten wird: Er gibt zum Beispiel Deckung oder legt eine Sprengladung. Auf Knopfdruck setzt sich der betreffende Klon dann in Bewegung. Darüber hinaus bestimmen Sie, ob Ihr Team in Feuergefechten eher offensiv oder defensiv vorgehen soll.

Das macht die Steuerung zwar sehr leicht, reduziert taktische Entscheidungen aber auf ein Minimum, da Sie Kommandos nur an bestimmten Stellen erteilen können. Allerdings bieten manche Situationen unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten: Verschlossene Sicherheitstüren lassen Sie entweder hacken und leise öffnen, oder Sie befehlen einen Überfall. Dann sprengt Ihr Trupp die Tür, wirft Granaten in den Raum und stürmt hinterher.

Allround-Spezialisten

Sie kommandieren einen Scharfschützen, einen Hacker und einen Sprengmeister. Auf die kontextsensitiven Befehle reagiert jeweils nur der dazugehörige Spezialist: Wenn Sie etwa

Die Trandoshaner sind mit Schrotflinten bewaffnet.



Die Geonosianer-Waffe können wir nicht nachladen.

Dieser klobige Spinnen-Droid hat nicht nur Strahlenwaffen, sondern auch Granatwerfer an Bord.

Diese Roboter-Wachen stammen aus Episode 3.

Gegen die Commandos hat ein Battledroid keine Chance.

auf die Steuerkonsole einer verschlossenen Tür klicken, legt automatisch der Hacker Hand an. Aber Sie können natürlich all das, was Ihre Männer drauf haben, auch selbst. Immerhin sind die Commandos genetisch identische Klone, die alle dieselbe Ausbildung hinter sich haben. Wenn Sie dem Sprengmeister also nicht beim Bombenbasteln zuschauen möchten, machen Sie's einfach selber. Allerdings brauchen Sie für Sonderaktionen immer ein paar Sekunden länger als der entsprechende Spezialist.

Die Commandos sind hart im Nehmen: Sinkt die Lebensenergie auf Null, sterben sie nicht, sondern fallen wie in **MoH: Pacific Assault** ins Delirium. Solange noch ein Team-Mitglied auf den Beinen ist, ruft der seine Kollegen in der nächsten Feuerpause automatisch ins Leben zurück.

Transformer-Waffen

Jeder Commando benutzt einen Multifunktions-Blaster, der sich mit ein paar Handgriffen vom Sturmgewehr zu Scharfschützenflinte oder Granatwerfer umbauen lässt. Selbstverständlich können Sie auch die Waffen Ihrer dahingeschiedenen Gegner mitnehmen. Besonders fies ist dabei die Ausrüstung der Insektenmenschen von Geonosis. Die sind nämlich Symbionten und betreiben ihre Waffen mit der eigenen Lebensenergie. Die geonosianische Strahlenkanone versucht deshalb vergeblich, sich mit spitzen Metallklauen in Ihren Unterarm zu bohren, um Blut abzuzapfen. Daher können Sie die nicht nachladen.

Außerdem schleppen Sie neben EMP-Granaten, die Roboter ausschalten und Schutzschilde lahm legen, auch noch Haftminen oder die altbekannten Thermaldetonatoren herum. Wichtigster Ausrüstungsgegenstand ist allerdings der Commando-Helm: Der blendet neben Lebensenergie und Schildstärke auf Wunsch auch die Positionen und Spitznamen Ihrer Teammitglieder sowie Wegpunkte ein und verfügt außerdem über ein Nachtsichtgerät.

Jedis bleiben draußen

Obwohl **Republic Commando** von LucasArts höchstpersönlich entwickelt wurde, müssen Sie keinen Lizenz-Overkill befürchten. Das zeigt sich nicht nur in den ungewöhnlichen Blastern, sondern auch in der recht düsteren Atmosphäre des Spiels: Im Gegensatz zu den sonst so klinisch reinen **Star Wars**-Filmen spritzen hier schon mal Öl, Schleim und andere Flüssigkeiten aufs Visier (glücklicherweise hat der Helm einen Scheibenwischer). Jedi-Ritter, die den Klonen die Show stehlen, wird es auch keine geben. Stattdessen schließt **Republic Commando** die Lücke zwischen Episode 2 und 3 aus einer Perspektive, die Zuschauern des Films verborgen bleibt: Während auf Geonosis der Bodenkrieg tobt, sind die Commandos »hinter den Kulissen« unterwegs und ballern sich in 15 zusammenhängenden Missionen bis in die Anfänge von Episode 3. Was genau Sie dort erwartet, dürfen wir noch nicht verraten: Spiel- und Filmhandlung unterliegen bislang strenger Geheimhaltung.

Republic Commando verwendet die neuste **Unreal**-Engine und Karma-Physik. Besonders beeindruckend ist der Sound des Spiels: In Dolby Digital 5.1 genießen Sie einen **Star Wars**-typischen Bombast-Soundtrack und Originaleffekte der Filme. Dabei verzichtet LucasArts zumindest in der englischen Fassung auf ein kleines Detail: Damit der stimmungsvolle Funkverkehr zwischen den Commandos nicht eintönig wird, hat nur ein Klon die Originalstimme von Jango Fett. FAB

REPUBLIC COMMANDO

fabian@gamestar.de

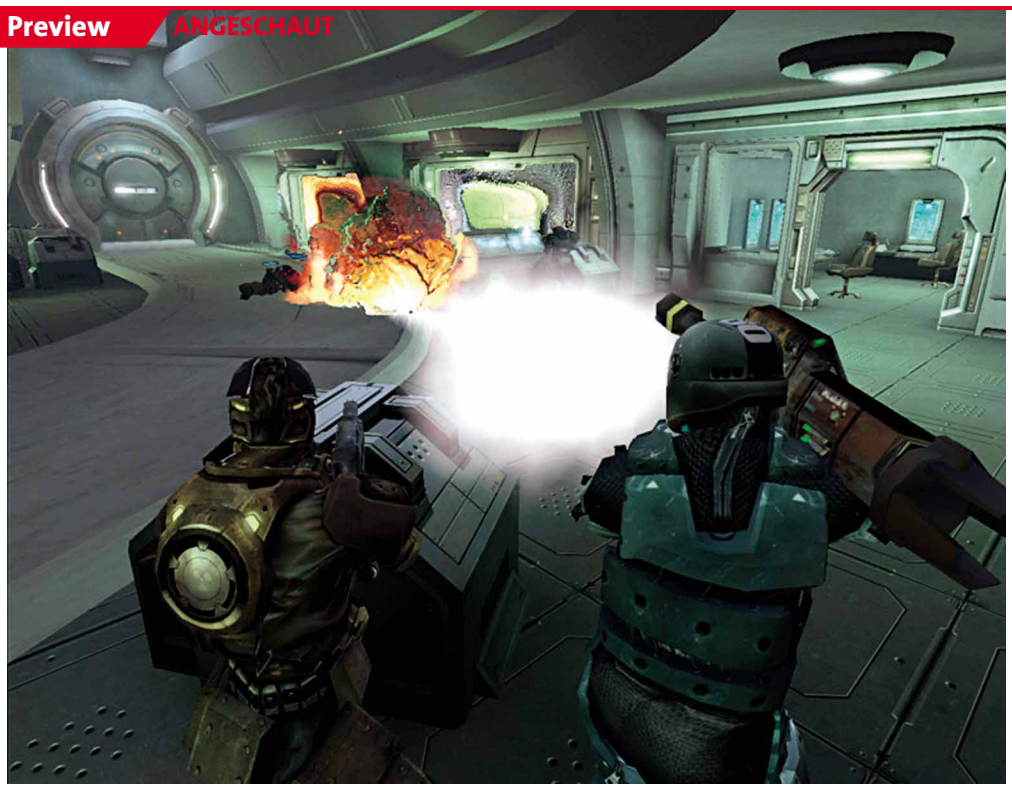
Genre: Taktik-Shooter
Termin: März 2005
Entwickler: LucasArts
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Eingefleischte Taktik-Profis werden von Republic Commando unterfordert, denn das Spiel begrenzt die eigenen Entscheidungen zu sehr: Ich kann meinen Mannen nicht frei Deckungen zuweisen, sondern muss die Positionen akzeptieren, die das Spiel anbietet. Unabhängig davon ist Republic Commando ein aufregender, atmosphärischer Star-Wars-Shooter, der erstmals eine etwas härtere Gangart einschlägt. Und meine Klon-Brüder verhalten sich clever genug, dass ich sie nicht ständig herumkommandieren muss.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ AB 18 DVD: Härtere Fassung

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK M135



Die überarbeitete Unreal-Engine besticht durch spektakuläre Explosionen, schicke Lichteffekte und schärfere Texturen.

Wie in Halo heizen und ballern wir zu zweit im Buggy.

Der Feind hat uns im Visier. Eine Rakete soll's richten.

Der Arzt, dem die Aliens misstrauen

PARIAH

Die Unreal-Schöpfer schicken Sie in ihrem neuesten Science-Fiction-Shooter ins Gefängnis – und lassen Ihnen dennoch die totale Freiheit.

Auf den ersten Blick sieht Dr. Jack Mason kaum wie ein Held aus. Geheimratsecken, ein spärliches Muskelkostüm und der verloren gegangene Lebensmut machen ihn eher zum netten Onkel von nebenan. Doch obwohl er den Umgang mit Skalpell und Tupfer gewohnt ist, zwingt ein Zwischenfall den ausgebrannten Arzt zu drastischeren Mitteln. Im kommenden Ego-Shooter **Pariah** von Entwickler Digital Extremes (**UT 2004**) schlüpfen wir in Masons Stiefel und ballern uns in der fernen Zukunft durch einen düsteren Gefängnissektor.

Krankentransport

Zu Beginn des Spiels begleiten wir die von unbekannten Erregern infizierte Karina auf ihrem Flug zu einer Untersuchung. Doch der Transporter stürzt inmitten eines Gefängnissektors des Ödlandes »Erde« ab. Unglück im Glück: Zwar haben die beiden überlebt, jedoch wird eine Weltraumstation in 16 Stunden das Notprogramm zur Eindämmung biologischer Gefahren auslösen – eine 50-Megatonnen-Bombe. Zudem hat der Held nicht nur die Zeit gegen sich, sondern auch unzählige Aliens, die ihm an den Arztkittel wollen. Deshalb greift der Mediziner zur Bleispritze.

Anfangs findet Jack Mason in den linearen Levels nur Standardwaffen wie Granaten, Raketenwerfer oder ein Maschinengewehr. Getötete Feinde hinterlassen allerdings dann und wann Weapon Cores. Mit denen rüsten wir die Schießeisen stufenweise auf, ähnlich dem Standard-Blaster aus **Unreal**. So verbessern wir etwa die Schussfrequenz und Feuerkraft unserer Plasmakanone oder verwandeln ein herkömmliches Gewehr in eine Scharfschützen-Flinte. Der Einsatz der seltenen Weapon Cores will jedoch gut überlegt sein, denn mit den Upgrades lassen sich auch für kurze Zeit Charakterwerte wie Ausdauer oder Laufgeschwindigkeit verbessern. Cool: In den zahlreichen Außenlevels setzen wir uns häufig hinter das Lenkrad wendiger Buggys. Da wir meistens zusammen mit Karina unterwegs sind, steuern wir wie in **Halo** das Fahrzeug, während sie ballert – oder umgekehrt.

Unreal-Optik, nur besser!

In **Pariah** werkelt eine stark modifizierte Version der aktuellen Unreal-Engine. Das macht sich dank dichterer Vegetation und detaillierten Texturen besonders in den weitläufigen Außenarealen bemerkbar. Zudem sorgen überarbeitete Partikel- und Lichteffekte für spektakuläre Explosionen. Wie etwa bei **Max Payne 2** sorgt in **Pariah** die Havok-Physikengine für Realitätsnähe. Vorbildlich: Das Spiel soll neben klassischen Multiplayer-Gefechten wie Capture the Flag oder Deatchmatch auch einen Koop-Modus beinhalten. DM

PARIAH

Genre: Ego-Shooter
Termin: März 2005
Entwickler: HIP / Digital Extremes
Potenzial: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Endlich mal keinen Weltkrieg als Szenario! Pariah bietet spektakuläre Action im stimmigen Science-Fiction-Ambiente. Besonders die Idee, durch Weapon Cores entweder die Waffen oder Charakterwerte zu verbessern, verspricht spielerische Freiheit. Wenn die Entwickler ebenso viel Elan in Missionsdesign und KI wie in die Grafik stecken, freue ich mich schon auf den Frühling.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M121

Die perfekte Welle

COLD FEAR

Ihnen wird schon auf der Schaukel schlecht? Dann vergessen Sie Cold Fear. Denn der Horror-Shooter spielt auf einem Schiff, das ständig hin- und herschwankt...

Für Kreuzfahrten ist es vor Alaska einfach zu kalt. Tom Hansen von der US-Küstenwache hat entsprechend wenig zu tun, denn diese verlassene Region ist sein Revier. Mit der Ruhe ist es vorbei, als ein CIA-Agent ihn und seine Mannschaft für eine Mission rekrutiert: Hansen soll ein havariertes Schiff aufbringen, das in der Nähe einer außer Dienst gestellten Bohrinsel treibt. Doch schnell müssen die Seeleute feststellen, dass das Boot alles andere als verlassen ist: Eine unbekannte Macht scheint die Besatzung in Zombies verwandelt zu haben, die Überlebenden werden von russischen Söldnern gejagt. Plötzlich ist auch noch Hansens Team verschwunden! Im Horror-Shooter **Cold Fear** von Darkworks will Tom deshalb so schnell wie möglich wieder nach Hause.

Die Söldner haben zwar Maschinenpistolen, dafür aber keine Hand zum Festhalten frei. Selbst schuld.

Schiffsschaukel-Bremser

Handlung und Perspektive erinnern schnell an die **Resident Evil**-Reihe: Grundsätzlich steuern Sie Hansen durch Räume mit fest installierter Kamera. Auf Wunsch wechseln Sie jedoch in eine frei schwenkbare Verfolgeransicht. Das erleichtert nicht nur die Orientierung, sondern auch das Zielen. Denn Hansen ist zum Glück nicht unbewaffnet: Zunächst müssen Sie auf eine Pistole vertrauen, später kommen Maschinenpistolen oder auch Harpunen hinzu. In **Cold Fear** kommt es besonders auf gezielte Schüsse an. Denn in den Hirnen der Zombies haben sich Parasiten festgesetzt – nur ein Kopftreffer befördert die herumtorkelnden Halbtoten zu Ganztoten.

Aber auch Hansen ist nicht gerade sicher auf den Beinen, denn das Schiff schwankt im Seegang ständig hin und her: Hohe Wellen schlagen über die Reling, Gegenstände rutschen über den Fußboden. Wer da nicht aufpasst, geht über Bord. Als gestandener Seemann kann sich Hansen allerdings mit der linken Hand festhalten und mit der anderen weiterballern.

Die Schulterperspektive erleichtert die Orientierung und das Zielen.

Schwankungs-Stimmung

Das Geschaukel soll nicht nur Atmosphäre erzeugen, sondern gibt den **Resident Evil**-typischen Rätseln neuen Pepp: So müssen wir in einem halb überschwemmten Raum aufpassen, dass wir dann nicht im Wasser stehen, wenn es gegen ein freiliegendes Starkstromkabel schwappt. **Cold Fear** schlägt aber auch so auf den Magen: Schaurige Zwischensequenzen, derbe Splatterszenen und die spannende Atmosphäre sind nichts für zarte Gemüter. FAB

COLD FEAR

Genre: Horror-Shooter
Termin: März 2005
Entwickler: Darkworks
Potenzial: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Meinem Bruder wird schon auf Drehstühlen schlecht. Durch das Schwanken des Bootes und der Kamera könnte aber selbst Schaukel-Profis flau im Magen werden. Die gruselige Stimmung beruhigt auch nicht gerade. Absolute Landratten können aufatmen: Die zweite Hälfte der Handlung findet auf der standfesten Bohrinsel statt. Gruselig wird's da aber trotzdem.«

Chaos in Kolum...äh, sonstwo.

BOILING POINT

Deus Ex sowie System Shock haben erfolgreich Rollenspiel- und Shooter-Elemente kombiniert. Boiling Point geht noch einen Schritt weiter und ersetzt Linearität durch große Bewegungsfreiheit.

Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um. Und wer ein Land besucht, in dem Entführungen zum Alltag gehören, der hat gute Chancen, verschleppt zu werden. Lisa Meyers reist als Reporterin in ein solches Land (es liegt in Südamerika, soviel darf bei aller politischen Korrektheit verraten werden) und verschwindet.

Ihr Vater Saul, ein ehemaliger Fremdenlegionär, reist Lisa besorgt hinterher, um sie zu finden. Im Rollenspiel-Shooter **Boiling Point** von Entwickler Deep Shadows helfen Sie Saul bei der Suche und geraten schnell zwischen die Fronten von Drogenschmugglern, Regierung, Oppositionellen und der CIA.

Story alt, Spielprinzip neu

Das Szenario von **Boiling Point** kennt man aus unzähligen mittelklassigen Action-Filmen, das Spielprinzip hingegen nicht: In einer Mischung aus klassischem Shooter und Rollenspiel erkunden Sie auf eigene Faust eine Spielwelt, die 625 km²(!) groß sein soll – das entspricht der doppelten Fläche von München. Neben der eigentlichen Handlung rund um das Verschwinden von Lisa enthält das Spiel Hunderte von Missionen, die eine eigene Dynamik entwickeln. In **Boiling Point** treffen Sie nämlich auf sechs Fraktionen: Regierung, Rebellen, Drogenmafia, Banditen, CIA und Indios. Zu Beginn des Spiels sind Ihnen alle Parteien neutral gesinnt. Das ändert sich, sobald Sie, gegen Bares oder Informationen, Aufträge für eine Fraktion übernehmen. Wenn Sie für die Mafia Drogen transportieren, schlägt das einerseits auf die Stimmung der Regierung, andererseits könnten Ihnen zukünftig auch die Banditen Arbeit anbieten. Die verfeindeten Lager spielen natürlich auch eine Rolle beim Verschwinden von Lisa: Die hat an einer Reportage über den berüchtigten Drogenboss der Region gearbeitet. Hat die Mafia ihre Hand im Spiel?

Freie Fahrt für freie Bürger

Ihnen steht völlig frei, wann Sie wo für wen wie tätig werden, Hinweise suchen oder auf Safa-

Wie in Deus Ex oder System Shock 2 haben Sie eine Menge Kram im Inventar, verwalten Upgrades und sehen Missionsziele ein.

Hubschrauber holen Sie mit Raktenwerfern auf den Boden der Tatsachen zurück.

Mit unzähligen Spielfiguren führen Sie aufschlussreiche Dialoge.

ri gehen. Mit Booten, Fahr- und Flugzeugen bewegen sich in der riesigen Spielwelt, wie es Ihnen gefällt. Bei Ihren Erkundungstouren sollten Sie den dynamischen Tageszeitenwechsel im Auge behalten: Nachts durchstreifen wilde Raubtiere den Urwald, Banditen liegen auf der Lauer – da sollte man lieber zuhause bleiben.

Es gibt drei große Städte, viele kleine Dörfer und unzählige versteckte »Attraktionen« im Dschungel. So haben wir bei einem nächtlichen Hubschrauberflug Aktivitäten an einem geheimnisvollen Inka-Tempel gesichtet. Weil der Sprit nicht ausreichte, konnten wir nicht landen, markierten uns aber die Stelle auf der beschreibbaren Karte. Als wir am nächsten Tag wiederkamen, war der Spuk allerdings vorbei. Denn je nach Tageszeit verhalten sich die Menschen anders. Mit ein bisschen Glück treffen Sie also den verdächtigen, aber schweigsamen Bankangestellten abends in einer Bar und lockern seine Zunge mit ein paar Gläsern Tequila.

Noch einen auf den Weg

Wenn Sie abends auf ein Bierchen in die nächste Kneipe gehen, sollten Sie's nicht übertreiben. Angeheiterte Spielfiguren werden zwar redseliger, so dass Ihnen in den Dialogen erweiterte Frage- und Antwortmöglichkeiten offen stehen. Ihre eigenen Fähigkeiten lassen nach einem Saufgelage aber stark nach: Die Steuerung wird unberechenbar und die Sicht verschwimmt. Andere leistungssteigernde Drogen oder Medikamente wirken sich ähnlich aus und können sogar Abhängigkeiten erzeugen. Denn jede Tätigkeit, der Sie regelmäßig nachgehen, wirkt sich auf die Spielfigur aus. Wenn Sie also lange Strecken zu Fuß zurücklegen, steigt Sauls Körperkraft, wenn Sie viel Auto fahren, nimmt sie wieder ab. Je öfter Sie Schusswaffen einsetzten, desto besser können Sie mit ihnen umgehen. Ohne kompliziertes Erfahrungspunkte-System passen sich Meyers' Fähigkeiten so Ihren Vorlieben an.

Deathmatch auf 625 km²?!

Deep Shadows benutzt für **Boiling Point** eine eigene Grafik- und Physik-Engine. Beide können mit aktuellen Shooter-Referenzen wie **Doom 3**, **Far Cry** oder **Half-Life 2** nicht mithalten, sind dafür aber so genügsam, dass das Spiel ohne störende Ladezeiten auskommt – die Grafikdateien werden, vom Spieler unbemerkt, im Hintergrund in den Speicher geschaufelt.

Ob es einen Multiplayer-Part geben wird und wie der aussehen soll, ist bislang noch unklar. Simples Deathmatch werde der Größe der Spielwelt nicht gerecht, ein Coop-Modus sei hingegen schwer umzusetzen, so die Entwickler. Aber bis zum Release im Frühjahr 2005 hat Deep Shadows ja noch ein bisschen Zeit, um am Mehrspielerteil zu tüfteln. FAB

Grafik- und Physik-Engine sind solide, aber nicht spektakulär.

Auf einer Drogenplantage sorgen wir für Unruhe.

BOILING POINT

fabian@gamestar.de

Genre: Rollenspiel-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005
Entwickler: Deep Shadows
Status: zu 85% fertig

Fabian Siegismund: »Wem selbst Deus Ex zu linear war, der sollte ein Auge auf Boiling Point werfen. Hier kann ich nach Lust und Laune herumstreunen, mich als Handlanger für Banditen oder CIA verdingen oder im Dschungel Jaguare jagen und deren Pelze an Stadtmenschen verscherbeln. Grafisch ist Boiling Point etwas schwach auf der Brust. Bleibt zu hoffen, dass Deep Shadows das mit einer spannenden Rahmenhandlung und dichter Atmosphäre ausgleicht.«

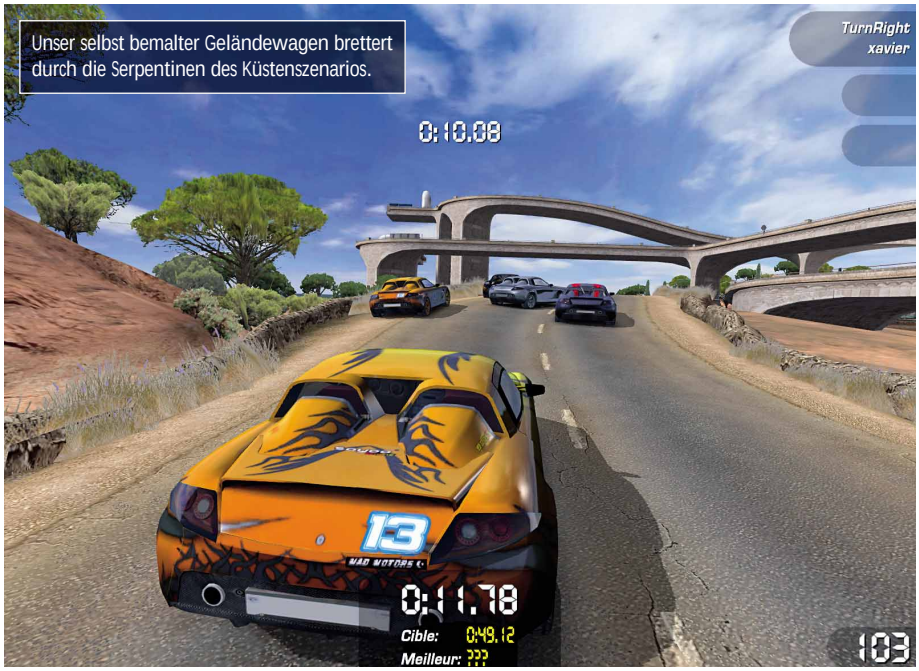
POTENZIAL GUT

Erst bauen, dann brettern

TRACKMANIA SUNRISE

Schnell fahren kann jeder, ins Ziel kommen ist häufig weitaus schwieriger – vor allem wenn der Weg dorthin über Steilkehren, Schrauben und Sprungschanzen führt.

Gähnender Abgrund statt Kiesbett, Loopings statt langweiliger Haarnadelkurven: Könnten wir Formel-1-Kurse designen, wären die Rennen garantiert wesentlich spannender. Das durften wir bereits im Frühjahr mit **Trackmania** beweisen, einer innovativen Mischung aus komfortablem Strecken-Editor und Action-Raserei. Der Nachfolger **Sunrise** soll unsere Kreativität noch stärker fördern: mit Hunderten neuen Bauteilen, frischen Spielmodi und einem Auto-Designstudio. Die GameStar-Ingenieure haben mit einer frühen Alpha-Version schon mal probegebastelt.

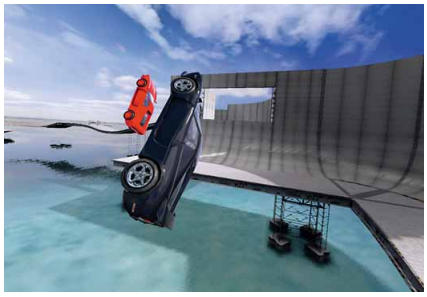


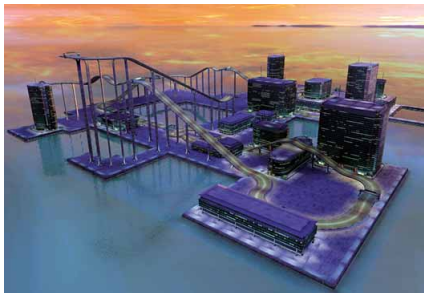
Unser selbst bemalter Geländewagen brettert durch die Serpentinen des Küstenszenarios.

Renn-Regisseur

Am Herzstück von **Trackmania Sunrise**, dem Strecken-Baukasten, hat Entwickler Nadeo vor allem eins verbessert: den Komfort. Künftig können Sie den Editor wie in einem klassischen Aufbauspiel komplett mit der Maus bedienen. Rund 300 Elemente vom Busch bis zum Wolkenkratzer platzieren Sie per Drag & Drop in den drei neuen Szenarien Insel, Bucht und Küste. Mit der Import-Funktion kleben Sie jetzt binnen Sekunden eigene Grafiken auf Werbetafeln oder Ziel-Schilder. Am besten gefallen hat uns jedoch der neue Media Tracker: Dank diesem Tool können Sie mit wenigen Mausklicks Spezialeffekte in Ihre Strecken einbauen. So inszenieren Sie weite Sprünge mit einer spektakulären Kamerafahrt im Stil von **Need for Speed Underground 2** oder erhöhen auf steilen Abfahrten das Geschwindigkeitsgefühl per »Verwisch«-Effekt (Motion Blurring).

Doof: Wie im Vorgänger wird's erneut nur ein Auto pro Szenario geben. Immerhin dürfen Sie Ihren Flitzer im neuen Fahrzeug-Editor individuell bemalen und bekleben, so dass jedes Spielerauto von **Trackmania Sunrise** garantiert anders aussieht. Auf echte Tuningteile wie Spoiler oder Bling-Bling-Felgen will Nadeo allerdings verzichten – schade!


Auf den Kursen im Plattform-Modus erreichen Sie nur mit waghalsigen Stunts das Ziel.


Im Editor haben wir unserer Strecke einen romantischen Sonnenuntergang spendiert.

Jump and Drive

Neben einem Bleifuß im Rennen ist in **Trackmania Sunrise** erneut auch ein kühler Kopf gefragt: So sollen Sie im Puzzle-Modus noch einen Tick mehr nachdenken müssen, um die halbfertigen Kurse mit vorgegebenen Bauteilen zu vervollständigen. Im neuen Plattform-Modus brettern Sie über besonders halsbrecherische Hindernis-Pisten. Zeit spielt dabei keine Rolle, allerdings kostet jeder Abflug von der Strecke wertvolle Punkte. Ein Mordsspaß, besonders mit mehreren Leuten an einem Rechner. Natürlich dürfen Sie auch im Netzwerk oder online wieder bis zu 23 Freunde zu einem Rennen auf Ihrer Eigenbau-Strecke einladen. HK

TRACKMANIA SUNRISE heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: April 2005
Entwickler: Nadeo
Status: zu 70% fertig

Heiko Klinge: »Ab sofort muss ich früher ins Bett gehen. Denn ab April werde ich nur noch selten zum Schlafen kommen, Trackmania Sunrise hält garantiert nächtelang wach. Nadeo verzichtet zwar auf Experimente, verbessert den Rennspiel-Baukasten aber genau an den richtigen Stellen. Der Editor liefert der eigenen Kreativität unendliche Entfaltungsmöglichkeiten, der neue Plattformmodus macht schon in der Alpha-Version süchtig. So, Fazit fertig, ich gehe jetzt schlafen!«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M72

GUNNAR LOTT — CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Pirates!, Vampire 2, Moment of Silence
Zuletzt gesehen: »23« (DVD)
Zuletzt gehört: Time in Malta: »Along with the Alone«
Zuletzt gelesen: Neil Gaiman: »Endless Nights«
Weihnachtswunsch: Zeit für die ganzen Spiele
Vorsatz fürs neue Jahr: Wie immer: mehr Sport, weniger Süßkram

gunnar@gamestar.de

MARKUS SCHWERDTEL — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Pirates!, Vampire 2, noch mal Rome
Zuletzt gesehen: »Alexander« mit Milchbubi Colin Farell
Zuletzt gehört: Mother Earth: »You have been watching«
Zuletzt gelesen: Tony Hawks (nein, nicht der Birdman): »Round Ireland with a Fridge«
Weihnachtswunsch: Mein Nintendo DS soll endlich kommen!
Vorsatz fürs neue Jahr: 10 Kilo müssen runter!

markus@gamestar.de

MICHAEL TRIER — STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Half-Life 2
Zuletzt gesehen: »24« Second Season (DVD)
Zuletzt gehört: Primal Scream: »Dirty Hits«
Zuletzt gelesen: Sven Regener: »Neue Vahr Süd«
Weihnachtswunsch: kompaktes 2kg-Notebook mit Doom-3-Power
Vorsatz fürs neue Jahr: –

michael@gamestar.de

CHRISTIAN SCHMIDT — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Pirates!
Zuletzt gesehen: »Kabhi Khushi Kabhi Gham« (indisches 3-Stunden-Kitsch-Epos - genial)
Zuletzt gehört: The Knife: »Deep Cuts«
Zuletzt gelesen: SZ Wissen
Weihnachtswunsch: einen kuscheligen Pulli
Vorsatz fürs neue Jahr: öfter Badminton spielen

christian@gamestar.de

PETRA SCHMITZ — REDAKTEURIN

Spielt gerade: Joint Ops: Escalation, Riddick, Everquest 2
Zuletzt gesehen: »Laurel Canyon« (DVD)
Zuletzt gehört: Tonis Regie-Anweisungen
Zuletzt gelesen: Tonis »Die Redaktion«-Drehbuch
Weihnachtswunsch: schneefreie deutsche Autobahnen (für mein neues kleines, schwarzes, schnelles Auto)
Vorsatz fürs neue Jahr: mir selber mehr Zeit widmen

petra@gamestar.de

HEIKO KLINGE — REDAKTEUR

Spielt gerade: Majestic Chess, Halo 2 (Xbox)
Zuletzt gesehen: Siege meines Tischtennis-Teams
Zuletzt gehört: großartige Karaoke-Auftritte
Zuletzt gelesen: Dan Brown: »The Da Vinci Code«
Weihnachtswunsch: Ski-Wochenende mit guten Freunden
Vorsatz fürs neue Jahr: Keinen! Bin mit mir und meiner Welt schon sehr zufrieden.

heiko@gamestar.de

MICHAEL GRAF — REDAKTEUR

Spielt gerade: WOW Beta, Schlacht um Mittelerde, Bridge Builder
Zuletzt gesehen: »The Manchurian Candidate« (Kino)
Zuletzt gehört: »Hoch auf dem gelben Raumschiff«
Zuletzt gelesen: Meinungen zum Heft im Forum
Weihnachtswunsch: Nintendo DS
Vorsatz fürs neue Jahr: weniger denken

micha@gamestar.de

MICHAEL SCHNELLE — REDAKTEUR

Spielt gerade: Pirates!, Vampire 2
Zuletzt gesehen: »Das Vermächtnis der Tempelritter« (gähn)
Zuletzt gehört: Corrs in München (waren völlig unmotiviert)
Zuletzt gelesen: Tad Williams: »Otherland, Band 1«
Weihnachtswunsch: Weltfrieden, quatsch, jede Menge Kohle
Vorsatz fürs neue Jahr: endlich reich werden

mick@gamestar.de

FABIAN SIEGISMUND — REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: Joint Ops: Escalation, HL2 Deathmatch, Riddick
Zuletzt gesehen: »The Butterfly Effect« (DVD)
Zuletzt gehört: No Sue Session im Salon Erna
Zuletzt gelesen: Hab im Pschyrembel geblättert, aber eigentlich nur die bunten Bilder angeschaut
Weihnachtswunsch: Ich will den ROBOSAPIEN!
Vorsatz fürs neue Jahr: Redakteur werden

fabian@gamestar.de

DANIEL MATSCHIJEWSKY — REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: Pirates!, Armies of Exigo
Zuletzt gesehen: »Fight Club« (DVD)
Zuletzt gehört: Nightwish: »Creek Mary's Blood«
Zuletzt gelesen: Wunschzettel meiner Familie
Weihnachtswunsch: viel Geld für einen neuen PC
Vorsatz fürs neue Jahr: die gleichen wie letztes Jahr

danielm@gamestar.de

TONI SCHWAIGER — FREIER MITARBEITER (DVD)

Spielt gerade: Halo 2 (Xbox)
Zuletzt gesehen: »Shaun of the Dead« (DVD)
Zuletzt gehört: Halo-2-Soundtrack
Zuletzt gelesen: Weihnachtsgeschichten (für meinen Sohn)
Weihnachtswunsch: Zeit für Half-Life 2
Vorsatz fürs neue Jahr: Mal einen richtig langen Film drehen!

toni@newline.de

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

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

Unser ausgefuchstes 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 Einzelkriterien, die Sie aufunserer 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 unser Website. GUN

➤ WWW.GAMESTAR.DE: QUICKLINK 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 oer 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

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

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

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

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

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91%, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit toller Optik und KI. Halo (83%, GS 11/03) Scifi-Shooter mit klasse Story. Schwächen im Leveldesign.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1500+ AMD	2400+ AMD	64/FX 53 AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	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 Wiederspielwert	9 / 10
LEVELDESIGN	⊕ klaustrophobisch ⊕ gute Architektur ⊖ Wiederholungen	7 / 10
KI	⊕ Eliteso1daten 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: GRUSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWÄCHEN.

87 SPIELSPASS

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.

ALLGEMEINES

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

GEEIGNET FÜR

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

PC-KONFIGURATION

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

3D-SOUND

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

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

AUTOMATISCHE ABWERTUNG

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

Petra Schmitz
petra@gamestar.de

DROGEN UND ALKOHOL!

ADRENALIN Gavin Rosdale, ehemaliger Frontmann von Bush, singt in einem Lied »Adrenaline keeps me in the game«. Recht hat der Mann. Vor allem, wenn ich mir das gerade erschienene **Counterstrike**-Video von Ocrana (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M155) anschaue, weiß ich wieder ganz genau, warum ich Action-Spiele so liebe. Wegen der körpereigenen Droge. Aber so richtig groß wird ein Spiel erst, wenn es nicht nur Adrenalin treibt, sondern auch Gänsehaut zaubert. Das kann **Chronicles of Riddick**. Es kann noch mehr: Mich hat es beim Abspann gleichzeitig zum Jubeln (weil der so super war) und Weinen (weil es vorbei war) gebracht. Das soll erstmal wer nachmachen!

15 MANN AUF DES TOTEN MANNES KISTE... ...heijo – und 'ne Buddel voll Rum! Freibeuter haben diese Rubrik geentert. Dabei trieben die sich bisher nur in Strategie- und Abenteuergewässern rum. **Pirates!** ist nämlich in erster Linie Action: »Säbelrasseln, Dolchgefuchtel, tot«. Hobby-Seeräuber Christian erklärt ab Seite 66, warum der Nachfolger von **Sid Meier's Pirates!** seinen Platz hier mehr als verdient hat. Und nun Männer, leert die Enten! Ach ne, entert die Galeeren! Ach, hat jemand noch einen Schluck Rum?

INHALT

TESTS

Chronicles of Riddick 62
Sid Meier's Pirates! 66
Shrek 2 Team Action 69
Santa Claus in Trouble Again 69
Pitfall 69
Medicopter 4 69
Joint Ops: Escalation 70
Shade – Der Zorn der Engel 72
Painkiller: Battle out of Hell 74
Elite Starfighter 75
Mortyr 2 76
Hugo Cannon Cruise 77
Die Unglaublichen 77
7 Zwerge das Brettspiel 77
Der Polarexpress 77

GAMESTAR-ACTION-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9	
2	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
4	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
5	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	NEU	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	9	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	NEU	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 militarische (Flug-)Simulationen.

Mit der Betäubungspistole legen Sie Wachmänner und Service-Personal lahm.

Sie haben den Freund dieses Gefangenen umgehauen. Nun will er Rache!

»You're not afraid of the dark, are you?«

CHRONICLES OF RIDDICK

Hilfe, eine Filmlizenz! Gemach, gemach, liebe Leser. Dies hier ist die bisher beste Versoftung eines Kinostoffs. Und noch mehr: Es ist sogar eines der besten Spiele der letzten Jahre.

Rust ist der Boss im Zellenblock A. Er hält sich eine Leibgarde von notorischen Körperverletzern – und damit die restlichen Knackis klein. Bis zum Tag, da der Häftling 5421135-2 ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt wird und sich entschließt, möglichst fix wieder zu verduften. Der Gefangene heißt Richard B. Riddick. Butcher Bay ist nicht sein erster Knast, und Riddick merkt schnell, wem er zu Diensten sein muss, um an wertvolle Tipps zu kommen. Zwischen ihm und dem Ausgang liegt nur ein toter Rust – glaubt er. Doch selbst Richard B. hat nicht mit der diabolischen Schläue seiner Häscher gerechnet. Und so führt ihn seine Flucht im Ego-Shooter **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** immer tiefer in den Wahnsinn und die Mauern des Knasts, statt hinaus in die Freiheit.

Dass Riddick doch entkommt, dürfen wir Ihnen bedenkenlos verraten. Müssen wir sogar; mit ein paar Zusatzinfos: Der Titel hat natürlich mit den Kinofilmen **Pitch Black** und **Chronicles of Riddick** zu tun, in denen Vin Diesel die Hauptrolle verkörpert, schließlich ist der Held der gleiche. Doch **Escape from Butcher Bay** liegt zeitlich noch vor **Pitch Black**. Mehr müssen Sie nicht wissen. Sie müssen nicht mal die Filme gesehen haben, um eines der unkonventionellsten und besten Spiele der letzten Jahre genießen zu können.

Besser geht es nicht

Chronicles of Riddick kann man als Ego-Shooter bezeichnen, muss man aber nicht. Vielmehr ist es eine Art interaktiver Film – zusammengehalten durch einen logischen Handlungsfaden und Zwischensequenzen (meist in Spielgrafik), die in Timing und Umsetzung von einem anderen Stern sind. Animationen, Modelle und vor allem Synchronisation liegen sowohl im Spiel als auch in den Cutscenes auf Blockbuster-Niveau. Jede der Figuren hat ihr eigenes Aussehen und eine wieder erkennbare Stimme – beides erschreckend lebensecht. Held Riddick hat so viele coole Sprüche auf der Pfanne wie in beiden Kinofilmen zusammen nicht. Die Sprecher: Vin Diesel selber als Titelheld und zig andere bekannte Schauspieler und Stimmkünstler wie Ron Pearlmann (**Hellboy**) oder Joe DiMaggio (Bender aus **Futurama**). Wegen der erstklassigen Vertoner-Riege gibt es **Chronicles of Riddick** nur im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

Untermalt wird das Spiel mit dynamischer, intensiver Musik. In ruhigeren Abschnitten plätschert es angenehm sphärisch. In Actionsequenzen setzen die Melodien dagegen gekonnt Akzente und immer wieder werden erkennbare Motive eingestreut, ohne dabei aufdringlich zu sein. Verantwortlich für den Score ist der Schwede Gustaf Grefberg. Er war lange Zeit eine feste Größe in der Demo-Szene und hat sogar einen Musikstil namens Dosk-Pop erfunden.

Der Gänsehautfaktor

Nach dem Tutorial marschieren Sie im Intro als Riddick auf das monströse eiserne Gefängnistor zu, das sich in einem komplizierten Ballett vor Ihnen öffnet. Ein Wachmann brüllt Anweisungen in Ihr Ohr, bläut Ihnen ein, sich bloß zu benehmen. Sie können derweil nichts weiter tun, als sich umzuschauen, die Szenerie einzuatmen und zu ahnen, dass hinter dem bombensicheren Metallkonstrukt menschliche Abgründe auf Sie warten. Bis vor Ihre Zelle geht der Marsch, begleitet von gifti-

Kurz vor dem (vermeintlichen) Ziel: Auf dem Hangar des Knasts stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Ihnen und dem rettenden Raumschiff.

Die mächtigen Riot Guards kann Riddick nur durch Schüsse in die Rücken oder mit einer Minigun erledigen. Alternativ bleibt die Flucht in die Dunkelheit.

gen Kommentaren anderer Gefangner.Einmal hinter Gittern werden Sie in Machtkämpfe zwischen den Gefangenen verstrickt, legen sich mit dem Aufseher an und sind stets auf der Suche nach den Schwachstellen der Anstalt. Sie treffen auf harte Burschen und verhuschte Gesellen, die in Gesprächen ihre Geheimnisse verraten oder einen Deal vorschlagen. So will etwa ein gewisser Cuellas seine Spitzelliste wiederhaben. Oder Centurio animiert Sie, anderen Gefangenen in Boxkämpfen die Fresse zu polieren. Und immer wieder stellen sich Ihnen der Boss von Butcher Bay und seine rechte Hand Abbott in den Weg, versuchen Sie einzuschüchtern und zu demütigen.

Gewaltig gewalttätig

Der Titel ist nicht wesentlich länger als etwa **Max Payne 2**, aber spielt in Sachen Abwechslung in einer anderen Liga. **Chronicles of Riddick** nimmt Versatzstücke aus Ego-Shooter, Schleich- und Rollenspiel und passt diese an Setting und Helden an. In den Zelltrakten dürfen Sie auf Gängen und Innenhöfen beispielsweise nicht mal die Fäuste gegen einen Mithäftling erheben, ohne dass die Überwachungsanlage das registriert und Sie mit einem Betäubungspfeil lahm legt. Was also tun? Statt zu kämpfen, reden Sie mit den Knastis und sammeln Informationen oder beschaffen sich durch kleinere Quests Geld, Ansehen sowie Hieb- und Stichwaffen. Auf Ihren ungenehmigten Ausflügen durch Versorgungsschächte und auf Transportwegen tiefer in den Bau hinein stechen Sie damit Wachen von hinten nieder. Oder Sie drehen ihnen einfach das Genick aus der Verankerung. Beides funktioniert jedoch nur, wenn Sie sich unbemerkt genähert haben. Geht Riddick in den Schleichmodus, färbt sich das Bild leicht blau, und Sie hören den Herzschlag der nahen Feinde, solange die den Helden noch nicht entdeckt haben. Sollte das doch passieren, hilft nur der Nahkampf. Dann durchtrennt Riddick dem Gegenüber etwa mit einer Klinge die Halsschlagader. Wesentlich spektakulärer ist es jedoch, den Wachmann zu überwältigen, die sich noch in seinen Händen befindliche Waffe zu greifen, umzudrehen und abzudrücken. Das passiert so flüssig und schnell, dass man es fast kaum wahrnimmt. Schönfärberei wäre hier fehl am Platz: **Chronicles of Riddick** ist ein brutales Spiel (das auf die eine oder andere Gewaltanimation verzichten könnte), aber wer in Butcher Bay Blumen streuende

LESER-TEST CHRONICLES OF RIDDICK

Drei Leser spielten bei uns den Ego-Shooter. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Riddick hautnah

Chronicles Of Riddick ist ein exzellenter Ego-Shooter. Er glänzt nicht nur mit beeindruckender Grafik, sondern vor allem mit bombastischem 5.1-Sound. Kurze Ladezeiten und häufige Zwischensequenzen, die nahtlos ins Spiel integriert sind, tragen zum Spielspaß bei. Aber nicht nur Ballern ist angesagt. Oft ist es sinnvoller, sich anzuschleichen und seine Gegner mit Überraschungsangriffen aus dem Weg zu räumen. Einfach genial!

Christian Pfanzelt, 23 Jahre, Mathe-Student

Gehen Sie ins Gefängnis!

In Chronicles of Riddick lässt nicht nur der Protagonist die Muskeln spielen: Die Grafik-Engine zaubert mit erstklassigem Sound Knast-Atmosphäre auf den Monitor. Doch das Spiel belässt es nicht bei einer schönen Verpackung, sondern bietet auch inhaltlich Einiges: glaubwürdige Charaktere, spannende Kämpfe, Schleich-Passagen und nicht zuletzt eine gut erzählte Story sorgen für ein enorm packendes Spielerlebnis.

Stefan Parzl, 20 Jahre, Kulturwirt-Student

Perfekter Mix

Sie stehen auf Spiele wie Splinter Cell, mochten den Film Chronicles of Riddick oder sind Vin Diesel Fan? Dann ist dieses Spiel genau richtig, ein Mix aus packender Action, trickreichen Schleichparts, exzellentem Sound und tief greifender Atmosphäre. Wenn sie ein metallischer Grafik-Look und eine kurze Spieldauer nicht abschrecken, dann sollten sie zugreifen. Fazit: Ein sehr gutes Spiel mit kleineren Macken, die aber den guten Eindruck nicht weiter trüben.

Christopher Hauser, 18 Jahre, Schüler

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Ich habe Riddick zuerst auf der Xbox (bei Erscheinen arbeitete ich noch bei GamePro) und dann auf dem PC durchgespielt. Man kann die Entwickler nicht genug dafür loben, dass man dem Spiel die Konsolenvergangenheit nicht ansieht – Riddick macht in Sachen Grafik und Bedienung alles genau so, wie es PC-Spieler erwarten. Tolle Arbeit, Starbreeze!

UND NUN ZUM SPIEL...

Ich teile Petras Begeisterung nicht ganz: Zwei, drei Schnitzer im Leveldesign hat Riddick, die Waffen sind wenig abwechslungsreich, und zu kurz ist es auch. Aber von derlei Kleinigkeiten abgesehen ist Riddick ein grandioses, wirklich grandioses Spiel. Wie perfekt die Entwickler Versatzstücke der Genres nutzen, um daraus etwas zu bauen, was mehr ist als die Summe seiner Teile – Hut ab. Derartige Brillanz bei der Erschaffung einer stimmigen Welt war bislang selten.

»Cool, cool, cool!«

Mit aktivierten Superaugen kann Riddick im Dunkeln alles sehen und orientierungslose Gegner wie diesen Mechaniker mühelos ausschalten. Doch Vorsicht: Wachen aktivierten Taschenlampen und der Lichtstrahl lässt Sie fast erblinden – so gleißend ist er.

Mädchen in leichten Sommerkleidern erwartet, leidet an einer Wahrnehmungsstörung.

Plastik schlägt Metall

Schusswaffen geben Ihnen die Entwickler auch an die Hand. Bleipusten gibt es nur vier: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, und Minigun. Die Krux an der Sache: Zwar lässt jede tote Wache eine dieser Knarren liegen, aber Sie können sie erst benutzen, wenn Sie Ihre DNS in den Hauptrechner der Anstalt eingespeist haben. Und da gelangen Sie nur hin, indem Sie einem Mitgefangenen einen nicht ganz einfachen Dienst erwiesen haben – nämlich Rust zu killen. Anders verhält es sich bei der Betäubungspistole aus Plastik. Die dürfen Sie auch ohne Computermanipulation in die Pranken nehmen, und sie wird über weite Strecken Ihr bester Verbündeter sein – nämlich fast den gesamten Weg in die finsteren Minen unter der Anstalt und wieder hinaus. Mit dem harmlos aussehenden Utensil legen Sie normale Wachen in einem Minigewitter schlafen und erledigen sie danach mit einem Tritt komplett. Oder Sie knipsen die Stromkreise der mächtigen Riot Guards für ein paar Sekunden aus. Ausknipsen ist das Stichwort: Sie können mit jeder Schusswaffe nahezu jede Lichtquelle ausschießen und so absolute Dunkelheit schaffen. Wozu? Nach zirka einem Drittel des Spiels bekommt Riddick seine bereits aus **Pitch Black** bekannten Superaugen spendiert. Mit denen kann er die finsterste Nacht zum hellen Tag werden lassen und orientierungslose Wachen unbemerkt erledigen. Kleiner Nachteil: Jede noch so minimale Lichtquelle wird dadurch zur Supernova und blendet den Helden. So müssen Sie sich etwa in einem späteren Abschnitt gegen Aliens wehren, die in fluoreszierenden Fontänen zerspratzen. Und das reicht schon, um kleine, pulsierende Kreise auf Ihre Netzhaut zu zaubern.

Großartige Zwischensequenzen in Spielgrafik machen aus dem Spiel einen interaktiven Film.

Normal einfach

Während die Aliens eher doof frontal angreifen, verhalten sich die menschlichen Gegner ziemlich clever: Wachen versuchen, Abstand zu halten, um Gewehre einsetzen zu können, nutzen Deckungen und rufen nach Hilfe. Zudem bemerken sie Leichen, reagieren auf Alarm- oder Schussgeräusche und aktivieren sogar Taschenlampen in der Finsternis. Trotzdem sind die Burschen auf den Schwierigkeitsgraden »Easy« und »Normal« für erfahrene Spieler leicht zu knacken. Auf »Hard« wird es um einiges kniffliger, da Riddick weniger Gesundheitspunkte hat.

Das Spiel bleibt auch in den wenigen schwierigen Passagen zumeist fair. Das Leveldesign ist so angelegt, dass Sie die Konfrontation wählen können, aber häufig auch auf Schleichwegen

TECHNIK-CHECK

GRAFIK

Auf DirectX-7-Karten lässt sich Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zwar starten, läuft darauf aber miserabel. Auch ältere DirectX-8-Platinen schwitzen heftig unter der Grafiklast. Erst auf Boards auf Geforce-4-Niveau läuft das Spielgeschehen flüssig. Auf Radeon-9800-Pro-Karten nerven von Zeit zu Zeit Abstürze.

RAM/FESTPLATTE

Schon mit 256 MByte RAM mischen Sie in Butcher Bay mit. Mit 512 oder noch besser 1.024 MByte sinken jeweils die Ladezeiten und die Performance steigt leicht. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 3,7 GByte; die Bonus-Filme belegen zusätzlich knapp 400 MByte.

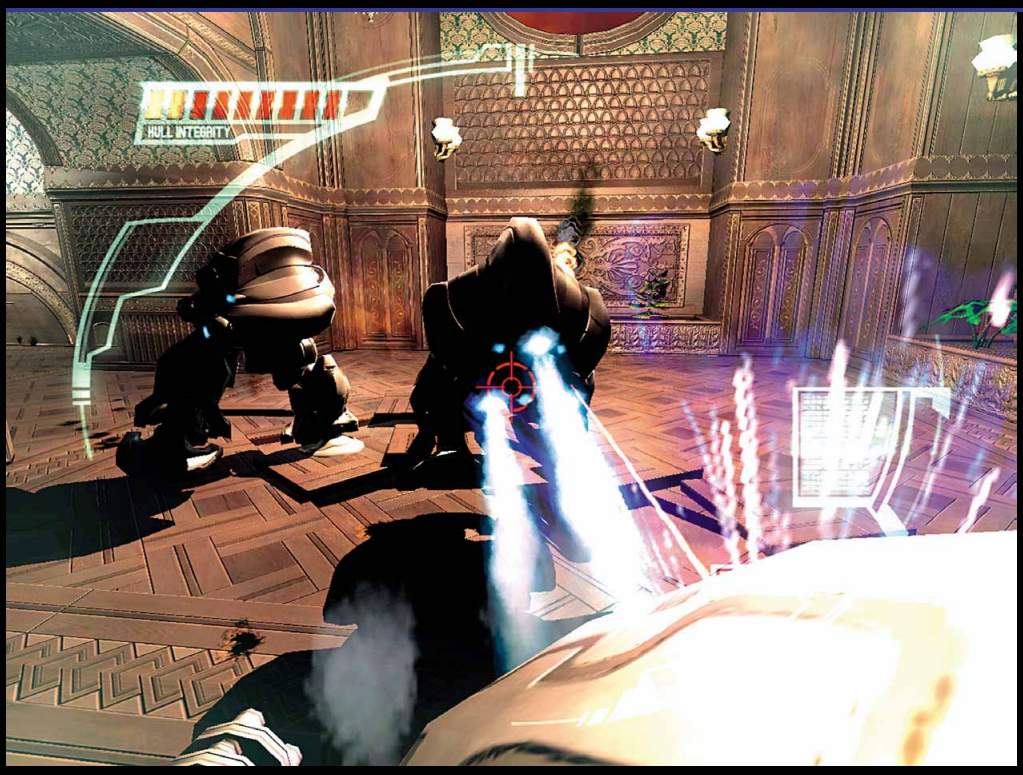
TUNING-TIPPS

1. Am meisten Performance bringt das Herabsetzen der Auflösung: Pro Stufe (etwa von 1280x960 auf 1024x768) sind bis zu 30 Prozent drin.
2. Mit dem Ausschalten der »Model Shadows« gewinnen Sie gerade auf schwachen 3D-Karten viel Leistung, büßen aber Atmosphäre ein.
3. Das Herabsetzen der »Texture Details« hat immensen Einfluss auf die Grafikqualität, bringt jedoch kaum Leistung. Nur im Notfall anwenden!
4. Der »Shader Mode« bestimmt, welches Shader-Modell ihr Board nutzt. Auf schnellen Geforce-FX-Karten können Sie hier die Version 2.0 einstellen. 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
1,6 GHz	800x600 (min. Details)	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1024x768	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
2,0 GHz	1024x768	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1280x960	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
2,6 GHz	1280x960	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1600x1200	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich

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



Später im Spiel schlüpfen Sie ins Cockpit eines riesigen Mechs und räumen in den Büros von Butcher Bay auf.

An solchen Apparaturen frischt Riddick seine Gesundheit auf.

Riddick kann die Waffe der Wache gegen sie verwenden.

durch Schächte sowie Kisten unbemerkt an den Feinden vorbeilavieren dürfen. Sollten Sie dennoch ins Gras beißen – kein Problem: Das Spiel sichert regelmäßig automatisch und bietet Ihnen eine Quicksave-Funktion an. Zu Beginn jedes Levels werden zudem Checkpoints angelegt.

»I can see everything!«

Der Titel verzichtet fast komplett auf Anzeigen über Gesundheitsstatus und Munitionsvorrat. Lediglich in Kämpfen zeigt eine unaufdringliche Einblendung Riddicks Zustand an. Wie viele Kugeln noch in der Knarre stecken, lesen Sie von einem Display auf den Schießprügeln ab. Und nur beim Wechseln der Waffe ist diese kurz auf dem Bildschirm zu sehen. So haben Sie mehr Platz, um die Grafik genießen zu können, die den futuristischen Megaknast perfekt darstellt.

Auf die durch Normal Mapping plastisch wirkenden Wände haben Gefangene markige Sprüche gepinselt, Überwachungskameras folgen der kleinsten Bewegung, Fliegen umschwirren Mülleimer und vor sich hinfaulende Häftlinge auf der Krankenstation. Wenn Sie auf den Boden schauen, sehen Sie nicht nur Riddicks Füße, sondern auch gestochen scharf gezeichnete Schatten. Mit neueren Geforce-Boards sogar zusätzliche Soft-Shadows, je nach Einfall der Lichtquellen. Zwar sind einige Shader-Effekte überzeichnet (sorgt bei einigen Figuren für einen »Plastik-Look«), doch das stört den lebensechten Gesamteindruck kaum.

Entschädigung für die Warterei

Chronicles of Riddick gibt es bereits seit Sommer für die Xbox. Um die PC-Gemeinde zu entschädigen, haben die Entwickler geschickt zwei kleine neue Levels eingebaut, in denen der Held in die Rüstung eines Riot Guards schlüpfen und kräftig rumballern darf. Wie im Rest des Spiels finden Sie auch in den zusätzlichen Abschnitten immer wieder Kippenschachteln mit morbiden oder schlicht witzigen Sprüchen, die Bonus-Material wie Konzeptzeichnungen oder Trailer freischalten. Apropos Bonus: Sie können das Spiel auch mit Kommentaren der Entwickler durchspielen, die Ihnen an einigen Stellen interessante Hintergrundinformationen zur Entstehung geben.

Der Surround-Sound des Spiels bewegt sich auf **Doom 3**-Niveau. Ein Beispiel: Gerät Held Riddick in einen Kugelhagel, schlagen die Geschosse mit infernalischer Wucht hinter ihm in die Metallwand. Brechen Sie deshalb mit einer 5.1-Anlage aus! Sonst entgeht Ihnen etwas. PET

➤ HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN.

PETRA SCHIMTZ

petra@gamestar.de

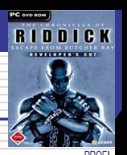
Wenn man Spiele heiraten könnte – ich müsste nicht lange überlegen und würde Chronicles of Riddick sofort vor den Altar zerren. In den vergangenen sechs Jahren (genau gesagt seit dem ersten Dark Project) habe ich so etwas nicht mehr erlebt. Seit dieser Zeit war ich nicht mehr so gefangen in einer Welt. Seitdem war ich nicht mehr so fasziniert von einem Setting, einem Helden. Die Atmosphäre in Butcher Bay lässt für mich sogar ein Half-Life 2 meilenweit hinter sich.

DIE UNTERWERFUNG DER GENRES

Große Worte, die ich da in den Mund nehme, oder? Das Spiel mag nicht lang sein, aber entfaltet in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung als alle aktuellen und wesentlich längeren Genre-Vertreter zusammen. Gerade, weil es sich keinem Genre unterwirft, sondern die Genres der Handlung anpasst. Action, Rollen- und Schleichspiel bilden eine homogene Masse. Riddicks Handlungen sind stets glaubwürdig. So glaubwürdig wie er selber, die Mithäftlinge und Wächter. Ich bin zwar mittlerweile vier mal aus Butcher Bay geflohen, aber immer noch darin gefangen.

»Gefangen!«

CHRONICLES OF RIDDICK EGO-SHOOTER



PUBLISHER	Vivendi Universal / Starbreeze	RELEASE (D)	10.12.04
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Faltblatt	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Monster-Killen mit 1A-Schockmomenten.
Thief 3 (85, GS 07/04) Schleich-Shooter in dichter Steampunk-Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1500+ AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,7 GByte Festpl.	3,7 GByte Festpl.	4,1 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Models und Animationen + erstklassige Texturen	9 / 10
SOUND	+ 5.1-Sound + Synchronisation + mitreißende Musik	10 / 10
BALANCE	+ stets fair – auf »Normal« zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unerreicht echte Gefängnis-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut von Konsole portiert + gutes Speichersystem	10 / 10
UMFANG	+ keine Längen + mehrere Lösungswege – kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + gut versteckte Geheimräume	9 / 10
KI	+ reagiert auf Leichen + nutzt Taschenlampen und Deckung	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ clever eingebaut – wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ jederzeit logische und fesselnde Story	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: IN ATMOSPHÄRE, SOUND UND VIELFALT UNERREICHT.

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ AB-16-VD: härtere Fassung
➤ AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung
➤ TIPPS-TEIL: Lösung, Teil 1
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: M152

Wo man sinkt, da lass dich nieder

SID MEIER'S **PIRATES!**

Ein Schiff, eine Crew, viele Kanonen – und die Karibik liegt Ihnen zu Füßen. In der Neuauflage des Klassikers führen Sie ein völlig freies Piratenleben mit spritzigen Action- und Taktiksequenzen.

Seit zwei Wochen kreuzt die »Jolly Good GameStar« im lauen Ostwind vor Santiago und plündert spanische Handelsgaleonen – ein Zeitvertreib, denn unser Dreimaster wartet auf den Feind. Ein Schankwirt in St. Kitts hatte uns gesteckt, dass die Flagg-Galeone von Baron Rodriguez unterwegs nach Santiago sei. Jetzt patrouilliert die Jolly Good GameStar in den Küstengewässern und lauert. Soll er kommen, der Schurke! Soll sein Schiff im Hagel der Kanonenkugeln zittern, soll er die Klinge auf der Brust spüren! Dann wird er endlich ausspucken, wo er unsere Schwester gefangen hält, die seit zehn Jahren verschollen ist.

Neu nach 17 Jahren

Weit mehr als zehn Jahre ist es her, dass ein Piratenabenteuer für Furore sorgte: Designer-Legende Sid Meier schrieb 1987 für Microprose **Pirates!**, die Simulation eines Freibeuterlebens in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Das Meisterwerk (mehr Infos in der Hall of Fame auf Seite 192) wurde 1993 als **Pirates! Gold** neu aufgelegt, seitdem warten Seebären auf einen würdigen Nachfolger. Den legt der Meister 17 Jahre später selbst vor: **Sid Meier's Pirates** ist eine erstaunlich akkurate Kopie des Originals, in zeitgemäße 3D-Grafik verpackt, geschliffen, poliert und angereichert mit einem Schwung sinnvoller Ergänzungen.

Wer plündern will, soll plündern

Pirates! setzt Sie als 18-jährigen Jungspund mit 20 Mann und klappriger Schaluppe in der Südsee ab – von jetzt an haben Sie in der großen, rappelvollen Spielwelt freie Hand. Von Florida über Kuba und die Antillen bis zur Nordseite Südamerikas reihen sich reiche Kolonialposten an den Küsten, überall ziehen Handelsschiffe durchs Meerwasser, umkreisen Piratenbarkassen bauchige Frachter, bilden Fregatten Schutzkonvois um Truppentransporte, fahren schwere Schatzgaleonen Richtung Europa. Die zehn berüchtigtsten Freibeuter haben Schätze verbuddelt und sich in Piratennestern verschanzt; die vier Nationen Spanien, Eng-

Viel Verkehr bei den Antillen: Während unsere Flotte (Bildmitte) auf Guadeloupe zusteuert, fahren Handelsschiffe über die 3D-Karte.

In den Seeschlachten tauschen die Schiffe Kanonensalven aus. Treffer schleudern Matrosen und Frachtfässer ins Meer.

SCHATZSUCHE

Die Karte, die uns ein fliegender Händler für teures Geld in der Hafenkneipe verkauft hat, zeigt den Weg zum Piratenschatz von Henry Morgan anhand von Landmarken. Bei der Anfahrt auf die Küste bei Puerto Principe entdecken wir die auf der Karte vermerkte Haifischspitze. An Land helfen Orientierungspunkte wie die Hütte bei der Suche.

land, Frankreich und Holland liegen wechselseitig im Krieg und locken Abenteurer mit Kaperbriefen. Mittendrin im Goldregen und Pulverdampf stehen Sie und planen Ihre Karriere – denn das Spiel lässt Ihnen vollkommen freie Hand. Ob als Schiffsplünderer, Schatzsucher oder braver Händler, zu Reichtum führen viele Wege.

Handlung oder Spielziel gibt es nicht, dafür ein Rangsystem mit Teilaufgaben. Für angehäuften Reichtum und besiegte Konkurrenten winken Punkte – leicht verdient. Anspruchsvoller ist das Aufspüren der vier verlorenen Familienmitglieder, denn zu jedem führt nur eine vierteilige Karte, deren Fragmente sich im Besitz mächtiger Kapitäne befinden. Um die zu stellen, müssen sie in einer Schnitzeljagd aus Hinweisen und Gerüchten erst mal gefunden werden – und die Karibik ist groß. Weitere Herausforderungen: in Landexpeditionen Schätze ausbuddeln und verschollene Inka-Anlagen finden, Städte plündern, Titel horten (jede Nation kann Sie bis zum Herzog befördern), und natürlich: eine schöne Gouverneurstochter umwerben. Aus Ruhm und Reichtum errechnet das Spiel am Ende der Laufbahn die abschließende Beschreibung des weiteren Lebenswegs, vom Bettler bis zum Gouverneur. Denn die Bukanierskarriere endet irgendwann am Alter Ihrer Spielfigur: Ab 30 wird jeder weitere Raubzug zum Glücksspiel, weil die Gesundheit nachlässt und Kämpfe kaum mehr zu gewinnen sind. Dann lockt der Ruhestand – und ein neues Spiel als Jungpirat.

Schleichspiel: In Feindstädten meiden Sie Wachen.

Schiffe versenken

Für einen stolzen Kapitän unter der Totenkopfflagge gehört vor allem eines zum Tagwerk: Schiffe kapern. Auf der 3D-Seekarte schaukelt der rege Karibikverkehr an Ihnen vorbei; Schiffstypen erkennen Sie sofort an Form und Größe, Nationalität an der Flaggenfarbe. Fahren Sie näher ran, erscheinen Name und Zielort der Schiffs ebenso wie besondere Informationen, etwa wenn eine Fregatte Truppensold transportiert. Aus nächster Nähe erfahren Sie im Angriffsmenü dann auch die Kanonenzahl und Mannschaftsstärke – gibt's hier böse Überraschungen, können Sie auch jetzt noch schadlos abdrehen.

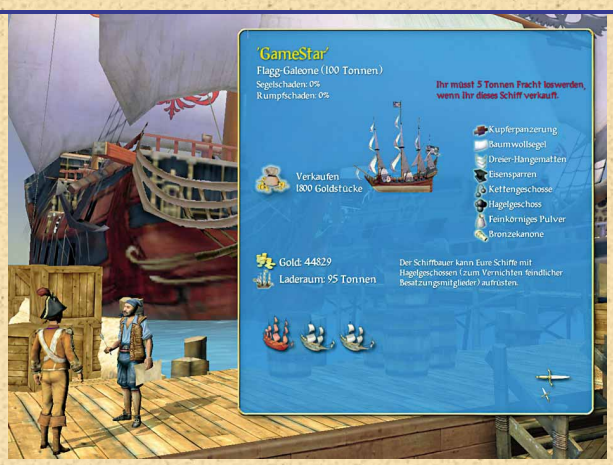
Wenn Sie angreifen, sprechen die Kanonen. Die Steuerung ist ungewöhnlich, aber denkbar einfach: Mit dem Ziffernblock drehen Sie nach Backbord und Steuerbord, die Feuertaste entlädt eine Breitseite in Richtung Feind. Sie richten die Schiffsflanke aus, die Schussweite bestimmen Ihre Matrosen von allein. So gewinnt die Seeduelle vor allem, wer besser mit dem Wind manövriert. Zudem können Sie die Segel reffen (schneller wenden) und verschiedene Munitionstypen nachladen. Normale Kugeln schlagen Löcher in den Rumpf, Kettenkugeln schwirren als Doppelgeschoss in die Takelage und zerfetzen Segel und Seile – die Manövrierfähigkeit sinkt. Hagelgeschosse schließlich dezimieren wie Schrapnellschrot die gegnerische Mannschaft, wirken aber nur auf kurze Distanz. Wenn die Bordwände aneinander schrammen, entert Ihre Crew automatisch.

Einfach mal zustechen

Während sich Ihre Mannen hauen, kreuzen Sie mit dem Kapitän die Klinge. Im Duell gibt's drei Angriffe und drei passende Paraden, das war's schon – trotzdem spielen Timing und Taktik eine Rolle, weil die Schläge unterschiedlich schnell sind und jeder Kämpfer besondere Stärken hat. Wenn ein Feind-Fechter über Bord geht, gehört das Schiff Ihnen und reiht sich mitsamt der Beute in Ihre Flotte ein. Bis zu acht Kähne können im Konvoi segeln, gekämpft wird aber nur mit dem Flaggschiff. Das dürfen Sie – Neuerung gegenüber dem Original-**Pirates**! – mit bis zu acht sündteuren Verbesserungen ausrüsten. Bronzepanzerung stärkt zum Beispiel den Rumpf, mit Dreier-Hängematten passt mehr Besatzung an Bord. Zudem fallen Ihnen nach siegreichen Kämpfen gele-

Bei den Fechtduellen nach der Kaperung hauen sich die Kapitäne mit nur drei Angriffsarten.

Die Landschlachten bieten simple Rundenstrategie mit wenigen Einheiten.



Beim Schiffshändler kaufen wir Verbesserungen für unser Flaggschiff.

gentlich Spezialisten in die Hand, die handfeste Vorteile bringen – wie der Steuermann, der das Flottentempo erhöht, oder der Rumpf-reparierende Zimmermann. Und schließlich gibt es nun mehrere Dutzend Spezialgegenstände, die Sie mit etwas Glück einem der zwielichtigen Hehler in den Hafenkneipen abkaufen. So steigern Sie mit ausbalancierten Schwertern Ihre Kampfkraft oder entdecken mit einem Fernrohr auch weiter entfernte Schiffe.

Piraten-Schach für Arme

Die gesammelte Beute und überschüssige Schiffe versilbern Sie in Stadtbesuchen. Zwar unterliegen die gerade mal fünf Warentypen enormen Preisschwankungen, Handel lohnt sich aber trotzdem kaum, weil Sie mit Überfallen in kürzerer Zeit viel mehr umsetzen. In Städten heuern Sie zudem neue Matrosen, erfahren Tipps und lassen sich vom Gouverneur befördern. Mit Glück stellt der Ihnen seine Tochter vor, die Sie auf Wunsch im Balltanz (knifflige Geschicklichkeitseinlage), mit Geschenken und Duellen gegen andere Verehrer umwerben. Haben Sie's sich mit einer Nation verscherzt, antworten deren Städte mit Kanonensalven statt Fanfaren. Dann hilft nur einschleichen oder angreifen. Um unbemerkt einzudringen, weichen Sie in einem Schleichspiel den Stadtwachen aus. Wer Beute machen will, führt seine Mannschaft ins Feld. Festungen beschießen müssen **Pirates!**-Nostalgiker nicht mehr, dafür sind die Landkämpfe dezent ausgefeilter: Auf einer Schachbrett-Landschaft bewegen Sie Truppenbataillone. Moral, Standhöhe, Flankenangriffe und Waldverstecke haben Einfluss aufs Kampfglück, trotzdem sind die Taktik-Episoden mit gerade mal drei Truppentypen keine große Herausforderung. Ebenso banal: Die Schatzsuche an Land entpuppt sich als Orientierungslauf, bei dem Sie sich im hässlichen 3D-Gelände entlang von Landmarken (Hütten, Steinbögen etc.) zum Buddelort vortasten.

Lehrling oder Schurke?

Irgendwann wird die Mannschaft unzufrieden und droht zu meutern – Zeit, die Beute aufzuteilen. Weil Sie das Flaggschiff behalten dürfen, können Sie anschließend gleich wieder in See stechen, auf Wunsch im nächsthöheren der fünf Schwierigkeitsgrade. Die sind gut gestaffelt und enthalten immer weniger Hilfestellungen, dafür einen höheren Beuteanteil für Sie. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen das Spiel ein paar magere Tipps, ein Piratenlehrgang fehlt – Starthilfe gibt nur das knapp hundertseitige, gut gemachte Handbuch. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist eher unsinnig – hier gibt's so wenige Hinweise auf Ihre Familie, dass Sie die anspruchsvollen Missionen kaum je schaffen können.

Als erfahrener Freibeuter stellen Sie sich Ihr Szenario beim Spielstart ohnehin nach Wunsch zusammen: Neben der Nationalität dürfen Sie eine Spezialisierung (Fechten, Navigieren etc.) und eines von fünf Zeitaltern wählen. Um 1660 strotzt die reiche Karibik vor lohnenden Zielen, 1600 gibt's dagegen noch deutlich weniger Städte, Spanien dominiert die Südsee gnadenlos. Genug Stoff also für ein zweites Abenteuer – und ein drittes, viertes, fünftes! CS

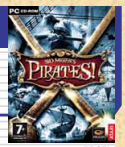
➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ganz großes Kino: Pirates! ist ein schnelles, spritziges, buntes Abenteuer. Wer die Vorgänger kennt, darf aufatmen: Der würdige Nachfolger ist da! Neueinsteiger lassen alle Hoffnungen auf Handel oder Aufbau im Hafen zurück (dafür gibt's Port Royale 2) und freuen sich auf flotte Kurzkämpfe in schneller Folge. Die tolle Handlungsfreiheit kaschiert geschickt, dass das ziellose Piratenleben im Kern eine eher anspruchslose Punktejagd ist. Aber was soll's, zuviel Tiefgang setzt schwere Schiffe auf Grund. Und in Sachen Wiederspielwert ist Pirates! nach wie vor Spitze.

»Ein Schatz, sofort ausbuddeln!«

SID MEIER'S PIRATES! ACTION-STRATEGIE



PUBLISHER	Atari / Firaxis	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 96 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Port Royale 2 (83, GS 06/04) Karibik-Referenz: Handel, Aufbau, Kampf.
Fluch der Karibik (79, GS 09/03) Bildhübsches, stimmungsvolles Piratenepos.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 Hz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1200+ AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	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	⊕ tolle Seekarte ⊕ detaillierte Schiffe ⊖ hässlich an Land	7 / 10
SOUND	⊕ passende Effektkulisse ⊖ keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊕ sanfte Lernkurve ⊕ Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ perfektes Piratenflair ⊕ angenehme Selbstironie	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ originelle Tastatursteuerung ⊖ Maussteuerung unpraktisch	8 / 10
UMFANG	⊕ große Karibik ⊕ Wiederspielwert ⊖ Handel belanglos	9 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ viele Einzelaufgaben ⊖ ähneln sich zu stark	6 / 10
KI	⊕ Kämpfe später anspruchsvoll ⊖ keine Kollisionsabfrage	7 / 10
EINHEITEN	⊕ Dutzende von Schiffstypen ⊖ simple Landkämpfe	8 / 10
KAMPAGNE	⊕ völlige Handlungsfreiheit ⊖ maue Rahmenstory	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FURIOSES PIRATENLEBEN, GROSSE FREIHEIT.

82 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ CD/DVD: Wertungskonferenz
➤ HALL OF FAME: Pirates! Seite 192
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M46

SHREK 2 TEAM ACTION

Zu viert machen wir die Schnecken alle.

Im Jump & Run **Shrek 2 Team Action** sind der grüne Oger und seine Freunde auf dem Weg ins Königreich »Weit weit weg«. Dabei müssen Sie geschickt zwischen den vier Figuren wechseln, um durch Spezialfähigkeiten knifflige Rätsel zu meistern. Bunte Grafik und die Originalsprecher erzeugen **Shrek**-Flair pur. DM

SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN

Schneemänner wollen Santas Geschenke klauen.

Santa Claus hat seine Weihnachtspäckchen verloren und muss sie in **Santa Claus in Trouble again** wieder einsammeln. Zwölf Levels lang hopsen Sie über Baumstümpfe und Igel. Bei Berührung damit verliert der Polygon-Nikolaus ein Leben. Ein paar unfaire Stellen verlängern die Paketsuche auf maximal drei Stunden. MIC

➤ CD/DVD: Test-Check

SHREK 2 TEAM ACTION

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

64 SPIELSPASS

SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	CDV / Joymania
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

52 SPIELSPASS

PITFALL

Im Dschungel vermöbeln Sie böse Affen.

In Activisions Jump & Run **Pitfall** muss sich Held Harry nach einem Flugzeugabsturz durch den Dschungel kämpfen und seine Angebetete retten. In den 40 stimmungsvollen, aber kurzen Levels warten knifflige Sprungeinlagen und anspruchsvolle Rätsel auf den Helden. Die störrische Kamera nervt allerdings. DM

MEDICOPTER 4

Wir retten einen verletzten Seemann.

Wieder mal heben Sie mit RTLs **Medicopter 117** ab, um Menschen in Not zu retten. Sie steuern den Drehflügler per Maus und Tastatur zum Ziel, setzen Sanitäter ab oder holen Verletzte per Winde an Bord. Allerdings sind die 30 Missionen sehr ähnlich. Und die Grafik ist so bieder, wie die Serie langweilig und unrealistisch. MIC

➤ CD/DVD: Test-Check

PITFALL

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision / Aspyr
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

65 SPIELSPASS

MEDICOPTER 4

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	RTL Playtainment / IAV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58 SPIELSPASS

Schluss mit lustig!

JOINT OPS **ESCALATION**

Der Konflikt zwischen malaysischen Rebellen und der Eingreiftruppe dauert schon viel zu lange. Jetzt soll schweres Gerät helfen: Panzer, Kampfhubschrauber und... Motorräder.

Vor einer heruntergekommenen Lagerhalle lungern sechs Gestalten herum – ärmellose T-Shirts, Kopftücher, jeder sitzt lässig auf einem Enduro-Moped. Aber die Burschen sind nicht etwa Mitglieder der Zündapp-Freunde Wipperfürth-Süd e.V. Sie sind Späher der malaysischen Rebellen, die sich in **Escalation**, dem Addon zu **Joint Operations**, für einen Angriff sammeln. Neben neuen Waffen, zusätzlicher Ausstattung, Kampfhubschraubern und Panzern sind die schnellen »Dirt Bikes« nur eine von vielen Neuerungen.

Born to be wild

Auf den Motorrädern finden zwei Soldaten Platz: Einer fährt, der Sozius schießt. Der muss natürlich aufpassen, nicht seinen Fahrer aus dem Sattel zu ballern und kann sich daher nach rechts und links neigen. Die Dirt Bikes bieten wie die in **Battlefield Vietnam** allerdings kaum Schutz vor gegnerischen Kugeln. Geschickte Moped-Jockeys können aber auf dem Hinterrad fahren, und sich so hinter dem Gefährt in Deckung bringen.

Derartige Sorgen haben Panzerfahrer nicht: Die neuen T-80U- und M1A1-Panzer bekommen von Gewehrkugeln nicht einmal Kratzer in den Lack und stecken sogar mehrere Treffer von herkömmlichen Granat- und Raketenwerfern weg. Allerdings brauchen Sie drei Kameraden, um einen Panzer effektiv einzusetzen: Einer fährt, einer benutzt das Geschütz, und der Dritte steht in der Dachluke und bedient das MG. Der Fahrer sieht dank Außenansicht am meisten, kontrolliert aber keine Waffe. Der Kanonier hat eine Zieloptik mit 10-fach-Zoom vor der Nase und mächtig Feuerkraft am Abzug, dafür aber ein stark eingeschränktes Sichtfeld. Zum Ausgleich zeigt ihm ein leuchtender Kreis im Visier an, wohin der MG-Schütze schaut. Der steckt nämlich seinen Kopf zum Panzer raus, hat deshalb als einziger Rundumsicht und kann dem Kanonier per Leertaste Ziele zuweisen. Trotzdem schreit das Panzerfahren nach Voice-Chat-Tools wie Teamspeak oder Ventrilo, sonst wird die Absprache schwierig.

Panzerknacker

Die Panzer sind trotz aller Feuerkraft nicht unbesiegbar. Dafür sorgen die Javelin-Raketen, die zur neuen Ausstattung der Pioniere gehören. Ab einer Mindestdistanz von 700 Metern hauen die Projektile eine ordentliche Delle in einen jungfräulichen Panzer und zwingen die Besatzung damit meist zum Ausstieg. Alle übrigen Bodenfahrzeuge zerstört die Rakete mit einem einzigen Treffer. Gegenmaßnahmen gibt es nicht, dafür hören aufmerksame Panzerfahrer die Javelin schon lange vor dem Einschlag. Lediglich die Dirt Bikes sind gegen die Raketen immun: Sie werden vom Suchkopf nicht erfasst. Pioniere, Gewehr- und Scharfschützen können außerdem Minen legen, um Panzern das Leben zu erschweren.

Endlich sind auch Fallschirmsprünge möglich.

Rausspringen, reinballern

Neben Javelin-Raketen und Minen bringt **Escalation** eine Menge neue Ausrüstung ins Spiel: Das Waffenarsenal wurde durch neue Flinten (G3, G36, FN-FNC und P90) sowie Pistolen (MK23, Glock 17) aufgestockt, die mit drei unterschiedlichen Munitionstypen geladen werden können. Es stehen Vollmantelkugeln, panzerbrechende und Weichspitz-Geschosse zur Wahl, denn ebenfalls neu im Programm ist die schusssichere Weste: Die bremst Weichspitz- und – auf größere Distanz – Vollmantelprojektile, bietet aber keinen Schutz gegen den dritten Munitionstyp. Der richtet dafür weniger Schaden bei ungepanzerten Zielen aus.

Wer weder Javelin noch Kevlar-Weste mitnimmt, hat Platz für den bislang schmerzlich ver-

Um die neuen Panzer sinnvoll einzusetzen, brauchen Sie drei Soldaten: Fahrer, Kanonier und MG-Schütze.

Mit den Dirt Bikes machen Sie entweder alleine oder zu zweit die Pisten unsicher.

Die Schützenpanzer haben mittlerweile auch Kampfstände im den hinteren Sitzreihen.

missten Fallschirm. Der öffnet sich beim Sprung aus großer Höhe automatisch. Anders als in der **Battlefield**-Serie müssen Sie sich allerdings nach jedem Absprung einen neuen besorgen. Damit gewinnen auch die Transporthubschrauber wieder an taktischer Bedeutung. Die setzen nun schnell und effektiv Fallschirmspringer ab, ohne landen zu müssen.

Entschärfte Scharfschützen

Piloten, die keine Fallschirmjäger transportieren wollen, schwingen sich in die neuen Kampfhubschrauber. Die brauchen allerdings zwei Mann Besatzung – Pilot und Bordschütze. Damit die Balance nicht unter den ganzen neuen Waffensystemen leidet, hat Novalogic die schweren Bordkanonen entscheidend modifiziert: Die überhitzen nun bei Dauerfeuer, so dass tumbe Belagerungen erschwert werden. Außerdem wurden wichtige Basen mit MG-Nestern aufgerüstet.

Escalation schwächt die verhassten Scharfschützen ab. Die dürfen keine Schutzweste einpacken und müssen länger zielen, um präzise schießen zu können. Das Mündungsfeuer der Sniper-Flinten wurde vergrößert, der Pulverdampf hängt länger in der Luft – so werden Heckenschützen, die es sich im hohen Gras gemütlich machen, leichter entdeckt. Außerdem wurden die Startpunkte so verteilt, dass die Spieler die insgesamt 150 Schlachtfelder nie ohne Deckung betreten. FAB

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 09/2004

➤ HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN

Die schnellen Apache-Hubschrauber sind mächtige Waffenplattformen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

»Kollege Schwerdtel jubiliert: Endlich kann er seine geliebten Panzer fahren! Die machen Spaß, ohne die Balance ins Trudeln zu bringen – die Javelins sorgen dafür. Und Battlefield-Veteranen können nun aus Hubschraubern hechten, ohne im freien Fall merken zu müssen, dass sie im falschen Spiel sind. Die Kevlar-Westen sind sind hingegen ziemlich nutzlos: Für die hat keiner Platz. Entsprechend schert sich bislang niemand um die drei Munitionsarten. Trotzdem erfüllt Escalation alle Anforderungen an ein gelungenes Addon: Zusätzliche Ausstattung bei verbesserter Balance.«

»Gelungener Balance-Akt«

JOINT OPERATIONS - ESCALATION SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	EA / Novalogic	RELEASE (D)	24.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ AB-18-DVD: Härtere Fassung

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M159

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT UT 2004 (91, GS 05/04) Weniger Taktik, dafür umso mehr Maps und Modi.
Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Weltkriegs-Taktik mit unzähligen Fahrzeugen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,2 GHZ AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Perfekte Groß-Gefechte für über 150 Spieler.

MODI Advance and Secure, Coop, Team-Deathmatch, Team-King-of-the-Hill

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ dichte Vegetation ⊕ Tag- und Nachtwechsel ⊖ lieblose Cockpits	7 / 10
SOUND	⊕ sehr gute Waffenklänge ⊕ 5.1 Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	⊕ durchdachte Klassen ⊕ ausgewogene Waffen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakuläre Massenschlachten ⊕ großartiges Team-Gefühl	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Standard-Steuerung ⊕ Vehikel einfach zu lenken	10 / 10
UMFANG	⊕ 150 Schlachtfelder ⊕ 36 Fahr- und Flugzeuge	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ riesige Karten ⊕ Maps sind auf Fahrzeuge abgestimmt	9 / 10
TEAMWORK	⊕ gutes Bonus-System ⊕ Umgebungs- und Fahrzeug-Chat	10 / 10
WAFFEN	⊕ großes Arsenal ⊕ umfangreiche Zusatzausstattung	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ Flaggen werden nach und nach erobert ⊕ gebündelte Action	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 1 Stunde | MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: MEHR MATERIAL FÜR MEHRSPIELER.

Dämon inside

SHADE DER ZORN DER ENGEL

Finstere Mächte wollen die Weltherrschaft – nur Sie und ein Dämon können das verhindern.

Als namenloser Privatdetektiv treten Sie im 3D-Actionspiel **Shade** an, um vier Engel zu befreien und dadurch das Böse zu vernichten. Mit dabei: ein Dämon, der auf Knopfdruck Ihren Körper übernimmt. Der Bursche wirft mit Zaubern um sich und schiebt mühelos schwere Kisten. Als Mensch können Sie klettern und ein magisches Schwert im Kampf gegen Zombies und Skelette schwingen. Klinge und Dämon werden durch Siege immer stärker. Die reichlich vorhandenen Speicherpunkte trösten über die unpräzise Kollisionsabfrage auf Mauern hinweg. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN

Mit aufrüstbarem Leuchtschwert gegen Monsterhorden.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Shade hätte ein richtig gutes Spiel werden können, wäre da nicht die fiese Kollisionsabfrage, die Hüpf-&-Spring-Passagen extrem nervig macht. Okay, Innovationspreise würde das Horror-Gehopse kaum einheimsen, dafür ist die Story sehr atmosphärisch. Ein spannender Ausflug in die Welt der Schatten und Engel, den frustresistente Spieler angehen sollten.

»Unpräzise, aber spannend«

SHADE ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Kochmedia / Black Element	RELEASE (D)	1.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Horror-Shooter-Referenz, perfekte Atmosphäre.
The Suffering (75, GS 01/03) Schicke 3D-Action mit Monsterverwandlung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHZ AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	360 MB Festpl.	360 MB Festpl.	360 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr atmosphärische Texturen ⊖ viele Ecken und Kanten	7 / 10
SOUND	⊕ gute deutsche Sprachausgabe ⊕ epischer Soundtrack	7 / 10
BALANCE	⊕ viele Rücksetzpunkte ⊕ überschaubare Gegnerzahl	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ jede Menge stimmiger Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	⊖ ungenaue Kollisionsabfrage auf Balken und Vorsprüngen	6 / 10
UMFANG	⊕ 30 umfangreiche Levels	8 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Aufbau immer sehr übersichtlich ⊖ kaum Abwechslung	7 / 10
KI	⊕ Gegner wehren sich clever, blocken im richtigen Moment	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ Dämon und Schwert als aufrüstbare Extrawaffen	8 / 10
HANDLUNG	⊕ sehr stimmungsvoll, mit dichter Atmosphäre	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SEHR ATMOSPÄRISCHE ENGELSHATZ.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M160

Nochmal zurück in die Hölle

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Der Gruselshooter Painkiller war arg monoton. Im Addon Battle out of Hell gibt's noch mehr Monotonie, aber die sieht schöner aus.

Mit dem neuen Scharfschützen-Bolzenwerfer erledigen Sie Gegner jetzt bequem auf Distanz.

Der Höllenfürst Luzifer ist besiegt, aber wie's so geht im Reich des Bösen: Es gibt genug schlimme Finger, die freie Stellen sofort füllen. So steht Daniel Garner, Ein-Mann-Armee im Namen des Herrn, nun dem Dämonenmeister Alastor gegenüber. Der zieht mit seinem Heer der Verdammten Richtung Paradies, und nur zehn erneute Zeitreisen können ihn stoppen. Das **Painkiller**-Addon **Battle out of Hell** bringt Freunden des Originals nicht nur einen ordentlichen Schwung neuer Levels und Gegner, sondern auch ein schickes Grafik-Update, erweiterte Multiplayer-Modi und den ersehnten Leveleditor.

Himmelfahrtskommando

Forschungslabor, Leningrad, römische Arena – die zehn neuen Levels sind nicht mal ansatzweise mit einer Handlung verbunden, sondern schlicht nach Coolness ausgewählt. Drin lauern zwölf neue Standardgegner. Im makaberen Vergnügungspark metzeln Sie Killer-Clowns und fahren Achterbahn, in der Stadt der Toten schlurfen Unmengen von Zombies zwischen brennenden Autowracks umher. Im Waisenhaus musste man im US-Original auf Kinder schießen – das hat Dreamcatcher in der deutschen Version zum Glück herausgenommen, auch wenn der Ersatz (unpassende Giftmonster aus einem anderen Level) ziemlich erbärmlich ausfällt. Zwischen der Massenschlachterei warten immer wieder langatmige Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen. Immerhin stecken zwei neue Waffen im Garners Gürtel: eine ordentlichen MP/Flammenwerfer-Kombo und ein Scharfschützengewehr, das Holzbolzen mit tödlicher Präzision verschickt.

Für mehr Glanz

Entwickler People can fly hat die Grafikengine von **Painkiller** für das Addon dezent aufgebohrt: Verbesserte Licht- und Bloom-Effekte legen Schimmer auf Objekte. Die neuen Levels schließen in der Detailverliebtheit der imposanten Architektur locker ans Original an. Einen Schub bekommt der Multiplayer-Part: **Battle out of Hell** bringt fünf neue Deathmatch-Karten (drei davon gab's allerdings schon in Patches) und den lang ersehnten Spielmodus Capture the Flag mit drei passenden Maps. Wer selbst nachlegen will, darf mit dem Editor Levels bauen; ein gutes PDF-Tutorial ist auch dabei. CS

➤ HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDTARIF

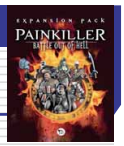
Alastor beschwört spektakuläre Lichtblitze. Gut zu sehen: Dank Bloom-Effekt glühen die Lichter.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Sagen wir's so: Wer Painkiller bisher nicht mochte, den wird das Addon nicht bekehren. An KI-Schwächen und arg eintönigen Metzeleien hat sich nämlich nichts geändert. Fans kriegen hier aber eine mehr als faire Erweiterung. Die Waffen sind cool, die Levels beeindruckend, mal abgesehen von den nervtötenden Geschicklichkeitseinlagen. Vor allem den Multiplayer-Part wertet das Addon auf – die neuen Maps eignen sich hervorragend für heiße, mittelgroße Deathmatch-Orgien.

»Dickes Dämonenpaket«

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL 3D-SHOOTER-ADDON



PUBLISHER	Dreamcatcher / People can fly	RELEASE (D)	13.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahren

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M66

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Doom 3 (87, GS 10/04) Gruseliger, stimmungsvoller Höllentrip. Serious Sam: Second Encounter (84, GS 02/02) Gradlinig Monstermassen schnetzeln.

TECHNISCHE ANGABEN

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

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Endlich gibt's Capture the Flag mit drei passenden Karten. Spielerisch eher anspruchslos.

MODI: CTF, Deathmatch, TDM, People Can Fly, Duell, Voosh, The Light Bearer, Last Man Standing

BEWERTUNG

GRAFIK	+ verbesserte Effekte + viele Details + langes Intro und Outro	9 / 10
SOUND	+ knackiger Schrammel-Rock... − ...auf Dauer hirnzermürbend	8 / 10
BALANCE	− stupide Monstermassen-Angriffe − Karten-Aufgaben sauschwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Spannung − Gegner ohne Profil	8 / 10
BEDIENUNG	+ Standardsteuerung − lange Ladezeiten	8 / 10
UMFANG	+ zehn große Levels + neue Multiplayer-Karten und -modi	10 / 10
LEVELDESIGN	− linear, wenig Anwechlung − nervige Hüpf- und Kletterstrecken	6 / 10
KI	− keine erkennbare Taktik + knifflige Riesengegner	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	− nur zwei neue Waffen... + ...sind aber sehr sinnvoll	7 / 10
HANDLUNG	− nicht der Rede wert	3 / 10

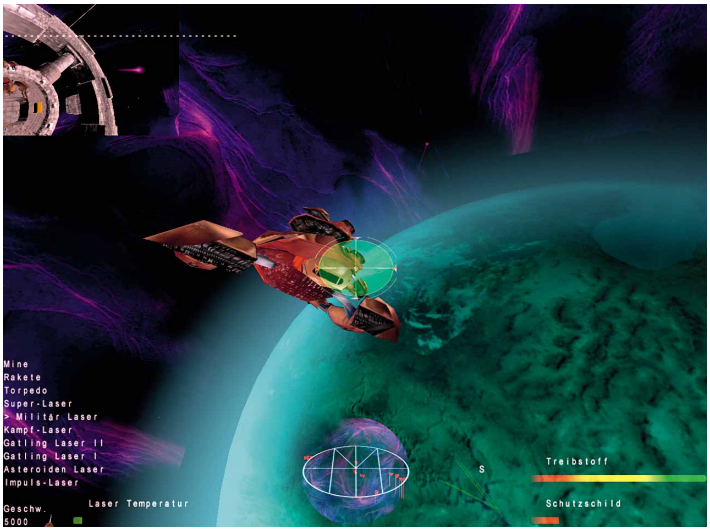
PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: VIEL ACTION, GUTES GRAFIK- UND MULTIPLAYER-UPDATE.

ELITE STARFIGHTER

Misslungenes Revival des C64-Klassikers.



So nah kommen Sie der Polizei nur im Kampf. Im Rückspiegel sehen Sie die Raumstation.

➤ CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett

Im Auftrag des Budgetspiel-Anbieters Pepper Games werkelten zwei Hamburger am Remake des C64-Weltraumklassikers **Elite** (1985). Doch die Programmierer haben die Evolution des Genres (**Freelancer**, **X2**) verpennt und bleiben mit **Elite Starfighter** viel zu nah am Original: Die Neuauflage gleicht dem Urtitel fast wie ein Stern dem anderen – inklusive des überholten Spielprinzips.

Handeln ohne System

In jedem der über 2.000 nahezu identischen Planetensysteme gibt es eine Raumstation, in der Sie etwa Textilien, Nahrung oder Metalle kaufen und verkaufen können. 21 Waren stehen zur Auswahl. Eine hässliche Liste zeigt den aktuellen Wert und was die Artikel im Schnitt kosten. So erkennen Sie, ob sich beispielsweise der Kauf von Narkotika in der momentanen Station lohnt. Die zufallsgenerierten Preise verlangen jedoch mehr Glück als ökonomisches Geschick. Genügend Geld vorausgesetzt, können Sie nach und nach Ihr Schiff mit besseren Waffen und Schilden ausrüsten. Das dauert allerdings unzählige Stunden, denn hohe Hardware-Preise verwehren frühe Upgrades. Als Pirat dürfen Sie in öden Kämpfen benötigte Waren auch rauben oder als Kopfgeldjäger die Freibeuter gegen Credits jagen. Missionen und einen Multiplayer-Teil gibt's nicht, sie sollen erst im geplanten Addon folgen. DM

➤ HOTLINE: (0900) 110 08 23 0,48 €/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

PacMan und Tetris haben vor Jahrzehnten zu Recht den Spieleolymp erreicht. Nur würde heute wohl niemand ein Remake dieser Uralt-Schinken kaufen. Genauso verhält es mit Elite Starfighter: Die Entwickler kopierten das Original bis in die letzte Programmzeile – mit all seinen für heutige Verhältnisse gravierenden Macken. Ein Weltraumspiel ohne Story ist inakzeptabel. Und auf Handel spezialisierte Spieler kämpfen mit einem Warensystem, das Preise zufällig generiert. Lassen Sie den Klassiker ruhen, und kaufen Sie lieber Freelancer oder X2. Die gibt's auch schon für's gleiche Geld.

»Lichtjahre hinterher«

ELITE STARFIGHTER

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Pepper Games / Molkenthin
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

Gunnar in Gefahr!

MORTYR 2

Wilde Widerständler gegen niederträchtige Nazis – doch bei KI-Katastrophen und Level-Langeweile sind selbst Freiheitskämpfer machtlos.

Hätte er sich lieber mal ein Interrail-Ticket gekauft: Der Untergrundkämpfer Gunnar wird von Nazis entführt und in elf Kapiteln quer durch Europa gekarrt. Als Widerständler Sven Mortyr folgen Sie im Ego-Shooter **Mortyr 2** ballernd der Spur des Rädelsführers, um ihn zu befreien und ganz nebenbei eine deutsche Geheimwaffe zu stoppen. Klingt nach einem Action-Festmahl vom Schlage eines **Call of Duty**, doch **Mortyr 2** bietet höchstens solide Hausmannskost.

Vehikel wie Motorräder darf Sven nur anschauen.

Rätsel: Warum hängen Nazis römische Fahnen auf?

Ohne Hirn und Hakenkreuz

Eigentlich müssten Gunnar und Sven gegen die Feinde leichtes Spiel haben. Denn die stellen sich selten dämlich an und arbeiten so gut wie nie in Teams zusammen – kein Vergleich zur KI in Titeln wie **Far Cry**. Der unausgegorene Schwierigkeitsgrad verhindert jedoch einen frühen Sieg der Widerständler: Während Sie die ersten Missionen noch leicht schaffen, wird das Spiel in der Mitte plötzlich extrem schwer, wenn Unmengen von Gegnern auftauchen. Außerdem sterben Sie oft aus heiterem Himmel, weil etwa Handgranaten so gut wie gar nicht zu erkennen sind.

Anders als im hierzulande verbotenen Vorgänger verzichten die polnischen Entwickler von **Mortyr 2** auf Nazi-Symbole und übertriebene Gewaltdarstellung. Lobenswert, allerdings wurden sämtliche Hakenkreuzfahnen im Spiel einfach durch rote Flaggen mit der Aufschrift »S.P.Q.R.« ersetzt – was das Dritte Reich mit dem alten Rom zu tun hat, erfährt man nicht.

Ballern von der Bahn

Die Suche nach Gunnar führt unter anderem nach Skandinavien, Polen oder Griechenland, Details wie die Ikonen in einer Kathedrale erzeugen Atmosphäre. Eine Blumenwiese lädt zum Picknick ein, sobald Sie sich jedoch bewegen, wachsen die Primeln vor Ihren Augen aus dem Boden – lächerlich. Von den in den linear aufgebauten Levels verteilten Fahrzeugen darf Sven nur einen Hubschrauber besteigen. Manchmal ballert er von Lastern und Zügen oder benutzt stationäre Geschütze. Die rummsen wie alle Waffen recht ordentlich. MS

Im Schützengraben schleichen wir auf eine Villa mit Gefangenen zu.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Tut mir leid, aber Mortyr 2 ist überflüssig wie ein Kropf. Zumal die direkte Konkurrenz (Medal of Honor, Call of Duty) nicht mit KI-Ausfällen und Pop-Up-Problemen kämpft. Schade, denn einige Levels sind wirklich hübsch, die Bahnfahrten machen Spaß, und den ungewöhnlichen Freiheitskämpfer-Helden finde ich eigentlich sehr sympathisch. Doch das reicht heutzutage einfach nicht mehr, zumal der Multiplayer-Part auf der ganzen Linie enttäuscht.

»Niemand braucht Sven«

MORTYR 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi Universal / Mirage	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	1 CD, DVD-Box, 18 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahre

➤ CD/DVD: Patch 1.352DE
➤ AB-18-DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: MoH: Pacific Assault (90, GS 01/05) Atmosphärische Gefechte im Pazifik. Call of Duty (83, GS 11/04) Furiose, aber kurze Weltkriegsballerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1800+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER MANGELHAFT

FAZIT: Nur vier Karten für Deathmatch-Duelle, keine weiteren Modi, Serverbrowser fehlt.
MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ liebevolle Details ⊖ Pop-Ups ⊖ Nebel	6 / 10
SOUND	⊕ Musik ⊕ Waffensounds ⊖ Sprachsample-Wiederholungen	7 / 10
BALANCE	⊖ schwankender Schwierigkeitsgrad ⊖ unfaire Stellen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmungsvolle Levels ⊖ manchmal etwas steril	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ Standards eingehalten ⊖ keine Rücksetzpunkte/Autosave	8 / 10
UMFANG	⊕ teils sehr lange Missionen ⊖ nur elf Levels	6 / 10
LEVELDESIGN	⊕ spannende Ideen ⊖ strikt linear ⊖ kaum Überraschungen	6 / 10
KI	⊖ Gegner reagieren kaum... ⊖ ...und laufen planlos umher	3 / 10
WAFFEN	⊕ Weltkriegs-Standard ⊖ nur manche Fahrzeuge benutzbar	6 / 10
HANDLUNG	⊕ Widerstands-Story ⊕ Europareise ⊖ vorhersehbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 15 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: MITTELMÄSSIGER WELTKRIEGS-SHOOTER.

HUGO CANNON CRUISE

Per Kanone zerlegen wir die Wikinger-Schiffe.

Den bekannten TV-Troll steuern Sie in **Hugo Cannon Cruise** mit seinem Segelboot durch detailarme Buchten und ballern mit der Bordkanone auf Wikinger- und Piratenschiffe. Abwechslung gibt's weder bei den Aufgaben noch im Levelaufbau. Zudem nerven die immer gleichen Kommentare des Helden. Viel zu öde! DM

➤ CD/DVD: Kuriositätenkabinett

HUGO CANNON CRUISE

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	NBG / ITE Media
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

38 SPIELSPASS

DIE UNGLAUBLICHEN

Specialmoves peppen die öden Kämpfe auf.

Im Jump&Run zum Film **Die Unglaublichen** schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen von Mr. Incredible und seinen Angehörigen. Jede Figur besitzt eigene Fähigkeiten: Mrs. Incredible etwa erwischt dank ihrer dehnbaren Arme selbst weit entfernte Gegner. Die Levels sind zwar abwechslungsreich, aber oft extrem schwer. DM

DIE UNGLAUBLICHEN

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	THQ / Heavy Iron Studios
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

64 SPIELSPASS

7 ZWERGE XXL

Mit einem **Brett** attackieren wir die Zwerge.

Phenomedia veröffentlicht zu Ottos Kinofilm das lächerliche Actionspiel **7 Zwerge XXL**. In zwei extrem kurzen Levels kloppen Sie unter Zeitdruck die sechs anderen Zwerge und sammeln so Punkte. Ungenaue Steuerung, Soundeffekte und Spielprinzip nerven schon nach fünf Minuten – länger ist das Spiel ohnehin nicht. DM

➤ CD/DVD: Kuriositätenkabinett

7 ZWERGE XXL

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Phenomedia / Phenomedia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Ungenügend

14 SPIELSPASS

POLAREXPRESS

Der Koch darf uns auf keinen Fall entdecken.

Das Spiel zum Animationsfilm **Der Polarexpress** ist ein grafisch wie spielerisch völlig unauffälliger Vertreter der Hüpf-, Kletter- und »Drück die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt«-Gattung. Nicht zuletzt dank der unpräzisen Steuerung ein Fall für Fans des Streifens. Die freuen sich über die Original-Synchronstimmen. MIC

DER POLAREXPRESS

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	THQ / Warner Bros.
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	400 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58 SPIELSPASS

Mit der Betäubungspistole legen Sie Wachmänner und Service-Personal lahm.

Sie haben den Freund dieses Gefangenen umgehauen. Nun will er Rache!

»You're not afraid of the dark, are you?«

CHRONICLES OF RIDDICK

Hilfe, eine Filmlizenz! Gemach, gemach, liebe Leser. Dies hier ist die bisher beste Versoftung eines Kinostoffs. Und noch mehr: Es ist sogar eines der besten Spiele der letzten Jahre.

Rust ist der Boss im Zellenblock A. Er hält sich eine Leibgarde von notorischen Körperverletzern – und damit die restlichen Knackis klein. Bis zum Tag, da der Häftling 5421135-2 ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt wird und sich entschließt, möglichst fix wieder zu verduften. Der Gefangene heißt Richard B. Riddick. Butcher Bay ist nicht sein erster Knast, und Riddick merkt schnell, wem er zu Diensten sein muss, um an wertvolle Tipps zu kommen. Zwischen ihm und dem Ausgang liegt nur ein toter Rust – glaubt er. Doch selbst Richard B. hat nicht mit der diabolischen Schläue seiner Häscher gerechnet. Und so führt ihn seine Flucht im Ego-Shooter **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** immer tiefer in den Wahnsinn und die Mauern des Knasts, statt hinaus in die Freiheit.

Dass Riddick doch entkommt, dürfen wir Ihnen bedenkenlos verraten. Müssen wir sogar; mit ein paar Zusatzinfos: Der Titel hat natürlich mit den Kinofilmen **Pitch Black** und **Chronicles of Riddick** zu tun, in denen Vin Diesel die Hauptrolle verkörpert, schließlich ist der Held der gleiche. Doch **Escape from Butcher Bay** liegt zeitlich noch vor **Pitch Black**. Mehr müssen Sie nicht wissen. Sie müssen nicht mal die Filme gesehen haben, um eines der unkonventionellsten und besten Spiele der letzten Jahre genießen zu können.

Besser geht es nicht

Chronicles of Riddick kann man als Ego-Shooter bezeichnen, muss man aber nicht. Vielmehr ist es eine Art interaktiver Film – zusammengehalten durch einen logischen Handlungsfaden und Zwischensequenzen (meist in Spielgrafik), die in Timing und Umsetzung von einem anderen Stern sind. Animationen, Modelle und vor allem Synchronisation liegen sowohl im Spiel als auch in den Cutscenes auf Blockbuster-Niveau. Jede der Figuren hat ihr eigenes Aussehen und eine wieder erkennbare Stimme – beides erschreckend lebensecht. Held Riddick hat so viele coole Sprüche auf der Pfanne wie in beiden Kinofilmen zusammen nicht. Die Sprecher: Vin Diesel selber als Titelheld und zig andere bekannte Schauspieler und Stimmkünstler wie Ron Pearlmann (**Hellboy**) oder Joe DiMaggio (Bender aus **Futurama**). Wegen der erstklassigen Vertoner-Riege gibt es **Chronicles of Riddick** nur im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

Untermalt wird das Spiel mit dynamischer, intensiver Musik. In ruhigeren Abschnitten plätschert es angenehm sphärisch. In Actionsequenzen setzen die Melodien dagegen gekonnt Akzente und immer wieder werden erkennbare Motive eingestreut, ohne dabei aufdringlich zu sein. Verantwortlich für den Score ist der Schwede Gustaf Grefberg. Er war lange Zeit eine feste Größe in der Demo-Szene und hat sogar einen Musikstil namens Dosk-Pop erfunden.

Der Gänsehautfaktor

Nach dem Tutorial marschieren Sie im Intro als Riddick auf das monströse eiserne Gefängnistor zu, das sich in einem komplizierten Ballett vor Ihnen öffnet. Ein Wachmann brüllt Anweisungen in Ihr Ohr, bläut Ihnen ein, sich bloß zu benehmen. Sie können derweil nichts weiter tun, als sich umzuschauen, die Szenerie einzuatmen und zu ahnen, dass hinter dem bombensicheren Metallkonstrukt menschliche Abgründe auf Sie warten. Bis vor Ihre Zelle geht der Marsch, begleitet von gifti-

Kurz vor dem (vermeintlichen) Ziel: Auf dem Hangar des Knasts stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Ihnen und dem rettenden Raumschiff.

Die mächtigen Riot Guards kann Riddick nur durch Schüsse in die Rücken oder mit einer Minigun erledigen. Alternativ bleibt die Flucht in die Dunkelheit.

gen Kommentaren anderer Gefangner.Einmal hinter Gittern werden Sie in Machtkämpfe zwischen den Gefangenen verstrickt, legen sich mit dem Aufseher an und sind stets auf der Suche nach den Schwachstellen der Anstalt. Sie treffen auf harte Burschen und verhuschte Gesellen, die in Gesprächen ihre Geheimnisse verraten oder einen Deal vorschlagen. So will etwa ein gewisser Cuellas seine Spitzelliste wiederhaben. Oder Centurio animiert Sie, anderen Gefangenen in Boxkämpfen die Fresse zu polieren. Und immer wieder stellen sich Ihnen der Boss von Butcher Bay und seine rechte Hand Abbott in den Weg, versuchen Sie einzuschüchtern und zu demütigen.

Gewaltig gewalttätig

Der Titel ist nicht wesentlich länger als etwa **Max Payne 2**, aber spielt in Sachen Abwechslung in einer anderen Liga. **Chronicles of Riddick** nimmt Versatzstücke aus Ego-Shooter, Schleich- und Rollenspiel und passt diese an Setting und Helden an. In den Zelltrakten dürfen Sie auf Gängen und Innenhöfen beispielsweise nicht mal die Fäuste gegen einen Mithäftling erheben, ohne dass die Überwachungsanlage das registriert und Sie mit einem Betäubungspfeil lahm legt. Was also tun? Statt zu kämpfen, reden Sie mit den Knastis und sammeln Informationen oder beschaffen sich durch kleinere Quests Geld, Ansehen sowie Hieb- und Stichwaffen. Auf Ihren ungenehmigten Ausflügen durch Versorgungsschächte und auf Transportwegen tiefer in den Bau hinein stechen Sie damit Wachen von hinten nieder. Oder Sie drehen ihnen einfach das Genick aus der Verankerung. Beides funktioniert jedoch nur, wenn Sie sich unbemerkt genähert haben. Geht Riddick in den Schleichmodus, färbt sich das Bild leicht blau, und Sie hören den Herzschlag der nahen Feinde, solange die den Helden noch nicht entdeckt haben. Sollte das doch passieren, hilft nur der Nahkampf. Dann durchtrennt Riddick dem Gegenüber etwa mit einer Klinge die Halsschlagader. Wesentlich spektakulärer ist es jedoch, den Wachmann zu überwältigen, die sich noch in seinen Händen befindliche Waffe zu greifen, umzudrehen und abzudrücken. Das passiert so flüssig und schnell, dass man es fast kaum wahrnimmt. Schönfärberei wäre hier fehl am Platz: **Chronicles of Riddick** ist ein brutales Spiel (das auf die eine oder andere Gewaltanimation verzichten könnte), aber wer in Butcher Bay Blumen streuende

LESER-TEST CHRONICLES OF RIDDICK

Drei Leser spielten bei uns den Ego-Shooter. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Riddick hautnah

Chronicles Of Riddick ist ein exzellenter Ego-Shooter. Er glänzt nicht nur mit beeindruckender Grafik, sondern vor allem mit bombastischem 5.1-Sound. Kurze Ladezeiten und häufige Zwischensequenzen, die nahtlos ins Spiel integriert sind, tragen zum Spielspaß bei. Aber nicht nur Ballern ist angesagt. Oft ist es sinnvoller, sich anzuschleichen und seine Gegner mit Überraschungsangriffen aus dem Weg zu räumen. Einfach genial!

Christian Pfanzelt, 23 Jahre, Mathe-Student

Gehen Sie ins Gefängnis!

In Chronicles of Riddick lässt nicht nur der Protagonist die Muskeln spielen: Die Grafik-Engine zaubert mit erstklassigem Sound Knast-Atmosphäre auf den Monitor. Doch das Spiel belässt es nicht bei einer schönen Verpackung, sondern bietet auch inhaltlich Einiges: glaubwürdige Charaktere, spannende Kämpfe, Schleich-Passagen und nicht zuletzt eine gut erzählte Story sorgen für ein enorm packendes Spielerlebnis.

Stefan Parzl, 20 Jahre, Kulturwirt-Student

Perfekter Mix

Sie stehen auf Spiele wie Splinter Cell, mochten den Film Chronicles of Riddick oder sind Vin Diesel Fan? Dann ist dieses Spiel genau richtig, ein Mix aus packender Action, trickreichen Schleichparts, exzellentem Sound und tief greifender Atmosphäre. Wenn sie ein metallischer Grafik-Look und eine kurze Spieldauer nicht abschrecken, dann sollten sie zugreifen. Fazit: Ein sehr gutes Spiel mit kleineren Macken, die aber den guten Eindruck nicht weiter trüben.

Christopher Hauser, 18 Jahre, Schüler

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Ich habe Riddick zuerst auf der Xbox (bei Erscheinen arbeitete ich noch bei GamePro) und dann auf dem PC durchgespielt. Man kann die Entwickler nicht genug dafür loben, dass man dem Spiel die Konsolenvergangenheit nicht ansieht – Riddick macht in Sachen Grafik und Bedienung alles genau so, wie es PC-Spieler erwarten. Tolle Arbeit, Starbreeze!

UND NUN ZUM SPIEL...

Ich teile Petras Begeisterung nicht ganz: Zwei, drei Schnitzer im Leveldesign hat Riddick, die Waffen sind wenig abwechslungsreich, und zu kurz ist es auch. Aber von derlei Kleinigkeiten abgesehen ist Riddick ein grandioses, wirklich grandioses Spiel. Wie perfekt die Entwickler Versatzstücke der Genres nutzen, um daraus etwas zu bauen, was mehr ist als die Summe seiner Teile – Hut ab. Derartige Brillanz bei der Erschaffung einer stimmigen Welt war bislang selten.

»Cool, cool, cool!«

Mit aktivierten Superaugen kann Riddick im Dunkeln alles sehen und orientierungslose Gegner wie diesen Mechaniker mühelos ausschalten. Doch Vorsicht: Wachen aktivierten Taschenlampen und der Lichtstrahl lässt Sie fast erblinden – so gleißend ist er.

Mädchen in leichten Sommerkleidern erwartet, leidet an einer Wahrnehmungsstörung.

Plastik schlägt Metall

Schusswaffen geben Ihnen die Entwickler auch an die Hand. Bleipusten gibt es nur vier: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, und Minigun. Die Krux an der Sache: Zwar lässt jede tote Wache eine dieser Knarren liegen, aber Sie können sie erst benutzen, wenn Sie Ihre DNS in den Hauptrechner der Anstalt eingespeist haben. Und da gelangen Sie nur hin, indem Sie einem Mitgefangenen einen nicht ganz einfachen Dienst erwiesen haben – nämlich Rust zu killen. Anders verhält es sich bei der Betäubungspistole aus Plastik. Die dürfen Sie auch ohne Computermanipulation in die Pranken nehmen, und sie wird über weite Strecken Ihr bester Verbündeter sein – nämlich fast den gesamten Weg in die finsteren Minen unter der Anstalt und wieder hinaus. Mit dem harmlos aussehenden Utensil legen Sie normale Wachen in einem Minigewitter schlafen und erledigen sie danach mit einem Tritt komplett. Oder Sie knipsen die Stromkreise der mächtigen Riot Guards für ein paar Sekunden aus. Ausknipsen ist das Stichwort: Sie können mit jeder Schusswaffe nahezu jede Lichtquelle ausschießen und so absolute Dunkelheit schaffen. Wozu? Nach zirka einem Drittel des Spiels bekommt Riddick seine bereits aus **Pitch Black** bekannten Superaugen spendiert. Mit denen kann er die finsterste Nacht zum hellen Tag werden lassen und orientierungslose Wachen unbemerkt erledigen. Kleiner Nachteil: Jede noch so minimale Lichtquelle wird dadurch zur Supernova und blendet den Helden. So müssen Sie sich etwa in einem späteren Abschnitt gegen Aliens wehren, die in fluoreszierenden Fontänen zerspratzen. Und das reicht schon, um kleine, pulsierende Kreise auf Ihre Netzhaut zu zaubern.

Großartige Zwischensequenzen in Spielgrafik machen aus dem Spiel einen interaktiven Film.

Normal einfach

Während die Aliens eher doof frontal angreifen, verhalten sich die menschlichen Gegner ziemlich clever: Wachen versuchen, Abstand zu halten, um Gewehre einsetzen zu können, nutzen Deckungen und rufen nach Hilfe. Zudem bemerken sie Leichen, reagieren auf Alarm- oder Schussgeräusche und aktivieren sogar Taschenlampen in der Finsternis. Trotzdem sind die Burschen auf den Schwierigkeitsgraden »Easy« und »Normal« für erfahrene Spieler leicht zu knacken. Auf »Hard« wird es um einiges kniffliger, da Riddick weniger Gesundheitspunkte hat.

Das Spiel bleibt auch in den wenigen schwierigen Passagen zumeist fair. Das Leveldesign ist so angelegt, dass Sie die Konfrontation wählen können, aber häufig auch auf Schleichwegen

TECHNIK-CHECK

GRAFIK

Auf DirectX-7-Karten lässt sich Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zwar starten, läuft darauf aber miserabel. Auch ältere DirectX-8-Platinen schwitzen heftig unter der Grafiklast. Erst auf Boards auf Geforce-4-Niveau läuft das Spielgeschehen flüssig. Auf Radeon-9800-Pro-Karten nerven von Zeit zu Zeit Abstürze.

RAM/FESTPLATTE

Schon mit 256 MByte RAM mischen Sie in Butcher Bay mit. Mit 512 oder noch besser 1.024 MByte sinken jeweils die Ladezeiten und die Performance steigt leicht. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 3,7 GByte; die Bonus-Filme belegen zusätzlich knapp 400 MByte.

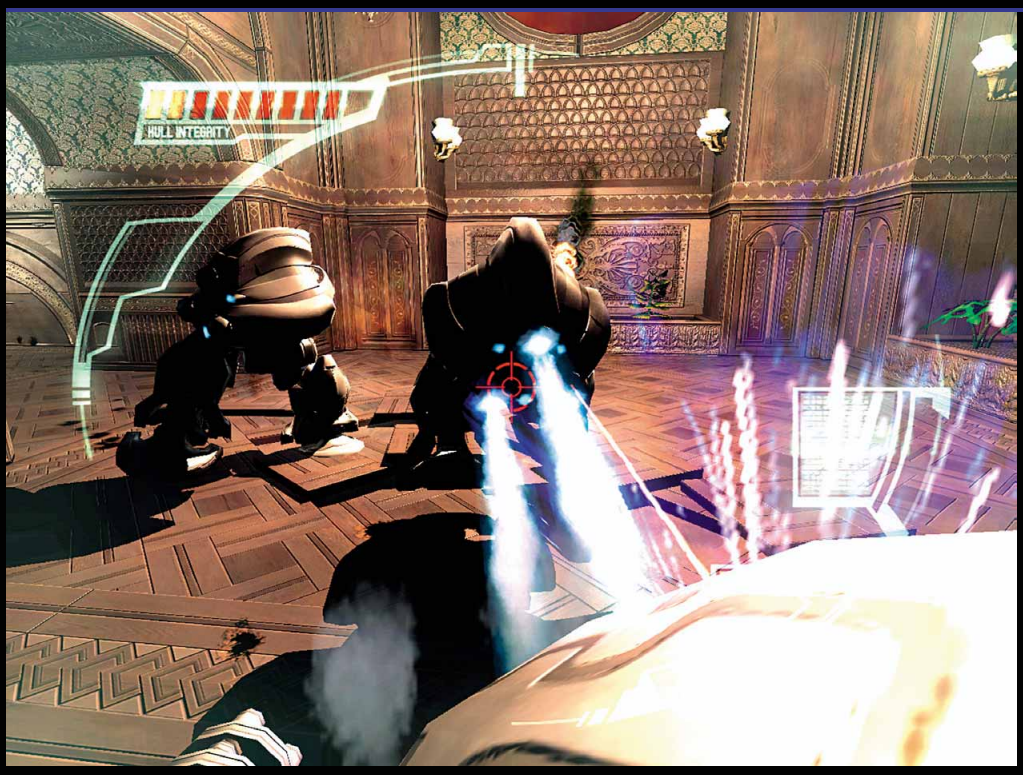
TUNING-TIPPS

1. Am meisten Performance bringt das Herabsetzen der Auflösung: Pro Stufe (etwa von 1280x960 auf 1024x768) sind bis zu 30 Prozent drin.
2. Mit dem Ausschalten der »Model Shadows« gewinnen Sie gerade auf schwachen 3D-Karten viel Leistung, büßen aber Atmosphäre ein.
3. Das Herabsetzen der »Texture Details« hat immensen Einfluss auf die Grafikqualität, bringt jedoch kaum Leistung. Nur im Notfall anwenden!
4. Der »Shader Mode« bestimmt, welches Shader-Modell ihr Board nutzt. Auf schnellen Geforce-FX-Karten können Sie hier die Version 2.0 einstellen. 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
1,6 GHz	800x600 (min. Details)	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1024x768	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
2,0 GHz	1024x768	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1280x960	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
2,6 GHz	1280x960	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich
	1600x1200	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	stark ruckelnd, wenig Spielspaß	mäßig ruckelnd, noch spielbar	mäßig ruckelnd, noch spielbar	flüssiges Spielen möglich	flüssiges Spielen möglich

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



Später im Spiel schlüpfen Sie ins Cockpit eines riesigen Mechs und räumen in den Büros von Butcher Bay auf.

An solchen Apparaturen frischt Riddick seine Gesundheit auf.

Riddick kann die Waffe der Wache gegen sie verwenden.

durch Schächte sowie Kisten unbemerkt an den Feinden vorbeilavieren dürfen. Sollten Sie dennoch ins Gras beißen – kein Problem: Das Spiel sichert regelmäßig automatisch und bietet Ihnen eine Quicksave-Funktion an. Zu Beginn jedes Levels werden zudem Checkpoints angelegt.

»I can see everything!«

Der Titel verzichtet fast komplett auf Anzeigen über Gesundheitsstatus und Munitionsvorrat. Lediglich in Kämpfen zeigt eine unaufdringliche Einblendung Riddicks Zustand an. Wie viele Kugeln noch in der Knarre stecken, lesen Sie von einem Display auf den Schießprügeln ab. Und nur beim Wechseln der Waffe ist diese kurz auf dem Bildschirm zu sehen. So haben Sie mehr Platz, um die Grafik genießen zu können, die den futuristischen Megaknast perfekt darstellt.

Auf die durch Normal Mapping plastisch wirkenden Wände haben Gefangene markige Sprüche gepinselt, Überwachungskameras folgen der kleinsten Bewegung, Fliegen umschwirren Mülleimer und vor sich hinfaulende Häftlinge auf der Krankenstation. Wenn Sie auf den Boden schauen, sehen Sie nicht nur Riddicks Füße, sondern auch gestochen scharf gezeichnete Schatten. Mit neueren Geforce-Boards sogar zusätzliche Soft-Shadows, je nach Einfall der Lichtquellen. Zwar sind einige Shader-Effekte überzeichnet (sorgt bei einigen Figuren für einen »Plastik-Look«), doch das stört den lebensechten Gesamteindruck kaum.

Entschädigung für die Warterei

Chronicles of Riddick gibt es bereits seit Sommer für die Xbox. Um die PC-Gemeinde zu entschädigen, haben die Entwickler geschickt zwei kleine neue Levels eingebaut, in denen der Held in die Rüstung eines Riot Guards schlüpfen und kräftig rumballern darf. Wie im Rest des Spiels finden Sie auch in den zusätzlichen Abschnitten immer wieder Kippenschachteln mit morbiden oder schlicht witzigen Sprüchen, die Bonus-Material wie Konzeptzeichnungen oder Trailer freischalten. Apropos Bonus: Sie können das Spiel auch mit Kommentaren der Entwickler durchspielen, die Ihnen an einigen Stellen interessante Hintergrundinformationen zur Entstehung geben.

Der Surround-Sound des Spiels bewegt sich auf **Doom 3**-Niveau. Ein Beispiel: Gerät Held Riddick in einen Kugelhagel, schlagen die Geschosse mit infernalischer Wucht hinter ihm in die Metallwand. Brechen Sie deshalb mit einer 5.1-Anlage aus! Sonst entgeht Ihnen etwas. PET

➤ HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN.

PETRA SCHIMTZ

petra@gamestar.de

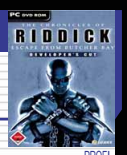
Wenn man Spiele heiraten könnte – ich müsste nicht lange überlegen und würde Chronicles of Riddick sofort vor den Altar zerren. In den vergangenen sechs Jahren (genau gesagt seit dem ersten Dark Project) habe ich so etwas nicht mehr erlebt. Seit dieser Zeit war ich nicht mehr so gefangen in einer Welt. Seitdem war ich nicht mehr so fasziniert von einem Setting, einem Helden. Die Atmosphäre in Butcher Bay lässt für mich sogar ein Half-Life 2 meilenweit hinter sich.

DIE UNTERWERFUNG DER GENRES

Große Worte, die ich da in den Mund nehme, oder? Das Spiel mag nicht lang sein, aber entfaltet in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung als alle aktuellen und wesentlich längeren Genre-Vertreter zusammen. Gerade, weil es sich keinem Genre unterwirft, sondern die Genres der Handlung anpasst. Action, Rollen- und Schleichspiel bilden eine homogene Masse. Riddicks Handlungen sind stets glaubwürdig. So glaubwürdig wie er selber, die Mithäftlinge und Wächter. Ich bin zwar mittlerweile vier mal aus Butcher Bay geflohen, aber immer noch darin gefangen.

»Gefangen!«

CHRONICLES OF RIDDICK EGO-SHOOTER



PUBLISHER	Vivendi Universal / Starbreeze	RELEASE (D)	10.12.04
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Faltblatt	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Monster-Killen mit 1A-Schockmomenten.
Thief 3 (85, GS 07/04) Schleich-Shooter in dichter Steampunk-Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1500+ AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,7 GByte Festpl.	3,7 GByte Festpl.	4,1 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Models und Animationen + erstklassige Texturen	9 / 10
SOUND	+ 5.1-Sound + Synchronisation + mitreißende Musik	10 / 10
BALANCE	+ stets fair – auf »Normal« zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unerreicht echte Gefängnis-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut von Konsole portiert + gutes Speichersystem	10 / 10
UMFANG	+ keine Längen + mehrere Lösungswege – kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + gut versteckte Geheimräume	9 / 10
KI	+ reagiert auf Leichen + nutzt Taschenlampen und Deckung	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ clever eingebaut – wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ jederzeit logische und fesselnde Story	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: IN ATMOSPHÄRE, SOUND UND VIELFALT UNERREICHT.

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ AB-16-VD: härtere Fassung
➤ AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung
➤ TIPPS-TEIL: Lösung, Teil 1
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: M152

Wo man sinkt, da lass dich nieder

SID MEIER'S **PIRATES!**

Ein Schiff, eine Crew, viele Kanonen – und die Karibik liegt Ihnen zu Füßen. In der Neuauflage des Klassikers führen Sie ein völlig freies Piratenleben mit spritzigen Action- und Taktiksequenzen.

Seit zwei Wochen kreuzt die »Jolly Good GameStar« im lauen Ostwind vor Santiago und plündert spanische Handelsgaleonen – ein Zeitvertreib, denn unser Dreimaster wartet auf den Feind. Ein Schankwirt in St. Kitts hatte uns gesteckt, dass die Flagg-Galeone von Baron Rodriguez unterwegs nach Santiago sei. Jetzt patrouilliert die Jolly Good GameStar in den Küstengewässern und lauert. Soll er kommen, der Schurke! Soll sein Schiff im Hagel der Kanonenkugeln zittern, soll er die Klinge auf der Brust spüren! Dann wird er endlich ausspucken, wo er unsere Schwester gefangen hält, die seit zehn Jahren verschollen ist.

Neu nach 17 Jahren

Weit mehr als zehn Jahre ist es her, dass ein Piratenabenteuer für Furore sorgte: Designer-Legende Sid Meier schrieb 1987 für Microprose **Pirates!**, die Simulation eines Freibeuterlebens in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Das Meisterwerk (mehr Infos in der Hall of Fame auf Seite 192) wurde 1993 als **Pirates! Gold** neu aufgelegt, seitdem warten Seebären auf einen würdigen Nachfolger. Den legt der Meister 17 Jahre später selbst vor: **Sid Meier's Pirates** ist eine erstaunlich akkurate Kopie des Originals, in zeitgemäße 3D-Grafik verpackt, geschliffen, poliert und angereichert mit einem Schwung sinnvoller Ergänzungen.

Wer plündern will, soll plündern

Pirates! setzt Sie als 18-jährigen Jungspund mit 20 Mann und klappriger Schaluppe in der Südsee ab – von jetzt an haben Sie in der großen, rappelvollen Spielwelt freie Hand. Von Florida über Kuba und die Antillen bis zur Nordseite Südamerikas reihen sich reiche Kolonialposten an den Küsten, überall ziehen Handelsschiffe durchs Meerwasser, umkreisen Piratenbarkassen bauchige Frachter, bilden Fregatten Schutzkonvois um Truppentransporte, fahren schwere Schatzgaleonen Richtung Europa. Die zehn berüchtigtsten Freibeuter haben Schätze verbuddelt und sich in Piratennestern verschanzt; die vier Nationen Spanien, Eng-

Viel Verkehr bei den Antillen: Während unsere Flotte (Bildmitte) auf Guadeloupe zusteuert, fahren Handelsschiffe über die 3D-Karte.

In den Seeschlachten tauschen die Schiffe Kanonensalven aus. Treffer schleudern Matrosen und Frachtfässer ins Meer.

SCHATZSUCHE

Die Karte, die uns ein fliegender Händler für teures Geld in der Hafenkneipe verkauft hat, zeigt den Weg zum Piratenschatz von Henry Morgan anhand von Landmarken. Bei der Anfahrt auf die Küste bei Puerto Principe entdecken wir die auf der Karte vermerkte Haifischspitze. An Land helfen Orientierungspunkte wie die Hütte bei der Suche.

land, Frankreich und Holland liegen wechselseitig im Krieg und locken Abenteurer mit Kaperbriefen. Mittendrin im Goldregen und Pulverdampf stehen Sie und planen Ihre Karriere – denn das Spiel lässt Ihnen vollkommen freie Hand. Ob als Schiffsplünderer, Schatzsucher oder braver Händler, zu Reichtum führen viele Wege.

Handlung oder Spielziel gibt es nicht, dafür ein Rangsystem mit Teilaufgaben. Für angehäuften Reichtum und besiegte Konkurrenten winken Punkte – leicht verdient. Anspruchsvoller ist das Aufspüren der vier verlorenen Familienmitglieder, denn zu jedem führt nur eine vierteilige Karte, deren Fragmente sich im Besitz mächtiger Kapitäne befinden. Um die zu stellen, müssen sie in einer Schnitzeljagd aus Hinweisen und Gerüchten erst mal gefunden werden – und die Karibik ist groß. Weitere Herausforderungen: in Landexpeditionen Schätze ausbuddeln und verschollene Inka-Anlagen finden, Städte plündern, Titel horten (jede Nation kann Sie bis zum Herzog befördern), und natürlich: eine schöne Gouverneurstochter umwerben. Aus Ruhm und Reichtum errechnet das Spiel am Ende der Laufbahn die abschließende Beschreibung des weiteren Lebenswegs, vom Bettler bis zum Gouverneur. Denn die Bukanierskarriere endet irgendwann am Alter Ihrer Spielfigur: Ab 30 wird jeder weitere Raubzug zum Glücksspiel, weil die Gesundheit nachlässt und Kämpfe kaum mehr zu gewinnen sind. Dann lockt der Ruhestand – und ein neues Spiel als Jungpirat.

Schleichspiel: In Feindstädten meiden Sie Wachen.

Schiffe versenken

Für einen stolzen Kapitän unter der Totenkopfflagge gehört vor allem eines zum Tagwerk: Schiffe kapern. Auf der 3D-Seekarte schaukelt der rege Karibikverkehr an Ihnen vorbei; Schiffstypen erkennen Sie sofort an Form und Größe, Nationalität an der Flaggenfarbe. Fahren Sie näher ran, erscheinen Name und Zielort der Schiffs ebenso wie besondere Informationen, etwa wenn eine Fregatte Truppensold transportiert. Aus nächster Nähe erfahren Sie im Angriffsmenü dann auch die Kanonenzahl und Mannschaftsstärke – gibt's hier böse Überraschungen, können Sie auch jetzt noch schadlos abdrehen.

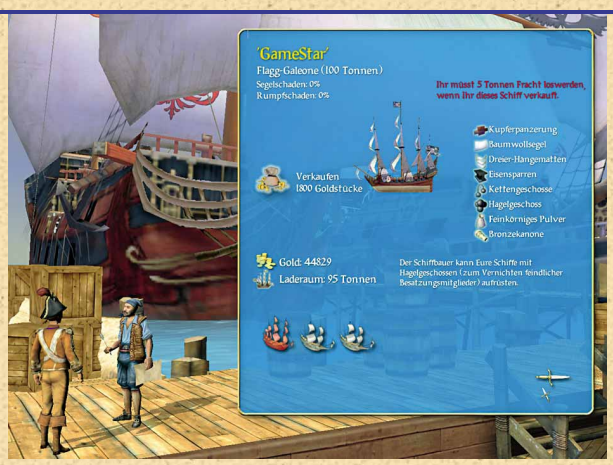
Wenn Sie angreifen, sprechen die Kanonen. Die Steuerung ist ungewöhnlich, aber denkbar einfach: Mit dem Ziffernblock drehen Sie nach Backbord und Steuerbord, die Feuertaste entlädt eine Breitseite in Richtung Feind. Sie richten die Schiffsflanke aus, die Schussweite bestimmen Ihre Matrosen von allein. So gewinnt die Seeduelle vor allem, wer besser mit dem Wind manövriert. Zudem können Sie die Segel reffen (schneller wenden) und verschiedene Munitionstypen nachladen. Normale Kugeln schlagen Löcher in den Rumpf, Kettenkugeln schwirren als Doppelgeschoss in die Takelage und zerfetzen Segel und Seile – die Manövrierfähigkeit sinkt. Hagelgeschosse schließlich dezimieren wie Schrapnellschrot die gegnerische Mannschaft, wirken aber nur auf kurze Distanz. Wenn die Bordwände aneinander schrammen, entert Ihre Crew automatisch.

Einfach mal zustechen

Während sich Ihre Mannen hauen, kreuzen Sie mit dem Kapitän die Klinge. Im Duell gibt's drei Angriffe und drei passende Paraden, das war's schon – trotzdem spielen Timing und Taktik eine Rolle, weil die Schläge unterschiedlich schnell sind und jeder Kämpfer besondere Stärken hat. Wenn ein Feind-Fechter über Bord geht, gehört das Schiff Ihnen und reiht sich mitsamt der Beute in Ihre Flotte ein. Bis zu acht Kähne können im Konvoi segeln, gekämpft wird aber nur mit dem Flaggschiff. Das dürfen Sie – Neuerung gegenüber dem Original-**Pirates**! – mit bis zu acht sündteuren Verbesserungen ausrüsten. Bronzepanzerung stärkt zum Beispiel den Rumpf, mit Dreier-Hängematten passt mehr Besatzung an Bord. Zudem fallen Ihnen nach siegreichen Kämpfen gele-

Bei den Fechtduellen nach der Kaperung hauen sich die Kapitäne mit nur drei Angriffsarten.

Die Landschlachten bieten simple Rundenstrategie mit wenigen Einheiten.



Beim Schiffshändler kaufen wir Verbesserungen für unser Flaggschiff.

gentlich Spezialisten in die Hand, die handfeste Vorteile bringen – wie der Steuermann, der das Flottentempo erhöht, oder der Rumpf-reparierende Zimmermann. Und schließlich gibt es nun mehrere Dutzend Spezialgegenstände, die Sie mit etwas Glück einem der zwielichtigen Hehler in den Hafenkneipen abkaufen. So steigern Sie mit ausbalancierten Schwertern Ihre Kampfkraft oder entdecken mit einem Fernrohr auch weiter entfernte Schiffe.

Piraten-Schach für Arme

Die gesammelte Beute und überschüssige Schiffe versilbern Sie in Stadtbesuchen. Zwar unterliegen die gerade mal fünf Warentypen enormen Preisschwankungen, Handel lohnt sich aber trotzdem kaum, weil Sie mit Überfallen in kürzerer Zeit viel mehr umsetzen. In Städten heuern Sie zudem neue Matrosen, erfahren Tipps und lassen sich vom Gouverneur befördern. Mit Glück stellt der Ihnen seine Tochter vor, die Sie auf Wunsch im Balltanz (knifflige Geschicklichkeitseinlage), mit Geschenken und Duellen gegen andere Verehrer umwerben. Haben Sie's sich mit einer Nation verscherzt, antworten deren Städte mit Kanonensalven statt Fanfaren. Dann hilft nur einschleichen oder angreifen. Um unbemerkt einzudringen, weichen Sie in einem Schleichspiel den Stadtwachen aus. Wer Beute machen will, führt seine Mannschaft ins Feld. Festungen beschießen müssen **Pirates!**-Nostalgiker nicht mehr, dafür sind die Landkämpfe dezent ausgefeilter: Auf einer Schachbrett-Landschaft bewegen Sie Truppenbataillone. Moral, Standhöhe, Flankenangriffe und Waldverstecke haben Einfluss aufs Kampfglück, trotzdem sind die Taktik-Episoden mit gerade mal drei Truppentypen keine große Herausforderung. Ebenso banal: Die Schatzsuche an Land entpuppt sich als Orientierungslauf, bei dem Sie sich im hässlichen 3D-Gelände entlang von Landmarken (Hütten, Steinbögen etc.) zum Buddelort vortasten.

Lehrling oder Schurke?

Irgendwann wird die Mannschaft unzufrieden und droht zu meutern – Zeit, die Beute aufzuteilen. Weil Sie das Flaggschiff behalten dürfen, können Sie anschließend gleich wieder in See stechen, auf Wunsch im nächsthöheren der fünf Schwierigkeitsgrade. Die sind gut gestaffelt und enthalten immer weniger Hilfestellungen, dafür einen höheren Beuteanteil für Sie. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen das Spiel ein paar magere Tipps, ein Piratenlehrgang fehlt – Starthilfe gibt nur das knapp hundertseitige, gut gemachte Handbuch. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist eher unsinnig – hier gibt's so wenige Hinweise auf Ihre Familie, dass Sie die anspruchsvollen Missionen kaum je schaffen können.

Als erfahrener Freibeuter stellen Sie sich Ihr Szenario beim Spielstart ohnehin nach Wunsch zusammen: Neben der Nationalität dürfen Sie eine Spezialisierung (Fechten, Navigieren etc.) und eines von fünf Zeitaltern wählen. Um 1660 strotzt die reiche Karibik vor lohnenden Zielen, 1600 gibt's dagegen noch deutlich weniger Städte, Spanien dominiert die Südsee gnadenlos. Genug Stoff also für ein zweites Abenteuer – und ein drittes, viertes, fünftes! CS

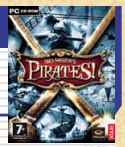
➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ganz großes Kino: Pirates! ist ein schnelles, spritziges, buntes Abenteuer. Wer die Vorgänger kennt, darf aufatmen: Der würdige Nachfolger ist da! Neueinsteiger lassen alle Hoffnungen auf Handel oder Aufbau im Hafen zurück (dafür gibt's Port Royale 2) und freuen sich auf flotte Kurzkämpfe in schneller Folge. Die tolle Handlungsfreiheit kaschiert geschickt, dass das ziellose Piratenleben im Kern eine eher anspruchslose Punktejagd ist. Aber was soll's, zuviel Tiefgang setzt schwere Schiffe auf Grund. Und in Sachen Wiederspielwert ist Pirates! nach wie vor Spitze.

»Ein Schatz, sofort ausbuddeln!«

SID MEIER'S PIRATES! ACTION-STRATEGIE



PUBLISHER	Atari / Firaxis	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 96 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Port Royale 2 (83, GS 06/04) Karibik-Referenz: Handel, Aufbau, Kampf.
Fluch der Karibik (79, GS 09/03) Bildhübsches, stimmungsvolles Piratenepos.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 Hz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1200+ AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	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	⊕ tolle Seekarte ⊕ detaillierte Schiffe ⊖ hässlich an Land	7 / 10
SOUND	⊕ passende Effektkulisse ⊖ keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊕ sanfte Lernkurve ⊕ Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ perfektes Piratenflair ⊕ angenehme Selbstironie	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ originelle Tastatursteuerung ⊖ Maussteuerung unpraktisch	8 / 10
UMFANG	⊕ große Karibik ⊕ Wiederspielwert ⊖ Handel belanglos	9 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ viele Einzelaufgaben ⊖ ähneln sich zu stark	6 / 10
KI	⊕ Kämpfe später anspruchsvoll ⊖ keine Kollisionsabfrage	7 / 10
EINHEITEN	⊕ Dutzende von Schiffstypen ⊖ simple Landkämpfe	8 / 10
KAMPAGNE	⊕ völlige Handlungsfreiheit ⊖ maue Rahmenstory	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FURIOSES PIRATENLEBEN, GROSSE FREIHEIT.

82 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ CD/DVD: Wertungskonferenz
➤ HALL OF FAME: Pirates! Seite 192
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M46

SHREK 2 TEAM ACTION

Zu viert machen wir die Schnecken alle.

Im Jump & Run **Shrek 2 Team Action** sind der grüne Oger und seine Freunde auf dem Weg ins Königreich »Weit weit weg«. Dabei müssen Sie geschickt zwischen den vier Figuren wechseln, um durch Spezialfähigkeiten knifflige Rätsel zu meistern. Bunte Grafik und die Originalsprecher erzeugen **Shrek**-Flair pur. DM

SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN

Schneemänner wollen Santas Geschenke klauen.

Santa Claus hat seine Weihnachtspäckchen verloren und muss sie in **Santa Claus in Trouble again** wieder einsammeln. Zwölf Levels lang hopsen Sie über Baumstümpfe und Igel. Bei Berührung damit verliert der Polygon-Nikolaus ein Leben. Ein paar unfaire Stellen verlängern die Paketsuche auf maximal drei Stunden. MIC

➤ CD/DVD: Test-Check

SHREK 2 TEAM ACTION

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

64 SPIELSPASS

SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	CDV / Joymania
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

52 SPIELSPASS

PITFALL

Im Dschungel vermöbeln Sie böse Affen.

In Activisions Jump & Run **Pitfall** muss sich Held Harry nach einem Flugzeugabsturz durch den Dschungel kämpfen und seine Angebetete retten. In den 40 stimmungsvollen, aber kurzen Levels warten knifflige Sprungeinlagen und anspruchsvolle Rätsel auf den Helden. Die störrische Kamera nervt allerdings. DM

MEDICOPTER 4

Wir retten einen verletzten Seemann.

Wieder mal heben Sie mit RTLs **Medicopter 117** ab, um Menschen in Not zu retten. Sie steuern den Drehflügler per Maus und Tastatur zum Ziel, setzen Sanitäter ab oder holen Verletzte per Winde an Bord. Allerdings sind die 30 Missionen sehr ähnlich. Und die Grafik ist so bieder, wie die Serie langweilig und unrealistisch. MIC

➤ CD/DVD: Test-Check

PITFALL

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision / Aspyr
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

65 SPIELSPASS

MEDICOPTER 4

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	RTL Playtainment / IAV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58 SPIELSPASS

Schluss mit lustig!

JOINT OPS **ESCALATION**

Der Konflikt zwischen malaysischen Rebellen und der Eingreiftruppe dauert schon viel zu lange. Jetzt soll schweres Gerät helfen: Panzer, Kampfhubschrauber und... Motorräder.

Vor einer heruntergekommenen Lagerhalle lungern sechs Gestalten herum – ärmellose T-Shirts, Kopftücher, jeder sitzt lässig auf einem Enduro-Moped. Aber die Burschen sind nicht etwa Mitglieder der Zündapp-Freunde Wipperfürth-Süd e.V. Sie sind Späher der malaysischen Rebellen, die sich in **Escalation**, dem Addon zu **Joint Operations**, für einen Angriff sammeln. Neben neuen Waffen, zusätzlicher Ausstattung, Kampfhubschraubern und Panzern sind die schnellen »Dirt Bikes« nur eine von vielen Neuerungen.

Born to be wild

Auf den Motorrädern finden zwei Soldaten Platz: Einer fährt, der Sozius schießt. Der muss natürlich aufpassen, nicht seinen Fahrer aus dem Sattel zu ballern und kann sich daher nach rechts und links neigen. Die Dirt Bikes bieten wie die in **Battlefield Vietnam** allerdings kaum Schutz vor gegnerischen Kugeln. Geschickte Moped-Jockeys können aber auf dem Hinterrad fahren, und sich so hinter dem Gefährt in Deckung bringen.

Derartige Sorgen haben Panzerfahrer nicht: Die neuen T-80U- und M1A1-Panzer bekommen von Gewehrkugeln nicht einmal Kratzer in den Lack und stecken sogar mehrere Treffer von herkömmlichen Granat- und Raketenwerfern weg. Allerdings brauchen Sie drei Kameraden, um einen Panzer effektiv einzusetzen: Einer fährt, einer benutzt das Geschütz, und der Dritte steht in der Dachluke und bedient das MG. Der Fahrer sieht dank Außenansicht am meisten, kontrolliert aber keine Waffe. Der Kanonier hat eine Zieloptik mit 10-fach-Zoom vor der Nase und mächtig Feuerkraft am Abzug, dafür aber ein stark eingeschränktes Sichtfeld. Zum Ausgleich zeigt ihm ein leuchtender Kreis im Visier an, wohin der MG-Schütze schaut. Der steckt nämlich seinen Kopf zum Panzer raus, hat deshalb als einziger Rundumsicht und kann dem Kanonier per Leertaste Ziele zuweisen. Trotzdem schreit das Panzerfahren nach Voice-Chat-Tools wie Teamspeak oder Ventrilo, sonst wird die Absprache schwierig.

Panzerknacker

Die Panzer sind trotz aller Feuerkraft nicht unbesiegbar. Dafür sorgen die Javelin-Raketen, die zur neuen Ausstattung der Pioniere gehören. Ab einer Mindestdistanz von 700 Metern hauen die Projektile eine ordentliche Delle in einen jungfräulichen Panzer und zwingen die Besatzung damit meist zum Ausstieg. Alle übrigen Bodenfahrzeuge zerstört die Rakete mit einem einzigen Treffer. Gegenmaßnahmen gibt es nicht, dafür hören aufmerksame Panzerfahrer die Javelin schon lange vor dem Einschlag. Lediglich die Dirt Bikes sind gegen die Raketen immun: Sie werden vom Suchkopf nicht erfasst. Pioniere, Gewehr- und Scharfschützen können außerdem Minen legen, um Panzern das Leben zu erschweren.

Endlich sind auch Fallschirmsprünge möglich.

Rausspringen, reinballern

Neben Javelin-Raketen und Minen bringt **Escalation** eine Menge neue Ausrüstung ins Spiel: Das Waffenarsenal wurde durch neue Flinten (G3, G36, FN-FNC und P90) sowie Pistolen (MK23, Glock 17) aufgestockt, die mit drei unterschiedlichen Munitionstypen geladen werden können. Es stehen Vollmantelkugeln, panzerbrechende und Weichspitz-Geschosse zur Wahl, denn ebenfalls neu im Programm ist die schusssichere Weste: Die bremst Weichspitz- und – auf größere Distanz – Vollmantelprojektile, bietet aber keinen Schutz gegen den dritten Munitionstyp. Der richtet dafür weniger Schaden bei ungepanzerten Zielen aus.

Wer weder Javelin noch Kevlar-Weste mitnimmt, hat Platz für den bislang schmerzlich ver-

Um die neuen Panzer sinnvoll einzusetzen, brauchen Sie drei Soldaten: Fahrer, Kanonier und MG-Schütze.

Mit den Dirt Bikes machen Sie entweder alleine oder zu zweit die Pisten unsicher.

Die Schützenpanzer haben mittlerweile auch Kampfstände im den hinteren Sitzreihen.

missten Fallschirm. Der öffnet sich beim Sprung aus großer Höhe automatisch. Anders als in der **Battlefield**-Serie müssen Sie sich allerdings nach jedem Absprung einen neuen besorgen. Damit gewinnen auch die Transporthubschrauber wieder an taktischer Bedeutung. Die setzen nun schnell und effektiv Fallschirmspringer ab, ohne landen zu müssen.

Entschärfte Scharfschützen

Piloten, die keine Fallschirmjäger transportieren wollen, schwingen sich in die neuen Kampfhubschrauber. Die brauchen allerdings zwei Mann Besatzung – Pilot und Bordschütze. Damit die Balance nicht unter den ganzen neuen Waffensystemen leidet, hat Novalogic die schweren Bordkanonen entscheidend modifiziert: Die überhitzen nun bei Dauerfeuer, so dass tumbe Belagerungen erschwert werden. Außerdem wurden wichtige Basen mit MG-Nestern aufgerüstet.

Escalation schwächt die verhassten Scharfschützen ab. Die dürfen keine Schutzweste einpacken und müssen länger zielen, um präzise schießen zu können. Das Mündungsfeuer der Sniper-Flinten wurde vergrößert, der Pulverdampf hängt länger in der Luft – so werden Heckenschützen, die es sich im hohen Gras gemütlich machen, leichter entdeckt. Außerdem wurden die Startpunkte so verteilt, dass die Spieler die insgesamt 150 Schlachtfelder nie ohne Deckung betreten. FAB

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 09/2004

➤ HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN

Die schnellen Apache-Hubschrauber sind mächtige Waffenplattformen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

»Kollege Schwerdtel jubiliert: Endlich kann er seine geliebten Panzer fahren! Die machen Spaß, ohne die Balance ins Trudeln zu bringen – die Javelins sorgen dafür. Und Battlefield-Veteranen können nun aus Hubschraubern hechten, ohne im freien Fall merken zu müssen, dass sie im falschen Spiel sind. Die Kevlar-Westen sind sind hingegen ziemlich nutzlos: Für die hat keiner Platz. Entsprechend schert sich bislang niemand um die drei Munitionsarten. Trotzdem erfüllt Escalation alle Anforderungen an ein gelungenes Addon: Zusätzliche Ausstattung bei verbesserter Balance.«

»Gelungener Balance-Akt«

JOINT OPERATIONS - ESCALATION SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	EA / Novalogic	RELEASE (D)	24.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ AB-18-DVD: Härtere Fassung

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M159

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT UT 2004 (91, GS 05/04) Weniger Taktik, dafür umso mehr Maps und Modi.
Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Weltkriegs-Taktik mit unzähligen Fahrzeugen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,2 GHZ AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Perfekte Groß-Gefechte für über 150 Spieler.

MODI Advance and Secure, Coop, Team-Deathmatch, Team-King-of-the-Hill

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ dichte Vegetation ⊕ Tag- und Nachtwechsel ⊖ lieblose Cockpits	7 / 10
SOUND	⊕ sehr gute Waffenklänge ⊕ 5.1 Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	⊕ durchdachte Klassen ⊕ ausgewogene Waffen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakuläre Massenschlachten ⊕ großartiges Team-Gefühl	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Standard-Steuerung ⊕ Vehikel einfach zu lenken	10 / 10
UMFANG	⊕ 150 Schlachtfelder ⊕ 36 Fahr- und Flugzeuge	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ riesige Karten ⊕ Maps sind auf Fahrzeuge abgestimmt	9 / 10
TEAMWORK	⊕ gutes Bonus-System ⊕ Umgebungs- und Fahrzeug-Chat	10 / 10
WAFFEN	⊕ großes Arsenal ⊕ umfangreiche Zusatzausstattung	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ Flaggen werden nach und nach erobert ⊕ gebündelte Action	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 1 Stunde | MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: MEHR MATERIAL FÜR MEHRSPIELER.

Dämon inside

SHADE DER ZORN DER ENGEL

Finstere Mächte wollen die Weltherrschaft – nur Sie und ein Dämon können das verhindern.

Als namenloser Privatdetektiv treten Sie im 3D-Actionspiel **Shade** an, um vier Engel zu befreien und dadurch das Böse zu vernichten. Mit dabei: ein Dämon, der auf Knopfdruck Ihren Körper übernimmt. Der Bursche wirft mit Zaubern um sich und schiebt mühelos schwere Kisten. Als Mensch können Sie klettern und ein magisches Schwert im Kampf gegen Zombies und Skelette schwingen. Klinge und Dämon werden durch Siege immer stärker. Die reichlich vorhandenen Speicherpunkte trösten über die unpräzise Kollisionsabfrage auf Mauern hinweg. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN

Mit aufrüstbarem Leuchtschwert gegen Monsterhorden.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Shade hätte ein richtig gutes Spiel werden können, wäre da nicht die fiese Kollisionsabfrage, die Hüpf-&-Spring-Passagen extrem nervig macht. Okay, Innovationspreise würde das Horror-Gehopse kaum einheimsen, dafür ist die Story sehr atmosphärisch. Ein spannender Ausflug in die Welt der Schatten und Engel, den frustresistente Spieler angehen sollten.

»Unpräzise, aber spannend«

SHADE ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Kochmedia / Black Element	RELEASE (D)	1.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Horror-Shooter-Referenz, perfekte Atmosphäre.
The Suffering (75, GS 01/03) Schicke 3D-Action mit Monsterverwandlung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHZ AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	360 MB Festpl.	360 MB Festpl.	360 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr atmosphärische Texturen ⊖ viele Ecken und Kanten	7 / 10
SOUND	⊕ gute deutsche Sprachausgabe ⊕ epischer Soundtrack	7 / 10
BALANCE	⊕ viele Rücksetzpunkte ⊕ überschaubare Gegnerzahl	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ jede Menge stimmiger Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	⊖ ungenaue Kollisionsabfrage auf Balken und Vorsprüngen	6 / 10
UMFANG	⊕ 30 umfangreiche Levels	8 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Aufbau immer sehr übersichtlich ⊖ kaum Abwechslung	7 / 10
KI	⊕ Gegner wehren sich clever, blocken im richtigen Moment	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ Dämon und Schwert als aufrüstbare Extrawaffen	8 / 10
HANDLUNG	⊕ sehr stimmungsvoll, mit dichter Atmosphäre	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SEHR ATMOSPÄRISCHE ENGELSHATZ.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M160

Nochmal zurück in die Hölle

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Der Gruselshooter Painkiller war arg monoton. Im Addon Battle out of Hell gibt's noch mehr Monotonie, aber die sieht schöner aus.

Mit dem neuen Scharfschützen-Bolzenwerfer erledigen Sie Gegner jetzt bequem auf Distanz.

Der Höllenfürst Luzifer ist besiegt, aber wie's so geht im Reich des Bösen: Es gibt genug schlimme Finger, die freie Stellen sofort füllen. So steht Daniel Garner, Ein-Mann-Armee im Namen des Herrn, nun dem Dämonenmeister Alastor gegenüber. Der zieht mit seinem Heer der Verdammten Richtung Paradies, und nur zehn erneute Zeitreisen können ihn stoppen. Das **Painkiller**-Addon **Battle out of Hell** bringt Freunden des Originals nicht nur einen ordentlichen Schwung neuer Levels und Gegner, sondern auch ein schickes Grafik-Update, erweiterte Multiplayer-Modi und den ersehnten Leveleditor.

Himmelfahrtskommando

Forschungslabor, Leningrad, römische Arena – die zehn neuen Levels sind nicht mal ansatzweise mit einer Handlung verbunden, sondern schlicht nach Coolness ausgewählt. Drin lauern zwölf neue Standardgegner. Im makaberen Vergnügungspark metzeln Sie Killer-Clowns und fahren Achterbahn, in der Stadt der Toten schlurfen Unmengen von Zombies zwischen brennenden Autowracks umher. Im Waisenhaus musste man im US-Original auf Kinder schießen – das hat Dreamcatcher in der deutschen Version zum Glück herausgenommen, auch wenn der Ersatz (unpassende Giftmonster aus einem anderen Level) ziemlich erbärmlich ausfällt. Zwischen der Massenschlachterei warten immer wieder langatmige Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen. Immerhin stecken zwei neue Waffen im Garners Gürtel: eine ordentlichen MP/Flammenwerfer-Kombo und ein Scharfschützengewehr, das Holzbolzen mit tödlicher Präzision verschickt.

Für mehr Glanz

Entwickler People can fly hat die Grafikengine von **Painkiller** für das Addon dezent aufgebohrt: Verbesserte Licht- und Bloom-Effekte legen Schimmer auf Objekte. Die neuen Levels schließen in der Detailverliebtheit der imposanten Architektur locker ans Original an. Einen Schub bekommt der Multiplayer-Part: **Battle out of Hell** bringt fünf neue Deathmatch-Karten (drei davon gab's allerdings schon in Patches) und den lang ersehnten Spielmodus Capture the Flag mit drei passenden Maps. Wer selbst nachlegen will, darf mit dem Editor Levels bauen; ein gutes PDF-Tutorial ist auch dabei. CS

➤ HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDTARIF

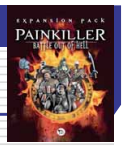
Alastor beschwört spektakuläre Lichtblitze. Gut zu sehen: Dank Bloom-Effekt glühen die Lichter.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Sagen wir's so: Wer Painkiller bisher nicht mochte, den wird das Addon nicht bekehren. An KI-Schwächen und arg eintönigen Metzeleien hat sich nämlich nichts geändert. Fans kriegen hier aber eine mehr als faire Erweiterung. Die Waffen sind cool, die Levels beeindruckend, mal abgesehen von den nervtötenden Geschicklichkeitseinlagen. Vor allem den Multiplayer-Part wertet das Addon auf – die neuen Maps eignen sich hervorragend für heiße, mittelgroße Deathmatch-Orgien.

»Dickes Dämonenpaket«

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL 3D-SHOOTER-ADDON



PUBLISHER	Dreamcatcher / People can fly	RELEASE (D)	13.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahren

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M66

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Doom 3 (87, GS 10/04) Gruseliger, stimmungsvoller Höllentrip. Serious Sam: Second Encounter (84, GS 02/02) Gradlinig Monstermassen schnetzeln.

TECHNISCHE ANGABEN

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

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Endlich gibt's Capture the Flag mit drei passenden Karten. Spielerisch eher anspruchslos.

MODI: CTF, Deathmatch, TDM, People Can Fly, Duell, Voosh, The Light Bearer, Last Man Standing

BEWERTUNG

GRAFIK	+ verbesserte Effekte + viele Details + langes Intro und Outro	9 / 10
SOUND	+ knackiger Schrammel-Rock... − ...auf Dauer hirnzermürbend	8 / 10
BALANCE	− stupide Monstermassen-Angriffe − Karten-Aufgaben sauschwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Spannung − Gegner ohne Profil	8 / 10
BEDIENUNG	+ Standardsteuerung − lange Ladezeiten	8 / 10
UMFANG	+ zehn große Levels + neue Multiplayer-Karten und -modi	10 / 10
LEVELDESIGN	− linear, wenig Anwechlung − nervige Hüpf- und Kletterstrecken	6 / 10
KI	− keine erkennbare Taktik + knifflige Riesengegner	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	− nur zwei neue Waffen... + ...sind aber sehr sinnvoll	7 / 10
HANDLUNG	− nicht der Rede wert	3 / 10

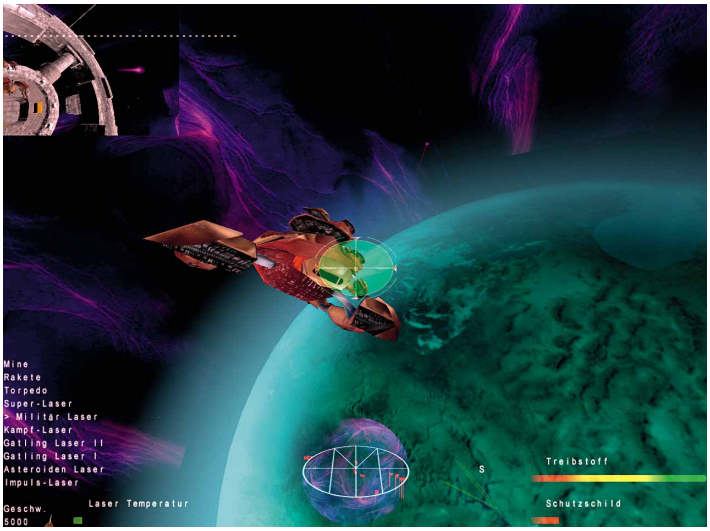
PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: VIEL ACTION, GUTES GRAFIK- UND MULTIPLAYER-UPDATE.

ELITE STARFIGHTER

Misslungenes Revival des C64-Klassikers.



So nah kommen Sie der Polizei nur im Kampf. Im Rückspiegel sehen Sie die Raumstation.

➤ CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett

Im Auftrag des Budgetspiel-Anbieters Pepper Games werkelten zwei Hamburger am Remake des C64-Weltraumklassikers **Elite** (1985). Doch die Programmierer haben die Evolution des Genres (**Freelancer**, **X2**) verpennt und bleiben mit **Elite Starfighter** viel zu nah am Original: Die Neuauflage gleicht dem Urtitel fast wie ein Stern dem anderen – inklusive des überholten Spielprinzips.

Handeln ohne System

In jedem der über 2.000 nahezu identischen Planetensysteme gibt es eine Raumstation, in der Sie etwa Textilien, Nahrung oder Metalle kaufen und verkaufen können. 21 Waren stehen zur Auswahl. Eine hässliche Liste zeigt den aktuellen Wert und was die Artikel im Schnitt kosten. So erkennen Sie, ob sich beispielsweise der Kauf von Narkotika in der momentanen Station lohnt. Die zufallsgenerierten Preise verlangen jedoch mehr Glück als ökonomisches Geschick. Genügend Geld vorausgesetzt, können Sie nach und nach Ihr Schiff mit besseren Waffen und Schilden ausrüsten. Das dauert allerdings unzählige Stunden, denn hohe Hardware-Preise verwehren frühe Upgrades. Als Pirat dürfen Sie in öden Kämpfen benötigte Waren auch rauben oder als Kopfgeldjäger die Freibeuter gegen Credits jagen. Missionen und einen Multiplayer-Teil gibt's nicht, sie sollen erst im geplanten Addon folgen. DM

➤ HOTLINE: (0900) 110 08 23 0,48 €/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

PacMan und Tetris haben vor Jahrzehnten zu Recht den Spieleolymp erreicht. Nur würde heute wohl niemand ein Remake dieser Uralt-Schinken kaufen. Genauso verhält es mit Elite Starfighter: Die Entwickler kopierten das Original bis in die letzte Programmzeile – mit all seinen für heutige Verhältnisse gravierenden Macken. Ein Weltraumspiel ohne Story ist inakzeptabel. Und auf Handel spezialisierte Spieler kämpfen mit einem Warensystem, das Preise zufällig generiert. Lassen Sie den Klassiker ruhen, und kaufen Sie lieber Freelancer oder X2. Die gibt's auch schon für's gleiche Geld.

»Lichtjahre hinterher«

ELITE STARFIGHTER

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Pepper Games / Molkenthin
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

Gunnar in Gefahr!

MORTYR 2

Wilde Widerständler gegen niederträchtige Nazis – doch bei KI-Katastrophen und Level-Langeweile sind selbst Freiheitskämpfer machtlos.

Hätte er sich lieber mal ein Interrail-Ticket gekauft: Der Untergrundkämpfer Gunnar wird von Nazis entführt und in elf Kapiteln quer durch Europa gekarrt. Als Widerständler Sven Mortyr folgen Sie im Ego-Shooter **Mortyr 2** ballernd der Spur des Rädelsführers, um ihn zu befreien und ganz nebenbei eine deutsche Geheimwaffe zu stoppen. Klingt nach einem Action-Festmahl vom Schlage eines **Call of Duty**, doch **Mortyr 2** bietet höchstens solide Hausmannskost.

Vehikel wie Motorräder darf Sven nur anschauen.

Rätsel: Warum hängen Nazis römische Fahnen auf?

Ohne Hirn und Hakenkreuz

Eigentlich müssten Gunnar und Sven gegen die Feinde leichtes Spiel haben. Denn die stellen sich selten dämlich an und arbeiten so gut wie nie in Teams zusammen – kein Vergleich zur KI in Titeln wie **Far Cry**. Der unausgegorene Schwierigkeitsgrad verhindert jedoch einen frühen Sieg der Widerständler: Während Sie die ersten Missionen noch leicht schaffen, wird das Spiel in der Mitte plötzlich extrem schwer, wenn Unmengen von Gegnern auftauchen. Außerdem sterben Sie oft aus heiterem Himmel, weil etwa Handgranaten so gut wie gar nicht zu erkennen sind.

Anders als im hierzulande verbotenen Vorgänger verzichten die polnischen Entwickler von **Mortyr 2** auf Nazi-Symbole und übertriebene Gewaltdarstellung. Lobenswert, allerdings wurden sämtliche Hakenkreuzfahnen im Spiel einfach durch rote Flaggen mit der Aufschrift »S.P.Q.R.« ersetzt – was das Dritte Reich mit dem alten Rom zu tun hat, erfährt man nicht.

Ballern von der Bahn

Die Suche nach Gunnar führt unter anderem nach Skandinavien, Polen oder Griechenland, Details wie die Ikonen in einer Kathedrale erzeugen Atmosphäre. Eine Blumenwiese lädt zum Picknick ein, sobald Sie sich jedoch bewegen, wachsen die Primeln vor Ihren Augen aus dem Boden – lächerlich. Von den in den linear aufgebauten Levels verteilten Fahrzeugen darf Sven nur einen Hubschrauber besteigen. Manchmal ballert er von Lastern und Zügen oder benutzt stationäre Geschütze. Die rummsen wie alle Waffen recht ordentlich. MS

Im Schützengraben schleichen wir auf eine Villa mit Gefangenen zu.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Tut mir leid, aber Mortyr 2 ist überflüssig wie ein Kropf. Zumal die direkte Konkurrenz (Medal of Honor, Call of Duty) nicht mit KI-Ausfällen und Pop-Up-Problemen kämpft. Schade, denn einige Levels sind wirklich hübsch, die Bahnfahrten machen Spaß, und den ungewöhnlichen Freiheitskämpfer-Helden finde ich eigentlich sehr sympathisch. Doch das reicht heutzutage einfach nicht mehr, zumal der Multiplayer-Part auf der ganzen Linie enttäuscht.

»Niemand braucht Sven«

MORTYR 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi Universal / Mirage	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	1 CD, DVD-Box, 18 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahre

➤ CD/DVD: Patch 1.352DE
➤ AB-18-DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: MoH: Pacific Assault (90, GS 01/05) Atmosphärische Gefechte im Pazifik. Call of Duty (83, GS 11/04) Furiose, aber kurze Weltkriegsballerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1800+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER MANGELHAFT

FAZIT: Nur vier Karten für Deathmatch-Duelle, keine weiteren Modi, Serverbrowser fehlt.
MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ liebevolle Details ⊖ Pop-Ups ⊖ Nebel	6 / 10
SOUND	⊕ Musik ⊕ Waffensounds ⊖ Sprachsample-Wiederholungen	7 / 10
BALANCE	⊖ schwankender Schwierigkeitsgrad ⊖ unfaire Stellen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmungsvolle Levels ⊖ manchmal etwas steril	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ Standards eingehalten ⊖ keine Rücksetzpunkte/Autosave	8 / 10
UMFANG	⊕ teils sehr lange Missionen ⊖ nur elf Levels	6 / 10
LEVELDESIGN	⊕ spannende Ideen ⊖ strikt linear ⊖ kaum Überraschungen	6 / 10
KI	⊖ Gegner reagieren kaum... ⊖ ...und laufen planlos umher	3 / 10
WAFFEN	⊕ Weltkriegs-Standard ⊖ nur manche Fahrzeuge benutzbar	6 / 10
HANDLUNG	⊕ Widerstands-Story ⊕ Europareise ⊖ vorhersehbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 15 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: MITTELMÄSSIGER WELTKRIEGS-SHOOTER.

HUGO CANNON CRUISE

Per Kanone zerlegen wir die Wikinger-Schiffe.

Den bekannten TV-Troll steuern Sie in **Hugo Cannon Cruise** mit seinem Segelboot durch detailarme Buchten und ballern mit der Bordkanone auf Wikinger- und Piratenschiffe. Abwechslung gibt's weder bei den Aufgaben noch im Levelaufbau. Zudem nerven die immer gleichen Kommentare des Helden. Viel zu öde! DM

➤ CD/DVD: Kuriositätenkabinett

HUGO CANNON CRUISE

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	NBG / ITE Media
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

38 SPIELSPASS

DIE UNGLAUBLICHEN

Specialmoves peppen die öden Kämpfe auf.

Im Jump&Run zum Film **Die Unglaublichen** schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen von Mr. Incredible und seinen Angehörigen. Jede Figur besitzt eigene Fähigkeiten: Mrs. Incredible etwa erwischt dank ihrer dehnbaren Arme selbst weit entfernte Gegner. Die Levels sind zwar abwechslungsreich, aber oft extrem schwer. DM

DIE UNGLAUBLICHEN

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	THQ / Heavy Iron Studios
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

64 SPIELSPASS

7 ZWERGE XXL

Mit einem **Brett** attackieren wir die Zwerge.

Phenomedia veröffentlicht zu Ottos Kinofilm das lächerliche Actionspiel **7 Zwerge XXL**. In zwei extrem kurzen Levels kloppen Sie unter Zeitdruck die sechs anderen Zwerge und sammeln so Punkte. Ungenaue Steuerung, Soundeffekte und Spielprinzip nerven schon nach fünf Minuten – länger ist das Spiel ohnehin nicht. DM

➤ CD/DVD: Kuriositätenkabinett

7 ZWERGE XXL

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Phenomedia / Phenomedia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Ungenügend

14 SPIELSPASS

POLAREXPRESS

Der Koch darf uns auf keinen Fall entdecken.

Das Spiel zum Animationsfilm **Der Polarexpress** ist ein grafisch wie spielerisch völlig unauffälliger Vertreter der Hüpf-, Kletter- und »Drück die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt«-Gattung. Nicht zuletzt dank der unpräzisen Steuerung ein Fall für Fans des Streifens. Die freuen sich über die Original-Synchronstimmen. MIC

DER POLAREXPRESS

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	THQ / Warner Bros.
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	400 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58 SPIELSPASS

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

UNGARN UNTERIRDISCH

OSTEUROPA KOMMT. Immerhin vier Spiele in den aktuellen Top 25 der Strategie stammen aus Osteuropa – gerade frisch dazu gekommen ist **Armies of Exigo**, vertrieben von EA, entwickelt von Black Hole Studios aus Ungarn. Die Entwickler dort sind nicht nur wesentlich günstiger als Amerikaner, Engländer, Franzosen oder Deutsche, mittlerweile haben sie auch die technischen Fähigkeiten erworben, um auf dem internationalen Markt mithalten zu können. Dass ein Branchenriese wie Electronic Arts erstmals ein Programm von einem osteuropäischen Team vertreibt, spricht Bände – bislang hat sich der Marktführer dort zurückgehalten und auf eigene Teams sowie bewährte westliche Partner gesetzt.

DRUNTER UND DRÜBER. Und das Spiel selber? Nun, Genaueres lesen Sie im Test. Vorweg nur so viel: **Armies of Exigo** klaut raffiniert ein wenig beachtetes Feature (Kampf auf zwei Ebenen), das seinerzeit vom Außenseiterspiel **Metal Fatigue** eingeführt worden war. Und schafft so ein sehr frisches Spielerlebnis, leider getrübt von der einen Ungereimtheit in Sachen Balance und KI. Ist aber auf jeden Fall einen Blick wert!

INHALT

TESTS:

Armies of Exigo ____ 80
Alexander ____ 84
Worms Forts: Unter Belagerung ____ 88
Kinder des Nils ____ 89
Schlacht um Mittelerde (dt. Vers.) ____ 90
Majestic Chess ____ 92
Roncalli Zirkus Tycoon ____ 94
Bridge Builder ____ 96
Erotic Empire ____ 97

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Erotics-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	10	8	10	9	12/03: Addon
8	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	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	NEU	81	9	8	4	10	7	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.

Überirdisch schön, unterirdisch schwer

ARMIES OF EXIGO

Geniale Missionen und bildhübsche Schlachten versprechen einen Echtzeit-Strategie-Hit. Doch Schwächen bei Balance und KI lassen den Titel stolpern.

INFO
- 36 Missionen
- 3 Völker
- Soldaten-Erfahrungssystem
- etwa 10 Einheitentypen pro Partei
- 33 Multiplayer-Karten

Der Heerführer der Menschen steht vor einem Problem: Am zu überquerenden Fluss tummeln sich unzählige Trolle um ein Lagerfeuer. In den Kampf? Viel zu gefährlich. Da macht ihn ein Soldat auf einen Höhleneingang aufmerksam. Glück gehabt, denn der Tunnel führt unter den Schergen hindurch auf die andere Seite des Flusses – ganz ohne Gefecht. Das junge Entwicklerstudio Black Hole Entertainment möchte das Echtzeit-Strategie-Genre sprichwörtlich auf eine neue Ebene bringen. Denn in **Armies of Exigo** bauten die Mitarbeiter des Tochterunternehmens von Filmproduktionsfirma Cinergi (**Final Fantasy – Der Film**) neben der Oberfläche eine zweite, unterirdische Welt. Und nur wer seine Truppen sowohl über als auch unter Tage geschickt befehligt, trägt in den Schlachten den Sieg davon.

WarCraft lässt grüßen

In Noran herrscht seit langer Zeit ein erbitterter Kampf zwischen dem Menschen-Imperium und den Untieren, einer Ork-ähnlichen Rasse, die nur Mord und Zerstörung im Sinn hat. Doch Jungmagier Alric plagen ganz andere Sorgen: Eine finstere Macht, bekannt als »Die Gefallenen«, ist in der Unterwelt erwacht und sinnt auf die totale Vernichtung allen Lebens. Die einzige Rettung: Die Menschen müssen sich mit den Untieren verbünden. Nur so lässt sich die Übermacht des Bösen noch aufhalten. Doch Verräter in den eigenen Reihen gefährden das Vorhaben.

Ganz im Stil von **WarCraft 3** lenken Sie in jeder der drei Kampagnen (je zwölf Missionen) von **Armies of Exigo** die Geschicke eines Volkes. Zuerst befehligen Sie als Alric die Menschen-Armeen. Dann wechseln Sie auf die Seite der Gefallenen, bis Sie sich schließlich als Untier-Heerführer Dragga mit dem Imperium zusammenschließen, um den gemeinsamen Feind zu bezwingen.

Gold für ein neues Schwert

Genretypisch und sehr konventionell bauen Sie in nahezu jeder der 36 Missionen früher oder später eine Basis auf. Dafür benötigen Sie die vier Ressourcen Holz, Gold, Edelsteine und Nahrung. Für Ersteres fällen Arbeiter umliegende

MISSION ÜBER UND UNTER DER ERDE

Ein Phoenix will, dass wir zwei Runensteine zerstören. So bricht ein Zauber, der den Vogel gefangen hält.

Schnell finden wir eine Stelle für eine Basis. Ein Stoßtrupp hält Wache, die Arbeiter werkeln an den Gebäuden.

Ein erster Erkundungsversuch verläuft unglücklich, Untiere schlagen uns auf der Oberwelt zurück.

Ein mächtiger Feuerdämon beschützt den riesigen Zwergen-Schatz. Gefallenen-Heldin Domina und ihr Gefolge attackieren deshalb zunächst aus der sicheren Distanz.

Bäume. Gold und Edelsteine bauen sie in separaten Steinbrüchen ab. Die befinden sich immer in unmittelbarer Nähe Ihrer Startposition. Die vierte Ressource Nahrung begrenzt die Einheitenzahl, die Sie je nach Volk durch Bauernhöfe, Bisons oder Beschwörer vergrößern. Mit Upgrades verstärken Sie etwa in der Schmiede Schwerter und Schilde der Fußtruppen. Und im Haupthaus entwickeln Sie stärkere Mauern, die sich besonders bei den anfälligen Wachtürmen auszahlen.

Nur gegen Belohnung

Die Missionen halten unzählige, abwechslungsreiche Aufgaben bereit: Erst lenken Sie zum Beispiel Magier Alric durch einen Wald und die Reihen unzähliger Räuber zur Stadt Margoth, um anschließend die Mauern 30 Minuten lang gegen den Ansturm der Untiere zu verteidigen. In einer späteren Mission befestigen Sie ein verlassenes Lager und müssen fliegende Transportschiffe bauen. Denn nur so erreichen Ihre Truppen einen von den Gefallenen eingenommenen Turm. Dabei gilt es stets, die weitläufigen Tunnelsysteme im Untergrund sinnvoll einzusetzen: So umgeht Alric etwa ein feindliches Lager ohne Konfrontation, um dahinter die schwach be-

Wir wählen einen anderen Weg und kämpfen uns durch die Unterwelt. Hier finden wir den ersten Runenstein.

Doch auch auf dem Geheimweg lauern Gefahren, ein mächtiger Feuerdämon bewacht den Ausgang.

Wieder an der Oberfläche fallen wir über den kaum bewachten Hintereingang in die Untier-Basis ein. Sieg!

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Das nenne ich schlau geklaut: Atmosphäre, Story und die bombastische Soundkulisse erinnern frappierend an WarCraft 3, die Echtzeitschlachten spielen sich ähnlich durchdacht und dramatisch wie in StarCraft – keine schlechten Vorbilder! In guten Momenten (vierte Menschen-Mission) schlägt Armies of Exigo sogar das Niveau der Blizzard-Klassiker, in schlechten Momenten (dritte Menschen-Mission) würde ich die Entwickler wegen der KI-Schwächen und dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad am liebsten an den nächsten Oger verfüttern! Trotz der vergebenen Chancen: Frustresistente Echtzeit-Generäle müssen diese liebevolle Blizzard-Hommage haben.

»War gut, kostet Craft!«

Der Riesentroll der Untiere ist nur mit vielen Soldaten zu bezwingen. Gelbe Schilde kennzeichnen erfahrene Kämpfer.

wachten Katapulte zu zerstören, die ein Menschendorf angreifen. Abseits der Hauptwege finden Sie häufig Nebenquests: Untier-Boss Dragga soll für eine Gruppe Trolle den entführten Dorfhäuptling befreien. Als Dank verabreicht der Hexer Draggas Armee ein Elixier, das sie vor Spinnengift schützt. Praktisch, da die nächste Höhle von den gefährlichen Krabbelviechern nur so wimmelt.

Zahlreiche Eingänge führen unsere Truppen in die verwinkelten Tunnelsysteme der Unterwelt.

Soldaten-Training

Bei den Einheiten haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, nahezu jeder Fußsoldat besitzt eine besondere Fähigkeit. So heilen Mönche auf dem Schlachtfeld zum Beispiel permanent die Infanterie und können zudem auf Knopfdruck sogar einen gefallenen Kameraden wieder beleben. Die kriechenden Schwarmstecher der Gefallenen hingegen sind besonders anfällig gegen Lufteinheiten, dürfen aber auf Befehl selbst fliegen und die Widersacher erledigen. Jedes Volk besitzt wie in **Dawn of War** eine extrem teure, dafür fast unbezwingbare Super-Einheit. So schicken die Untiere einen Balrog-ähnlichen Feuerdämon ins Gefecht. Der öffnet ein Tor zur Hölle und schickt zahlreiche kleinere Versionen seiner selbst in die gegnerische Armee. Praktisch: Jede noch so kleine Einheit sammelt in den Kämpfen Erfahrung. Das zwingt Sie, deutlich besser auf Ihre Truppen aufzupassen, denn ein erfahrener Veteran kann es mit gleich mehreren Gegnern aufnehmen.

Saugstarke Domina

Jedes Volk unterstützt seine Armee mit bis zu zwei Helden. Alric etwa beschwört den »Zorn der Götter«, mit dem er flächendeckend unter den Gegnern aufräumt. Die Domina der Gefallenen dagegen entzieht feindlichen Einheiten Magie und Lebenspunkte, um sie für sich zu verwenden. Dennoch sind die Helden keine übermächtigen Figuren wie in **Dawn of War** und müssen deshalb in den Kämpfen eher passiv aus dem Hintergrund agieren. Das Problem: Wenn Ihre Truppen erst einmal in ein Gefecht verwickelt sind, lassen sie sich nicht mehr zurückziehen. Sollte der Gegner überlegen sein, verlieren Sie deshalb immer die gesamte Armee plus Helden. Är-

In dieser Subquest befreien wir einen entführten Troll-Häuptling.

Held Alric verteidigt seine Basis mit dem Zauber »Zorn der Götter«.

Unsere Bogenschützen attackieren einen Vorposten.

Im Sumpf treffen wir auf ein verstecktes Räuber-Lager.

Ein feindlicher Gefallenen-Magier hilft seiner Armee durch einen Schutz-Zauber – keine Chance für unsere Untiere.

gerlich, zumal Sie nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf die Truppen wartet.

Du Schummler!

Größtes Problem von **Armies of Exigo**: Die KI cheatet. Der Computer schickt uns beispielsweise in der dritten Mission der Menschen im 20-Sekunden-Takt immer wieder ein Dutzend feindliche Soldaten entgegen. Während der Gefechte gelingt es uns kaum, eine Armee für den Gegenschlag aufzustellen, da frisch trainierte Soldaten nicht gegen den ständigen Ansturm der Feinde bestehen. Andererseits ist der Computer ziemlich blöd und reagiert zum Beispiel nicht auf Schwachstellen Ihres Lagers. Er greift stupide immer wieder an derselben Stelle an, auch wenn dort zehn Wachtürme nebst Bogenschützen stehen. Trotz KI-Dummheit kämpfen Sie oft mit einem extrem happigen Schwierigkeitsgrad. In manchen Missionen ist die Übermacht des Gegners schlicht unfair, und Sie sehen den Ladebalken häufiger als Ihren Helden siegreich über die gegnerische Truppe.

Fantasy-Idylle

Ob Sümpfe, verwunschene Wälder oder sandige Wüsten – das Land Noran strotzt vor Details. Im seichten Wasser schäumen sanfte Wellen und zwischen den Baumwipfeln fliegen Vögel umher. Unzählige Pflanzenarten sorgen für optische Abwechslung. Manchmal beginnt es sogar zu regnen, und dichter Nebel versperrt Ihnen die Sicht. Das beeinträchtigt obendrein die Reichweite der Fernkämpfer. Mit speziellen Zaubern können Sie das Wetter sogar beeinflussen. Ebenso viel Liebe steckten die Entwickler in die Figuren, die bewegen sich butterweich und sehr realistisch. Bunte Zaubereffekte peppen die prächtigen Massenschlachten auf. Optisches Highlight sind die gerenderten Filme zwischen den Kampagnen. Die schlagen sogar die Blizzard-Sequenzen, sind brillant geschnitten und mit wuchtiger Orchestermusik unterlegt. Häufige und gut inszenierte Skriptsequenzen halten auch während der Missionen den Spannungsfaktor auf einem hohen Niveau. Per komfortablem Editor basteln Sie eigene Abenteuer. DM

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Armies of Exigo hätte ein Knaller werden können! Die abwechslungsreichen und packenden Missionen lassen mich ebenso wenig los wie die spannende Story. Zudem liefert das Spiel am laufenden Band bildhübsche Massenschlachten mit tollen Einheiten. Von der coolen Idee der zwei Ebenen ganz zu schweigen. Ärgerlich, dass es dennoch nicht zum Strategie-Superhit reicht: Der fliegende Wechsel zwischen zu einfachen und zu schweren Missionen nervt – und auf eine an allen Ecken schummelnde KI kann ich ebenfalls verzichten. Wem das egal ist, der bekommt langfristig motivierende Strategie in einer stimmigen Fantasywelt.

»Knapp am Hit vorbei«

ARMIES OF EXIGO ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Electronic Arts / Black Hole	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L58

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: WarCraft 3 (93, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit genialen Missionen. Age of Mythology (87, GS 11/02) Sagen-Spektakel mit Monstern und Helden.

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 CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: 33 Karten für bis zu zwölf Spieler im LAN oder Internet. Unbegrenzter Nachschub dank Editor.

MODI: Deathmatch, Team-Deatchmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr detaillierte Levels ⊕ schöne Effekte ⊕ Animationen	9 / 10
SOUND	⊕ stimmige Musik ⊕ passende Sprecher ⊕ knallige Effekte	8 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊖ bockschwere Missionen ⊖ Gegner cheaten	4 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Fantasy-Welt ⊕ unzählige Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Hot-Keys ⊕ gutes Tutorial ⊖ kein Rückzug möglich	7 / 10
UMFANG	⊕ 36 lange Missionen ⊕ 33 Skirmish-Karten ⊕ drei Völker	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ Abwechslung pur ⊕ sehr viele Wendungen ⊕ Neben-Quests	10 / 10
KI	⊕ beherrscht Formationen ⊖ Gegner cheatet ⊖ lernt nicht	4 / 10
EINHEITEN	⊕ Helden ⊕ Soldaten-Erfahrungssystem ⊕ viele Upgrades	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ völkerübergreifende Kampagne ⊕ spannende Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: SPANNENDE, TEILS UNFAIRE SCHLACHTEN IN TOP-GRAFIK.

Angriff der Wusel-Warrior

ALEXANDER

Gigantische Schlachten mit Tausenden Einheiten erwarten Sie im Spiel zu Oliver Stones Monumentalfilm – allerdings im Bonsai-Look.

Die Schlachten in Alexander sind sehr groß angelegt, wobei die Winz-Einheiten fitzelig animiert über die Karte wuseln.

Die Gespräche in den Cutscenes sind arg schwülstig.

Auf der Übersichtskarte erhalten Sie die Missionen.

Männer wie der makedonische Feldherr Alexander tragen den Beinamen »der Große«, weil sie eben Großes vollbracht haben. Immerhin beherrschte er zeitweilig 90 Prozent der antiken Welt. Das hätte er jedoch sicher nicht mit derart winzigen Einheiten vollbracht, die ihm Ubisoft im Strategiespiel zum Film an die Hand gibt – aber vielleicht schaffen Sie es ja.

Wusel-Truppen

Kosaken-Alarm! Nein, werte Leser, Sie sind nicht im falschen Test gelandet. Der Gedanke an die russischen Steppenkämpfer keimt nur unweigerlich auf, wenn Sie sich in die Schlachten von **Alexander** stürzen. Denn spätestens bei der fitzeligen Grafik merkt man, dass die **Cossacks**- und **American Conquest**-Macher von GSC Game World ihre Finger im Spiel hatten. Kann man die Einheiten in der niedrigsten der beiden Zoomstufen noch einigermaßen erkennen, verkommen sie verkleinert vollends zu wuselnden Ameisen, die über die Karte krabbeln. Doch das System hat auch Vorteile: Denn dadurch behalten Sie auch in den sehr groß angelegten Schlachten mit Hunderten von Soldaten den Überblick. Das liegt nicht zuletzt an der praktischen Gruppierung in Verbände, die je nach Kampflage auf Befehl Angriffs- und Verteidigungsformationen einnehmen. Dabei können Sie sogar vorgeben, wie dicht die Einheiten beieinander stehen und ob die Verbände durch herumlaufende versprengte Truppen wieder komplett aufgefüllt werden sollen.

Erobert die Antike!

Kern des Spiels sind die vier Kampagnen (Alexander, Persien, Indien, Ägypten). Nur in der ersten spielen Sie Alexanders berühmten namensgebenden Feldzug nach. Ausgehend von Makedonien unterwerfen Sie nacheinander Athen, Persien, Teile Indiens und Ägypten. Die anderen drei haben nichts mit dem Film zu tun. Meist steht Ihnen eine fest vorgegebene Zahl von Truppen zur Verfügung, die am Anfang wohlgeordnet auf der Karte stehen. Das ändert sich, sobald Sie einmal Speerkämpfer, Steinschleuderer, Schwertträger und Bogenschützen aufeinander hetzen. Schon bei der ersten Feindberührung entwickelt sich ein undurchschaubares Figuren-Gewirr, das sich auch durch vehemente Mausklicks absolut nicht mehr trennen lässt.

Laut Handbuch ist dabei die Moral der Truppe sehr wichtig, beeinflusst von Helden wie Alexander oder Ptolomäus und der gewählten Formation. In der Praxis stellt sich aber heraus, dass man am besten alle Truppen gegen einen Punkt der gegnerischen Linien ausschickt. Dort brechen die eigenen Soldaten schon bald durch und können so dem Feind in den Rücken fallen. In vielen Missionen ist nicht mal das nötig: Sie müssen lediglich einen bestimmten Kartenpunkt erreichen, um geskriptete Ereignisse, etwa die Flucht des gegnerischen Feldherrn, auszulösen. Allein auf dem höchsten von vier Schwierigkeitsgraden klappt das nicht mehr immer. Dann locken Sie den Gegner dahin, wo der Rest der Streitmacht lauert.

Seltener Basisbau

Alexander hat auch einen Aufbaupart, nur kommt der in den

Auf Knopfdruck färben Sie für Ihre Einheiten unpassierbare Gebiete rot ein.

Unsere Truppen stürmen wild vorwärts und überrennen den Gegner dabei einfach.

Kampagnen relativ selten zum Einsatz. In einer Handvoll Missionen müssen Sie vier Rohstoffe (Nahrung, Holz, Eisen, Gold) sammeln und Kasernen errichten. Dort bilden Sie Truppen aus und kaufen Upgrades, die Ihren Jungs zu verbesserten Angriffs- und Verteidigungswerten verhelfen. Wem das noch nicht reicht, der baut ein Diplomatiezentrum, wo er schlagkräftige Söldner für teures Geld anheuern kann. Deutlich wichtiger wird der Aufbaupart in den generierten Gefechten gegen bis zu sechs menschliche oder CPU-gesteuerte Mitspieler.

Spartanische Grafik

Optisch reißt **Alexander** wahrlich keine Bäume aus: Die oben erwähnten Winz-Einheiten wuseln zu Tausenden über eine ganz ordentliche gerenderte Landschaft. Allerdings ist oft nicht klar ersichtlich, warum manche Stellen in den Bergen passierbar sind und andere nicht. Hier hilft nur der beherzte Druck auf F5, wodurch Sperrgebiete rot gekennzeichnet werden. Immerhin sind die wenigen zwischen die Missionen eingestreuten Schnipsel aus dem Kinofilm sehr ansehnlich, wenn auch komplett überflüssig – genauso wie die beiliegende Papierkarte. Bei der Musik kann man nicht meckern, handelt es sich doch um den Original-Soundtrack von Vangelis. Lediglich die Sprachausgabe (nicht aus dem Film) klingt langweilig und wirkt durch zu viel künstlichen Pathos unfreiwillig komisch. MIC

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

Mit unseren Triremen greifen wir die gegnerischen Stadtmauern an.

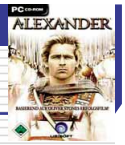
MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Eigentlich mag ich trotz Mickergrafik die Spiele der Cossacks-Macher. Alexander enttäuscht mich aber: Während ich bei American Conquest und Cossacks ohne Planung keine Schnitte gegen die Feinde habe, reicht hier ein wilder Massenangriff an einer schwachen Stelle. Der Sieg ist damit schon garantiert. Immerhin, wer sich für das Szenario erwärmen kann, bekommt vier umfangreiche Kampagnen, die ihn trotz der Mängel eine Weile beschäftigen werden. Ich brauche zum Glück keine Filmlizenz und warte auf Cossacks 2.

»Wo ist die Taktik?«

ALEXANDER ECHTZEITSTRATEGIE



PUBLISHER	Ubisoft / GSC Game World	RELEASE (D)	30.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Hb., Karte	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M12

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: American Conquest (76, GS 01/03) Komplexe, ausgetüftelte Massenschlachten. Cossacks (67, GS 12/00) Sehr schwere Großgefechte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1300+ AMD	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Massenschlachten mit und ohne Basisbau.

MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ sehr kleinteilig ⊖ kein stufenloser Zoom	6 / 10
SOUND	⊕ original Filmmusik ⊖ langweilige Sprecherstimmen	7 / 10
BALANCE	⊖ abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad viel zu leicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Filmszenen ⊕ eingebundene Story	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ große Verbände mit einem Klick steuerbar	9 / 10
UMFANG	⊕ vier Kampagnen ⊕ generierbare Schlachten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ Bonusziele ⊖ Aufgaben häufig sehr ähnlich	7 / 10
KI	⊖ Einheiten reagieren oft sehr spät	5 / 10
EINHEITEN	⊕ gewinnen Erfahrung ⊖ keine Spezialeinheiten	6 / 10
KAMPAGNEN	⊕ storybasierte Kampagne ⊖ kaum Cutscenes	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: ZU LEICHTE WUSELGEFECHTE MIT FILMLIZENZ.

Ihnen wehtun!

WORMS FORTS

Zum zweiten Mal hauen sich Grinsewürmer in 3D. Die große Neuerung: Basisbau.

Mächtige Waffen wie das Supernilpferd können nur von Burgdächern aus gefeuert werden.

Jetzt ist der Kanarienvogel explodiert. Der 50-Zentner-Klops wankte gerade auf die Burg zu, als es ihn zerriss. Nun klafft ein riesiges Loch in der Mauer, und ein paar Meter weiter prasseln schreiend Würmer zu Boden. Gegenüber hockt ein anderer Kriecher auf seinem Turm und kichert: Er hat den Killer-Kanari ins Feindlager geschickt. In **Worms Forts: Unter Belagerung** mauern sich militante Regenwürmer in Festungsanlagen ein, um sich dann mit Flugnilpferden, Bombentauben und Megamörsern gegenseitig herauszusprengen.

Jetzt wird gebaut

Ende 2003 wagte die kultige Würmerserie mit **Worms 3D** den Sprung in die dritte Dimension – das hat funktioniert, wenn's auch arg kompliziert zu steuern war. Der neue Ableger bleibt genauso sperrig, dafür dürfen die Erdkrieger nun Gebäude bauen. Das krempelt den Spielablauf gehörig um. Denn zum einen ist ein Team ab jetzt auch besiegt, wenn das Hauptquartier zerbröselt – das macht die Bauwerke zu neuen Hauptzielen. Zum anderen können die Viecher starke Waffen nur noch dann einsetzen, wenn sie auf einem Hausdach stehen. Die Angriffsgebäude gibt's in fünf Stufen, vom Turm bis zur Zitadelle; nur von deren Zinnen dürfen Sie die dicksten Megawummen abfeuern. Ein allein herumkriechender Wurm ist dagegen so harmlos, dass die KI ihn selbst dann ignoriert, wenn er mitten in ihrem Lager steht. Stattdessen konzentriert sich die Artillerie auf Schlüsselstellen in der Festungsreihe. Denn wenn ein Gebäude fällt, zerbröseln auch alle angeschlossenen Bauwerke, wenn sie nicht mit dem Hauptquartier verbunden sind.

Ein Kühlschrankwerfer!

Das Arsenal der Wurmfraktionen wird von Spiel zu Spiel abgefahrener. Neben Klassikern wie der legendären Grummel-Oma gibt's neue Krachmacher aller Kaliber. Der Kühlschrankwerfer demoliert zum Beispiel Gebäude mit satter Detonation, das randalierende Rhinozeros rennt Mauern ein, ein trojanische Esel explodiert wuchtig – nur weiß niemand, wann. CS

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24€/MIN.

Die Würmer setzen Gebäudereihen in die Landschaft.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Nur hartgesottene Griesgräme müssen nicht schmunzeln, wenn die Knuddelwürmer mit abgefahrenen Waffen zur Charme-Offensive ansetzen. Im Vergleich zum Vorgänger Worms 3D verliert die Forts-Variante trotzdem: Nach wie vor ist die Steuerung überfrachtet, Zielen bleibt weitgehend Glückssache. Der originelle Basisbau funktioniert zwar, aber wo vorher clevere Bewegungen entscheidend waren, regieren nun sterile Stellungskämpfe. Und warum ist die Landschaft auf einmal unzerstörbar? Da die KI nur Standardzüge abspult, sollten Sie gegen Menschen antreten – das macht wie gehabt höllisch Spaß.

»Da ist der Wurm drin«

WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Team 17	RELEASE (D)	24.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Worms 3D (81, GS 12/03) Budget-Tipp: in 3D die klar bessere Wahl.
Worms World Party (75, 03/01) Der letzte 2D-Teil. Unkompliziert, kultig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	XP 1200+ GHz 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	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Großer Spaß zu viert vor einem PC, weniger cool im LAN oder Internet (via Gamespy).
MODI Deathmatch (mit massenhaft Variationsmöglichkeiten)

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ bunt und detailliert	⊕ witzige Animationen	8 / 10
SOUND	⊕ bissige Wurmkommentare	⊖ viele Wiederholungen	8 / 10
BALANCE	⊖ teils unfaire Missionen	⊖ Gebäude sind zu wichtige Ziele	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ augenzwinkernder Charme		9 / 10
BEDIENUNG	⊖ Kamerasteuerung katastrophal	⊖ kompliziertes Tastenwirrwarr	4 / 10
UMFANG	⊕ viele Karten	⊕ massenhaft Einstellungsmöglichkeiten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ diverse Aufgaben	⊖ Ziele oft unklar	6 / 10
KI	⊖ handelt vorhersehbar	⊖ nur Standardzüge	5 / 10
WAFFEN	⊕ großes, cooles Arsenal	⊖ teils schwer zu kontrollieren	9 / 10
KAMPAGNE	⊖ auf Dauer zu eintönig		4 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Stunden SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: WURMSTICHIGE AUFBAU-VARIANTE, NETT ALS PARTYSPIEL.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M134

KINDER DES NILS

Mumienhafte Langeweile trotz 3D-Grafik.

Der üppig ausgestattete Regierungspalast im Vordergrund bringt Prestigepunkte.

➤ CD/DVD: Test-Check

Pharao-Wunschtraum: nach dem Ableben in einer Pyramide stilvoll schrumpeln. Im Aufbauspiel **Kinder des Nils** sorgen Sie für die Erfüllung. Mit Bauernhäusern und kleinen Läden startet jede Siedlung. Später kommen Handwerker, Villen und Luxusläden dazu. Nur gebildete Untertanen können Jobs wie Priester oder Schreiber übernehmen. Der Prestigewert Ihres Königreichs regelt den Akademikerzuzug. Deshalb müssen Sie mit militärischen oder diplomatischen Erfolgen (auf einer separaten Ägyptenkarte) sowie Monumenten für guten Ruf sorgen.

Sklaven-Aufbau

So weit, so **Pharao** – allerdings trüben etliche Mängel den Aufbauspaß: Zum Beispiel dauert der Bau einer mittleren Pyramide bei maximaler Zeitbeschleunigung mit rund acht Spielstunden viel zu lange. Und so »schnell« geht es nur, wenn kein Bug eine Schiffsladung Steinblöcke unrettbar stranden lässt. Außerdem nervt der unausgegorene Schwierigkeitsgrad – kinderleichte Aufbaumissionen folgen auf knüppelharte Feldzüge. Letztere sind nicht zu sehen, Sie schicken lediglich auf einer Ägyptenkarte Armeen los und hoffen auf eine Siegesmitteilung per Texttafel. Die 3D-Grafik von **Kinder des Nils** ist durchwachsen: Monumente und Städte wirken aus dem richtigen Blickwinkel recht imposant, dafür fallen Gebäude- und Untertanen-Animationen eher dürftig aus. MS

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Ich mag das Ägypten-Szenario, ich mag Aufbauspiele – aber Kinder des Nils lässt mich kalt. Der Pyramidenbau ist viel zu langwierig, nicht zuletzt wegen ärgerlicher Bugs. Schade um das Prestigesystem und die 3D-Grafik. Denn es ist eindrucksvoll, die Sonne über einer großen Pyramide aufgehen zu sehen. Andererseits hätte ich mir mehr Animationen für Gebäude und Untertanen gewünscht, die sorgten im guten alten 2D-Pharao für Atmosphäre.

»Ab in die Grabkammer«

KINDER DES NILS

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Atari / Tilted Mill
CA. PREIS	50 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

60

Multiplayer-Nachtest

SCHLACHT UM MITTELERDE

Geben Sie Sauron im Team Saures, oder meucheln Sie die Guten – dramatische Dynamik garantiert.

Schluß mit einsamen Gefechten gegen CPU-gesteuerte Schergen Saurons oder Verbündete der Gefährten. Rechtzeitig zum Release in Deutschland wurde auch der Mehrspieler-Modus von **Schlacht um Mittelerde** fertig. Wir haben uns mit der Redaktion in die Echtzeitgefechte gestürzt und die deutsche Synchronisation unter die Lupe genommen.

Aragorn vertreibt mittels Kriegsruf feindliche Verbände.

In der Online-Lobby erstellen Sie neue Spiele.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ha, meine Ents haben die Basis des Kollegen Schwerdtel ganz schön zerdeppert. Nur sitzt mir jetzt Daniel mit seinen Höhlentrollen im Nacken. Die Mehrspielergefechte sind eine sehr abwechslungsreiche Angelegenheit, selbst wenn man nur zu zweit oder dritt loslegt. Allerdings sind mir einige Helden (Saruman) zu stark im Vorteil. Hier könnte ein bisschen Feintuning noch helfen.

»Klasse Kämpfe«

Acht Gefährten

Im Mehrspielermodus suchen Sie sich eins von vier Völkern aus (Rohan, Gondor, Isengart, Mordor) und treten gegen bis zu sieben Kontrahenten via Netzwerk oder Internet an. Online-Spieler müssen sich zuvor umständlich bei Electronic Arts registrieren und einen kostenlosen Account anlegen. Rund vierzig Karten gibt es, wobei Sie sich vor dem Start eine von mehreren fest vorgegebenen Startpositionen aussuchen. Teams sind möglich, die CPU hilft aber bei Mitspielermangel aus. Allerdings cheated der Rechner ein klein wenig: Schon kurz nach dem Start hat er locker ein paar Gebäude mehr errichtet, als er mit seinen finanziellen Möglichkeiten eigentlich könnte. Die Partien verlaufen dafür sehr dynamisch: Angriff provoziert Gegenangriff, ständig wogen die Schlachtenfronten hin und her. Spielbeschleunigend wirken sich die fest vorgegebenen Gebäudeplätze aus, langwieriges Suchen nach Bauland entfällt. Auch Quickmatches mit automatisch zugeteilten menschlichen Gegnern gibt's. Die Resultate der Onlinegefechte werden in einer Rangliste auf dem EA-Server verewigt.

Lahmes Deutsch

Ach, was haben's die Amis gut: Die können gemütlich vor der schön animierten Karte von Mittelerde sitzen und Gandalfs (alias Ian McKellens) einleitenden Worten zu jeder Schlacht der guten Seite lauschen. Auf Deutsch bemüht sich eine Sprecherin so ähnlich zu klingen wie Galadriel im Film, was aber eher nach Einkaufspassagendurchsage kurz vor Feierabend klingt. Immerhin ertönen in den Missionen weitgehend Original-Filmstimmen, nur Gimlis Sprecher wechselt manchmal. Zum Glück kann man sich das Spiel komplett auf Englisch installieren und bekommt dann die erheblich besseren angelsächsischen Originale zu hören. MIC

Gegen anrückende Olifanten sind Brandpfeile viel effektiver als Schwerter.

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 EURO/MIN.

SCHLACHT UM MITTELERDE ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / EA Pacific	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M84

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Erstklassiges, unerreichtes Fantasy-Strategiespiel.
War of the Ring (79, GS 12/03) Interessanter Battle-Realms-Klon, optisch öde.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHZ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Dynamische Schlachten mit vielen Möglichkeiten, schnelle Wendungen.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr schöne Bewegungsabläufe ⊕ klasse animierte Karte	9 / 10
SOUND	⊕ sagenhafter Soundtrack ⊕ fast alle Originalstimmen	10 / 10
BALANCE	⊕ Sieg aus Rückstand möglich ⊖ zum Schluss schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ klasse Großschlachten ⊖ keine Filmszenen	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ intuitive Menüs ⊖ Einheiten-Upgrades umständlich	8 / 10
UMFANG	⊕ zwei lange Kampagnen ⊕ Skirmish-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ opulente Kernmissionen ⊖ öde Fleißeinsätze	7 / 10
KI	⊕ Soldaten gruppieren selbstständig	7 / 10
EINHEITEN	⊕ ausgeklügelte Heldenfähigkeiten ⊕ Gebäude gewinnen Erfahrung	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ der gesamte Ringkrieg auf beiden Seiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SCHÖNE SCHLACHTEN, DURCHWACHSENES MISSIONSDESIGN.

exf6ep*

MAJESTIC CHESS

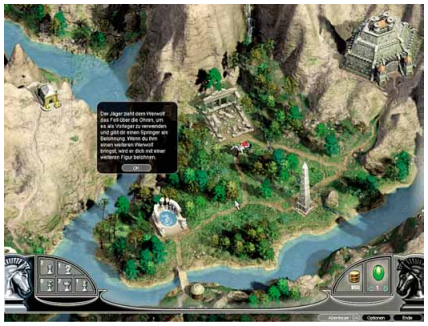
Schach sieht seit Jahrtausenden gleich aus. Aber jetzt gibt's das Spiel der Könige mit Adventure-Elementen.

Die Dorfbewohner jubeln: Soeben haben wir die Werwölfe der Region erlegt. Zum Dank erhalten wir Gold, einen Edelstein und – einen Bauern. Keine Angst, in **Majestic Chess** von Jowood lernen Sie nicht etwa die Regeln des Menschenhandels, sondern die Geheimnisse des Spiels der Könige. Und das mit einem gewitzten Abenteuerspiel statt in lahmen Schachbrett-Lektionen.

Einsteigerfreundlich...

Sie durchreiten in 2D-Optik acht Regionen eines namenlosen Landes. Unterwegs treffen Sie Riesen, Trolle und andere Gesellen, die Ihnen Schach beibringen oder Sie zu Partien herausfordern. Dabei lernt der Einsteiger zunächst die Grundlagen des Spiels, danach folgen komplexere Herausforderungen wie etwa Konstellationsaufgaben.

Am Anfang jedes Kapitels sind Sie als einsamer König unterwegs. Für erfolgreiche Tests gibt es zusätzliche Spielfiguren. So versammeln Sie eine Armee um sich, mit der Sie die Endgegner jedes Levels in einem »richtigen« Schachduell bezwingen. Das Können der Widersacher steigert sich dabei vom Anfänger bis hin zum Profi. Um die Gegner frustfrei zu besiegen, kaufen Sie mit Gold, das sie in den Aufgaben gewinnen, magische Gegenstände wie den »Hammer der Zerstörung«. Der kloppt Bauern einfach vom Brett.



Im Adventure-Modus lösen Sie Schachaufgaben.

...und profitauglich

Majestic Chess bietet auch einen herkömmlichen Schachmodus. Hier treten Sie gegen 24 KI-Gegner an, vom Anfänger bis zum Großmeister, oder basteln sich Ihren Mitspieler selbst: In sechs Kategorien wie »Spielstärke« oder »Akzeptanz von Remis« können Sie den Charakter des Gegners anpassen und sogar die Wertigkeit seiner Figuren verändern. Dann verheizt der Computer zum Beispiel ohne mit der Wimper zu zucken seine Dame, hütet aber die Bauern wie seinen Augapfel.

Außerdem enthält **Majestic Chess** Konstellations-Aufgaben und zwölf kommentierte historische Partien wie etwa das Duell zwischen Garry Kasparov und Deep Blue. Wer sich nicht mit Computern anlegen will, tritt per Internet gegen Menschen an. Das Programm vergibt den Spielern Punkte nach dem ELO-System. Praktisch: Die KI wird nach derselben Methode bewertet. Wenn Sie also einen Computergegner mit 1.200 Punkten mühelos matt setzen können, gelingt Ihnen das mit einem Menschen dieses Kalibers wahrscheinlich auch. FAB

Anhand der Zugliste springen Sie jederzeit in der Partie vor und zurück.

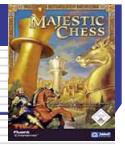
FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Schach ist spannend, es zu lernen hingegen eher langweilig. Aber mit Majestic Chess macht das Spaß! Zugegeben: Hier gibt's auch nur Tutorials und Aufgaben, die mit einer generischen Story aneinandergereiht werden. Trotzdem motiviert das unheimlich! So lernen Einsteiger sogar die Notation, mit der Schachzüge angegeben werden. Oder wussten Sie schon, was »exf6ep« bedeutet?* Wenn nicht, spielen Sie Majestic Chess. Wenn doch, dann sowieso.

»Der ideale Schachlehrer«

* Der Bauer aus der E-Linie schlägt einen anderen auf F6 »en passant«, also im Vorbeigehen.

MAJESTIC CHESS STRATEGIE



PUBLISHER	Jowood / Fluent Entertainment	RELEASE (D)	3.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 43 Seiten Handbuch	USK	Ohne Beschr.

➤ CD/DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Fritz 8 (78, GS 02/03) Bestes deutsches Schachprogramm mit großer Datenbank.
Chessmaster 8000 (76, GS 04/01) Inoffizieller Vorgänger von Majestic Chess.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHZ AMD	800 MHz AMD	1 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Wie seit Jahrtausenden: Ein Spieler steuert Weiß, der andere Schwarz.
MODI Online, Hot-Seat

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ 3D-Schachbretter in aufwändiger Umgebung	7 / 10
SOUND	⊕ atmosphärische Hintergrundmusik ⊖ keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	⊕ sanft ansteigende Lernkurve ⊕ KI justierbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ motivierender Adventure-Modus	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Partien jederzeit speicherbar ⊕ Info-Fenster zuschaltbar	10 / 10
UMFANG	⊕ knapp 40 Spielfelder ⊕ umfassender Solo-Part	10 / 10
KI	⊕ bietet jeden erdenklichen Spielstil	10 / 10
LEHRGANG	⊕ Konstellationsspiele ⊕ 29 Tutorials	10 / 10
FIGURENSATZ	⊕ sieben Figurensätze ⊕ 2D- und 3D-Ansicht	7 / 10
SPIELDATENBANK	⊖ nur zwölf historische Partien ⊖ keine Spielanalyse	2 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: SCHACH-ABENTEUER FÜR ANFÄNGER UND PROFIS.

Salto Mortale in den Wertungskeller

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

Heeereinspaaaziert! Menschen, Tiere, Sensationen erwarten Sie auf Ihrem PC – zusammen mit ein paar unschönen Bugs und einer ganzen Manege voll matschiger Pixel.

Zirkus ist immer eine spannende Sache. Bekommt man doch für wenig Geld drei interessante Fragen beantwortet: Fällt der Tänzer vom Seil? Verpasst der Saltospringer das rettende Trapez? Und beißt der Löwe dem Dompteur den Kopf ab? Deutlich langweiliger geht's in Activisions **Roncalli Zirkus Tycoon** zu: Sie stellen Artisten ein, kaufen Zelte sowie Wagen und versuchen tapfer, sich von der grausam schlechten Grafik nicht abschrecken zu lassen.

Nix Roncalli

Mit dem Zirkus Roncalli hat das Spiel, abgesehen vom Logo auf der Verpackung, nichts zu tun – der Name ist ein reiner Marketing-Gag. Die für Activisions Billiglabel Value gebastelte Wirtschaftssimulation erschreckt Sie nach dem Start mit schaurig-pixeliger 2D-Grafik, die direkt den seligen 80er-Jahren entsprungen zu sein scheint. Haben Sie sich damit abgefunden, engagieren Sie über unpraktische Menüs Artisten, weisen denen Wohnwagen zu und stellen auch noch Duschkabinen und transportable Küchen auf. Dann warten Sie ab, bis sich die ersten zahlenden Besucher ins Zirkuszelt verirren. Die bleiben dabei gern schon mal irgendwo hängen und bewegen sich dann nicht mehr. Währenddessen schauen Sie zu, wie sich die Statistikbalken für Besucher- sowie Artistenzufriedenheit und Zirkusbewertung nach oben entwickeln. Mit genügend angespartem Bargeld kaufen Sie Zusatzausstattung wie Holz-achterbahnen, Wasserrutschen oder Karussells, die fortan mehr erwirtschaften als der gesamte restliche Zirkus zusammen.

Grausam: das hässliche »Fang die Frucht«-Minispiel.

Ob-Dach-Los

Auf Knopfdruck können Sie das Dach des Zeltes öffnen und Ihren Artisten bei den Vorstellungen zuschauen. Immerhin sind die Darbietungen von Turnern, Clowns und Löwen nett animiert, wenn auch viel zu winzig. Ordentlich auch die englische Sprachausgabe des Ansagers, dafür nerven die ewig gleichen Musiksamples sehr schnell. Noch schwerer wiegen Fehler in den statistischen Berechnungen. So schwanken die Bewertungen gern um locker 20 Prozent. Da ist auch das eingebaute »Ich fange alle Früchte«-Minispiel kein Trost. MIC

Im großen Drei-Manegen-Zirkus ist der Seiltänzer kaum zu erkennen.

➤ HOTLINE: (0180) 562 444 533 0,12 €/MINUTE

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ja, ein Zirkus Tycoon fehlt wirklich noch in meiner Sammlung von Wirtschaftssimulationen. Nur sollte der dann auch gut aussehen, fehlerfrei sein und Spaß machen. Nix davon trifft auf das Activision-Machwerk zu. Selbst wenn man die fürchterliche Grafik außer Acht lässt: Spielerisch ist das Ding eine Nullnummer. Viel mehr als das Zelt auf den Rasen setzen, Artisten anheuern und auf die Zielwertung warten machen Sie nicht. Für 30 Euro gehe ich lieber in den echten Zirkus und habe auch noch Geld für ein Eis übrig.

»Unnötiger Zirkus«

RONCALLI ZIRKUS TYCOON WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER	Activision / Reality Flux	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 4 Seiten Handbuch	USK	Ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Rollercoaster Tycoon 3 (81, GS 12/04) Sehr schicke Rummel-Simulation in 3D. Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/03) Simple Zooverwaltung ohne Herausforderungen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHZ AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	64 MB RAM (128 MB	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	für XP)	640 MB Festpl.	640 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	640 MB Festpl.		

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ niedrig aufgelöste, extrem pixelige Micker-Grafik	3 / 10
SOUND	⊕ gute Moderatoransagen ⊖ nervige Musik	5 / 10
BALANCE	⊖ unerklärbare Sprünge in Zuschauer- und Artistenbewertung	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ magere Präsentation verhindert jedes Flair	5 / 10
BEDIENUNG	⊖ unlogische Menüstrukturen ⊖ kein richtiges Handbuch	4 / 10
UMFANG	⊕ 15 Missionen lange Kampagne ⊕ freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDESIGN	⊖ zu viel langatmige Warterei	3 / 10
KI	⊖ Figuren verheddern sich oft in der Grafik	4 / 10
EINHEITEN	⊕ 30 sehr unterschiedliche Zirkusnummern	8 / 10
KAMPAGNEN	⊖ sehr ähnliche Missionen, kaum Abwechslung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAUSO HÄSSLICH WIE LANGWEILIG.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M4

Langeweile überbrücken

BRIDGE BUILDER

GameStar rät: Bauen Sie Brücken! Probieren Sie's aber vorher am Bildschirm aus – sicherheitshalber.

Der Güterzug kracht in den Fluss, herabfallende Stahlträger begraben Lokomotive und Waggons. Die Brücke ist eingestürzt – eine Katastrophe! Halt, keine Panik: War doch nur ein Test. Im 3D-Denkspiel **Bridge Builder** errichten Sie Brücken und prüfen, ob diese stehen bleiben, wenn ein Zug drüberrattert. Klingt simpel? Ist es nicht, denn dank der realistischen Physik-Engine brüten Sie über Statik und Schwingung, ziehen hier eine Eisenstrebe, spannen dort ein Seil – und merken nicht, wie die Zeit vergeht.

Trotz hoher Belastung (rot) halten die Stahlträger.

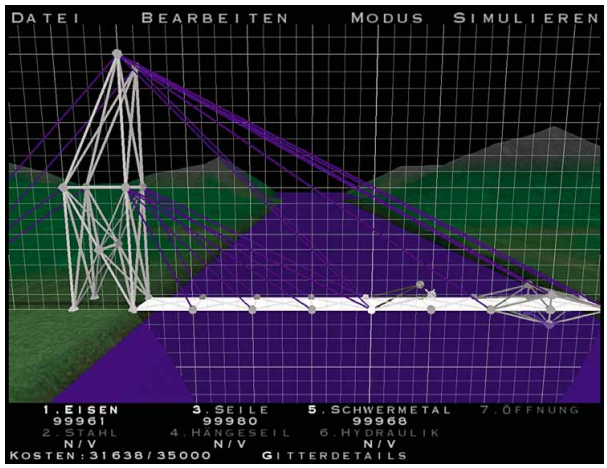
Mit Hängen und Biegen

Die Hänge-, Stahl- und Zugbrücken (für den Schiffsverkehr) errichten Sie aus neun Bauteil-Typen. Die besitzen jeweils Vor- und Nachteile: Stahl etwa verbiegt nicht so leicht wie Eisen, ist aber zu schwer für Verstrebungen. In den Stufen »leicht« und »mittel« führt **Bridge Builder** die Elemente nach und nach ein. Für »schwere« Übergänge müssen Sie die Kenntnisse aus leichten Levels nutzen. »Komplex« und »extra« setzen mit mehrgleisigen Brücken gutes Gefühl für Statik voraus.

Um einen Level zu gewinnen, prüfen Sie das Bauwerk, indem Sie Züge und Schiffe losschicken. Farben zeigen die Belastung der Bauteile – von grün (alles klar) bis rot (bricht gleich zusammen). Bei diesem Praxistest stockt der Atem, wenn sich Stahl unter dem Gewicht der Eisenbahn biegt und rot färbt. Sie atmen erst auf, wenn der Zug unversehrt das andere Ufer erreicht. Oder fluchen, weil die Brücke zusammenkracht.

Die 40 Levels bieten jeweils mehrere Lösungswege. Daher knobeln Sie an einer Brücke selbst dann noch, wenn sie bereits gelöst ist – zumal Sie sie mit immer größeren Belastungen testen können, etwa einem doppelt so schweren Zug. Nur Budget (die Brücke darf nicht zu teuer werden) und Materialvorrat schränken Ihre Baufreude ein. Per kompliziertem Editor zimmern Sie eigene Karten. GR

➤ HOTLINE: (0190) 706 109 1,24 €/MIN

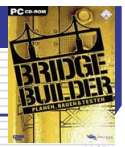


Im schmucklosen Planungsmodus errichten wir eine Hängebrücke.

BRIDGE IT

Bridge It spielt sich ähnlich, sieht aber besser aus. Allerdings läuft's nur auf Nvidia-Grafikkarten.

BRIDGE BUILDER DENKSPIEL



PUBLISHER	Halycon / Chronic Logic	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 156 Seiten, Karte	USK	ohne Bschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Crazy Machines 2 (66, GS 01/05) Lösen Sie komplexe Maschinenpuzzles.
Itch (66, GS 03/04) Hüpfende Flöhe als Denkspiel, witzig und knifflig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Reflexionen ⊕ Schatten ⊖ detail- und polygonarm	5 / 10
SOUND	⊕ Feedback über Zustand ⊖ dünne Sounds ⊖ keine Musik	4 / 10
BALANCE	⊕ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad ⊕ Lernfaktor	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Spannung beim Test ⊖ schmucklose Textmenüs	5 / 10
BEDIENUNG	⊕ simples Mausklick-System ⊖ komplizierter Editor	8 / 10
UMFANG	⊕ viele Brücken... ⊕ ...und Varianten ⊕ Leveleditor	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreich ⊕ mehrere Lösungswege	9 / 10
PHYSIK	⊕ realistisch simuliert ⊕ Statik und Schwingung	10 / 10
BAUTEILE	⊕ alle nützlich ⊕ Varianten ⊖ nur acht Teile	8 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ Tests mit zunehmendem Gewicht ⊕ Suche nach Lösungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SUCHT ERREGENDER BRÜCKEN-BAUKASTEN.

➤ CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett GameStar-Brücke

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L126

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Schnell, ich brauche Hilfe! Bridge Builder hat mich verdorben. Statt über Datenträger plaudere ich mit Alex Beck aus der DVD-Abteilung über Stahlträger. Und während der Belastungstests zerkaue ich reihenweise Bleistifte. Bridge Builder ist Sucht erregend: Ich gebe nicht auf, bevor meine Bauwerke halten – und wenn ich die ganze Nacht Stahlpfeiler pflanzen und Seile spannen muss. Wer sich nicht an der miesen Präsentation stört, muss dieses Spiel haben.

»Suchtstoff«

Ödes Eros-Center

EROTIC EMPIRE

Sündig-schlechter Tabellen-Sex.

Die Wirtschaftssimulation **Erotic Empires** gehört in die Abteilung »Genres, die zu Recht untergingen«. Denn der Titel könnte aus dem letzten Jahrhundert stammen, als deutsche Entwickler für ihre statischen Zahlenschieber-Programme weltweit gefürchtet waren. Als Chef eines Erotikversands klicken Sie sich durch trockene Menüs, um Pornofilmchen und Kalender zu produzieren. Marktstudien sollen dabei helfen, eine florierende Ladenkette zu errichten. Über langweilige Standbildchen engagieren Sie Models, die Sie mit dämlichen Sprüchen wie »Gib mir alles« dazu bringen müssen, sämtliche Hüllen fallen zu lassen. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch vor dem Lagerhallenmenü, wo man erfährt, wie viele Produkte in der nächsten Woche hergestellt werden müssen.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Spiele wie Erotic Empires hatte ich seit CDVs Wet-Desaster glatt verdrängt. Rondomedia versucht über die Sexschiene ein strunz-ödes Spiel an den Mann zu bringen. Beim Beobachten der müde vor sich hin tickenden Verkaufszahlen fallen mir die Augen zu. Selbst »Formel-1-Ralle« wird auf der Suche nach einem »Investment« hier nicht fündig.

»Unsexy Langeweiler«

Voll der Abtörner: unsere völlig unerotische Wäschekollektion.

Wo ist der Sex?

Das alles sieht dermaßen unsexy aus, dass Freunde der gehobenen Erotik lieber gleich den aktuellen Playboy-Kalender bestellen. Aber selbst Fans nüchterner Kalkulationen werden kaum Spaß an dem schlichten Konzept haben. Denn bereits nach wenigen Minuten Spielzeit erwirtschaften Sie fette Gewinne. Lediglich Zufallsereignisse wie ein falsch parkender Chauffeur können kleinere Löcher in die Kasse reißen. MIC

➤ HOTLINE: (0700)766 363 62 0,12 ¤/MIN

EROTIC EMPIRE

GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Rondomedia / Zone 2
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

30

➤ CD/DVD: Test-Check

Überirdisch schön, unterirdisch schwer

ARMIES OF EXIGO

Geniale Missionen und bildhübsche Schlachten versprechen einen Echtzeit-Strategie-Hit. Doch Schwächen bei Balance und KI lassen den Titel stolpern.

INFO
- 36 Missionen
- 3 Völker
- Soldaten-Erfahrungssystem
- etwa 10 Einheitentypen pro Partei
- 33 Multiplayer-Karten

Der Heerführer der Menschen steht vor einem Problem: Am zu überquerenden Fluss tummeln sich unzählige Trolle um ein Lagerfeuer. In den Kampf? Viel zu gefährlich. Da macht ihn ein Soldat auf einen Höhleneingang aufmerksam. Glück gehabt, denn der Tunnel führt unter den Schergen hindurch auf die andere Seite des Flusses – ganz ohne Gefecht. Das junge Entwicklerstudio Black Hole Entertainment möchte das Echtzeit-Strategie-Genre sprichwörtlich auf eine neue Ebene bringen. Denn in **Armies of Exigo** bauten die Mitarbeiter des Tochterunternehmens von Filmproduktionsfirma Cinergi (**Final Fantasy – Der Film**) neben der Oberfläche eine zweite, unterirdische Welt. Und nur wer seine Truppen sowohl über als auch unter Tage geschickt befehligt, trägt in den Schlachten den Sieg davon.

WarCraft lässt grüßen

In Noran herrscht seit langer Zeit ein erbitterter Kampf zwischen dem Menschen-Imperium und den Untieren, einer Ork-ähnlichen Rasse, die nur Mord und Zerstörung im Sinn hat. Doch Jungmagier Alric plagen ganz andere Sorgen: Eine finstere Macht, bekannt als »Die Gefallenen«, ist in der Unterwelt erwacht und sinnt auf die totale Vernichtung allen Lebens. Die einzige Rettung: Die Menschen müssen sich mit den Untieren verbünden. Nur so lässt sich die Übermacht des Bösen noch aufhalten. Doch Verräter in den eigenen Reihen gefährden das Vorhaben.

Ganz im Stil von **WarCraft 3** lenken Sie in jeder der drei Kampagnen (je zwölf Missionen) von **Armies of Exigo** die Geschicke eines Volkes. Zuerst befehligen Sie als Alric die Menschen-Armeen. Dann wechseln Sie auf die Seite der Gefallenen, bis Sie sich schließlich als Untier-Heerführer Dragga mit dem Imperium zusammenschließen, um den gemeinsamen Feind zu bezwingen.

Gold für ein neues Schwert

Genretypisch und sehr konventionell bauen Sie in nahezu jeder der 36 Missionen früher oder später eine Basis auf. Dafür benötigen Sie die vier Ressourcen Holz, Gold, Edelsteine und Nahrung. Für Ersteres fällen Arbeiter umliegende

MISSION ÜBER UND UNTER DER ERDE

Ein Phoenix will, dass wir zwei Runensteine zerstören. So bricht ein Zauber, der den Vogel gefangen hält.

Schnell finden wir eine Stelle für eine Basis. Ein Stoßtrupp hält Wache, die Arbeiter werkeln an den Gebäuden.

Ein erster Erkundungsversuch verläuft unglücklich, Untiere schlagen uns auf der Oberwelt zurück.

Ein mächtiger Feuerdämon beschützt den riesigen Zwergen-Schatz. Gefallenen-Heldin Domina und ihr Gefolge attackieren deshalb zunächst aus der sicheren Distanz.

Bäume. Gold und Edelsteine bauen sie in separaten Steinbrüchen ab. Die befinden sich immer in unmittelbarer Nähe Ihrer Startposition. Die vierte Ressource Nahrung begrenzt die Einheitenzahl, die Sie je nach Volk durch Bauernhöfe, Bisons oder Beschwörer vergrößern. Mit Upgrades verstärken Sie etwa in der Schmiede Schwerter und Schilde der Fußtruppen. Und im Haupthaus entwickeln Sie stärkere Mauern, die sich besonders bei den anfälligen Wachtürmen auszahlen.

Nur gegen Belohnung

Die Missionen halten unzählige, abwechslungsreiche Aufgaben bereit: Erst lenken Sie zum Beispiel Magier Alric durch einen Wald und die Reihen unzähliger Räuber zur Stadt Margoth, um anschließend die Mauern 30 Minuten lang gegen den Ansturm der Untiere zu verteidigen. In einer späteren Mission befestigen Sie ein verlassenes Lager und müssen fliegende Transportschiffe bauen. Denn nur so erreichen Ihre Truppen einen von den Gefallenen eingenommenen Turm. Dabei gilt es stets, die weitläufigen Tunnelsysteme im Untergrund sinnvoll einzusetzen: So umgeht Alric etwa ein feindliches Lager ohne Konfrontation, um dahinter die schwach be-

Wir wählen einen anderen Weg und kämpfen uns durch die Unterwelt. Hier finden wir den ersten Runenstein.

Doch auch auf dem Geheimweg lauern Gefahren, ein mächtiger Feuerdämon bewacht den Ausgang.

Wieder an der Oberfläche fallen wir über den kaum bewachten Hintereingang in die Untier-Basis ein. Sieg!

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Das nenne ich schlau geklaut: Atmosphäre, Story und die bombastische Soundkulisse erinnern frappierend an WarCraft 3, die Echtzeitschlachten spielen sich ähnlich durchdacht und dramatisch wie in StarCraft – keine schlechten Vorbilder! In guten Momenten (vierte Menschen-Mission) schlägt Armies of Exigo sogar das Niveau der Blizzard-Klassiker, in schlechten Momenten (dritte Menschen-Mission) würde ich die Entwickler wegen der KI-Schwächen und dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad am liebsten an den nächsten Oger verfüttern! Trotz der vergebenen Chancen: Frustresistente Echtzeit-Generäle müssen diese liebevolle Blizzard-Hommage haben.

»War gut, kostet Craft!«

Der Riesentroll der Untiere ist nur mit vielen Soldaten zu bezwingen. Gelbe Schilde kennzeichnen erfahrene Kämpfer.

wachten Katapulte zu zerstören, die ein Menschendorf angreifen. Abseits der Hauptwege finden Sie häufig Nebenquests: Untier-Boss Dragga soll für eine Gruppe Trolle den entführten Dorfhäuptling befreien. Als Dank verabreicht der Hexer Draggas Armee ein Elixier, das sie vor Spinnengift schützt. Praktisch, da die nächste Höhle von den gefährlichen Krabbelviechern nur so wimmelt.

Zahlreiche Eingänge führen unsere Truppen in die verwinkelten Tunnelsysteme der Unterwelt.

Soldaten-Training

Bei den Einheiten haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, nahezu jeder Fußsoldat besitzt eine besondere Fähigkeit. So heilen Mönche auf dem Schlachtfeld zum Beispiel permanent die Infanterie und können zudem auf Knopfdruck sogar einen gefallenen Kameraden wieder beleben. Die kriechenden Schwarmstecher der Gefallenen hingegen sind besonders anfällig gegen Lufteinheiten, dürfen aber auf Befehl selbst fliegen und die Widersacher erledigen. Jedes Volk besitzt wie in **Dawn of War** eine extrem teure, dafür fast unbezwingbare Super-Einheit. So schicken die Untiere einen Balrog-ähnlichen Feuerdämon ins Gefecht. Der öffnet ein Tor zur Hölle und schickt zahlreiche kleinere Versionen seiner selbst in die gegnerische Armee. Praktisch: Jede noch so kleine Einheit sammelt in den Kämpfen Erfahrung. Das zwingt Sie, deutlich besser auf Ihre Truppen aufzupassen, denn ein erfahrener Veteran kann es mit gleich mehreren Gegnern aufnehmen.

Saugstarke Domina

Jedes Volk unterstützt seine Armee mit bis zu zwei Helden. Alric etwa beschwört den »Zorn der Götter«, mit dem er flächendeckend unter den Gegnern aufräumt. Die Domina der Gefallenen dagegen entzieht feindlichen Einheiten Magie und Lebenspunkte, um sie für sich zu verwenden. Dennoch sind die Helden keine übermächtigen Figuren wie in **Dawn of War** und müssen deshalb in den Kämpfen eher passiv aus dem Hintergrund agieren. Das Problem: Wenn Ihre Truppen erst einmal in ein Gefecht verwickelt sind, lassen sie sich nicht mehr zurückziehen. Sollte der Gegner überlegen sein, verlieren Sie deshalb immer die gesamte Armee plus Helden. Är-

In dieser Subquest befreien wir einen entführten Troll-Häuptling.

Held Alric verteidigt seine Basis mit dem Zauber »Zorn der Götter«.

Unsere Bogenschützen attackieren einen Vorposten.

Im Sumpf treffen wir auf ein verstecktes Räuber-Lager.

Ein feindlicher Gefallenen-Magier hilft seiner Armee durch einen Schutz-Zauber – keine Chance für unsere Untiere.

gerlich, zumal Sie nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf die Truppen wartet.

Du Schummler!

Größtes Problem von **Armies of Exigo**: Die KI cheatet. Der Computer schickt uns beispielsweise in der dritten Mission der Menschen im 20-Sekunden-Takt immer wieder ein Dutzend feindliche Soldaten entgegen. Während der Gefechte gelingt es uns kaum, eine Armee für den Gegenschlag aufzustellen, da frisch trainierte Soldaten nicht gegen den ständigen Ansturm der Feinde bestehen. Andererseits ist der Computer ziemlich blöd und reagiert zum Beispiel nicht auf Schwachstellen Ihres Lagers. Er greift stupide immer wieder an derselben Stelle an, auch wenn dort zehn Wachtürme nebst Bogenschützen stehen. Trotz KI-Dummheit kämpfen Sie oft mit einem extrem happigen Schwierigkeitsgrad. In manchen Missionen ist die Übermacht des Gegners schlicht unfair, und Sie sehen den Ladebalken häufiger als Ihren Helden siegreich über die gegnerische Truppe.

Fantasy-Idylle

Ob Sümpfe, verwunschene Wälder oder sandige Wüsten – das Land Noran strotzt vor Details. Im seichten Wasser schäumen sanfte Wellen und zwischen den Baumwipfeln fliegen Vögel umher. Unzählige Pflanzenarten sorgen für optische Abwechslung. Manchmal beginnt es sogar zu regnen, und dichter Nebel versperrt Ihnen die Sicht. Das beeinträchtigt obendrein die Reichweite der Fernkämpfer. Mit speziellen Zaubern können Sie das Wetter sogar beeinflussen. Ebenso viel Liebe steckten die Entwickler in die Figuren, die bewegen sich butterweich und sehr realistisch. Bunte Zaubereffekte peppen die prächtigen Massenschlachten auf. Optisches Highlight sind die gerenderten Filme zwischen den Kampagnen. Die schlagen sogar die Blizzard-Sequenzen, sind brillant geschnitten und mit wuchtiger Orchestermusik unterlegt. Häufige und gut inszenierte Skriptsequenzen halten auch während der Missionen den Spannungsfaktor auf einem hohen Niveau. Per komfortablem Editor basteln Sie eigene Abenteuer. DM

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Armies of Exigo hätte ein Knaller werden können! Die abwechslungsreichen und packenden Missionen lassen mich ebenso wenig los wie die spannende Story. Zudem liefert das Spiel am laufenden Band bildhübsche Massenschlachten mit tollen Einheiten. Von der coolen Idee der zwei Ebenen ganz zu schweigen. Ärgerlich, dass es dennoch nicht zum Strategie-Superhit reicht: Der fliegende Wechsel zwischen zu einfachen und zu schweren Missionen nervt – und auf eine an allen Ecken schummelnde KI kann ich ebenfalls verzichten. Wem das egal ist, der bekommt langfristig motivierende Strategie in einer stimmigen Fantasywelt.

»Knapp am Hit vorbei«

ARMIES OF EXIGO ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Electronic Arts / Black Hole	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L58

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT: WarCraft 3 (93, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit genialen Missionen. Age of Mythology (87, GS 11/02) Sagen-Spektakel mit Monstern und Helden.

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 CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: 33 Karten für bis zu zwölf Spieler im LAN oder Internet. Unbegrenzter Nachschub dank Editor.

MODI: Deathmatch, Team-Deatchmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr detaillierte Levels ⊕ schöne Effekte ⊕ Animationen	9 / 10
SOUND	⊕ stimmige Musik ⊕ passende Sprecher ⊕ knallige Effekte	8 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊖ bockschwere Missionen ⊖ Gegner cheaten	4 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Fantasy-Welt ⊕ unzählige Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Hot-Keys ⊕ gutes Tutorial ⊖ kein Rückzug möglich	7 / 10
UMFANG	⊕ 36 lange Missionen ⊕ 33 Skirmish-Karten ⊕ drei Völker	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ Abwechslung pur ⊕ sehr viele Wendungen ⊕ Neben-Quests	10 / 10
KI	⊕ beherrscht Formationen ⊖ Gegner cheatet ⊖ lernt nicht	4 / 10
EINHEITEN	⊕ Helden ⊕ Soldaten-Erfahrungssystem ⊕ viele Upgrades	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ völkerübergreifende Kampagne ⊕ spannende Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: SPANNENDE, TEILS UNFAIRE SCHLACHTEN IN TOP-GRAFIK.

Angriff der Wusel-Warrior

ALEXANDER

Gigantische Schlachten mit Tausenden Einheiten erwarten Sie im Spiel zu Oliver Stones Monumentalfilm – allerdings im Bonsai-Look.

Die Schlachten in Alexander sind sehr groß angelegt, wobei die Winz-Einheiten fitzelig animiert über die Karte wuseln.

Die Gespräche in den Cutscenes sind arg schwülstig.

Auf der Übersichtskarte erhalten Sie die Missionen.

Männer wie der makedonische Feldherr Alexander tragen den Beinamen »der Große«, weil sie eben Großes vollbracht haben. Immerhin beherrschte er zeitweilig 90 Prozent der antiken Welt. Das hätte er jedoch sicher nicht mit derart winzigen Einheiten vollbracht, die ihm Ubisoft im Strategiespiel zum Film an die Hand gibt – aber vielleicht schaffen Sie es ja.

Wusel-Truppen

Kosaken-Alarm! Nein, werte Leser, Sie sind nicht im falschen Test gelandet. Der Gedanke an die russischen Steppenkämpfer keimt nur unweigerlich auf, wenn Sie sich in die Schlachten von **Alexander** stürzen. Denn spätestens bei der fitzeligen Grafik merkt man, dass die **Cossacks**- und **American Conquest**-Macher von GSC Game World ihre Finger im Spiel hatten. Kann man die Einheiten in der niedrigsten der beiden Zoomstufen noch einigermaßen erkennen, verkommen sie verkleinert vollends zu wuselnden Ameisen, die über die Karte krabbeln. Doch das System hat auch Vorteile: Denn dadurch behalten Sie auch in den sehr groß angelegten Schlachten mit Hunderten von Soldaten den Überblick. Das liegt nicht zuletzt an der praktischen Gruppierung in Verbände, die je nach Kampflage auf Befehl Angriffs- und Verteidigungsformationen einnehmen. Dabei können Sie sogar vorgeben, wie dicht die Einheiten beieinander stehen und ob die Verbände durch herumlaufende versprengte Truppen wieder komplett aufgefüllt werden sollen.

Erobert die Antike!

Kern des Spiels sind die vier Kampagnen (Alexander, Persien, Indien, Ägypten). Nur in der ersten spielen Sie Alexanders berühmten namensgebenden Feldzug nach. Ausgehend von Makedonien unterwerfen Sie nacheinander Athen, Persien, Teile Indiens und Ägypten. Die anderen drei haben nichts mit dem Film zu tun. Meist steht Ihnen eine fest vorgegebene Zahl von Truppen zur Verfügung, die am Anfang wohlgeordnet auf der Karte stehen. Das ändert sich, sobald Sie einmal Speerkämpfer, Steinschleuderer, Schwertträger und Bogenschützen aufeinander hetzen. Schon bei der ersten Feindberührung entwickelt sich ein undurchschaubares Figuren-Gewirr, das sich auch durch vehemente Mausklicks absolut nicht mehr trennen lässt.

Laut Handbuch ist dabei die Moral der Truppe sehr wichtig, beeinflusst von Helden wie Alexander oder Ptolomäus und der gewählten Formation. In der Praxis stellt sich aber heraus, dass man am besten alle Truppen gegen einen Punkt der gegnerischen Linien ausschickt. Dort brechen die eigenen Soldaten schon bald durch und können so dem Feind in den Rücken fallen. In vielen Missionen ist nicht mal das nötig: Sie müssen lediglich einen bestimmten Kartenpunkt erreichen, um geskriptete Ereignisse, etwa die Flucht des gegnerischen Feldherrn, auszulösen. Allein auf dem höchsten von vier Schwierigkeitsgraden klappt das nicht mehr immer. Dann locken Sie den Gegner dahin, wo der Rest der Streitmacht lauert.

Seltener Basisbau

Alexander hat auch einen Aufbaupart, nur kommt der in den

Auf Knopfdruck färben Sie für Ihre Einheiten unpassierbare Gebiete rot ein.

Unsere Truppen stürmen wild vorwärts und überrennen den Gegner dabei einfach.

Kampagnen relativ selten zum Einsatz. In einer Handvoll Missionen müssen Sie vier Rohstoffe (Nahrung, Holz, Eisen, Gold) sammeln und Kasernen errichten. Dort bilden Sie Truppen aus und kaufen Upgrades, die Ihren Jungs zu verbesserten Angriffs- und Verteidigungswerten verhelfen. Wem das noch nicht reicht, der baut ein Diplomatiezentrum, wo er schlagkräftige Söldner für teures Geld anheuern kann. Deutlich wichtiger wird der Aufbaupart in den generierten Gefechten gegen bis zu sechs menschliche oder CPU-gesteuerte Mitspieler.

Spartanische Grafik

Optisch reißt **Alexander** wahrlich keine Bäume aus: Die oben erwähnten Winz-Einheiten wuseln zu Tausenden über eine ganz ordentliche gerenderte Landschaft. Allerdings ist oft nicht klar ersichtlich, warum manche Stellen in den Bergen passierbar sind und andere nicht. Hier hilft nur der beherzte Druck auf F5, wodurch Sperrgebiete rot gekennzeichnet werden. Immerhin sind die wenigen zwischen die Missionen eingestreuten Schnipsel aus dem Kinofilm sehr ansehnlich, wenn auch komplett überflüssig – genauso wie die beiliegende Papierkarte. Bei der Musik kann man nicht meckern, handelt es sich doch um den Original-Soundtrack von Vangelis. Lediglich die Sprachausgabe (nicht aus dem Film) klingt langweilig und wirkt durch zu viel künstlichen Pathos unfreiwillig komisch. MIC

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

Mit unseren Triremen greifen wir die gegnerischen Stadtmauern an.

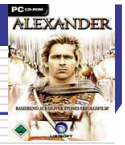
MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Eigentlich mag ich trotz Mickergrafik die Spiele der Cossacks-Macher. Alexander enttäuscht mich aber: Während ich bei American Conquest und Cossacks ohne Planung keine Schnitte gegen die Feinde habe, reicht hier ein wilder Massenangriff an einer schwachen Stelle. Der Sieg ist damit schon garantiert. Immerhin, wer sich für das Szenario erwärmen kann, bekommt vier umfangreiche Kampagnen, die ihn trotz der Mängel eine Weile beschäftigen werden. Ich brauche zum Glück keine Filmlizenz und warte auf Cossacks 2.

»Wo ist die Taktik?«

ALEXANDER ECHTZEITSTRATEGIE



PUBLISHER	Ubisoft / GSC Game World	RELEASE (D)	30.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Hb., Karte	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M12

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: American Conquest (76, GS 01/03) Komplexe, ausgetüftelte Massenschlachten. Cossacks (67, GS 12/00) Sehr schwere Großgefechte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1300+ AMD	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Massenschlachten mit und ohne Basisbau.

MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ sehr kleinteilig ⊖ kein stufenloser Zoom	6 / 10
SOUND	⊕ original Filmmusik ⊖ langweilige Sprecherstimmen	7 / 10
BALANCE	⊖ abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad viel zu leicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Filmszenen ⊕ eingebundene Story	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ große Verbände mit einem Klick steuerbar	9 / 10
UMFANG	⊕ vier Kampagnen ⊕ generierbare Schlachten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ Bonusziele ⊖ Aufgaben häufig sehr ähnlich	7 / 10
KI	⊖ Einheiten reagieren oft sehr spät	5 / 10
EINHEITEN	⊕ gewinnen Erfahrung ⊖ keine Spezialeinheiten	6 / 10
KAMPAGNEN	⊕ storybasierte Kampagne ⊖ kaum Cutscenes	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: ZU LEICHTE WUSELGEFECHTE MIT FILMLIZENZ.

Ihnen wehtun!

WORMS FORTS

Zum zweiten Mal hauen sich Grinsewürmer in 3D. Die große Neuerung: Basisbau.

Mächtige Waffen wie das Supernilpferd können nur von Burgdächern aus gefeuert werden.

Jetzt ist der Kanarienvogel explodiert. Der 50-Zentner-Klops wankte gerade auf die Burg zu, als es ihn zerriss. Nun klafft ein riesiges Loch in der Mauer, und ein paar Meter weiter prasseln schreiend Würmer zu Boden. Gegenüber hockt ein anderer Kriecher auf seinem Turm und kichert: Er hat den Killer-Kanari ins Feindlager geschickt. In **Worms Forts: Unter Belagerung** mauern sich militante Regenwürmer in Festungsanlagen ein, um sich dann mit Flugnilpferden, Bombentauben und Megamörsern gegenseitig herauszusprengen.

Jetzt wird gebaut

Ende 2003 wagte die kultige Würmerserie mit **Worms 3D** den Sprung in die dritte Dimension – das hat funktioniert, wenn's auch arg kompliziert zu steuern war. Der neue Ableger bleibt genauso sperrig, dafür dürfen die Erdkrieger nun Gebäude bauen. Das krempelt den Spielablauf gehörig um. Denn zum einen ist ein Team ab jetzt auch besiegt, wenn das Hauptquartier zerbröselt – das macht die Bauwerke zu neuen Hauptzielen. Zum anderen können die Viecher starke Waffen nur noch dann einsetzen, wenn sie auf einem Hausdach stehen. Die Angriffsgebäude gibt's in fünf Stufen, vom Turm bis zur Zitadelle; nur von deren Zinnen dürfen Sie die dicksten Megawummen abfeuern. Ein allein herumkriechender Wurm ist dagegen so harmlos, dass die KI ihn selbst dann ignoriert, wenn er mitten in ihrem Lager steht. Stattdessen konzentriert sich die Artillerie auf Schlüsselstellen in der Festungsreihe. Denn wenn ein Gebäude fällt, zerbröseln auch alle angeschlossenen Bauwerke, wenn sie nicht mit dem Hauptquartier verbunden sind.

Ein Kühlschrankwerfer!

Das Arsenal der Wurmfraktionen wird von Spiel zu Spiel abgefahrener. Neben Klassikern wie der legendären Grummel-Oma gibt's neue Krachmacher aller Kaliber. Der Kühlschrankwerfer demoliert zum Beispiel Gebäude mit satter Detonation, das randalierende Rhinozeros rennt Mauern ein, ein trojanische Esel explodiert wuchtig – nur weiß niemand, wann. CS

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24€/MIN.

Die Würmer setzen Gebäudereihen in die Landschaft.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Nur hartgesottene Griesgräme müssen nicht schmunzeln, wenn die Knuddelwürmer mit abgefahrenen Waffen zur Charme-Offensive ansetzen. Im Vergleich zum Vorgänger Worms 3D verliert die Forts-Variante trotzdem: Nach wie vor ist die Steuerung überfrachtet, Zielen bleibt weitgehend Glückssache. Der originelle Basisbau funktioniert zwar, aber wo vorher clevere Bewegungen entscheidend waren, regieren nun sterile Stellungskämpfe. Und warum ist die Landschaft auf einmal unzerstörbar? Da die KI nur Standardzüge abspult, sollten Sie gegen Menschen antreten – das macht wie gehabt höllisch Spaß.

»Da ist der Wurm drin«

WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Team 17	RELEASE (D)	24.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Worms 3D (81, GS 12/03) Budget-Tipp: in 3D die klar bessere Wahl.
Worms World Party (75, 03/01) Der letzte 2D-Teil. Unkompliziert, kultig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	XP 1200+ GHz 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	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Großer Spaß zu viert vor einem PC, weniger cool im LAN oder Internet (via Gamespy).
MODI Deathmatch (mit massenhaft Variationsmöglichkeiten)

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ bunt und detailliert	⊕ witzige Animationen	8 / 10
SOUND	⊕ bissige Wurmkommentare	⊖ viele Wiederholungen	8 / 10
BALANCE	⊖ teils unfaire Missionen	⊖ Gebäude sind zu wichtige Ziele	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ augenzwinkernder Charme		9 / 10
BEDIENUNG	⊖ Kamerasteuerung katastrophal	⊖ kompliziertes Tastenwirrwarr	4 / 10
UMFANG	⊕ viele Karten	⊕ massenhaft Einstellungsmöglichkeiten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ diverse Aufgaben	⊖ Ziele oft unklar	6 / 10
KI	⊖ handelt vorhersehbar	⊖ nur Standardzüge	5 / 10
WAFFEN	⊕ großes, cooles Arsenal	⊖ teils schwer zu kontrollieren	9 / 10
KAMPAGNE	⊖ auf Dauer zu eintönig		4 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Stunden SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: WURMSTICHIGE AUFBAU-VARIANTE, NETT ALS PARTYSPIEL.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M134

KINDER DES NILS

Mumienhafte Langeweile trotz 3D-Grafik.

Der üppig ausgestattete Regierungspalast im Vordergrund bringt Prestigepunkte.

➤ CD/DVD: Test-Check

Pharao-Wunschtraum: nach dem Ableben in einer Pyramide stilvoll schrumpeln. Im Aufbauspiel **Kinder des Nils** sorgen Sie für die Erfüllung. Mit Bauernhäusern und kleinen Läden startet jede Siedlung. Später kommen Handwerker, Villen und Luxusläden dazu. Nur gebildete Untertanen können Jobs wie Priester oder Schreiber übernehmen. Der Prestigewert Ihres Königreichs regelt den Akademikerzuzug. Deshalb müssen Sie mit militärischen oder diplomatischen Erfolgen (auf einer separaten Ägyptenkarte) sowie Monumenten für guten Ruf sorgen.

Sklaven-Aufbau

So weit, so **Pharao** – allerdings trüben etliche Mängel den Aufbauspaß: Zum Beispiel dauert der Bau einer mittleren Pyramide bei maximaler Zeitbeschleunigung mit rund acht Spielstunden viel zu lange. Und so »schnell« geht es nur, wenn kein Bug eine Schiffsladung Steinblöcke unrettbar stranden lässt. Außerdem nervt der unausgegorene Schwierigkeitsgrad – kinderleichte Aufbaumissionen folgen auf knüppelharte Feldzüge. Letztere sind nicht zu sehen, Sie schicken lediglich auf einer Ägyptenkarte Armeen los und hoffen auf eine Siegesmitteilung per Texttafel. Die 3D-Grafik von **Kinder des Nils** ist durchwachsen: Monumente und Städte wirken aus dem richtigen Blickwinkel recht imposant, dafür fallen Gebäude- und Untertanen-Animationen eher dürftig aus. MS

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Ich mag das Ägypten-Szenario, ich mag Aufbauspiele – aber Kinder des Nils lässt mich kalt. Der Pyramidenbau ist viel zu langwierig, nicht zuletzt wegen ärgerlicher Bugs. Schade um das Prestigesystem und die 3D-Grafik. Denn es ist eindrucksvoll, die Sonne über einer großen Pyramide aufgehen zu sehen. Andererseits hätte ich mir mehr Animationen für Gebäude und Untertanen gewünscht, die sorgten im guten alten 2D-Pharao für Atmosphäre.

»Ab in die Grabkammer«

KINDER DES NILS

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Atari / Tilted Mill
CA. PREIS	50 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

60

Multiplayer-Nachtest

SCHLACHT UM MITTELERDE

Geben Sie Sauron im Team Saures, oder meucheln Sie die Guten – dramatische Dynamik garantiert.

Schluß mit einsamen Gefechten gegen CPU-gesteuerte Schergen Saurons oder Verbündete der Gefährten. Rechtzeitig zum Release in Deutschland wurde auch der Mehrspieler-Modus von **Schlacht um Mittelerde** fertig. Wir haben uns mit der Redaktion in die Echtzeitgefechte gestürzt und die deutsche Synchronisation unter die Lupe genommen.

Aragorn vertreibt mittels Kriegsruf feindliche Verbände.

In der Online-Lobby erstellen Sie neue Spiele.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ha, meine Ents haben die Basis des Kollegen Schwerdtel ganz schön zerdeppert. Nur sitzt mir jetzt Daniel mit seinen Höhlentrollen im Nacken. Die Mehrspielergefechte sind eine sehr abwechslungsreiche Angelegenheit, selbst wenn man nur zu zweit oder dritt loslegt. Allerdings sind mir einige Helden (Saruman) zu stark im Vorteil. Hier könnte ein bisschen Feintuning noch helfen.

»Klasse Kämpfe«

Acht Gefährten

Im Mehrspielermodus suchen Sie sich eins von vier Völkern aus (Rohan, Gondor, Isengart, Mordor) und treten gegen bis zu sieben Kontrahenten via Netzwerk oder Internet an. Online-Spieler müssen sich zuvor umständlich bei Electronic Arts registrieren und einen kostenlosen Account anlegen. Rund vierzig Karten gibt es, wobei Sie sich vor dem Start eine von mehreren fest vorgegebenen Startpositionen aussuchen. Teams sind möglich, die CPU hilft aber bei Mitspielermangel aus. Allerdings cheated der Rechner ein klein wenig: Schon kurz nach dem Start hat er locker ein paar Gebäude mehr errichtet, als er mit seinen finanziellen Möglichkeiten eigentlich könnte. Die Partien verlaufen dafür sehr dynamisch: Angriff provoziert Gegenangriff, ständig wogen die Schlachtenfronten hin und her. Spielbeschleunigend wirken sich die fest vorgegebenen Gebäudeplätze aus, langwieriges Suchen nach Bauland entfällt. Auch Quickmatches mit automatisch zugeteilten menschlichen Gegnern gibt's. Die Resultate der Onlinegefechte werden in einer Rangliste auf dem EA-Server verewigt.

Lahmes Deutsch

Ach, was haben's die Amis gut: Die können gemütlich vor der schön animierten Karte von Mittelerde sitzen und Gandalfs (alias Ian McKellens) einleitenden Worten zu jeder Schlacht der guten Seite lauschen. Auf Deutsch bemüht sich eine Sprecherin so ähnlich zu klingen wie Galadriel im Film, was aber eher nach Einkaufspassagendurchsage kurz vor Feierabend klingt. Immerhin ertönen in den Missionen weitgehend Original-Filmstimmen, nur Gimlis Sprecher wechselt manchmal. Zum Glück kann man sich das Spiel komplett auf Englisch installieren und bekommt dann die erheblich besseren angelsächsischen Originale zu hören. MIC

Gegen anrückende Olifanten sind Brandpfeile viel effektiver als Schwerter.

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 EURO/MIN.

SCHLACHT UM MITTELERDE ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / EA Pacific	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M84

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Erstklassiges, unerreichtes Fantasy-Strategiespiel.
War of the Ring (79, GS 12/03) Interessanter Battle-Realms-Klon, optisch öde.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHZ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Dynamische Schlachten mit vielen Möglichkeiten, schnelle Wendungen.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr schöne Bewegungsabläufe ⊕ klasse animierte Karte	9 / 10
SOUND	⊕ sagenhafter Soundtrack ⊕ fast alle Originalstimmen	10 / 10
BALANCE	⊕ Sieg aus Rückstand möglich ⊖ zum Schluss schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ klasse Großschlachten ⊖ keine Filmszenen	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ intuitive Menüs ⊖ Einheiten-Upgrades umständlich	8 / 10
UMFANG	⊕ zwei lange Kampagnen ⊕ Skirmish-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ opulente Kernmissionen ⊖ öde Fleißeinsätze	7 / 10
KI	⊕ Soldaten gruppieren selbstständig	7 / 10
EINHEITEN	⊕ ausgeklügelte Heldenfähigkeiten ⊕ Gebäude gewinnen Erfahrung	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ der gesamte Ringkrieg auf beiden Seiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SCHÖNE SCHLACHTEN, DURCHWACHSENES MISSIONSDESIGN.

exf6ep*

MAJESTIC CHESS

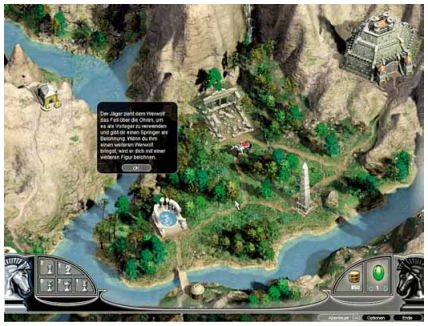
Schach sieht seit Jahrtausenden gleich aus. Aber jetzt gibt's das Spiel der Könige mit Adventure-Elementen.

Die Dorfbewohner jubeln: Soeben haben wir die Werwölfe der Region erlegt. Zum Dank erhalten wir Gold, einen Edelstein und – einen Bauern. Keine Angst, in **Majestic Chess** von Jowood lernen Sie nicht etwa die Regeln des Menschenhandels, sondern die Geheimnisse des Spiels der Könige. Und das mit einem gewitzten Abenteuerspiel statt in lahmen Schachbrett-Lektionen.

Einsteigerfreundlich...

Sie durchreiten in 2D-Optik acht Regionen eines namenlosen Landes. Unterwegs treffen Sie Riesen, Trolle und andere Gesellen, die Ihnen Schach beibringen oder Sie zu Partien herausfordern. Dabei lernt der Einsteiger zunächst die Grundlagen des Spiels, danach folgen komplexere Herausforderungen wie etwa Konstellationsaufgaben.

Am Anfang jedes Kapitels sind Sie als einsamer König unterwegs. Für erfolgreiche Tests gibt es zusätzliche Spielfiguren. So versammeln Sie eine Armee um sich, mit der Sie die Endgegner jedes Levels in einem »richtigen« Schachduell bezwingen. Das Können der Widersacher steigert sich dabei vom Anfänger bis hin zum Profi. Um die Gegner frustfrei zu besiegen, kaufen Sie mit Gold, das sie in den Aufgaben gewinnen, magische Gegenstände wie den »Hammer der Zerstörung«. Der kloppt Bauern einfach vom Brett.



Im Adventure-Modus lösen Sie Schachaufgaben.

...und profitauglich

Majestic Chess bietet auch einen herkömmlichen Schachmodus. Hier treten Sie gegen 24 KI-Gegner an, vom Anfänger bis zum Großmeister, oder basteln sich Ihren Mitspieler selbst: In sechs Kategorien wie »Spielstärke« oder »Akzeptanz von Remis« können Sie den Charakter des Gegners anpassen und sogar die Wertigkeit seiner Figuren verändern. Dann verheizt der Computer zum Beispiel ohne mit der Wimper zu zucken seine Dame, hütet aber die Bauern wie seinen Augapfel.

Außerdem enthält **Majestic Chess** Konstellations-Aufgaben und zwölf kommentierte historische Partien wie etwa das Duell zwischen Garry Kasparov und Deep Blue. Wer sich nicht mit Computern anlegen will, tritt per Internet gegen Menschen an. Das Programm vergibt den Spielern Punkte nach dem ELO-System. Praktisch: Die KI wird nach derselben Methode bewertet. Wenn Sie also einen Computergegner mit 1.200 Punkten mühelos matt setzen können, gelingt Ihnen das mit einem Menschen dieses Kalibers wahrscheinlich auch. FAB

Anhand der Zugliste springen Sie jederzeit in der Partie vor und zurück.

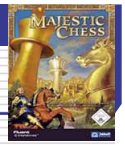
FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Schach ist spannend, es zu lernen hingegen eher langweilig. Aber mit Majestic Chess macht das Spaß! Zugegeben: Hier gibt's auch nur Tutorials und Aufgaben, die mit einer generischen Story aneinandergereiht werden. Trotzdem motiviert das unheimlich! So lernen Einsteiger sogar die Notation, mit der Schachzüge angegeben werden. Oder wussten Sie schon, was »exf6ep« bedeutet?* Wenn nicht, spielen Sie Majestic Chess. Wenn doch, dann sowieso.

»Der ideale Schachlehrer«

* Der Bauer aus der E-Linie schlägt einen anderen auf F6 »en passant«, also im Vorbeigehen.

MAJESTIC CHESS STRATEGIE



PUBLISHER	Jowood / Fluent Entertainment	RELEASE (D)	3.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 43 Seiten Handbuch	USK	Ohne Beschr.

➤ CD/DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Fritz 8 (78, GS 02/03) Bestes deutsches Schachprogramm mit großer Datenbank.
Chessmaster 8000 (76, GS 04/01) Inoffizieller Vorgänger von Majestic Chess.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHZ AMD	800 MHz AMD	1 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Wie seit Jahrtausenden: Ein Spieler steuert Weiß, der andere Schwarz.
MODI Online, Hot-Seat

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ 3D-Schachbretter in aufwändiger Umgebung	7 / 10
SOUND	⊕ atmosphärische Hintergrundmusik ⊖ keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	⊕ sanft ansteigende Lernkurve ⊕ KI justierbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ motivierender Adventure-Modus	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Partien jederzeit speicherbar ⊕ Info-Fenster zuschaltbar	10 / 10
UMFANG	⊕ knapp 40 Spielfelder ⊕ umfassender Solo-Part	10 / 10
KI	⊕ bietet jeden erdenklichen Spielstil	10 / 10
LEHRGANG	⊕ Konstellationsspiele ⊕ 29 Tutorials	10 / 10
FIGURENSATZ	⊕ sieben Figurensätze ⊕ 2D- und 3D-Ansicht	7 / 10
SPIELDATENBANK	⊖ nur zwölf historische Partien ⊖ keine Spielanalyse	2 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: SCHACH-ABENTEUER FÜR ANFÄNGER UND PROFIS.

Salto Mortale in den Wertungskeller

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

Heeereinspaaaziert! Menschen, Tiere, Sensationen erwarten Sie auf Ihrem PC – zusammen mit ein paar unschönen Bugs und einer ganzen Manege voll matschiger Pixel.

Zirkus ist immer eine spannende Sache. Bekommt man doch für wenig Geld drei interessante Fragen beantwortet: Fällt der Tänzer vom Seil? Verpasst der Saltospringer das rettende Trapez? Und beißt der Löwe dem Dompteur den Kopf ab? Deutlich langweiliger geht's in Activisions **Roncalli Zirkus Tycoon** zu: Sie stellen Artisten ein, kaufen Zelte sowie Wagen und versuchen tapfer, sich von der grausam schlechten Grafik nicht abschrecken zu lassen.

Nix Roncalli

Mit dem Zirkus Roncalli hat das Spiel, abgesehen vom Logo auf der Verpackung, nichts zu tun – der Name ist ein reiner Marketing-Gag. Die für Activisions Billiglabel Value gebastelte Wirtschaftssimulation erschreckt Sie nach dem Start mit schaurig-pixeliger 2D-Grafik, die direkt den seligen 80er-Jahren entsprungen zu sein scheint. Haben Sie sich damit abgefunden, engagieren Sie über unpraktische Menüs Artisten, weisen denen Wohnwagen zu und stellen auch noch Duschkabinen und transportable Küchen auf. Dann warten Sie ab, bis sich die ersten zahlenden Besucher ins Zirkuszelt verirren. Die bleiben dabei gern schon mal irgendwo hängen und bewegen sich dann nicht mehr. Währenddessen schauen Sie zu, wie sich die Statistikbalken für Besucher- sowie Artistenzufriedenheit und Zirkusbewertung nach oben entwickeln. Mit genügend angespartem Bargeld kaufen Sie Zusatzausstattung wie Holz-achterbahnen, Wasserrutschen oder Karussells, die fortan mehr erwirtschaften als der gesamte restliche Zirkus zusammen.

Grausam: das hässliche »Fang die Frucht«-Minispiel.

Ob-Dach-Los

Auf Knopfdruck können Sie das Dach des Zeltes öffnen und Ihren Artisten bei den Vorstellungen zuschauen. Immerhin sind die Darbietungen von Turnern, Clowns und Löwen nett animiert, wenn auch viel zu winzig. Ordentlich auch die englische Sprachausgabe des Ansagers, dafür nerven die ewig gleichen Musiksamples sehr schnell. Noch schwerer wiegen Fehler in den statistischen Berechnungen. So schwanken die Bewertungen gern um locker 20 Prozent. Da ist auch das eingebaute »Ich fange alle Früchte«-Minispiel kein Trost. MIC

Im großen Drei-Manegen-Zirkus ist der Seiltänzer kaum zu erkennen.

➤ HOTLINE: (0180) 562 444 533 0,12 €/MINUTE

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ja, ein Zirkus Tycoon fehlt wirklich noch in meiner Sammlung von Wirtschaftssimulationen. Nur sollte der dann auch gut aussehen, fehlerfrei sein und Spaß machen. Nix davon trifft auf das Activision-Machwerk zu. Selbst wenn man die fürchterliche Grafik außer Acht lässt: Spielerisch ist das Ding eine Nullnummer. Viel mehr als das Zelt auf den Rasen setzen, Artisten anheuern und auf die Zielwertung warten machen Sie nicht. Für 30 Euro gehe ich lieber in den echten Zirkus und habe auch noch Geld für ein Eis übrig.

»Unnötiger Zirkus«

RONCALLI ZIRKUS TYCOON WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER	Activision / Reality Flux	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 4 Seiten Handbuch	USK	Ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Rollercoaster Tycoon 3 (81, GS 12/04) Sehr schicke Rummel-Simulation in 3D. Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/03) Simple Zooverwaltung ohne Herausforderungen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHZ AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	64 MB RAM (128 MB	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	für XP)	640 MB Festpl.	640 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	640 MB Festpl.		

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ niedrig aufgelöste, extrem pixelige Micker-Grafik	3 / 10
SOUND	⊕ gute Moderatoransagen ⊖ nervige Musik	5 / 10
BALANCE	⊖ unerklärbare Sprünge in Zuschauer- und Artistenbewertung	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ magere Präsentation verhindert jedes Flair	5 / 10
BEDIENUNG	⊖ unlogische Menüstrukturen ⊖ kein richtiges Handbuch	4 / 10
UMFANG	⊕ 15 Missionen lange Kampagne ⊕ freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDESIGN	⊖ zu viel langatmige Warterei	3 / 10
KI	⊖ Figuren verheddern sich oft in der Grafik	4 / 10
EINHEITEN	⊕ 30 sehr unterschiedliche Zirkusnummern	8 / 10
KAMPAGNEN	⊖ sehr ähnliche Missionen, kaum Abwechslung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAUSO HÄSSLICH WIE LANGWEILIG.

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M4

Langeweile überbrücken

BRIDGE BUILDER

GameStar rät: Bauen Sie Brücken! Probieren Sie's aber vorher am Bildschirm aus – sicherheitshalber.

Der Güterzug kracht in den Fluss, herabfallende Stahlträger begraben Lokomotive und Waggons. Die Brücke ist eingestürzt – eine Katastrophe! Halt, keine Panik: War doch nur ein Test. Im 3D-Denkspiel **Bridge Builder** errichten Sie Brücken und prüfen, ob diese stehen bleiben, wenn ein Zug drüberrattert. Klingt simpel? Ist es nicht, denn dank der realistischen Physik-Engine brüten Sie über Statik und Schwingung, ziehen hier eine Eisenstrebe, spannen dort ein Seil – und merken nicht, wie die Zeit vergeht.

Trotz hoher Belastung (rot) halten die Stahlträger.

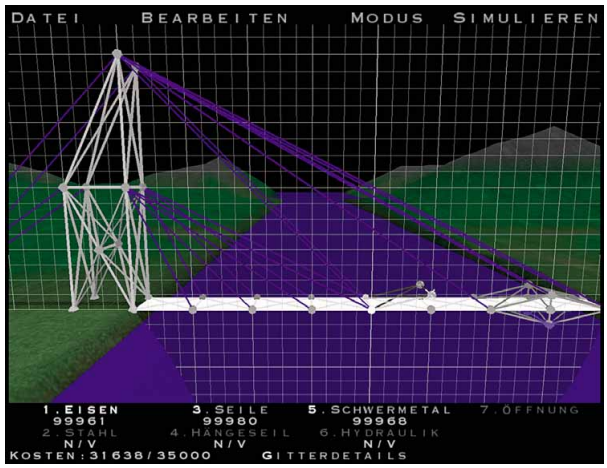
Mit Hängen und Biegen

Die Hänge-, Stahl- und Zugbrücken (für den Schiffsverkehr) errichten Sie aus neun Bauteil-Typen. Die besitzen jeweils Vor- und Nachteile: Stahl etwa verbiegt nicht so leicht wie Eisen, ist aber zu schwer für Verstrebungen. In den Stufen »leicht« und »mittel« führt **Bridge Builder** die Elemente nach und nach ein. Für »schwere« Übergänge müssen Sie die Kenntnisse aus leichten Levels nutzen. »Komplex« und »extra« setzen mit mehrgleisigen Brücken gutes Gefühl für Statik voraus.

Um einen Level zu gewinnen, prüfen Sie das Bauwerk, indem Sie Züge und Schiffe losschicken. Farben zeigen die Belastung der Bauteile – von grün (alles klar) bis rot (bricht gleich zusammen). Bei diesem Praxistest stockt der Atem, wenn sich Stahl unter dem Gewicht der Eisenbahn biegt und rot färbt. Sie atmen erst auf, wenn der Zug unversehrt das andere Ufer erreicht. Oder fluchen, weil die Brücke zusammenkracht.

Die 40 Levels bieten jeweils mehrere Lösungswege. Daher knobeln Sie an einer Brücke selbst dann noch, wenn sie bereits gelöst ist – zumal Sie sie mit immer größeren Belastungen testen können, etwa einem doppelt so schweren Zug. Nur Budget (die Brücke darf nicht zu teuer werden) und Materialvorrat schränken Ihre Baufreude ein. Per kompliziertem Editor zimmern Sie eigene Karten. GR

➤ HOTLINE: (0190) 706 109 1,24 €/MIN

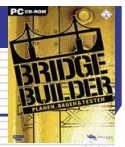


Im schmucklosen Planungsmodus errichten wir eine Hängebrücke.

BRIDGE IT

Bridge It spielt sich ähnlich, sieht aber besser aus. Allerdings läuft's nur auf Nvidia-Grafikkarten.

BRIDGE BUILDER DENKSPIEL



PUBLISHER	Halycon / Chronic Logic	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 156 Seiten, Karte	USK	ohne Bschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Crazy Machines 2 (66, GS 01/05) Lösen Sie komplexe Maschinenpuzzles.
Itch (66, GS 03/04) Hüpfende Flöhe als Denkspiel, witzig und knifflig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Reflexionen ⊕ Schatten ⊖ detail- und polygonarm	5 / 10
SOUND	⊕ Feedback über Zustand ⊖ dünne Sounds ⊖ keine Musik	4 / 10
BALANCE	⊕ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad ⊕ Lernfaktor	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Spannung beim Test ⊖ schmucklose Textmenüs	5 / 10
BEDIENUNG	⊕ simples Mausklick-System ⊖ komplizierter Editor	8 / 10
UMFANG	⊕ viele Brücken... ⊕ ...und Varianten ⊕ Leveleditor	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreich ⊕ mehrere Lösungswege	9 / 10
PHYSIK	⊕ realistisch simuliert ⊕ Statik und Schwingung	10 / 10
BAUTEILE	⊕ alle nützlich ⊕ Varianten ⊖ nur acht Teile	8 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ Tests mit zunehmendem Gewicht ⊕ Suche nach Lösungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SUCHT ERREGENDER BRÜCKEN-BAUKASTEN.

➤ CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett GameStar-Brücke

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L126

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Schnell, ich brauche Hilfe! Bridge Builder hat mich verdorben. Statt über Datenträger plaudere ich mit Alex Beck aus der DVD-Abteilung über Stahlträger. Und während der Belastungstests zerkaue ich reihenweise Bleistifte. Bridge Builder ist Sucht erregend: Ich gebe nicht auf, bevor meine Bauwerke halten – und wenn ich die ganze Nacht Stahlpfeiler pflanzen und Seile spannen muss. Wer sich nicht an der miesen Präsentation stört, muss dieses Spiel haben.

»Suchtstoff«

Ödes Eros-Center

EROTIC EMPIRE

Sündig-schlechter Tabellen-Sex.

Die Wirtschaftssimulation **Erotic Empires** gehört in die Abteilung »Genres, die zu Recht untergingen«. Denn der Titel könnte aus dem letzten Jahrhundert stammen, als deutsche Entwickler für ihre statischen Zahlenschieber-Programme weltweit gefürchtet waren. Als Chef eines Erotikversands klicken Sie sich durch trockene Menüs, um Pornofilmchen und Kalender zu produzieren. Marktstudien sollen dabei helfen, eine florierende Ladenkette zu errichten. Über langweilige Standbildchen engagieren Sie Models, die Sie mit dämlichen Sprüchen wie »Gib mir alles« dazu bringen müssen, sämtliche Hüllen fallen zu lassen. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch vor dem Lagerhallenmenü, wo man erfährt, wie viele Produkte in der nächsten Woche hergestellt werden müssen.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Spiele wie Erotic Empires hatte ich seit CDVs Wet-Desaster glatt verdrängt. Rondomedia versucht über die Sexschiene ein strunz-ödes Spiel an den Mann zu bringen. Beim Beobachten der müde vor sich hin tickenden Verkaufszahlen fallen mir die Augen zu. Selbst »Formel-1-Ralle« wird auf der Suche nach einem »Investment« hier nicht fündig.

»Unsexy Langeweiler«

Voll der Abtörner: unsere völlig unerotische Wäschekollektion.

Wo ist der Sex?

Das alles sieht dermaßen unsexy aus, dass Freunde der gehobenen Erotik lieber gleich den aktuellen Playboy-Kalender bestellen. Aber selbst Fans nüchterner Kalkulationen werden kaum Spaß an dem schlichten Konzept haben. Denn bereits nach wenigen Minuten Spielzeit erwirtschaften Sie fette Gewinne. Lediglich Zufallsereignisse wie ein falsch parkender Chauffeur können kleinere Löcher in die Kasse reißen. MIC

➤ HOTLINE: (0700)766 363 62 0,12 ¤/MIN

EROTIC EMPIRE

GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Rondomedia / Zone 2
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

30

➤ CD/DVD: Test-Check

Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

EMBARGO GEGEN ELFEN

EINFUHR-STOPP. Lange Gesichter bei Import-Spielern: Die Ende November erschienene US-Version von **World of WarCraft** läuft wirklich nur bei Amerikanern, eine extrem pingelige Kreditkartennummern-Abfrage blockt europäische Helden ab. Offensichtlich will Blizzard verhindern, dass Übersee-Abenteurer die ohnehin schon schwer belasteten US-Server stürmen. Komisch: Schließlich müssten doch sämtliche verkauften Exemplare (wie auch mein importiertes) in die Server-Kalkulation einfließen, ganz egal, wo sie gekauft werden. Mein Trost: Besitzer der US-Version sollen damit auch auf Euro-Servern spielen können, sobald die starten – gerüchteweise Ende Januar 2005.

ARMER ALEXANDER. Hören Sie auch dieses leise Surren? Das ist Alexander der Große, der angesichts seiner cross-medialen Neuvermarktung mit Höchstgeschwindigkeit im Grab rotiert. Im Kino erobert in Oliver Stones **Alexander** ein Milchbubi-Feldherr die bekannte Welt, am PC schlägt er sich durch zwei mäßige Spiele-Umsetzungen. Ubisofts Strategietitel mit der Filmlizenz dümpelt wenigstens noch im Mittelmaß, Koch Medias Rollenspiel-Alex-Abzocke ist dagegen richtig grottig. Wir können nur warnen...

INHALT

Saga of Ryzom ____ 100
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed ____ 102
The Fall ____ 104
Alexander: Die Stunde der Helden ____ 106
Neocron 2 ____ 107

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	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	9	
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/04	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
6	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	08/03, 06/04: Addons
7	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
8	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
9	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
10	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
11	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	
12	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
13	The Westerner	Adventure	DTP	Revistronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
14	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
15	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
16	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
17	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
18	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
19	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
20	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
21	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microids	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
22	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
23	Runaway	Adventure	DTP	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	
24	Restricted Area	Action-Rollenspiel	Vidis	Master Creating	11/04	75	5	9	9	8	8	8	7	7	6	8	
25	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	06/02 (84%)	75	8	7	8	7	10	7	6	5	10	7	01/04: Addon

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

Von Sagen und Versagen

SAGA OF RYZOM

Fantasie ist nicht alles: Das Online-Rollenspiel bietet eine schöne Welt, doch die Entwickler haben trotz allen Einfallsreichtums das Design verhunzt.

Ein Sandkasten voller Monster: der Alptraum aller Eltern? Mag sein, vor allem aber eine Umschreibung für **Saga of Ryzom**. Denn das Online-Rollenspiel soll eine komplett formbare Welt bieten, deren Schicksal die Spieler selbst bestimmen – durch Kriege, Eroberungen, Handel und Diplomatie. So weit, so viel versprechend. Doch in der Praxis krankt **Ryzom** neben dem weitgehenden Verzicht auf eine durchgehende Rahmenhandlung an etlichen Detailmängeln.

Gegen zaubernde Psyklopas stürzen wir uns in den Nahkampf.

Im Wüstensand buddelt unsere Sammlerin nach Rohstoffen.

Die Welt ist fantasievoll gestaltet und stellenweise wunderschön: Hier gehen Sie die schwimmende Tryker-Metropole Fairhaven.

Unter der Linde

Entwickler Nevrax hat für **Saga of Ryzom** eine fantasievolle Spielwelt erschaffen: Den Planeten Atys, aus dessen Flanke ein gigantischer Baum wächst. Die Wurzeln des Riesen ziehen sich über die Oberfläche und ragen wie kilometerhohe hölzerne Brücken in den Himmel. In dieser Umgebung leben vier Völker: die kriegerischen Fyros, die mystischen Zorai, die höflichen Tryker und die arroganten Matis. Die unterscheiden sich sowohl optisch als auch in ihrem Lebensraum. Die Zorai etwa hausen im Dschungel, Tryker-Siedlungen schwimmen auf idyllischen Seen. Das Szenario ist ein Mix aus Fantasy und Science-Fiction, Raumschiffe und Raketenwerfer existieren Seite an Seite mit Magie und Monstern. Löblich: Trotz der Mischung wirkt die Welt wie aus einem Guss. Die Sounds sind gelungen – Musik fehlt jedoch.

Fleißige Alleskönner

Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem der vier Völker an. Die Genre-typischen Charakterklassen gibt's in **Ryzom** nicht, stattdessen wählen Sie für Ihren Helden drei Fähigkeits-»Pakete« und kombinieren beliebig Handwerk, Kampf, Magie und Rohstoffabbau. Wenn Sie beispielsweise drei Kampf-Pakete aussuchen, schnetzeln Sie effektiv. Wer zweimal Kampf und einmal Handwerk nimmt, kämpft schlechter, kann aber Waffen und Rüstungen bauen. Im Spielverlauf dürfen Sie alle Fertigkeiten lernen – auch Zauberer können zum Schwert greifen. Die Talente verbessern sich, je öfter Sie sie einsetzen. Fähigkeiten wie Zauber und

ALLER ANFANG IST TEAMWORK

Gegen die zu starken Monster im Startgebiet hat unser Nahkämpfer alleine keine Chance und stirbt häufig.

Wir treffen einen hilfsbereiten Defensiv-Magier. Während er uns heilt, verkloppen wir die Viecher.

Dennoch gibt's viel Leerlauf: Wir regenerieren Lebenspunkte, unser Kumpel Zauberenergie (»Sap«).

Schläge lernen Sie bei Trainern und dürfen sie kombinieren: So entsteht aus Säure- und Angst-Magie ein Giftball, der Monster schädigt und in die Flucht schlägt – erkauft mit Nachteilen bei Energiekosten und Zauberzeit. Dieses dynamische System sorgt für Abwechslung, kein Charakter gleicht anderen.

Kleines Vieh ganz groß

Ihr schönster Zauber nützt nichts, wenn er die Gegner kaum ankratzt. Das passiert Ihnen bei **Ryzom** gleich zu Beginn: Seit Patch 1 sind bereits die Mini-Monster in den Startgebieten so frustrierend kräftig, dass Sie ständig sterben – egal ob als Magier oder Krieger. Zudem zeigt **Ryzom** nicht vorab an, ob ein Gegner Sie angreifen wird, wenn Sie in seine Nähe kommen. Also müssen Sie zunächst in die Todesfalle laufen, um zu lernen, ob ein Vieh attackiert. Die Monster-KI ist schwach: Die Biester greifen stur an und fliehen nicht mal, wenn sie schwer verletzt sind. Unfair: Alle Monster verfolgen Sie, bis Sie tot sind oder sich in die Nähe starker Stadtwachen retten.

Einzelgänger und Gelegenheitsspieler haben folglich keine Chance; **Ryzom** ist auf Teamwork ausgelegt. Sie müssen stets mit einer Party unterwegs sein und einer Gilde angehören, damit die Kollegen im Notfall zu Hilfe eilen. Die abgestimmten Fertigkeiten kommen im Team am besten zur Geltung: Sammler graben nach Rohstoffen, mit denen Handwerker Waffen und Rüstungen für Nah- und Fernkämpfer basteln. Magier heilen aus dem Hintergrund und greifen im Notfall zu Offensivzaubern. Monsterleichen enthalten ebenfalls Rohstoffe, werfen jedoch niemals Waffen oder Rüstungen ab. Daher sind Sie auf den Handel mit anderen Spielern angewiesen. Ein Lob geht an die deutsche Community: Die Abenteurer, die uns im Test begegneten, waren freundlich und hilfsbereit.

Motivations-Tief

Nach rund zwei Monaten wird selbst die Reise mit einer Gruppe langweilig, denn dann haben Sie einen Großteil der Welt und die meisten Monster gesehen. Die fehlende Handlung kostet zudem Motivation: Sie verbringen die meiste Zeit mit Aufleveln (dem so genanntem »Grinden«), ohne klares Ziel vor Augen. Viel zu selten gibt's spannende Ereignisse wie den Angriff einer Armee der insektenartigen Kitin. Auch die Quests sind öde: Anstatt kleiner Geschichten wie in **World of WarCraft** erledigen Sie Standardaufträge à la »Töte Monster« oder »Sammle Rohstoffe«. Die Belagerungen von **Dark Age of Camelot** sind motivierender.

Das textlastige Interface erinnert mit vielen (individuell konfigurierbaren) Fenstern an den Genre-Opa **Everquest 1** (1999): Gerade in Kämpfen verbringen Sie mehr Zeit damit, Texte und Zahlen zu lesen, als das Geschehen auf dem Bildschirm zu betrachten. Zum Beispiel nutzen alle Fähigkeiten einer Kategorie (etwa Kältemagie) gleich aussehende Icons – Sie müssen genau prüfen, wohin Sie klicken. Das solide Kampfsystem orientiert sich an den Online-Konkurrenten: Per Klick auf eine Icon-Leiste lösen Sie Zauber und Schläge aus. Häufige Lags machen flüssiges Spielen zur Zeit selbst mit DSL-Leitung unmöglich. GR

➤ WWW.FLASHPOINT.DE

Stimmige Welt: Im Dschungel leben seltsame Wesen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bezahle ich dafür wirklich Geld? Das Spiel fühlt sich an, als sei es immer noch in der Betatest-Phase. Mit dem Patch 1 haben die Entwickler die Balance gar verschlechtert – bereits die Beta von World of WarCraft machte einen ausgereifteren Eindruck. Die vielen Lags und unfairen Stellen frustrieren, langfristige Motivation durch eine Rahmenhandlung fehlt – nach wenigen Wochen hatte ich Ryzom satt.

Schade eigentlich, denn die schöne, stimmige Welt hat Potenzial. Kurzfristig macht es Spaß, Atys in einer Gilde zu erkunden, Waffen zu bauen und Monster zu verkloppen. Wenn die Entwickler noch Inhalte liefern, könnte das Spiel gut werden. Im jetzigen Stadium ist es unfertig.

»Beta-Niveau«

SAGA OF RYZOM ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Flashpoint / Nevrax	RELEASE (D)	16.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50¤+13¤/Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten Handb.	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, 05/02) Belagerungen in stimmiger Fantasy-Welt. City of Heroes (77, GS 09/04) Als Superheld erkunden Sie eine Online-Metropole.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,8 GHz Intel	2,2 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1800+ GHz AMD	2200+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Stil + Effekte − polygonarm	7 / 10
SOUND	+ gute Soundkulisse − keine Musik	6 / 10
BALANCE	+ verzweigter Talentbaum − anfangs zu schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fantasievolle, offene Welt − keine Story	8 / 10
BEDIENUNG	+ Interface konfigurierbar… − …aber textlastig	5 / 10
UMFANG	+ große, abwechslungsreiche Gebiete + viele Fertigkeiten	9 / 10
QUESTS	− öde Standardaufgaben − keine Geschichten	3 / 10
TEAMWORK	+ alle Fertigkeiten nützlich + flexible Charakterentwicklung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Icon-System − Verfolger zu hartnäckig	7 / 10
ITEMS	+ Gegenstände-Basteln − keine Waffen als Beute	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FANTASIEVOLLES ONLINE-RPG OHNE LANGZEITSPASS.

X-Wing vs. Tie-Fighter

STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHTSPEED

Das erste Addon für Sonys Online-Rollenspielwelt erweitert das Abenteuer um actionlastige Raumkämpfe und motivierendes Schiffs-Tuning.

Dieser TIE-Fighter schüttelt uns nicht mehr ab.

Ausrüstung bauen Sie im Raumhafen ins Schiff ein.

Mit **Jump to Lightspeed** sorgen die Designer von **Star Wars Galaxies** für etwas mehr Film-Flair im bisher recht bodennahen Online-Titel. Neben zwei zusätzlichen Rassen, den Sallustanern und den Ithorianern, warten vier neue Karrieren auf Sie: Als Shipwright investieren Sie in Ingenieurs-Manier Skill-Punkte und Rohstoffe in sechstelliger Höhe in Entwicklung und Bau von Raumschiffen und Zubehörteilen. Damit machen Rebellen-, Imperiums- und Privateer-Piloten für eine sechsstellige Credit-Summe dann den Weltraum unsicher.

Piloten gesucht!

Aktive Piloten müssen die **Star Wars Galaxies**-typischen vier mal vier Skill-Boxen »schichtweise« mit Erfahrungspunkten füllen. Jede komplette Reihe bringt neue Fähigkeiten wie das Herbeirufen von Versorgungsschiffen (Rebellen), Bomber-/Piraten-Unterstützung (Imperium, Privateer) und neue Programme für Bordcomputer und Droiden, die Ihnen im Getümmel helfen. Nach und nach erschließen sich so in sechs Klassen sieben Rebellenraumer, darunter A-, B-, X- und Y-Wing, neun imperiale TIE-Varianten und sieben Privateer-Flieger, inklusive eines YT-1300-Transporters – Han Solo lässt grüßen. Veteranen ab 180 Tagen Spieldauer bekommen gratis eine Luxusyacht. Meisterpiloten versuchen die Blaupausen für das Firespray-Patrouillenboot zu ergattern, in dem Boba Fett unterwegs ist.

Sieg durch Hardware

Der Kampf im All macht zunächst viel Spaß, wenngleich der Sieg weniger von Ihrem Geschick als von der Ausrüstung abhängt: Zu schwache Laser durchdringen hochwertige Schutzschirme gar nicht erst. Zum Glück reparieren Raumstationen gegen klingende Münze auch die kaputtesten Vehikel. Standard-, Angriffs-, Geleitschutz- und Bergungsmissionen sowie rund 130 Einmal-Aufgaben ähnlichen Inhalts sorgen neben vielen Ausrüstungsoptionen während der Pilotenkarriere für Abwechslung. Danach wird das Spiel etwas schal und setzt komplett auf Player-versus-Player-Aktionen von bis zu 20 Piloten starken Gruppen, beziehungsweise auf das Ausschalten feindlicher Korvetten oder Sternenzerstörer – epische Kino-Weltraumschlachten fehlen bislang. RA

➤ HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

ROLAND AUSTINAT roland@gamestar.de

Jump to Lightspeed ist kein X-Wing Alliance und richtet sich vor allem an SWG-Veteranen mit vielen Credits auf der Bank, die Abwechslung vom noch immer etwas ziellosen High-Level-Planeten-Gameplay suchen. Das Addon ist nicht übermäßig lang, in zwei entspannten Wochen sind Sie Meisterpilot. Dann dürfen Sie jedoch mit mehreren Freunden ein Schiff bemannen. Wenn der Captain wilde Ausweichmanöver fliegt, die Laserkanoniere um die Wette feuern und die Bordmechaniker im Schiffsinneren Plasma-Lecks stopfen, kommt Kinostimmung auf.

»Nichts für SWG-Einsteiger«

Angriff auf eine Korellianische Rebellen-Korvette: Der YT-1300-Transporter besitzt drei Geschütze und bietet Platz für eine fünfköpfige Crew und eine Menge Ausrüstung.

JUMP TO LIGHTSPEED ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Activision / Lucas Arts	RELEASE (D)	27.10.2004
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M45

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-RPG.
Final Fantasy 11 (80, GS 12/04) Anfangs zähes, später prächtiges Japano-Abenteuer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	933 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	900 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	1024 MB RAM	1024 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	(inkl. SWG)	(inkl. SWG)	(inkl. SWG)

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ wunderschönes Weltall	⊕ tolle Explosionseffekte	8 / 10
SOUND	⊕ Kino-Soundeffekte und -Musik	⊖ keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ spürbare Item-Auswirkungen	⊖ fast zu flache Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Star-Wars-Atmosphäre	⊖ wenig High-Level-Gameplay	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ gute Maussteuerung	⊕ Zielen auf Schiffskomponenten	8 / 10
UMFANG	⊕ viele Schiffe und Items	⊖ mangelnde Langzeitmotivation	7 / 10
QUESTS	⊕ viele Missionstypen…	⊖ …die sich dennoch ähneln	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ vier Karrieren, zwei Rassen	⊖ Schiffe karrierespezifisch	9 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ Weltraumspiel-Action	⊖ starke Gegner unverwundbar	8 / 10
ITEMS	⊕ viele Upgrades, Reverse-Engineering	⊖ hohe Item-Kosten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ACTIONREICHE GALAXIES-ERWEITERUNG FÜR EXPERTEN.

Bugfixing kommt vor dem Fall

THE FALL

Silver Styles fehlerhaftes Spiel erhitzt die Gemüter – wir geben mit Patch 1.5 Entwarnung.

In Gefechten können Sie jederzeit pausieren und in Ruhe Heilen und Waffen wechseln.

Endlich mal wieder ein richtiges Rollenspiel im Endzeitszenario! Doch die haarscharf nach unserem Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erschienene Verkaufsversion von **The Fall** strotzt vor Fehlern. Fünf Patches später ist die Welt nun weitgehend in Ordnung – und wir machen uns auf, die Rätsel der **Last Days of Gaia** (so der Untertitel) zu erforschen.

Der gesprengte Bunker bringt 120 Erfahrungspunkte.

Auf der schmucklosen Karte reisen Sie von Ort zu Ort.

Neue Welt – alte Rache

Ein gutes Stündchen brauchen wir, um uns mit der Perspektiven-Steuerung von **The Fall** vertraut zu machen, die schon mal Gebäude zwischen Held und Betrachter setzt. Doch dann halten wir unser maximal sechsköpfiges Team fast immer im Blick, wenn unser Raubein samt Rest-Quintett auf Rachefeldzug geht. Denn fast unsere gesamte Familie wurde bei einem Überfall der Ratskull-Gang getötet, deren Vernichtung auch gleich ganz oben auf der Tagesordnung steht. Das ist jedoch nur der Auftakt zu einer dichten Story um eine verschollene Schwester, angereichert mit Machtkämpfen, Verrat und mehreren überraschenden Wendungen.

Zonen-Reisender

Die Welt von **The Fall** besteht aus Zonen, zwischen denen man per Karte hin- und herreist. Fast überall treffen Sie auf auskunftsfreudige Bewohner, die jede Menge Unteraufgaben parat halten. Die sind (wie die Hauptquests) sehr häufig mehrstufig und lassen sich auf mehrere Arten lösen. Ein Schwachpunkt: Oft führt Gewalt zum Ziel, ohne irgendwelche Konsequenzen. Sie erschießen zum Beispiel einen NPC, berauben ihn und bekommen so den Gegenstand, für den Sie sonst mehrere Unteraufgaben hätten lösen müssen. Bei einigen wichtigen Quests ist diese Möglichkeit immerhin gesperrt. Aber es gibt auch originelle Rätsel: So verstecken Sie eine Bombe in einem Leichnam, um Freunde des Toten ebenfalls ins Jenseits zu befördern.

Neben Charakterwerten wie Stärke, Beweglichkeit und Charisma locken durch Erfahrungspunkte ausbaubare Spezialskills. Ein guter Mechaniker kann Geräte reparieren, die ein Normalo nur mit teuren Ersatzteilen wieder in Schuss bringt. Survival-Spezialisten ziehen erlegten Tieren Häute ab, die sie gewinnbringend verkaufen.

Optisch ist **The Fall** sehr stimmig, obwohl ein paar Farbsprengsel innerhalb der vielen Brauntöne nicht geschadet hätten. Dazu dröhnt ein epischer Soundtrack, der gut zur dichten Atmosphäre passt. MIC

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

THE FALL ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Silver Style	RELEASE (D)	19.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 2 CDs, 100 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, GS 02/04) Rollenspiel mit Spitzen-Kampfsystem. Restricted Area (75, GS 11/04) Reinrassiges Action-Rollenspiel, dünnere Story.

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	1,2 GHZ AMD	XP 1600+ 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	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ getragene Waffen sichtbar ⊖ Items zu fitzelig	8 / 10
SOUND	⊕ epischer Soundtrack ⊖ merkwürdige Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ jederzeit umschaltbarer Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ sehr stimmiges Endzeitszenario	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ fummelige Perspektivenwahl ⊖ merkwürdige Laufwege	6 / 10
UMFANG	⊕ tonnenweise Nebenquests, teilweise mit der Story verknüpft	9 / 10
QUESTS	⊕ mehrere, sehr unterschiedliche Lösungswege	10 / 10
WAFFEN	⊕ unterschiedlichste Waffentypen	7 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ jederzeit pausierbar ⊖ Helden agieren manchmal komisch	9 / 10
CHARAKTERENTW.	⊕ Spezialisierung ermöglicht neue Aktionen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: TOLLE STORY, VIELE DESIGNSCHNITZER.

82 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M44

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Menno! Liebe Silver Styles, warum habt Ihr The Fall nicht die sechs Monate zusätzlicher Entwicklungszeit gegönnt, die es noch gebraucht hätte? Dann wäre uns allen die leidige Bug-Geschichte erspart geblieben und aus eurem Projekt wäre der erhoffte Kracher geworden. So bleibt ein gewöhnungsbedürftig steuerbares Rollenspiel, das bei der exzellenten Story und den meistens stimmigen Rätseln punktet. Dumme Schnitzer wie sehr spät eingeblendete Itembeschreibungen bleiben aber. Trotzdem, für Genre-Fans ein Muss.

»Zu früh veröffentlicht!«

Griechische Fürsten tragen Helme mit Bürsten

ALEXANDER DIE STUNDE DER HELDEN

Achtung, Etikettenschwindel: Wer auf das Spiel zum Kinofilm hofft, blättere in den Strategieteil. Hier gibt's nur den Verriss zum Abklatsch.

Mitten im hektischen Schlachtengetümmel verliert man leicht den Überblick.

Wer mal wieder keine eigenen Ideen hat und von Spiel-Design nichts versteht, lässt seinen Titel entweder gleich in der Schublade verschwinden, oder er vermarktet ihn auf Koch-Media-Art: Wie schon vor drei Jahren bei **Pearl Harbor** hängt man sich an eine nicht schützbare Lizenz eines aktuellen Films (in diesem Fall **Alexander**) an und hofft auf unbedarfte Kunden. Im Action-Rollenspiel **Alexander – Die Stunde der Helden** können Sie froh sein, wenn Sie überhaupt auf den Helden treffen.

Trio ohne Alex

Im Mittelpunkt der Story stehen drei Freunde Alexanders, die als »griechische Spezialeinheit« (so das Handbuch) Aufträge erledigen. Mit den echten Schlachten Alexanders haben die aber nichts zu tun. Doch das vergessen Sie schnell, wenn Sie auf die ersten hampelig animierten Gegner in grobpolygoniger Kulisse treffen. Wer dann nicht per Leertaste pausiert, hat schon verloren. Denn unser Heldentrio agiert blöde, läuft bescheuerte Umwege und lässt sich dabei verdreschen. Doch auch mit zugeschalteter Ruhe müssen Sie sich durch krümelige Menüs fummeln, um die ausbaubaren Spezialfähigkeiten wie »Rundumschlag« oder »Entwaffnen« anzuwenden. Immerhin bringen erlegte Gegner unseren Helden Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Werte für Konstitution, Kraft und den Umgang mit den Waffentypen (Nah, Fern, Einhand, Zweihand) investieren.

Mehrstufige Missionen

Die Aufträge sind hübsch abwechslungsreich geraten: Sie müssen zwei oder drei Hauptaufgaben lösen, die sich mittendrin immer wieder ändern. So sollen Sie zuerst einem Händler nachspionieren, ihn dann als Verräter entlarven und schließlich seine Auftraggeber töten.

Wer sich an die maue 3D-Optik gewöhnt hat, wird auch die generische Dudelmusik ertragen, die von einem automatischen Kompositionsprogramm erstellt sein könnte. Um dem ganzen klangtechnisch die Krone aufzusetzen, hat man die Sprachausgabe weggelassen. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN

Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihre Helden neu aus.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Dass Alexander bockeschwer ist, kann ich dem Spiel verzeihen. Mit viel Speichern und Laden meistert man die Levels irgendwann. Doch frage ich mich, warum ich das tun sollte? Denn trotz wechselnder Aufträge bleibt die Story lahm, Antik-Schlachtenflair kommt niemals auf. Und dann diese kantige Grafik. Wenn's mich in die Antike zieht, spiele ich lieber eine Partie Age of Mythology.

»Nur ein lahmer Trittbrettfahrer«

ALEXANDER – STUNDE DER HELDEN ACTION-ROLLENSP.

PUBLISHER	Koch Media / Meridian 93	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M7

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Großartige motivierende Klick-&-Sammel-Orgie. Dungeon Siege (75, GS 06/02) Etwas steriles Action-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHZ AMD	1300+ AMD	2,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ viele Polygonkanten ⊖ Standardtexturen	5 / 10
SOUND	⊖ keine Sprachausgabe ⊖ langweilige Musik	4 / 10
BALANCE	⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt sehr stark	2 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ kein »altes Griechenland«-Flair	4 / 10
BEDIENUNG	⊖ sehr umständliche und fieselig-kleine Menüstrukturen	4 / 10
UMFANG	⊕ zehn lange Missionen ⊖ überflüssiger Arena-Modus	7 / 10
QUESTS	⊕ abwechslungsreiche Aufträge ⊕ Unteraufgaben	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ drei Charaktere... ⊖ ...weisen aber kaum Eigenheiten auf	6 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ mitkämpfende NPCs ⊖ Gefechte verlaufen viel zu hektisch	6 / 10
ITEMS	⊖ Standardgegenstände, die man schon x-mal gesehen hat.	6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAUSO SCHWER WIE ÖDE, KEINE FILMLIZENZ.

Online-Einsteiger, Finger weg!

NEOCRON 2

Als kostenloses Addon geplant, geht das deutsche Online-Rollenspiel mit Science-Fiction-Szenario nun zum Vollpreis an den Start – inklusive der nervigen Schwächen des Vorgängers.

Vor zwei Jahren entwickelte sich eine kleine, aber eingeschworene Gemeinde um das deutsche Online-Rollenspiel **Neocron** – trotz (oder vielleicht gerade wegen) der auf Tüftel-Freaks zugeschnittenen Spielmechanik. Nun löst Reakktors Fortsetzung **Neocron 2** den Vorgänger ab. Doch die Entwickler haben nichts aus ihren früheren Fehlern gelernt.

Mit Gewehren gegen Spinnen

Zu Beginn wählen Sie aus zwölf Klassen einen Charakter, den so genannten Runner. Der Straßen-Samurai etwa ist ein wendiger Nahkämpfer, während sich ein Soldat eher auf dicke Wummen verlässt. Feldärzte hingegen kämpfen nicht, sondern heilen aus dem Hintergrund. Der Einstieg in das Spiel verläuft wie in **Neocron** extrem zäh. Die ersten 20 Stunden verbringen Sie in der Kanalisation bei der Jagd auf Spinnen und Ratten, um nach und nach die Charakterwerte Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit und psionische Kräfte zu verbessern. Die Aufträge ähneln sich stark: Ständig töten Sie Ungeziefer, liefern Pakete aus oder recyceln Abfall, um ihn zu verkaufen. Zudem bringen frühe Missionen kaum Geld – bessere Waffen können Sie sich wegen überteuerten Preisen deshalb erst viel später leisten. Dazwischen gibt's viel Leerlauf, eine verbindende Story fehlt. Erst in höheren Levelbereichen und im Team mit anderen Runnern kommt Spannung auf, etwa bei der Eroberung eines Außenpostens im Ödland.

Ein Inquisitor heizt einem Kanal-Mutanten ein.

Mit einem Soldaten und einem Heiler im Team lauern wir mächtigen Aggressors auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Den Vorgänger habe ich trotz coolem Szenario nach kurzer Zeit von meiner Festplatte verbannt, denn das Spiel ließ mich als Einsteiger in jeder Hinsicht komplett allein. Nicht besser Teil 2: Neulinge kloppen sich in öden Missionen mit den immergleichen Insekten – ein roter Faden fehlt. Unzählige Aufstiegs-Möglichkeiten und die große, stimmige Welt entschädigen jedoch geduldige Runner. Online-Spieler mit viel Zeit und Geduld können einen Blick riskieren.

»Nur für Neocron-Freaks«

Tristes Abenteuer

Optisch liegt **Neocron 2** im Durchschnitt. Die Städte sind zwar dank überarbeiteter Grafik-Engine detaillierter als in Teil 1, Figuren sowie Effekte können jedoch aktuellen Titeln wie **Lineage 2** nicht das Wasser reichen. Die stimmige Klangkulisse passt: Jedes Stadtviertel hat seine eigene Musik- und Geräuschuntermalung. Die abwechslungsarmen Waffen- sowie Zauber-Sounds nerven aber schon früh. Nach einem Freimonat werden je nach Abo-Laufzeit bis zu 13 Euro monatliche Gebühren fällig. DM

➤ HOTLINE: (0190) 824 663 1,86¤/MIN

NEOCRON 2 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	10tacle / Reakktor	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 ¤ + 13 ¤/Monat
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 3 CDs, 156 S. Handb., Karte	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Star-Wars-Online-Welt mit Balancemängeln. City of Heroes (77, GS 09/04) Innovatives Online-Rollenspiel über Superhelden.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1400+ GHz AMD	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Landschaften	⊖ polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	⊕ stimmige Geräuschkulisse	⊖ in Kämpfen schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	⊖ komplizierter Einstieg	⊖ Stärken der Gegner oft unklar	3 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ düsteres Science-fiction-Ambiente	⊖ leblos	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ Ego-Shooter-Steuerung	⊖ fummeliges Interface	6 / 10
UMFANG	⊕ eine zusätzliche Mega-City	⊕ weitläufige Außenareale	9 / 10
QUESTS	⊕ nur in Partys interessant	⊖ kaum Abwechslung	4 / 10
TEAMWORK	⊕ 12 Klassen	⊕ viele Spezialisierungsmöglichkeiten	9 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ dynamisch	⊖ Schadensursachen meist unklar	7 / 10
ITEMS	⊕ unzählige Waffen und Psi-Kräfte	⊕ eigene Blaupausen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ZÄHES ONLINE-LEVELN FÜR FORTGESCHRITTENE.

Von Sagen und Versagen

SAGA OF RYZOM

Fantasie ist nicht alles: Das Online-Rollenspiel bietet eine schöne Welt, doch die Entwickler haben trotz allen Einfallsreichtums das Design verhunzt.

Ein Sandkasten voller Monster: der Alptraum aller Eltern? Mag sein, vor allem aber eine Umschreibung für **Saga of Ryzom**. Denn das Online-Rollenspiel soll eine komplett formbare Welt bieten, deren Schicksal die Spieler selbst bestimmen – durch Kriege, Eroberungen, Handel und Diplomatie. So weit, so viel versprechend. Doch in der Praxis krankt **Ryzom** neben dem weitgehenden Verzicht auf eine durchgehende Rahmenhandlung an etlichen Detailmängeln.

Gegen zaubernde Psyklopas stürzen wir uns in den Nahkampf.

Im Wüstensand buddelt unsere Sammlerin nach Rohstoffen.

Die Welt ist fantasievoll gestaltet und stellenweise wunderschön: Hier gehen Sie die schwimmende Tryker-Metropole Fairhaven.

Unter der Linde

Entwickler Nevrax hat für **Saga of Ryzom** eine fantasievolle Spielwelt erschaffen: Den Planeten Atys, aus dessen Flanke ein gigantischer Baum wächst. Die Wurzeln des Riesen ziehen sich über die Oberfläche und ragen wie kilometerhohe hölzerne Brücken in den Himmel. In dieser Umgebung leben vier Völker: die kriegerischen Fyros, die mystischen Zorai, die höflichen Tryker und die arroganten Matis. Die unterscheiden sich sowohl optisch als auch in ihrem Lebensraum. Die Zorai etwa hausen im Dschungel, Tryker-Siedlungen schwimmen auf idyllischen Seen. Das Szenario ist ein Mix aus Fantasy und Science-Fiction, Raumschiffe und Raketenwerfer existieren Seite an Seite mit Magie und Monstern. Löblich: Trotz der Mischung wirkt die Welt wie aus einem Guss. Die Sounds sind gelungen – Musik fehlt jedoch.

Fleißige Alleskönner

Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem der vier Völker an. Die Genre-typischen Charakterklassen gibt's in **Ryzom** nicht, stattdessen wählen Sie für Ihren Helden drei Fähigkeits-»Pakete« und kombinieren beliebig Handwerk, Kampf, Magie und Rohstoffabbau. Wenn Sie beispielsweise drei Kampf-Pakete aussuchen, schnetzeln Sie effektiv. Wer zweimal Kampf und einmal Handwerk nimmt, kämpft schlechter, kann aber Waffen und Rüstungen bauen. Im Spielverlauf dürfen Sie alle Fertigkeiten lernen – auch Zauberer können zum Schwert greifen. Die Talente verbessern sich, je öfter Sie sie einsetzen. Fähigkeiten wie Zauber und

ALLER ANFANG IST TEAMWORK

Gegen die zu starken Monster im Startgebiet hat unser Nahkämpfer alleine keine Chance und stirbt häufig.

Wir treffen einen hilfsbereiten Defensiv-Magier. Während er uns heilt, verkloppen wir die Viecher.

Dennoch gibt's viel Leerlauf: Wir regenerieren Lebenspunkte, unser Kumpel Zauberenergie (»Sap«).

Schläge lernen Sie bei Trainern und dürfen sie kombinieren: So entsteht aus Säure- und Angst-Magie ein Giftball, der Monster schädigt und in die Flucht schlägt – erkauft mit Nachteilen bei Energiekosten und Zauberzeit. Dieses dynamische System sorgt für Abwechslung, kein Charakter gleicht anderen.

Kleines Vieh ganz groß

Ihr schönster Zauber nützt nichts, wenn er die Gegner kaum ankratzt. Das passiert Ihnen bei **Ryzom** gleich zu Beginn: Seit Patch 1 sind bereits die Mini-Monster in den Startgebieten so frustrierend kräftig, dass Sie ständig sterben – egal ob als Magier oder Krieger. Zudem zeigt **Ryzom** nicht vorab an, ob ein Gegner Sie angreifen wird, wenn Sie in seine Nähe kommen. Also müssen Sie zunächst in die Todesfalle laufen, um zu lernen, ob ein Vieh attackiert. Die Monster-KI ist schwach: Die Biester greifen stur an und fliehen nicht mal, wenn sie schwer verletzt sind. Unfair: Alle Monster verfolgen Sie, bis Sie tot sind oder sich in die Nähe starker Stadtwachen retten.

Einzelgänger und Gelegenheitsspieler haben folglich keine Chance; **Ryzom** ist auf Teamwork ausgelegt. Sie müssen stets mit einer Party unterwegs sein und einer Gilde angehören, damit die Kollegen im Notfall zu Hilfe eilen. Die abgestimmten Fertigkeiten kommen im Team am besten zur Geltung: Sammler graben nach Rohstoffen, mit denen Handwerker Waffen und Rüstungen für Nah- und Fernkämpfer basteln. Magier heilen aus dem Hintergrund und greifen im Notfall zu Offensivzaubern. Monsterleichen enthalten ebenfalls Rohstoffe, werfen jedoch niemals Waffen oder Rüstungen ab. Daher sind Sie auf den Handel mit anderen Spielern angewiesen. Ein Lob geht an die deutsche Community: Die Abenteurer, die uns im Test begegneten, waren freundlich und hilfsbereit.

Motivations-Tief

Nach rund zwei Monaten wird selbst die Reise mit einer Gruppe langweilig, denn dann haben Sie einen Großteil der Welt und die meisten Monster gesehen. Die fehlende Handlung kostet zudem Motivation: Sie verbringen die meiste Zeit mit Aufleveln (dem so genanntem »Grinden«), ohne klares Ziel vor Augen. Viel zu selten gibt's spannende Ereignisse wie den Angriff einer Armee der insektenartigen Kitin. Auch die Quests sind öde: Anstatt kleiner Geschichten wie in **World of WarCraft** erledigen Sie Standardaufträge à la »Töte Monster« oder »Sammle Rohstoffe«. Die Belagerungen von **Dark Age of Camelot** sind motivierender.

Das textlastige Interface erinnert mit vielen (individuell konfigurierbaren) Fenstern an den Genre-Opa **Everquest 1** (1999): Gerade in Kämpfen verbringen Sie mehr Zeit damit, Texte und Zahlen zu lesen, als das Geschehen auf dem Bildschirm zu betrachten. Zum Beispiel nutzen alle Fähigkeiten einer Kategorie (etwa Kältemagie) gleich aussehende Icons – Sie müssen genau prüfen, wohin Sie klicken. Das solide Kampfsystem orientiert sich an den Online-Konkurrenten: Per Klick auf eine Icon-Leiste lösen Sie Zauber und Schläge aus. Häufige Lags machen flüssiges Spielen zur Zeit selbst mit DSL-Leitung unmöglich. GR

➤ WWW.FLASHPOINT.DE

Stimmige Welt: Im Dschungel leben seltsame Wesen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bezahle ich dafür wirklich Geld? Das Spiel fühlt sich an, als sei es immer noch in der Betatest-Phase. Mit dem Patch 1 haben die Entwickler die Balance gar verschlechtert – bereits die Beta von World of WarCraft machte einen ausgereifteren Eindruck. Die vielen Lags und unfairen Stellen frustrieren, langfristige Motivation durch eine Rahmenhandlung fehlt – nach wenigen Wochen hatte ich Ryzom satt.

Schade eigentlich, denn die schöne, stimmige Welt hat Potenzial. Kurzfristig macht es Spaß, Atys in einer Gilde zu erkunden, Waffen zu bauen und Monster zu verkloppen. Wenn die Entwickler noch Inhalte liefern, könnte das Spiel gut werden. Im jetzigen Stadium ist es unfertig.

»Beta-Niveau«

SAGA OF RYZOM ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Flashpoint / Nevrax	RELEASE (D)	16.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50¤+13¤/Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten Handb.	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, 05/02) Belagerungen in stimmiger Fantasy-Welt. City of Heroes (77, GS 09/04) Als Superheld erkunden Sie eine Online-Metropole.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,8 GHz Intel	2,2 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1800+ GHz AMD	2200+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Stil + Effekte − polygonarm	7 / 10
SOUND	+ gute Soundkulisse − keine Musik	6 / 10
BALANCE	+ verzweigter Talentbaum − anfangs zu schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fantasievolle, offene Welt − keine Story	8 / 10
BEDIENUNG	+ Interface konfigurierbar… − …aber textlastig	5 / 10
UMFANG	+ große, abwechslungsreiche Gebiete + viele Fertigkeiten	9 / 10
QUESTS	− öde Standardaufgaben − keine Geschichten	3 / 10
TEAMWORK	+ alle Fertigkeiten nützlich + flexible Charakterentwicklung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Icon-System − Verfolger zu hartnäckig	7 / 10
ITEMS	+ Gegenstände-Basteln − keine Waffen als Beute	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FANTASIEVOLLES ONLINE-RPG OHNE LANGZEITSPASS.

X-Wing vs. Tie-Fighter

STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHTSPEED

Das erste Addon für Sonys Online-Rollenspielwelt erweitert das Abenteuer um actionlastige Raumkämpfe und motivierendes Schiffs-Tuning.

Dieser TIE-Fighter schüttelt uns nicht mehr ab.

Ausrüstung bauen Sie im Raumhafen ins Schiff ein.

Mit **Jump to Lightspeed** sorgen die Designer von **Star Wars Galaxies** für etwas mehr Film-Flair im bisher recht bodennahen Online-Titel. Neben zwei zusätzlichen Rassen, den Sallustanern und den Ithorianern, warten vier neue Karrieren auf Sie: Als Shipwright investieren Sie in Ingenieurs-Manier Skill-Punkte und Rohstoffe in sechstelliger Höhe in Entwicklung und Bau von Raumschiffen und Zubehörteilen. Damit machen Rebellen-, Imperiums- und Privateer-Piloten für eine sechsstellige Credit-Summe dann den Weltraum unsicher.

Piloten gesucht!

Aktive Piloten müssen die **Star Wars Galaxies**-typischen vier mal vier Skill-Boxen »schichtweise« mit Erfahrungspunkten füllen. Jede komplette Reihe bringt neue Fähigkeiten wie das Herbeirufen von Versorgungsschiffen (Rebellen), Bomber-/Piraten-Unterstützung (Imperium, Privateer) und neue Programme für Bordcomputer und Droiden, die Ihnen im Getümmel helfen. Nach und nach erschließen sich so in sechs Klassen sieben Rebellenraumer, darunter A-, B-, X- und Y-Wing, neun imperiale TIE-Varianten und sieben Privateer-Flieger, inklusive eines YT-1300-Transporters – Han Solo lässt grüßen. Veteranen ab 180 Tagen Spieldauer bekommen gratis eine Luxusyacht. Meisterpiloten versuchen die Blaupausen für das Firespray-Patrouillenboot zu ergattern, in dem Boba Fett unterwegs ist.

Sieg durch Hardware

Der Kampf im All macht zunächst viel Spaß, wenngleich der Sieg weniger von Ihrem Geschick als von der Ausrüstung abhängt: Zu schwache Laser durchdringen hochwertige Schutzschirme gar nicht erst. Zum Glück reparieren Raumstationen gegen klingende Münze auch die kaputtesten Vehikel. Standard-, Angriffs-, Geleitschutz- und Bergungsmissionen sowie rund 130 Einmal-Aufgaben ähnlichen Inhalts sorgen neben vielen Ausrüstungsoptionen während der Pilotenkarriere für Abwechslung. Danach wird das Spiel etwas schal und setzt komplett auf Player-versus-Player-Aktionen von bis zu 20 Piloten starken Gruppen, beziehungsweise auf das Ausschalten feindlicher Korvetten oder Sternenzerstörer – epische Kino-Weltraumschlachten fehlen bislang. RA

➤ HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

ROLAND AUSTINAT roland@gamestar.de

Jump to Lightspeed ist kein X-Wing Alliance und richtet sich vor allem an SWG-Veteranen mit vielen Credits auf der Bank, die Abwechslung vom noch immer etwas ziellosen High-Level-Planeten-Gameplay suchen. Das Addon ist nicht übermäßig lang, in zwei entspannten Wochen sind Sie Meisterpilot. Dann dürfen Sie jedoch mit mehreren Freunden ein Schiff bemannen. Wenn der Captain wilde Ausweichmanöver fliegt, die Laserkanoniere um die Wette feuern und die Bordmechaniker im Schiffsinneren Plasma-Lecks stopfen, kommt Kinostimmung auf.

»Nichts für SWG-Einsteiger«

Angriff auf eine Korellianische Rebellen-Korvette: Der YT-1300-Transporter besitzt drei Geschütze und bietet Platz für eine fünfköpfige Crew und eine Menge Ausrüstung.

JUMP TO LIGHTSPEED ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Activision / Lucas Arts	RELEASE (D)	27.10.2004
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M45

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-RPG.
Final Fantasy 11 (80, GS 12/04) Anfangs zähes, später prächtiges Japano-Abenteuer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	933 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	900 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	1024 MB RAM	1024 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	(inkl. SWG)	(inkl. SWG)	(inkl. SWG)

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ wunderschönes Weltall	⊕ tolle Explosionseffekte	8 / 10
SOUND	⊕ Kino-Soundeffekte und -Musik	⊖ keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ spürbare Item-Auswirkungen	⊖ fast zu flache Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Star-Wars-Atmosphäre	⊖ wenig High-Level-Gameplay	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ gute Maussteuerung	⊕ Zielen auf Schiffskomponenten	8 / 10
UMFANG	⊕ viele Schiffe und Items	⊖ mangelnde Langzeitmotivation	7 / 10
QUESTS	⊕ viele Missionstypen…	⊖ …die sich dennoch ähneln	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ vier Karrieren, zwei Rassen	⊖ Schiffe karrierespezifisch	9 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ Weltraumspiel-Action	⊖ starke Gegner unverwundbar	8 / 10
ITEMS	⊕ viele Upgrades, Reverse-Engineering	⊖ hohe Item-Kosten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ACTIONREICHE GALAXIES-ERWEITERUNG FÜR EXPERTEN.

Bugfixing kommt vor dem Fall

THE FALL

Silver Styles fehlerhaftes Spiel erhitzt die Gemüter – wir geben mit Patch 1.5 Entwarnung.

In Gefechten können Sie jederzeit pausieren und in Ruhe Heilen und Waffen wechseln.

Endlich mal wieder ein richtiges Rollenspiel im Endzeitszenario! Doch die haarscharf nach unserem Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erschienene Verkaufsversion von **The Fall** strotzt vor Fehlern. Fünf Patches später ist die Welt nun weitgehend in Ordnung – und wir machen uns auf, die Rätsel der **Last Days of Gaia** (so der Untertitel) zu erforschen.

Der gesprengte Bunker bringt 120 Erfahrungspunkte.

Auf der schmucklosen Karte reisen Sie von Ort zu Ort.

Neue Welt – alte Rache

Ein gutes Stündchen brauchen wir, um uns mit der Perspektiven-Steuerung von **The Fall** vertraut zu machen, die schon mal Gebäude zwischen Held und Betrachter setzt. Doch dann halten wir unser maximal sechsköpfiges Team fast immer im Blick, wenn unser Raubein samt Rest-Quintett auf Rachefeldzug geht. Denn fast unsere gesamte Familie wurde bei einem Überfall der Ratskull-Gang getötet, deren Vernichtung auch gleich ganz oben auf der Tagesordnung steht. Das ist jedoch nur der Auftakt zu einer dichten Story um eine verschollene Schwester, angereichert mit Machtkämpfen, Verrat und mehreren überraschenden Wendungen.

Zonen-Reisender

Die Welt von **The Fall** besteht aus Zonen, zwischen denen man per Karte hin- und herreist. Fast überall treffen Sie auf auskunftsfreudige Bewohner, die jede Menge Unteraufgaben parat halten. Die sind (wie die Hauptquests) sehr häufig mehrstufig und lassen sich auf mehrere Arten lösen. Ein Schwachpunkt: Oft führt Gewalt zum Ziel, ohne irgendwelche Konsequenzen. Sie erschießen zum Beispiel einen NPC, berauben ihn und bekommen so den Gegenstand, für den Sie sonst mehrere Unteraufgaben hätten lösen müssen. Bei einigen wichtigen Quests ist diese Möglichkeit immerhin gesperrt. Aber es gibt auch originelle Rätsel: So verstecken Sie eine Bombe in einem Leichnam, um Freunde des Toten ebenfalls ins Jenseits zu befördern.

Neben Charakterwerten wie Stärke, Beweglichkeit und Charisma locken durch Erfahrungspunkte ausbaubare Spezialskills. Ein guter Mechaniker kann Geräte reparieren, die ein Normalo nur mit teuren Ersatzteilen wieder in Schuss bringt. Survival-Spezialisten ziehen erlegten Tieren Häute ab, die sie gewinnbringend verkaufen.

Optisch ist **The Fall** sehr stimmig, obwohl ein paar Farbsprengsel innerhalb der vielen Brauntöne nicht geschadet hätten. Dazu dröhnt ein epischer Soundtrack, der gut zur dichten Atmosphäre passt. MIC

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

THE FALL ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Silver Style	RELEASE (D)	19.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 2 CDs, 100 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, GS 02/04) Rollenspiel mit Spitzen-Kampfsystem. Restricted Area (75, GS 11/04) Reinrassiges Action-Rollenspiel, dünnere Story.

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	1,2 GHZ AMD	XP 1600+ 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	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ getragene Waffen sichtbar ⊖ Items zu fitzelig	8 / 10
SOUND	⊕ epischer Soundtrack ⊖ merkwürdige Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ jederzeit umschaltbarer Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ sehr stimmiges Endzeitszenario	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ fummelige Perspektivenwahl ⊖ merkwürdige Laufwege	6 / 10
UMFANG	⊕ tonnenweise Nebenquests, teilweise mit der Story verknüpft	9 / 10
QUESTS	⊕ mehrere, sehr unterschiedliche Lösungswege	10 / 10
WAFFEN	⊕ unterschiedlichste Waffentypen	7 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ jederzeit pausierbar ⊖ Helden agieren manchmal komisch	9 / 10
CHARAKTERENTW.	⊕ Spezialisierung ermöglicht neue Aktionen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: TOLLE STORY, VIELE DESIGNSCHNITZER.

82 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M44

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Menno! Liebe Silver Styles, warum habt Ihr The Fall nicht die sechs Monate zusätzlicher Entwicklungszeit gegönnt, die es noch gebraucht hätte? Dann wäre uns allen die leidige Bug-Geschichte erspart geblieben und aus eurem Projekt wäre der erhoffte Kracher geworden. So bleibt ein gewöhnungsbedürftig steuerbares Rollenspiel, das bei der exzellenten Story und den meistens stimmigen Rätseln punktet. Dumme Schnitzer wie sehr spät eingeblendete Itembeschreibungen bleiben aber. Trotzdem, für Genre-Fans ein Muss.

»Zu früh veröffentlicht!«

Griechische Fürsten tragen Helme mit Bürsten

ALEXANDER DIE STUNDE DER HELDEN

Achtung, Etikettenschwindel: Wer auf das Spiel zum Kinofilm hofft, blättere in den Strategieteil. Hier gibt's nur den Verriss zum Abklatsch.

Mitten im hektischen Schlachtengetümmel verliert man leicht den Überblick.

Wer mal wieder keine eigenen Ideen hat und von Spiel-Design nichts versteht, lässt seinen Titel entweder gleich in der Schublade verschwinden, oder er vermarktet ihn auf Koch-Media-Art: Wie schon vor drei Jahren bei **Pearl Harbor** hängt man sich an eine nicht schützbare Lizenz eines aktuellen Films (in diesem Fall **Alexander**) an und hofft auf unbedarfte Kunden. Im Action-Rollenspiel **Alexander – Die Stunde der Helden** können Sie froh sein, wenn Sie überhaupt auf den Helden treffen.

Trio ohne Alex

Im Mittelpunkt der Story stehen drei Freunde Alexanders, die als »griechische Spezialeinheit« (so das Handbuch) Aufträge erledigen. Mit den echten Schlachten Alexanders haben die aber nichts zu tun. Doch das vergessen Sie schnell, wenn Sie auf die ersten hampelig animierten Gegner in grobpolygoniger Kulisse treffen. Wer dann nicht per Leertaste pausiert, hat schon verloren. Denn unser Heldentrio agiert blöde, läuft bescheuerte Umwege und lässt sich dabei verdreschen. Doch auch mit zugeschalteter Ruhe müssen Sie sich durch krümelige Menüs fummeln, um die ausbaubaren Spezialfähigkeiten wie »Rundumschlag« oder »Entwaffnen« anzuwenden. Immerhin bringen erlegte Gegner unseren Helden Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Werte für Konstitution, Kraft und den Umgang mit den Waffentypen (Nah, Fern, Einhand, Zweihand) investieren.

Mehrstufige Missionen

Die Aufträge sind hübsch abwechslungsreich geraten: Sie müssen zwei oder drei Hauptaufgaben lösen, die sich mittendrin immer wieder ändern. So sollen Sie zuerst einem Händler nachspionieren, ihn dann als Verräter entlarven und schließlich seine Auftraggeber töten.

Wer sich an die maue 3D-Optik gewöhnt hat, wird auch die generische Dudelmusik ertragen, die von einem automatischen Kompositionsprogramm erstellt sein könnte. Um dem ganzen klangtechnisch die Krone aufzusetzen, hat man die Sprachausgabe weggelassen. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN

Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihre Helden neu aus.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Dass Alexander bockeschwer ist, kann ich dem Spiel verzeihen. Mit viel Speichern und Laden meistert man die Levels irgendwann. Doch frage ich mich, warum ich das tun sollte? Denn trotz wechselnder Aufträge bleibt die Story lahm, Antik-Schlachtenflair kommt niemals auf. Und dann diese kantige Grafik. Wenn's mich in die Antike zieht, spiele ich lieber eine Partie Age of Mythology.

»Nur ein lahmer Trittbrettfahrer«

ALEXANDER – STUNDE DER HELDEN ACTION-ROLLENSP.

PUBLISHER	Koch Media / Meridian 93	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ CD/DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M7

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Großartige motivierende Klick-&-Sammel-Orgie. Dungeon Siege (75, GS 06/02) Etwas steriles Action-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHZ AMD	1300+ AMD	2,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ viele Polygonkanten ⊖ Standardtexturen	5 / 10
SOUND	⊖ keine Sprachausgabe ⊖ langweilige Musik	4 / 10
BALANCE	⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt sehr stark	2 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ kein »altes Griechenland«-Flair	4 / 10
BEDIENUNG	⊖ sehr umständliche und fieselig-kleine Menüstrukturen	4 / 10
UMFANG	⊕ zehn lange Missionen ⊖ überflüssiger Arena-Modus	7 / 10
QUESTS	⊕ abwechslungsreiche Aufträge ⊕ Unteraufgaben	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ drei Charaktere... ⊖ ...weisen aber kaum Eigenheiten auf	6 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ mitkämpfende NPCs ⊖ Gefechte verlaufen viel zu hektisch	6 / 10
ITEMS	⊖ Standardgegenstände, die man schon x-mal gesehen hat.	6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAUSO SCHWER WIE ÖDE, KEINE FILMLIZENZ.

Online-Einsteiger, Finger weg!

NEOCRON 2

Als kostenloses Addon geplant, geht das deutsche Online-Rollenspiel mit Science-Fiction-Szenario nun zum Vollpreis an den Start – inklusive der nervigen Schwächen des Vorgängers.

Vor zwei Jahren entwickelte sich eine kleine, aber eingeschworene Gemeinde um das deutsche Online-Rollenspiel **Neocron** – trotz (oder vielleicht gerade wegen) der auf Tüftel-Freaks zugeschnittenen Spielmechanik. Nun löst Reakktors Fortsetzung **Neocron 2** den Vorgänger ab. Doch die Entwickler haben nichts aus ihren früheren Fehlern gelernt.

Mit Gewehren gegen Spinnen

Zu Beginn wählen Sie aus zwölf Klassen einen Charakter, den so genannten Runner. Der Straßen-Samurai etwa ist ein wendiger Nahkämpfer, während sich ein Soldat eher auf dicke Wummen verlässt. Feldärzte hingegen kämpfen nicht, sondern heilen aus dem Hintergrund. Der Einstieg in das Spiel verläuft wie in **Neocron** extrem zäh. Die ersten 20 Stunden verbringen Sie in der Kanalisation bei der Jagd auf Spinnen und Ratten, um nach und nach die Charakterwerte Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit und psionische Kräfte zu verbessern. Die Aufträge ähneln sich stark: Ständig töten Sie Ungeziefer, liefern Pakete aus oder recyceln Abfall, um ihn zu verkaufen. Zudem bringen frühe Missionen kaum Geld – bessere Waffen können Sie sich wegen überteuerten Preisen deshalb erst viel später leisten. Dazwischen gibt's viel Leerlauf, eine verbindende Story fehlt. Erst in höheren Levelbereichen und im Team mit anderen Runnern kommt Spannung auf, etwa bei der Eroberung eines Außenpostens im Ödland.

Ein Inquisitor heizt einem Kanal-Mutanten ein.

Mit einem Soldaten und einem Heiler im Team lauern wir mächtigen Aggressors auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Den Vorgänger habe ich trotz coolem Szenario nach kurzer Zeit von meiner Festplatte verbannt, denn das Spiel ließ mich als Einsteiger in jeder Hinsicht komplett allein. Nicht besser Teil 2: Neulinge kloppen sich in öden Missionen mit den immergleichen Insekten – ein roter Faden fehlt. Unzählige Aufstiegs-Möglichkeiten und die große, stimmige Welt entschädigen jedoch geduldige Runner. Online-Spieler mit viel Zeit und Geduld können einen Blick riskieren.

»Nur für Neocron-Freaks«

Tristes Abenteuer

Optisch liegt **Neocron 2** im Durchschnitt. Die Städte sind zwar dank überarbeiteter Grafik-Engine detaillierter als in Teil 1, Figuren sowie Effekte können jedoch aktuellen Titeln wie **Lineage 2** nicht das Wasser reichen. Die stimmige Klangkulisse passt: Jedes Stadtviertel hat seine eigene Musik- und Geräuschuntermalung. Die abwechslungsarmen Waffen- sowie Zauber-Sounds nerven aber schon früh. Nach einem Freimonat werden je nach Abo-Laufzeit bis zu 13 Euro monatliche Gebühren fällig. DM

➤ HOTLINE: (0190) 824 663 1,86¤/MIN

NEOCRON 2 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	10tacle / Reakktor	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 ¤ + 13 ¤/Monat
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 3 CDs, 156 S. Handb., Karte	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Star-Wars-Online-Welt mit Balancemängeln. City of Heroes (77, GS 09/04) Innovatives Online-Rollenspiel über Superhelden.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1400+ GHz AMD	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Landschaften	⊖ polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	⊕ stimmige Geräuschkulisse	⊖ in Kämpfen schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	⊖ komplizierter Einstieg	⊖ Stärken der Gegner oft unklar	3 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ düsteres Science-fiction-Ambiente	⊖ leblos	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ Ego-Shooter-Steuerung	⊖ fummeliges Interface	6 / 10
UMFANG	⊕ eine zusätzliche Mega-City	⊕ weitläufige Außenareale	9 / 10
QUESTS	⊕ nur in Partys interessant	⊖ kaum Abwechslung	4 / 10
TEAMWORK	⊕ 12 Klassen	⊕ viele Spezialisierungsmöglichkeiten	9 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ dynamisch	⊖ Schadensursachen meist unklar	7 / 10
ITEMS	⊕ unzählige Waffen und Psi-Kräfte	⊕ eigene Blaupausen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ZÄHES ONLINE-LEVELN FÜR FORTGESCHRITTENE.

Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

SPORTLER UND MATHEMATIK

ZITAT VON RUDI VÖLLER: »Zu 50 Prozent haben wir es geschafft, aber die halbe Miete ist das noch nicht.« Sie sehen, manchmal haben sowohl Fußballer als auch Trainer ihre Probleme mit dem Rechnen. So auch GameStar-Coach Mick Schnelle. Zählen wir mal gemeinsam die Einzelwertungen des spaßigen Fußballmanagers **Anstoss 2005** zusammen: Grafik 4, Sound 5, Balance 5, Bedienung 9, Umfang 10, Realismus 8, KI 8, Management 10, Spielzüge 7. Das ergibt? Genau: 74. Warum Kollege Schnelle letzte Ausgabe 64 Punkte für **Anstoss 2005** vergab? Gute Frage! Die Antwort lernt der Mick vielleicht in der Grundschule, die er seit kurzem wieder besucht. Aber wie sagte schon Otto Rehhagel: »Mal verliert man, und mal gewinnen die anderen.«

FALSCHE RECHNUNG. Der Fußball verabschiedet sich in die Winterpause; Skispringen und Biathlon übernehmen das Fernseh-Kommando. »Fein, da können wir mit billig hingeschusterten Simulationen dieser Sportarten sicher Geld verdienen!«, dachte sich anscheinend Ubisoft. Kurzfristig gedacht, denn Kunden lassen sich genau einmal veralbern und greifen künftig nur noch zu den Spielen der Konkurrenz – völlig zu Recht!

ANSTOSS 2005

GENRE	Fußballmanager
PUBLISHER	Ascaron
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

INHALT

TESTS

MTX Mototrax 110
Crazy Kickers 112
Alarm für Cobra 11 112
Biathlon 2005 112
Turbo Strauß 112
Hot Wheels Stunt Track Challenge 112
Skisprung Wintercup 2005 112

GAMESTAR-SPORT-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Orginal-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	9	9	9	9	10	7	10	10	8	10	
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	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
13	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
15	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
16	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	Blade Interactive	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
17	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
18	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	Rockstar San Diego	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
19	NfS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
20	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	Digital Illusions	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
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	Funsport	Application Systems	Left Field	NEU	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.

Fiese Schikane: Beim Fahren über das Waschbrett müssen wir uns aufrichten, um die Kompressionen optimal abzufangen.

Biker versorgen Sie in den Free-Ride-Arealen mit Missionen.

Mit präzisen Sprüngen zerdeppern wir Glasscheiben.

Rockt und Rollt!

MTX MOTOTRAX

Rasen wie Valentino Rossi, tricksen wie Tony Hawk: Nur wer mit seinem Gelände-Motorrad sowohl schnell als auch stilvoll durch den Dreck brettert, schafft es bis zu den X Games.

Wenn Slipknot, Metallica und Faith no more Songs zu einem Sportspiel-Soundtrack beisteuern, wird es sich wohl kaum um eine geruhsame Segel-Simulation handeln. Laut muss es sein, hart, schnell und ein wenig durchgeknallt – Voraussetzungen, die die Konsolenumsetzung **MTX Mototrax** voll erfüllt. In der Mischung aus Rennspiel und Funsport heizen Sie mit Cross-Motorrädern über staubige Offroad-Pisten, zelebrieren aberwitzige Stunts und qualifizieren sich so für die Olympiade der Trendsportarten: die X Games.

FACTS
- 16 Rennstrecken
- 8 Freestyle-Arenen
- 115 Tricks
- 3 Multiplayer-Modi
- 26 Soundtrack-Songs

Vielseitiger Aufstieg

Herzstück von **MTX Mototrax** ist der umfangreiche Karrieremodus: Mit einem selbst gebastelten Fahrer absolvieren Sie insgesamt acht Moto- und Supercross-Meisterschaften, sowohl mit 125ccm- als auch mit 250ccm-Maschinen. In vier Freestyle-Wettbewerben schocken Sie die Konkurrenz mit möglichst spektakulären Stunts . Außerdem erkunden Sie vier frei befahrbare Areale wie die Everglades oder eine Kiesgrube. Ähnlich wie in den **Tony Hawk**-Spielen treffen Sie dort auf Biker-Kollegen, die Sie vor mehr oder weniger bekloppte Geschicklichkeits-Prüfungen stellen. Ein PDA informiert über freigeschaltete Events sowie Angebote von Sponsoren und Rennteams. Erstere versorgen Sie mit Kohle, Letztere mit frischen Motorrädern. Etwas demotivierend: Werbe- und Preisgeld investieren Sie ausschließlich in lizenzierte Biker-Klamotten von Puma, Scott oder No Fear – der Kauf von Tuningteilen oder eigenen Motorrädern fällt flach.

Federnd fliegen

Trotz der eher actionlastigen Fahrphysik spielen sich die Rennen erstaunlich anspruchsvoll. So müssen Sie vor Schanzen per Tastendruck die Federgabel herunterdrücken, um sich höher in die Luft zu katapultieren. Nur wer seinen Piloten bei der Fahrt über das huckelige Waschbrett aufrichtet, kann die Unebenheiten ausgleichen und hält seine Geschwindigkeit. Die Original-Motorräder von Yamaha, Suzuki und Kawasaki haben zwar unterschiedliche Werte bei Geschwindigkeit, Bremskraft und Beschleunigung, fahren sich aber ansonsten nahezu identisch. Är-

Bei Trick-Wettbewerben bekommen Sie die auszuführenden Tastenkombinationen angezeigt.

In dieser Kiesgruben-Mission absolvieren wir Sprung-Kombinationen über die Fließbänder.

gerlich und unrealistisch: Manuelles Schalten ist verboten, der Gangwechsel funktioniert ausschließlich automatisch.

Bis zu sieben KI-Gegner heizen mit Ihnen durch die Sprungkombinationen und Steilkurven der 16 spannend designten Strecken. Die Jungs drängeln aggressiv, küssen aber auch häufig den Staub. Deshalb bleiben die Rennen meist bis zur letzten Sekunde spannend. Selbst bei einem Sturz in der Zielkurve hält sich der Frust jedoch in Grenzen, da Sie während der Meisterschaften nach jedem Rennen speichern dürfen.

Stunt-Hundertschaft

Während in Moto- und Supercross-Rennen nur die Schnelligkeit zählt, müssen Sie in den Freestyle-Wettbewerben vor allem gut aussehen. Rampen führen in luftige Höhen, wo Sie mit insgesamt 115 Flug-Kunststücken die Wertungsrichter beeindrucken. Anders als bei den **Tony Hawk**-Spielen schaffen Sie pro Sprung meist nur einen Trick – spektakuläre Aktionen wie der Backflip (Rückwärtssalto) erfordern jedoch sehr komplexe Gamepad-Manöver und viel Übung.

Per Editor basteln Sie eigene Supercross-Kurse.

Einen Großteil der Stunts lernen Sie von MTX-Stars wie Carey Hart und Travis Pastrana, denen Sie in den vier frei befahrbaren Levels begegnen. Neben klassischen Trick-Duellen stellen die Jungs auch einige abgefahrene Aufgaben. So verfolgen Sie einen Taschendieb oder müssen unter Zeitdruck den Weg aus einer abgesperrten Garage finden. Diese Mini-Missionen spielen sich zwar ganz nett, ein **Tony Hawk's Underground 2** liefert jedoch wesentlich abwechslungsreichere und witzigere Aufgaben.

Verstaubte Optik

So spektakulär die Stunts sind, so dröge ist die Grafik von **MTX Mototrax**: Kantige Stadion-Architektur, matschige Baumtexturen als Levelwände, kaum Spezialeffekte – kein Vergleich zu den Hochglanz-Staubpisten von **Flatout**. Detaillierte Motorräder und geschmeidig turnende Biker retten die Optik immerhin noch aufs »Ganz nett«-Niveau. Akustisch röhren die Maschinen dafür auf Hochtouren: Die 26 Songs von Slipknot, Disturbed, Static X, Jet, Faith no more und Metallica rocken selbst Hochleistungsboxen in Grund und Boden. Publikumsjubel und Motorensound plätschern dagegen etwas schwachbrüstig aus den Lautsprechern.

Bis zu acht Multiplayer-Biker dürfen sich in **MTX Mototrax** sowohl in Rennen, als auch King-of-the-Hill- und Trick-Wettbewerben austoben. Ein komfortabler, aber sehr optionsarmer Streckeneditor liefert unbegrenzten Nachschub an Supercross-Kursen. HK

➤ HOTLINE: (0190) 909 135 1,24 €/MIN.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Fiese Falle: Der Soundtrack von MTX Mototrax ballert dermaßen heftig, dass ich mich vor lauter Headbangen kaum aufs eigentliche Spiel konzentrieren kann. Und das wäre eigentlich bitter nötig, denn die Offroad-Rennen spielen sich dank der überraschend realistischen Fahrphysik schön anspruchsvoll. Auch die kniffligen Stunt-Einlagen machen viel Spaß: Die Aufgaben bleiben immer fair, die »Muss doch zu schaffen sein«-Motivation erreicht häufig sogar Tony-Hawk-Niveau!

Aber Vorsicht: MTX Mototrax setzt sich konsequent zwischen die Stühle Funsport und Rennspiel. Nur wer wirklich beide Genres mag, wird seine Freude mit den fliegenden Bikes haben. Doch der Kompromiss lohnt sich, denn als Belohnung gibt's einen der abwechslungsreichsten PC-Sportler der letzten Jahre.

»Aufsitzen und Abrocken!«

MTX MOTOTRAX FUNSPORT

PUBLISHER	Application Systems / Left Field	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Englisch, deutsche Anleitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 49 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M42

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Tony Hawk's Underground 2 (84, 11/04) Endlos motivierende Funsport-Referenz. Flatout (85, 01/05) Spektakuläre Offroad-Rennen mit toller Physik-Engine.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1900+ AMD	2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	540 MByte Festpl.	540 MByte Festpl.	540 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Offroad-Spaß für bis zu 8 Spieler, sowohl an einem PC als auch im Netzwerk oder Internet

MODI: Rennen, King of the Hill, Freestyle Battle

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ vielfältige, geschmeidige Animationen ⊖ hässliche Texturen	6 / 10
SOUND	⊕ Rock-Soundtrack ⊖ kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	⊕ sanft ansteigende Lernkurve ⊖ gegen Ende sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Original-Biker ⊕ Original-Equipment ⊕ XGames	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ präzise Steuerung ⊖ einige Tricks sehr kompliziert	8 / 10
UMFANG	⊕ 16 Rennstrecken ⊕ 8 Trickarenen ⊕ Editor	10 / 10
REALISMUS	⊕ Motorrad-Fahrphysik ⊕ alle bekannten Tricks	9 / 10
FUN-FAKTOR	⊕ witzige Missionen ⊖ etwas biederes Leveldesign	7 / 10
MANAGEMENT	⊕ Sponsoring ⊕ Motorrad-Wahl ⊖ keine Charakterwerte	7 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	⊕ 115 Stunts ⊖ wenig Kombo-Möglichkeiten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 25 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ACTIONREICHE MISCHUNG AUS FUNSPORT UND RENNSPIEL.

STUNT TRACK CHALLENGE

Spielzeugautos rasen über fantasievolle Kurse.

Spinnennetze durchrasen, Dinosaurier-Zähne ausschlagen, in Totenschädel springen: Das Leben eines **Hot Wheels**-Spielzeugautos ist in **Stunt Track Challenge** ebenso aufregend wie abwechslungsreich, wenn auch anspruchslos. Eigentlich ein idealer Kinder-Renner, wäre das Spiel nicht komplett in Englisch. HK

CD/DVD: Test-Check

HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	THQ / Climax
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

64 SPIELSPASS

COBRA 11 VOL. 2

Flüchtige Verbrecher rammen Sie von der Straße.

Sie konnten von **Alarm für Cobra 11** nicht genug bekommen? Prima, denn **Alarm für Cobra 11 Vol. 2** ist genau das Gleiche: langweilige, technisch lieblose Rennen und Verfolgungsjagden, teils sogar mit Strecken des Vorgängers. Immerhin machen die Multiplayer-Duelle im Splitscreen-Modus kurzzeitig Spaß. FAB

ALARM FÜR COBRA 11 VOL. 2

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	RTL Playtainment / Davilex
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

29 SPIELSPASS

SKISPRUNG WINTERCUP 2005

Selbst die Anzüge beleidigen den Geschmack.

Eine mögliche Erklärung für die aktuelle Formschwäche der deutschen Skiadler: Die Jungs haben zu lange **Skisprung Wintercup 2005** gespielt. Augenverätzende Grafik, grausiger Sound und ein öder Karrieremodus – gegen die garantierten Schreikrämpfe hilft nur das tausendmal spaßigere **Skispringen 2005** von RTL. HK

SKISPRUNG WINTERCUP 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Ubi Soft / L'Art
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

19 SPIELSPASS

TURBO STRAUSS

Eiersammeln gegen sieben andere Strauße.

In stimmiger Cell-Shading-Grafik kurven und hüpfen Sie im Rennspiel **Turbo Strauß** als solcher über 15 abwechslungsreiche Strecken und sammeln Eier ein. Hindernisse wie auf der Straße liegende Rechen oder umkippende Bäume fordern Geschick. Der Sound und die fragwürdige Kollisionsabfrage nerven jedoch. DM

CD/DVD: Test-Check

TURBO STRAUß

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	NBG / Zuxxez
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

52 SPIELSPASS

CRAZY KICKERS

Superschüsse landen fast immer im Netz.

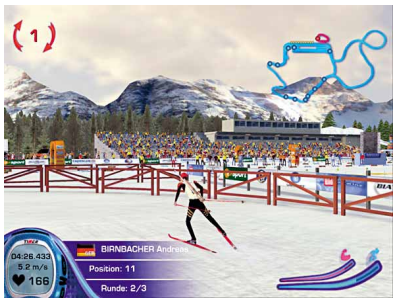
Kicker zum Knuddeln: Im Simpel-Fußballspiel **Crazy Kickers** treten drollige Pandabären, Affen und Nashörner gegen den Ball. So weit, so kindgerecht – dummerweise werden Fußball-Steppkes aber am viel zu hohen Schwierigkeitsgrad verzweifeln. Auch KI und Ballphysik erreichen maximal Kreisklasse-Niveau. HK

CRAZY KICKERS

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Phenomedia / Phenomedia
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

38 SPIELSPASS

BIATHLON 2005



Trotz Lizenzen ein Fall für die Strafrunde.

Biathlethen müssen bereit sein, sich zu quälen, insofern ist diese Wintersport-Katastrophe nur realistisch. Mit sporadischem Tastatureinsatz zwingen Sie eine 3D-Witzfigur über hässliche Weltcup-Pisten und zielen alle drei Minuten mit einem zittrigen Gewehr auf Scheiben. Selbst eingeseift werden macht mehr Spaß! HK

BIATHLON 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Ubi Soft / Geronimo
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

29 SPIELSPASS

Fiese Schikane: Beim Fahren über das Waschbrett müssen wir uns aufrichten, um die Kompressionen optimal abzufangen.

Biker versorgen Sie in den Free-Ride-Arealen mit Missionen.

Mit präzisen Sprüngen zerdeppern wir Glasscheiben.

Rockt und Rollt!

MTX MOTOTRAX

Rasen wie Valentino Rossi, tricksen wie Tony Hawk: Nur wer mit seinem Gelände-Motorrad sowohl schnell als auch stilvoll durch den Dreck brettert, schafft es bis zu den X Games.

Wenn Slipknot, Metallica und Faith no more Songs zu einem Sportspiel-Soundtrack beisteuern, wird es sich wohl kaum um eine geruhsame Segel-Simulation handeln. Laut muss es sein, hart, schnell und ein wenig durchgeknallt – Voraussetzungen, die die Konsolenumsetzung **MTX Mototrax** voll erfüllt. In der Mischung aus Rennspiel und Funsport heizen Sie mit Cross-Motorrädern über staubige Offroad-Pisten, zelebrieren aberwitzige Stunts und qualifizieren sich so für die Olympiade der Trendsportarten: die X Games.

FACTS
- 16 Rennstrecken
- 8 Freestyle-Arenen
- 115 Tricks
- 3 Multiplayer-Modi
- 26 Soundtrack-Songs

Vielseitiger Aufstieg

Herzstück von **MTX Mototrax** ist der umfangreiche Karrieremodus: Mit einem selbst gebastelten Fahrer absolvieren Sie insgesamt acht Moto- und Supercross-Meisterschaften, sowohl mit 125ccm- als auch mit 250ccm-Maschinen. In vier Freestyle-Wettbewerben schocken Sie die Konkurrenz mit möglichst spektakulären Stunts . Außerdem erkunden Sie vier frei befahrbare Areale wie die Everglades oder eine Kiesgrube. Ähnlich wie in den **Tony Hawk**-Spielen treffen Sie dort auf Biker-Kollegen, die Sie vor mehr oder weniger bekloppte Geschicklichkeits-Prüfungen stellen. Ein PDA informiert über freigeschaltete Events sowie Angebote von Sponsoren und Rennteams. Erstere versorgen Sie mit Kohle, Letztere mit frischen Motorrädern. Etwas demotivierend: Werbe- und Preisgeld investieren Sie ausschließlich in lizenzierte Biker-Klamotten von Puma, Scott oder No Fear – der Kauf von Tuningteilen oder eigenen Motorrädern fällt flach.

Federnd fliegen

Trotz der eher actionlastigen Fahrphysik spielen sich die Rennen erstaunlich anspruchsvoll. So müssen Sie vor Schanzen per Tastendruck die Federgabel herunterdrücken, um sich höher in die Luft zu katapultieren. Nur wer seinen Piloten bei der Fahrt über das huckelige Waschbrett aufrichtet, kann die Unebenheiten ausgleichen und hält seine Geschwindigkeit. Die Original-Motorräder von Yamaha, Suzuki und Kawasaki haben zwar unterschiedliche Werte bei Geschwindigkeit, Bremskraft und Beschleunigung, fahren sich aber ansonsten nahezu identisch. Är-

Bei Trick-Wettbewerben bekommen Sie die auszuführenden Tastenkombinationen angezeigt.

In dieser Kiesgruben-Mission absolvieren wir Sprung-Kombinationen über die Fließbänder.

gerlich und unrealistisch: Manuelles Schalten ist verboten, der Gangwechsel funktioniert ausschließlich automatisch.

Bis zu sieben KI-Gegner heizen mit Ihnen durch die Sprungkombinationen und Steilkurven der 16 spannend designten Strecken. Die Jungs drängeln aggressiv, küssen aber auch häufig den Staub. Deshalb bleiben die Rennen meist bis zur letzten Sekunde spannend. Selbst bei einem Sturz in der Zielkurve hält sich der Frust jedoch in Grenzen, da Sie während der Meisterschaften nach jedem Rennen speichern dürfen.

Stunt-Hundertschaft

Während in Moto- und Supercross-Rennen nur die Schnelligkeit zählt, müssen Sie in den Freestyle-Wettbewerben vor allem gut aussehen. Rampen führen in luftige Höhen, wo Sie mit insgesamt 115 Flug-Kunststücken die Wertungsrichter beeindrucken. Anders als bei den **Tony Hawk**-Spielen schaffen Sie pro Sprung meist nur einen Trick – spektakuläre Aktionen wie der Backflip (Rückwärtssalto) erfordern jedoch sehr komplexe Gamepad-Manöver und viel Übung.

Per Editor basteln Sie eigene Supercross-Kurse.

Einen Großteil der Stunts lernen Sie von MTX-Stars wie Carey Hart und Travis Pastrana, denen Sie in den vier frei befahrbaren Levels begegnen. Neben klassischen Trick-Duellen stellen die Jungs auch einige abgefahrene Aufgaben. So verfolgen Sie einen Taschendieb oder müssen unter Zeitdruck den Weg aus einer abgesperrten Garage finden. Diese Mini-Missionen spielen sich zwar ganz nett, ein **Tony Hawk's Underground 2** liefert jedoch wesentlich abwechslungsreichere und witzigere Aufgaben.

Verstaubte Optik

So spektakulär die Stunts sind, so dröge ist die Grafik von **MTX Mototrax**: Kantige Stadion-Architektur, matschige Baumtexturen als Levelwände, kaum Spezialeffekte – kein Vergleich zu den Hochglanz-Staubpisten von **Flatout**. Detaillierte Motorräder und geschmeidig turnende Biker retten die Optik immerhin noch aufs »Ganz nett«-Niveau. Akustisch röhren die Maschinen dafür auf Hochtouren: Die 26 Songs von Slipknot, Disturbed, Static X, Jet, Faith no more und Metallica rocken selbst Hochleistungsboxen in Grund und Boden. Publikumsjubel und Motorensound plätschern dagegen etwas schwachbrüstig aus den Lautsprechern.

Bis zu acht Multiplayer-Biker dürfen sich in **MTX Mototrax** sowohl in Rennen, als auch King-of-the-Hill- und Trick-Wettbewerben austoben. Ein komfortabler, aber sehr optionsarmer Streckeneditor liefert unbegrenzten Nachschub an Supercross-Kursen. HK

➤ HOTLINE: (0190) 909 135 1,24 €/MIN.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Fiese Falle: Der Soundtrack von MTX Mototrax ballert dermaßen heftig, dass ich mich vor lauter Headbangen kaum aufs eigentliche Spiel konzentrieren kann. Und das wäre eigentlich bitter nötig, denn die Offroad-Rennen spielen sich dank der überraschend realistischen Fahrphysik schön anspruchsvoll. Auch die kniffligen Stunt-Einlagen machen viel Spaß: Die Aufgaben bleiben immer fair, die »Muss doch zu schaffen sein«-Motivation erreicht häufig sogar Tony-Hawk-Niveau!

Aber Vorsicht: MTX Mototrax setzt sich konsequent zwischen die Stühle Funsport und Rennspiel. Nur wer wirklich beide Genres mag, wird seine Freude mit den fliegenden Bikes haben. Doch der Kompromiss lohnt sich, denn als Belohnung gibt's einen der abwechslungsreichsten PC-Sportler der letzten Jahre.

»Aufsitzen und Abrocken!«

MTX MOTOTRAX FUNSPORT

PUBLISHER	Application Systems / Left Field	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Englisch, deutsche Anleitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 49 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M42

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Tony Hawk's Underground 2 (84, 11/04) Endlos motivierende Funsport-Referenz. Flatout (85, 01/05) Spektakuläre Offroad-Rennen mit toller Physik-Engine.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1900+ AMD	2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	540 MByte Festpl.	540 MByte Festpl.	540 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Offroad-Spaß für bis zu 8 Spieler, sowohl an einem PC als auch im Netzwerk oder Internet

MODI: Rennen, King of the Hill, Freestyle Battle

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ vielfältige, geschmeidige Animationen ⊖ hässliche Texturen	6 / 10
SOUND	⊕ Rock-Soundtrack ⊖ kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	⊕ sanft ansteigende Lernkurve ⊖ gegen Ende sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Original-Biker ⊕ Original-Equipment ⊕ XGames	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ präzise Steuerung ⊖ einige Tricks sehr kompliziert	8 / 10
UMFANG	⊕ 16 Rennstrecken ⊕ 8 Trickarenen ⊕ Editor	10 / 10
REALISMUS	⊕ Motorrad-Fahrphysik ⊕ alle bekannten Tricks	9 / 10
FUN-FAKTOR	⊕ witzige Missionen ⊖ etwas biederes Leveldesign	7 / 10
MANAGEMENT	⊕ Sponsoring ⊕ Motorrad-Wahl ⊖ keine Charakterwerte	7 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	⊕ 115 Stunts ⊖ wenig Kombo-Möglichkeiten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 25 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ACTIONREICHE MISCHUNG AUS FUNSPORT UND RENNSPIEL.

STUNT TRACK CHALLENGE

Spielzeugautos rasen über fantasievolle Kurse.

Spinnennetze durchrasen, Dinosaurier-Zähne ausschlagen, in Totenschädel springen: Das Leben eines **Hot Wheels**-Spielzeugautos ist in **Stunt Track Challenge** ebenso aufregend wie abwechslungsreich, wenn auch anspruchslos. Eigentlich ein idealer Kinder-Renner, wäre das Spiel nicht komplett in Englisch. HK

CD/DVD: Test-Check

HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	THQ / Climax
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

64 SPIELSPASS

COBRA 11 VOL. 2

Flüchtige Verbrecher rammen Sie von der Straße.

Sie konnten von **Alarm für Cobra 11** nicht genug bekommen? Prima, denn **Alarm für Cobra 11 Vol. 2** ist genau das Gleiche: langweilige, technisch lieblose Rennen und Verfolgungsjagden, teils sogar mit Strecken des Vorgängers. Immerhin machen die Multiplayer-Duelle im Splitscreen-Modus kurzzeitig Spaß. FAB

ALARM FÜR COBRA 11 VOL. 2

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	RTL Playtainment / Davilex
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

29 SPIELSPASS

SKISPRUNG WINTERCUP 2005

Selbst die Anzüge beleidigen den Geschmack.

Eine mögliche Erklärung für die aktuelle Formschwäche der deutschen Skiadler: Die Jungs haben zu lange **Skisprung Wintercup 2005** gespielt. Augenverätzende Grafik, grausiger Sound und ein öder Karrieremodus – gegen die garantierten Schreikrämpfe hilft nur das tausendmal spaßigere **Skispringen 2005** von RTL. HK

SKISPRUNG WINTERCUP 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Ubi Soft / L'Art
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

19 SPIELSPASS

TURBO STRAUSS

Eiersammeln gegen sieben andere Strauße.

In stimmiger Cell-Shading-Grafik kurven und hüpfen Sie im Rennspiel **Turbo Strauß** als solcher über 15 abwechslungsreiche Strecken und sammeln Eier ein. Hindernisse wie auf der Straße liegende Rechen oder umkippende Bäume fordern Geschick. Der Sound und die fragwürdige Kollisionsabfrage nerven jedoch. DM

CD/DVD: Test-Check

TURBO STRAUß

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	NBG / Zuxxez
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

52 SPIELSPASS

CRAZY KICKERS

Superschüsse landen fast immer im Netz.

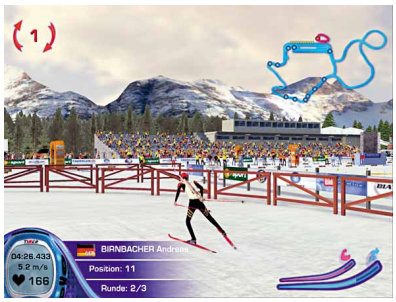
Kicker zum Knuddeln: Im Simpel-Fußballspiel **Crazy Kickers** treten drollige Pandabären, Affen und Nashörner gegen den Ball. So weit, so kindgerecht – dummerweise werden Fußball-Steppkes aber am viel zu hohen Schwierigkeitsgrad verzweifeln. Auch KI und Ballphysik erreichen maximal Kreisklasse-Niveau. HK

CRAZY KICKERS

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Phenomedia / Phenomedia
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

38 SPIELSPASS

BIATHLON 2005



Trotz Lizenzen ein Fall für die Strafrunde.

Biathlethen müssen bereit sein, sich zu quälen, insofern ist diese Wintersport-Katastrophe nur realistisch. Mit sporadischem Tastatureinsatz zwingen Sie eine 3D-Witzfigur über hässliche Weltcup-Pisten und zielen alle drei Minuten mit einem zittrigen Gewehr auf Scheiben. Selbst eingeseift werden macht mehr Spaß! HK

BIATHLON 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Ubi Soft / Geronimo
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

29 SPIELSPASS

DECKNAME AUFGEDECKT

Michael Graf
micha@gamestar.de

FÜNFZEHN WAS? Die neue Sammlung von Koch Media heißt **15 Giant Games**. Das ist doch maßlos übertrieben! »Five Giant Games plus ten so lala Games« wäre der korrektere Titel gewesen. Klar, ich sehe schon ein, das wäre nicht sonderlich verkaufsfördernd. Aber dafür haben Sie, liebe Leser, ja uns. Sie schlagen Seite 116 auf, wo wir aufdecken, welche der fünfzehn vermeintlichen Giganten etwa nur mittelgroße oder gar ganz kleine Zwerge sind. Dennoch: Die Sammlung ist alles andere als schlecht. Schon allein wegen des wunderschönen Rollenspiels **Arx Fatalis** und der U-Boot-Action **Aquanox 2**. Und in solch eine großartige Verpackung war selten eine Compilation gehüllt.

INHALT

TESTS

Rise of Nations 115
Simpsons Hit & Run 115
Fluch der Karibik 115
Max Payne 2 115
Tron 2.0 115
The Westerner 115
15 Giant Games 116

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
	Baphomets Fluch 3	Adventure	72	2003	01/04	THQ	10 Euro	(0190) 505 511 [4]
	Beyond Good and Evil	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
	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 03	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]
	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	75	2002	06/02	Rondomedia	15 Euro	(0700) 766 383 62 [1]
	Etherlords 2	Rundenstrategie	77	2003	12/03	Deep Silver	20 Euro	(01805) 656 008 [1]
	Empires	Echtzeit-Strategie	82	2003	11/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 [4]
NEU	Fluch der Karibik	Action-Adventure	72	2003	09/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
NEU	Ghost Recon Complete	Taktik-Shooter	72	2004	06/04	Ubisoft	10 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
	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	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]
NEU	Myst 3 Exile	Adventure	70	2001	07/01	Ubisoft	10 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
	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	Eidos	10 Euro	(0190) 839 582 [6]
	Prince of Persia	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 [6]
NEU	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]
NEU	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]
NEU	Tactical Ops	Taktik-Shooter	76	2002	08/02	Atari	10 Euro	(0190) 771 883 [5]
NEU	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]
NEU	Tron 2.0	Ego-Shooter	82	2003	10/03	Buena Vista	20 Euro	(01805) 605 511 [1]
	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
NEU	15 Giant Games	Compilation	75	2004	12/04	Koch Media	30 Euro	(01805) 656 008 [1]
	Best of Sierra	Echtzeit-Strategie	78	2004	01/05	Vivendi	30 Euro	(06103) 994 040
	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]
	Play the Games 5	diverse	85	2003	07/03	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582 [6]

[1] 0,12 Euro/ Minute [2] 0,24 Euro/Minute [3] 0,48 Euro/Minute [4] 0,62 Euro/Minute [5] 1,24 Euro/Minute [6] 1,86 Euro/Minute

RISE OF NATIONS

In der Moderne kämpfen Panzer und Schützen.

Mit einem von 18 Völkern erobern Sie im Strategiespiel **Rise of Nations** rundenweise die Welt. Schlachten schlagen Sie in einer 2D-Nahansicht: Die Echtzeit-Gefechte glänzen mit guter Einheitenbalance, Forschung (von der Antike bis zur Moderne) und starker KI – nur die öden Missionsziele stören. Ein Pflichtkauf für Strategen. GR

RISE OF NATIONS	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Microsoft, (01805) 251 999
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86 SPIELSPASS

SIMPSONS HIT & RUN

Homer rast durchs originalgetreue Springfield.

Als Homer & Co. erkunden Sie im GTA-Klon **Simpsons Hit & Run** das originalgetreue Springfield – per Auto oder zu Fuß. Simple Aufträge (Rennen fahren etc.) führen die schräge Story fort, stellenweise nerven jedoch Hüpfeinlagen. An sich wenig originell, doch Original-Stimmen machen's zum Muss für Fans. GR

SIMPSONS HIT & RUN	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Vivendi, (0190) 151 200
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	900 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

74 SPIELSPASS

FLUCH DER KARIBIK

Seeschlachten gehören zu den Highlights.

Ein Kindheitstraum wird wahr: Als Pirat schippern Sie im Action-Adventure **Fluch der Karibik** von Insel zu Insel, schlagen 3D-Seeschlachten, fechten Duelle aus und schmuggeln Waren – alles je nach Charakterwerten mehr oder weniger effektiv. Wer sich nicht an der verkorksten Bedienung stört, kann zugreifen. GR

FLUCH DER KARIBIK	
GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Ubisoft, (0190) 882 421 10
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

72 SPIELSPASS

MAX PAYNE 2

Mittels Bullet-Time weicht Max Kugeln aus.

Seine Familie ist tot, die Karriere ruiniert: Ex-Cop Max sieht rot. Im 3D-Actionhit **Max Payne 2** ballern Sie sich mit dem gebrochenen Helden durch Verbrecher-Horden und weichen per Zeitlupen-Funktion (Bullet-Time) Kugeln aus. Filmreife Story und Budget-Preis entschädigen für die kurze Spielzeit von zehn Stunden. GR

MAX PAYNE 2	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Take 2, (01805) 217 316
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

86 SPIELSPASS

TRON 2.0

Der coole Diskus ist Ihre Hauptwaffe.

Als digitalisierter Zocker Jet löschen Sie im Shooter **Tron 2.0** Viren aus, unter anderem mit Diskuswürfen. Dabei helfen ausbaubare Fähigkeiten, etwa eine Zoomfunktion. Das Leveldesign ist klasse – nur einige Hüpfereien nerven. Die stimmige Cyberspace-Welt basiert auf dem Film **Tron**. Für Fans origineller Szenarios. GR

TRON 2.0	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Buena Vista, (01805) 605 511
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	600 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

82 SPIELSPASS

THE WESTERNER

Ein echter Postkutschenräuber bin ich, Tempo jetzt!

Held Fenimore überfällt eine Bank.

Cowboy Fenimore stolpert im 3D-Adventure **The Westerner** in ein witziges Wild-West-Abenteuer. Per Point-and-Click steuern Sie den sympathischen Antihelden durch wenige, dafür detaillierte Schauplätze wie die Stadt Stark City und lösen logische Rätsel. Dank lebendiger Charaktere ideal für humorvolle Knobelfans. GR

THE WESTERNER	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Dtp, (0900) 138 77 87
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

81 SPIELSPASS

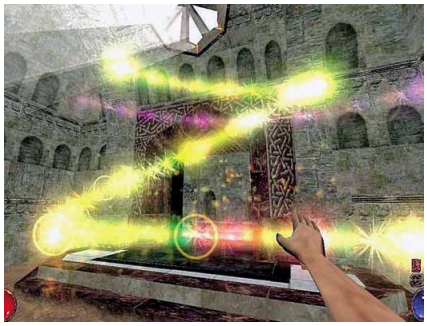
Das volle Programm

15 GIANT GAMES

Koch Media packt 15 Jowood-Titel in eine gut sortierte Sammlung. Mit dabei: Aquanox 2 und Arx Fatalis.

Rally Trophy: In Schweden benötigen Sie viel Geschick.

Cultures 2: Fast so knuddelig wie die Siedler.



Arx Fatalis: Per Maus »malen« Sie Zaubersprüche.

Neben den beliebten und prominenten Sammlungen **Gold Games** und **Play the Games** versorgt nun auch Koch Media den sparsamen Spiele-Fan. In der Compilation **15 Giant Games** finden Sie neben teils unbekannter Durchschnittskost fünf hochwertige Titel aus nahezu allen Genres für langfristigen Spielspaß – und das für moderate 30 Euro.

Düstere Perlen

In der Action-Simulation **Aquanox 2** ballern Sie sich durch 32 lange und teils recht schwierige Unterwasser-Missionen. Dabei erzeugen die Story und vielfältigen Aufträge Hochspannung. Unzählige Bonusquests laden zum nochmaligen Spielen ein. Zudem verweisen die deutsche Sprachausgabe und effektgeladenen Schlachten selbst aktuelle Titel auf die hinteren Plätze. Etwas ruhiger, aber nicht minder düster geht es im grandiosen Rollenspiel **Arx Fatalis** zu. In der weitläufigen Unterwelt Arx metzeln Sie Monster, sammeln Items und Erfahrung und verbessern Ihren Charakter in vier Haupt- sowie 15 Subkategorien. Cool: Um Zaubersprüche auszulösen, »malen« Sie die Formel wie in **Black & White** per Maus. Mit **Cultures 2** und **Industrie Gigant 2** gibt's zudem hochwertiges Futter für Aufbaufans. Offroad-Rowdies hingegen werden mit **Rally Trophy** sehr gut bedient: 42 Etappen, elf Originalfahrzeuge der 60er- und 70er-Jahre sowie ein ausgefeilter Multiplayer-Teil sorgen für langfristigen Rennspaß.

Aquanox 2: Die Obermotze in Aqua sind extrem zähe Brocken.

Hirnschmalz verlangt

Knobelfans aufgepasst: Mit **Itch**, **Keep the Balance**, **Pusher** und **Think X** gibt's gleich vier passable Denkspiele für qualmende Köpfe. Sportbegeisterte finden mit **Fußball Manger Fun** und **King of the Road** passendes Futter und Strategieliebhaber können einen Blick auf **Der Clou 2**, **Far West**, **Völker 2** und die Wirtschaftssimulation **Die Gilde** werfen. Ärgerlich: Sämtliche Handbücher liegen nur als PDF-Datei auf den CDs bei. Die Verpackung hingegen ist vorbildlich, denn innerhalb der handlichen Schachtel steckt jedes Spiel in einer eigenen DVD-Hülle. Ebenfalls löblich: Alle Titel sind auf die aktuellste Version gepatcht. DM

➤ HOTLINE: (01805) 656 008 0,12 €/MIN

15 GIANT GAMES SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER	Koch Media / Jowood	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Sammelbox, 15 CDs, Handb. auf CD	USK	ab 16 Jahre
VERGLEICHBAR MIT	Gold Games 7 (88, GS 12/03) Gelungene Sammlung mit vier echten Top-Titeln. Play the Games 5 (86, GS 07/03) Sehr gute Compilation – vor allem für Strategen.		

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Aquanox 2 – Revelation	Simulation	01/03	85
Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	80
Cultures 2	Echtzeit-Strategie	05/02	78
Der Clou 2	Echtzeit-Strategie	06/01	57
Die Gilde	Wirtschaftssimulation	04/02	59
Far West	Echtzeit-Strategie	12/02	57
Fußball Manager Fun	Fußball-Manger	11/02	60
Industrie Gigant 2	Wirtschaftssimulation	08/02	73
Itch	Denkspiel	03/04	66
Keep the Balance	Denkspiel	02/01	51
King of the Road	Rennspiel	08/01	59
Pusher	Denkspiel	12/02	61
Rally Trophy	Rennspiel	12/01	71
Think X	Denkspiel	–	51
Völker 2	Aufbauspiel	08/01	58

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: GUTE COMPILATION MIT FÜNF TOP-SPIELEN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Schneestürme? Eisige Kälte? Mir egal! Mit 15 Giant Games habe ich eine Spielesammlung, die mich genreübergreifend für Wochen an den PC fesseln wird. Besonders Aquanox 2 und Arx Fatalis packen dank tollem Szenario und spannender Story. Aufbaufans hingegen tüfteln an Cultures 2 und Industriegigant 2. Und Rennliebhaber brettern mit Rally Trophy über staubige Pisten – im LAN mit bis zu 5 Freunden. Der Rest ist schmückendes Beiwerk – ganz nett, aber nicht wirklich bemerkenswert. Macht aber nix, der Winter kann kommen!

»Viel Futter für wenig Bares«

RISE OF NATIONS

In der Moderne kämpfen Panzer und Schützen.

Mit einem von 18 Völkern erobern Sie im Strategiespiel **Rise of Nations** rundenweise die Welt. Schlachten schlagen Sie in einer 2D-Nahansicht: Die Echtzeit-Gefechte glänzen mit guter Einheitenbalance, Forschung (von der Antike bis zur Moderne) und starker KI – nur die öden Missionsziele stören. Ein Pflichtkauf für Strategen. GR

RISE OF NATIONS	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Microsoft, (01805) 251 999
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86 SPIELSPASS

SIMPSONS HIT & RUN

Homer rast durchs originalgetreue Springfield.

Als Homer & Co. erkunden Sie im GTA-Klon **Simpsons Hit & Run** das originalgetreue Springfield – per Auto oder zu Fuß. Simple Aufträge (Rennen fahren etc.) führen die schräge Story fort, stellenweise nerven jedoch Hüpfeinlagen. An sich wenig originell, doch Original-Stimmen machen's zum Muss für Fans. GR

SIMPSONS HIT & RUN	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Vivendi, (0190) 151 200
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	900 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

74 SPIELSPASS

FLUCH DER KARIBIK

Seeschlachten gehören zu den Highlights.

Ein Kindheitstraum wird wahr: Als Pirat schippern Sie im Action-Adventure **Fluch der Karibik** von Insel zu Insel, schlagen 3D-Seeschlachten, fechten Duelle aus und schmuggeln Waren – alles je nach Charakterwerten mehr oder weniger effektiv. Wer sich nicht an der verkorksten Bedienung stört, kann zugreifen. GR

FLUCH DER KARIBIK	
GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Ubisoft, (0190) 882 421 10
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

72 SPIELSPASS

MAX PAYNE 2

Mittels Bullet-Time weicht Max Kugeln aus.

Seine Familie ist tot, die Karriere ruiniert: Ex-Cop Max sieht rot. Im 3D-Actionhit **Max Payne 2** ballern Sie sich mit dem gebrochenen Helden durch Verbrecher-Horden und weichen per Zeitlupen-Funktion (Bullet-Time) Kugeln aus. Filmreife Story und Budget-Preis entschädigen für die kurze Spielzeit von zehn Stunden. GR

MAX PAYNE 2	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Take 2, (01805) 217 316
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

86 SPIELSPASS

TRON 2.0

Der coole Diskus ist Ihre Hauptwaffe.

Als digitalisierter Zocker Jet löschen Sie im Shooter **Tron 2.0** Viren aus, unter anderem mit Diskuswürfen. Dabei helfen ausbaubare Fähigkeiten, etwa eine Zoomfunktion. Das Leveldesign ist klasse – nur einige Hüpfereien nerven. Die stimmige Cyberspace-Welt basiert auf dem Film **Tron**. Für Fans origineller Szenarios. GR

TRON 2.0	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Buena Vista, (01805) 605 511
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	600 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

82 SPIELSPASS

THE WESTERNER

Ein echter Postkutschenräuber bin ich, Tempo jetzt!

Held Fenimore überfällt eine Bank.

Cowboy Fenimore stolpert im 3D-Adventure **The Westerner** in ein witziges Wild-West-Abenteuer. Per Point-and-Click steuern Sie den sympathischen Antihelden durch wenige, dafür detaillierte Schauplätze wie die Stadt Stark City und lösen logische Rätsel. Dank lebendiger Charaktere ideal für humorvolle Knobelfans. GR

THE WESTERNER	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Dtp, (0900) 138 77 87
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

81 SPIELSPASS

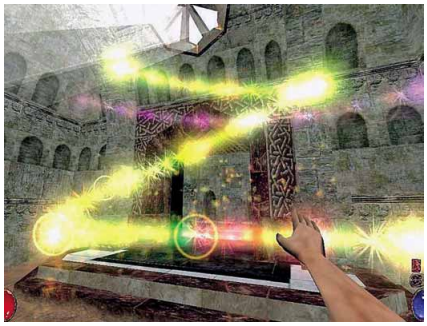
Das volle Programm

15 GIANT GAMES

Koch Media packt 15 Jowood-Titel in eine gut sortierte Sammlung. Mit dabei: Aquanox 2 und Arx Fatalis.

Rally Trophy: In Schweden benötigen Sie viel Geschick.

Cultures 2: Fast so knuddelig wie die Siedler.



Arx Fatalis: Per Maus »malen« Sie Zaubersprüche.

Neben den beliebten und prominenten Sammlungen **Gold Games** und **Play the Games** versorgt nun auch Koch Media den sparsamen Spiele-Fan. In der Compilation **15 Giant Games** finden Sie neben teils unbekannter Durchschnittskost fünf hochwertige Titel aus nahezu allen Genres für langfristigen Spielspaß – und das für moderate 30 Euro.

Düstere Perlen

In der Action-Simulation **Aquanox 2** ballern Sie sich durch 32 lange und teils recht schwierige Unterwasser-Missionen. Dabei erzeugen die Story und vielfältigen Aufträge Hochspannung. Unzählige Bonusquests laden zum nochmaligen Spielen ein. Zudem verweisen die deutsche Sprachausgabe und effektgeladenen Schlachten selbst aktuelle Titel auf die hinteren Plätze. Etwas ruhiger, aber nicht minder düster geht es im grandiosen Rollenspiel **Arx Fatalis** zu. In der weitläufigen Unterwelt Arx metzeln Sie Monster, sammeln Items und Erfahrung und verbessern Ihren Charakter in vier Haupt- sowie 15 Subkategorien. Cool: Um Zaubersprüche auszulösen, »malen« Sie die Formel wie in **Black & White** per Maus. Mit **Cultures 2** und **Industrie Gigant 2** gibt's zudem hochwertiges Futter für Aufbaufans. Offroad-Rowdies hingegen werden mit **Rally Trophy** sehr gut bedient: 42 Etappen, elf Originalfahrzeuge der 60er- und 70er-Jahre sowie ein ausgefeilter Multiplayer-Teil sorgen für langfristigen Rennspaß.

Aquanox 2: Die Obermotze in Aqua sind extrem zähe Brocken.

Hirnschmalz verlangt

Knobelfans aufgepasst: Mit **Itch**, **Keep the Balance**, **Pusher** und **Think X** gibt's gleich vier passable Denkspiele für qualmende Köpfe. Sportbegeisterte finden mit **Fußball Manger Fun** und **King of the Road** passendes Futter und Strategieliebhaber können einen Blick auf **Der Clou 2**, **Far West**, **Völker 2** und die Wirtschaftssimulation **Die Gilde** werfen. Ärgerlich: Sämtliche Handbücher liegen nur als PDF-Datei auf den CDs bei. Die Verpackung hingegen ist vorbildlich, denn innerhalb der handlichen Schachtel steckt jedes Spiel in einer eigenen DVD-Hülle. Ebenfalls löblich: Alle Titel sind auf die aktuellste Version gepatcht. DM

➤ HOTLINE: (01805) 656 008 0,12 €/MIN

15 GIANT GAMES SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER	Koch Media / Jowood	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Sammelbox, 15 CDs, Handb. auf CD	USK	ab 16 Jahre
VERGLEICHBAR MIT	Gold Games 7 (88, GS 12/03) Gelungene Sammlung mit vier echten Top-Titeln. Play the Games 5 (86, GS 07/03) Sehr gute Compilation – vor allem für Strategen.		

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Aquanox 2 – Revelation	Simulation	01/03	85
Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	80
Cultures 2	Echtzeit-Strategie	05/02	78
Der Clou 2	Echtzeit-Strategie	06/01	57
Die Gilde	Wirtschaftssimulation	04/02	59
Far West	Echtzeit-Strategie	12/02	57
Fußball Manager Fun	Fußball-Manger	11/02	60
Industrie Gigant 2	Wirtschaftssimulation	08/02	73
Itch	Denkspiel	03/04	66
Keep the Balance	Denkspiel	02/01	51
King of the Road	Rennspiel	08/01	59
Pusher	Denkspiel	12/02	61
Rally Trophy	Rennspiel	12/01	71
Think X	Denkspiel	–	51
Völker 2	Aufbauspiel	08/01	58

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: GUTE COMPILATION MIT FÜNF TOP-SPIELEN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Schneestürme? Eisige Kälte? Mir egal! Mit 15 Giant Games habe ich eine Spielesammlung, die mich genreübergreifend für Wochen an den PC fesseln wird. Besonders Aquanox 2 und Arx Fatalis packen dank tollem Szenario und spannender Story. Aufbaufans hingegen tüfteln an Cultures 2 und Industriegigant 2. Und Rennliebhaber brettern mit Rally Trophy über staubige Pisten – im LAN mit bis zu 5 Freunden. Der Rest ist schmückendes Beiwerk – ganz nett, aber nicht wirklich bemerkenswert. Macht aber nix, der Winter kann kommen!

»Viel Futter für wenig Bares«

Kampf den Bugs!

PATCH-TESTS

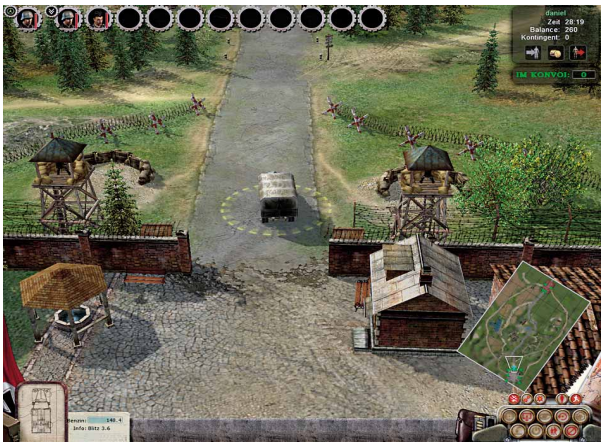
Actionfans, Taktiker, Strategen und Sim-Liebhaber kommen diesen Monat voll auf ihre Kosten.

Die Sims 2: Durch einen Todesfall entlobte Sims können sich künftig neu binden.

Die Sims 2 1.0.0.971

Highlights: Verbesserte Bedienung, einige Bugs gefixt, neue Sim-Fähigkeiten.

Electronic Arts veröffentlichte den ersten Patch für die Alltags-Simulation **Die Sims 2** in je einer Version für die CD- und DVD-Ausgabe des Spiels. Das Update erleichtert das Sim-Leben erheblich. So dürfen Sie beispielsweise künftig Kleinkinder am Wickeltisch auch umziehen. Dienstmägde räumen nun selbstständig Pizzaschachteln und Babyflaschen weg. Und dass sich ein Sim, dessen Verlobte(r) gestorben ist, nicht mehr neu binden kann, gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Sollte ein Familienmitglied ausziehen, nimmt es eine Kopie seines Klamotteninventars mit in die neue Wohnung und ist nicht mehr wie bisher kleiderlos. Der Patch entfernt zudem einige Bugs: Beispielsweise verschwinden kleine Gegenstände nicht mehr, wenn ein Sim mit nahe gelegenen Objekten beschäftigt ist. Außerdem findet der Zeitungsbote seinen Weg leichter und bleibt nicht mehr an Objekten hängen.



Soldiers: Im neuen Eskort-Modus geleiten Sie einen Nachschub-Transporter.

Soldiers 1.28

Highlights: zwölf neue Karten, fünf zusätzliche Modi, verbessertes Balancing, viele Bugs gefixt.

Das neue Update zum Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers** entfernteinige Bugs und vergrößert den Multiplayer-Teil. Zum schon bereits vorhandenen Koop-Modus spendiert der Patch gleich fünf Mehrspieler-Funktionen, etwa das beliebte Deathmatch, King of the Hill oder die Eskorte. Dabei muss eine Partei einen Nachschubtransport durch die feindlichen Linien geleiten. Insgesamt zwölf neue, abwechslungsreiche Karten stehen für die Gefechte bereit. Außerdem haben die Entwickler die Kämpfe realistischer gestaltet. So ist es jetzt deutlich schwieriger, Fußsoldaten mit Raketenwerfern zu töten. Zudem werden Minen nun auch durch nahe Explosionen ausgelöst. Ebenfalls neu: Das Spiel unterstützt jetzt externe Server-Tools wie GameSpy und All Seeing Eye. Die gravierenden Synchronisationsprobleme des kooperativen Modus behebt das Update allerdings nicht.

Nexus 1.01

Highlights: massives Bugfixing, behobene Kompatibilitäts-Probleme, verbesserter Multiplayer-Teil, Absturzursachen entfernt.

Mit dem ersten Patch für das Weltraum-Taktikspiel **Nexus** merzt Publisher Vivendi zahlreiche Bugs aus: Das Programm erkennt nun etwa in den Missionen »The Chase« und »The Ronin« fehlgeschlagene Quests korrekt. Gelegentliche Probleme, die beim Speichern (insbesondere in der Mission »First Blood«) auftauchen konnten, sind ebenfalls Geschichte. Auch am Multiplayer-Teil wurde gefeilt: Die Voice-Funktion arbeitet nun fehlerlos und diverse Absturzursachen im Serverfenster wurden behoben. Zudem unterstützt das Spiel künftig auch Grafikchips ohne T&L, etwa alte TNT2-Karten.

Nexus: Mit dem Update werden nun auch alte Grafikkarten ohne T&L-Effekte unterstützt.

UT 2004 v3339

Highlights: schlauere KI im Onslaught, leichtes Bug-Fixing, weitere Absturzursachen entfernt, Netzwerk-Code optimiert.

➤ DVD:
Die Sims v1.0.0.971
Nexus v1.01
Soldiers v1.28
UT 2004 v3339

Der mittlerweile fünfte Patch bügelt kleinere Schwächen des Multiplayer-Shooters **Unreal Tournament 2004** aus. Im beliebten Onslaught-Modus etwa verfeinerten die Entwickler Grafik- und Soundeffekte (beispielsweise bei der Zerstörung des Powerkerns) und verbesserten die Bot-KI. Auch am Netzwerk-Code wurde gearbeitet: Das Update entfernt alle bekannten Absturzursachen im Serverfenster und zeigt die aktuellen Spielmodi korrekt an. Zudem behebt der Patch diverse Lokalisationsfehler europäischer Sprachversionen. Besitzer des Epic Bonus Packs sollten das Update allerdings erst nach der Installation ausführen. DM

Michael Trier
michael@gamestar.de

SPIEL & SPAR!

SPARST DU NOCH ODER SPIELST DU SCHON? Bisher waren die Mittelklasse-Raketen mit eingebautem Preis-Leistungs-Turbo vom Typ Geforce 6600 GT ausschließlich Spielern mit PCI-Express-Systemen vorbehalten. Nun sind endlich – mehr als drei Monate nach der Vorstellung – auch AGP-ler dran: Mit der Leadtek **Geforce A6600GT TDH** testen wird die erste AGP-Karte mit Nvidias Mainstream-Chip. Für etwa 250 Euro gibt's hier deutlich mehr Leistung als etwa bei ATIs X800-SE-Modellen. Falls Sie also noch eine 3D-Karte der letzten oder vorletzten Generation besitzen und aktuell noch nicht auf PCI-Express umsteigen wollen, sind die 6600-GT-Boards für Sie die erste Wahl. Einstecken und losspielen statt planen und sparen, ist hier das Motto.

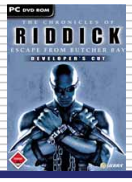
METHUSALEM ROCKT! Während bei den Grafikkarten eine Neuerung die nächste jagt und Aufrüsten in diesem Bereich wirklich etwas bringt, sieht das bei den Eingabegeräten bisher anders aus. (Gibt's eigentlich ein cooleres Wort als »Eingabegeräte«? Wenn Sie eins kennen, dann ab damit an michael@gamestar.de; der Gewinner kriegt eine brandneue Logitech MX510.) Bei Mäusen und Lenkrädern siegen ständig die selben üblichen Verdächtigen, hier scheint die Entwicklung schon sehr ausgereift. Immerhin forschen Firmen wie A4Tech, Logitech und Razer weiter, und wir testen in unserem Eingabegeräteschwerpunkt alle neuen Techniken, von der Batterie-freien Funkmaus bis zur Laserabtastung. Falls Sie also schon eine gute Maus haben: Sparen Sie sich im Moment die Neuanschaffung, am Ende gewinnt ja doch Methusalem!

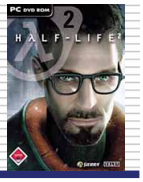
INHALT

SCHWERPUNKT
Mäuse & Co. für Sieger 121
Vergleichstest: die besten Mäuse 121
Vergleichstest: aktuelle Gamepads 125
Vergleichstest: aktuelle Lenkräder 126
TECHNIK-SPECIAL
Enthüllt: Shader Model 4.0 128
TEST DES MONATS
ATI Radeon X850 XT Platinum 130
EINZELTESTS
SLI-Mainboard: Asus A8N-SLI DL 132
PC: Hardware4U.net Gamers Dream 134
3D-Karte: Leadtek A6600GT TDH 134
TFT: Iiyama Prolite E435S 135
CPU: Pentium 4 HT/570 135
3D-Karte: MSI RX800SE-TD256 135
SERVICE
TECHtelmechtel 136
Einkaufsführer 138

SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN IM FEBRUAR

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR:	Athlon 1,2 GHz	Pentium 4/2,4 GHz	Athlon 64 FX-53
ARBEITSSPEICHER:	256 MByte SD-RAM	512 MByte DDR-RAM	1.024 MByte PC3200R-RAM
MAINBOARD:	VIA KT133A	i845PE-Chipsatz	VIA K8T800-Pro-Chipsatz
GRAFIKKARTE:	Nvidia Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9600 Pro	Geforce 6800 Ultra
EINSTELLUNGEN:	1024x768x32 bei mittl. Details	1024x768x32 bei max. Details	1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL:	Pirates!	Chronicles of Riddick	Half-Life 2
WEITERE SPIELE:	GTA Vice City NFS Underground 2 Star Wars Battlefront Tony Hawk's Underground	Armies of Exigo Battlefield Vietnam Rome – Total War Sims 2	Doom 3 Far Cry MoH: Pacific Assault UT 2004

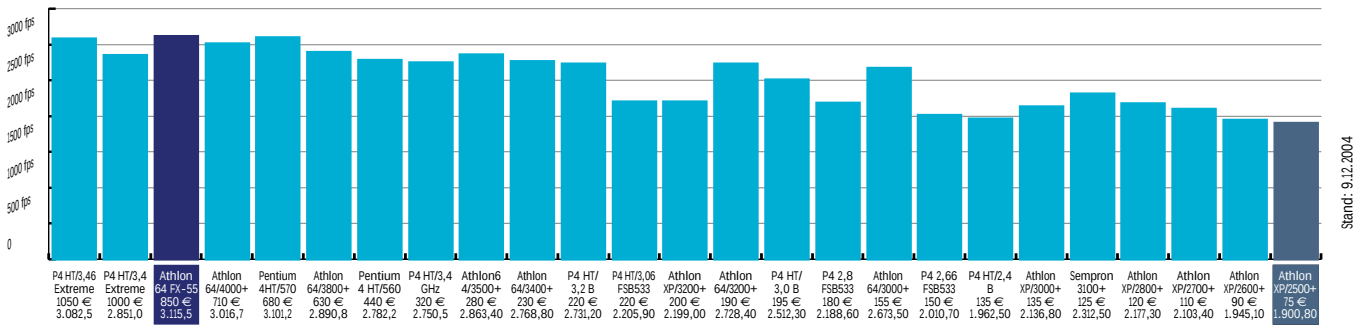




GAMESTAR-PROZESSORINDEX TOP 25 PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

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.



Vergleichstest: Die besten Mäuse 122
Vergleichstest: Aktuelle Gamepads 125
Vergleichstest: Aktuelle Lenkräder 126

Aktuelle Mäuse, Gamepads und Lenkräder im Test

MÄUSE & CO. FÜR SIEGER

Mäuse sind das Eingabegerät Nummer eins und können über Sieg und Niederlage entscheiden. Wir testen die besten Mäuse für Spieler sowie aktuelle Gamepads und Lenkräder.

Mache! Keinen! Fehler! Vor allem bei Profi-Spielern fällt die Entscheidung fast immer durch einen Fehler. Sobald sie ungenau zielen, sich zu langsam drehen oder einfach nur unpräzise den entscheidenden Klick setzen, haben sie verloren. Bei dieser hohen Leistungsdichte ist die Wahl des richtigen Eingabegeräts extrem wichtig: Wer falsch maust, verliert!

Die Kugel ist tot

Kugeln sind tot. Zumindest in PC-Mäusen. Sammelten diese Biester jahrelang jede Fluse, um dann den Mauszeiger trunken über den Desktop torkeln zu lassen, tasten heute hochauflösende optische Sensoren den Untergrund präziser ab als jede Kugel. Per Kabel oder entsprechend fixer Funkübertragung setzt die CPU jede Handbewegung in Aktionen auf dem Monitor um. In der Praxis gibt es allerdings noch genügend Schrottmäuse, die selbst mäßig schnelle Bewegungen schlicht ignorieren. Unser Test verrät Ihnen, welche Mäuse Ihre Fähigkeiten im Spiel optimal umsetzen. Für Sport-Fans und Rennfahrer prüfen wir zusätzlich aktuelle Gamepads und PC-Lenkräder.

So testen wir Eingabegeräte

Alle Mäuse testen wir unter Windows XP mit **Counterstrike**, **Quake 3**, **UT 2004** und **WarCraft 3**. Gamepads müssen in **Fifa 2005** ran und mit den Lenkrädern steuern wir die Boliden in **GTR** und **NFS Underground 2**. Besonderen Wert legen wir auf Präzision, Kompatibilität, Übertragungstechnik und Ausstattung. Dann folgen die »Anfassqualitäten«, also die Ergonomie und Verarbeitung. Optische Mäuse testen wir zusätzlich mit Microsofts Paint: In einem frischen Fenster führen wir den Mauszeiger in einem schnellen Ruck von links nach rechts. Ein gerader, kontinuierlicher Strich ist hier ideal, viele Nager produzierten aber grobe Unterbrechungen und Aussetzer. Solche Mäuse sind ungeeignet für schnelle Richtungswechsel in Ego-Shootern. MT

PROFI-SPIELER UND IHRE MÄUSE

Christian Dotzki
»Deatz« AlienGaming
Spiel: Painkiller
Maus: Logitech MX510

»Ich bin gerade von der MS Intelli 3.0 auf die Logitech MX510 umgestiegen. Die Maus ist sehr präzise und liegt gut in der Hand. Wichtig sind mir die Daumentasten; hier hat die MX510 einen klaren Vorteil gegenüber der Razer Diamondback.«

Peter Schlosser
»Chucky« Alternate-aTTaX
Spiel: Counterstrike
Maus: Razor Diamondback

»Die Technik der Razer Diamondback ist ganz weit vorn. Daneben ist für mich die Form entscheidend: Meine Maus muss symmetrisch sein, sonst verkrampfe ich und das geht auf's Aiming. Die beste Maus für mich: Die Razer Diamondback.«

Mario Kawel
»maRio« Admin GameStar-Liga
Spiel: Counterstrike
Maus: Microsoft Intelli Explorer 3.0

»Die Microsoft Intelli Explorer war die erste richtig coole Lasermaus mit einer für mich perfekten Form. Als dann Microsoft die überarbeitete Version 3.0 mit höherer Abtastrate rausbrachte, habe ich direkt zugeschlagen und bin seit dem dabei geblieben.«

Vergleichstest: Die besten Mäuse 122
Vergleichstest: Aktuelle Gamepads 125
Vergleichstest: Aktuelle Lenkräder 126

Aktuelle Mäuse, Gamepads und Lenkräder im Test

MÄUSE & CO. FÜR SIEGER

Mäuse sind das Eingabegerät Nummer eins und können über Sieg und Niederlage entscheiden. Wir testen die besten Mäuse für Spieler sowie aktuelle Gamepads und Lenkräder.

Mache! Keinen! Fehler! Vor allem bei Profi-Spielern fällt die Entscheidung fast immer durch einen Fehler. Sobald sie ungenau zielen, sich zu langsam drehen oder einfach nur unpräzise den entscheidenden Klick setzen, haben sie verloren. Bei dieser hohen Leistungsdichte ist die Wahl des richtigen Eingabegeräts extrem wichtig: Wer falsch maust, verliert!

Die Kugel ist tot

Kugeln sind tot. Zumindest in PC-Mäusen. Sammelten diese Biester jahrelang jede Fluse, um dann den Mauszeiger trunken über den Desktop torkeln zu lassen, tasten heute hochauflösende optische Sensoren den Untergrund präziser ab als jede Kugel. Per Kabel oder entsprechend fixer Funkübertragung setzt die CPU jede Handbewegung in Aktionen auf dem Monitor um. In der Praxis gibt es allerdings noch genügend Schrottmäuse, die selbst mäßig schnelle Bewegungen schlicht ignorieren. Unser Test verrät Ihnen, welche Mäuse Ihre Fähigkeiten im Spiel optimal umsetzen. Für Sport-Fans und Rennfahrer prüfen wir zusätzlich aktuelle Gamepads und PC-Lenkräder.

So testen wir Eingabegeräte

Alle Mäuse testen wir unter Windows XP mit **Counterstrike**, **Quake 3**, **UT 2004** und **WarCraft 3**. Gamepads müssen in **Fifa 2005** ran und mit den Lenkrädern steuern wir die Boliden in **GTR** und **NFS Underground 2**. Besonderen Wert legen wir auf Präzision, Kompatibilität, Übertragungstechnik und Ausstattung. Dann folgen die »Anfassqualitäten«, also die Ergonomie und Verarbeitung. Optische Mäuse testen wir zusätzlich mit Microsofts Paint: In einem frischen Fenster führen wir den Mauszeiger in einem schnellen Ruck von links nach rechts. Ein gerader, kontinuierlicher Strich ist hier ideal, viele Nager produzierten aber grobe Unterbrechungen und Aussetzer. Solche Mäuse sind ungeeignet für schnelle Richtungswechsel in Ego-Shootern. MT

PROFI-SPIELER UND IHRE MÄUSE

Christian Dotzki
»Deatz« AlienGaming
Spiel: Painkiller
Maus: Logitech MX510

»Ich bin gerade von der MS Intelli 3.0 auf die Logitech MX510 umgestiegen. Die Maus ist sehr präzise und liegt gut in der Hand. Wichtig sind mir die Daumentasten; hier hat die MX510 einen klaren Vorteil gegenüber der Razer Diamondback.«

Peter Schlosser
»Chucky« Alternate-aTTaX
Spiel: Counterstrike
Maus: Razor Diamondback

»Die Technik der Razer Diamondback ist ganz weit vorn. Daneben ist für mich die Form entscheidend: Meine Maus muss symmetrisch sein, sonst verkrampfe ich und das geht auf's Aiming. Die beste Maus für mich: Die Razer Diamondback.«

Mario Kawel
»maRio« Admin GameStar-Liga
Spiel: Counterstrike
Maus: Microsoft Intelli Explorer 3.0

»Die Microsoft Intelli Explorer war die erste richtig coole Lasermaus mit einer für mich perfekten Form. Als dann Microsoft die überarbeitete Version 3.0 mit höherer Abtastrate rausbrachte, habe ich direkt zugeschlagen und bin seit dem dabei geblieben.«

Kabelmaus

LOGITECH MX510

Rein äußerlich unterscheidet sich **MX510** kaum von ihrer Vorgängermaus, der **MX500**: Logitech hat lediglich die Oberfläche der Kabelmaus mit einer holografischen Oberfläche aufpoliert (wahlweise in blau oder rot). Die Verbesserungen stecken im Inneren: Die **MX510** tastet den Untergrund mit einer Auflösung von 5,8 Millionen Pixel pro Sekunde ab – fast ein Viertel mehr als noch bei der **MX500** (4,7 Millionen Pixel/s). Damit kann Sie extrem schnelle Maus-Bewegungen (bis zu 1 m/s) problemlos verarbeiten; außerdem setzt sie Beschleunigungen bis zu 15 G um.

Nix für Linkshänder: Die MX510 liegt perfekt in der Hand – allerdings nur in der rechten.

Ins Schwarze getroffen

Im Praxistest überzeugte uns die **MX510** auf ganzer Linie: Zwar war schon die **MX500** jeder Spielsituation gewachsen, mit der Nachfolgemaus lassen sich Gegner aber noch präziser anvisieren. Besonders in schnellen Shootern wie **Half-Life 2** finden unsere Geschosse jetzt leichter das Ziel. Die perfekte Verarbeitung, Markenzeichen der **MX**-Serie, sowie die präzisen und gut erreichbaren Tasten runden das Angebot ab. Einziges Manko: Die ergonomische Form disqualifiziert das Gerät für Linkshänder. Die **MX510** kostet gerade mal 35 Euro – egal ob rot oder blau. GameStar-Referenz! FG

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M54
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M53

MX510

CA. PREIS 35 Euro — HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

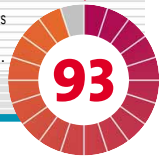
VERBINDUNG	Kabel	PIXEL	5,8 Mio/s
ABTASTUNG	optisch (800 dpi)	TASTEN	8
ANSCHLUSS	USB	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ sehr genau ⊕ extrem schnell	40/40
TECHNIK	⊕ hohe Datenrate ⊕ sehr hohe Auflösung	18/20
AUSSTATTUNG	⊕ acht Tasten ⊕ langes Kabel ⊖ kein Funk	17/20
ERGONOMIE	⊕ optimale Form ⊖ nicht für Linkshänder geeignet	8/10
VERARBEITUNG	⊕ perfekte Verarbeitung	10/10

FAZIT Die beste Maus für Spieler! Ob extrem schneller Shooter oder pixelgenaues Auswählen kleinster Einheiten – die MX510 ist jeder Spielsituation gewachsen.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



Kabelmaus

RAZER DIAMONDBACK

Hersteller Razer verkauft die 50 Euro teure **Diamondback** in zwei verschiedenen Varianten: transparent mit roter Beleuchtung oder mit metallisch-silberner Oberfläche. Technisch sind die beiden Modelle identisch: Ein optischer Sensor tastet den Untergrund mit 1.600 dpi extrem genau ab. Und dank 16-Bit-Übertragung kann sie das Gerät auch umsetzen. Ein zwei Meter langes Kabel mit vergoldetem USB-Stecker sorgt für optimale Verbindung.

Im Diamondback-Treiber passen Sie praktisch jede denkbare Einstellung Ihren Vorlieben an.

Für Profi-Spieler

Der Razer-Treiber bietet viele sinnvolle Einstellungen. So können Sie etwa die Empfindlichkeit der X- und Y-Achse getrennt regeln. Auch im Praxistest räumt die **Diamondback** ab: Egal ob Präzisionsschüsse oder schnelle Drehungen – die leichte Maus setzt alle Eingaben extrem genau und ohne Aussetzer um. Weil der optische Sensor immer mit Volldampf arbeitet, fallen auch die berüchtigten »Stand-By-Leaks« weg. Bei der Ergonomie kann Razer aber noch nachbessern: die Seitentasten sind etwas fummelig zu bedienen. Einen Punkt Abzug gibt es bei der Verarbeitung: Die linke Maustaste unseres Testmusters nervte im Langzeittest mit ständigem Quietschen. FG

➤ HOTLINE: (01805) 12 51 33 KOSTENLOS
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M56
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M55

DIAMONDBACK

CA. PREIS 50 Euro — HERSTELLER Razer/Speedlink

TECHNISCHE ANGABEN

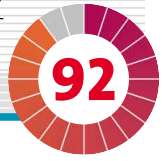
VERBINDUNG	Kabel	PIXEL	5,8 Mio/s
ABTASTUNG	optisch (1.600 dpi)	TASTEN	7
ANSCHLUSS	USB	MAUSRAD	Ja, einstellbar

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ extrem schnell ⊕ äußerst präzise ⊕ kein Stand-By-Leak	40/40
TECHNIK	⊕ hohe Auflösung ⊕ hohe Datenrate ⊕ Mikroschalter	19/20
AUSSTATTUNG	⊕ Tasche ⊕ langes Kabel ⊖ Kein Funk	18/20
ERGONOMIE	⊕ auch für Linkshänder ⊖ Seitentasten nicht optimal	8/10
VERARBEITUNG	⊕ solide Verarbeitung ⊖ nicht so massiv wie MX510	7/10

FAZIT Extrem schnelle und präzise Kabelmaus. Ob Sniper oder Deathmatch-Virtuose: Die Razer Diamondback ist direkt nach der MX510 erste Spieler-Wahl!

PREIS/LEIST. GUT



Laser-Maus

LOGITECH MX1000

Premiere: Logitechs **MX1000** tastet als erste Maus weltweit den Untergrund mit Laser-Technik ab. Laut Hersteller erkennt das Gerät so bis zu 20 mal mehr Details als unsere optische Referenz **MX510**. Für den Anwender bedeutet die neue Technik vor allem eines: beinahe vollkommen freie Wahl des Untergrundes: Im Test mausten wir problemlos über Tische, Mauspads und Teppiche. MX-typisch ist die Verarbeitung nahezu perfekt. Cooles Feature: Vier LEDs zeigen Software-unabhängig den Ladezustand des eingebauten Lithium-Ionen-Akkus.

In den meisten Situationen arbeitet die 70 Euro teure **MX1000** äußerst präzise. Im LAN-Test mit zwei **MX700**-Funkmäusen stockte der Nager aber bei langsamen Mausbewegungen, etwa haarfeinen Korrekturen. Das stört im Kampfgeschehen und kostet ein paar Zähler in Punkto Präzision. Bei der Ergonomie macht Logitech ebenfalls einen kleinen Rückschritt: Die linke Mulde bietet großen Daumen zu wenig Platz, und Seitentasten sowie Schnellscroll-Buttons sind zu stark an den Windows-Einsatz angepasst. DV

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: M54
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M67

Kabelmaus

GameStar Preistipp MÄUSE

GENIUS NETSCROLL+ SUPERIOR

Besser gut kopiert als schlecht selbst gemacht, dachte sich Genius bei seiner 25 Euro günstigen **Netscroll+ Superior**. Die ähnelt Logitechs Supermaus **MX510** auffallend stark und ist in drei verschiedenen Farben zu haben. Zumindest in einem Punkt hat die Genius-Maus die Nase vor unserer Referenz: Ganze zehn Tasten finden auf dem Nager Platz – zwei mehr als beim Klassen-Primus. Der optische Sensor erreicht mit 800 dpi zumindest technisch ebenfalls Logitech-Niveau.

Im Praxistest muss sich die **Netscroll+ Superior** der übermächtigen **MX510** jedoch in allen Disziplinen geschlagen geben. Bei flotten Schwenks hält sie noch gut mit, bei hastigen Drehungen um die eigene Achse reagiert die **Netscroll**-Maus oft mit Aussetzern und verhindert so wichtige Treffer. Der Genius-Nager liegt zwar gut in der Hand, kommt aber nicht an den perfekten Sitz der **MX510** heran; die Zusatztasten sind ungünstiger positioniert. Beim Mausrad wurde unnötig geschlampt: Es sitzt zu wackelig und eiert leicht beim Scrollen. FG

➤ HOTLINE: (02173) 974 30 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: GENIUS@GENIUS-EUROPE.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M68

Funkmaus

A4TECH NB-30 BATTERY FREE

Ob mit Batterien oder per Ladestation – Funkmäuse brauchen regelmäßig neue Energie. A4Techs **NB-30 Battery Free** nimmt Ihnen die lästigen Aufladevorgänge ab. Sobald Sie das mitgelieferte »Wunder-Mauspad« an den PC angeschlossen haben, überträgt es per Induktionstechnik Strom an die Maus; nervige Batteriewechsel oder Aufladepausen entfallen. Nachteil: Die **NB-30 Battery Free** funktioniert ausschließlich auf dieser Unterlage. Dummerweise zwingt Sie das viel zu kleine Pad, bei platzintensiven Manövern die Maus abzuheben und erneut in die Mitte zu setzen. Der im Pad integrierte Funkempfänger basiert auf der störungsfreien RFID-Technik. Der optische Sensor arbeitet mit guten 620 dpi.

Im Praxistest setzte die **NB-30** fast alle Eingaben präzise um. Nur an extrem schnellen Bewegungen verschluckt sich der optische Sensor manchmal. Das schwergängige Rad sitzt zu weit hinten und drei Tasten sind heute einfach zu wenig. Für günstige 25 Euro bekommen Sie eine komfortable und präzise Funkmaus mit einigen Schwächen. FG

➤ HOTLINE: (0180) 509 16 43 12 CENT/MIN.
➤ E-MAIL: SUPPORT@A4TECH.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M69

MX1000

CA. PREIS 70 Euro — HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Funk (Fast RF)	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (800 dpi)	TASTEN	8
PIXEL	5,8 Mio/s	MAUSRAD	Ja, 4-Weg

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ perfekt bei schnellen Manövern ⊖ gelegentliche Aussetzer	34/40
TECHNIK	⊕ Laser ⊕ funktioniert überall ⊕ verzögerungsfreie Funktechnik	19/20
AUSSTATTUNG	⊕ acht Tasten ⊕ 4-Wege-Rad ⊕ langes Empfänger-Kabel	18/20
ERGONOMIE	⊕ optimale Form ⊕ präzise Feuertasten ⊖ linke Mulde klein	7/10
VERARBEITUNG	⊕ perfekte Verarbeitung ⊕ kein Kontra	10/10

FAZIT Laser-Maus mit fast verzögerungsfreier Funkübertragung, aber Macken bei der Präzision und der Ergonomie. Eine Kabelvariante ist derzeit nicht geplant.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND — 88

NETSCROLL+ SUPERIOR

CA. PREIS 25 Euro — HERSTELLER Genius

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (800 dpi)	TASTEN	10
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ präzise ⊖ Schwächen bei schnellen Manövern	31/40
TECHNIK	⊕ gute Auflösung ⊖ kein Funk	18/20
AUSSTATTUNG	⊕ 10 Tasten ⊖ kein Vier-Wege-Mausrad	17/20
ERGONOMIE	⊕ gute Ergonomie ⊖ nur für Rechtshänder ⊖ Seitentasten	7/10
VERARBEITUNG	⊕ insgesamt solide verarbeitet ⊖ Mausrad wackelig	7/10

FAZIT MX510-Kopie ohne die Qualität des Originals. Für günstige 25 Euro ist die Netscroll+ Superior aber ein faires Angebot für Pfennigfuchser.

PREIS/LEIST. GUT — 80

NB-30 BATTERY FREE

CA. PREIS 25 Euro — HERSTELLER A4Tech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Funk (RFID)	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (620 dpi)	TASTEN	3
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ schnell ⊕ präzise ⊖ gelegentliche Aussetzer	34/40
TECHNIK	⊕ benötigt keine Batterien ⊖ braucht Original-Mauspad	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ Mauspad ⊖ nur drei Tasten	15/20
ERGONOMIE	⊕ für Linkshänder geeignet ⊕ leicht ⊖ Rad schwergängig	7/10
VERARBEITUNG	⊕ gute Mauspad-Oberfläche ⊖ etwas klapperige Maus	7/10

FAZIT Die NB-30 ist präzise, schnell und kabellos – aber das kleine Induktions-Mauspad verschenkt viel Potenzial. Spieler greifen besser zur Netscroll+ Superior.

PREIS/LEIST. GUT — 78

Kabelmaus

RAPTOR GAMING M1

Unter dem Motto »Von Spielern für Spieler« vertreibt Raptor Gaming Mäuse mit professionellem Anspruch. Mit einer Auflösung von 1.600 dpi ist die **M1** das neue Spitzenprodukt. Der extrem leichte Nager kommt in einer schicken Alu-Schachtel und mit einem zweiten Set an Mausfüßchen. Das USB-Kabel misst großzügige 2,5 Meter.

In unseren Tests zeigt der 40 Euro teure Testkandidat mehrere Schwächen. Zwar haben Sie mittlere bis schnelle Schwenks dank der leichten Bauweise und hohen Präzision sehr gut unter Kontrolle. Aber bei hitzigen Aktionen setzt der **M1**-Sensor des Öfteren aus. Auch ärgerlich: Beide Feuertasten verschwinden beim Klick zu tief im Gehäuse und ein Druck auf den Mausrad-Button erfordert viel zu viel Kraft. Insgesamt ist die Maus zu klein geraten, so dass bereits Spieler mit mittelgroßen Händen wenig Freude an dem Gerät haben werden. Langzeit-Zocker freuen sich über eine spezielle Oberflächenbeschichtung, mit der sie die **Gaming M1** auch bei schweißtreibenden Matches sicher in der Hand halten. FG

➤ HOTLINE: (02432) 89 23 58 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: SUPPORT@RAPTOR-GAMING.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M70

Kabelmaus

KEYSONIC MS-MUV

Auf den ersten Blick fällt Keysonics **MS-MUV** besonders durch die scheinbar extrem ergonomische Form auf. Die schweißresistente »Soft-Touch«-Oberfläche bedeckt allerdings nur einen Teil der sehr gut verarbeiteten Maus. Daumen- und Handballenauflage bestehen aus gewöhnlichem Kunststoff. Der optische Sensor arbeitet mit präzisen 800 dpi .

In der Praxis leidet die Maus unter gelegentlichen Hängern beim Feinjustieren. Schnelle Bewegungen quittiert die **MS-MUV** mit ungewolltem Verschieben der Zeigerposition. Weil der Daumen partout nicht in die dafür vorgesehene Mulde passt und das Chassis hinten zu klein ist, bekommen Sie die Maus stets falsch in die Finger: Es fällt schwer, den Mauszeiger in einer geraden horizontalen Linie über den Monitor zu ziehen. Ergonomisch? Wohl kaum. Dass die **MS-MUV** nur drei Tasten hat, das Mausrad zu schwach gerastert ist und Sie dessen Widerstand kaum fühlen, fällt da kaum mehr ins Gewicht. Einziger Lichtblick: Die Feuer-Buttons schlagen angenehm präzise an. FG

➤ HOTLINE: (04102) 468 980 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@MAXPOINTGMBH.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M71

Funkmaus

LABTEC WIRELESS OPTICAL MOUSE

Mit einem Preis von 15 Euro ist Labtecs **Wireless Optical Mouse** die günstigste Maus im Testfeld. Als einziger Proband überträgt sie ihre Daten noch per veraltetem PS/2-Port. Notebook-Besitzer aufgepasst: Bei vielen modernen Geräten fehlt dieser Anschluss! Auch sonst spart Labtec : Magere drei Tasten locken heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Außerdem verzichtet Labtec bei der ordentlich verarbeiteten Maus auf Akkus oder Ladestation – die **Wireless Optical Mouse** benötigt kostspielige Batterien.

Obwohl der optische Sensor nominell 800 dpi scharf ist, überfordern schon mittelschnelle Schwenks die **Wireless Optical Mouse**. Anhaltend schnelle Bewegungen quittiert die Maus meist mit Cursor-Stillstand. Zudem müssen Sie stets auf eine optimale Verbindung zwischen Nager und Empfänger achten, sonst hängt der Mauszeiger auch im Windows-Betrieb hinterher. Die Reichweite der Funkmaus ist arg begrenzt und für vernünftiges Arbeiten zu gering. Schon bei mehr als 70 Zentimetern Abstand zum Empfänger reißt die Verbindung ab! FG

➤ HOTLINE: (069) 920 321 68 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: M117
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M115

GAMING M1

CA. PREIS 40 Euro — HERSTELLER Raptor Gaming

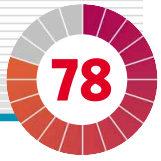
TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (1.600 dpi)	TASTEN	3
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ insgesamt sehr gut ⊖ Makel bei extremen Aktionen	36/40
TECHNIK	⊕ hohe Auflösung ⊕ hohe Datenrate ⊖ kein Funk	18/20
AUSSTATTUNG	⊕ Ersatzmausfüßchen ⊕ langes Kabel ⊖ nur drei Tasten	12/20
ERGONOMIE	⊕ griffige Oberfläche ⊕ geringes Gewicht ⊖ zu klein	6/10
VERARBEITUNG	⊕ solide ⊖ Feuertasten senken sich zu weit ins Gehäuse ab	6/10

FAZIT In den meisten Spielsituationen reagiert die leichte M1 hochpräzise und schnell. Bei Extremmanövern bleibt Sie hinter unser Referenz MX510.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



MS-MUV

CA. PREIS 15 Euro — HERSTELLER Keysonic

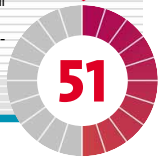
TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (800 dpi)	TASTEN	3
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	ja

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊖ snipern hakelig ⊖ Probleme bei schnellen Bewegungen	15/40
TECHNIK	⊕ hohe Auflösung ⊖ kein Funk	16/20
AUSSTATTUNG	⊖ nur drei Tasten ⊖ dünnes Mauskabel	10/20
ERGONOMIE	⊕ Soft-Touch-Oberfläche ⊖ unergonomische Form	2/10
VERARBEITUNG	⊕ sehr gute Verarbeitung	8/10

FAZIT Trotz des günstigen Preises raten wir Ihnen von Keysonics MS-MUV ab: investieren Sie lieber 10 Euro mehr in die Netscroll+ Superior von Genius.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



WIRELESS OPTICAL MOUSE

CA. PREIS 15 Euro — HERSTELLER Labtec

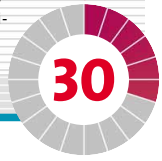
TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Funk	ANSCHLUSS	PS/2
ABTASTUNG	Optisch (800 dpi)	TASTEN	3
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	ja

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊖ im Windows-Einsatz schlecht ⊖ in Spielen unbrauchbar	5/40
TECHNIK	⊕ Funk ⊖ viel zu kurze Reichweite ⊖ nur PS/2-Schnittstelle	4/20
AUSSTATTUNG	⊖ nur drei Tasten ⊖ batteriebetrieben	6/20
ERGONOMIE	⊕ auch für Linkshänder ⊕ liegt gut in der Hand	7/10
VERARBEITUNG	⊕ solide verarbeitet ⊕ kein Kontra	8/10

FAZIT Schwache Funk-Technik und mangelhafte Präzision disqualifizieren die Wireless Optical Mouse sowohl für Spieler als auch für den Büro-Einsatz.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT



Vergleichstest: Gamepads

LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2

Für 40 Euro bekommen Sie die kabellose Variante unseres Referenzpads **Cordless Rumblepad 2** von Logitech. Es sendet per 2,4-GHz-Funk Daten in einem großzügigen Aktionsradius an den PC. Die Ausstattung ist komplett: zwei Analogsticks, ein digitales Steuerkreuz und zehn optimal positionierte Tasten. Für ein batteriebetriebenes Gamepad vermittelt das Vibration Feedback (VFB) beeindruckend differenzierte und starke Effekte. Die Intensität können Sie in der praktischen Profil-Software von 0 bis 150 Prozent regeln.

Die Hände umschließen das **Cordless Rumblepad 2** fast perfekt. Zu Mäkeln gibt's nur wenig. Die glatten Griffe und die flachen Analogsticks bieten einen Tick zu wenig Halt. Etwas Gummi hier und je eine kleine Mulde in den Kappen, schon wäre es noch handlicher. Dafür entschädigen das sehr gut geformte Steuerkreuz, die exakten Tasten sowie die präzisen Analogsticks mit tollem Spielgefühl. Insgesamt das derzeit beste kabellose Gamepad, auch wenn das Steuerkreuz unpassend klapprig geraten ist. AK

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: M28
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M27

THRUSTMASTER 2-IN-1 DUAL TRIGGER

Thrustmaster schickte das **2-in-1 Dual Trigger Gamepad** in der verkabelten Version. Das mit 20 Euro (Funkversion 40 Euro) sehr günstige Pad ist mit Funktionen geradezu überladen: Neben vier Feuerknöpfen und digitalem Steuerkreuz warten vier Schulterbuttons, zwei Analogsticks und zwei analoge Trigger auf Input. Das recht hohe Gewicht der Vibrationsmotoren ertragen PC-Spieler vergeblich: Rütteleffekte gibt's nur an der PlayStation 2. Thrustmaster legt keinen Treiber bei, Spieler müssen in jedem Titel die Idealbelegung austüfteln.

Einmal in Aktion, gefielen uns die präzisen Feuerknöpfe und die rutschfeste Gummierung des **2-in-1 Dual Trigger**. Allerdings ist die Anordnung der Schulter- und Triggertasten nicht optimal – da verknoten sich schon mal die Finger. Die Analogsticks fallen durch unnötig lange Wege auf und vier der acht Steuerkreuzwege sind kaum nutzbar. Wir raten Spielern, die ein Pad für PC und PlayStation suchen, zu einem Adapter, mit dem das original Sony-Pad auch am PC funzt – besser geht's nicht. MT

➤ HOTLINE: (09122) 631 82 12 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@GUILLEMOT.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M47

NYKO AIR FLO PC

Innovation bei den Gamepads: Das Nyko **Air Flo PC** besitzt als erstes Pad eine Lösung gegen verschwitzte Hände. Ein Lüfter auf der Unterseite saugt Luft an und bläst sie durch die gelöcherten Griffe auf die Handinnenflächen. Per schwergängigem Schalter regeln Sie den Rotor in zwei Stufen; in beiden rauscht er deutlich hörbar.

Die Luftauslässe an den Griffen und die zwei präzisen aber zu leichtgängig arbeitenden Analogsticks hat Nyko griffig gummiert – da rutscht nichts mehr. Bis auf die sehr ungünstige Position der Miniknöpfe neun bis elf gefällt uns die Anordnung der Bedienelemente sowie der Druckpunkt der vier Primär- und Schultertasten. Die beiden unteren Buttons sitzen allerdings etwas wackelig im Gehäuse und das digitale Steuerkreuz braucht einen kräftigen Daumen. Für 30 Euro bekommen Sie mit dem Nyko Air Flo zwar das »coolste« Gamepad der Welt, allerdings bietet zum Beispiel das Logitech **Rumblepad 2** mehr Präzision, eine fast perfekte Ergonomie und Force Feedback – für rund 5 Euro weniger. AK

➤ HOTLINE: (0700) 327 772 357 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: INFO@I2-STUDIOS.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M83

RUMBLEPAD 2

CA. PREIS 40 Euro — HERSTELLER Logitech

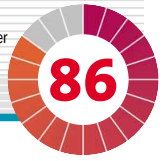
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	6 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSSB	USB
GEWICHT	276 Gramm	ANALOGSTICKS	2

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ exakt auslösende Tasten ⊕ sehr präzise Analogsticks	35/40
TECHNIK	⊕ 2,4 GHz Funk ⊕ hohe Reichweite	19/20
AUSSTATTUNG	⊕ kräftiges Vibration Feedback ⊕ 10 Tasten	18/20
ERGONOMIE	⊕ liegt sehr gut in der Hand ⊕ kabellos ⊖ schwer	6/10
VERARBEITUNG	⊕ sehr stabil ⊖ Steuerkreuz klapprig	8/10

FAZIT Logitechs Cordless Rumbelpad 2 ist momentan das beste Funk-Gamepad. Für die kabellose Freiheit müssen Sie aber ein hohes Gewicht in Kauf nehmen.

PREIS/LEIST. GUT



2-IN-1 DUAL TRIGGER GAMEPAD

CA. PREIS 20 Euro — HERSTELLER Thrustmaster

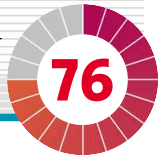
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	15 + 4 Schultertast.	FORCE FEEDBACK	nur PS 2
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSSB	USB
GEWICHT	236 Gramm	ANALOGSTICKS	2

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ Feuerknöpfe präzise ⊖ Analogsticks zu langhubig	31/40
TECHNIK	⊕ USB-Installation einfach ⊕ auch PS 2 ⊖ Kabel	16/20
AUSSTATTUNG	⊕ viele Schalter & Funktionen ⊖ Force Feedback nur für PS 2	15/20
ERGONOMIE	⊕ rutschfest gummiert ⊖ Trigger ungünstig plaziert	6/10
VERARBEITUNG	⊕ solides Gerät ⊕ keine klapprigen Tasten	8/10

FAZIT Das 2-in-1 Dual Trigger ist ein günstiges Pad mit vielen Funktionen und Schwächen in der Ergonomie – Gelegenheits-Padler können zuschlagen.

PREIS/LEIST. GUT



AIR FLO PC

CA. PREIS 30 Euro — HERSTELLER Nyko

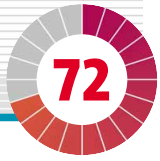
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	9 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Nein
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSSB	USB
GEWICHT	211 Gramm	ANALOGSTICKS	2

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	⊕ Analogsticks präzise ⊖ Sticks mit wenig Widerstand	30/40
TECHNIK	⊕ einfache USB-Installation ⊖ Gebläse deutlich hörbar	15/20
AUSSTATTUNG	⊕ belüftete Griffe ⊖ kein Force Feedback ⊖ Kabel	16/20
ERGONOMIE	⊕ liegt gut in der Hand ⊖ Steuerkreuz schwergängig	5/10
VERARBEITUNG	⊕ geriffelte, gummierte Griffe ⊖ manche Tasten klapprig	6/10

FAZIT Innovatives Gamepad für schweißtreibende Sessions. Force Feedback und ein leichtgängigeres Steuerkreuz würden aber den Spielspaß mehr fördern.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Vergleichstest: Lenkräder

LOGITECH MOMO RACING F.F. WHEEL

Die Lizenz der Edel-Lenkradschmiede Momo soll Logitechs **Momo Racing Force Feedback Wheel** den rechten Glanz verleihen. Dabei hat es das gar nicht nötig: Vom extrem griffigen Lenkradkranz über den Extra-Schaltknauf bis hin zur stabilen Pedalerie stimmt am **Momo Racing** so gut wie alles. Die karge Schraubzwingenbefestigung will zwar nicht so recht zum komfortablen Rest passen, funktioniert aber tadellos. Genau wie der Treiber: luxuriöser Funktionsumfang und trotzdem sauber bei Installation und Entfernen – so soll's sein.

Das Logitech-Lenkrad macht in allen Spielen Spaß und wenig verkehrt: Präzision, Handling und Rückmeldung des **Momo Racing Force Feedback Wheel** stimmen. Ob Blumenbeete in **NFS Underground**, Sprungschanzen in **Flat Out** oder Curbs in **GTR** – die Besonderheiten jeder Strecke sind mit diesem Lenkrad bestens zu meistern und realistisch zu erfahren. Noch besser hat uns nur das Momo mit Lederummantelung und Metallwippen gefallen – diese Luxusvariante stellt Logitech aber nicht mehr her. MT

➤ HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
➤ EMAIL: WEBFORMULAR M49
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M48

SPEEDLINK 4IN1 LEATHER F.F. WHEEL

Für PC-Rennfahrer mit Lust auf Rüttelpisten, aber beschränktem Budget, hat Speedlink das **4in1 Leather Force Feedback Steering Wheel** ins Rennen geschickt. Für 80 Euro gibt's ein präzises lederbezogenes Volant mit rutschfester Padalerie, starken Force-Feedback-Motoren und 15 Buttons sowie zwei Schaltwippen. Der Clou: Per beiliegendem Adapter nimmt das Speedlink-Lenkrad Kontakt zum PC und zu allen gängigen Spielekonsolen auf. Die Montage ist einfach, der übersichtliche Treiber in Sekundenschnelle installiert.

Im Praxistest überzeugten vor allem die rutschfesten Pedale des Speedlink **4in1 Leather Force Feedback**. Der gut austarierte Gegendruck zweier stabiler Stahlfedern macht die Fußarbeit auch für Ralley-Piloten zum Vergnügen. Das Volant arbeitet präzise, lediglich dem Force Feedback geht jede Feinfühligkeit ab. Außerdem biegen sich in hektischen Schaltmanövern die dünnen Plastikschaltwippen bedenklich. Insgesamt ist das **4in1 Leather Force Feedback** ein gelungenes Multi-Lenkrad zum günstigen Preis. MT

➤ HOTLINE: (01805) 125 133 12 CENT/MIN
➤ EMAIL: INFO@SPEED-LINK.COM
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M43

THRUSTMASTER ENZO FERRARI 2-IN-1 RACING

Auf Ferrari-Magie setzt Thrustmaster: Das **Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel** adelt sowohl PC als auch PlayStation 2 mit dem springenden Pferd. Rütteleffekte bleiben den Konsoleros vorbehalten, am PC gibt's kein Force Feedback. Bombenfest klammert sich die Schraubbefestigung an Tischplatten bis zu 10 cm Dicke. Gummis sollen die Pedalerie gegen Verrutschen sichern, allerdings kann die Chose bei unbeherrschten Tritten in die steil angestellten Pedale schon mal kippen. Einen Treiber benötigt das **Enzo Ferrari** nicht.

Im Praxistest lenkt das **Enzo 2-in-1** einen Tick träger ein als die Konkurrenz und der Schaltweg der zwei Digital-Wippen ist übertrieben lang. Dafür eignet sich der gut gewählte progressive Lenkwiederstand für schnelle Ausweichbewegungen ideal. Wird die Pedalerie zur Wanderdüne, können Gas und Bremse über zwei analoge Hebel am griffigen Volant reguliert werden. Für Force-Feedback-Allergiker ist das **Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel** eine solide verarbeitete Alternative zum fairen Preis. MT

➤ HOTLINE: (09122) 631 82 12 STANDARDGEBÜHREN
➤ EMAIL: INFO@GUILLEMOT.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M47

MOMO RACING F.F. WHEEL

CA. PREIS 150 Euro — HERSTELLER Logitech

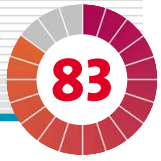
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	6	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	nein	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	nein	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	+ spontan und präzise + Pedalwege genau richtig	37/40
TECHNIK	+ ausgereifte USB-Technik − keine Innovation	14/20
AUSSTATTUNG	+ zusätzlicher Schaltknauf + sechs Mikroschalter	16/20
ERGONOMIE	+ Volant & Pedale passen jedem + Knauf auf links umrüstbar	8/10
VERARBEITUNG	+ solide Konstruktion + Kunststoff stabil	8/10

FAZIT Mit dem Momo Racing werden alle glücklich: Nascar-Piloten lieben den Schaltknauf, Ralley-Asse das Force Feedback, Formel-1-Fans die Schaltwippen.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



4IN1 LEATHER F.F. STEERING WHEEL

CA. PREIS 80 Euro — HERSTELLER Speedlink

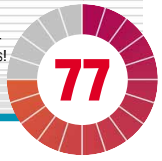
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	15	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	nein	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	nein	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	+ Lenkrad ausreichend exakt + Pedale gut dosierbar	32/40
TECHNIK	+ für PC & alle neuen Konsolen nutzbar	16/20
AUSSTATTUNG	+ kräftiges Force Feedback + viele Buttons	16/20
ERGONOMIE	+ Pedale rutschfest − relativ kleines Lenkrad	7/10
VERARBEITUNG	+ Leder-Ummantelung − Schaltwippen dünnes Plastik	6/10

FAZIT Das 4in1 Leather Force Feedback Steering Wheel von Speedlink ist ausreichend präzise, gut ausgestattet und günstig – unser Preistipp für Freizeit-Schumis!

PREIS/LEIST. GUT



ENZO FERRARI 2-IN-1 RACING WHEEL

CA. PREIS 70 Euro — HERSTELLER Thrustmaster

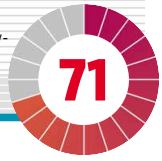
TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	8	FORCE-FEEDBACK	nur Play Station 2
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	nein	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG		PUNKTE
PRÄZISION	+ Pedale gut dosierbar − Lenkrad etwas träge	30/40
TECHNIK	+ für PC und PlayStation 2 nutzbar	15/20
AUSSTATTUNG	+ je 2 analoge und 2 digitale Wippen − kein F.F. für PC	12/20
ERGONOMIE	+ griffiges Volant − Pedale nicht ganz standfest	7/10
VERARBEITUNG	+ teilgummiertes Lenkrad − viel Plastik	7/10

FAZIT Schönes Lenkrad mit Ferrari-Faktor, solider Verarbeitung und befriedigenden Lenkeigenschaften. Auch geeignet für PlayStation 2; am PC kein Force Feedback.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Kinoeffekte in 3D-Spielen

ENTHÜLLT: SHADER MODEL 4.0

Immer geiler, schöner, schneller? Wir haben für Sie geheime Fakten zur Zukunft der 3D-Grafik ermittelt – so atemberaubend wird die nächste Technikgeneration mit dem Shader Model 4.0 wirklich.

STIMMUNGSMACHE

Diese Lionhead-Skizzen zeigen, wie Farbkorrekturen eine Szene…

…in künftigen Spielen atmosphärisch verändern können.

Bis 2008 erreichen Spiele Kinoqualität. In Ausgabe 07/2004 haben wir Ihnen die technischen Eckdaten bereits vorgestellt. Jetzt, ein halbes Jahr später, beamen wir Sie zurück in die 3D-Zukunft. Erneut haben wir im Umfeld von ATI, Nvidia und Microsoft recherchiert. Nun enthüllen wir erstmals die harten Fakten der nächsten Grafikgeneration um die Shader 4.0.

Polygon, ändere Dich

Die größte Neuerung des **Shader**[1] Model 4.0 ist ein dritter Shader-Typ: Der Geometry Shader soll primär Polygone ändern. Was hier etwas langweilig klingt, ist der Schlüssel zu einer nie gekannten, dynamischen Spielewelt. Realistische Granateneinschläge, zerstörbare Häuserschluchten und atemberaubende Morph-Effekte, etwa bei Gebirgen. Zwar unterstützen bereits die Shader 3.0 das hierfür nötige Displacement Mapping, aber praktisch kein Entwickler setzt es in Spielen ein. Erst der Geometry Shader dürfte solche Deformations- und Modifikations-Effekte praxistauglich machen. Der Geometrier-Helfer beschleunigt echte Kurven, High Order Surfaces genannt. Freuen wir uns auf die schönsten weiblichen Rundungen der Spielegeschichte!

Volle Power voraus

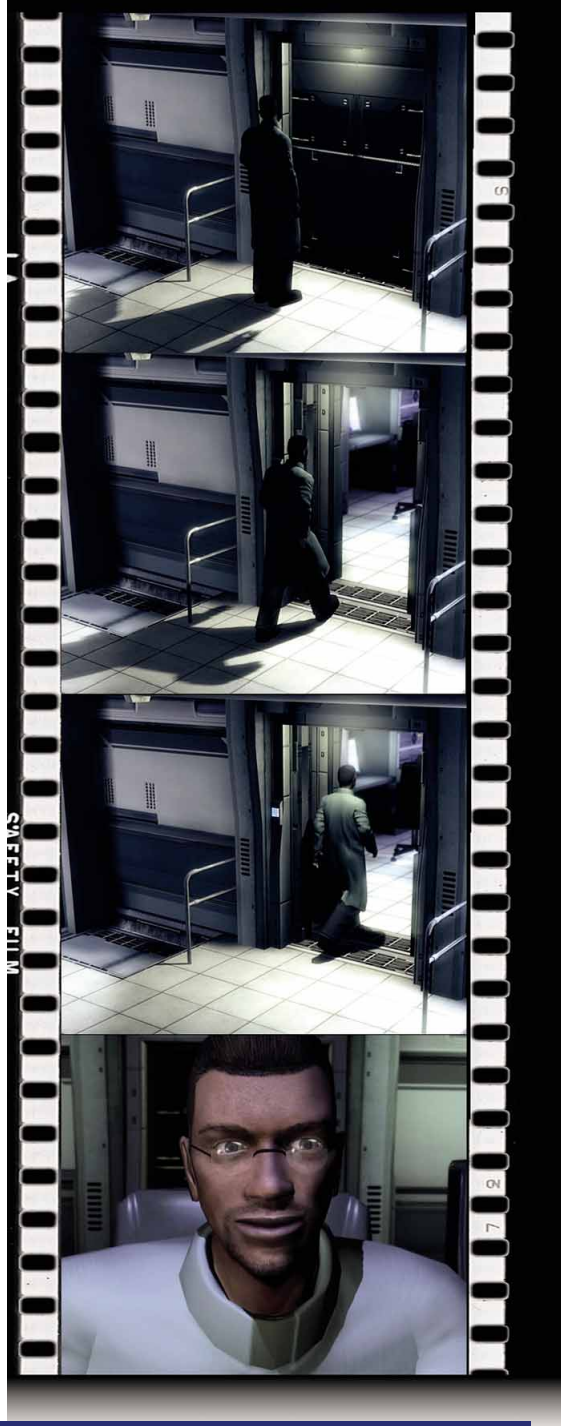
Mit dem Shader Model 4.0 können Vertex und Pixel Shader die gleichen Aufgaben erfüllen. 3D Experten nennen das »Unified Shader«, also vereinheitlichte Shader. Unified Shader bringen durch ihre Flexibilität mehr Möglichkeiten für Programierer – und schlicht mehr Spiele-Power: Selten belastet eine 3D-Engine Pixel- und Vertex Shader gleich stark. Bei heutigen Grafikchips liegt die Rechenkraft der jeweils unausgelasteten Shader brach. Ab dem Shader Model 4.0 springen Vertex-Shader mit Pixel-Berechnungen ein, wenn sie selbst wenig zu tun haben, die Pixel-Shader aber beinahe platzen. Umgekehrt helfen die Pixel-Shader bei der Polygonberechnung aus.

Warten und Parken

Völlig neu im Shader Model 4.0 ist eine »GPU Scheduling« genannte Technik. Mit ihr kann der Grafikchip ein Spiel parken, eine andere 3D-Berechnung ausführen und später zum Spiel zurückkehren. Das ist be-

[1]Shader: Flexibel programmierbare Einheiten eines Grafikchips. Derzeit berechnen Vertex-Shader ausschließlich Polygone und Pixel-Shader die einzelnen Bildpunkte.

Höhere Texturauflösung, Wasser in nie gekannter Qualität und Spezialeffekte am laufenden Polygon: Crytek hat sich mit der Technik-Demo The Project selbst übertroffen. Die Software nutzt alle Grafikeffekte der Far Cry-Engine mit Patch 1.3.



sonders wichtig für die 3D-beschleunigte Oberfläche der nächsten Windows-Version mit Codenamen »Longhorn«.

Auch für Windows XP

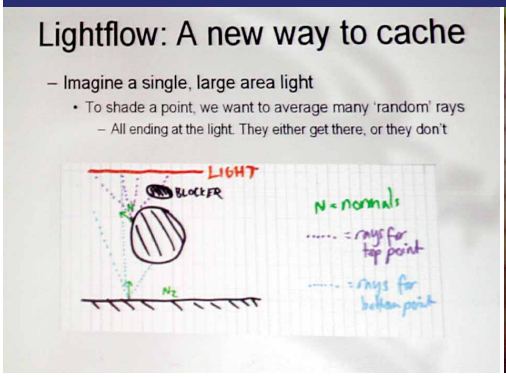
Nach exklusiven GameStar-Informationen wird Microsoft das Shader Model 4.0 wahrscheinlich schon ab Windows XP unterstützen. Offenbar wollen weder ATI noch Nvidia mit der nächsten Technikgeneration auf den Longhorn-Release um 2006 warten. Denn technische Neuheiten steigern die Verkaufzahlen von Geforce, Radeon & Co. Auch DirectX 10 alias WGF 1.0 könnte schon Ende 2005 auf Windows XP starten. WGF steht für Windows Graphics Foundation, ein neuer Name für Direct3D und DirectDraw. Die Version 2.0 bleibt voraussichtlich Longhorn vorbehalten – und mit ihr das oben erwähnte GPU Scheduling.

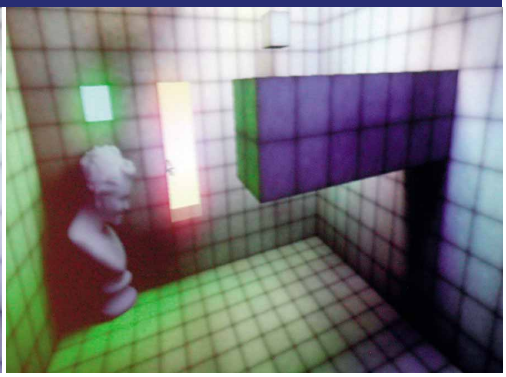
Optisches Feuerwerk

Wo die Grafikreise hingeht, zeigt Cryteks Technik-Demo **The Project** schon heute. Die beeindruckende Software nutzt alle Features der **Far Cry**-Engine mit Patch 1.3. **The Project** übertrifft in der Schattenqualität **Doom 3** und bei den Gesichtsanimationen **Half-Life 2**. Stark im kommen sind die ebenfalls dort gezeigten Spezialeffekte wie Bewegungs- und Tiefenunschärfe sowie jede Art von nachträglicher Bildmanipulation. Dieses »Post Processing« erlaubt Echtzeit-Farbkorrekturen sowie edle Blend- oder Nachtsichteffekte in Kinoqualität. Und das revolutionäre High Dynamic Range Rendering simuliert die Gewöhnung des menschlichen Auges an aktuelle Lichtverhältnisse – samt überstrahlten Konturen und korrekter Darstellung grellster Lichtquellen.

Besonders von Crytek und Epic (mit der **Unreal Engine 3**) erwarten wir bis 2006 grafische Höchstleistungen. Lionhead tüftelt derzeit sogar an »echten« Schatten und Raytracing-Lichteffekten. Der Film **iRobot** in Echtzeit zum Mitspielen ist die Marschrichtung. Also, liebe Spiele-Entwickler, programmieren, marsch, marsch! DV

RAYTRACING IN SPIELEN





Lionhead tüftelt als erster uns bekannter Spiele-Entwickler an Licht- und Schatteneffekten via Raytracing. Alex Evans, Lionhead-Programmierer, erklärt uns auf einem Entwickler-Event in London, dass die 3D-Engine so genannte Rays in die Szene wirft. Trifft ein Ray (Strahl) auf ein Objekt, liegt dahinter Schatten. Je mehr Lichtquellen, desto aufwändiger die Berechnung.

Test: X800 am Limit

ATI RADEON X850 XT PLATINUM

ATI bringt mit der Radeon X850 XT PE eine X800 XT PE mit schnellerem Takt. Ein Sieg über die Geforce 6800 Ultra scheint Formsache – auch in Doom 3?

Blender: Das neue ATI-Topmodell **Radeon X850 XT Platinum** ist tatsächlich nur eine Radeon X800 XT Platinum Edition mit etwas höheren Taktfrequenzen und anderem Kühlsystem. Neue Features wie das Shader Model 3.0 fehlen genauso wie chipinterne Leistungsoptimierungen. Doch in Spielen schlug bereits die praktisch nicht erhältliche X800 XT PE die Geforce 6800 Ultra von Nvidia. GameStar testet, wie weit ATI den Vorsprung ausbaut – und ob die neue Radeon auch in **Doom 3** fps-Rekorde aufstellt. Erstmals im Test-Parcours: **Half-Life 2**.

INFO

- 16 Pixel-Pipelines
- 6 Vertex Shader
- 160 Mio. Transistoren
- 130-nm-Prozess
- 540 MHz Takt
- 1.147 MHz GDDR3
- 256 MByte RAM
- 256 Bit Speicher-Anbindung
- Pixel-Shader 2.0b
- Vertex-Shader 2.0

Alter neuer Chip

Unser ATI-Referenzsample mit PCI-Express-Anschluss basiert auf dem R480-Grafikprozessor. Den unterscheidet nichts von seinem Vorgänger R420 auf der Radeon X800 XT Platinum – außer der Taktfrequenz. Die steigt geringfügig von 520 auf 540 MHz. Den 256 MByte großen **GDDR3**[1]-RAM taktet ATI jetzt mit effektiven 1.147 statt bisher 1.120 MHz. Die automatische Übertaktungsfunktion »Overdrive« im Treiber erlaubt noch mehr MHz, führte bei uns aber zum Absturz – die **Radeon X850 XT PE** läuft offenbar am Limit.

Ohnehin war laut ATI das Hauptentwicklungsziel eine bessere Verfügbarkeit. Hintergrund: Vor sechs Monaten siegte die Radeon X800 XT PE im High-End-Vergleich, erhältlich ist aber lediglich die normale X800 XT.

ATI-Staubsauger?

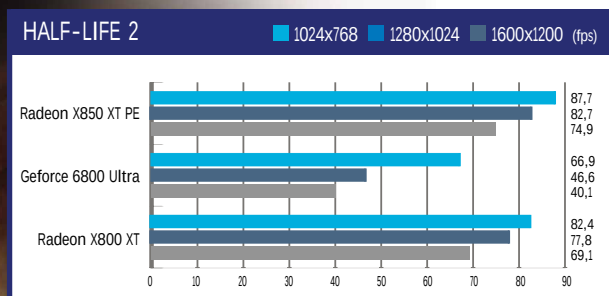
Erstmals verbaut ATI auf der **Radeon X850 XT Platinum Edition** ein Kühlsystem mit zwei Slot-Blechen. Genau wie das der Geforce 6800 Ultra blockiert die **Radeon X850 XT Platinum** stets den ersten PCI- beziehungsweise PCI-Express-Steckplatz neben der Grafikkarte. Optisch erinnert das Gebläse an die extrem laute Geforce 5800 Ultra. In

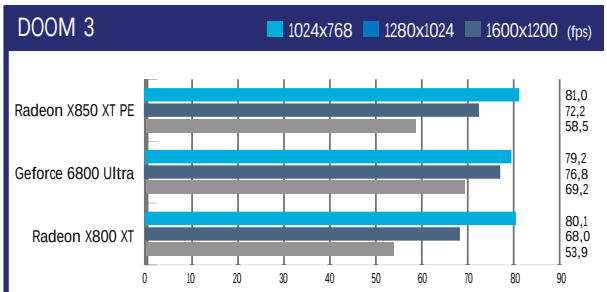
DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

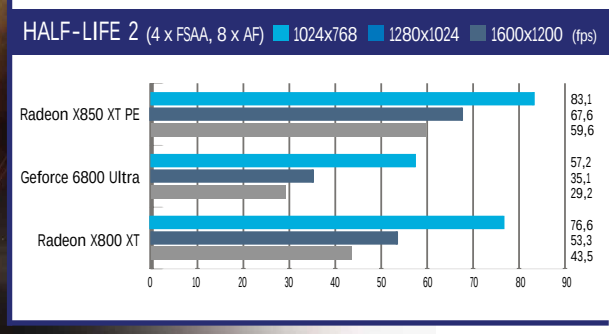
Super! Schon wieder eine schnellste Karte der Welt! Mal ehrlich, Leute: Technisch finde ich die X850 reichlich müde. Keine neuen Features, kein Performance-Tuning, nur ein paar MHz mehr. Der Namensfortschritt von X800 zu X850 suggeriert einen großen Leistungssprung, der in Spielen aber nicht so recht ankommt. Nach der X600 XT, einer lahmen Radeon 9600 für PCI Express, hat ATIs Marketing-Abteilung also erneut zugeschlagen. »König Kunde« ist verwirrt, macht aber nichts: Hauptsache, die Kasse stimmt.

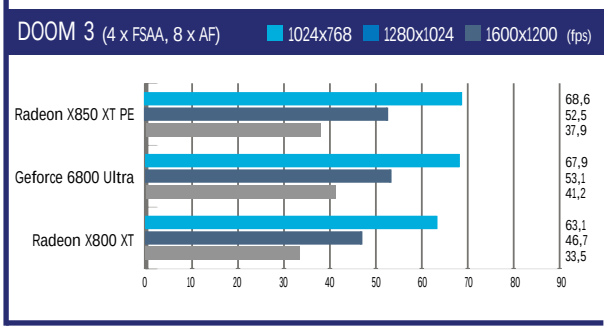
»Extrem schnell, ja, aber sonst…«

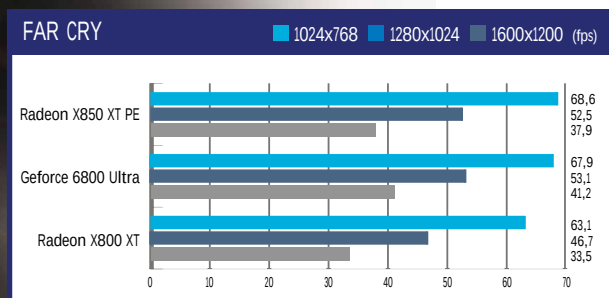
[1]GDDR3: Der »Graphics Double Data Rate«-Speicher wurde speziell für 3D-Karten entwickelt und erlaubt höhere Taktraten als DDR2.

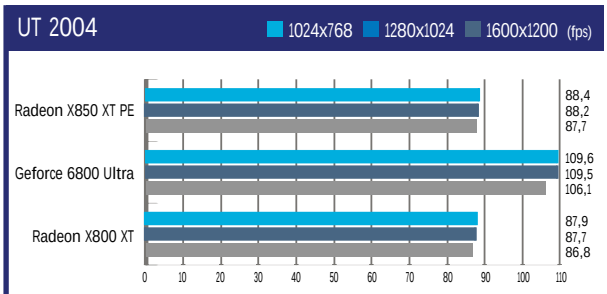


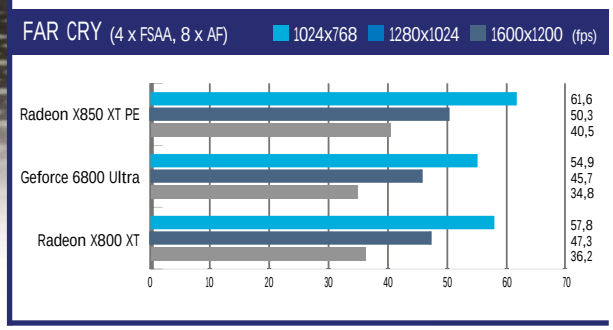


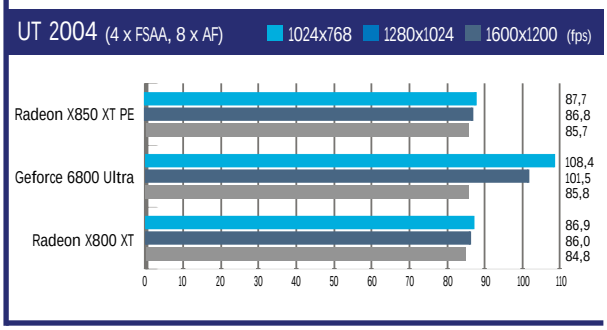












der Praxis rotiert es zwar hörbar, bleibt in Spielen aber dezent im Hintergrund.

Geforce-6800-Killer

Wir haben unseren Benchmark-Parcours renoviert – **Half-Life 2** ersetzt **Aquamark 3**. Unser Testsystem besteht aus einem Pentium 4 HT/540 mit 3,2 GHz, dem Intel-Board **D925XCV** und 1,0 GByte DDR400-RAM.

Wie erwartet schlägt die **X850 XT PE** in jedem Benchmark ihre Vorgängerin X800 XT PE. Auch den Vergleich mit der Geforce 6800 Ultra gewinnt die **X850** bis auf die Nvidia-Domänen **UT 2004** und **Doom 3** souverän (siehe Benchmarks). Im ATI-»Sponsorspiel« **Half-Life 2** triumphiert die **X850** überdeutlich – bei 1600x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotropischer Texturfilterung rechnet sie fast doppelt so schnell! Endergebnis: 56,9 zu 29,2 Frames.

Fazit

Ohne Shader 3.0 zum Sieg – ATI gibt mit der rund 520 Euro teuren **Radeon X850 XT PE** weiter die Performance-Marschrichtung vor. Zumindest bei PCs mit einer einzelnen 3D-Karte – schließlich ist gegen ein Duo aus zwei Geforce 6800 Ultras kaum ein Radeon-Kraut gewachsen (siehe Test in dieser Ausgabe »Asus **A8N-SLI Deluxe**«).

Nur wenige kaufen 500-Euro-Grafikkarten. Darum bringt ATI ein neues X800-Modell: die **Radeon X800 XL** (330 Euro) attackiert mit vollen 16 Pixel-Pipes die Geforce 6800 GT. Vorerst jedoch nur auf PCI-Express-Systemen – die AGP-Mehrheit greift in der Mittelklasse zu Nvidias 6800 GT. DV

➤ HOTLINE: (089) 665 150 STANDARDGEBÜHREN
➤ EMAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK: M30
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M29

RADEON X850 XT PLATINUM EDITION

CA. PREIS 520 Euro HERSTELLER ATI

TECHNISCHE ANGABEN

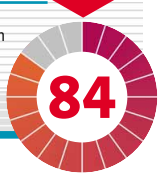
GRAFIKCHIP	R480	GPU/DDR-TAKT	540/1.147 MHz
RAM-ANBINDUNG	256 Bit	VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (1,6 ns)
DIRECTX-VERSION	9.0	STECKPLATZ	PCI-E 16x (PEG)

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnellste 3D-Karte ⊕ Doom 3 und Half-Life 2 immer flüssig	39/40
BILDQUALITÄT	⊕ saubere Kantenglättung ⊕ tolles Anisotropic Filtering	18/20
TECHNIK	⊕ 16 Pixel-Pipelines ⊕ 256 Bit Interface ⊖ kein Shader 3.0	17/20
KÜHLSYSTEM	⊕ relativ leise ⊖ belegt zwei Slotbleche	5/10
AUSSTATTUNG	⊖ Referenzkarte, daher durchschnittliche Ausstattungsnote	5/10

FAZIT Die derzeit schnellste 3D-Karte. Besonders im optimierten Half-Life 2 und in Far Cry zeigt die Radeon X850 XT PE der Geforce 6800 Ultra den Stromanschluss.

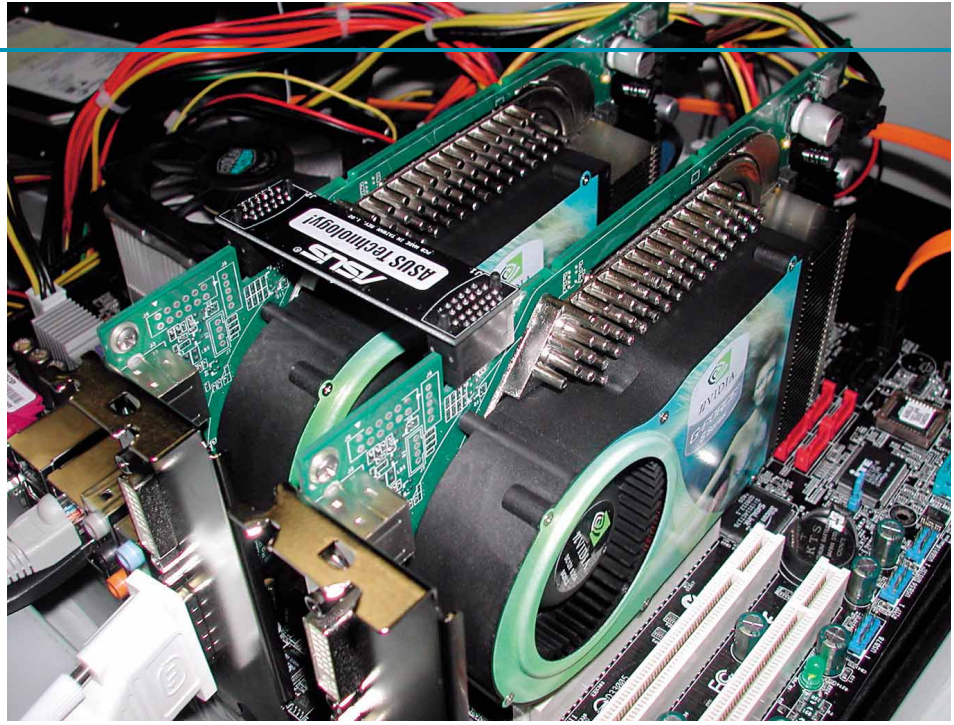
PREIS/LEIST. AUSREICHEND



Sockel-939-Mainboard

ASUS A8N-SLI DELUXE

Was leistet das SLI-Traumduo aus zwei Geforce 6800 Ultra? Antworten gibt unser Test des Ahlon-64-Boards A8N-SLI Deluxe.



SLI in Action: zwei Geforce 6800 Ultra beim Teamwork auf dem Asus-Board A8N-SLI Deluxe.

Vor langer Zeit im Grafikkarten-Land: 3Dfx verzaubert mit zwei Voodoo-2-Karten die Spielewelt. Heute verbindet erstmas Nvidia zwei 3D-Karten auf einem Board. SLI ist also wieder da! Wir testen die Sockel-939-Platine Asus **A8N-SLI Deluxe** mit je zwei Geforce 6800 Ultra und 6600 GT.

Nforce 4 SLI

Der Nforce-4-SLI-Chipsatz entspricht im Wesentlichen dem stabilen und schnellen Nforce 4 Ultra (siehe Heft 01/2005). Einziger Unterschied ist der PEG-Steckplatz: Das **A8N-SLI Deluxe** unterstützt zwei baugleiche Geforce 6800 Ultra, 6800 GT oder 6600 GT. Eine SLI-Brücke verbindet die Karten, zusätzlich drehen Sie eine Steckkarte auf dem Board um 180 Grad und aktivieren SLI im Treiber.

A8N-SLI Deluxe

Asus spendiert dem **A8N-SLI Deluxe** gleich acht RAID-taugliche Serial-ATA-Buchsen, vier davon schaufeln bis zu 300 MByte pro Sekunde (Serial ATA 2). Über ein beigelegtes Slotblech schließen Sie zwei externe SATA-Laufwerke an. Einen der beiden GBit-Netzwerkanschlüsse schützt Nvidia mit einer im Nforce 4 integrierten Hardware-Firewall. Der AC'97-Onboard-Sound befeuert acht Lautsprecher und gibt seine Signale wahlweise über optische oder koaxiale Digitalausgänge weiter. Außerdem gibt's zweimal Firewire und sechsmal USB 2.0.

Doom-3-Rekorde

Mit einem Athlon 64/3500+ und 1,0 GByte DDR400-RAM rechnet das **A8N-SLI Deluxe** extrem schnell und stabil. Mit SLI knacken zwei Geforce 6800 Ultra zumindest in **Doom 3** Benchmark-Rekorde: Der Shooter rennt in 1600x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfach verbesserter Texturfilterung stehen 73,1 fps auf dem, eine einzelne 6800 Ultra schafft dagegen nur 42,6 fps. In den gleichen Einstellungen steht es in **UT 2004** sogar 122,4 zu 89,3 fps (siehe Benchmarks).

Allerdings muss Nvidia für jedes Spiel den SLI-Treiber anpassen – eine einzelne Radeon X850 XT Platinum bügelt etwa im noch nicht angepassten **Half-Life 2** selbst zwei Geforce 6800 Ultras ab. Laut Nvidia fehlte in unserem Testreiber 67.03 noch die entsprechende Optimierung. Übrigens sollen nur Grafik-lastige und sehr anspruchsvolle Titel auf SLI optimiert werden. DV

➤ HOTLINE: (02102) 959 90 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: M21
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M20

DANIEL VISARIUS daniel@gamestar.de

Zwei Geforce 6800 Ultra leisten einfach mehr als eine – aber deutlich weniger als ich erwartet habe. Aktuell brauchen nur absolute Doom-3-Fans SLI. Denn in den meisten Fällen spielen Sie mit ATIs Radeon X850 XT Platinum praktisch genauso schnell wie mit einem 1.000-Euro-Paket aus zwei Geforce 6800 Ultras.

Außerdem kommt SLI mit angezogener Spaßbremse – Nvidia muss den Treiber auf jedes Spiel anpassen. Mal schauen. Und Nischentitel bleiben dabei vermutlich ohnehin auf der Strecke, schade!

»Doppelpack mit Spaßbremse«

A8N-SLI DELUXE

CA. PREIS 180 Euro HERSTELLER Asus

TECHNISCHE ANGABEN

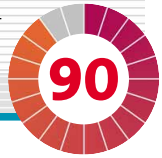
CHIPSATZ	Nvidia Nforce 4 SLI	GRAFIK	Zweimal PCI-E 16x
CPUS	alle Sockel 939	RAM	DDR-400 DC, 4 Slots
FSB	1 GHz Hypertrans.	BIOS-VERSION	1003001.014

BEWERTUNG

		PUNKTE
TECHNIK	⊕ extrem stabil ⊕ gutes Board-Layout ⊖ SLI umständlich	39/40
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnellste Spiele-Plattform	20/20
AUSSTATTUNG	⊕ 2x GBit-LAN ⊕ 8 SATA-Ports ⊕ Firewire ⊖ nur AC'97-Sound	19/20
KÜHLSYSTEM	⊖ Lüfter deutlich hörbar	4/10
BIOS	⊕ solide Übertaktungs-Features ⊕ auch deutschsprachig	8/10

FAZIT Das A8N-SLI Deluxe läuft extrem schnell, stabil und ist fast perfekt ausgestattet – neue GameStar-Referenz bei den Sockel-939-Mainboards!

PREIS/LEIST. GUT



BENCHMARKS

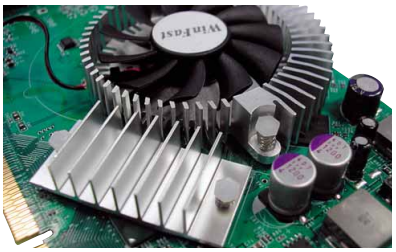
HQ: Mit 4xFSAA und 8xAF

Grafikkarte	2x 6800 Ultra	1x 6800 Ultra	2x 6600 GT	1x 6600 GT	Radeon X850 XT PE	
Half-Life 2 1024x768 / 1280x1024	77,3 / 49,0	74,1 / 41,8	62,1 / 35,6	54,0 / 31,7	108,6 / 93,8	fps
Half-Life 2 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	38,4 / 33,3	35,2 / 30,0	24,9 / 18,9	20,6 / 15,8	69,8 / 56,5	fps
Doom 3 1024x768 / 1280x1024	101,7 / 100,1	101,5 / 91,5	96,8 / 90,8	87,4 / 64,9	87,9 / 70,0	fps
Doom 3 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	85,1 / 73,1	55,5 / 42,6	50,7 / 35,1	28,5 / 19,2	59,6 / 44,2	fps
Far Cry 1024x768 / 1280x1024	85,5 / 79,7	80,1 / 77,9	74,4 / 69,9	71,6 / 57,5	85,6 / 90,1	fps
Far Cry HQ: 1280x1024 / 1600x1200	74,4 / 63,7	58,7 / 43,3	37,9 / 36,6	28,5 / 20,9	69,5 / 58,3	fps
UT 2004 1024x768 / 1280x1024	136,5 / 132,1	129,2 / 125,6	136,0 / 125,4	119,5 / 116,1	137,6 / 126,2	fps
UT 2004 HQ: 1280x1024 / 1600x1200	124,3 / 122,4	114,6 / 89,3	103,7 / 73,2	69,1 / 43,4	127,3 / 108,7	fps

3D-Karte

LEADTEK A6600GT TDH

Mit der **A6600 GT TDH** verkauft Leadtek als erster Hersteller die AGP-Version von Nvidias schnellem Geforce 6600 GT. Für knapp 250 Euro bekommen Sie nicht nur reichlich Spiele-Performance, sondern auch eine umfangreiche Ausstattung: Ins Paket packt Leadtek **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 89) und **Prince of Persia 4** (81). Ein digitaler DVI-Eingang ist ebenso dabei wie ein HDTV-fähiger TV-Out. Zusätzlich gibt's den DVD-Player **Winfast DVD**, Video-Kabel und einen Adapter von DVI auf VGA.



Der Geforce 6600 GT unterstützt nur PCI Express – ein Extrachip konvertiert die Signale in AGP-Daten.

Übertaktungs-Wunder

Die 128-MByte-Karte läuft mit einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von nur 500/900 MHz, die PCI-Express-Variante aber mit 500/1.000 MHz. Um PCI Express anzuschieben, zwingt Nvidia die Hersteller, den Speicher der AGP-Versionen niedriger zu takten. Auf die Spieleleistung hat das nur wenig Einfluss: Mit der **A6600GT TDH** spielen Sie alle aktuellen Titel bis 1600 mal 1200 Bildpunkten flüssig – zumindest ohne Antialiasing und AF. Und mit mehr Takt kommt die Leadtek-Platine so richtig auf Touren: Im Übertaktungstest schafft unser Sample stabile 577/1.200 MHz. Dadurch springt **Doom 3** in 1280 mal 1024 Pixeln mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung von 37,5 auf sehr gute 46,3 fps. Ein Plus von fast 25 Prozent – gratis! DV

➤ HOTLINE: (02405) 424 602 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@LEADTEK.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M57

A6600GT TDH

CA. PREIS 250 Euro — HERSTELLER Leadtek

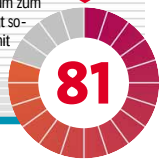
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Geforce 6600 GT (NV43)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	500/900 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MByte GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP8x

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnell ⊕ weit übertaktbar ⊖ FSAA / AF nur bis 1024x768 flott	31/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊕ Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	⊕ Shader 3.0 ⊕ GDDR3-Speicher ⊖ RAM-Interface nur 128 Bit	15/20
KÜHLSYSTEM	⊕ leise, aber minimal hörbar	9/10
AUSSTATTUNG	⊕ tolles Spiele-Bundle ⊕ HDTV	8/10

FAZIT Neue GameStar-Referenz mit viel Raum zum Übertakten! Die A6600 GT TDH beschleunigt sogar aktuelle Top-Titel flüssig in 1024x768 mit Kantenglättung und Anisotropic Filtering.

PREIS/LEIST. GUT



Komplett-PC

HARDWARE4U.NET GAMERS DREAM REV 2.0

Per Wasserkühlung übertaktet Hardware4u.net im **Gamers Dream Rev 2.0** sowohl Prozessor als auch 1,0 GByte DDR500-Arbeitsspeicher und Grafikkarte bis zum Anschlag. Durch einen um 20 Prozent auf 241 MHz beschleunigten Frontside Bus rennt der Athlon 64/3500+ mit 2,65 GHz statt nur 2,2 GHz. Hardware4u.net spricht hierbei von einem fiktiven Athlon 64/4400+. Gainwards **Geforce 6800 GT** (256 MByte) sprintet mit einem Chip- und Speichertakt von 400/1.150 MHz. Dämmmatten und vier langsam drehende 120-mm-Lüfter sorgen für superleisen Betrieb. Weitere für Gamer wichtige Ausstattungselemente sind die **Soundblaster Audigy 2 ZS**, das Logitech **Media Keyboard** und die extrem präzise Razer-Maus **Diamondback**.

Das LCD zeigt Detailinfos über den Kühlkreislauf.

Schnellster PC

Der Übertaktungsaufwand beim **Gamers Dream Rev 2.0** lohnt gewaltig. Im **3DMark 2005** hämmert er spitzenmäßige 5.111 Punkte in der Bestenliste. Mit 111,7 fps in **Doom 3** (1024x768) knackt er als erster Komplett-PC im GameStar-Test die 100-fps-Schallmauer. **Far Cry** läuft selbst in 1600 mal 1200 Pixeln mit 54,7 fps noch ruckelfrei. Damit können auch Besitzer riesiger 21-Zoll-TFTs den Südsee-Shooter ruckelfrei genießen und sogar Antialiasing und Anisotropisches Filtering aktivieren! Ein traumhafter Spiele-PC für heftige 2.300 Euro, die aber langfristig gut angelegt sind. AK

➤ HOTLINE: (08131) 277 098 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@HARDWARE4U.NET
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M8

GAMERS DREAM REV 2.0

CA. PREIS 2.300 Euro — HERSTELLER Hardware4u.net

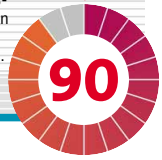
TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Athlon 64/3500+	PLATTE	200 GB Seagate
3D-KARTE	Geforce 6800 GT	BOARD	Abit AV8 (VIA K8T800 Pro)
RAM	1 GB DDR500	LAUFWERK	NEC 4x DVD+R DL1

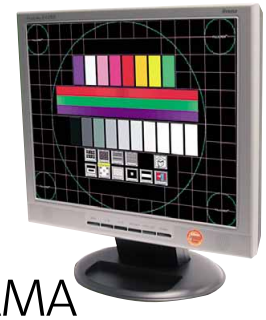
BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ extrem hohe 3D-Leistung ⊕ Shader Modell 3.0	39/40
AUSSTATTUNG	⊕ Wasserkühlung ⊕ DVD+R-DL-Brenner ⊕ Alu-Gehäuse	19/20
TECHNIK	⊕ aufwändige, sehr gute Verarbeitung ⊖ keine Frontanschlüsse	18/20
LAUTSTÄRKE	⊕ flüsterleise ⊖ Kopiervorgang von DVD hörbar	8/10
AUFRÜSTBARKEIT	⊕ Sockel 939 ⊖ nur ein 3,5-Zoll-Schacht frei ⊖ kein PCI Express	6/10

FAZIT Als schnellster von uns bisher getesteter PC zieht der Gamers Dream locker an Alienwares Aurora Extreme vorbei. Dazu ist er 1.000 Euro günstiger und sehr leise.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT



IIYAMA PROLITE E435S

Die Schaltzeiten von 17-Zoll-TFTs fielen in den letzten Monaten schneller als die Blätter von den Bäumen. Nur noch 10 ms dauert laut Iiyama beim **Prolite E435S** der Wechsel von Schwarz auf Weiß und wieder zurück. Ausstattung und Bedienung des 3,5-kg-leichten und gut verarbeiteten Displays stimmen ebenfalls: Ein analoger und ein digitaler DVI-Eingang, integrierte Lautsprecher, das kippbare Panel sowie ein gut bedienbares Menü sind besser als der Klassendurchschnitt. Da aber ein DVI-Kabel und eine Höhenverstellung fehlen, ziehen wir sowohl bei Ausstattung als auch Bedienung je einen Punkt ab.

Selbst in sehr schnellen Spielen wie **Quake 3** und **UT 2004** treten beim **Prolite E435S** keine Schlieren auf – Prädikat »voll spieletauglich«. Hohe Farbtreue und gute Helligkeit runden den positiven Gesamteindruck ab. Einzig der Kontrast könnte besser sein, denn an sehr dunklen Stellen saufen Konturen stark ab. Insgesamt macht der **Prolite E435S** als Spiele-TFT eine tolle Figur. Für 340 Euro schlagen auch Sparfüchse zu. AK

➤ HOTLINE: (0800) 100 34 35 KOSTENLOS
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M9
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M10

Prozessor

INTEL PENTIUM 4 HT/570 J

Der **Pentium 4 HT/570 J** (680 Euro) bringt schnelle 3,8 GHz Takt, neue Stromspar-Funktionen und ein Sicherheits-Feature. Die überarbeitete »J«-Version des Pentium-4-Kerns »Prescott« senkt im Leerlauf sowohl Takt als auch Kernspannung und damit den Stromhunger. Mit den gleichen Parametern optimiert Intel das CPU-Verhalten bei einem Lüfterausfall. Wie der Athlon 64 verhindert der getunte Pentium 4 in Kombination mit dem Service Pack 2 für Win XP nervige Buffer Overflows, gefährliche Einfallstore für Viren. Intel tauft diese Technik »XD«, GameStar bleibt bei der AMD-Bezeichnung »NX-Bit«.

In unseren Benchmarks übertrumpft der **Pentium 4 HT/570 J** seinen direkten Konkurrenten Athlon 64/4000+ und beinahe sogar den fast 400 Euro teureren Pentium 4 HT/3,46 GHz Extreme. Fazit: Mit den neuen J-Features kann der Pentium 4 auf der aktuellen Sockel-775-Plattform AMDs 64ern mehr als Paroli bieten. Günstigere Versionen mit weniger MHz sollten bei Erscheinen dieses Heftes bereits erhältlich sein. DV

➤ HOTLINE:(069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M19
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M18

3D-Karte

MSI RX800SE-TD256

Kurz vor Weihnachten beschert uns MSI die »kleine« High-End-Karte **RX800SE-TD256** mit ATIs **Radeon X800 SE** und 256 MByte Speicher. Gegenüber der großen Radeon X800 XT gibt's drei Änderungen: GPU und Speicher takten nur mit 425/800 statt 500/1.000 MHz, die Zahl der Pixel-Pipelines hat ATI auf acht halbiert. Der hörbare Lüfter stammt von der X700. Das 256-Bit-Speicher-Interface und die sechs Vertex Shader bleiben gleich. Beim Zubehör lässt's MSI krachen: **Prince of Persia 4** (GameStar-Wertung: 83), **XIII** (86) und **Uru** (63), ein DVD-Player sowie Video-Kabel und -Adapter machen das Paket komplett.

In unseren Tests liegt die **RX800SE-TD256** ein ganzes Stück hinter einer **X800 Pro**: 38,4 fps in **Doom 3** und 43,3 fps in **Far Cry** (1280x1024) stehen 53,2 fps und 50,8 fps bei der Pro gegenüber. In hohen Auflösungen und generell mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung bricht die **RX800SE** deutlich ein. Spieler, die mehr 3D-Leistung für Ihr Geld wollen, sollten Asus' **V9999GT** kaufen. AK

➤ HOTLINE: (01805) 215 521 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: INFO@MSI-COMPUTER.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M5

PROLITE E435S

CA. PREIS 340 Euro — HERSTELLER Iiyama

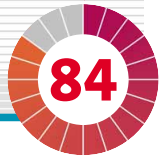
TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	17 Zoll	HELLIGKEIT	350 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	10 ms	KONTRAST	350:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	160/160°

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ voll spieletauglich ⊕ auch für sehr schnelle Spiele geeignet	38/40
BILDQUALITÄT	⊕ gute Helligkeit ⊖ befriedigender Kontrast	16/20
TECHNIK	⊕ saubere Verarbeitung ⊕ sehr schnelles Panel	16/20
AUSSTATTUNG	⊕ kippbar ⊕ Lautsprecher	7/10
BEDIENUNG	⊕ gutes OSD ⊕ große Tasten ⊖ nicht höhenverstellbar	7/10

FAZIT Sehr schnelles und günstiges 17-Zoll-TFT, dem ein Hauch Kontrast fehlt. Das Iiyama ist uneingeschränkt auch für sehr schnelle Spiele geeignet.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



PENTIUM 4 HT/570 J

CA. PREIS 680 Euro — HERSTELLER Intel

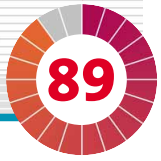
TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Prescott »J«	CACHE (L1/L2/L3)	16/1.024/0 KB
FERTIGUNG	90 nm	FSB	FSB800
TAKTFREQUENZ	3,8 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ in Spielen äußerst schnell ⊕ schneller als Athlon 64/4000+	38/40
ARBEITS-LEISTUNG	⊕ extreme Anwendungsleistung, auch dank Hyperthreading	19/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	⊕ hohe Multimedia-Leistung ⊕ SSE2 ⊕ SSE3	19/20
TECHNIK	⊕ Hyperthreading ⊕ Heatspreader ⊕ NX-Bit ⊖ kein 64 Bit	8/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	⊕ spart Strom im Leerlauf ⊖ hoher Strombedarf unter Last	5/10

FAZIT Der Pentium 4 HT/570 J ist äußert schnell und bügelt Designfehler der Vorgänger aus. Hauptmalus gegenüber dem Athlon 64: der fehlende 64-Bit-Modus.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



RX800SE-TD256

CA. PREIS 340 Euro — HERSTELLER MSI

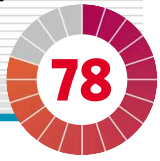
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800SE (R420)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	425 / 800 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnell ⊖ für FSAA / AF ab 1280 zu lahm	32/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊕ Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	⊕ 256-Bit-Interface ⊕ 256 MByte ⊖ kein Shader 3.0	13/20
KÜHLSYSTEM	⊕ leicht ⊕ kompakt ⊖ kleiner, hörbarer Lüfter	6/10
AUSSTATTUNG	⊕ DVD-Player ⊕ viele Kabel / Adapter ⊕ dickes Spiele-Bundle	9/10

FAZIT Im Gegensatz zu den X800-Schwestern XT und Pro liefert die toll ausgestattete RX800SE-TD256 nur ohne 4x FSAA und 8x AF gute Bildraten.

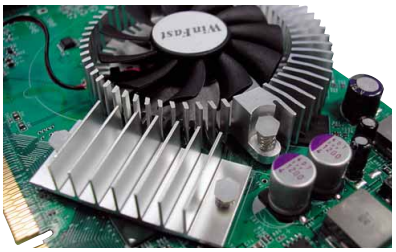
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



3D-Karte

LEADTEK A6600GT TDH

Mit der **A6600 GT TDH** verkauft Leadtek als erster Hersteller die AGP-Version von Nvidias schnellem Geforce 6600 GT. Für knapp 250 Euro bekommen Sie nicht nur reichlich Spiele-Performance, sondern auch eine umfangreiche Ausstattung: Ins Paket packt Leadtek **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 89) und **Prince of Persia 4** (81). Ein digitaler DVI-Eingang ist ebenso dabei wie ein HDTV-fähiger TV-Out. Zusätzlich gibt's den DVD-Player **Winfast DVD**, Video-Kabel und einen Adapter von DVI auf VGA.



Der Geforce 6600 GT unterstützt nur PCI Express – ein Extrachip konvertiert die Signale in AGP-Daten.

Übertaktungs-Wunder

Die 128-MByte-Karte läuft mit einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von nur 500/900 MHz, die PCI-Express-Variante aber mit 500/1.000 MHz. Um PCI Express anzuschieben, zwingt Nvidia die Hersteller, den Speicher der AGP-Versionen niedriger zu takten. Auf die Spieleleistung hat das nur wenig Einfluss: Mit der **A6600GT TDH** spielen Sie alle aktuellen Titel bis 1600 mal 1200 Bildpunkten flüssig – zumindest ohne Antialiasing und AF. Und mit mehr Takt kommt die Leadtek-Platine so richtig auf Touren: Im Übertaktungstest schafft unser Sample stabile 577/1.200 MHz. Dadurch springt **Doom 3** in 1280 mal 1024 Pixeln mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung von 37,5 auf sehr gute 46,3 fps. Ein Plus von fast 25 Prozent – gratis! DV

➤ HOTLINE: (02405) 424 602 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@LEADTEK.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M57

A6600GT TDH

CA. PREIS 250 Euro — HERSTELLER Leadtek

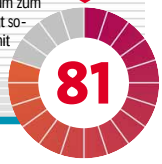
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Geforce 6600 GT (NV43)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	500/900 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MByte GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP8x

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnell ⊕ weit übertaktbar ⊖ FSAA / AF nur bis 1024x768 flott	31/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊕ Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	⊕ Shader 3.0 ⊕ GDDR3-Speicher ⊖ RAM-Interface nur 128 Bit	15/20
KÜHLSYSTEM	⊕ leise, aber minimal hörbar	9/10
AUSSTATTUNG	⊕ tolles Spiele-Bundle ⊕ HDTV	8/10

FAZIT Neue GameStar-Referenz mit viel Raum zum Übertakten! Die A6600 GT TDH beschleunigt sogar aktuelle Top-Titel flüssig in 1024x768 mit Kantenglättung und Anisotropic Filtering.

PREIS/LEIST. GUT



Komplett-PC

HARDWARE4U.NET GAMERS DREAM REV 2.0

Per Wasserkühlung übertaktet Hardware4u.net im **Gamers Dream Rev 2.0** sowohl Prozessor als auch 1,0 GByte DDR500-Arbeitsspeicher und Grafikkarte bis zum Anschlag. Durch einen um 20 Prozent auf 241 MHz beschleunigten Frontside Bus rennt der Athlon 64/3500+ mit 2,65 GHz statt nur 2,2 GHz. Hardware4u.net spricht hierbei von einem fiktiven Athlon 64/4400+. Gainwards **Geforce 6800 GT** (256 MByte) sprintet mit einem Chip- und Speichertakt von 400/1.150 MHz. Dämmmatten und vier langsam drehende 120-mm-Lüfter sorgen für superleisen Betrieb. Weitere für Gamer wichtige Ausstattungselemente sind die **Soundblaster Audigy 2 ZS**, das Logitech **Media Keyboard** und die extrem präzise Razer-Maus **Diamondback**.

Das LCD zeigt Detailinfos über den Kühlkreislauf.

Schnellster PC

Der Übertaktungsaufwand beim **Gamers Dream Rev 2.0** lohnt gewaltig. Im **3DMark 2005** hämmert er spitzenmäßige 5.111 Punkte in der Bestenliste. Mit 111,7 fps in **Doom 3** (1024x768) knackt er als erster Komplett-PC im GameStar-Test die 100-fps-Schallmauer. **Far Cry** läuft selbst in 1600 mal 1200 Pixeln mit 54,7 fps noch ruckelfrei. Damit können auch Besitzer riesiger 21-Zoll-TFTs den Südsee-Shooter ruckelfrei genießen und sogar Antialiasing und Anisotropisches Filtering aktivieren! Ein traumhafter Spiele-PC für heftige 2.300 Euro, die aber langfristig gut angelegt sind. AK

➤ HOTLINE: (08131) 277 098 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: INFO@HARDWARE4U.NET
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M8

GAMERS DREAM REV 2.0

CA. PREIS 2.300 Euro — HERSTELLER Hardware4u.net

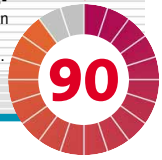
TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Athlon 64/3500+	PLATTE	200 GB Seagate
3D-KARTE	Geforce 6800 GT	BOARD	Abit AV8 (VIA K8T800 Pro)
RAM	1 GB DDR500	LAUFWERK	NEC 4x DVD+R DL1

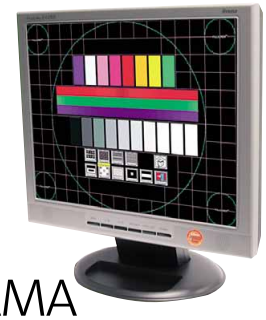
BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ extrem hohe 3D-Leistung ⊕ Shader Modell 3.0	39/40
AUSSTATTUNG	⊕ Wasserkühlung ⊕ DVD+R-DL-Brenner ⊕ Alu-Gehäuse	19/20
TECHNIK	⊕ aufwändige, sehr gute Verarbeitung ⊖ keine Frontanschlüsse	18/20
LAUTSTÄRKE	⊕ flüsterleise ⊖ Kopiervorgang von DVD hörbar	8/10
AUFRÜSTBARKEIT	⊕ Sockel 939 ⊖ nur ein 3,5-Zoll-Schacht frei ⊖ kein PCI Express	6/10

FAZIT Als schnellster von uns bisher getesteter PC zieht der Gamers Dream locker an Alienwares Aurora Extreme vorbei. Dazu ist er 1.000 Euro günstiger und sehr leise.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT



IIYAMA PROLITE E435S

Die Schaltzeiten von 17-Zoll-TFTs fielen in den letzten Monaten schneller als die Blätter von den Bäumen. Nur noch 10 ms dauert laut Iiyama beim **Prolite E435S** der Wechsel von Schwarz auf Weiß und wieder zurück. Ausstattung und Bedienung des 3,5-kg-leichten und gut verarbeiteten Displays stimmen ebenfalls: Ein analoger und ein digitaler DVI-Eingang, integrierte Lautsprecher, das kippbare Panel sowie ein gut bedienbares Menü sind besser als der Klassendurchschnitt. Da aber ein DVI-Kabel und eine Höhenverstellung fehlen, ziehen wir sowohl bei Ausstattung als auch Bedienung je einen Punkt ab.

Selbst in sehr schnellen Spielen wie **Quake 3** und **UT 2004** treten beim **Prolite E435S** keine Schlieren auf – Prädikat »voll spieletauglich«. Hohe Farbtreue und gute Helligkeit runden den positiven Gesamteindruck ab. Einzig der Kontrast könnte besser sein, denn an sehr dunklen Stellen saufen Konturen stark ab. Insgesamt macht der **Prolite E435S** als Spiele-TFT eine tolle Figur. Für 340 Euro schlagen auch Sparfüchse zu. AK

➤ HOTLINE: (0800) 100 34 35 KOSTENLOS
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M9
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M10

Prozessor

INTEL PENTIUM 4 HT/570 J

Der **Pentium 4 HT/570 J** (680 Euro) bringt schnelle 3,8 GHz Takt, neue Stromspar-Funktionen und ein Sicherheits-Feature. Die überarbeitete »J«-Version des Pentium-4-Kerns »Prescott« senkt im Leerlauf sowohl Takt als auch Kernspannung und damit den Stromhunger. Mit den gleichen Parametern optimiert Intel das CPU-Verhalten bei einem Lüfterausfall. Wie der Athlon 64 verhindert der getunte Pentium 4 in Kombination mit dem Service Pack 2 für Win XP nervige Buffer Overflows, gefährliche Einfallstore für Viren. Intel tauft diese Technik »XD«, GameStar bleibt bei der AMD-Bezeichnung »NX-Bit«.

In unseren Benchmarks übertrumpft der **Pentium 4 HT/570 J** seinen direkten Konkurrenten Athlon 64/4000+ und beinahe sogar den fast 400 Euro teureren Pentium 4 HT/3,46 GHz Extreme. Fazit: Mit den neuen J-Features kann der Pentium 4 auf der aktuellen Sockel-775-Plattform AMDs 64ern mehr als Paroli bieten. Günstigere Versionen mit weniger MHz sollten bei Erscheinen dieses Heftes bereits erhältlich sein. DV

➤ HOTLINE:(069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN
➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: M19
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M18

3D-Karte

MSI RX800SE-TD256

Kurz vor Weihnachten beschert uns MSI die »kleine« High-End-Karte **RX800SE-TD256** mit ATIs **Radeon X800 SE** und 256 MByte Speicher. Gegenüber der großen Radeon X800 XT gibt's drei Änderungen: GPU und Speicher takten nur mit 425/800 statt 500/1.000 MHz, die Zahl der Pixel-Pipelines hat ATI auf acht halbiert. Der hörbare Lüfter stammt von der X700. Das 256-Bit-Speicher-Interface und die sechs Vertex Shader bleiben gleich. Beim Zubehör lässt's MSI krachen: **Prince of Persia 4** (GameStar-Wertung: 83), **XIII** (86) und **Uru** (63), ein DVD-Player sowie Video-Kabel und -Adapter machen das Paket komplett.

In unseren Tests liegt die **RX800SE-TD256** ein ganzes Stück hinter einer **X800 Pro**: 38,4 fps in **Doom 3** und 43,3 fps in **Far Cry** (1280x1024) stehen 53,2 fps und 50,8 fps bei der Pro gegenüber. In hohen Auflösungen und generell mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung bricht die **RX800SE** deutlich ein. Spieler, die mehr 3D-Leistung für Ihr Geld wollen, sollten Asus' **V9999GT** kaufen. AK

➤ HOTLINE: (01805) 215 521 12 CENT/MIN
➤ E-MAIL: INFO@MSI-COMPUTER.DE
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M5

PROLITE E435S

CA. PREIS 340 Euro — HERSTELLER Iiyama

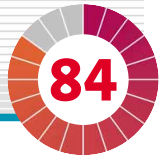
TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	17 Zoll	HELLIGKEIT	350 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	10 ms	KONTRAST	350:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	160/160°

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ voll spieletauglich ⊕ auch für sehr schnelle Spiele geeignet	38/40
BILDQUALITÄT	⊕ gute Helligkeit ⊖ befriedigender Kontrast	16/20
TECHNIK	⊕ saubere Verarbeitung ⊕ sehr schnelles Panel	16/20
AUSSTATTUNG	⊕ kippbar ⊕ Lautsprecher	7/10
BEDIENUNG	⊕ gutes OSD ⊕ große Tasten ⊖ nicht höhenverstellbar	7/10

FAZIT Sehr schnelles und günstiges 17-Zoll-TFT, dem ein Hauch Kontrast fehlt. Das Iiyama ist uneingeschränkt auch für sehr schnelle Spiele geeignet.

PREIS/LEIST. SEHR GUT



PENTIUM 4 HT/570 J

CA. PREIS 680 Euro — HERSTELLER Intel

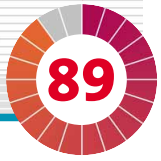
TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Prescott »J«	CACHE (L1/L2/L3)	16/1.024/0 KB
FERTIGUNG	90 nm	FSB	FSB800
TAKTFREQUENZ	3,8 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ in Spielen äußerst schnell ⊕ schneller als Athlon 64/4000+	38/40
ARBEITS-LEISTUNG	⊕ extreme Anwendungsleistung, auch dank Hyperthreading	19/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	⊕ hohe Multimedia-Leistung ⊕ SSE2 ⊕ SSE3	19/20
TECHNIK	⊕ Hyperthreading ⊕ Heatspreader ⊕ NX-Bit ⊖ kein 64 Bit	8/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	⊕ spart Strom im Leerlauf ⊖ hoher Strombedarf unter Last	5/10

FAZIT Der Pentium 4 HT/570 J ist äußert schnell und bügelt Designfehler der Vorgänger aus. Hauptmalus gegenüber dem Athlon 64: der fehlende 64-Bit-Modus.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



RX800SE-TD256

CA. PREIS 340 Euro — HERSTELLER MSI

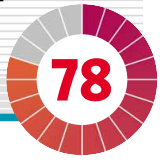
TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800SE (R420)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	425 / 800 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	⊕ schnell ⊖ für FSAA / AF ab 1280 zu lahm	32/40
BILDQUALITÄT	⊕ hohe Bildqualität ⊕ Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	⊕ 256-Bit-Interface ⊕ 256 MByte ⊖ kein Shader 3.0	13/20
KÜHLSYSTEM	⊕ leicht ⊕ kompakt ⊖ kleiner, hörbarer Lüfter	6/10
AUSSTATTUNG	⊕ DVD-Player ⊕ viele Kabel / Adapter ⊕ dickes Spiele-Bundle	9/10

FAZIT Im Gegensatz zu den X800-Schwestern XT und Pro liefert die toll ausgestattete RX800SE-TD256 nur ohne 4x FSAA und 8x AF gute Bildraten.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Sie fragen – Experten antworten

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

➤ CD/DVD: Nvidia-Referenztreiber ATI Radeon-Referenztreiber Microsoft DirectX 9.0c

PLATTENWAHL – SATA ODER IDE?

Ich will mir eine neue Festplatte kaufen. Soll ich eine mit SATA- oder IDE-Anschluss nehmen? Welche Verbindung ist denn nun schneller? *Diana Leumershagen*

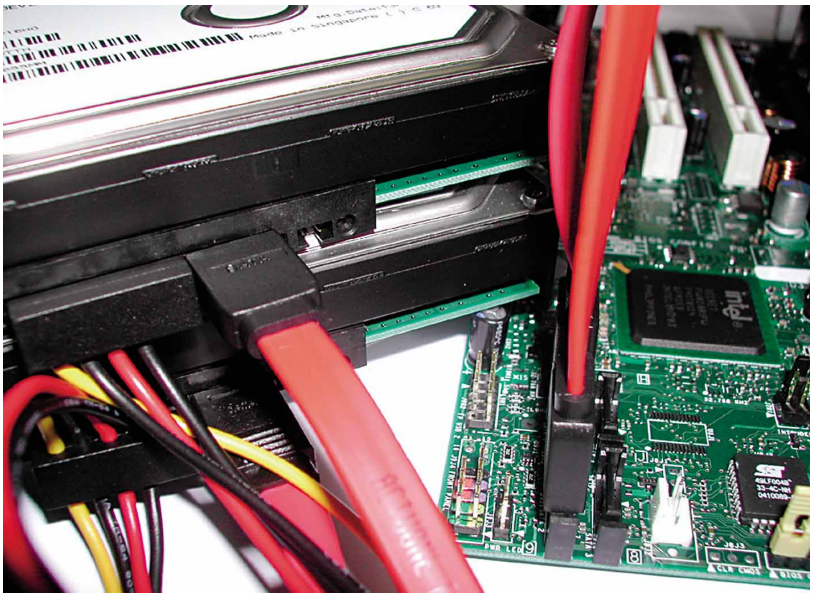
GameStar Bis vor kurzem waren Serial-ATA-Festplatten lediglich genauso schnell wie ihre IDE-Kollegen. Erst seit dem so genannten »Native Command Queuing« (NCQ) schaufeln SATA-Laufwerke mehr Daten pro Sekunde als solche mit IDE-Anschluss. NCQ sortiert Lese- und Schreibanfragen optimal, bevor die Festplatte die Anweisungen ausführt. SATA-Laufwerke mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und NCQ erreichen fast den Datendurchsatz einer »normalen« IDE-Platte mit 10.000 Umdrehungen pro Minute. Bei NCQ muss allerdings der Mainboard-Chipsatz mitspielen. Derzeit unterstützen nur die PCI-Express-Chipsätze Intel i915 und i925 sowie Nvidias Nforce 4 das clevere Feature.

RADEON 9800 SE TUNEN

Mein Händler versicherte mir, dass die Radeon 9800 SE genauso schnell rechnet wie eine Radeon 9800 Pro. Warum kann ich Far Cry dann nicht ruckelfrei mit vollen Details spielen? *Peter Paplauskas*

GameStar Die Radeon 9800 SE hat wie die 9800 Pro einen GPU- und Speichertakt von 380/680 MHz sowie ein 256-Bit-Speicher-Interface. Allerdings fehlen der SE-Variante vier der acht Pixel Pipelines einer 9800 Pro – das bremst die Spieleleistung um bis zu 40 Prozent. Bei einigen Karten können Sie die vier deaktivierten Pixel Pipelines aber per Software freischalten. Ersetzen Sie dazu einfach Ihre ATI-Treiber mit den erweiterten Catalyst-Treibern von Omega-Drivers.net (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M23). Bei der Installation wählen Sie »Soft-Mod 9800SE Omega Driver«. Starten Sie anschließend beispielsweise Far Cry, um die Pipeline-Aktivierung zu testen. Wenn Sie im Spiel keine Grafikfehler sehen, hat alles geklappt. Treten Probleme auf, sollten Sie die Karte bei dem flunkernden Händler umtauschen. Denn seine Verkaufsaussage, die 9800 SE sei genauso schnell wie eine 9800 Pro, stimmt ohnehin nur bei einem erfolgreichen Freischalten aller Pipelines. Da das aber zum Verlust der Garantie führen kann, ist die Aussage des Händlers grob irreführend.

Per Omega-Treiber schalten Sie bei vielen Radeon 9800 SE die vier deaktivierten Pixel Pipelines frei.

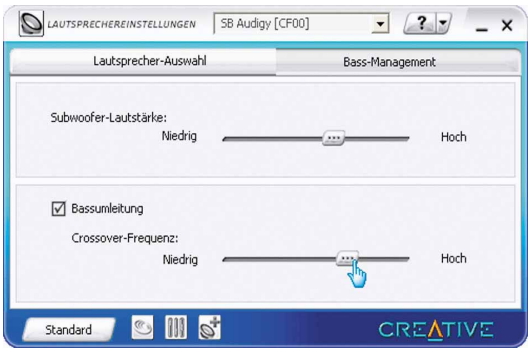


Native Command Queuing (NCQ) beschleunigt moderne SATA-Festplatten durch optimales Sortieren von Schreib- und Leseanfragen.

WINDOWS-STARTMENÜ ENTFERNEN

Bis vor kurzem hatte ich zwei Windows-Installationen auf meinem PC, jetzt nur noch eine. Wie kann ich die überflüssige Betriebssystem-Wahl vor dem Windows-Start abschalten? *Andreas Armbruster*

GameStar Um das Startmenü zu deaktivieren, klicken Sie zunächst mit der rechten Maustaste auf das »Arbeitsplatz«-Symbol und dann auf »Eigenschaften«. Im Karteireiter »Erweitert« öffnen Sie unter »Starten und Wiederherstellen« das Menü »Einstellungen«. Zuletzt entfernen Sie das Häkchen bei »Anzeigedauer der Betriebssystemliste« und speichern die neuen Einstellungen mit »OK«.



Wenn der Subwoofer stumm bleibt, aktivieren Sie im Audigy-Treiber unter »Bass-Management« die Bassumleitung.

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? *David Jansen*

GameStar Aktivieren Sie die Bassumleitung in den Soundblaster-Treibern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in der Taskleiste auf das Symbol »Creative-Lautstärkeregelung« und öffnen dann den Menüpunkt »Lautsprechereinstellungen«. Im jetzt erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und setzen ein Häkchen bei »Bassumleitung«. Mit dem nun freigeschalteten Regler »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt. Alternativ entfernen Sie über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software« das komplette Datenpaket der Soundblaster Audigy 2 ZS und installieren stattdessen den kostenlosen Treiber von Kx project. (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M13). Der holt nicht nur Ihren Subwoofer aus dem Schlaf, sondern glänzt auch mit niedrigen Latenzzeiten, einer hübschen Oberfläche und sogar Linux-Support.

DOOM 3 GRAFIKFEHLER

Fenster in Doom 3 zeigen bei mir statt des schicken Verzerreffekts nur weiße Flecke. Liegt das an meiner Radeon 9800 Pro oder ist das ein Bug im Spiel? *Dirk Pzorski*

GameStar Die weißen Flecken tauchen nur auf, wenn Sie einen älteren ATI-Grafikkartentreiber als die Catalyst-Version 4.9 installiert haben. Ab dieser Version stellen Radeon-Karten den Shader-Effekt wieder korrekt dar – mit Ihrer Radeon 9800 Pro ist also alles in Ordnung. Den aktuellen Catalyst-Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD oder im Internet unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M14.

VIDEO VOM LIEBLINGSSPIEL

Ich will von meinem Lieblingsspiel ein Video machen. Welche Software gibt es für diesen Zweck? *Dino Hüllmann*

GameStar Für das Aufzeichnen von Spielen gibt es mehrere Tools. Das kostenlose »Fraps« (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M15) lässt sich einfach bedienen und informiert im Spiel über die aktuelle Frame-Rate. Wenn Sie mehr Funktionen brauchen, sollten Sie sich die je rund 40 Euro teuren Programme »Hyperionics Hypercam« (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M16) und »Riverpast Screen Recorder« (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK M17) anschauen. Von beiden Tools können Sie sich vorab eine kostenlose Testversion herunterladen.

6600 GT ODER 6800 GT?

Zu Weihnachten will ich mir eine Asus V9999GT kaufen. Allerdings frage ich mich, ob deren 128 MByte kleiner Speicher für die kommenden Spiele ausreicht. Soll ich mir besser eine Geforce 6600 GT mit 256 MByte kaufen? *Michael Geise*

GameStar Die V9999GT auf Basis des Geforce 6800 GT rechnet definitiv schneller. Im Vergleich zur 6600 GT hat sie doppelt so viele Pixel-Pipelines und Vertex Shader.

Die Asus V9999GT liefert trotz nur 128 MByte Speicher bis 1600x1200 hohe Bildraten.

Auch das Speicher-Interface ist mit 256 statt 128 Bit doppelt so breit – da helfen der Geforce 6600 GT auch die deutlich höheren Taktraten nichts.
Solange Sie nicht in 1600 mal 1200 Pixeln bei vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung spielen möchten, brauchen Sie erst mal keine 256-MByte-Karte. Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel: Doom 3 profitiert in der Ultra High Quality-Einstellung von 256 MByte. Aber auch mit dieser Speichermenge würde eine 6600 GT bei maximaler Qualität und Auflösung ruckeln. AK

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

BULK ODER RETAIL

In einer Preisliste habe ich bei einer Grafikkarte die Bezeichnung »Bulk« entdeckt. Das gleiche Modell gibt es noch mal, aber für rund 40 Euro Aufpreis. Wo liegt der Unterschied zwischen dem Bulk-Paket und der normalen Version?

GameStar Wenn ein Händler Grafikkarten unter der Bezeichnung »Bulk« in seiner Preisliste führt, handelt es sich um abgespeckte Varianten. Der Unterschied liegt in einer magereren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Vereinzelt werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet.

ATI CATALYST CONTROL CENTER

Ich habe den ATI-Treiber Catalyst 4.11 installiert. Warum bekomm ich die Fehlermeldung »cli.exe Fehler in der Anwendung«, sobald ich das ATI Catalyst Control Center öffne?

GameStar Das neue ATI Catalyst Control Center (CCC) benötigt zum Betrieb das 24 MByte große Microsoft ».NET Framework 1.1« (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M24). Der Catalyst-Treiber allein braucht kein NET Framework 1.1 – die Catalyst-Software mit dem alten Control Panel finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M25

WINDOWS XP 64-BIT-EDITION

Laufen meine Spiele generell schneller, wenn ich diese unter der Beta-Version von Windows XP in der 64-Bit-Edition auf meinem Athlon-64-System installiere?

GameStar Nein, Windows-Spiele unterstützen momentan nur den konventionellen 32-Bit-Modus. Für den 64-Bit-Modus müssen die Programmierer Dateien neu übersetzen oder Teile davon patchen. Ob Spiele dann schneller laufen, hängt stark von der verwendeten Engine ab.

MAUSRAD STREIKT

Meine Logitech MX 510 funktioniert im normalen Office-Betrieb unter Windows einwandfrei. In vielen Spielen streikt aber das Mausrad. Wie kann ich es endlich nutzen?

GameStar Um das Mausrad in Spielen zu aktivieren, müssen Sie die neuesten Logitech Maustreiber installieren (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M26). Danach sollte das Mausrad auch in Spielen problemlos funktionieren.

AGP-GRAFIKKARTE AUF PCI-EXPRESS-BOARD

Kann ich meine AGP-Grafikkarte auf einem PCI-Express-Mainboard weiterverwenden oder gibt es Adapterlösungen?

GameStar Nein, der AGP und der PEG (PCI Express Graphics) sind elektrisch und mechanisch zueinander inkompatibel. Darum wird es auch keine Adapter geben. Eine Zwischenlösung verkauft Elitegroup mit dem 915P-A-Mainboard (Pentium 4, Sockel 775). Der Hersteller hat hier zwei PCI-Slots zu einem AG-Port verlötet, zusätzlich gibt's einen PEG-Steckplatz.

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.

Die Besten aus dem GameStar-Testlabor

EINKAUFSFÜHRER FEBRUAR 2005

➤ **IM SHOP AUF GAMESTAR.DE**
AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!

➤ QUICKLINK: M50

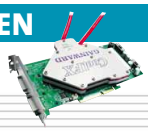
Dieser Monat bringt drei neue Referenzen: Bei den Sockel-939-Boards setzt sich das **A8N-SLI Deluxe** von Asus an die Spitze. Und bei den AGP-Grafikkarten bis 249 Euro überholt Leadteks **A6600GT TDH** das übrige Testfeld mit tollem Preis- Leistungs-Verhältnis. Neue Gamepad-Referenz: das **Cordless Rumblepad 2** von Logitech. In der Kategorie »17-Zoll-TFTs« purzelten die Preise und Iiyamas **E435S** steigt auf Platz 2 ein.

➤ **SPIEL DES JAHRES**

000 Mit diesen Ziffern wählen Sie in diesem Monat Ihre Hardware des Jahres 2004 aus unserem Einkaufsführer. Alles weitere erklärt Ihnen die Mitmachkarte auf Seite 26.

GRAFIKKARTEN

AGP AB 250 €



	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Gainward Cool FX Ultra/2600 GS	92 Punkte	850 €	08/04	(089) 898 394 45	extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra	001
2	Aopen Aeolus 6800GT-DV256 (PREIS-TIPP)	86 Punkte	430 €	10/04	(02131) 124 37 77	sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT	002
3	Asus AX800 Pro/TD	86 Punkte	440 €	09/04	(02102) 959 90	leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro	003
4	Sapphire Radeon X800 Pro Toxic	86 Punkte	500 €	01/05	(01805) 727 744 23	leise, schnell, übertaktbar / Radeon X800 Pro	004
5	MSI NX6800 Ultra	86 Punkte	550 €	08/04	(01805) 215 521	sehr schnell / Geforce 6800 Ultra	005

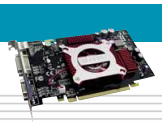
AGP BIS 249 €

	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Leadtek A6600GT TDH (NEU)	81 Punkte	245 €	02/05	(02405) 424 602	sehr schnell, leise, Shader 3.0 / Geforce 6600 GT	006
2	MSI RX9800 Pro-TD128 (PREIS-TIPP)	80 Punkte	190 €	08/04	(01805) 215 521	flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro	007
3	Sapphire Radeon 9800 Pro	77 Punkte	200 €	08/04	(01805) 727 744 23	flott und leise / Radeon 9800 Pro	008
4	PNY Verto Geforce FX 5900 XT	72 Punkte	180 €	08/04	(02405) 424 602	preiswert, schnell / Geforce FX 5900 XT	009
5	Pixelview FX 5900 XT Golden Limited	71 Punkte	200 €	08/04	(02102) 439 723	schnell, Diagnose-Panel / Geforce FX 5900 XT	010

PEG AB 250 €

	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Gigabyte RX80X256V Platinum	89 Punkte	560 €	–	(01803) 428 468	sehr schnell, 256 MByte / Radeon X800 XT	011
2	Gigabyte RX80T256V (PREIS-TIPP)	88 Punkte	480 €	–	(01803) 428 468	schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT	012
3	Asus EAX800XT	88 Punkte	600 €	12/04	(02102) 959 90	schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT	013
4	Sapphire X800 XT	87 Punkte	480 €	–	(08734) 939 013	schnell, leise, leicht / Radeon X800 XT	014
5	Gecube Radeon X800XT-ViVo	87 Punkte	550 €	01/05	(0221) 510 848 53	schnell, leise, ViVo-Anschlüsse / Radeon X800 XT	015

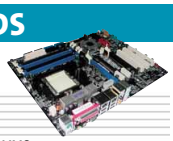
PEG BIS 249 €



	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Aopen Aeolus Geforce 6600GT-DV128 (PREIS-TIPP)	75 Punkte	200 €	01/05	(02102) 157 777	schnell, HDTV / Geforce 6600 GT	016
2	Gigabyte NX59128D	74 Punkte	190 €	–	(01803) 428 468	schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900	017
3	Albatron Trinity Geforce 6600 GT	74 Punkte	200 €	01/05	(02131) 523 760	schnell, 128 MByte / Geforce 6600 GT	018
4	MSI NX6600	73 Punkte	180 €	01/05	(02102) 439 723	flott, gutes Spiele-Bundle, 256 MByte / Geforce 660	019
5	Aopen PCX5900-DV	73 Punkte	230 €	–	(02102) 157 777	schnell, 128 MByte / Geforce PCX 5900	020

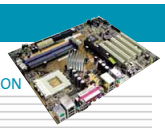
MAINBOARDS

SOCKEL 939
ATHLON 64



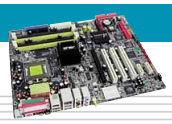
	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Asus A8N-SLI Deluxe (NEU)	91 Punkte	180 €	02/05	(02102) 959 90	extrem schnell, unterstützt zwei 3D-Karten, lautlos	021
2	Abit AV8	87 Punkte	120 €	10/04	(0031) 773 204 428	extrem schnell, ideal für Übertakter, lautlos	022
3	MSI K8T Neo 2 (PREIS-TIPP)	81 Punkte	100 €	10/04	(01805) 215 521	flott, GBit-LAN, lautlos, wenig Ausstattung	023
4	Gigabyte K8NSNXP-939 (UPDATE)	80 Punkte	170 €	10/04	(01803) 428 468	sehr schnell, zwei Bios-Bausteine	024
5	MSI K8N Neo 2 Platinum	78 Punkte	120 €	10/04	(01805) 215 521	gute Spieleleistung, Wireless LAN	025

SOCKEL A
ATHLON XP / DURON / SEMPRON



	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Asus A7N8X Deluxe	84 Punkte	100 €	04/03	(02102) 959 90	schnelles Sockel-A-Board, viel Ausstattung	026
2	Epox 8K5A3+	81 Punkte	120 €	12/02	(09241) 991 740	fix, extrem ausgereift und stabil	027
3	Leadtek K7NCR18D	80 Punkte	80 €	12/02	(02405) 424 602	flott, speziell mit FSB333-CPUs	028
4	Asus A7V8X (PREIS-TIPP)	78 Punkte	55 €	11/02	(02102) 959 90	schnell, gut ausgestattet	029
5	Epox 8K3A+	75 Punkte	90 €	04/03	(09241) 991 740	schnelles Board, umfangreiche Austattung	030

SOCKEL 775
PENTIUM 4 / CELERON



	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Asus P5AD2 Premium (UPDATE)	94 Punkte	230 €	10/04	(02102) 959 90	sehr schnell, perfekt ausgestattet, lautlos	031
2	Albatron PX915G Pro (PREIS-TIPP)	87 Punkte	120 €	10/04	(02131) 523 760	schnell, preiswert, gute Ausstattung, lautlos	032
3	Abit AG8 Third Eye	85 Punkte	150 €	11/04	(0031) 773 204 428	Übertakter-Platine, sehr schnell und stabil	033
4	Intel D925XECV2LK	85 Punkte	220 €	01/05	(069) 950 960 99	unterstützt FSB1066, sehr schnell und stabil, lautlos	034
5	MSI 915P Combo	84 Punkte	110 €	10/04	(01805) 215 521	DDR1- und DDR2-Slots, flott, lautlos	035

SOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON

	Name	Note	Preis	Test in	Hotline		
1	Aopen AX4SPE Max 2	86 Punkte	130 €	06/03	(02131) 124 37 77	schnell und sehr gut ausgestattet, lautlos	036
2	Asus P4C800 Deluxe	85 Punkte	170 €	SH01/04*	(02102) 959 90	extrem schnell, lautlos, gut ausgestattet	037
3	Asus P4P800 (PREIS-TIPP)	80 Punkte	90 €	08/03	(02102) 959 90	schnelles und stabiles Board, lautlos	038
4	Gigabyte 8KNXP	79 Punkte	185 €	11/03	(01803) 428 468	stabil und extrem gut ausgestattet	039
5	Intel D875PBZLK	76 Punkte	160 €	06/03	(069) 950 960 99	sehr zuverlässig, schnell und lautlos	040

*SH: Sonderheft

SOUND

SOUNDKARTEN

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	93 Punkte	220 €	12/03	(0035) 143 800 00	Referenz für Klang und Ausstattung, EAX 4.0	041
2 Soundblaster Audigy 2 Platinum EX	91 Punkte	220 €	03/03	(0035) 143 800 00	Spitzenklang, sehr gute Ausstattung	042
3 Soundblaster Audigy 2 ZS	90 Punkte	80 €	04/04	(0035) 143 800 00	UPDATE überragender Klang, erste Wahl für Spieler	043
4 Soundblaster Audigy 2	89 Punkte	70 €	10/03	(0035) 143 800 00	PREIS-TIPP Spitzenklang, kann alle Formate	044
5 Terratec DMX 6Fire 24/96	88 Punkte	160 €	02/02	(02157) 817 914	sehr guter Klang, universell einsetzbar	045

SURROUND-SETS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Teufel Concept G THX 7.1	93 Punkte	399 €	01/05	(030) 300 93 00	exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen	046
2 Teufel Concept E Magnum	92 Punkte	199 €	04/04	(030) 300 93 00	PREIS-TIPP exzellenter Klang, extrem pegelfest, günstig	047
3 Creative Gigaworks S750	89 Punkte	380 €	SH01/04	(0035) 143 800 00	Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik	048
4 Creative Megaworks 5.1 550	88 Punkte	300 €	04/04	(0035) 143 800 00	natürlicher Klang, pegelfest	049
5 Logitech Z-680	85 Punkte	330 €	02/03	(069) 920 321 65	UPDATE eingebauter Digital-Decoder, pegelfest	050

2.1-BOXEN

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Creative Labs I-Trigue L-3500	84 Punkte	110 €	–	(0035) 143 800 00	Spitzen-Sound in ansprechendem Design	051
2 Logitech Z-3	78 Punkte	75 €	–	(069) 920 321 65	sehr guter Klang, gute Verarbeitung	052
3 Logitech Z-2200 THX	75 Punkte	120 €	–	(069) 920 321 65	sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung	053
4 Creative Labs Inspire T2900	68 Punkte	45 €	–	(0035) 143 800 00	PREIS-TIPP guter Klang, Kabelfernbedienung	054
5 Hercules XPS 2.100 Silver	65 Punkte	65 €	-	(0190) 662 789	solide verarbeitet, guter Klang	055

HEADSETS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Sennheiser PC 155 USB	88 Punkte	120 €	–	(0511) 542 67 96	Spitzenklang, rauscharmes Mikrofon	056
2 Sennheiser PC 150	84 Punkte	65 €	12/03	(0511) 542 67 96	guter Klang, hoher Tragekomfort	057
3 Plantronics DSP-500	81 Punkte	75 €	12/04	(0800) 932 34 00	gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschfilter	058
4 Plantronics .Audio 90	79 Punkte	35 €	–	(0800) 932 34 00	PREIS-TIPP toller Klang, Kabelfernbedienung, leicht	059
5 Terratec Mystify Commander	76 Punkte	40 €	07/04	(02157) 817 914	glasklare Sprachverständlichkeit, guter Klang	060

EINGABEGERÄTE

MÄUSE

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Logitech MX510	93 Punkte	35 €	06/04	(069) 920 321 65	UPDATE höchste Präzision, perfekte Handhabung	061
2 Razer Diamondback	92 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33	UPDATE extrem präzise und schnell, sehr hohe Auflösung	062
3 Logitech MX1000	88 Punkte	70 €	02/05	(069) 920 321 65	NEU extrem präzise, Laser-Technik	063
4 Logitech MX900	87 Punkte	55 €	02/04	(069) 920 321 65	UPDATE Bluetooth, ergonomisch	064
5 Microsoft Intellimouse Optical 1.1	84 Punkte	20 €	02/02	(01805) 215 199	PREIS-TIPP auch für Linkshänder, vier Buttons	065

MAUSPADS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Ratpadz Ratpad	90 Punkte	20 €	02/03	(0521) 875 10 13	PREIS-TIPP großes Pad mit toller Oberfläche	066
2 Razer Exactmat	89 Punkte	40 €	11/04	(01805) 125 133	zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest	067
3 Compad Speedpad	88 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67	kaum Reibungswiderstand, Hartplastik	068
4 Everglide Destrukt Pad	85 Punkte	20 €	–	(0521) 801 56 90	großes Pad, laufruhig	069
5 Everglide Xtract Hammer	84 Punkte	30 €	–	(0521) 801 56 90	groß, wenig Reibungswiderstand	070

GAMEPADS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Logitech Cordless Rumblepad 2	86 Punkte	40 €	02/05	(069) 920 321 65	NEU gummierte Griffe, kabellos, Vibrations-Feedback	071
2 Logitech Rumblepad 2	84 Punkte	25 €	01/05	(069) 920 321 65	gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback	072
3 Thrustmaster Firestorm Wireless	82 Punkte	40 €	02/02	(09123) 965 80	sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)	073
4 Logitech Dual Action Gamepad	77 Punkte	20 €	01/04	(069) 920 321 65	PREIS-TIPP Form des PlayStation-Pads, exakte Analog-Sticks	074
5 Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger	76 Punkte	20 €	02/05	(09123) 965 80	NEU zwei Analog-Sticks, auch für PlayStation 2	075

LENKRÄDER

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Thrustmaster F1 Force Feedback	84 Punkte	180 €	01/03	(09123) 965 80	exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik	076
2 Logitech Momo Racing FF	83 Punkte	150 €	02/05	(069) 920 321 65	UPDATE gutes Force Feedback, tolle Pedale	077
3 Thrustmaster FF-Racing Wheel GT	82 Punkte	75 €	02/02	(09123) 965 80	PREIS-TIPP sehr gutes Force Feedback, stabil	078
4 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel	77 Punkte	80 €	02/05	(01805) 125 133	sehr stabil, sehr gute Pedale	079
5 Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1	71 Punkte	70 €	02/05	(09123) 965 80	NEU schönes Lenkrad mit solider Verarbeitung	080

MONITORE

17-ZOLL-TFTS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Sony SDM-HX73	86 Punkte	440 €	07/04	(069) 950 863 19	UPDATE voll spieletauglich, perfektes 2D- und 3D-Bild	081
2 Iiyama Prolite E435S	84 Punkte	340 €	02/04	(0800) 100 34 35	NEU voll spieletauglich, nur 10 ms Reaktionszeit	082
3 Samsung Syncmaster 172X	84 Punkte	400 €	07/04	(01805) 121 213	UPDATE brillantes Bild, voll spieletauglich	083
4 Shuttle XP17	83 Punkte	660 €	11/04	(04121) 476 910	Tragegriff, edles Design, voll spieletauglich	084
5 Iiyama Prolite E431S	80 Punkte	330 €	07/04	(0800) 100 34 35	PREIS-TIPP voll spieltaugliches Display, DVI-Eingang	085

19-ZOLL-TFTS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Samsung 193P	84 Punkte	690 €	07/04	(01805) 121 213	bestes 19-Zoll-TFT für Spieler, schick	086
2 Sony SDM-HS94P	82 Punkte	680 €	11/04	(069) 950 863 19	brillante Farben, voll spieletauglich, gut verarbeitet	087
3 Eizo Flexscan L767	80 Punkte	720 €	07/04	(02153) 733 400	sehr gute Bildqualität, voll spieletauglich	088
4 Dell 1901FP	79 Punkte	670 €	07/04	(01805) 224 46 65	UPDATE schnelles TFT-Display, sehr gute Ausstattung	089
5 Iiyama Prolite E481S	78 Punkte	520 €	07/04	(0800) 100 34 35	PREIS-TIPP voll spieletauglich, preiswert	090

19-ZOLL-CRTS

	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Eizo Flexscan T765	92 Punkte	450 €	04/01	(02153) 733 400	perfektes Bild, hohe Wiederholfrequenzen	091
2 Iiyama Vision Master Pro 454	90 Punkte	360 €	05/02	(0800) 100 34 35	brillantes Bild, zwei VGA-Eingänge, USB-Hub	092
3 Eizo Flexscan T766	90 Punkte	580 €	SH01/04	(02153) 733 400	flache Bildröhre, USB-Hub, tolle Bildqualität	093
4 Sony CPD-G420	88 Punkte	550 €	06/02	(069) 950 863 19	helles und kontrastreiches Bild	094
5 Mitsubishi 930 SB	86 Punkte	320 €	12/03	(01805) 242 521	PREIS-TIPP scharfes Bild, brillante Farbdarstellung	095

CRTS > 19 ZOLL

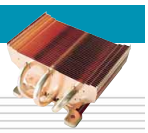
	Note	Preis	Test in	Hotline		
1 Iiyama Vision Master Pro 513	91 Punkte	540 €	–	(0800) 100 34 35	22-Zoll, flach, brillante Farben	096
2 Samsung 1100DF	90 Punkte	470 €	–	(01805) 121 213	PREIS-TIPP sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre	097
3 Iiyama Vision Master 506	87 Punkte	520 €	–	(0800) 100 34 35	21-Zöller mit kräftigen Farben	098
4 Viewsonic G220f	86 Punkte	500 €	–	(0800) 171 74 30	flacher 21-Zöller, sehr gute Konvergenz	099
5 CTX EX1300F	71 Punkte	520 €	04/03	(089) 427 207 05	satte Farben, 21 Zoll	100

CPU-KÜHLER

AMD-CPUS

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Thermalright SLK-948U	92 Punkte	35 €	–	(001) 909 597 70 03	
	Vollkupfer / Sockel 754, 939, 940, 478					101
2	Verax Polargate 64FX Cu S	90 Punkte	130 €	–	(07721) 998 90	
	Vollkupfer / Sockel 754, 939, 940, 478, sündteuer					102
3	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	89 Punkte	40 €	–	(001) 714 693 88 80	
	Vollkupfer / Sockel A, 754, 478					103
4	Aerocool High Tower HT-101	86 Punkte	40 €	–	(001) 510 661 99 48	
	Vollkupfer / Sockel A, 754, 478					104
5	Sharkoon HPS2	82 Punkte	30 €	–	06403-775610	
	Vollkupfer, zwei Heatpipes / Sockel A					105

INTEL-CPUS



		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Thermalright SP-94	93 Punkte	50 €	–	(001) 909 597 70 03	
	Vollkupfer, drei Heatpipes / Sockel 478					106
2	Thermalright SLK-948U	92 Punkte	30 €	–	(001) 909 597 70 03	
	Vollkupfer / Sockel 478, 754, 939, 940					107
3	Coolermaster Hyper 6	90 Punkte	50 €	–	(0821) 588 64 11	
	wuchtig, Vollkupfer / Sockel 478, 754					108
4	Zalman CNPS 7000B-CU 3200	87 Punkte	40 €	–	(001) 714 693 88 80	
	Vollkupfer / Sockel 478, A, 754					109
5	Thermaltake Tower 112 DIY	80 Punkte	45 €	–	(00886) 22662 65 01	
	Vollkupfer / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940					110

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Kingmax 512MB DDR500	89 Punkte	110 €	–	(04421) 913 11 70	
	CAS Latency 2.5, DDR500					111
2	Kingston HyperX KHX4000/512	88 Punkte	170 €	–	(089) 627 15 60	
	CAS Latency 3, DDR500					112
3	Corsair CMX512-4000Pro	87 Punkte	165 €	–	(510) 657 87 47	
	CAS Latency 3, DDR500					113
4	Corsair CMX512-3700	86 Punkte	135 €	–	(510) 657 87 47	
	CAS Latency 3, DDR466					114
5	OCZ PC3500 Enhanced Latency	84 Punkte	150 €	–	(0731) 509 48 78	
	CAS Latency 2, DDR433					115

512 MB DDR2-SPEICHER

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Corsair CM2X512-5300C4 Pro	85 Punkte	250 €	–	(001) 800 205 4657	
	CAS Latency 4, DDR2-667					116
2	G.E.I.L. GX25124300X	84 Punkte	175 €	–	(001) 626 961 68 66	
	CAS Latency 4, DDR2-533					117
3	Kingston KVR533D2N4/512	83 Punkte	150 €	–	(089) 627 15 60	
	CAS Latency 4, DDR2-533					118
4	Infineon 512 MByte DDR2-533	82 Punkte	165 €	–	(0911) 654 42 62	
	CAS Latency 4, DDR2-533					119
5	Corsair VS512MB533D2	81 Punkte	155 €	–	(001) 800 205 7657	
	CAS Latency 4, DDR2-533					120

LAUFWERKE

DVD-ROM

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Lite-On LTD-166S	90 Punkte	30 €	–	(03140) 295 75 12	
	sehr schnell, gute Fehlerkorrektur					121
2	Toshiba SD-M1712	88 Punkte	45 €	–	(0800) 182 94 71	
	flottes und zuverlässiges Laufwerk					122
3	LG GDR-8161B	86 Punkte	25 €	–	(02163) 988 910	
	sehr gute Fehlerkorrektur, schnell					123
4	MSI MS-8216	84 Punkte	25 €	–	(069) 408 931 91	
	hohe Lesegeschwindigkeit					124
5	Teac DV-516E	84 Punkte	30 €	–	(01805) 999 588	
	zuverlässig, gute Fehlerkorrektur					125

DVD-BRENNER

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Plextor PX-716A	85 Punkte	130 €	01/05	(032) 272 555 22	
	16fach-DVD±Brenner, sehr gute Brennqualität					126
2	TDK 1616N	85 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85	
	schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design					127
3	TRAXDATA ND-3500A	83 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661	
	schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott					128
4	SPEERDATA DL1682	80 Punkte	85 €	11/04	(02162) 951 60	
	zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig					129
5	PIONEER DVR-A08XLA	80 Punkte	140 €	11/04	(06039) 800 99 99	
	sehr flotter DL-DVD-Brenner, gute Verarbeitung					130

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.499 €

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Targa Visionary 811A	85 Punkte	1.420 €	–	(01805) 699 100	
	Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)					131
2	Asus M6707NEBH	81 Punkte	1.400 €	–	(02102) 959 90	
	Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)					132
3	Gericom Ego 1560	80 Punkte	1.300 €	08/04	(01805) 968 950	
	Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)					133
4	Acer Aspire 1501LCI	80 Punkte	1.400 €	06/04	(0800) 224 49 99	
	Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)					134
5	Yakumo Q8M Power64XD	77 Punkte	1.499 €	06/04	(01805) 925 866	
	Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)					135

AB 1.500 €

		Note	Preis	Test in	Hotline	
1	Cybersystem P17	85 Punkte	2.370 €	01/05	(03838) 828 701	
	Pentium 4 HT/3,2 GHz, Geforce 6800 Go (256 MB)					136
2	Fujitsu-Siemens Lifebook E8010	84 Punkte	2.200 €	–	(01805) 372 100	
	Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (64 MB)					137
3	Acer Ferrari 3200	83 Punkte	2.000 €	–	(0800) 224 49 99	
	Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)					138
4	Samsung P35 XVM 1800	83 Punkte	2.900 €	–	(01805) 121 213	
	Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (128 MB)					140
5	Dell Inspiron 9100 Royal	81 Punkte	2.355 €	11/04	(01805) 224 465	
	Pentium 4 HT/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)					150

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 halbjährlich

3D-Karten

5 Punkte Abzug jährlich

Notebooks, CPUs, Mainboards, DVD-Brenner, Speicher, Kühler

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs /CRTs, Soundkarten, Lautsprecher, Headsets, DVD-ROMs

Heute Spitze, in ein paar Monaten Mittelklasse: Auch Aopens Aeolos 6800GT wird dem halbjährlichen GPU-Zyklus zum Opfer fallen.

Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

MODDERNE ZEITEN

PÄBSTLICHER BEISTAND Dem Ruf des Volkes folgend präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe erstmals eine Übersicht über aktuelle Spiele-Modifikationen. Dafür haben wir uns Verstärkung besorgt: Patrick Pabst, bei Giga-TV verantwortlich für den Maxx-Bereich, stellt Ihnen vielversprechende Mods vor. In »Incoming«, dem Mod-Newsticker, halten wir Sie ab jetzt über Neuigkeiten der Szene und die spannendsten in der Entwicklung befindlichen Modifikationen auf dem Laufenden. Außerdem haben wir mit **Invasion** und **Deathball** zwei Mods für **Unreal Tournament 2004** auf die DVD gepackt. Sie sehen also: In der Multiplayer-Rubrik tut sich was!

GRATIS, ABER NAHEZU UMSONST Zum Release von **Half-Life 2** war die Enttäuschung für viele Multiplayer-Fans groß: »Wo ist denn hier der Mehrspielermodus?!« Mittlerweile hat Hersteller Valve ein kostenloses Deathmatch-Addon veröffentlicht. Allerdings nur mit zwei Maps und ohne jede spielerische Neuerung. Dagegen wirkt der **Doom 3**-Multiplayerpart fast schon überladen! Bei **Half-Life**-Veteranen bleibt die Enttäuschung also bestehen: »Wo ist denn hier der Witz im Mehrspielermodus?!«

INHALT

Szene-News 144
Mod-News 146
8. GameStar Clanturnier 148
ClanStar: Sliver 150

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS VON FEBRUAR BIS 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

PLZ/Ort		Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
04159	Leipzig	04.02.2005 - 06.02.2005	SunShinelan	40	16	M81
04435	Schkeuditz	11.02.2005 - 13.02.2005	CyberLAN session five	120	16	M86
09468	Geyer	18.03.2005 - 20.03.2005	Anno Lan 8 - restarting	120	18	M94
24980	Schafflund	09.04.2005 - 10.04.2005	N4YP LAN #3	140	16	M102
28844	Weyhe	01.04.2005 - 03.04.2005	Weyhe-LAN 2.0	100	16	M96
32339	Espelkamp	18.03.2005 - 20.03.2005	Havoc-Project 6	200	16	M92
35398	Gießen	11.02.2005 - 13.02.2005	LAN-FACT	1000	18	L77
35447	Reiskirchen	08.04.2005 - 10.04.2005	Ocean of fire - Lan	432	18	M100
35689	Dillenburg-Eibach	04.02.2005 - 06.02.2005	La(h)nDill-Gaming #2	70	16	L76
38871	Ilsenburg	11.02.2005 - 13.02.2005	LANarena	666	18	L78
49074	Osnabrück	18.02.2005 - 20.02.2005	The Summit IV	1078	18	L79
49406	Barnstorf	11.03.2005 - 13.03.2005	LANabuse XI	200	16	M90
50321	Brühl	26.03.2005 - 28.03.2005	The Unknown Lan	300	16	M95
55122	Mainz	18.02.2005 - 20.02.2005	Net Area 281	120	18	L80
56112	Lahnstein	04.03.2005 - 06.03.2005	Big LahnLan	434	16	M89
58708	Menden (Sauerland)	18.03.2005 - 20.03.2005	Lanomania #6	200	16	M91
59071	Hamm	25.02.2005 - 27.02.2005	LAN-Team e.V. - Max 4	400	18	L81
66424	Homburg	01.04.2005 - 03.04.2005	K-LAN4	200	16	M98
68794	Rheinhausen	18.02.2005 - 20.02.2005	KeyNet - Lan Phase II	120	16	M87
78739	Hardt	01.04.2005 - 03.04.2005	Black Forest Network	194	16	M97
87766	Memmingerberg	25.02.2005 - 27.02.2005	SchwabenZocke	232	18	M88
91555	Feuchtwangen	11.02.2005 - 13.02.2005	[c]LAN fearless	100	16	M85
92224	Amberg	01.04.2005 - 03.04.2005	Dredwerkz III	372	18	M99
97320	Albertshofen	11.02.2005 - 13.02.2005	Connect LAN V4.05	100	16	M82
CH 8274	Tägerwilen	08.04.2005 - 10.04.2005	illuzionLAN	100	14	M101

Wer nicht aufpasst, kriegt ein Fass ins Kreuz! Abgesehen von der Gravity Gun ist Half-Life 2 Deathmatch eintönig.

➤ GAMESTAR.DE:
Map Making Contest
QUICKLINK M78
Mappack
QUICKLINK M79

HALF-LIFE 2 DEATHMATCH

Half-Life 2 fällt ohne »echten« Multiplayer-Modus aus der Packung und damit aus dem Rahmen. Zunächst diente nur **Counterstrike: Source** als offizieller Mehrspieler-Part. Am 1. Dezember hat Hersteller Valve jedoch per Steam einen kostenlosen Deathmatch-Modus nachgereicht. Darin können sich 32 Spieler, alleine oder in zwei Teams, auf zwei Karten beballern. Neue Waffen gibt's nicht, stattdessen wurden die Antlion-Köder aus dem Singleplayer-Part entfernt. Bei den verbleibenden Waffen lahmt in Mehrspieler-Gefechten das Balancing: Die Magnum haut auch auf größte Distanzen Gegner mit nur einem Treffer aus den Latschen, während ein komplettes MG-Magazin dafür selbst im Nahkampf oft nicht ausreicht. Ohne die »fastswitch«-Option aus **Half-Life** erfolgt der Waffenwechsel quälend langsam – für Einzelspieler zu verschmerzen, im Multiplayer hingegen nervig. Allein durch die Gravity Gun hebt sich **HL2 Deathmatch** von der Konkurrenz ab: Damit können Sie Gegner mit schweren Gegenständen bewerfen oder Treppenaufgänge und schmale Passagen wirkungsvoll verrammeln.

Hobby-Serveradministratoren macht **HL2 Deathmatch** das Leben schwer: Wollen Sie einen nicht dedizierten Server starten, können Sie die maximale Spielerzahl nicht einstellen und sehen noch nicht einmal, ob das Spiel im LAN oder Internet erstellt wird. Mit lediglich zwei Maps wird **HL2 Deathmatch** schnell langweilig. Damit die Community zusätzliche Karten bekommt, hat der Hersteller mit Release des Spiels 5.000 Dollar in einem Map Making Contest ausgelobt. Daraufhin gab es schon nach einer Woche den ersten Mappack mit 50 Karten. Die reichen qualitativ allerdings längst nicht an die beiden mitgelieferten heran.

MULTIPLAYER-NOTE: AUSREICHEND

Fazit: Technisch brillantes, spielerisch eintöniges Geballer auf lediglich zwei Karten.
Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Verdammt! Munition alle! Und die drei Holzkisten, hinter denen ich mich verstecke, werden von den Kugeln meines Widersachers Stück für Stück zerlegt. Aber halt: Ich hab ja noch die Gravity Gun! Mit der reiße ich blitzschnell den nächsten Heizkörper aus der Wand, komme hinter meiner Deckung hervor und schleudere ihn meinem Gegner mit voller Wucht vor den Latz! Nun komme ich in Fahrt: Der nächste Schuft bekommt einen Monitor ins Gesicht, und als mich noch so ein Patient mit einer Energiekugel beschießt, fange ich die galant auf und feure sie zurück...

Die Gravity Gun macht auch im Deathmatch einen großen Spaß. Aber ansonsten fehlt dem Mehrspieler-Modus das gewisse Etwas. Die abgefahrenen Waffen, die Half-Life-Duelle so witzig gemacht haben, fehlen: Es gibt keine Laser-Fallen, keine Sprengsätze und keine Snarks (das waren diese lustigen Käfer). Ausgerechnet die Antlion-Köder, die die Gefechte hätten interessant machen können, wurden entfernt!

DER VORGÄNGER IST BESSER

Was übrig bleibt, ist simpelstes Deathmatch, an dem man sich schnell sattgespielt hat. Hoffentlich kommen wenigstens noch ein paar coole Maps dazu. Die Neuauflage des HL-Klassikers »Crossfire«, die ein Hobby-Mapper erstellt hat, ist ein guter Anfang: Da kann man ein Bombardement anfordern, das jeden, der's nicht schnell genug in den Bunker schafft, dahinrafft. Bis dahin schaue ich mir lieber das alte Half-Life in neuem Source-Gewand an... und hetze Snarks auf meine Gegner!

»Hübsch anzusehen, aber witzlos«

Damit's keine Verwechslungen gibt, kämpfen im Team-Deathmatch Rebellen gegen Combine.

À LA CARTE

Schon gelangweilt von den zwei **Half-Life 2 Deathmatch**-Karten? Dann basteln Sie sich doch einfach selbst welche! Denn zeitgleich zum mickrigen Mehrspieler-Addon hat Hersteller Valve auch das Software Development Kit veröffentlicht, mit dem Sie eigene Levels basteln können. Klingt einfach, ist es aber nicht. Deshalb hat ein findiger Mapper mehrere ausführliche Tutorials ins Internet gestellt, mit denen sogar absolute Anfänger Stück für Stück zum Leveldesigner werden. Auf der Seite finden Sie nicht nur **Half Life 2**-Tutorials, sondern auch genaue Anleitungen für andere Ego-Shooter wie **Doom 3** oder **Enemy Territory**. Außerdem können Sie sich im angeschlossenen Forum mit anderen Baumeistern und Lehrlingen austauschen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M74

Mapper haben den Half-Life-Klassiker Crossfire für Half-Life 2 umgesetzt, inklusive Bombardement.

CPL WORLD TOUR

Die World Tour der Cyberathlete Professional League ist ein »Wanderturnier«, das zehn Städte rund um die Welt besucht. Dabei spielen rund 10.000 Teilnehmer um eine Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar. Bei diesem Wettbewerb wird ausschließlich der 1on1-Modus von **Painkiller** gespielt. Mittlerweile hat Angel Munoz, Geschäftsführer der CPL, die offiziellen Tourdaten verkündet: Ab Februar 2005 werden im Monatstakt Istanbul, Barcelona, Tokio, Sao Paulo, Düsseldorf, Dallas, Sheffield, Stockholm, Peking und Santiago de Chile abgeklappert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L90

KÖNIGSMACHER

Die CPL World Tour ist Grund genug für viele Clans, **Painkiller**-Squads auf die Beine zu stellen. Um Nachwuchs zu gewinnen, hat der englische Multigaming-Clan 4Kings dafür ein regelrechtes Casting veranstaltet: Im Laufe der letzten Wochen hielten die Könige Hof und ließen zahllose Thronanwärter gegeneinander antreten. Der Erst- und der Zweitplazierte des Turniers, *Zaccubus* und *Razorb*, erhielten einen Jahresvertrag bei 4Kings, inklusive World Tour und Spesen. Überraschend wurden auch der Dritt- und der Viertplatzierte, *ZaF* und *Kuula*, gekrönt. Anführer des neuen Teams ist *Aphex Twin*, der bislang ganz alleine das **Painkiller**-Squad darstellte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M77

ATTAX BAUT AN, SK BAUT AB

Alternate Attax wagt sich erstmals an Sportspiele heran und gründet ein **Fifa**-Squad. Scheinbar wollen die Jungs von Anfang an Vollgas geben, denn sie haben sich handverlesene Spitzenspieler ins Boot geholt: *Gamerno1*, *Dust*, *Jul* und *siLveR* von Pro-Gaming spielen nur noch die laufende Pro Series Saison zu Ende und wechseln dann zu Attax. Zusätzlich verlassen *Shorty*, *Dirty* und *Denniz* SK-Gaming, um ebenfalls für Alternate zu kicken. Ohne große Worte gab SK außerdem Anfang Dezember bekannt, dass der Clan seine **WarCraft 3**-Asienabteilung schließt. Grund dafür sei in erster Linie der Weggang von *Zacard*. Der ist nämlich vor zwei Monaten von Korea nach Deutschland gezogen, um hier für das internationale SK-Team zu spielen.

DEMO-ZUSCHAUER

Sie wollten immer schon mal ein **Counterstrike**-Match aus Sicht eines Profis erleben? Kein Problem: Mit dem **CS-Expert Demoplayer v2.0** können Sie aufgezeichnete Spielszenen oder Tutorials abspielen und dabei beliebig vor- und zurückspulen oder pausieren. Außerdem lassen sich auf Wunsch die Spielerstatistik oder die Chat-Zeile einblenden. Demo-Dateien finden Sie auf CS-Fanseiten und natürlich auf den Homepages der großen Clans. So bietet www.mousesports.de eine Aufzeichnung vom Finale der GameStar-Clanliga zwischen Mousesports und Alternate Attax an, und zwar aus Sicht von *Blizzard*. Da Demos in der Spiel-Engine dargestellt werden, muss **Counterstrike** auf Ihrem Rechner installiert sein, wenn Sie den Demoplayer nutzen wollen. Alternativ können Sie die spannende Schlusssequenz des Finales auch in unserem aktuellen Liga-Video verfolgen. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M76

Counterstrike-Demos zeigen Matches aus Sicht der Spieler.

MULTIPLAYER-CHARTS

ACTIONSPIELE*		STRATEGIESPIELE**		SPORTSPIELE***	
1. Counterstrike	7.039.389	1. StarCraft: Broodwar	114.696	1. Need for Speed: Underground	3.177
2. Call of Duty	2.092.893	2. WarCraft 3: The Frozen Throne	44.894	2. Live for Speed	1.781
3. Enemy Territory	834.143	3. Age of Empires 2: Conquerors	2.027	3. Fifa 2004	567
4. MoH: Allied Assault	819.254	4. Age of Mythology: Titans	1.382	4. Nascar Racing 2003	274
5. Battlefield 1942	685.404	5. C&C Generäle: Die Stunde Null	844	5. NHL 2004	215

*Quelle: www.csports.net. Daten vom 10. Dezember 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, www.lfsworld.net.

Die Stars von Desert Combat heißen Abrams, Falcon oder Thunderbolt: Modernes Kriegsgerät für Battlefield 1942.

BATTLEFIELD 1942
DESERT COMBAT FINAL

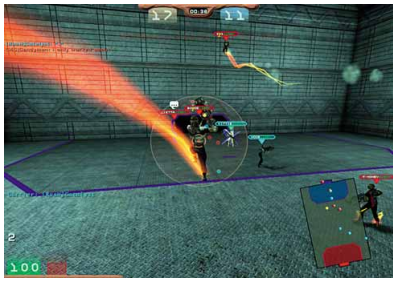
In **Desert Combat** kämpfen amerikanische gegen irakische Truppen, selbstverständlich mit moderner Hardware. Der eigene Erfolg wäre dem Projekt fast zum Verhängnis geworden: Das Modder-Team wurde mittlerweile zu großen Teilen vom **Battlefield**-Entwickler Dice unter Vertrag genommen, arbeitet nun an anderen Aufgaben und hat die Weiterentwicklung von **Desert Combat** eingestellt.

Letzte »Überlebende« des Teams haben das Spiel überarbeitet. **Desert Combat Final** ist eine Mod zur Mod und optimiert die Ursprungsfassung, die nach wie vor als Spielgrundlage benötigt wird. So sind zum Beispiel Schrittgeräusche nun besser hörbar, der Nebel von Rauchgranaten breitet sich schneller aus. Außerdem wurden fast alle Umgebungsgeräusche überarbeitet.

Auf zehn komplett neuen Maps und zahlreichen modifizierten Originalkarten steuern Sie 36 moderne Fahr- und Flugzeuge und feuern 24 Schusswaffen ab. Das kostet natürlich eine Menge Speicherplatz. Allein die gepackten Installationsprogramme für die aktuellen Versionen von **Desert Combat** und **Desert Combat Final** belegen 591 beziehungsweise 361 MB auf der Festplatte, die Installation selbst erfordert gut das Doppelte. Lassen Sie sich vom Namen der Mod nicht täuschen: **Desert Combat Final** ist noch nicht fertig gestellt; weitere Updates sollen folgen.

DESERT COMBAT FINAL	
GOLFKRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD 1942	
WWW.DESERTCOMBAT.COM	QUICKLINK: M64
AKTUELL v1.0	GRÖSSE 361 MByte

BATTLEFIELD 1942
DEATHBALL 2.3



Trotz öder Grafik ein großer Spaß: Deathball.

Deathball macht aus dem »Bombing Run«-Modus von **UT 2004** eine Mischung aus Rugby, Handball, Volleyball und ...Nahkampf! **Deathball** wird derzeit auf 16 Spielfeldern gespielt. Die Spieler tragen nur den »Ball-Launcher«. Damit nehmen Sie den Ball auf, passen ihn zu Ihren Mitspielern oder schießen aufs Tor. Torwarte bewegen sich 30 % flinker als die übrigen Spieler, die Ballträger sind hingegen langsamer als der Rest des Teams. Um möglichst schnell abzugeben, kann der Ball gepritscht werden. Das empfiehlt sich insbesondere, da der Ballträger jederzeit durch einen Schlag mit dem Launcher ausgeschaltet werden kann – ansonsten sind Nahkämpfe nur im Strafraum vorm Tor möglich. Wegen der verschiedenen Pässe und Mehrfachsprünge ist die Steuerung von **Deathball** gewöhnungsbedürftig. Auf der Homepage gibt's aber ausführliche Tutorial-Videos.

DEATHBALL	
SPORT-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004	
WWW.DEATHBALL.NET	QUICKLINK: M63
AKTUELL v2.3	GRÖSSE 83 MByte

UT 2004
FRAG.OPS 2.15

In Frag.Ops wurde sogar der HUD überarbeitet.

»Total Conversions« sind die hohe Schule der Mods: Sie verabschieden sich in Grafik und Spielprinzip komplett vom Basisspiel. Die bekannteste Total Conversion ist **Counterstrike**. Doch auch **Frag.Ops** für **UT 2004** genießt eine große Fangemeinde. Darin treten Spezialeinheiten der Nato gegen privat finanzierte Söldner an. Für abwechslungsreiche Gefechte sorgen 21 Waffen, vom Kampfmesser über Sturmgewehre bis zur Panzerabwehr-Rakete. Zusätzlich stehen Ihnen ein Jeep und ein Schützenpanzer zur Verfügung. Außerdem seit Version 2.15 neu im Fuhrpark: der tödliche Comanche-Hubschrauber.

Map-Design, Balancing, Grafik und Sound sind hervorragend gelungen. **Frag.Ops** sorgt dank seiner Vielfalt und dem altbewährtem Spielprinzip für spannende Gefechte und ist daher den Download von rund 500 MB in jedem Fall wert.

FRAG.OPS	
ANTITERROR-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004	
WWW.FRAG-OPS.COM	QUICKLINK: M62
AKTUELL v2.15	GRÖSSE 463 MByte

Dieser russische BMP-3-Schützenpanzer erobert in Point of Existence eine neutrale Flagge.

BATTLEFIELD VIETNAM
POINT OF EXISTENCE

Point of Existence versetzt Sie in den Sudan. Dort erhebt das verarmte Russland aus fadenscheinigen Gründen Anspruch auf neu entdeckte Ölvorkommen und droht allen Anwesenden, diese mit Waffengewalt zu verteidigen. Um der alten Tage Willen ruft das die USA auf den Plan. Nach Jahrzehnten des Kalten Krieges geht dieser nun in die heiße Phase.

Trotz des fiktiven Szenarios können Sie in **Point of Existence** auf einen durchaus realen Fuhrpark zurückgreifen: Neben elf aktuellen Schusswaffen stehen Ihnen 16 Panzer wie der amerikanische M1A2 Abrams oder der russische T-90 zur Verfügung. Für den Luftkampf satteln Sie modernstes Fluggerät, so zum Beispiel die SU-47 Berkut oder den RAH-66 Comanche Hubschrauber. Da **Battlefield Vietnam** im Gegensatz zum Vorgänger bereits Helikopter enthält und die Steuerung entsprechend angepasst ist, sind Comanche, Apache oder auch Alligator in Point of Existence wesentlich leichter zu lenken als in der **Battlefield 1942**-Mod **Desert Combat**. Allerdings bilden sich auf vollen Servern regelmäßig größere Warteschlagen an den Landeplätzen, weil jeder mal fliegen möchte. Wenigstens findet sich so schnell ein Beifahrer. Während der Pilot die Raketen des Hubschraubers kontrolliert, bedient der Co-Pilot das Bordgeschütz.

Jedes einzelne der neuen Modelle von **Point of Existence**, seien es Schusswaffen oder Fahrzeuge, ist sehr detailliert ausgearbeitet. Gleiches gilt für die vier neuen Karten. Die Maps von **Battlefield Vietnam** wurden mittlerweile ebenfalls portiert, so dass Ihnen insgesamt 24 Schlachtfelder zur Verfügung stehen. Die aktuelle Version der Modifikation trägt die Nummer 0.1.5 und wiegt gut 540 MB.

Wer für **Battlefield Vietnam** packende Gefechte mit realistischen Fahrzeugen in einem aktuellen (wenn auch fiktiven) Szenario sucht, liegt mit **Point of Existence** goldrichtig. *Patrick Pabst* / FAB

Bradley-Panzer feuern spielergesteuerte TOW-Raketen ab.

POINT OF EXISTENCE

KRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD VIETNAM
WWW.POINTOFEXISTENCE.COM QUICKLINK: M73
AKTUELL v1.5 GRÖSSE 542 MByte

INCOMING

X-ISLE
Wie Chef-Entwickler Cromix gegenüber GameStar bestätigte, ist für Heiligabend eine Singleplayer-Demo der vielversprechenden Dinosaurier-Mod für Far Cry geplant.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M58

In X-Isle machen Sie Jagd auf entflohene Dinosaurier.

NOCH MEHR SAURIER
Wem eine Dino-Mod nicht genug ist, der kann die Weihnachtszeit gleich noch für den offenen Alphatest der Jurassic Park Mod (ebenfalls für Far Cry) nutzen. Spielbar werden voraussichtlich die Modi Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture The Egg(!) und eventuell auch VIP-Jagd sein.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M59

MOD-REMAKES?
Spieleentwickler Epic hat das Lizenzabkommen für Unreal Tournament 2004 nachträglich geändert. Nun dürfen Modder auch Inhalte aus früheren Epic-Titeln nutzen. Dadurch werden Remakes oder gar inhaltliche Fortsetzungen dieser Spiele in Form von Mods möglich, ohne dass lizenztechnische Probleme auftreten. Die haben schon manche Mod frühzeitig gestoppt.

EVE OF DESTRUCTION
Die für Battlefield 1942 geplante Vietnam-Mod, die zwischenzeitlich auf Battlefield Vietnam umgemünzt wurde, kehrt zu ihren Wurzeln zurück – derzeit arbeiten die Modder an einem Update für Battlefield 1942. Außerdem werden nun auch australische Einheiten eingebaut.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M60

VALANDIL
Zumindest der Name der Mod stammt aus dem Herr-der-Ringe-Universum, wenngleich das Geschehen selbst nichts damit zu tun haben wird. Valandil ist eine Mittelalter-Modifikation für Half-Life 2, deren Fortschritte schon jetzt Hoffnung auf Großes machen.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M61

Drei Tage E-Sport live

8. GAMESTAR CLANTURNIER

Mit Sachpreisen im Wert von 22.500 Euro ging das höchstdotierte Online-Turnier Deutschlands in die achte Runde. 64 Top-Clans sorgten für viele spannende Stunden im Live-Stream.

Freitag, 3. Dezember, 17:30 Uhr. Im Konferenzsaal des IDG-Verlagsgebäudes ist die knisternde Spannung kurz vor dem Start des 8. GameStar Clanturniers fast zu spüren. Insgesamt 64 Matches sind am Wochenende zu absolvieren, 22 Stunden Live-Streaming mit den interessantesten Begegnungen der besten Clans der Saison stehen auf dem Sendeplan. Hält die Technik? Läuft der Video-Stream ohne Probleme?

Achtelfinale

Eine halbe Stunde später fällt allen ein Stein vom Herzen, die ersten Spiele beginnen planmäßig, und der Videostre–am geht im Internet mit einer gestochen scharfen Bildqualität auf Sendung.

Counterstrike-Halbfinale: mousesports gegen Team64 AMD.

Die erste Runde bei **Counterstrike** verläuft den Erwartungen entsprechend. Die Favoriten **SK-Gaming**, **a-Losers.MSI**, **unLimited**, **Alternate Attax**, **Team64 AMD**, **el Vista** und **mousesports** setzen sich relativ ungehindert gegen ihre Kontrahenten durch. Nur **DkH** hat Mühe mit **frantiC**, zieht aber letztendlich mit einem knappen 13:11 ins Viertelfinale ein.

Bei **Tactical Ops** fallen die Ergebnisse weniger eindeutig aus. Das Spiel **Exitus.to** gegen **qpool** geht gleich zweimal in die Verlängerung – mit dem glücklicheren Ende für **qpool**, sie gewinnen mit 18:14. **riZe gaming**, **xplosionZ**, **Team cG**, **Infernum**, **RHC.fuergamer.de**, **Geh aB** und **DkH** ziehen ebenfalls in die nächste Runde ein.

Im **Battlefield 1942**-Turnier dreht sich in der ersten Runde alles um den Titelverteidiger und Favoriten **Team Dignitas**. Ihr erstes Spiel gegen **Law and Order** bringen die Jungs noch gut über die Bühne, allerdings nicht so souverän wie gewohnt. Mit ins Viertelfinale ziehen ein: **mouz.Revoltec**, **ASSI**, **clanserver.gaming**, **Arcor**, **Aliengaming StS** und **myRush**.

In die zweite Runde des **WarCraft3**-Turniers schaffen es: **Utopianer**, **Team Lanfan**, **Deutschlands kranke Horde**, **lust eGaming**, **hUeBsChS / Plan-B**, **Baumkopf & Holzfaust**, **a-Losers.MSI** und **Geh aB**.

Viertelfinale

Im zweiten **Battlefield**-Spiel gibt es die erste handfeste Überraschung: Die Abonnements-Sieger **Team Dignitas** verabschieden sich sang- und klanglos mit einem 27:73 gegen **clanserver.gaming** aus dem Turnier. **mouz.revoltec**, **Aliengaming** und **myRush** bilden die restlichen Halbfinal-Teilnehmer.

Für zwei der Favoriten bei **WarCraft 3** ist im Viertelfinale ebenfalls Schluss: **a-Losers.MSI** strecken gegen **Geh aB** die Waffen, und **lust eGaming** besiegen **DkH.Wc3** in einem spannenden Match. **hUeBsChS / Plan-B** und **Team-Lanfan** erreichen unbedrängt die nächste Runde.

Bei **Tactical Ops** setzt sich **riZe gaming** ziemlich klar gegen **qpool** durch, ebenso wie **Team-cG** gegen **xplosionZ**. Wesentlich enger ist es bei den beiden anderen Spielen, sowohl **DkH** als auch **RHC.fuergamer.de** kommen mit knappen 13:11-Siegen gegen **Geh aB** und **Infernum** weiter.

mousesports-levicom, die Gewinner der letzten beiden **Counterstrike**-Turniere, schicken **Deutschlands kranke Horde** mit einem unbedrängten 13:6 vom Platz. **Team64 AMD**, **a-Losers.MSI** und **Alternate Attax** lösen Ihre Aufgaben gegen **SK-Gaming**, **unLimited** und **eL Vista** ebenfalls.

Bunt und effektvoll: Das **WarCraft 3**-Finale war an Spannung und Action kaum mehr zu überbieten.

Halbfinale

High Noon am Sonntag Mittag: **Alternate Attax** wollen anscheinend schnell wieder an den Mittagstisch zurückkehren, in nur 25 Minuten besiegen sie die **a-Losers.MSI** mit 16:9 und ziehen damit als erstes Team ins **Counterstrike**-Finale. Knapp zwei Stunden später stehen auch die Gegner fest: **mousesports.Levicom** halten **Team64 AMD** in Schach und gewinnen mit demselben Ergebnis.

An Spannung kaum zu überbieten ist das Halbfinale zwischen **RHC.fuergamer.de** und **Deutschlands kranker Horde** im **TO**-Wettbewerb. Nach fast einer Stunde siegt DkH mit knappen 13:11 Punkten. Ihr Gegner im Finale heißt **riZe gaming**, die **Team-cG** in das Spiel um den dritten Platz schicken.

Bei **WarCraft 3** gibt es nur eindeutige Ergebnisse: **Team Lanfan** und **hUeBsChS / Plan-B** lassen **lust eGaming** und **Geh aB** keinen Stich (jeweils 2:0) und stehen damit erstmals im Finale des Clanturniers.

Mouz.Revoltec schickt die **Dignitas**-Bezwinger **clanserver.gaming** überraschend deutlich ins kleine Finale, und **Aliengaming**, die Zweitplatzierten des letzten **Battlefield**-Turniers (damals noch **Krawall-Clan**) behalten gegen **myRush** die Oberhand.

Die Finalspiele

Um 14:30 Uhr beginnen die Spiele um die dritten Plätze der einzelnen Disziplinen. Den Anfang machen **myRush**, die sich gegen **clanserver.gaming** behaupten und damit den dritten Platz im **Battlefield**-Turnier belegen. Gleich anschließend macht **Geh aB** mit **lust eGaming** kurzen Prozess und sichert sich damit wertvolle Sachpreise im **WarCraft 3**-Wettbewerb. Im kleinen Finale bei **Counterstrike** stehen sich **Team64 AMD** und die **a-Losers.MSI** gegenüber. Nach einer spannenden und ausgeglichenen ersten Runde legen die **a-Losers** noch ein paar Hölzer nach und erreichen mit einem 19:10 den dritten Platz. Das letzte Finalspiel um Platz 3 bestreiten die **Tactical Ops**-Clans **RHC.fuergamer.de** und **Team-cG**, die sich mit 20:4 Punkten behaupten.

Gegen 16:30 Uhr erreicht uns eine beunruhigende Meldung: **Alternate Attax**, die ihre bisherigen **Counterstrike**-Matches aus dem LAN-Raum in Linden gespielt haben, wollen das Finale von zuhause aus beenden und machen sich auf den Heimweg. Allerdings kommen zwei Spieler bis zum Spielbeginn nicht mehr rechtzeitig dort an. Daraufhin wird hektisch nach Ersatz gesucht, um 19:45 Uhr soll schließlich das Finale gegen **mousesports** starten.

In der Zwischenzeit finden die anderen Endspiele statt, **Battlefield 1942** macht um 17:30 Uhr den Anfang. In 40 Minuten besiegen **mouz.Revoltec** die Kontrahenten **Aliengaming** mit 307:250. Im **WarCraft 3**-Finale besiegt **hUeBsChS / Plan-B** das **Team-Lanfan** mit 2:0. Um 19:00 Uhr bereiten uns **riZe gaming** und **Deutschlands kranke Horde** ein beeindruckend spannendes **Tactical-Ops**-Endspiel. Erst in der letzten Runde entscheidet sich das Spiel, **riZe gaming** gewinnt mit knappen 13:11 den **TO**-Wettbewerb.

Endspiel mit Hindernissen

Mit knapp einer halben Stunde Verspätung beginnt dann auch das **Counterstrike**-Finale. Die Spieler von **mousesports** sind schon komplett auf dem Server versammelt, während langsam die hastig zusammen gesuchte Ersatzmannschaft von **Alternate Attax** eintrudelt. Gegen die wesentlich eingespielteren Berliner Mäuse reicht es aber trotzdem nicht. **mousesports** holen sich zum zweiten Mal hintereinander den Titel bei **Counterstrike** und bleiben damit in der Saison und dem Turnier ungeschlagen. Ein fast schon einsamer Rekord.

Drei Tage mit spannenden Spielen und unerwarteten Ergebnissen finden um 21:15 Uhr mit einer feierlichen Siegerehrung ihren Abschluss. GameStar gratuliert allen Gewinnern und bedankt sich für den Support der Admins im IRC, für die Turnierserver bei go2host sowie Arena7 und bei allen Teams für die zahlreiche Teilnahme am Turnier. Bis zum nächsten Jahr! WR

PREISE IM WERT VON 22.000 EURO

Antec The Power of You

Für die Sieger gibt es 20x ein Modding-Paket von Antec. Darin enthalten ist ein Alu-PC-Gehäuse mit 480 Watt Netzteil, Cable Wraps und Leuchtstäbe. Gesamtwert pro Paket: 600 Euro.

Teufel

Die Zweitplatzierten erhalten je ein THX-7.1-Lautsprechersystem Concept G von der Firma Teufel. Top-Klang am PC mit DVD-Soundtracks, Games, Musikdaten, TV-Übertragungen sowie selbstverständlich auch besten Sound als Heimkino-Anlage im Wohnzimmer. Gesamtwert pro Paket: 400 Euro

PLEXTOR

Die Spieler auf Platz 3 erhalten je einen der modernsten DVD-Brenner auf dem Markt. Der Plextor PX-716A verarbeitet auch Double-Layer-Rohlinge und kann somit bis zu 8,5 Gigabyte Daten auf einem Medium unterbringen. Wert: 130 Euro pro Einheit

COUNTERSTRIKE	
1. Platz:	mousesports.Levicom
2. Platz:	Alternate Attax
3. Platz:	a-Losers.MSI CS

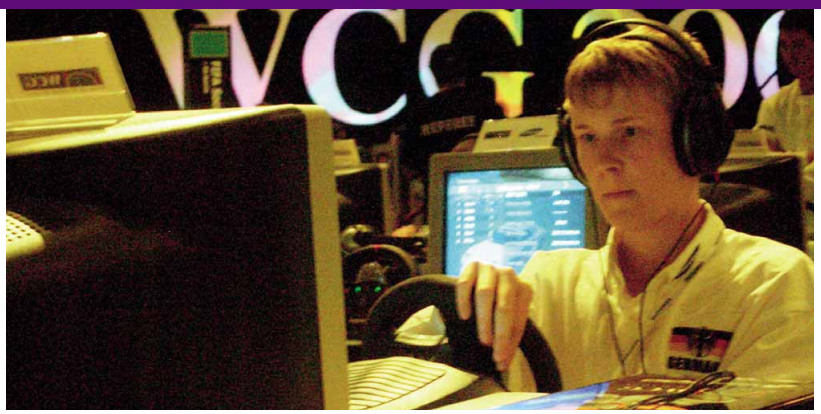
TACTICAL OPS	
1. Platz:	riZe gaming
2. Platz:	Deutschlands kranke Horde
3. Platz:	Team-cG

BATTLEFIELD 1942	
1. Platz:	mouz.Revoltec
2. Platz:	Aliengaming
3. Platz:	myRush

WARCRAFT 3	
1. Platz:	hUeBsChS / Plan-B
2. Platz:	Team - Lanfan
3. Platz:	Geh aB Clan. eSport-Factory

ClanStars

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Niklas Timmermann (hier bei seinem WCG-Finalrennen) macht daheim mit einem AMD 3000 XP mit 512 MByte RAM, einer ATI Radeon 9700 Pro und einem Thrustmaster Force Feedback GT die Pisten unsicher.

STECKBRIEF SLIVER

NAME: Niklas Timmermann
ALTER: 16
SPIELT FÜR: Pro Gaming (www.pro-gaming.de)
ERSTES SPIEL: Need for Speed 3 Hot Pursuit
LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed 1 & 2, Counterstrike
LIEBLINGSSTRECKE: Port Royal
LIEBLINGSWAGEN: Mazda RX7

SPIELERISCHE ERFOLGE

2003	Commando Conquero di Generalis
2003	Soldiers of Darkness
2003-2004	Fanaticalgaming
2004	Clan der Rebellen
seit 2004	Pro Gaming

CLANSTAR-TIPP ZU NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Niklas' Tipp für alle angehenden Experten in Need for Speed Underground: Es ist entscheidend, die schnellste Linie jeder Strecke herauszufinden. Das kann eine ganze Weile dauern. Dann heißt es: Üben, üben, üben… bis man das Rennen im Schlaf fahren kann!

»In einem Clan macht das Spielen mehr Spaß.«

GameStar Herzlichen Glückwunsch zum Need for Speed Underground-Weltmeistertitel der World Cyber Games 2004 – was haben Freunde und Familie zu deinem Erfolg in San Francisco gesagt?
NIKLAS TIMMERMANN Die meisten waren erstmal baff, weil weder sie noch ich selbst so etwas erwartet hätten. Mein Ziel war es, die Vorrunde zu überstehen – die Medaillen habe ich als Bonus angesehen. Einige Leute machen sich auch darüber lustig, dass ich einen solchen Titel besitze. Die belächeln Computerspiele und -spieler und betrachten E-Sport und alles, was dazu gehört, als kindischen Zeitvertreib. Das sind jedoch, wie ich festgestellt habe, meist Leute, die beim Spielen selbst keinen Erfolg hatten und haben.

»Ich wollte nur die WCG-Vorrunde überstehen – Medaillen waren reiner Bonus.«

GameStar Wie wichtig sind dir die Turnierprämien? Meinst du, du könntest davon eines Tages leben? Oder würdest du in ein Land ziehen, in dem die Prämien höher sind, wie etwa in Südkorea?
NIKLAS TIMMERMANN Die Preisgelder sind momentan schon das Wichtigste, da ein Titel nicht so viel Aussagekraft hat – es kann ja durchaus schon wieder bessere Spieler geben. Spielen im Ausland könnte ich mir nur so lange vorstellen, wie ich noch Single bin. Die Vorbereitung auf Turniere ist einfach zu zeitintensiv, um daneben noch das »echte« Leben inklusive Freundin hineinzuquetschen.

GameStar Das heißt, spätestens nach Schule oder Studium ist das Leben eines E-Sportlers schon wieder zu Ende?
NIKLAS TIMMERMANN Das kommt darauf an, wie viel Zeit ich dafür finde und wie sich die Spiele entwickeln. Wenn es weiterhin welche gibt, die mir liegen, werde ich auf jeden Fall weitermachen, wenn schon nicht zum Geldverdienen, dann zumindest aus Spaß.

GameStar Wie wichtig ist es dir, in einem Clan zu spielen? Was sind die Vor- und eventuellen Nachteile?
NIKLAS TIMMERMANN Ich hatte selbst eine längere Phase der Clanlosigkeit und habe gemerkt, dass man in einer Gruppe beziehungsweise einem Clan viel schneller lernt – vor allem, wenn ein Spiel gerade neu erschienen ist. Außerdem ist es einfach viel spaßiger, während des Rennens mit einem Gegner zu reden, als nur gegen Bots oder Unbekannte online zu spielen.

GameStar Stichwort Need for Speed Underground 2 – bist du schon gespannt auf den Umstieg zum neuen Spiel?
NIKLAS TIMMERMANN Es gibt ein Spielelement, über das ich mich gar nicht freue: abschaltbare Kollisionen. Ich finde, dass das »Abschießen« anderer Fahrer einfach dazugehört. Was mir hingegen gut gefällt, sind das individuellere Tuning mit mehr Veränderungs-Möglichkeiten, der verbesserte Wagen-Sound und das freie Umherfahren.

GameStar Hast du deine 20.000 Dollar Preisgeld schon ausgegeben?
NIKLAS TIMMERMANN Noch nicht – aber ich denke, ich werde es in ein Auto investieren, da gibt es auch coole Gebrauchtwagen.

GameStar Etwa einen gebrauchten RX7?
Ich glaube nicht, dass ich den nehmen würde, der ist ohne Tuning einfach nur hässlich. Dann schon eher einen alten Ford Mustang oder einen Lexus IS 200/300. RA

Wer nicht aufpasst, kriegt ein Fass ins Kreuz! Abgesehen von der Gravity Gun ist Half-Life 2 Deathmatch eintönig.

➤ GAMESTAR.DE:
Map Making Contest
QUICKLINK M78
Mappack
QUICKLINK M79

HALF-LIFE 2 DEATHMATCH

Half-Life 2 fällt ohne »echten« Multiplayer-Modus aus der Packung und damit aus dem Rahmen. Zunächst diente nur **Counterstrike: Source** als offizieller Mehrspieler-Part. Am 1. Dezember hat Hersteller Valve jedoch per Steam einen kostenlosen Deathmatch-Modus nachgereicht. Darin können sich 32 Spieler, alleine oder in zwei Teams, auf zwei Karten beballern. Neue Waffen gibt's nicht, stattdessen wurden die Antlion-Köder aus dem Singleplayer-Part entfernt. Bei den verbleibenden Waffen lahmt in Mehrspieler-Gefechten das Balancing: Die Magnum haut auch auf größte Distanzen Gegner mit nur einem Treffer aus den Latschen, während ein komplettes MG-Magazin dafür selbst im Nahkampf oft nicht ausreicht. Ohne die »fastswitch«-Option aus **Half-Life** erfolgt der Waffenwechsel quälend langsam – für Einzelspieler zu verschmerzen, im Multiplayer hingegen nervig. Allein durch die Gravity Gun hebt sich **HL2 Deathmatch** von der Konkurrenz ab: Damit können Sie Gegner mit schweren Gegenständen bewerfen oder Treppenaufgänge und schmale Passagen wirkungsvoll verrammeln.

Hobby-Serveradministratoren macht **HL2 Deathmatch** das Leben schwer: Wollen Sie einen nicht dedizierten Server starten, können Sie die maximale Spielerzahl nicht einstellen und sehen noch nicht einmal, ob das Spiel im LAN oder Internet erstellt wird. Mit lediglich zwei Maps wird **HL2 Deathmatch** schnell langweilig. Damit die Community zusätzliche Karten bekommt, hat der Hersteller mit Release des Spiels 5.000 Dollar in einem Map Making Contest ausgelobt. Daraufhin gab es schon nach einer Woche den ersten Mappack mit 50 Karten. Die reichen qualitativ allerdings längst nicht an die beiden mitgelieferten heran.

MULTIPLAYER-NOTE: AUSREICHEND

Fazit: Technisch brillantes, spielerisch eintöniges Geballer auf lediglich zwei Karten.
Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Verdammt! Munition alle! Und die drei Holzkisten, hinter denen ich mich verstecke, werden von den Kugeln meines Widersachers Stück für Stück zerlegt. Aber halt: Ich hab ja noch die Gravity Gun! Mit der reiße ich blitzschnell den nächsten Heizkörper aus der Wand, komme hinter meiner Deckung hervor und schleudere ihn meinem Gegner mit voller Wucht vor den Latz! Nun komme ich in Fahrt: Der nächste Schuft bekommt einen Monitor ins Gesicht, und als mich noch so ein Patient mit einer Energiekugel beschießt, fange ich die galant auf und feure sie zurück...

Die Gravity Gun macht auch im Deathmatch einen großen Spaß. Aber ansonsten fehlt dem Mehrspieler-Modus das gewisse Etwas. Die abgefahrenen Waffen, die Half-Life-Duelle so witzig gemacht haben, fehlen: Es gibt keine Laser-Fallen, keine Sprengsätze und keine Snarks (das waren diese lustigen Käfer). Ausgerechnet die Antlion-Köder, die die Gefechte hätten interessant machen können, wurden entfernt!

DER VORGÄNGER IST BESSER

Was übrig bleibt, ist simpelstes Deathmatch, an dem man sich schnell sattgespielt hat. Hoffentlich kommen wenigstens noch ein paar coole Maps dazu. Die Neuauflage des HL-Klassikers »Crossfire«, die ein Hobby-Mapper erstellt hat, ist ein guter Anfang: Da kann man ein Bombardement anfordern, das jeden, der's nicht schnell genug in den Bunker schafft, dahinrafft. Bis dahin schaue ich mir lieber das alte Half-Life in neuem Source-Gewand an... und hetze Snarks auf meine Gegner!

»Hübsch anzusehen, aber witzlos«

Damit's keine Verwechslungen gibt, kämpfen im Team-Deathmatch Rebellen gegen Combine.

À LA CARTE

Schon gelangweilt von den zwei **Half-Life 2 Deathmatch**-Karten? Dann basteln Sie sich doch einfach selbst welche! Denn zeitgleich zum mickrigen Mehrspieler-Addon hat Hersteller Valve auch das Software Development Kit veröffentlicht, mit dem Sie eigene Levels basteln können. Klingt einfach, ist es aber nicht. Deshalb hat ein findiger Mapper mehrere ausführliche Tutorials ins Internet gestellt, mit denen sogar absolute Anfänger Stück für Stück zum Leveldesigner werden. Auf der Seite finden Sie nicht nur **Half Life 2**-Tutorials, sondern auch genaue Anleitungen für andere Ego-Shooter wie **Doom 3** oder **Enemy Territory**. Außerdem können Sie sich im angeschlossenen Forum mit anderen Baumeistern und Lehrlingen austauschen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M74

Mapper haben den Half-Life-Klassiker Crossfire für Half-Life 2 umgesetzt, inklusive Bombardement.

CPL WORLD TOUR

Die World Tour der Cyberathlete Professional League ist ein »Wanderturnier«, das zehn Städte rund um die Welt besucht. Dabei spielen rund 10.000 Teilnehmer um eine Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar. Bei diesem Wettbewerb wird ausschließlich der 1on1-Modus von **Painkiller** gespielt. Mittlerweile hat Angel Munoz, Geschäftsführer der CPL, die offiziellen Tourdaten verkündet: Ab Februar 2005 werden im Monatstakt Istanbul, Barcelona, Tokio, Sao Paulo, Düsseldorf, Dallas, Sheffield, Stockholm, Peking und Santiago de Chile abgeklappert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L90

KÖNIGSMACHER

Die CPL World Tour ist Grund genug für viele Clans, **Painkiller**-Squads auf die Beine zu stellen. Um Nachwuchs zu gewinnen, hat der englische Multigaming-Clan 4Kings dafür ein regelrechtes Casting veranstaltet: Im Laufe der letzten Wochen hielten die Könige Hof und ließen zahllose Thronanwärter gegeneinander antreten. Der Erst- und der Zweitplazierte des Turniers, *Zaccubus* und *Razorb*, erhielten einen Jahresvertrag bei 4Kings, inklusive World Tour und Spesen. Überraschend wurden auch der Dritt- und der Viertplatzierte, *ZaF* und *Kuula*, gekrönt. Anführer des neuen Teams ist *Aphex Twin*, der bislang ganz alleine das **Painkiller**-Squad darstellte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M77

ATTAX BAUT AN, SK BAUT AB

Alternate Attax wagt sich erstmals an Sportspiele heran und gründet ein **Fifa**-Squad. Scheinbar wollen die Jungs von Anfang an Vollgas geben, denn sie haben sich handverlesene Spitzenspieler ins Boot geholt: *Gamerno1*, *Dust*, *Jul* und *siLveR* von Pro-Gaming spielen nur noch die laufende Pro Series Saison zu Ende und wechseln dann zu Attax. Zusätzlich verlassen *Shorty*, *Dirty* und *Denniz* SK-Gaming, um ebenfalls für Alternate zu kicken. Ohne große Worte gab SK außerdem Anfang Dezember bekannt, dass der Clan seine **WarCraft 3**-Asienabteilung schließt. Grund dafür sei in erster Linie der Weggang von *Zacard*. Der ist nämlich vor zwei Monaten von Korea nach Deutschland gezogen, um hier für das internationale SK-Team zu spielen.

DEMO-ZUSCHAUER

Sie wollten immer schon mal ein **Counterstrike**-Match aus Sicht eines Profis erleben? Kein Problem: Mit dem **CS-Expert Demoplayer v2.0** können Sie aufgezeichnete Spielszenen oder Tutorials abspielen und dabei beliebig vor- und zurückspulen oder pausieren. Außerdem lassen sich auf Wunsch die Spielerstatistik oder die Chat-Zeile einblenden. Demo-Dateien finden Sie auf CS-Fanseiten und natürlich auf den Homepages der großen Clans. So bietet www.mousesports.de eine Aufzeichnung vom Finale der GameStar-Clanliga zwischen Mousesports und Alternate Attax an, und zwar aus Sicht von *Blizzard*. Da Demos in der Spiel-Engine dargestellt werden, muss **Counterstrike** auf Ihrem Rechner installiert sein, wenn Sie den Demoplayer nutzen wollen. Alternativ können Sie die spannende Schlusssequenz des Finales auch in unserem aktuellen Liga-Video verfolgen. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M76

Counterstrike-Demos zeigen Matches aus Sicht der Spieler.

MULTIPLAYER-CHARTS

ACTIONSPIELE*		STRATEGIESPIELE**		SPORTSPIELE***	
1. Counterstrike	7.039.389	1. StarCraft: Broodwar	114.696	1. Need for Speed: Underground	3.177
2. Call of Duty	2.092.893	2. WarCraft 3: The Frozen Throne	44.894	2. Live for Speed	1.781
3. Enemy Territory	834.143	3. Age of Empires 2: Conquerors	2.027	3. Fifa 2004	567
4. MoH: Allied Assault	819.254	4. Age of Mythology: Titans	1.382	4. Nascar Racing 2003	274
5. Battlefield 1942	685.404	5. C&C Generäle: Die Stunde Null	844	5. NHL 2004	215

*Quelle: www.csports.net. Daten vom 10. Dezember 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, www.lfsworld.net.

Die Stars von Desert Combat heißen Abrams, Falcon oder Thunderbolt: Modernes Kriegsgerät für Battlefield 1942.

BATTLEFIELD 1942
DESERT COMBAT FINAL

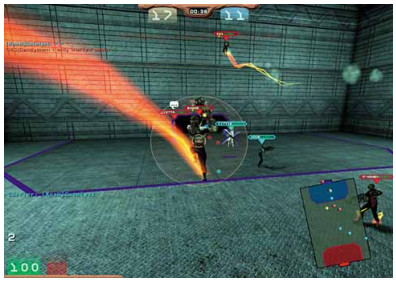
In **Desert Combat** kämpfen amerikanische gegen irakische Truppen, selbstverständlich mit moderner Hardware. Der eigene Erfolg wäre dem Projekt fast zum Verhängnis geworden: Das Modder-Team wurde mittlerweile zu großen Teilen vom **Battlefield**-Entwickler Dice unter Vertrag genommen, arbeitet nun an anderen Aufgaben und hat die Weiterentwicklung von **Desert Combat** eingestellt.

Letzte »Überlebende« des Teams haben das Spiel überarbeitet. **Desert Combat Final** ist eine Mod zur Mod und optimiert die Ursprungsfassung, die nach wie vor als Spielgrundlage benötigt wird. So sind zum Beispiel Schrittgeräusche nun besser hörbar, der Nebel von Rauchgranaten breitet sich schneller aus. Außerdem wurden fast alle Umgebungsgeräusche überarbeitet.

Auf zehn komplett neuen Maps und zahlreichen modifizierten Originalkarten steuern Sie 36 moderne Fahr- und Flugzeuge und feuern 24 Schusswaffen ab. Das kostet natürlich eine Menge Speicherplatz. Allein die gepackten Installationsprogramme für die aktuellen Versionen von **Desert Combat** und **Desert Combat Final** belegen 591 beziehungsweise 361 MB auf der Festplatte, die Installation selbst erfordert gut das Doppelte. Lassen Sie sich vom Namen der Mod nicht täuschen: **Desert Combat Final** ist noch nicht fertig gestellt; weitere Updates sollen folgen.

DESERT COMBAT FINAL	
GOLFKRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD 1942	
WWW.DESERTCOMBAT.COM	QUICKLINK: M64
AKTUELL v1.0	GRÖSSE 361 MByte

BATTLEFIELD 1942
DEATHBALL 2.3



Trotz öder Grafik ein großer Spaß: Deathball.

Deathball macht aus dem »Bombing Run«-Modus von **UT 2004** eine Mischung aus Rugby, Handball, Volleyball und ...Nahkampf! **Deathball** wird derzeit auf 16 Spielfeldern gespielt. Die Spieler tragen nur den »Ball-Launcher«. Damit nehmen Sie den Ball auf, passen ihn zu Ihren Mitspielern oder schießen aufs Tor. Torwarte bewegen sich 30 % flinker als die übrigen Spieler, die Ballträger sind hingegen langsamer als der Rest des Teams. Um möglichst schnell abzugeben, kann der Ball gepritscht werden. Das empfiehlt sich insbesondere, da der Ballträger jederzeit durch einen Schlag mit dem Launcher ausgeschaltet werden kann – ansonsten sind Nahkämpfe nur im Strafraum vorm Tor möglich. Wegen der verschiedenen Pässe und Mehrfachsprünge ist die Steuerung von **Deathball** gewöhnungsbedürftig. Auf der Homepage gibt's aber ausführliche Tutorial-Videos.

DEATHBALL	
SPORT-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004	
WWW.DEATHBALL.NET	QUICKLINK: M63
AKTUELL v2.3	GRÖSSE 83 MByte

UT 2004
FRAG.OPS 2.15

In Frag.Ops wurde sogar der HUD überarbeitet.

»Total Conversions« sind die hohe Schule der Mods: Sie verabschieden sich in Grafik und Spielprinzip komplett vom Basisspiel. Die bekannteste Total Conversion ist **Counterstrike**. Doch auch **Frag.Ops** für **UT 2004** genießt eine große Fangemeinde. Darin treten Spezialeinheiten der Nato gegen privat finanzierte Söldner an. Für abwechslungsreiche Gefechte sorgen 21 Waffen, vom Kampfmesser über Sturmgewehre bis zur Panzerabwehr-Rakete. Zusätzlich stehen Ihnen ein Jeep und ein Schützenpanzer zur Verfügung. Außerdem seit Version 2.15 neu im Fuhrpark: der tödliche Comanche-Hubschrauber.

Map-Design, Balancing, Grafik und Sound sind hervorragend gelungen. **Frag.Ops** sorgt dank seiner Vielfalt und dem altbewährtem Spielprinzip für spannende Gefechte und ist daher den Download von rund 500 MB in jedem Fall wert.

FRAG.OPS	
ANTITERROR-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004	
WWW.FRAG-OPS.COM	QUICKLINK: M62
AKTUELL v2.15	GRÖSSE 463 MByte

Dieser russische BMP-3-Schützenpanzer erobert in Point of Existence eine neutrale Flagge.

BATTLEFIELD VIETNAM
POINT OF EXISTENCE

Point of Existence versetzt Sie in den Sudan. Dort erhebt das verarmte Russland aus fadenscheinigen Gründen Anspruch auf neu entdeckte Ölvorkommen und droht allen Anwesenden, diese mit Waffengewalt zu verteidigen. Um der alten Tage Willen ruft das die USA auf den Plan. Nach Jahrzehnten des Kalten Krieges geht dieser nun in die heiße Phase.

Trotz des fiktiven Szenarios können Sie in **Point of Existence** auf einen durchaus realen Fuhrpark zurückgreifen: Neben elf aktuellen Schusswaffen stehen Ihnen 16 Panzer wie der amerikanische M1A2 Abrams oder der russische T-90 zur Verfügung. Für den Luftkampf satteln Sie modernstes Fluggerät, so zum Beispiel die SU-47 Berkut oder den RAH-66 Comanche Hubschrauber. Da **Battlefield Vietnam** im Gegensatz zum Vorgänger bereits Helikopter enthält und die Steuerung entsprechend angepasst ist, sind Comanche, Apache oder auch Alligator in Point of Existence wesentlich leichter zu lenken als in der **Battlefield 1942**-Mod **Desert Combat**. Allerdings bilden sich auf vollen Servern regelmäßig größere Warteschlagen an den Landeplätzen, weil jeder mal fliegen möchte. Wenigstens findet sich so schnell ein Beifahrer. Während der Pilot die Raketen des Hubschraubers kontrolliert, bedient der Co-Pilot das Bordgeschütz.

Jedes einzelne der neuen Modelle von **Point of Existence**, seien es Schusswaffen oder Fahrzeuge, ist sehr detailliert ausgearbeitet. Gleiches gilt für die vier neuen Karten. Die Maps von **Battlefield Vietnam** wurden mittlerweile ebenfalls portiert, so dass Ihnen insgesamt 24 Schlachtfelder zur Verfügung stehen. Die aktuelle Version der Modifikation trägt die Nummer 0.1.5 und wiegt gut 540 MB.

Wer für **Battlefield Vietnam** packende Gefechte mit realistischen Fahrzeugen in einem aktuellen (wenn auch fiktiven) Szenario sucht, liegt mit **Point of Existence** goldrichtig. *Patrick Pabst* / FAB

Bradley-Panzer feuern spielergesteuerte TOW-Raketen ab.

POINT OF EXISTENCE

KRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD VIETNAM
WWW.POINTOFEXISTENCE.COM QUICKLINK: M73
AKTUELL v1.5 GRÖSSE 542 MByte

INCOMING

X-ISLE
Wie Chef-Entwickler Cromix gegenüber GameStar bestätigte, ist für Heiligabend eine Singleplayer-Demo der vielversprechenden Dinosaurier-Mod für Far Cry geplant.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M58

In X-Isle machen Sie Jagd auf entflohene Dinosaurier.

NOCH MEHR SAURIER
Wem eine Dino-Mod nicht genug ist, der kann die Weihnachtszeit gleich noch für den offenen Alphatest der Jurassic Park Mod (ebenfalls für Far Cry) nutzen. Spielbar werden voraussichtlich die Modi Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture The Egg(!) und eventuell auch VIP-Jagd sein.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M59

MOD-REMAKES?
Spieleentwickler Epic hat das Lizenzabkommen für Unreal Tournament 2004 nachträglich geändert. Nun dürfen Modder auch Inhalte aus früheren Epic-Titeln nutzen. Dadurch werden Remakes oder gar inhaltliche Fortsetzungen dieser Spiele in Form von Mods möglich, ohne dass lizenztechnische Probleme auftreten. Die haben schon manche Mod frühzeitig gestoppt.

EVE OF DESTRUCTION
Die für Battlefield 1942 geplante Vietnam-Mod, die zwischenzeitlich auf Battlefield Vietnam umgemünzt wurde, kehrt zu ihren Wurzeln zurück – derzeit arbeiten die Modder an einem Update für Battlefield 1942. Außerdem werden nun auch australische Einheiten eingebaut.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M60

VALANDIL
Zumindest der Name der Mod stammt aus dem Herr-der-Ringe-Universum, wenngleich das Geschehen selbst nichts damit zu tun haben wird. Valandil ist eine Mittelalter-Modifikation für Half-Life 2, deren Fortschritte schon jetzt Hoffnung auf Großes machen.
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M61

Drei Tage E-Sport live

8. GAMESTAR CLANTURNIER

Mit Sachpreisen im Wert von 22.500 Euro ging das höchstdotierte Online-Turnier Deutschlands in die achte Runde. 64 Top-Clans sorgten für viele spannende Stunden im Live-Stream.

Freitag, 3. Dezember, 17:30 Uhr. Im Konferenzsaal des IDG-Verlagsgebäudes ist die knisternde Spannung kurz vor dem Start des 8. GameStar Clanturniers fast zu spüren. Insgesamt 64 Matches sind am Wochenende zu absolvieren, 22 Stunden Live-Streaming mit den interessantesten Begegnungen der besten Clans der Saison stehen auf dem Sendeplan. Hält die Technik? Läuft der Video-Stream ohne Probleme?

Achtelfinale

Eine halbe Stunde später fällt allen ein Stein vom Herzen, die ersten Spiele beginnen planmäßig, und der Videostre–am geht im Internet mit einer gestochen scharfen Bildqualität auf Sendung.

Counterstrike-Halbfinale: mousesports gegen Team64 AMD.

Die erste Runde bei **Counterstrike** verläuft den Erwartungen entsprechend. Die Favoriten **SK-Gaming**, **a-Losers.MSI**, **unLimited**, **Alternate Attax**, **Team64 AMD**, **el Vista** und **mousesports** setzen sich relativ ungehindert gegen ihre Kontrahenten durch. Nur **DkH** hat Mühe mit **frantiC**, zieht aber letztendlich mit einem knappen 13:11 ins Viertelfinale ein.

Bei **Tactical Ops** fallen die Ergebnisse weniger eindeutig aus. Das Spiel **Exitus.to** gegen **qpool** geht gleich zweimal in die Verlängerung – mit dem glücklicheren Ende für **qpool**, sie gewinnen mit 18:14. **riZe gaming**, **xplosionZ**, **Team cG**, **Infernum**, **RHC.fuergamer.de**, **Geh aB** und **DkH** ziehen ebenfalls in die nächste Runde ein.

Im **Battlefield 1942**-Turnier dreht sich in der ersten Runde alles um den Titelverteidiger und Favoriten **Team Dignitas**. Ihr erstes Spiel gegen **Law and Order** bringen die Jungs noch gut über die Bühne, allerdings nicht so souverän wie gewohnt. Mit ins Viertelfinale ziehen ein: **mouz.Revoltec**, **ASSI**, **clanserver.gaming**, **Arcor**, **Aliengaming StS** und **myRush**.

In die zweite Runde des **WarCraft3**-Turniers schaffen es: **Utopianer**, **Team Lanfan**, **Deutschlands kranke Horde**, **lust eGaming**, **hUeBsChS / Plan-B**, **Baumkopf & Holzfaust**, **a-Losers.MSI** und **Geh aB**.

Viertelfinale

Im zweiten **Battlefield**-Spiel gibt es die erste handfeste Überraschung: Die Abonnements-Sieger **Team Dignitas** verabschieden sich sang- und klanglos mit einem 27:73 gegen **clanserver.gaming** aus dem Turnier. **mouz.revoltec**, **Aliengaming** und **myRush** bilden die restlichen Halbfinal-Teilnehmer.

Für zwei der Favoriten bei **WarCraft 3** ist im Viertelfinale ebenfalls Schluss: **a-Losers.MSI** strecken gegen **Geh aB** die Waffen, und **lust eGaming** besiegen **DkH.Wc3** in einem spannenden Match. **hUeBsChS / Plan-B** und **Team-Lanfan** erreichen unbedrängt die nächste Runde.

Bei **Tactical Ops** setzt sich **riZe gaming** ziemlich klar gegen **qpool** durch, ebenso wie **Team-cG** gegen **xplosionZ**. Wesentlich enger ist es bei den beiden anderen Spielen, sowohl **DkH** als auch **RHC.fuergamer.de** kommen mit knappen 13:11-Siegen gegen **Geh aB** und **Infernum** weiter.

mousesports-levicom, die Gewinner der letzten beiden **Counterstrike**-Turniere, schicken **Deutschlands kranke Horde** mit einem unbedrängten 13:6 vom Platz. **Team64 AMD**, **a-Losers.MSI** und **Alternate Attax** lösen Ihre Aufgaben gegen **SK-Gaming**, **unLimited** und **eL Vista** ebenfalls.

Bunt und effektvoll: Das **WarCraft 3**-Finale war an Spannung und Action kaum mehr zu überbieten.

Halbfinale

High Noon am Sonntag Mittag: **Alternate Attax** wollen anscheinend schnell wieder an den Mittagstisch zurückkehren, in nur 25 Minuten besiegen sie die **a-Losers.MSI** mit 16:9 und ziehen damit als erstes Team ins **Counterstrike**-Finale. Knapp zwei Stunden später stehen auch die Gegner fest: **mousesports.Levicom** halten **Team64 AMD** in Schach und gewinnen mit demselben Ergebnis.

An Spannung kaum zu überbieten ist das Halbfinale zwischen **RHC.fuergamer.de** und **Deutschlands kranker Horde** im **TO**-Wettbewerb. Nach fast einer Stunde siegt DkH mit knappen 13:11 Punkten. Ihr Gegner im Finale heißt **riZe gaming**, die **Team-cG** in das Spiel um den dritten Platz schicken.

Bei **WarCraft 3** gibt es nur eindeutige Ergebnisse: **Team Lanfan** und **hUeBsChS / Plan-B** lassen **lust eGaming** und **Geh aB** keinen Stich (jeweils 2:0) und stehen damit erstmals im Finale des Clanturniers.

Mouz.Revoltec schickt die **Dignitas**-Bezwinger **clanserver.gaming** überraschend deutlich ins kleine Finale, und **Aliengaming**, die Zweitplatzierten des letzten **Battlefield**-Turniers (damals noch **Krawall-Clan**) behalten gegen **myRush** die Oberhand.

Die Finalspiele

Um 14:30 Uhr beginnen die Spiele um die dritten Plätze der einzelnen Disziplinen. Den Anfang machen **myRush**, die sich gegen **clanserver.gaming** behaupten und damit den dritten Platz im **Battlefield**-Turnier belegen. Gleich anschließend macht **Geh aB** mit **lust eGaming** kurzen Prozess und sichert sich damit wertvolle Sachpreise im **WarCraft 3**-Wettbewerb. Im kleinen Finale bei **Counterstrike** stehen sich **Team64 AMD** und die **a-Losers.MSI** gegenüber. Nach einer spannenden und ausgeglichenen ersten Runde legen die **a-Losers** noch ein paar Hölzer nach und erreichen mit einem 19:10 den dritten Platz. Das letzte Finalspiel um Platz 3 bestreiten die **Tactical Ops**-Clans **RHC.fuergamer.de** und **Team-cG**, die sich mit 20:4 Punkten behaupten.

Gegen 16:30 Uhr erreicht uns eine beunruhigende Meldung: **Alternate Attax**, die ihre bisherigen **Counterstrike**-Matches aus dem LAN-Raum in Linden gespielt haben, wollen das Finale von zuhause aus beenden und machen sich auf den Heimweg. Allerdings kommen zwei Spieler bis zum Spielbeginn nicht mehr rechtzeitig dort an. Daraufhin wird hektisch nach Ersatz gesucht, um 19:45 Uhr soll schließlich das Finale gegen **mousesports** starten.

In der Zwischenzeit finden die anderen Endspiele statt, **Battlefield 1942** macht um 17:30 Uhr den Anfang. In 40 Minuten besiegen **mouz.Revoltec** die Kontrahenten **Aliengaming** mit 307:250. Im **WarCraft 3**-Finale besiegt **hUeBsChS / Plan-B** das **Team-Lanfan** mit 2:0. Um 19:00 Uhr bereiten uns **riZe gaming** und **Deutschlands kranke Horde** ein beeindruckend spannendes **Tactical-Ops**-Endspiel. Erst in der letzten Runde entscheidet sich das Spiel, **riZe gaming** gewinnt mit knappen 13:11 den **TO**-Wettbewerb.

Endspiel mit Hindernissen

Mit knapp einer halben Stunde Verspätung beginnt dann auch das **Counterstrike**-Finale. Die Spieler von **mousesports** sind schon komplett auf dem Server versammelt, während langsam die hastig zusammen gesuchte Ersatzmannschaft von **Alternate Attax** eintrudelt. Gegen die wesentlich eingespielteren Berliner Mäuse reicht es aber trotzdem nicht. **mousesports** holen sich zum zweiten Mal hintereinander den Titel bei **Counterstrike** und bleiben damit in der Saison und dem Turnier ungeschlagen. Ein fast schon einsamer Rekord.

Drei Tage mit spannenden Spielen und unerwarteten Ergebnissen finden um 21:15 Uhr mit einer feierlichen Siegerehrung ihren Abschluss. GameStar gratuliert allen Gewinnern und bedankt sich für den Support der Admins im IRC, für die Turnierserver bei go2host sowie Arena7 und bei allen Teams für die zahlreiche Teilnahme am Turnier. Bis zum nächsten Jahr! WR

PREISE IM WERT VON 22.000 EURO

Antec The Power of You

Für die Sieger gibt es 20x ein Modding-Paket von Antec. Darin enthalten ist ein Alu-PC-Gehäuse mit 480 Watt Netzteil, Cable Wraps und Leuchtstäbe. Gesamtwert pro Paket: 600 Euro.

Teufel

Die Zweitplatzierten erhalten je ein THX-7.1-Lautsprechersystem Concept G von der Firma Teufel. Top-Klang am PC mit DVD-Soundtracks, Games, Musikdaten, TV-Übertragungen sowie selbstverständlich auch besten Sound als Heimkino-Anlage im Wohnzimmer. Gesamtwert pro Paket: 400 Euro

PLEXTOR

Die Spieler auf Platz 3 erhalten je einen der modernsten DVD-Brenner auf dem Markt. Der Plextor PX-716A verarbeitet auch Double-Layer-Rohlinge und kann somit bis zu 8,5 Gigabyte Daten auf einem Medium unterbringen. Wert: 130 Euro pro Einheit

COUNTERSTRIKE	
1. Platz:	mousesports.Levicom
2. Platz:	Alternate Attax
3. Platz:	a-Losers.MSI CS

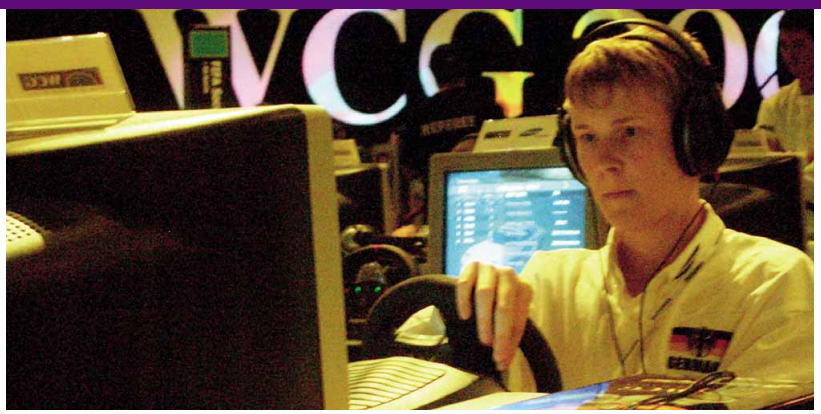
TACTICAL OPS	
1. Platz:	riZe gaming
2. Platz:	Deutschlands kranke Horde
3. Platz:	Team-cG

BATTLEFIELD 1942	
1. Platz:	mouz.Revoltec
2. Platz:	Aliengaming
3. Platz:	myRush

WARCRAFT 3	
1. Platz:	hUeBsChS / Plan-B
2. Platz:	Team - Lanfan
3. Platz:	Geh aB Clan. eSport-Factory

ClanStars

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Niklas Timmermann (hier bei seinem WCG-Finalrennen) macht daheim mit einem AMD 3000 XP mit 512 MByte RAM, einer ATI Radeon 9700 Pro und einem Thrustmaster Force Feedback GT die Pisten unsicher.

STECKBRIEF SLIVER

NAME: Niklas Timmermann
ALTER: 16
SPIELT FÜR: Pro Gaming (www.pro-gaming.de)
ERSTES SPIEL: Need for Speed 3 Hot Pursuit
LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed 1 & 2, Counterstrike
LIEBLINGSSTRECKE: Port Royal
LIEBLINGSWAGEN: Mazda RX7

SPIELERISCHE ERFOLGE

2003	Commando Conquero di Generalis
2003	Soldiers of Darkness
2003-2004	Fanaticalgaming
2004	Clan der Rebellen
seit 2004	Pro Gaming

CLANSTAR-TIPP ZU NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Niklas' Tipp für alle angehenden Experten in Need for Speed Underground: Es ist entscheidend, die schnellste Linie jeder Strecke herauszufinden. Das kann eine ganze Weile dauern. Dann heißt es: Üben, üben, üben… bis man das Rennen im Schlaf fahren kann!

»In einem Clan macht das Spielen mehr Spaß.«

GameStar Herzlichen Glückwunsch zum Need for Speed Underground-Weltmeistertitel der World Cyber Games 2004 – was haben Freunde und Familie zu deinem Erfolg in San Francisco gesagt?
NIKLAS TIMMERMANN Die meisten waren erstmal baff, weil weder sie noch ich selbst so etwas erwartet hätten. Mein Ziel war es, die Vorrunde zu überstehen – die Medaillen habe ich als Bonus angesehen. Einige Leute machen sich auch darüber lustig, dass ich einen solchen Titel besitze. Die belächeln Computerspiele und -spieler und betrachten E-Sport und alles, was dazu gehört, als kindischen Zeitvertreib. Das sind jedoch, wie ich festgestellt habe, meist Leute, die beim Spielen selbst keinen Erfolg hatten und haben.

»Ich wollte nur die WCG-Vorrunde überstehen – Medaillen waren reiner Bonus.«

GameStar Wie wichtig sind dir die Turnierprämien? Meinst du, du könntest davon eines Tages leben? Oder würdest du in ein Land ziehen, in dem die Prämien höher sind, wie etwa in Südkorea?
NIKLAS TIMMERMANN Die Preisgelder sind momentan schon das Wichtigste, da ein Titel nicht so viel Aussagekraft hat – es kann ja durchaus schon wieder bessere Spieler geben. Spielen im Ausland könnte ich mir nur so lange vorstellen, wie ich noch Single bin. Die Vorbereitung auf Turniere ist einfach zu zeitintensiv, um daneben noch das »echte« Leben inklusive Freundin hineinzuquetschen.

GameStar Das heißt, spätestens nach Schule oder Studium ist das Leben eines E-Sportlers schon wieder zu Ende?
NIKLAS TIMMERMANN Das kommt darauf an, wie viel Zeit ich dafür finde und wie sich die Spiele entwickeln. Wenn es weiterhin welche gibt, die mir liegen, werde ich auf jeden Fall weitermachen, wenn schon nicht zum Geldverdienen, dann zumindest aus Spaß.

GameStar Wie wichtig ist es dir, in einem Clan zu spielen? Was sind die Vor- und eventuellen Nachteile?
NIKLAS TIMMERMANN Ich hatte selbst eine längere Phase der Clanlosigkeit und habe gemerkt, dass man in einer Gruppe beziehungsweise einem Clan viel schneller lernt – vor allem, wenn ein Spiel gerade neu erschienen ist. Außerdem ist es einfach viel spaßiger, während des Rennens mit einem Gegner zu reden, als nur gegen Bots oder Unbekannte online zu spielen.

GameStar Stichwort Need for Speed Underground 2 – bist du schon gespannt auf den Umstieg zum neuen Spiel?
NIKLAS TIMMERMANN Es gibt ein Spielelement, über das ich mich gar nicht freue: abschaltbare Kollisionen. Ich finde, dass das »Abschießen« anderer Fahrer einfach dazugehört. Was mir hingegen gut gefällt, sind das individuellere Tuning mit mehr Veränderungs-Möglichkeiten, der verbesserte Wagen-Sound und das freie Umherfahren.

GameStar Hast du deine 20.000 Dollar Preisgeld schon ausgegeben?
NIKLAS TIMMERMANN Noch nicht – aber ich denke, ich werde es in ein Auto investieren, da gibt es auch coole Gebrauchtwagen.

GameStar Etwa einen gebrauchten RX7?
Ich glaube nicht, dass ich den nehmen würde, der ist ohne Tuning einfach nur hässlich. Dann schon eher einen alten Ford Mustang oder einen Lexus IS 200/300. RA

GameStar ZAHLT BIS ZU 500 EURO BELOHNUNG FÜR IHRE TIPPS INFOS AUF S. 158

TIPPS & TRICKS 2/2005

PERFORIERTE SEITEN ZUM RAUSTRENNEN UND ABHEFTEN

SPIELETITEL	ART	COUNTER
LÖSUNGEN UND TAKTIKEN		
Half-Life 2	L	3244
The Chronicles of Riddick	L	3252
CHEATS UND KURZTIPPS		
Armies of Exigo	K	3238
Baphomets Fluch 3	K	3238
BDFL Manager 2005	C	3238
Commandos 3	C	3238
Dawn of War	K	3238
Fire Department 2	K	3239
Flatout	K	3239
GTR	K	3239
Half-Life 2	K	3239
Homeworld 2	K	3239
Medal of Honor: Pacific Assault	K	3240
Medicopter 117	K	3240
Men of Valor	K	3240
NBA Live 2005	K	3240
NBA Live 2005	C	3240
Need for Speed Underground 2	C	3240
Neocron 2	K	3240
Prince of Persia	K	3240
Pro Evolution Soccer 4	K	3241
Rollercoaster Tycoon 3	C	3241
Schlacht um Mittelerde	K	3241
Sherlock Holmes	K	3241
Sim City 4	C	3242
Sim City 4	K	3242
Ski Alpin 2005	K	3242
Skispringen 2005	K	3242
Tony Hawk's Underground 2	C	3243
Tony Hawk's Underground 2	K	3243
Vampire 2	K	3243

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/

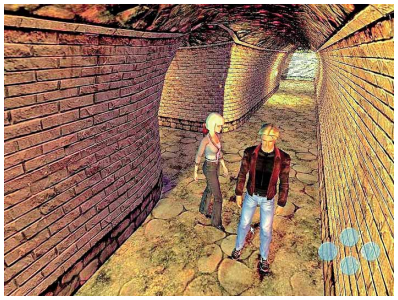
ARMIES OF EXIGO

TIPP 1: Erforschen Sie früh sämtliche Upgrades in der Schmiede. Nur durch starke Schwerter und Schilde lässt sich der ständige Gegneransturm bändigen.
TIPP 2: Mönche sind von unschätzbarem Wert. Entwickeln Sie für etwa zehn Soldaten mindestens drei der geistlichen Helfer. Denn neben ihrer praktischen Heilfunktion können die Mönche durch ein Upgrade gefallene Kameraden wieder beleben.
TIPP 3: Schicken Sie Ihren Helden keinesfalls mitten ins Getümmel, denn sie sind im Nahkampf recht schwach und ziehen schnell den Kürzeren. Lassen Sie die Helden stattdessen im Hintergrund Zaubersprüche ausführen und die Fußsoldaten durch passive Auren unterstützen.
TIPP 4: Armies of Exigo belohnt Erkundungsfreudige: Folgen Sie jedem noch so kleinen Pfad. Oft finden Ihre Truppen kleine versteckte Räuber-Lager, in denen Heiltränke oder Gold zu finden sind.

Armies of Exigo: In geheimen gegnerischen Lagern warten oft wertvolle Schätze.

BAPHOMETS FLUCH 3

Das Adventure von THQ ist ab sofort im Budgetregal zu finden, und wir geben die passenden Tipps für die kniffligsten Rätsel.
TIPP 1: Ändert sich die Kameraperspektive unvermittelt, halten Sie die Richtungstaste trotzdem weiter in Laufrichtung. Die Steuerung ändert sich erst, wenn Sie Halt machen, das reduziert die Verwirrung.



Baphomets Fluch 3: Jetzt nur nicht stehen bleiben, sonst ist die Verwirrung groß.

TIPP 2: Das Flaschenrätsel lässt sich lösen, indem die Pullen in der Reihenfolge herausgezogen werden, die die Reiseroute des heiligen Templers beschreibt. Also Israel, Italien, Deutschland, Frankreich (Reims), Frankreich (Berentoires).
TIPP 3: Haben Sie den Kampf gegen Petra auf dem Balkon überstanden, laufen Sie auf die Strasse und geben dem Skater Ihren Lippenstift. Nun können Sie an der Politesse vorbei zum Ufer der Seine spazieren.

BDFL MANAGER 2005

Manager eines Bundesligaclubs zu sein ist keine leichte Aufgabe. Einfacher ist es da schon, unsere Cheats zu verwenden. Geben Sie die folgenden Codes einfach als Ihren Manager-Namen ein.

NAME	WIRKUNG
LMA2005B	Guthaben wird auf 500.000.000 aufgestockt
LMA2005MA	Kicker spielen »Mondball« statt Fußball
LMA2005MB	Spieler reden mit Pieps-Stimmen
LMA2005MC	Spieler reden mit Monster-Stimmen

COMMANDOS 3

Geben Sie während des Spiels schnell die Buchstabenfolge **soyincapaz** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Danach sind die praktischen Tastenkombinationen aus der Tabelle einsatzbereit.

CHEAT	WIRKUNG
Strg + V	unsichtbar
Strg + ⇧ + N	aktuelle Mission überspringen
⇧ + X	aktive Einheit an Mauszeigerposition setzen

Commandos 3: Mit unseren Schummeleien meistern Sie auch solch brenzlige Situationen.

DAWN OF WAR

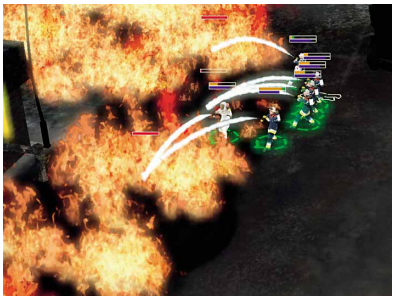
Gehen sie gegen feindliche Helden unbedingt mit Raketenwerfern vor. Das tötet zwar nicht besonders schnell, reißt sie aber von den Füßen und macht die Feinde so-

mit bei Dauerfeuer beinahe bewegungsunfähig. Auf diese Weise kann eine zweite mit Gewehren bewaffnete Truppe den Helden unter Beschuss nehmen, ohne dass dieser sich wehren kann.

Christian Martin

FIRE DEPARTMENT 2

TIPP 1: Die Feuerwehrmänner sollten immer geschlossen gegen die Brände vorgehen. Gemeinsam arbeiten sie effektiver, löschen die Flammen deutlich schneller und verbrauchen weniger Wasser.
TIPP 2: Benutzen Sie Löschfahrzeuge, um Brände an Eingängen und Fenstern zu bekämpfen. Die Feuerwehrmänner können dann schneller ins Gebäude vorrücken und die eingeschlossenen Zivilisten retten.



Fire Department 2: Nur in Gruppen bekämpfen Sie die tödlichen Flammen effektiv.

FLATOUT

Der Alltag eines Crashtest-Dummys ist hart. Damit Sie ihn überstehen, helfen wir Ihnen mit unseren Tipps.
TIPP 1: Um an Bares zu kommen, öffnen Sie die Datei »player001.sav« im Ordner »Savegame« des Installationsverzeichnisses mit einem Hexeditor. Verändern Sie nun die Menge bei Adresse 86 (hex) zu **FF**. Speichern Sie die Datei, und Sie schwimmen in Geld. Wichtig: Vergessen Sie nicht, eine Sicherungskopie der Datei zu machen, bevor Sie Veränderungen vornehmen.
TIPP 2: Das Zerstören der Streckenumgebung füllt Ihre »Damage-Anzeige«. Dieser Turbo kann bei geschicktem Einsatz zum Gewinn eines Rennens führen. Nutzen Sie den Boost daher nur in brenzligen Situationen, beispielsweise wenn der Wagen scheinbar aus der Kurve getragen wird. Ein wenig Gegenlenken und etwas Boost lässt Sie sicher durch die Kehre kommen.
TIPP 3: Beginnen Sie das Tuning mit dem Motor. In den ersten Rennen der Bronze- und Silber-Klasse haben Sie dadurch handfeste Vorteile. Später kümmern Sie sich dann um Reifen mit mehr Grip und ein neues Getriebe für schnellere Schaltvorgänge.
TIPP 4: Nach einem Crash sollten Sie auch dann weiterfahren, wenn Sie eigentlich keine Siegchancen mehr sehen. Die KI-Fahrer produzieren häufig Fahrfehler, die Sie locker aufschließen lassen.
TIPP 5: Fahren Sie den Wagen, den Sie für den Karrieremodus kaufen möchten, im Einzelrennen Probe. So bekommen Sie mit, ob der Wagen mit Ihrem Fahrstil zusammenpasst.

Stephan Klimmeck

Flatout: Wer Unfälle baut, lädt die »Damage-Anzeige« und kann mehr Turbo-Boosts einsetzen.

GTR

Ist es Ihnen zu öde, nur das Quietschen der Reifen und das Heulen der Motoren zu hören? Dann lassen Sie im Spiel doch einfach Ihre MP3s erklingen. Kopieren Sie hierzu einfach Ihre Musikstücke in den Unterordner »music« des Installationsverzeichnisses von GTR. Schon können Sie entspannt zu Ihrer Lieblingsmusik auf die Jagd nach Bestzeiten gehen.

Stephan Wershoven

HALF-LIFE 2

Zusätzlich zu unserer umfangreichen Komplettlösung haben wir hier für Sie die wichtigsten Cheats aufgelistet.
TIPP 1: Um die folgenden Cheat-Codes verwenden zu können, müssen Sie zunächst das Desktopsymbol des Spiels verändern. Wählen Sie hierzu das Symbol mit einem Rechtsklick aus, und öffnen Sie die Eigenschaften. Fügen Sie im Eingabefeld »Ziel« das Parameter **-console** hinzu. Der Eintrag sollte nun so aussehen: »X:\Programme\Half-Life 2\hl2.exe -console« (der erste Teil variiert, je nachdem wo sich das Installationsverzeichnis befindet). Speichern Sie nun die Veränderungen und starten Sie das Spiel über den Shortcut. Während des Spiels können Sie nun mit ^ die Konsole aktivieren und die Codes eingeben. Sollte diese Methode nicht funktionieren, fügen Sie folgendes an: **-dev -toconsole** oder alternativ **-applaunch 220 -console**.

Half Life 2: Mit dem herbeigeschummelten Geländewagen sind Sie flott unterwegs.

CHEAT	WIRKUNG
sv_cheats 1	aktiviert den Cheat-Modus
noclip	Sie können durch Wände gehen
viewmodel_fov X	verändert die Waffen-Größe auf X (Standard: 54)
impulse 82	ein Jeep erscheint
impulse 83	erzeugt ein Hovercraft
impulse 101	alle Waffen
air_density X	setzt die Dichte der Luft auf X
npc_create	erstellt einen »Non-Player-Character«
Hurtme X	fügt Ihnen X Schaden zu
God	Gott-Modus
thirdperson	Schulterkamera
firstperson	Ego-Perpektive
map X	lädt die Karte X
notarget	unsichtbar für NPCs
sv_gravity	verändert die Gravität auf X
cl_enablehud 1	schaltet das HUD-Display ein
cl_showfps 1	zeigt die Bilder pro Sekunde an
dsp_explosion_effect_duration X	bestimmt die Dauer des Verwirrungseffekts nach einer Explosion
give X	Sie bekommen Waffe/Item X

TIPP 2: Damit Sie den Überblick über die Masse an Gegenständen behalten, sind hier die wichtigsten Bezeichnungen für den »Give«-Befehl aufgeführt. Setzen Sie einfach die Bezeichnung statt des X ein.

ANGABE	OBJEKT
ITEM_BATTERY	Batterie
ITEM_BOX_BUCKSHOT	Schrotflinten-Munition
ITEM_BOX_SNIPER_ROUNDS	Scharfschützengewehr-Munition
ITEM_HEALTHKIT	Medipack
ITEM_SUIT	Gordons Schutzanzug
WEAPON_BINOCULARS	Fernglas
WEAPON_GAUSS	Gauss-Gewehr
WEAPON_MOLOTOV	Molotov-Cocktail
WEAPON_RPG	Raketenwerfer
WEAPON_SHOTGUN	Schrotflinte
WEAPON_SMG2	Maschinenpistole
WEAPON_STICKYLAUNCHER	Granatwerfer

HOMEWORLD 2

Sierra bringt den Weltraum-Klassiker mit der »Best of Sierra«-Sammlung erneut auf den Markt. Unsere Tipps helfen bei den knackig schweren Echtzeit-Schlachten.
TIPP 1: Schicken Sie am Anfang einer Mission sofort Ihre Ressourcensammler aus. Meist benötigen die einige Minuten, um ein Asteroidenfeld zu erreichen.

TIPP 2: Ganz wichtig ist die richtige Einheiten-Mischung: Großen Battlecruisern sollten Sie unbedingt ein paar wendige Interceptors als Eskorte mitgeben, und Bomber dürfen niemals ohne ein beschützendes Gunship-Geschwader losfliegen.
TIPP 3: Nutzen Sie den Pause-Modus, um Befehle zu erteilen. Ansonsten verlieren Sie in der Hektik der Gefechte schnell die Übersicht über Ihre Einsätze.

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist EAs neuster Shooter eine echte Herausforderung. Mit unseren Tipps meistern Sie selbst schwerste Gefechte.
TIPP 1: Repetier-Gewehre wie das Springfield M1903 oder das Arisaka sind zwar durchschlagsstark und treffsicher, laden jedoch nur sehr langsam nach. Da Sie aber meist zwei oder mehr Treffer brauchen, um Ihre Gegner auszuschalten, sollten Sie sich daher schnellstmöglich eine MP besorgen. Benutzen Sie bis dahin lieber eine Pistole.
TIPP 2: Achten Sie auf die Zurufe Ihrer Kameraden. Die warnen nicht nur vor Granaten, sondern melden auch, wo sich ein Feind versteckt hält. Außerdem erkennen die Marines frühzeitig, ob der Feind fliehen, flankieren oder vorstürmen will.
TIPP 3: Böse Falle im Mehrspieler-Modus: Gegnerische Pioniere verminen mit Vorliebe strategisch wichtige Punkte wie zum Beispiel die Bombenplätze. Anstatt die Minen zu entschärfen, können Sie die auch mit einer gezielten Handgranate sprengen. Das spart Zeit und Lebensenergie.

MoH: Pacific Assault: Maschinenpistolen sind Repetier-Gewehren weit überlegen.

MEDICOPTER 117

TIPP 1: Landen Sie nicht zu nahe bei Opfern. Ansonsten verhindern die Luftverwirbelungen der Rotoren das Bergen der Patienten.
TIPP 2: Beim Abflug vom Krankenhaus sollten Sie darauf achten, Ihre Besatzung wieder einzusammeln. Die Kollegen werden ziemlich sauer, wenn Sie sie vergessen.
TIPP 3: Beim Anflug zum Krankenhaus sollten Sie darauf achten, dass die Luke, durch die der Patient »entladen« wird, in Richtung Krankenhaus zeigt. Auf diese Weise sind die Notärzte wesentlich schneller beim Be- und Entladen des Helikopters.
TIPP 4: Achten Sie auf die Flughöhe Ihres Hubschraubers. Einige Berge wirken weitaus kleiner, als Sie tatsächlich sind. Deshalb sollten Sie generell auf maximaler Flughöhe fliegen, um zu erkennen, ob eine Erhebung umflogen werden muss.
Pawel Przeslanski

Medicopter 117: Die richtige Flughöhe entscheidet über den Erfolg einer Rettungsaktion.

MEN OF VALOR

Auf folgende Weise können Sie den nervenden Intro-Film ausschalten: Suchen Sie den Unterordner ihres »Men of Valor«-Installationsverzeichnisses, und öffnen Sie dort die Unterordner »movies\fullintromovies«. Dort befindet sich eine Datei namens »FullIntroMovies.bik«. Benennen Sie diese um in »FullIntroMovies« und Sie können das Spiel ab sofort ohne störende Filmchen starten.

NBA LIVE 2005

TIPP 1: Um in der Korbwurf-Simulation ein kleines Extra im »Dynasty«-Modus freizuspielen, müssen Sie den »Drei-Punkte-Shoot-Out« gewinnen.
TIPP 2: Geben Sie die folgenden Codes im Cheat-Menü ein:

CHEAT	WIRKUNG
YISS55CZ0E	50.000 »Dynasty«-Punkte
PRY1234N0B	»Hardwood«-Trikots
FHM389HU80	sämtliche Schuhe freigeschaltet
1NVDR89ER2	komplette Teambekleidung
JRE7H4D90F	alternative »Hornets«-Teamkleidung
BHD87YY27Q	alternative »Sonics«-Teamkleidung

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Damit Sie in EAs Action-Raserei gleich voll durchstarten können, haben wir für Sie die wichtigsten Cheats gesammelt. Geben Sie die Codes einfach am »Enter«-Bildschirm vor dem Laden eines Profils ein.

CHEAT	WIRKUNG
gimmevisual1	Visual-Upgrades Level 1
gimmevisual2	Visual-Upgrades Level 2
gottahavebk	»Burger King«-Aufkleber
gotmycingular	das »Cingular«-Vinyl
gottaedge	»Edge«-Vinyl
goforoldspice	»Old Spice«-Aufkleber
needperformance1	Performance-Upgrades Level 1
needperformance2	Performance-Upgrades Level 2
needmybestbuy	»Best-Buy«-
ordermybaby	Sie bekommen $ 1.000, der Nissan Skyline und der Mazda RX8 werden im Quick-Race-Modus freigeschalten.

NEOCRON 2

Das komplexe Online-Rollenspiel fordert einige Einarbeitungszeit. Damit es Ihnen ein wenig leichter fällt, sich zurechtzufinden, haben wir einige Tipps für Sie.
TIPP 1: Neu in Neocron? Dann scheuen Sie sich nicht, andere Spieler nach Rat zu fragen. Oft nehmen erfahrene Runner Newbies für kurze Zeit in Teams auf. So bestehen Sie auch in schweren Missionen und sammeln schneller Erfahrungspunkte.
TIPP 2: Besorgen Sie sich schnell ein Recycle-Gerät. Denn in der Kanalisation und Hinterhöfen finden Sie in Kisten diversen Müll, den Sie wiederverwerten und verkaufen können. Zudem bringen die Aktionen zusätzliche Erfahrungspunkte.
TIPP 3: Sterben Sie in einer Mission, sollten Sie besonders am Anfang die Ausgaben für die teuere Wiederbeschaffung Ihrer Ausrüstung durch den Gen-Replicator vermeiden. Sammeln Sie den verlorenen Rucksack lieber zu Fuß wieder ein.

Neocron 2: Erfahrene Spieler helfen Neulingen bei den ersten Schritten im Online-Rollenspiel.

PRINCE OF PERSIA 2

TIPP 1: Hauen Sie jede Vase in den Levels kaputt. In den Gefäßen wartet häufig nützliche Sandenergie auf Sie.
TIPP 2: Sie müssen nicht alle Gegner töten. Manchmal können Sie den Zombies einfach entkommen, indem Sie eine Mauer erklimmen. Die Schurken folgen Ihnen nicht.
TIPP 3: Wenn Sie dazu neigen, an Säulen vorbeizuspringen, sollten Sie vor dem

Sprung in die Ego-Perspektive wechseln, die Säule in der Bildschirmmitte zentrieren und dann erst den Hüpfer wagen.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

TIPP 1: Im GameStar-Test hat sich generell eine offensive Spielweise bewährt. Als taktische Aufstellung empfehlen wir zwei offensive Mittelfeldspieler samt offensiven Außen sowie zwei Stürmer.
TIPP 2: Mauerstrategen spielen mit fünf Leuten in der Abwehr. Vier Defensivspieler agieren dabei auf einer Linie als Viererkette, dahinter räumt ein Libero ab. Wichtig: Damit Sie trotz Mauertaktik auch Tore schießen, benötigen Sie schnellen Konterstürmer wie Michael Owen oder Ronaldo.
TIPP 3: Je besser Ihre Übersicht, desto besser spielen Sie. Wählen Sie deshalb in jedem Fall die »Weitwinkel«-Kameraperspektive. Außerdem sollten Sie das Radar aktivieren, da Sie so Spielzüge noch besser planen können und leichter ungedeckte Mitspieler entdecken.

Pro Evolution Soccer 4: Mit Hilfe des Radars (unten) planen Sie Ihre Taktik vorausschauend.

TIPP 4: Das Geheimnis eines effektiven Dribblings liegt im häufigen Nutzen der R2-Taste. Bei richtigem Timing schlägt Ihr Kicker einen Haken und überwindet so den Gegenspieler. Dies funktioniert allerdings nur mit technisch versierten Spielern. Üben Sie diese Technik unbedingt vorher im Trainingsmodus!
TIPP 5: Bei Freistößen sollten Sie die Schusstaste bis kurz vor der Mitte des Balkens gedrückt halten – so bekommt das Leder die richtige Geschwindigkeit. Damit auch die Flugbahn passt, drücken Sie bei kurzer Distanz das Steuerkreuz nach unten. Ab 24 Metern drücken Sie ausschließlich die Schusstaste, ab 29 Metern bewegen Sie zusätzlich das Steuerkreuz nach vorn.
TIPP 6: Entscheidend für einen guten Torschuss ist das Lauftempo: Wer direkt aus dem Sprint draufhämmert, muss mit einer deutlich geringeren Zielgenauigkeit leben. Nur ein paar Schritte bei normalem Lauftempo verbessern die Torchancen Ihres Angreifers um ein Vielfaches.
TIPP 7: Wenn Sie in einer Meisterliga-Partie den Gegner gut im Griff haben, sollten Sie im Lauf der zweiten Halbzeit so viele junge Spieler (bis 25) wie möglich einwechseln. Die verbessern durch die Spielpraxis erheblich ihre Charakterwerte.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Um im harten Rummelplatz-Business erfolgreich zu sein, sind kleine Schummelein nützlich. Geben Sie einem Besucher einfach einen der folgenden Namen.

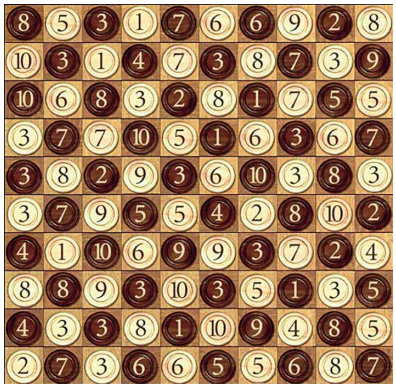
NAME	EFFEKT
Atari	alle Gäste lachen
Frontier	sämtliche Fahrgeschäfte gehen nicht mehr kaputt
Guido Fawkes	erweiterter Feuerwerks-Editor
John D Rockefeller	10.000 Dollar Gutschrift
Chris Sawyer	Gäste machen Luftsprünge
David Braben	uneingeschränkte Startgeschwindigkeit beim Achterbahnbau
John Wardley	uneingeschränkte Achterbahn-Höhe.

SCHLACHT UM MITTELERDE

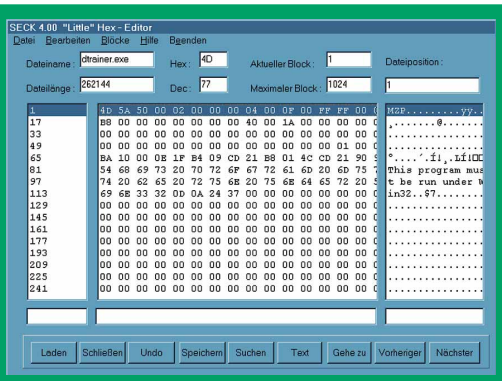
TIPP 1: Setzen Sie Ihre Helden auch in aussichtslos erscheinenden Situationen gnadenlos ein. Die Burschen vertragen einiges. Vor allem Gandalf und Saruman können mit ihren sehr effektiven Kampfzaubern oft das Schlachtenglück wenden.
TIPP 2: Mit Eomer und seinen Reitern können Sie selbst größere Orkhorden einfach über den Haufen reiten. Das spart jede Menge Zeit und verkürzt die ansonsten elend langen Gefechte deutlich.
TIPP 3: Ganz wichtig: Halten Sie Aragorn immer in der Nähe Ihrer Truppen. Der Kerl beherrscht den mächtigen Athelas-Zauber, der alle benachbarten Einheiten heilt.
TIPP 4: Bauen Sie zu Beginn so viele Bauernhöfe wie möglich. Dadurch kommt die Geldproduktion schnell in Gang. Später können Sie einige Gehöfte wieder abreißen, um dort Kasernen zu errichten.
TIPP 5: Auf der bösen Seite sollten Sie so schnell wie möglich das Auge Sarumans als Powerfähigkeit aktivieren. Dadurch erhalten alle Ihre Truppen einen sehr starken Kampfbonus.
TIPP 6: Die Guten sollten auf den Zauberwald setzen, in dem sämtliche gegnerischen Anführerboni Null und nichtig werden.

SHERLOCK HOLMES

Im Fall des Silbernen Ohrrings muss Sherlock Holmes mehrere Logikrätsel knacken. GameStar-Lesern berichtet der Meisterdetektiv von seinen Lösungen.
TIPP 1: »In Fowletts Hütte entdeckte ich ein Spielbrett mit Schachmuster und Zahlensteinen. Der angesengte Zettel aus Bromsbys Schreibtisch gab den entscheidenden Fingerzeig: Die Ziffern jeder Reihe und Spalte addieren sich zur Summe 55. Mit diesem Wissen könnte ich die Lücken füllen. Elementar einfach.«


Sherlock Holmes: So setzen Sie die Zahlensteine in der richtigen Anordnung aufs Spielbrett.

TIPP 2: »Ein bizarrer Spielautomat gab Kartenreihen vor, deren vierte Folgekarte zu bestimmen war. Die angezeigten Karten bezogen sich auf das unten ausgelegte Kar-



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.

tenquadrat. Die Muster waren leicht zu erkennen: Pik As, Karo 4 und Kreuz 4. Banal.«

Sherlock Holmes: Am Joker-Automaten vervollständigen Sie sinnvoll die Kartenreihen.

TIPP 3: »In Fowletts Schlafzimmer stand ein interessantes Abbild von Noahs Arche. Offenbar mussten die acht Tierfiguren in der richtigen Reihenfolge in den Schiffsbauch geschoben werden. Die Sequenz ergab sich aus dem Noah-Text und den vier Bildern an der Wohnzimmerwand, mit deren Hilfe die Tiere zu identifizieren waren: Krabbe, Reh, Bär, dann die übrigen Tiere in beliebiger Reihenfolge, zuletzt Adler. Ein Kinderspiel.«
TIPP 4: »Bromsbys Tresor war mit einem Zahlenschloss gesichert. Der Codezettel von Fowlett gab Aufschluss: Jede Zahlenreihe beschrieb die vorhergehende Zeile, wobei die erste Ziffer jeweils eine Mengenangabe der zweiten Ziffer war. Die vorletzte Reihe (1 2 1 1) las ich als: eine Eins (1 1), eine Zwei (1 2), zwei Einsen (2 1) - das ergab 1 1 1 2 2 1, die unterste Ziffernfolge. Die wiederum las ich als: drei Einsen (3 1), zwei Zweien (2 2), eine Eins (1 1). Das war der Code zum Safe: 3 1 2 2 1 1. Kaum mehr als eine Fingerübung.«
TIPP 5: »Am Ende jedes Tages rekapitulierte ich meine Ergebnisse und ließ Watson entscheidende Fragen beantworten. Der gute Doktor stellte sich dermaßen ungeschickt an, dass ich ihm schließlich assistierte. Meine Schlussfolgerungen:«

QUIZ-ANTWORTEN

Frage	Antwort	Belege
Tag 1		
Frage 1	Ja	Blau: Col. Patterson (2. Dialog)
Frage 2	Nein	Blau: Mary
Frage 3	Nein	Rot: Zigarettenstummel Grün: Tabaksorten
Frage 4	Nein	Blau: Satterthwaite
Frage 5	Nein	Blau: Carl Bannister
		Blau: Miss Lambert
Frage 6	Ja	Rot: Schmauchspuren in 1,65 m Höhe Grün: Ballistik
Frage 7	Ja	Blau: Miss Lambert Grün: Gästeliste
Tag 2		
Frage 1	Ja	Blau: Murray Fowlett
Frage 2	Ja	Grün: Tathergang
Frage 3	Nein	Blau: Hermann Grimble

QUIZ-ANTWORTEN

Frage 4	Ja	Grün: Brief Bromsby an Fowlett 12.11.96
Frage 5	Ja	Rot: Kissen fehlt
Frage 6	Ja	Rot: Fußabdruck auf dem Faß Rot: Fenster mit Schraubenzieher geschlossen
Tag 3		
Frage 1	Ja	Blau: Goblet
Frage 2	Ja	Grün: Über Captain Lowrie Grün: Foto vor Kalidassa-Schlucht
Frage 3	Nein	Blau: Mary Grün: Gerichtsurteil
Frage 4	Ja	Grün: Lloyd, Lloyd & Masterson
Frage 5	Ja	Rot: Johanssen-Pass
Tag 4		
Frage 1	Ja	Grün: Wung Jei
Frage 2	Ja	Blau: Appleby
Frage 3	Ja	Blau: Mönch
Frage 4	Ja	Grün: Drohbrief W. Grün: Drohbrief W.C.
Frage 5	Ja	Grün: Kalidassa-Schlucht
Tag 5		
Frage 1	Ja	Blau: Bruce Aston
Frage 2	Ja	Blau: Miss Sullivan
Frage 3	Ja	Rot: Uniform fehlt Rot: Uniformknopf in Sherringford Hall
Frage 4	Ja	Grün: Französische Visitenkarte Grün: Antiquitätenhändler-Karte

SIM CITY 4

Maxis Städtebau-Simulation ist seit Kurzem zum Taschengeld-Preis erhältlich. Wir machen Sie zum erfolgreichen Bürgermeister.
TIPP 1: Drücken Sie während einer laufenden Partie Strg und X gleichzeitig – das aktiviert den Cheat-Modus.

CHEAT	WIRKUNG
gol	grüne Kartenansicht
fps	zeigt die Bilder pro Sekunde an
stopwatch	Uhr wird angehalten
whatimeizit XX:YY	setzt die Zeit auf XX:YY
whererufrom X	Stadt in X umbenennen
hellomynameis X	Bürgermeister in X umtaufen
you don't deserve it	alle Belohnungen verfügbar
sizeof X	ändert die Vergrößerung (X=1-100)
weaknesspays	1.000 Dollar auf Ihr Konto
fightthepower	Stromversorgung überflüssig
howdryiam	Wasserversorgung überflüssig
zoneria	Leerflächen entfärben
recorder	Rekorder starten

TIPP 2: Um das Spiel mit Ihrem eigenen Soundtrack zu hinterlegen, kopieren Sie einfach Ihre Lieblings-MP3s in den Unterordner RADIO\STATIONS\MAYOR\MUSIC im Spielverzeichnis.
TIPP 3: Nach dem Start eines neuen Spiels sollten Sie die Zeit einen Monat verstreichen lassen, ohne etwas zu tun. Erlauben Sie dann mit einer Verordnung das Glücksspiel. Das bringt 100 Dollar Einnahmen, aber keinerlei Ausgaben. Jetzt müssen Sie nur die Zeit auf die höchste Stufe stellen und eine Weile abwarten, bis Ihr Stadtsäckel prall gefüllt ist.
TIPP 4: Die horrenden Kosten für eine Mülldeponie können Sie sich sparen. Bauen Sie lieber ein Müllverbrennungs-Kraftwerk, und stellen Sie dessen Ausgaben auf »0«. Dabei erzeugen Sie zwar keinen Strom, Ihr Müll wird aber kostenlos entsorgt.

Sim City 4: In dieser Situation lohnt es sich, den »Zeit anhalten«-Cheat einzusetzen.

SKI ALPIN 2005

TIPP 1: Auch auf Skipisten gibt's eine Ideallinie, getarnt als graue Schneespuren. Wer sich möglichst nah an dieser Linie hält, gewinnt vor allem in Abfahrtsläufen die entscheidenden Zehntelsekunden.
TIPP 2: Wer nach einem verpatzten Rennen das automatische Speichern umgehen will, muss vor der Rückkehr ins Menü per Strg + Alt + Entf den Taskmanager aufrufen und das Programm beenden. Nach dem Neustart des Spiels können Sie das Rennen ein zweites Mal angehen.
TIPP 3: Am effektivsten trainieren Sie, wenn Sie alle Punkte in einzige Fähigkeit investieren. Das bringt eine größere Steigerung als ein Allround-Training.

SKISPRINGEN 2005

TIPP 1: Entscheidende Springer-Fähigkeiten sind Sprungkraft und Fitness. Hier sollten Sie den Großteil Ihrer Trainingspunkte investieren. Motivation und Gewicht spielen nur eine untergeordnete Rolle.
TIPP 2: Investieren Sie anfangs sämtliche Powerpunkte in die Popularität, und ignorieren Sie das Verhandlungsgeschick. Mit einer hohen Popularität passieren deutlich mehr geldbringende Zufallsereignisse. Verhandlungsgeschick nützt Ihnen nur beim Abschluss des Werbevertrags – akzeptieren

Sie hier einfach das erste Angebot.
TIPP 3: Nur wer sich nach jedem Flug die Sprunganalyse anschaut, kann seine Schwächen aufdecken und sie gegebenenfalls im Übungsmodus ausmerzen.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

TIPP 1: Ist ihnen das ewige Hopsen und Grinden zu anstrengend, um an Extras zu kommen? Benutzen Sie einfach unsere Cheats! Die Codes werden im Menü »Cheats« eingegeben.

CHEAT	WIRKUNG
4wheeler	Paulie auf dem Skateboard
oldskool	Natas Kaupas verfügbar
sellout	Nigel Beaverhousen verfügbar

TIPP 2: Für Boarder, die jede Kleinigkeit sehen wollen, präsentieren wir hier sämtliche freischaltbaren Boni.

EXTRA	VORAUSSETZUNG
Benjamin Franklin	Boston im Story-Modus komplettieren
Bull Fighter	Barcelona im Story-Modus durchspielen
Soldat aus »Call of Duty«	Story-Modus im Schwierigkeitsgrad »Sick« beenden
Cheat-Codes-Movie	alle Gaps finden
Graffiti-Künstler	Berlin im Story-Modus beenden
Jesse James	»Classic«-Modus auf »Sick« durchspielen
Jester	New Orleans im Story-Modus meistern
Neversoft-Film	»Classic«-Mode mit 100% beenden
Phil Margera	Story-Modus im Modus »Leicht« schaffen
Bails-Film 1	»Classic«-Modus komplettieren
Bails-Film 2	Story-Modus mit 100% beenden
Ryan Sheckler	»Skateopia« im Story-Modus schaffen
Shrek	Story-Modus auf »Leicht« beenden
Shrimp Vendor	Australien im Story-Modus beenden
Steve-O	»Classic«-Modus mit normalem Schwierigkeitsgrad durchspielen
Triangle-Level	»Classic«-Modus komplettieren

Tony Hawk`s Underground 2: Gleich rollen Sie als Benjamin Franklin durch Boston.

VAMPIRE 2

TIPP 1: Die meisten Quests lassen sich durch Kämpfe deutlich einfacher lösen als durch Diplomatie oder Schleichen. Fernwaffen sind jedoch aufgrund des übertriebenen Rückstoß-Verhaltens kaum zu gebrauchen – stürzen Sie sich lieber in den Nahkampf.
TIPP2: Der ideale Clan für Prügelfreunde sind die Brujah: Die beherrschen die Zauber »Stärke«, »Geschwindigkeit« und »Präsenz«. Investieren Sie Erfahrungspunkte vorrangig in diese Hexereien sowie in die Kategorien »Nahkampf«, »Körperkraft« und »Widerstand«. Das Messer ist zu Spielbeginn die beste Nahkampf-Waffe.
TIPP 3: Vergessen Sie im Nahkampf die Block-Taste, und weichen Sie Angriffen besser mit Seitwärtsschritten aus. Versuchen Sie stets, in den Rücken des Gegners zu gelangen und ihm einige schnelle Schläge zu versetzen. Bei Prügeleien mit mehreren Feinden empfiehlt es sich, einen Kontrahenten zunächst so lange anzugreifen, bis er hinfällt. Dann wenden Sie sich schnell dem nächsten zu. Diese Taktik nutzen Sie, bis alle Angreifer erledigt sind.
TIPP 4: Die Wahl des Geschlechts hat Auswirkungen auf den Spielverlauf – Frauen können Männer verführen, und umgekehrt. Dadurch kommen Sie stellenweise gewaltlos ans Ziel. Voraussetzung fürs erfolgreiche Flirten ist ein hoher »Erscheinungsbild«-Wert, der ideale Clan sind die Toreador.
TIPP 5: Die »Schlösser knacken«-Fähigkeit ist nützlich, denn hinter verschlossenen Türen liegen häufig Gegenstände oder Geld. Einbrecher investieren zudem Punkte in »Geschick«. Mittels »Bluterhöhung«-Zauber verbessern Sie kurzzeitig ihre Fähigkeiten und öffnen auch Schlösser, die eigentlich noch zu knifflig sind.
TIPP 6: Wenn die Polizei Sie jagt, sollten Sie sich einige Minuten lang in der Kanalisation verstecken. Dort schauen die Gesetzeshüter nicht nach. Sobald die Luft rein ist, klettern Sie wieder nach oben.
TIPP 7: Vampire mit niedrigem Blutvorrat geraten manchmal in Raserei. Um dies zu verhindern, sollten Sie regelmäßig Menschen anzapfen, ohne sie zu töten. Dadurch vermeiden Sie Menschlichkeits-Verluste.
TIPP 8: Wenn Sie sich an einen einzelnen Gegner anschleichen, können Sie einen lautlosen Stealth-Angriff durchführen. Der ist jedoch weitgehend nutzlos, schließlich können Sie Feinde auch einfach hinterrücks aussaugen – und füllen dabei sogar Ihren Blutvorrat auf.
TIPP 9: In jedem Stadtteil verscherbeln Händler sündhaft teure Kleidung. Kaufen Sie die auf jeden Fall, denn selbst eine Lederjacke schützt besser gegen Schaden als ihr Anfangs-Outfit.
TIPP 10: Geld ist in Vampire 2 chronisch knapp. Doch eine Nebenquest bringt Ihnen massig Kohle: In Downtown bittet Sie die Barfrau des Nachtklubs »Confession« (einer umgebauten Kirche), drei Mafia-Schläger zu beseitigen. Die Kerle warten auf einem nahen Parkplatz und sind mit Pistolen bewaffnet – erledigen Sie sie im Nahkampf. Nach dem Gefecht schickt Sie die Barfrau ins »Empire Hotel«, um einen Mafia-Boss zu töten. Der verschanzt sich mit einem Heer von Bodyguards im obersten Stockwerk. Erledigen Sie möglichst viele Gegner per Stealth-Angriff oder Blutsaugen. Alternativ überreden Sie den Wachmann vor dem Büro des Oberschurken, Sie durch zu lassen. Wenn Sie den Boss ausgeschaltet haben, bietet Ihnen die Barfrau eine Beteiligung am Nachtklub an. Bei jedem Besuch erhalten Sie nun 250 Dollar. HK

Vampire 2: Beim Blut-Trinken sollten Sie darauf achten, Ihr Opfer nicht zu töten.

TIPPS & TRICKS **SCHUMMELN FÜR GELD**

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder Kurztipp bis hin zur Lösung ist uns alles willkommen. Letztere können wir zwar aus Aktualitätsgründen nur selten veröffentlichen, bei gelungenen Texten nehmen wir jedoch eventuell Kontakt mit dem Einsender auf, um ihn als freien Autor zu verpflichten. Für eine Auftragslösung winken ihm dann rund 500 Euro Honorar! Bei einem Kurztipp kassieren Sie bei Veröffentlichung 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie Spielregeln beachten:

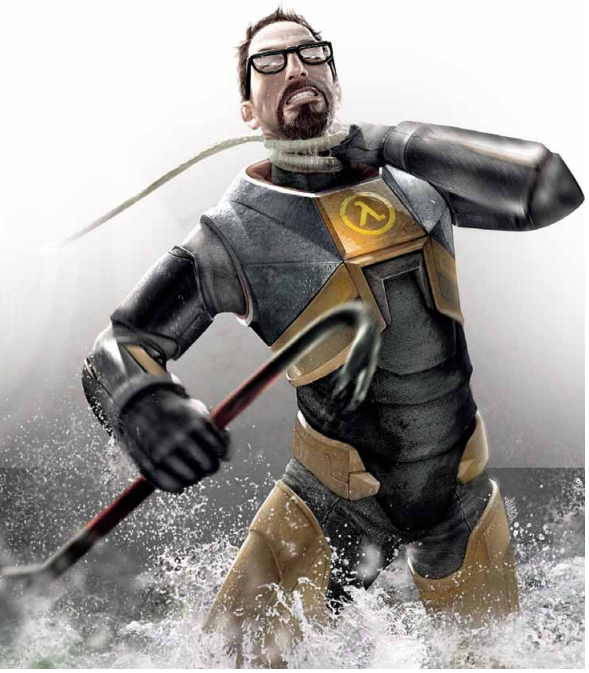
- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Die Lösung oder der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte auf Diskette, CDs oder ganz einfach per Mail. Speichern Sie Texte bitte als Word- oder RTF-Dateien, Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

• Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tipps & Tricks
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder an:

tipps@gamestar.de



Gordon Freeman rettet die Welt

HALF-LIFE 2

Die Erde ist von Combine-Truppen besetzt. Mit unseren Tipps verweisen Sie die außerirdischen Invasoren in ihre Schranken.

Half-Life 2 bietet 14 Kapitel voller Action und Abenteuer. Damit Sie im Kampf gegen die Invasionstruppen des Combine nicht den Kürzeren ziehen, geben wir Ihnen das nötige Rüstzeug mit auf den Weg. Nach einigen allgemeinen Hinweisen und Taktiken folgt eine Komplettlösung. Dabei beschreiben wir meist nur einen von mehreren möglichen Lösungswegen.

ALLGEMEINE TAKTIKEN

1. Bleiben Sie mobil

In allen Kämpfen zählt schnelle Bewegung. Wenn Sie auf einer Stelle stehen bleiben, schießen sich Combine-Truppen schnell auf Sie ein. Lernen Sie, um Gegner herumzustrafen (A- und D-Tasten), ducken Sie sich hinter Kisten und Fässern (Strg-Taste) und rennen Sie nicht blindlings um Ecken.

2. Gravity Gun spart Munition

Die Gravity Gun wird etwas später im Spiel zu Ihrem besten Begleiter. Mit Ihr können Sie schwere Gegenstände auf übles Gesindel schleudern, weit entfernte Versorgungskisten ansaugen, sich den Weg durch Autowracks bahnen oder mit einem vorgehaltenen Heizkörper Feuerschutz geben. Mit der G-Taste wechseln Sie schnell zwischen der Gravity Gun und Ihrer aktuellen Waffe, etwa wenn Sie einem verwundeten Zombie den Rest geben wollen.

3. Erkunden Sie die Umgebung

Wer die Level zentimetergenau erforscht, hat in Half-Life 2 ein deutlich leichteres Leben. Oft finden Sie in Kisten wertvolle Munition und Health-Packs. Manchmal führt ein scheinbar unzugänglicher Weg zu einer neuen Waffe oder anderen Goodies. Bauen Sie sich mit der Gravity Gun Leitern und Treppen, um jeden Winkel auszukundschaften. Zerschmettern Sie mit der Brechstange vergammelte Bretterverschläge und Fensterscheiben.

4. Die richtige Waffe

Kopfschüsse mit der Schrotflinte oder dem Revolver sind bei Zombies und Headcrabs besonders wirksam. Mit Handgranaten und der Pulse Rifle wehren Sie sich gegen einen Trupp Combine-Soldaten. Wer Benzinfässer oder Gasflaschen mit der Gravity Gun in Richtung Feinde wirft, entfacht tödliche Flammenwände.

5. Kameraden nutzen

Oft sind Sie mit Sanitätern und Munitionsexperten auf dem Schlachtfeld. Reden Sie mit diesen (E-Taste), um Heilung und Patronen-Nachschub zu erhalten. Achten Sie darauf, dass die Gegner Ihre Kameraden nicht über Gebühr verletzen.

6. Finden Sie die Lambda-Stationen

Wenn Sie den griechischen Buchstaben Lambda auf einer Wand gesprayt sehen, folgen Sie unbedingt dem Zeichen. Am Ende der Schnitzeljagd wartet häufig wertvolle Munition, lebensrettende Health-Packs oder sogar eine neue Waffe.

KOMPLETTLÖSUNG

Kapitel 1: Point Insertion

7. Willkommen in City 17

Schauen Sie sich nach dem Verlassen des Zuges gut um, üben Sie das Werfen von Gegenständen und nehmen Sie sich vor den Combine-Polizisten in Acht. Reden Sie mit den anderen Bewohnern (E-Taste) und folgen Sie schließlich dem Polizisten, der Sie in die Verhörzelle führt. Überraschung: Es ist Ihr alter Freund Barney Calhoun, Wachmann aus Black Mesa. Er gibt Ihnen weitere Anweisungen, wird aber von Combine-Wachen unterbrochen. Zeit für die Flucht über den Nebenraum. Bauen Sie sich aus Kisten eine Treppe.

8. Der Bahnhofsvorplatz

Ihre Versuche, mit anderen Bewohnern zu sprechen, führen zu nichts. Sehen Sie sich auch diese Umgebung genau an, um weitere Hinweise über die Geschehnisse und die Lage zu erhalten. Keine Angst: Die Elektrostöcke der Combine-Polizisten können Ihnen nichts weiter anhaben. Südlich vom Bahnhofsvorplatzplatz führt eine Leiter zu einem Wohnblock.

9. Hausdurchsuchung

Während Combine-Polizisten das Wohnhaus nach Rebellen durchsuchen, treffen Sie einige Bewohner, die Ihnen bei der Flucht aufs Dach helfen. Von dort rennen Sie über ein schmales Sims zu einem anderen Gebäude, springen hinein und werden dennoch von den Polizisten gestellt. Alyx Vance rettet Sie zum Glück.

Kapitel 2: A Red Letter Day

10. Dr. Kleiners Versteck

Folgen Sie Alyx zum Versteck von Dr. Kleiner. Dort erfahren Sie viel über die Geschehnisse in und um City 17, bekommen Ihren Hazard Suit und sollten sich die zahlreichen Notizen und Fotos im Labor genau ansehen. Helfen Sie Dr. Kleiner, den Teleporter in Gang zu setzen, der erst Alyx und dann Sie ins Geheimlabor von Dr. Vance bringen soll. Ihr Transport misslingt.

11. Der Weg zum Kanal

Sie treffen erneut auf Barney und einen weiteren Bekannten: die gute alte Brechstange. Schalten Sie damit heranfliegende Scanner aus, um die Polizei fern zu halten. Bahnen Sie sich den Weg durch die abgestellten Güterwaggons, und gehen Sie die Treppe am anderen Ende der Gleise hinab.

Kapitel 3: Route Kanal

12. Die Pistole

Helfen Sie dem Paar gegen die Combine-Polizisten. Sie erhalten die 9mm-Pistole. Rennen Sie weiter, schalten Sie auf dem Weg weitere Polizisten und Scanner aus. Schießen Sie auf Benzinfässer, um mehrere Gegner auf einen Schlag zu eliminieren. Weiter geht's in den Eisenbahntunnel, wo weitere Gegner auf Sie warten. Achten Sie auf vorbeifahrende Züge. Am Ende des Tunnels ist der Weg versperrt – Sie müssen in den Abwasserkanal springen, wo Sie in einem Waggon einen Menschen und einen Vortigaunt treffen.

13. Barnacles und Hubschrauber

Auf Ihrem Weg zum Hauptkanal versperren Barnacles den Weg: Sparen Sie Munition und werfen Sie stattdessen Gegenstände in deren Richtung. Rechts von Ihnen bemannen zwei Polizisten ein stationäres Maschinengewehr. Schalten Sie die Cops vorsichtig aus und schnappen Sie sich die herumliegenden Extras. Erledigen Sie mit dem MG heranstürmende Polizisten und Scanner, dann rennen Sie rechts an der Wand entlang in Sicherheit. Schwenken Sie nach links und weichen Sie im Tunnel den herabfallenden Benzinfässern aus, die sogar ein Gitter wegsprengen. Rechts heraus wartet ein weiterer Kampf gegen Polizisten, den Sie mit gezielten Schüssen auf die Benzinfässer schnell gewinnen. Eliminieren Sie die Barnacles ebenfalls mit Hilfe von Benzinfässern, flitzen Sie links herum und erledigen Sie eine weiteren Trupp Polizisten. Dann rennen Sie in den rechten Tunnel, wo Sie ein paar Ziegelsteine auf das lose Brett legen und so eine Rampe bauen, über die Sie entkommen. Kurz darauf nimmt Sie ein Hubschrauber unter Beschuss. Nach der Flucht stocken Sie entweder Ihre Reserven auf (linker Tunnel) oder Sie rennen gleich weiter in die Kanalisation, falls Sie bereits ausgerüstet sind.

14. Neue Waffen und ein Fahrzeug

In den Katakomben wartet ein Rebell namens Matt auf Sie, der Ihnen im Kampf gegen fliegende Manhacks beisteht. Öffnen Sie mit der Brechstange den Luftschacht-Einstieg, und krabbeln Sie hindurch. Nach einem Kampf gegen einen Polizisten lässt dieser eine neue Waffe fallen: Die Sub Machine Gun (SMG), ein Schnellfeuergewehr, hilft vor allem bei Feuergefechten auf engem Raum. Per Benzinfass sprengen Sie ein weiteres Gitter, hinter dem ein Zombie lauert – und eine Fragmentation-Handgranate. Zurück und vorsichtig am Wasser-Mixer vorbei geschwommen, um in einen Unterwasser-Durchgang zu gelangen. Weitere Tunnel, Barnacles, Manhacks und Cops warten auf Sie, bevor Sie in einen in eine Halle gelangen, die mit einer weiteren verbunden ist. Puzzle-Zeit: Öffnen Sie das Ventil in der zweiten Halle, schwimmen Sie rasch nach oben. Zurück zur ersten Halle, dort nach unten und durch den nun mit Wasser gefüllten Tunnel getaucht. In der zweiten Halle lösen Sie mit der Brechstange die Kabeltrommeln und springen drüber. Schließlich erreichen Sie einen weiteren Rebellen, der gegen Headcrabs kämpft. Kurz darauf machen Sie in einem Rebellenlager selbst Bekanntschaft mit vielen Headcrabs und Zombies und erhalten schließlich ein Luftkissenboot, mit dem Sie deutlich schneller vorankommen. Steigen Sie nun an einem Tor aus, um es mit Hilfe eines Drehrads zu öffnen. Achtung, Headcrabs lungern hier herum! Weiter mit dem Boot, Nachschubkisten überfahren und so deren Inhalt aufsammeln.

Kapitel 4: Water Hazard

15. Auf der Flucht

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Kanäle zu überleben. Sie können entweder immer wieder Ihr Boot verlassen und zu Fuß weiter gehen, um Waffenverstecke zu suchen, oder um Abschnitte von Feinden zu säubern. Alternativ fahren Sie mit Volldampf an diesen vorbei oder über sie hinweg. Nach einer Links- und zwei Rechtskurven landen Sie an einer blockierten Rampe, die Sie mit einigen leeren Plastiktonnen nach oben bewegen und so mit dem Boot rüberspringen können. Folgen Sie weiter dem Kanal, bis der Weg von einer Schleuse versperrt wird. Verlassen Sie das Boot und machen Sie mit den Wachen und Manhacks im Schleusenkontrollhaus kurzen Prozess, am besten mit Handgranaten und der Sub Machine Gun. Auf dem Dach des Hauses angekommen sprengen Sie mit einem gezielten Schuss einen Stahlträger frei, der an einem Kranausleger vor das Tor schwingt und dies aufbricht. Auf dem Rückweg zum Boot warten weitere Manhacks und Polizisten auf Sie. Weiter geht es mit Volldampf voraus: Überfahren Sie die Polizisten, die sich von den Brücken abseilen und überwinden Sie mittels der Rampe am rechten Kanalrand die brennenden Barrikaden. Weichen Sie dem auf Sie zufliegenden Auto aus und retten Sie sich in einen der beiden Tunneleingänge.

16. Der 357er-Revolver

Ein weiteres Tor schließt sich: Erneut verlassen Sie Ihr Boot, um den Mechanismus zu reaktivieren. Diesmal sind die Polizisten jedoch gewarnt und warten schon auf Sie. Im Hafengebäude liegt zum Glück eine neue Waffe: der durchschlagskräftige 357er-Revolver. Warten Sie die Feuerpausen des über Ihnen kreisenden Hubschraubers ab und kämpfen Sie sich dann weiter durch die Polizisten zum Kontrollraum vor. Tor öffnen und dann zurück zum Boot, nun mit einem Hubschrauber auf Ihren Fersen. Fliehen Sie mit Volldampf weiter, weichen Sie den Schüssen des Hubschraubers und einstürzenden Gebäuden aus. Ihre Fahrt endet in einer schützenden Betonröhre. Hier wartet ein weiteres Rätsel: Um eine

Rampe nach oben zu bewegen, müssen Sie eine Waschmaschine auf einen Lastenaufzug schubsen und diesen mit einem Hebel entriegeln. Mit dem Boot springen Sie über die so entstandene Rampe und landen in einer geheimen Rebellenbasis.

17. Die Gauss-Kanone

Während ein Rebell Ihnen verrät, wo sich Dr. Vance aufhält, bringt ein Vortigaunt eine Gauss-Kanone an Ihrem Boot an, mit der Sie sich auch während der Fahrt verteidigen können. Verlassen Sie die Basis und vernichten Sie den Hubschrauber. Umgehen Sie die nächste Sperre im Kanal über eine Rampe und erledigen Sie die Wachposten mit der Gauss-Kanone. Fliehen Sie mit Zick-Zack-Bewegungen vor den Raketen der Panzerwagen oder schießen Sie Raketen und Wagen mit der Kanone ab. Weiter den Kanal entlang, bis Sie nach einer Tunneldurchquerung die Combine-Raffinerie erreichen. Beseitigen Sie die Wachposten und fahren Sie mit Volldampf durch die brennenden Benzinfässer. Brettern Sie die Betonrampe hinauf, weichen Sie dabei den brennenden Fässern aus und überfahren Sie alle Angreifer, die sich Ihnen in den Weg stellen. Parken Sie das Boot vor dem halb versunkenen Schiff und pirschen Sie sich vorsichtig zum Container herüber, der auf der anderen Seite der Hafenanlage steht. Sprengen Sie mit einem gezielten Fass-Schuss dessen Außenwand, nehmen Sie den gleichen Weg zurück und rasen Sie nun mit dem Boot über das Wasser durch den Container und dann über die kleine Rampe in den Tunneleingang. Wenn Ihnen dabei die Panzer in die Quere kommen, zerstören Sie sie mit der Gauss-Kanone. Sie gelangen zu einem kleinen See, wo Sie von einem Hubschrauber angegriffen werden. Weichen Sie seinen

Schüssen und Bomben aus, während Sie ihn mit der Gauss-Kanone angreifen. Zuvor sammeln Sie diverse Health-Packs und Hazard-Suit-Verstärker ein. Sobald der Hubschrauber Geschichte ist, rücken Sie zum Staudamm vor, wo Sie ein paar Polizisten und Manhacks ausschalten sowie das Dammtor öffnen.

Kapitel 5: Black Mesa East

18. Wiedersehen mit Dr. Vance

Der Flusslauf führt Sie zum Wasserkraftwerk, wo sich Dr. Vance versteckt. Ankern Sie links und betreten Sie den Eingang zum Labor. Nachdem Sie mit Dr. Vance, seiner Tochter Alyx und Dr. Judith Mossman geredet haben, überreicht Ihnen Alyx die Gravity Gun. Sie lernen den Umgang mit der Schwerkraft-Kanone, indem Sie mit Roboterhund Dog Fangen spielen. Kurze Zeit später tauchen Hubschrauber am Himmel auf, das Combine hat Ihre Fährte verfolgt. Auf dem Weg zurück ins Labor stürzt ein großer Teil des Zugangstunnels ein: Alyx eilt zu ihrem Vater und Dr. Mossman, während Sie über den Umweg durchs Dorf Ravenholm fliehen sollen.

Kapitel 6: We don't go to Ravenholm

19. Fallen gegen Zombies

Pater Grigori hat das Dorf mit vielen Fallen präpariert, die Ihnen beim Kampf gegen die Zombies helfen werden. Sehen Sie sich jeden Winkel genau an, denn dort könnten sich überall Headcrabs verstecken. Nutzen Sie die Gravity Gun und achten Sie darauf, dass Ihre Taschenlampe (F-Taste) immer genügend Saft hat. Bahnen Sie sich den Weg durch die Zombiehorden, bis Sie in der Stadt vor dem lodernden Scheiterhaufen stehen. Schließen Sie den Gashahn hinter sich, und kämpfen Sie sich an den Generatoren vorbei zur oberen Etage des Gebäudes. Dort deaktivieren Sie den Elektrozaun gegenüber. Vorsicht: Die hier angreifenden Poison Headcrabs reduzieren Ihre Lebenskraft auf einen einzigen Prozentpunkt. Folgen Sie nun der steilen Gasse nach oben, sperren Sie eine weitere Gaszufuhr ab und verteidigen Sie sich gegen die Zombies. Klettern Sie die Leiter hinauf, springen Sie auf das Gebäude auf der anderen Seite und folgen Sie vorsichtig den Brettern, die Sie zur anderen Seite der Stadt bringen. Sie gelangen zu einem Hinterhof mit Autos, die an Seilen festgebunden sind. Klettern Sie ins Gebäude mit dem erleuchteten Fenster. Bahnen Sie sich Ihren Weg nach unten, lassen Sie die Autos auf heranwankende Zombies fallen und springen Sie schließlich auf das linke Auto, wenn es wieder nach oben gezogen wird. Über ein weiteres Brett gelangen Sie zu einem offenen Fenster.

20. Schrotflinte von Grigori

Kämpfen Sie sich im Gebäude nach oben, öffnen Sie die Fenster und betreten Sie den Sims. Wehren Sie sich gegen angreifende Zombies, in dem Sie mit der SMG auf die Ölfässer am Boden ballern. Fallen Sie nicht hinab! Von linken Ende des Simses erledigen Sie weitere Headcrabs und Zombies, bevor Sie nach unten springen. Folgen Sie der Hauptstraße und klettern Sie am Ende die lange Leiter hinauf. Laufen Sie über den Holzbalken, und betreten Sie das rechte Gebäude. Dort wartet eine Heerschar von Zombies, die Sie mit der Gravity Gun und diversen Gegenständen schachmatt setzen. Achtung: Sobald Sie das Haus verlassen, attackiert Sie ein blitzschneller Zombie. Betreten Sie das Lagerhaus und kämpfen Sie sich nach oben. Dort wirft Ihnen Pater Grigori vom Haus gegenüber eine Schrotflinte zu. Springen Sie auf den Wasserbehälter gegenüber, klettern Sie die Leiter nach oben und rennen Sie zur Tür, wo Sie sich umdrehen, um mit der Schrotflinte weitere Zombies zu eliminieren. Öffnen Sie die Tür und steuern Sie auf den Aufzug zu, der Sie nach unten bringt. Ein Poison Zombie wankt mit vier Poison Headcrabs bestückt auf Sie zu – zielen Sie gut mit ei-

nem Gaskanister und erledigen Sie dann die vier Headcrabs. Klettern Sie mit einem Brett über die Autobarrikade und dann durch einen Maschendrahtzaun in Richtung Stadtmitte von Ravenholm.

21. Showdown auf dem Friedhof

In der Stadtmitte halten sich unüberwindbare Scharen von Zombies und Headcrabs auf. Versuchen Sie daher nicht, alle zu beseitigen. Wehren Sie sich stattdessen bei den folgenden Aktionen lediglich gegen Ihre Angreifer und nutzen Sie die Gravity Gun mit den zahlreichen Gegenständen vor Ort – Ihre Munition wird sonst nicht ausreichen. Rennen Sie vom Maschendrahtzaun aus nach links zur Stadtmitte und auf einen Turm, in dem Sie einen Hebel bewegen. Daraufhin fährt eine Plattform heran. Verlassen Sie den Turm und rennen Sie zur Propeller-Falle zurück, wo Sie über Kisten, Bretter und ein rotgeziegeltes Dach zur Plattform springen, die Sie zuvor heranbugsiert haben. Springen Sie von dort auf das Dach gegenüber, wo Sie weitere schnelle Zombies beseitigen, bevor Sie über ein Holzbrett auf das nächste Dach laufen. Gehen Sie weiter die Dächer entlang und springen Sie mit Anlauf (⇧-Taste) auf die Treppe am gegenüberliegenden Haus. Zielen Sie unbedingt direkt auf die Tür, sonst stürzt die Treppe ein, und Sie müssen die ganze Strecke noch mal bewältigen. Im Haus kämpfen Sie gegen zahlreiche Zombies und Headcrabs und verlassen es schließlich durch eine Tür, die über ein Holzbrett zu einem weiteren Gebäude führt. Klettern Sie die Leiter hinauf und gehen Sie den Verbindungsweg zum Warenhaus entlang. Darin klettern Sie eine weitere Leiter nach oben. Während Pater Grigori Ihnen vom Friedhof aus eine Gondel entgegen schickt, greift Sie etwa ein Dutzend schnelle Zombies an. Schließlich ist die rettende Gondel auf Ihrer Seite – springen Sie hinein und folgen Sie Pater Grigori zum Friedhof, wo er Seite an Seite mit Ihnen gegen untotes Gesocks kämpft, bevor er Ihnen den Weg zu den Minen von Ravenholm zeigt.

22. Durch die Minen zum Strand

Stoßen Sie vorsichtig das Benzinfass in den Minenschacht und springen Sie noch vorsichtiger von Verstrebung zu Verstrebung: Ein ungebremster Sturz ist tödlich. Landen Sie auf dem Laufsteg, und feuern Sie von dort auf die Benzinfässer. Erledigen Sie die übrig gebliebenen Headcrabs im Nahkampf oder mit gezielten Schüssen. Balancieren Sie über die Holzbohlen, feuern Sie auf die Headcrabs und springen Sie in den mit Wasser gefüllten Schacht. Tauchen Sie durch die Holzverstrebungen zum nächsten Schacht und dann um eine Ecke nach oben. Beseitigen Sie die Zombies mit der messerbesetzten Minenlore. Sie erreichen eine Reihe von Eisenbahngleisen, denen Sie folgen. Werfen Sie Handgranaten in die Scharfschützenstellungen der Combine-Soldaten, kämpfen Sie gegen weitere Gegner im Tunnel und nehmen Sie einem toten Soldaten seine Pulse Rifle ab. Verlassen Sie den Tunnel und eliminieren Sie zuerst die Soldaten außerhalb, dann innerhalb der Lagerhalle links von Ihnen. Anschließend erhalten Sie ein kurzes Update von Alyx, die berichtet, dass ihr Vater und Dr. Mossman im Nova-Prospekt-Gefängnis gefangen gehalten werden. Sie will sich dort mit Ihnen treffen.

Kapitel 7: Highway 7

23. Fahrt im Dünen-Buggy

Am Pier 87 bekommen Sie den Dünen-Buggy, mit dem Sie die Küste entlang zum Gefängnis von Nova Prospekt brettern. Mit der angebauten Tau-Kanone erledigen Sie angreifende Ant Lions. Landet der Buggy nach einem wilden Stunt auf dem Rücken, richten Sie ihn mit der Gravity Gun wieder auf. Ob Sie unterwegs anhalten, um Combine und Ant Lions auszumerzen, liegt bei Ihnen. Der erste planmäßige Stopp ist jedenfalls New Little Odessa, ein kleiner Rebellenstützpunkt, der von anrückenden Combine-Gunships bedroht wird. Colonel Odessa Cubbage überreicht Ihnen einen Raketenwerfer, mit dem Sie den Angreifern den Garaus machen. Wichtig: Nach dem Feuern einer Rakete müssen Sie den Feind im Visier behalten, damit das Laser-Zielsuchsystem funktioniert.

Nach erfolgreicher Verteidigung von New Little Odessa geht es weiter zum Pier 137. Um vom Strand wieder auf die Straße zu gelangen, müssen Sie zunächst das Gebäude von Combine-Soldaten säubern, eine Klappbrücke befahrbar machen und anschließend den Dünen-Buggy mit einem Kran auf den Pier hieven. Schieben Sie mit der Gravity Gun Autowracks von der Straße und zerstören Sie mit dem Raketenwerfer ein weiteres Gunship. Rollminen, die sich an Ihren Buggy heften und ihn alle paar Sekunden zu wilden Stößen bringen, pflücken Sie entweder mit der Gravity Gun vom Auto, oder Sie verlangsamen die Fahrt und warten, bis die Minen von selbst den Geist aufgeben. Ein paar Kurven später stoßen Sie auf einen Combine-Streckenposten, der von Ant Lions überrannt wird. Erledigen Sie die wenigen überlebenden Soldaten und freuen Sie sich über die Armbrust, mit der Sie auch weit entfernte Gegner präzise treffen.

24. Energiebarrieren

Eine Energiebarriere versperrt Ihnen kurz darauf den Weg. Gespeist wird sie von einem Combine-Panzerwagen, den Sie deshalb zerstören müssen. Schließlich erreichen Sie eine massive Eisenbahnbrücke, die mit mehreren Energiefeldern gesichert ist. Deren Energiezufuhr befindet sich offensichtlich auf der anderen Brückenseite, so dass Sie nach der Säuberung eines Combine-Wachpostens etwas Kletterarbeit erwartet. Betreten Sie den Wartungstunnel zur Brücke, erklimmen Sie den Laufsteg und springen Sie von dessen Ende zum nächsten, der Sie zu einem Vorratsschuppen auf der linken Seite bringt. Headcrab-Alarm! Manövrieren Sie über Laufsteg-Teile und Verstrebungen vorsichtig zum nächsten Schuppen, um dort eine Leiter hinabzusteigen und Munition zu sammeln. Schießen Sie entweder von hier mit ein paar Raketen oder etwas später mit anderen Waffen auf Combine-Soldaten im dritten Schuppen, den Sie ebenfalls kletternd und springend erreichen. Von dort ist es nur noch ein kurzes Stück zur anderen Brückenseite, die von Combine-Truppen gesichert wird. Feuer frei! Schließlich gelangen Sie in den Kontrollraum, wo Sie mit der Gravity Gun den Stecker aus einem kleinen Energiefeldgenerator ziehen, um das Brückenenergiefeld zu deaktivieren. Doch jetzt geht der Spaß erst richtig los:

Ein Gunship und zahlreiche Soldaten werden davon angelockt und setzen sich auf Ihre Fährte. Eilen Sie zum mittleren Vorratsschuppen unter der Brücke zurück und zerstören Sie mit dem Raketenwerfer das mächige Combine-Gunship. Setzen Sie sich wieder hinter das Steuer Ihres Fahrzeugs und fahren Sie mit Vollgas (⇧-Taste) über die Brücke, um einem entgegenrasenden Zug auszuweichen und wieder auf die Küstenstraße zu gelangen.

Kapitel 8: Sandtraps

25. Kampf um den Leuchtturm

Die Küstenstraße führt in einen Tunnel, in dem es vor Zombies und Headcrabs nur so wimmelt. Es folgt ein Combine-verseuchtes Haus, das Sie ignorieren können. Anschließend wartet ein weiterer Kontrollposten, den Sie entweder mit viel Geschick und hoher Geschwindigkeit durchbrechen oder ihn Mann für Mann ausräuchern. Eine letzte Straßensperre liegt vor Ihnen. Nachdem Sie kurzen Prozess mit den Besatzern gemacht haben, müssen Sie mit der Gravity Gun zwei herumliegende Batterien auflesen und in die Tor-Steuerung einbauen. Der Weg zum Lighthouse Point und dem dortigen Rebellenstützpunkt ist frei. Wie schon in New Little Odessa kämpfen Sie gemeinsam mit den Rebellen gegen vier Dropships, die je ein halbes Dutzend Soldaten nacheinander absetzen. Nachdem Sie per Raketenwerfer ein Gunship ausgeschaltet haben, zeigt Ihnen ein Führer den Weg zum Gefängnis.

26. Trügerischer Sand

Da Sie jetzt zu Fuß unterwegs sind, müssen Sie aufpassen, wo Sie hintreten. Schritte auf dem Sand locken sofort Ant Lions herbei. Treten Sie daher nur auf Steine oder selbstgebaute Wege aus Wellblechplatten und Holzpaletten, die Sie mit der Gravity Gun vor sich auf- und hinter sich abbauen. Nach einer Art Rampe aus zwei langen Holzbohlen können Sie entweder weiter Wege bauen, oder Gewalt anwenden. Laden Sie für Letzteres Schrotflinte und Maschinengewehre, dann rennen (⇧-Taste) und springen Sie im Zickzack auf die linke der beiden Öffnungen vor Ihnen zu. Sobald Sie festen Boden unter den Füßen haben, schießen Sie die Ant Lions nieder. Sammeln Sie etwaige Health- und Suit-Reperatur-Packs ein, dann rennen und springen Sie weiter in Richtung Norden, wo Sie sich auf dem Felsvorsprung zu Ihrer Linken wieder um die Ant Lions kümmern. Sparen Sie auf jeden Fall Revolver- und Armbrust-Munition, die brauchen Sie ein paar Meter weiter gegen den riesigen Ant Lion Guard. Mehrere direkte Treffer sind nötig, um der Kreatur ein Ende zu bereiten. Bleiben Sie dazu am besten direkt unterhalb des Felsvorsprungs stehen. Haben Sie das Vieh erlegt, erscheint ein Vortigaunt, der aus der Karkasse einen Pheromon-Beutel mit duftenden Lockstoffen extrahiert – damit hören ab sofort alle Ant Lions auf Ihr Kommando, wie Sie im Camp der Vortigaunts um die Ecke lernen.

27. Der Gefängnis-Einbruch

Auf dem Weg ins Gefängnis müssen Sie zuerst sechs gesicherte Geschützstellungen und mehrere Verschanzungen des Combine ausschalten. Das gelingt Ihnen mit Hilfe der Ant Lions – denken Sie jedoch daran, stets die förderturmartigen Installationen zu deaktivieren, da sich die Insekten sonst nicht weiter wagen. Am Fuß einer gewaltigen Pipeline, die aus dem Gefängnis ins Meer reicht, stoppen Sie und werfen ein paar Duftstoffe auf die Wachtposten entlang der Pipeline. Wenn sich nichts mehr rührt, klettern Sie Ebene für Ebene höher und verfahren wie zuvor. Schließlich bleibt Ihnen als einziger Weg ein Abwasserrohr, das direkt ins Gefängnis führt. Dort zielen Sie mit den Duftstoffen auf die beiden Wachtürme, betreten den Eingangsbereich und erledigen mit Hilfe der Ant Lions alle Soldaten, bevor Sie sich mit dem Raketenwerfer um zwei Gunships kümmern. Gunship-Wrackteile öffnen einen Weg ins Gefängnis – stellen Sie darin die Gaszufuhr ab, damit die Ant Lions Ihnen folgen können.

Kapitel 9: Nova Prospekt

28. Level A

Im Vergleich zu Ravenholm ist dieses Kapitel ein wahrer Sonntagsspaziergang. Denn die Ant Lions sind in Nova Prospekt Ihre besten Freunde. Warten Sie lieber etwas länger darauf, dass sie sich ihren Weg zu Ihnen buddeln, bevor Sie auf eigene Faust gegen eine Übermacht von Gegnern losgehen oder selbst einen Laserstrahl unterbrechen, der eine Falle auslöst. Um auf die andere Seite des Zaunes in Level A zu gelangen, gehen Sie die Treppe hinab und durch das Loch in der Wand. Folgen Sie dem Gang, steigen Sie die Treppe hinauf und springen Sie auf die andere Seite zum eingetretenen Zaun. Gehen Sie vom Kontrollraum die Treppe hinauf, den Gang entlang und deaktivieren Sie die automatischen Geschütze, entweder mit den Ant Lions oder mit Schüssen der Schrotflinte. Durch die Tür an der gegenüberliegenden Seite gelangen Sie wieder in den Keller, an den Barnacles vorbei auf eine weitere Etage. Von dort springen Sie zur zweiten Etage eines Zellenkomplexes, deaktivieren die automatischen Geschütze per Gravity Gun mit einem Heizkörper und gehen über den zweiten Stock den Gang entlang zu der weißen Doppeltür. Über einen Vorratsraum geht es in einen Duschraum, wo Ihnen eine Ant Lion Guard entgegenspringt und Sie verfolgt. Fliehen Sie und werfen Sie Heizkörper und Waschbecken auf das Monster. Rücken Sie in den nächsten Korridor vor, wo die Ant Lions die Soldaten übernehmen, während Sie ein Energiefeld mit Hilfe der Gravity Gun deaktivieren.

Öffnen Sie mit dem Schalter im Kontrollraum den Weg nach oben. Dort öffnen Sie mit einem weiteren Schalter den nächsten Kontrollraum, daneben deaktivieren Sie drei weitere Geschütze mit einem Heizkörper sowie einen Ventilator, den Sie mit einem Eimer blockieren. Ziehen Sie den Stecker für das Energiefeld.

29. Level B

Hetzen Sie Ihre Ant Lions auf Wachposten und Manhacks und arbeiten Sie sich so weiter ins Innere vor. Deaktivieren Sie ein automatisches Geschütz im nächsten Kontrollraum und öffnen Sie über den Schalter eine weitere Tür. Zurück zum Gang und von dort aus zur Wäscherei, die Sie mit Duft-Lockstoffen der Ant Lions einnebeln. Weiter zur Küche, in der Sie ausströmendes Gas entzünden und so ein Geschütz explosiv außer Gefecht setzen. Über einen Korridor gelangen Sie in einen weiteren Kontrollraum, durch dessen Fenster Sie in den darunter liegenden Raum springen. Hier steht ein weiterer Kampf gegen eine Ant Lion Guard an, den Sie gegen Betonsäulen locken und mit schwerer Munition beharken. Sie betreten nun einen stark beschädigten Trakt des Gefängnisses, der von einer riesigen, metallenen Combine-Maschine zermalmt wird. Rennen Sie das Treppenhaus hinab und schnappen Sie sich eine Kiste, die Sie als Trittleiter verwenden, um durch eine Öffnung in einer noch stehenden Betonwand zu verschwinden. Das muss schnell gehen, damit Sie nicht zwischen den Metallteilen der Combine-Maschine enden. Durch einen engen Gang gelangen Sie zu einem Kontrollraum, wo Sie Alyx wieder sehen.

Kapitel 10: Entanglement

30. Dr Vance – gefunden!

Klettern Sie durch einen Tunnel, der unter den Bahngleisen zwischen Ihnen und Alyx hindurch führt. Helfen Sie ihr gegen anstürmende Combine-Soldaten. Schließlich erreichen Sie Dr. Vance, der in einer Metallröhre fest gehalten wird. Alyx schickt diese in Richtung Teleporter und beauftragt Sie, die noch vermisste Dr. Mossman zu finden. Über Monitore und ein Empfangsgerät im Hazard Suit gibt Alyx Ihnen dabei Anweisungen und öffnet vom Kontrollraum aus versperrte Türen. Rücken Sie weiter vor und eliminieren Sie dabei Combine-Soldaten und automatische Geschütze, bis Sie in den ersten Hauptkontrollraum gelangen. Platzieren Sie zwei automatische Geschütze so, dass sie einen Ansturm durch die beiden Energiewände abhalten, während Sie selbst das Treppenhaus unter Beschuss nehmen. Achten Sie darauf, dass Ihre Geschütze nicht von feindlichen Soldaten oder deren Manhacks deaktiviert werden. Nachdem Alyx die Energiewände deaktiviert hat, verlassen Sie mit einem Geschütz im Schlepptau den Kommandoraum nach links und folgen der Treppe hinunter in den Generatorenraum. Vermeiden Sie Wasserkontakt – der Stromschlag tötet Sie in wenigen Sekunden. Erledigen Sie wie schon zuvor etwaige Gegner, und bauen Sie sich dann mit den blauen Tonnen einen Weg zur Treppe auf der gegenüberliegenden Seite des Gewölbes. Verwenden Sie das mitgebrachte Geschütz, um eine Horde Zombies niederzumähen. Über das nächste Treppenhaus gelangen Sie in einen großen Zellenkomplex mit eigenem Hauptkontrollraum, in dem Sie kurz mit Alyx reden.

Mit drei neuen und dem mitgebrachtem Geschütz errichten Sie eine Etage tiefer einen Sperrgürtel gegen anrückende Combine-Elitesoldaten. Zwei der Geschütze positionieren Sie am rechten Ende des Zellenkomplexes, die beiden anderen in Richtung des Energiefeldes und der Verbindung zum anderen Gang des Zellenkomplexes. Sie müssen nun mehrere Minuten dem Ansturm der Combine-Truppen standhalten. Die Geschütze dürfen nicht umgestoßen oder von Manhacks zerstört werden. Sobald der Ansturm abebbt, erscheint Alyx und eilt mit Ihnen in Richtung Teleporter.

31. Kampf am Teleporter

Folgen Sie Alyx und kämpfen Sie mit ihr gegen die Combine-Schergen, bis Sie den Teleporter erreichen. An dessen Kontrollen: Dr. Mossman, unversehrt und nicht wie Dr. Vance in einer Metallröhre gefangen. Sie scheint gemeinsame Sache mit Kollaborateur Breen zu machen. Alyx richtet den Teleporter auf Dr. Kleiners Koordinaten aus und beginnt den Transportvorgang. In letzter Sekunde springt Dr. Mossman dazu – beide kommen jedoch nicht bei Dr. Kleiner an. Während der Teleporter sich für eine erneute Übertragung auflädt, die Alyx und Sie zu Dr. Kleiner bringen soll, müssen Sie mit drei automatischen Geschützen eine weitere Welle von Combine-Soldaten stoppen. Ein Geschütz bewacht die Energiewand, das zweite die dunkle Metalltür, das dritte platzieren Sie hinter der gläsernen Wand, so dass die Waffe beide Gänge abdeckt. Achten Sie darauf, dass die Geschütze nicht deaktiviert werden, und werfen Sie Granaten mit der Gravity Gun zurück. Rennen Sie erst zum Teleporter, wenn Alyx Ihnen das Kommando dazu gibt.

Kapitel 11: Anti-Citizen One

32. Hunde-Unterstützung

Diesmal hat der Transport geklappt. Inzwischen ist der bewaffnete Aufstand gegen das Combine in vollem Gang, wie Dr. Kleiner Ihnen berichtet. Dr. Vance wird nun in der Citadel, dem Combine-Hauptquartier und Stützpunkt von Wallace Breen, gefangen gehalten. Auch Alyx' Robo-Hund Dog hat den Weg zurück nach City 17 gefunden und bricht mit Ihnen auf, um Barney zu unterstützen. Nachdem Dog ein paar Combine-Fahrzeuge aufgemischt und Ihnen einen Weg zu Barney gebahnt hat, verschwindet er auf dem Rücken eines Dropships.

33. Teamarbeit und Häuserkampf

Sie bleiben nicht lange allein, sondern werden auf Ihrem Weg zum Bahnhofsvorplatz von bis zu vier Rebellen begleitet. Mit der C-Taste geben Sie Ihnen eine Richtung vor, mit der E-Taste erhalten Sie Munition und Health-Packs. Unterwegs schießen Sie einige Scanner Typ II ab, die mit Maschinengewehren und Hopper-Haftminen ausgestattet sind. Weiter geht es in eine Wohngegend, wo Sie mit der Gravity Gun Hopper aus dem Weg räumen. Nehmen Sie die Polizisten unter Feuer, die sich in Wohnhäusern verschanzt haben. Rücken Sie weiter vor, um eine Combine-Barrikade in einem weiteren Wohnhaus auszuheben. Vorsicht vor den automatischen Geschützen und Manhacks! Durch einen Straßentunnel geht es weiter in Richtung Stadtzentrum. Beseitigen Sie zunächst al-

lein die zwei automatischen Geschütze, bevor Sie Ihre Kameraden nachziehen. Am Ende des Tunnels springen Sie über Autodächer, um der giftigen Flüssigkeit eines umgestürzten Tankwagens zu entgehen.

34. Generatorsabotage

Die Combine-Soldaten exekutieren nun wahllos Zivilisten, um Herr der Lage zu werden. Das müssen Sie verhindern und sammeln dazu wieder ein Team von vier Mitstreitern um sich. Erledigen Sie gemeinsam Zombies, Headcrabs, Soldaten und Polizisten. Arbeiten Sie sich so Haus für Haus vorwärts. Schließlich dringen Sie in ein abgebranntes Gebäude ein. Warten Sie, bis sich Combine-Soldaten und Zombies untereinander so weit wie möglich dezimiert haben, bevor Sie mit Handgranaten und Maschinengewehrsalven einschreiten. Nachdem Sie zwei automatische Geschütze deaktiviert haben, treffen Sie wieder auf Alyx, die mit Ihnen zu einem Kontrollraum rennt. Ihr nächstes Ziel: ein Generator, den Alyx deaktivieren will, während Sie mit Ihrem Team Feuerschutz geben. In den Straßen links und rechts vom Springbrunnen gegenüber des Generators landen in Kürze zwei Dropships – pflastern Sie das Gebiet mit Hopper-Haftminen und schalten Sie etwaige heranschwirrende Manhacks aus. Denken Sie daran, sich regelmäßig Munition und Health-Packs von Ihren Kameraden zu besorgen. Sobald Alyx fertig ist, ruft Sie nach Ihnen: Sie müssen dann mit der Gravity Gun den Generator-Energiekern heraussaugen und durch die nun geöffnete Barrikade rennen, die sich hinter Ihnen schließt. Während Alyx an einem Terminal nach einem Weg zu Barney sucht, tauchen Sie in den Abwasserkanal.

Kapitel 12: Follow Freeman

35. Barneys Rettung

Ihr Weg führt Sie nun durch ein System von Treppen und Rohren, in dem sowohl Combine-Truppen als auch Zombies, Barnacles und Manhacks ihr Unwesen treiben. Achten Sie auf den öligen Untergrund: Sie halten darauf erst etwas verzögert an. Sie kommen in ein Pumpenhaus, in dem Sie sich über zahlreiche Laufstege und Leitern unter feindlichem Beschuss nach oben bewegen. Dabei bekommt Gordon es mit etlichen Elite-Einheiten zu tun, die sich durch die Oberlichter der Halle abseilen. Kurz unter dem Dach finden Sie jedoch mehrere Benzinfässer, die Sie auf Ihre Gegner schleudern können. Oben führt eine Tür ins Treppenhaus. Am Fuß der Treppe berichtet ein Rebell, dass Barney von Scharfschützen festgesetzt wurde. Mit ein paar Helfern und Granaten räuchern Sie deren Stellungen aus. Im Gebäude, auf dessen Dach Barney im Visier der Scharfschützen liegt, warten zahlreiche Zombies und Headcrabs. Außerdem sollten Sie mit gezielten Granatenwürfen die Scharfschützen aus ihren Fenstern jagen, die das Gebäude permanent beschießen. Schließlich erreichen Sie Barney und verlassen mit ihm und drei weiteren Rebellen das Haus. Ihr Ziel: das nahe gelegene Museum, in dem sich weitere Generatoren verbergen

36. Kampf ums Museum

Das Museum wird von einer Strahlenwaffe gesichert, die vom Dach aus auf Sie schießt. Nähern Sie sich dem Gebäude von links, und passen Sie Ihre Bewegungen an die Schussfrequenz der Strahlenwaffe an. Nachdem Sie den Bunker in der Mitte des Platzes mit einer Granate gesäubert haben, können Sie dort Schutz suchen. Rennen Sie aus dem Bunker auf das Gefängnis zu, das von drei Combine-Soldaten bewacht wird. Befreien Sie die Rebellen und

warten Sie, bis sich alle mit Pulse Rifles ausgerüstet haben. Geben Sie Ihrer Truppe Feuerschutz gegen Elite-Soldaten und ziehen Sie mit der Gravity Gun das Kabel heraus, das die Energiewand vor dem Museum speist. Hinein! Im Gebäude füllen Sie Ihre Munition nach. Während Barney sich nun um die Computerterminals kümmert, machen Sie die Bodengeschütze unschädlich. Dazu lassen Sie Ihr Team zurück, laufen in den hellen Laserstrahl und rennen blitzschnell neben ein Geschütz, das nun aus dem Boden emporfährt. Anschließend lassen Sie eine Granate in dessen Innereien fallen und suchen das Weite. Laden Sie Gesundheit und Anzugbatterien wie gewohnt mit einem Recharger an der Wand auf und schnappen Sie sich den Energiekern des ersten Generators mit der Gravity Gun. Entschärfen Sie weitere Geschütze und gehen Sie auf Barneys Geheiß in den Maschinenraum. Weichen Sie den roten Laserstrahl-Fallen aus und räumen Sie die Hopper-Minen aus dem Weg. Ein Schalter öffnet die Tür zum Korridor, durch den Sie zum zweiten Generatorenraum gelangen. Entfernen Sie auch hier den Energiekern und beseitigen Sie die heranstürmenden Combine-Truppen. Im Maschinenraum schließen sich Ihnen nun weitere Rebellen an. Gemeinsam geht's zum dritten Generator auf der anderen Seite des Museums. Durch ein Loch in der Wand beschießen Sie die Angreifer und entfernen danach den dritten Energiekern. Begeben Sie sich mit Barney und den Rebellen aufs Dach des Museums, um dort einige Gunships mit dem Raketenwerfer zu beseitigen und verbleibende Combine-Soldaten zu erledigen, die eine Brücke zum Nachbargebäude sichern.

37. Strider!

Im Erdgeschoss des Nachbargebäudes empfängt Sie ein Rebell mit einer Panzerfaust und berichtet von anrückenden Stridern. Zielen Sie mit der Panzerfaust auf die beiden Giganten und bleiben Sie in Bewegung. Huschen Sie von den Museumstreppenstufen in einen gegenüberliegenden Tunnel. Rennen Sie von dort aus in den Bunker, den Sie schon beim Sturm aufs Museum genutzt haben. Feuern Sie weiter auf die Strider. Vorsicht vor deren Warp-Kanone – die Teile knacken selbst den Bunker. Rennen Sie auf das schon halb zerstörte Gebäude gegenüber des Museums zu und schützen Sie sich mit der Gravity Gun vor herabfallenden Betonteilen. Dieses Versteck ist sicher – füllen Sie den Raketenwerfer wieder auf und vernichten Sie weitere Strider. Rennen Sie nach links an der Barriere vorbei die Stufen in den Keller hinab. Sie betreten eine große Unterführung und sollten nun rennen, was das Zeug hält: Ein Strider ist Ihnen auf den Fersen. Flüchten Sie nach links ins Parkhaus. Dort beseitigen Sie die Soldaten und Scanner Typ II. Jetzt schnell wieder raus, denn ein Strider nimmt das Parkhaus unter Beschuss. Die Trümmerteile bilden einen Weg nach oben, wo Sie einen Zugang in ein Treppenhaus finden.

38. Weg in die Citadel

Kämpfen Sie sich mit Hilfe Ihres Teams durch die Tiefgarage voran und rennen Sie dann in einem unbeobachteten Moment an einem Strider vorbei nach oben. In der Konditorei finden Sie Schutz. Sprinten Sie dann nach rechts zur anderen Seite der Tiefgarage, die zur Ausfahrt führt. Nehmen Sie sich dabei vor Combine-Soldaten in Acht. Wieder an der Oberfläche stürmen Sie den einzig möglichen Hauszugang und arbeiten sich langsam nach oben. Aus der Luft haben Dropships inzwischen drei Strider abgesetzt, die Sie vom Gebäudedach erledigen müssen. Schalten Sie die Strider nacheinander aus, um nicht von allen gleichzeitig angegriffen zu werden. Langsam kraxeln Sie das Dach hinab, um auf der Straße auf viele Rebellen, Barney und Dog zu treffen, der Ihnen einen Weg in die Außenwand der Citadel öffnet.

Kapitel 13: Our Benefactors

39. Schlacht in der Citadel

Jetzt gibt es kein Zurück mehr: Der einzige Weg in die immens große Citadel führt über eine Reihe von Vorsprüngen und Simsen, die Sie mit sorgfältigen Sprüngen erreichen. Drücken Sie sich nach jeder Landung an die Wand, um nicht in den Abgrund zu stürzen. Hüpfen Sie auf eine bewegliche Plattform, von der Sie im richtigen Moment hinüber zur Peripherie der Citadel springen. Folgen Sie dem Pfad ins Innere. Schließlich endet der Pfad: Nur in einen Metallbehälter gezwängt, in den beängstigend genau ein Menschen passt, geht es über verwinkelte Fördersysteme tief ins Innere der Citadel. Ihre Reise endet in einer Art Dekontaminationskammer, wo alle Ihre Waffen vernichtet werden – bis auf die Gravity Gun, die jetzt auch gegnerische Soldaten herumschleudern kann. Bahnen Sie sich den Weg durch mehrere Angreiferwellen, bis Sie an eine Energiewand stoßen, die Sie auf ähnliche Weise wie die Generatoren deaktivieren. Schleudern Sie die Energiekerne auf Soldaten und Elite-Truppen. So dringen Sie tiefer in die Citadel vor. Nach einem letzten heftigen Feuergefecht gegen Elite-Truppen und einen Strider lassen Sie sich erneut in einen Metallbehälter einsperren, in dem Sie zur Citaldel-Spitze gleiten.

Kapitel 14: Dark Energy

40. Zerstörung des Reaktors

Nach einer Reihe dramatischer Szenen in Breens Allerheiligsten flieht der Kollaborateur in einer Energiesphäre zur Spitze der Citadel, wo sich der Reaktor der Anlage befindet. Sie bleiben ihm auf den Fersen, deaktivieren die Energiewände schleudern Energiekerne auf Ihre Gegner. Schließlich erreichen Sie zeitgleich mit Breen die Spitze des Reaktors. Erledigen Sie die vier angreifenden Gunships mit gut gezielten Energiekugeln. Schließlich nehmen Sie den Reaktorkern unter Beschuss. Die Eneregiekugeln der Gravity Gun zerstören die hochfahrenden Metallplatten. Sekundenbruchteile vor der Reaktor-Explosion erscheint Alyx. Das Abenteuer nimmt ein plötzliches und sehr unerwartetes Ende. RA

Die Flucht aus Butcher Bay, Teil 1

CHRONICLES OF RIDDICK

Auch ein mächtiger und gnadenloser Krieger wie Richard B. Riddick braucht manchmal Hilfe. Wir fliehen mit ihm aus dem berüchtigsten Hochsicherheits-Gefängnis der Galaxie.

Vivendi lässt Sie im Ego-Shooter die Vorgeschichte des kompromisslosen Anti-Helden Riddick nachspielen. Teil 1 unserer Komplettlösung führt Sie durch die ersten zwei Drittel des Action-Thrillers. Das große Finale und die erfolgreiche Flucht folgt in der kommenden Ausgabe.

PROLOG

1. Schnell und leise

Sprechen Sie mit den beiden Häftlingen. Lambert schlägt Riddick vor, Johns das Genick zu brechen. Anschließend unterhält sich der Ausbrecher mit seinem Bewacher. Sobald dieser sich zu Pixie dreht, schnappen Sie sich seinen Hals.

2. Zigaretten einsammeln

Die Wachtürme eröffnen nun das Feuer. Hechten Sie hinter die aufgeklappte Bodenluke und klettern Sie in den Schacht. Am Fuße der zweiten Leiter entdeckt der Häftling eine Zigaretten-Packung (Nr. 35). Danach haut er den Wartungsarbeiter unter sich um und nimmt ihm die Schlüsselkarte ab.

3. Im Schatten lauern

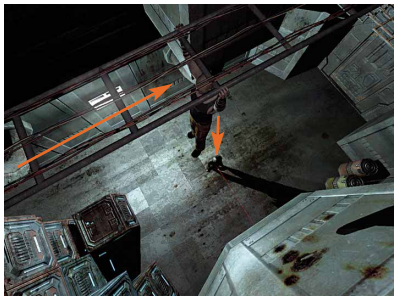
Öffnen Sie das Tor und verstecken Sie sich hockend im Schatten. Von dort aus nimmt sich Riddick dann den vorbeischlendernden Wachmann vor. Das Rohr sackt er ein, den Körper schleift er in eine dunkle Ecke.

4. Gegend erkunden

Im angrenzenden Raum führt ein Gang zwischen den Kisten zu einem Loch im Boden. Hopsen Sie hinab und folgen Sie dem Tunnel. Im nächsten Stichweg auf der rechten Seite liegt Geld neben einer weiteren Zigaretten-Packung (Nr. 1).

5. Turn- und Kletterstunde

Riddick kehrt in den Lagerraum zurück, erklimmt den Kistenstapel und hängt sich an die Deckenstrebe. Dann bewegt er sich daran direkt über den gerade eingetroffenen Wachmann und lässt sich auf ihn hinabfallen. Jetzt kann er ungestört erneut an die Strebe hüpfen, um auf die andere Seite zum Ventilationsschacht zu gelangen. Diesen öffnet er und krabbelt hindurch.



6. Wunden versorgen

Am Schachtende fällt der Hauptdarsteller in eine Erste-Hilfe-Station hinab. Mit der Kartusche vom Boden aktiviert er die Konsole, die er jetzt nutzen kann. Im Nachbarraum vermöbelt Riddick den Wächter mit dessen eigener leeren Schrotflinte und nimmt sie an sich. Auch die Zigaretten (Nr. 6) vom Tisch sammelt er ein.

7. Alternativangriffe nutzen

Über die Kisten und das Geländer kraxelt der Flüchtige zum Obergang empor, wo er den Aufzug benutzt. Auf der nächsten Ebene entwaffnet er den Wächter, übernimmt dessen Munition und klettert an der Leiter nach unten. Mit einem Kolbenschlag bricht Riddick den Schacht auf.

8. Der Traum geht zu Ende

Im Abwasserkanal entledigt sich der Hauptdarsteller seiner Häschern, indem er mit gezielten Schüssen die herumstehenden Fässer zur Explosion bringt. Vermeiden Sie den Einsatz der Taschenlampe!

SICHERHEITSSTUFE A

DIE BESTIE VON BUTCHER BAY

9. Mini-Missionen sammeln

Riddick unterhält sich vor der Zelle mit Barber und sucht danach Shabby auf. Nehmen Sie seinen Auftrag an, Molina umzulegen. Sprechen Sie noch mit dem Wächter Bulder, dann berichten Sie Waman (Zelle A37) von Ihrem Vorhaben. Auch er sehnt Molinas Ende herbei. Jack und Coyne an der nächsten Kreuzung verweisen Sie an Haley, der auf dem Hof spazieren geht.

10. Rusts Falle

Im Hof bieten Red und Haley Unterstützung an, sollte sich Riddick um Rust kümmern. Mattson hat angeblich eine Waffe in seiner Zelle versteckt, die Sache entpuppt sich jedoch als Hinterhalt. Nachdem der Held die beiden Angreifer umgehauen hat, stellt er Mattson zur Rede und bekommt von ihm einen Schraubenzieher in die Zelle geliefert. Rust stört die Übergabe.

11. Schlagring besorgen

Nach der Zwischensequenz quatscht der Held mit Barber. Anschließend stattet er Molina in der Zelle gegenüber Waman einen Prügelbesuch ab. Nehmen Sie ihm den Schlagring ab und holen Sie die Belohnungen (Zigarettenpackung Nr. 25, Geheimcode) bei Ihren Auftraggebern ab.

12. Mit Rust kämpfen

Jetzt überquert Riddick den Hof, betritt den Aquila-Block und kämpft sich bis zu Zelle A28 vor. Hier findet er Zigaretten (Nr. 58) und eine Med-Konsole. Einer der nächsten Gegner lässt eine Stichwaffe fallen. Am Ende des Ganges stellt sich der Held Rust.

13. Raus aus der Zelle

Sobald der Kampf vorbei ist, spricht der Hauptdarsteller mit Moondog, der Zigaretten (Nr. 59) herausrückt. Auch Blueboy ist spendabel (Nr. 57). Unterhalten Sie sich auch noch mit allen anderen Gefangenen und kaufen Sie Booger die Zigaretten (Nr. 26) ab. Jetzt lässt Sie Bulder mit Ihren Verwundungen auf die Krankenstation.

KRANKENSTATION

14. Skalpell entwenden

Riddick erledigt zuerst dem Wächter. Er hebt die blaue Schlüsselkarte auf, dann öffnet er mit dem Geheimcode Tür Nr. 1. Dahinter finden Sie ein Skalpell und eine Zigaretten-Packung (Nr. 12). Nun überwältigt der Hauptdarsteller den Wächter hinter Tür Nr. 2, benutzt den Med-Sitz und klettert die Leiter empor.

15. Mainframe-Schlüsselkarte

Oben arbeitet sich der Held bis zur Service-Luke vor und klettert hindurch. Auf diesem Weg gelangt er an mehreren Wächtern vorbei zur Plattform über dem Gefangenenhof. Hier nimmt er dem Gegner die Schlüsselkarte ab, benutzt das nahe Terminal und dringt in den Mainframe ein.

MAINFRAME

16. Waffenarsenal aufstocken

Der Ausbrecher schleicht sich in den Kontrollraum und hüpft über das Geländer auf die Kante. Anschließend positioniert er sich direkt über dem Techniker und lässt sich von oben auf sein Opfer herabfallen. Benutzen Sie jetzt die DNA-Maschine. Sobald der Alarm losschrillt, bewaffnet sich der Held mit dem Sturmgewehr. Dann pulverisiert er damit die Neon-Röhren und lauert im Schatten den Wachleuten auf.

17. Den Ventilator stoppen

Folgen Sie dem Tunnel und heimsen Sie unterwegs die Pistole von den Wächtern ein. Während des Gefechts sprengt die feindliche Handgranate ein Loch in die Tunnelwand. Riddick hopst hindurch und nimmt dem Gegner dahinter seine Schrotflinte ab. Anschließend deaktiviert er den Lüftungsventilator, kraxelt den Kistenstapel hoch und zwängt sich an den Ventilatorblättern vorbei.

18. Klettern lohnt sich

Der Hauptdarsteller hüpft in den Gang unter den Laufsteg, betritt den runden Lagerraum und entledigt sich dort der Wächter auf dem Obergang. Dort oben findet er eine weitere Zigarettenpackung (Nr. 22). Wieder unten läuft er um die dunkle Biegung und öffnet die Luke zum Versorgungstunnel. Darin dreht er mit dem Handrad die Gaszufuhr ab.

19. Der gepanzerte Riot Guard

Ein paar Meter weiter sprengen die Verfolger erneut ein Loch in die Wand. Meucheln Sie die beiden Gegner und schlüpfen Sie durch den Zugang. Riddick arbeitet sich bis zur nächsten großen Lagerhalle vor, wo er in einen Hinterhalt gerät. Er zerbröselt die Neon-Leuchten und nimmt sich aus der nun dunklen Ecke die Gegner vor. Den Riot Guard beharkt er mit der Schrotflinte. Dazu umkreist er ihn und zielt immer auf den Rücken des schwerfälligen Wächters. Zur Belohnung gibt es Zigaretten (Nr. 27).

DER AUFSTAND

20. Das Chaos nutzen

Der Aufzug bringt den Ausbrecher direkt in eine Gefängnisrevolte. Das Gitter am Ende der Treppe öffnet er mit dem darüber liegenden Handrad. Nun kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Zellenblock frei. Die Waffentürme verschrotten Sie am einfachsten mit Hilfe des Pistole und der Zoomfunktion aus sicherer Entfernung.

21. Wächter täuschen

Der Held marschiert zum Hof und stellt fest, dass die Aufseher diesen blockiert haben. Deshalb begibt er sich zur Krankenstation und nimmt seinen Gegnern das Funkgerät ab. Jetzt ist der Weg frei.

DIE GRUBE

22. Die Kanalisation überleben

Rennen Sie zuerst die Treppe zur nächsten Ebene hinab und sammeln Sie dort das Handrad ein. Damit kehren Sie dann wieder nach oben zurück. Bei der verschlossenen Tür steckt Riddick das Handrad in die Vorrichtung, um die Tür zu öffnen. Er folgt dem Laufsteg bis zum nächsten Leuchtstab, dort biegt er links ab und hebt die Zigarettenpackung (Nr. 17) auf. Ein paar Meter weiter trifft er auf Joe.

23. Dunkelsicht erwerben

In Joes Versteck bekommen Sie einen neuen Auftrag. Sammeln Sie die Leuchtstäbe auf. In der Pit begeben Sie sich in den Raum mit den Dwellern und jagen die Tonnen in die Luft. Im Durchbruch rechts finden Sie einen Med-Chip und Zigaretten (Nr. 16). Im angrenzenden Raum wartet das Radio. Mit dem verbesserten Augenlicht kämpft sich Riddick dann bis zur Leiter vor. Links davon findet er in einer Sackgasse Zigaretten (Nr. 28). Über die Leiter gelangen Sie in die Dusche.

DIE DUSCHEN

24. Aufmerksamkeit vermeiden

Der Ausbrecher schaltet die Lichter aus und wechselt dann in seine Dunkelsicht. So räumt er nacheinander unbemerkt die Wachen im Umkleideraum aus dem Weg. Er öffnet alle Schränke und nimmt die Pistole und das Sturmgewehr an sich, außerdem findet er Zigaretten (Nr. 29), Geld und Kleidung. Getarnt als Wächter begeben Sie sich in die angrenzenden Korridore, schießen die Lichter aus und brechen den übrigen Gegnern das Genick.

25. Hangar suchen

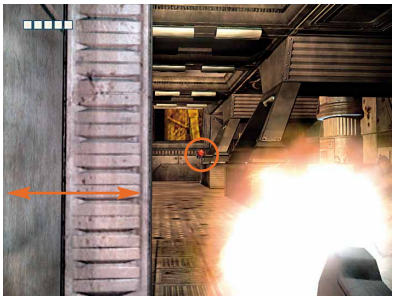
Riddick geht in den Raum mit den Türklingeln und springt durch das Loch nach unten. Hier sammelt er den Schraubenschlüssel ein. Nun marschiert er bis zum Tor von Hangar 412 und hopst dort über die Brüstung. Mit dem Schlüssel gelangt er in einen engen Schacht, der zur Waffenkammer führt. Hier warten Sturmgewehr, Zigaretten (Nr. 30) und eine leichte Panzerung auf Sie. Anschließend versucht der Hauptdarsteller, den Retina-Scanner zu benutzen, der aber Abbots Augen will. Der Versuch löst einen Alarm aus. Dafür ist die Tür im angrenzenden Gang jetzt offen. Töten Sie nur die angreifenden Wachen und stecken Sie dann die Waffe wieder weg.

26. Die Wachen aushorchen

Im Markt-Bereich holt sich Riddick bei Jenkins die Schnapsflasche ab, unterhält sich danach mit Bondo über Abbot und kauft im Laden eine weitere Zigaretten-Packung (Nr. 33). Außerdem bittet ihn der Ladeninhaber, Abbot einen Gewehrkoffer zu bringen. Statten Sie dem Kanzler im Obergeschoss einen Besuch ab und verkaufen Sie ihm den Schnaps. Er legt auch noch eine Packung Zigaretten (Nr. 31) drauf.

27. Abbot

Jetzt ist es an der Zeit, Abbot einen Besuch abzustatten. Riddick gibt sich als Lieferant bei Abbot aus und hockt sich hinter den Türrahmen. Von dort aus kann er sehr gut mit dem Zoom der Pistole auf dessen Kopf zielen und ihn so besiegen.



SICHERHEITSSTUFE B

DIE ARENA

28. Harman

Nach der Ankunft in den Minen untersucht Riddick die rechts angrenzende Zelle und entdeckt Zigaretten (Nr. 5). Anschließend geht es in den Lift. Unten sprechen Sie mit Rael und Dogbone. Centurio managt die Kämpfe und er verweist Sie an Harman. Diesen fordert Riddick heraus.

29. Baasim

Als nächstes arrangiert Centurio einen Kampf zwischen Ihnen und Baasim. Marschieren Sie aber zuerst zu Cricket und kaufen Sie ihm die Stichwaffe ab. Anschließend fangen Sie die in den Bereichen A bis D herumfliegenden Motten (16 Stück). In Bereich B nimmt Riddick Jamal-

Udeens Auftrag an und kauft Pink die Zigaretten (Nr. 56) ab. Nun fordert er Baasim heraus. Den befördert er dann im Turm 17 aus dem Ring, Zigaretten (Nr. 18) gehören zum Preisgeld.

30. Sabertooth

Sabertooth ist Riddicks nächster Gegner. Auf dem Weg in die Kantine nimmt er die Missionen von Cuellas an. Zwischen Kantine und Hof lauern Sie Asif auf und brechen ihm das Genick. Die Karte mit dem Geheimlager stecken Sie ein. Dieses liegt im hinteren Teil der Kantine, eine lose Platte verdeckt das Lager. Unterwegs greift ein Freund von Harman an, dem Sie das Gift abnehmen. Bei Monster gibt es nützliche Werkzeuge zu kaufen. Gomer verhökert Zigaretten (Nr. 7 – 11). Riddick fordert jetzt Sabertooth heraus und erhält als Belohnung Zigaretten (Nr. 19).

31. Vorbereitungen treffen

Cusa steht als Nächstes auf Ihrer Herausforderungsliste. Vorher holen Sie sich noch im Bereich C bei Wilkins einen Job ab und bringen Gulag die rote Paste aus Asifs Versteck. Dafür gibt es eine Zigarettenpackung (Nr. 3). Auch »Die Krankenschwester« braucht Hilfe.

32. Cusa

In Bereich D spricht der Ausbrecher seine Herausforderung an Cusa aus. Anschließend berichtet er Doppelzunge von Baasim und übergibt die Spritze. Doppelzunge revanchiert sich mit Zigaretten (Nr. 55). Kaufen Sie ihm noch die besonderen Zigaretten (Nr. 22) ab. Für den Sieg gegen Cusa gibt es ebenfalls Zigaretten (Nr. 20).

33. Bam & Abbot

Da der letzte Ringkampf ansteht, besorgt sich Riddick beim Wächter Ropes Heilung. Dann spricht er mit Centurio und akzeptiert den Kampf mit Bam. Erledigen Sie zuerst den Wächter mit der Stichwaffe und nach der Zwischensequenz Abbot. Keule und Schlüsselkarte nehmen Sie selbsverständlich mit und steigern Ihre Gesundheit noch an der großen Med-Station.

DIE MINEN

34. Säumigen Zahler vergiften

Der Abenteurer verlässt den Raum und heilt sich an der Med-Station. Außerdem kann er dort Georgie für etwas Geld zu einem Ablenkungsmanöver überreden. Verlassen Sie die Verhörräume, suchen Sie in der Kantine Binks Speisetablett und schütten Sie das Gift hinein. Sobald dieser sich am Boden krümmt, sprechen Sie ihn an. Der »Krankenschwester« ist diese Aktion eine Packung Zigaretten (Nr. 32) wert.

35. Der Arbeitsbereich

Außerdem hat Riddick seine Siegesprämie bei Centurio noch nicht abgeholt. Der verschenkt ebenfalls ein paar Glimmstängel (Nr. 21). Vergessen Sie nicht, den nützlichen Schlagring aus der Arena mitzunehmen. Jetzt geht es durch die vier Höfe in den Arbeitsbereich (Work Pass).

36. Informationen sammeln

Shurik hat seine Brille verloren, gehen Sie den Handel mit ihm ein. Flores im D-Bereich hat interessante Informationen über einen möglichen Weg in die Minen. Im Arbeitsbereich filzt der Held zuerst den Kontrollraum und nimmt neben der Med-Kartusche auch die Zigaretten (Nr. 34) mit. Danach sprintet er schnellstens zur Tür links. Sonst zerlegt ihn der Riot Guard.

37. Abkürzung in die Minen

Im Inneren schleicht sich der Hauptdarsteller an alle drei Personen im Raum an und erdolcht diese. Den Schraubenschlüssel hebt er auf. Hinter einer Wandplatte liegt die Liste für Cuella. In dem einen der beiden Lüftungsschächte liegt Geld, der andere führt zum Minenaufzug.

38. Die Schachtratte

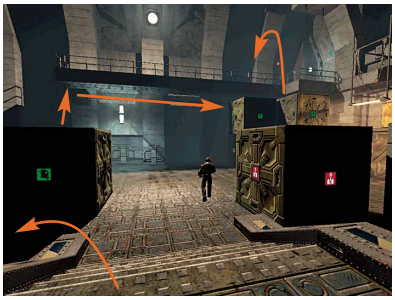
Dort angelangt öffnet Riddick mit dem Schraubenschlüssel die Bodenluke neben dem Aufzug. Der enge Schacht bringt ihn zu einer Leiter, die er empor klettert. Hinter dem Gitter schalten Sie den Wächter aus und kraxeln in den nahe gelegenen Deckenschacht. Hier liegt auch eine Packung Zigaretten (Nr. 38) an der Kreuzung.

39. Tiefer Fall

Am Ende hüpft der Ausbrecher in den Ventilatorraum. Mit dem Schaltpult bringt er die Rotorblätter zum Stehen, erledigt die Wache, springt vorsichtig nach unten und lässt sich auf den zweiten Wächter fallen. Danach entkommt Riddick durch das nahe Tor zum Sicherheitsposten.

40. Riot Guard umgehen

Hier verstecken Sie sich sofort im Schatten der Kisten und meucheln nacheinander die beiden Infanteristen. Anschließend klettern Sie über die Kisten an die Hangelstange, schwingen zur anderen Seite und kraxeln auf den Obergang. Mit einem gewagten Sprung erreichen Sie die Felseinbuchtung über dem Riot Guard, hier liegen Zigaretten (Nr. 39). Hinter den Türen warten die oberen Minen.



41. Scharfschützen überwältigen

Der Held schleicht bis zur letzten Öffnung auf dem Obergang, springt dann nach unten hinter die Kisten und erledigt den Wachposten. Dann arbeitet er sich den linken Tunnel entlang, durchquert die Tür und betritt die obere Ebene. Hier fallen Sie dem Wächter in den Rücken, der sich gerade mit dem tätowierten Häftling unterhält. Anschließend sprechen Sie mit dem Insassen, hauen ihn um und wenden sich dem Scharfschützen auf dem Balkon zu. Nehmen Sie seine Schlüsselkarte mit und heben Sie die Zigaretten (Nr. 40) auf.

42. Elektroschocker kaufen

Jetzt rutscht Riddick die Leiter am Ende des Ganges hinab und erdolcht den Wächter. Dafür zeigt der dankbare Mithäftling Shuriks Brille. Marschieren Sie zur Frachtabfertigung, nutzen Sie die Med-Konsole und sacken Sie die Kippen (Nr. 42) ein. Auf dem Transportkreuz geht es weiter nach unten, wo Ihnen Armadaro einen Elektroschocker verkauft.

MINENKERN, TEIL 1

43. Auf geeigneten Moment warten

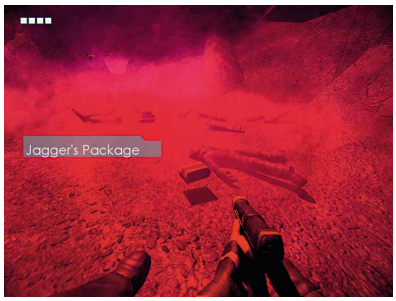
Warten Sie, bis der Riot Guard sich verzogen hat, bevor Sie die ungepanzerten Gegner beim Gabelstapler ausschalten. Benutzen Sie den Schaltkasten, um anschließend den mobilen Waffenturm zu deaktivieren. Hinter der Brüstung warten einige Motten und eine Packung Zigaretten (Nr. 4).

44. Jagger Valance

Im Tunnel dahinter lockt der Hauptdarsteller den Riot Guard zwischen die Explosivtonnen und die Gasflasche. Eine Med-Kartusche ist die Belohnung. Hinter den Kisten in der großen Halle versteckt sich Jagger Valance, der Ihnen einen Handel vorschlägt. Hinter den Containern neben der Rampe liegen Zigaretten (Nr. 41).

45. Valances Paket

Riddick kämpft sich bis zum gesperrten Bereich vor. Das Paket liegt im hintersten der drei Räume. Natürlich fängt er unterwegs noch die Motten ein. Jagger Valance hält sein Versprechen und rückt die Kombination heraus. Kehren Sie in die oberen Minen zurück, um die verbliebenen Blauhäute zu entsorgen. Einer der beiden hat auch den zweiten Teil der Liste für Cuella dabei.



46. Valyas Geheimlager

Nun besteigt der Ausbrecher erneut den Lastenaufzug, dieses Mal fährt er jedoch auf einer der Kisten nach oben. Hier steigt er auf Ebene 3 aus und begibt sich zur nächsten Luke. Dort zwängt er sich aber nicht hinein, sondern kraxelt über die Kisten auf den Belüftungsschacht und krabbelt darin bis zum Gefangenen Valya. Der greift Sie an und Sie nehmen ihm dafür einen Kombinationszettel ab. Jetzt benutzt der Held die Luke, die er zuerst ignoriert hat, und krabbelt bis zum Lastenaufzug vor dem großen Personenlift. Der bringt Sie zu einer Kammer und Kippen (Nr. 37).

47. Rückkehr in den Zellenblock

Nun düst Riddick mit dem Personenlift in den Arbeitsbereich, wo er ein Gitter in der Wand entdeckt; dahinter liegen Kippen (Nr. 36). Anschließend hangelt er sich an der Mauer und den Metallrohren entlang am Riot Guard vorbei. Shurik wartet schon.

48. Zahltag

Zurück im Zellenblock holen Sie sich Ihre Belohnungen bei Cuellas (Zigaretten Nr. 17), Wilkins und Jamal-Udeen (Zigaretten Nr. 24) ab. Doppelzunge kaufen Sie sein zweites Päckchen Spezialzigaretten (Nr. 23) mit einigen Motten ab. PET

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03[1]
Telefax: 07132/959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 89-652
E-Mail: brief@gamestar.de

IMPRESSUM

Chefredakteur
Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anschr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur
Michael Trier (mt)

Heftkoordinator
Uwe Miethe

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 Siegismund (fab)
Trainee: Daniel Matschijewsky (dm)

Hardware-Redaktion
Daniel Visarius (dv, Ltg. Hardware)
Arnt Kugler (ak)

CD/DVD-Produktion
Jörg Spormann (js, Ltg.)
Alexander Beck (ab)
Sascha Mutschler (sam)
Trainee: Robert Horn (rob)

Online-Redaktion
Frank Maier (fm, ltd. Redakteur)
Walter Reindl (wr)
Christian Merkel (cm)
René Heuser (rh)

Grafik und Layout
Sigrun Rüb
Roland Wolf

Redaktionsassistenz
Isa Stamp
Annie Weißenberger

Leserservice
Anita Thiel

Leitung Sonderhefte
Dirk Steiger (ds)

US-Korrespondent
Roland Austinat (ra)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Toni Schwaiger (ts)
Florian Gügerl (fg)
Anita Huber
Nicole Wolf
Daphne Cisneros
Anita Blockinger
Stefanie Schwarz (sts)
Christoph Söchting, Patrick Pabst

gamestar.de: André Linken, Patrick Zahnleiter

Leserservice

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03[1], Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03[1], Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03[1],
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01/219 55 60;
Schweiz: Tel.: 071/3 14 06-15

Jahresbezugspreis:
CD-Abo, Inland, 53,00 ¤ (106,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 62,60 ¤). DVD-Abo, Inland, 53,00 ¤ (106,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 62,60 ¤). DVD-Abo »ab 16«, Inland, 55,00 ¤ (110,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 64,00 ¤). DVD-Abo »ab 18«, 55,00 ¤ (110,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 64,00 ¤). Schüler- und Studentenpreise: CD-Abo, Inland, 48,80 ¤ (97,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 57,80 ¤). DVD-Abo, Inland, 48,80 ¤ (97,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 57,80 ¤). DVD-Abo »ab 16«, Inland, 51,00 ¤ (101,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 60,00 ¤). DVD-Abo »ab 18«, Inland, 51,00 ¤ (101,00 sfr, übriges Ausland und Österreich 60,00 ¤). Preise jeweils inklusive Porto und Verpackung. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 311704

ISSN Nummern:
ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6539 (GameStar CD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Leopoldstr. 252 b,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Vertrieb

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Peter Priewasser (-154)

Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-451)

Vertriebsassistenz: Katrin Elsler (-738)

Vertrieb Handelsauflage:
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IVW Q III/2004): 302.653 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 11/2004):
23.556.652 Page Impressions

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vorvormonats.

Anzeigenkontakt

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 Johnssen (-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 Ölschläger, leitend (-116)

Anzeigenpreise:
Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1.10.2003.

Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20;
Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Repräsentanten für Anzeigen

Großbritannien: IDG Global Solutions, Europe, Middle East & Africa, Shane Hannam, 29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax:-202. Frankreich: IDG Global Solutions, Hélène Fily, 5, rue Chantecoq, F-92808 Puteaux Cedex, Tel.: +33/1/4197/6126, Fax: -6202. Niederlande: IDG Communications Global Solutions, Rick van Dyck, Richard Holkade 8, NL-2033 PZ Haarlem, Tel.: +31/23/546/1090, Fax: -1199. USA Ost: IDG Global Solutions, Chip Zaborowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377,USA, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: -820/1639. USA West: IDG Global Solutions, Larry Arthur, 501 Second Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA, Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. Hongkong: IDG Communications (HK) Ltd., Care Tan – Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre, 191 North Point, Hong Kong, Tel.: +852/2861/3238, Fax: -0953. Japan: IDG Global Solutions, Noriko Nozaki – President, 3-4-5 Hongo, Bunkyo-ku, 8th Floor, Tokyo 113-0033, Japan, Tel.: +81/3/5800/3734, Fax: -3735. Singapur: IDG Global Solutions Asia Pacific, Sandra Tan – Sales Director, 80 Marine Parade Road, #17-01A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: -1581. Taiwan: The Infopro Group Inc., Sophia Yu – Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking E. Road., Taipai, Taiwan, ROC., Tel.: +886/22/715/3000 ext. 329, Fax: -47/0634. Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191,2-ka, Choongjungro Seodaemunku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax:-4184. Indien: Raghavan Associates, Ajay Sekhar - Sales Director, Ramaswamy Road 83, CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018, Tel.: +91/44/498/1872, Fax: -466/1989.

Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Leopoldstr. 252 b, 80807 München
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimburg

Group Publisher: Stephan Scherzer

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment GmbH ist die IDG Communications Verlag AG, München, die 100% Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:
York von Heimburg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsleitung:
Karin Giffhorn, Stephan Scherzer,
Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:
Patrick J. McGovern

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
DiscPac, ODS Optical Disc Service GmbH
Inlay, HypeStar: Schoder Druck GmbH & Co. KG

Haftung & Co.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs und DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs/DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs/DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Zeitschriften:

GamePro · PC WELT · COMPUTERWOCHE · ComputerPartner · Macwelt · tecCHANNEL · CIO

[1]0,12 Euro/ Minute

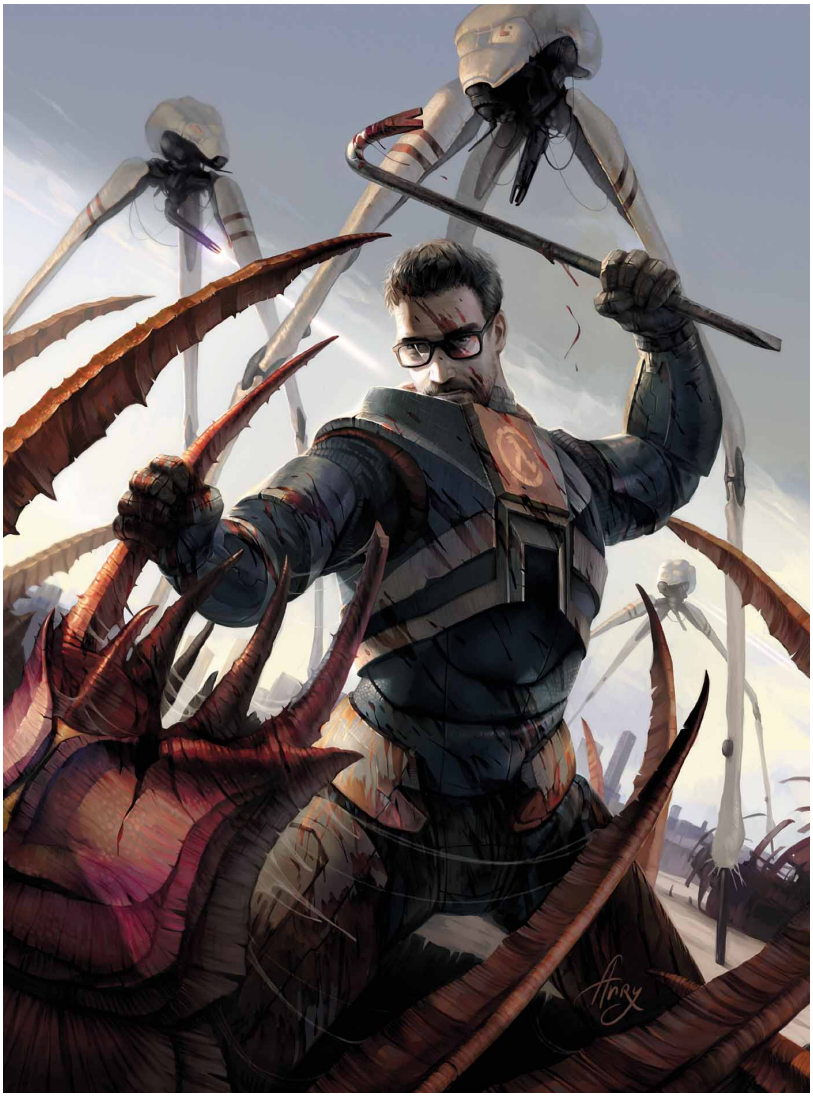
LESERBRIEFE FEBRUAR

HALF-LIFE 2

Ich habe Half-Life 2 inzwischen durchgespielt und finde das Spiel an sich absolut genial. Nur wird mir insgesamt viel zu wenig erklärt. Die Spannung und Atmosphäre baut sich über das ganze Spiel hinweg auf, so dass man eigentlich nur darauf wartet, endlich zu erfahren, um was es eigentlich geht – und dann verpufft am Ende alles. Ich saß frustriert vor dem PC und war irgendwie sauer.
Cornelius Praxmarer

Half-Life 2 hat mir gut gefallen. Am Ende hatte ich jedoch den massiven Eindruck, dass das Spiel abgeschnitten wurde. Zu viele Dinge wurden nicht erklärt. Alles in allem habe ich das Gefühl, ein halbes Spiel gekauft zu haben.
Arno Wagner

16. November – es ist der Tag des Erscheinens von Half-Life 2, das Warten hat ein Ende! Leider sind es noch etwa neun Stunden, bis ich aus einem schon ziemlich dezimierten Stapel im Media Markt endlich mein Exemplar nach Hause tragen darf. Kaum angekommen, meiner Frau ein kurzes »Hey, hab noch zu tun!« zugerufen, verschwinde ich an den Rechner. DVD eingeschoben... und der Leidensweg beginnt. Gut 97 Minuten später (inklusive Installation, Registrierung, Steam-Aktualisierung) war ich ziemlich frustriert. Half-Life 2 ist ohne Zweifel das beste Spiel seit langem, aber das »Vorspiel« und der Zirkus bei jedem Start vermiesen mir alles. Die Ladezeiten und der Aktualisierungsversuch von Steam sind schlichtweg unzumutbar. Wenn das die Zukunft der Spiele ist, werde ich diesen wahrscheinlich doch noch abschwören müssen.
Thorsten Schlee



GameStar-Titelbild: »Bedrohliche Haltung und stechender Psycho-Blick eines Serienmörders.«

Ich war entsetzt, als mein Blick auf das Cover der Ausgabe 1/2005 fiel. Das dort abgebildete »Artwork« von Gordon Freeman erinnert mit Blutspritzern, höchst bedrohlicher Haltung und stechendem Psycho-Blick an einen Serienmörder, der gerade dabei ist, eines seiner Opfer zu zerlegen. Ich finde die Wahl des Titelbildes äußerst abstoßend – zumal es dem Inhalt des zugehörigen Spiels Half-Life 2 sicherlich nicht gerecht wird. Den Verantwortlichen bei GameStar sollte doch bewusst sein, dass Computerspiele ohnehin schon einen schweren Stand in der Öffentlichkeit haben, was den Vorwurf der Gewaltverherrlichung angeht. Wenn nun noch renommierte Spielemagazine wie Ihres solche Bilder auf der Titelseite bringen, ist dies dem Ansehen unseres Hobbys in der Gesellschaft sicherlich nicht zuträglich.
Frederik Dohr

GameStar Das Titelbild unserer Ausgabe 1/2005 ist notgedrungen nur ein Ausschnitt aus einer größeren Szene; komplett war es auf Seite 52 im Heft abgebildet (siehe Bild links). Dort ist klar eine Science-Fiction-Kulisse mit abstrakten Gegnern zu sehen. Auch die bullige Rüstung des Helden Gordon Freeman weist das Bild als Fiktion aus, die weniger real und bedrohlich wirkt als etwa ein Gangster-Rapper, der auf dem Plattencover eine Pistole auf den Betrachter richtet. Wir erstellen die Titelbilder übrigens nicht selbst, sondern bekommen die Illustrationen von den Spielefirmen zur Verfügung gestellt; insofern ist jedes Bild auch ein Beispiel der aktuellen Spieleästhetik.
Gunnar Lott

LESERBRIEF DES MONATS

»Es gibt Antikriegsfilme, aber kann es Antikriegssimulationen geben?«

In der Antwort auf einen Leserbrief in der Ausgabe 1/2005 schreibt Christian Schmidt: »Der Trend geht zu größerem Realismus und einem authentischen Spielgefühl, dafür bieten sich historische Schauplätze besonders an.« Ich bin seit einigen Tagen erstaunt darüber, dass ich das Spielen von Kriegssimulationen einfach so und ohne es zu hinterfragen vor mir selbst rechtfertigen kann. Um es auf die Spitze zu treiben: In der Simulation begeistert mich ein gelungener Napalmangriff in Battlefield Vietnam, in der Realität stoßen mich Berichte über den Einsatz dieser Waffe ab. Die Rechtfertigung für diese Diskrepanz ist die Unterscheidung zwischen Spiel und Realität. Wenn nun aber der Trend zu größerem Realismus geht, was ist dann das daraus resultierende Spielgefühl? Ich erinnere mich, dass ihr vor kurzem ein Vietnam-Spiel dafür kritisiert habt, dass der Spieler dort gezwungen wurde, Kriegsverbrechen zu begehen. Zynisch betrachtet stellt dies aber einen Grad des Realismus dar, der zu einem (authentischen) Spielgefühl führt: Abscheu und strikte Ablehnung dieses Verhaltens. Die Basis dafür ist aber, die Simulation von Kriegssituationen als solche generell zu akzeptieren.

Shellshock 'Nam 67: »Abscheu und strikte Ablehnung von Kriegsverbrechen.«

Wenn man nun aber z.B. den Anfang von Saving Private Ryan und Medal of Honor vergleicht, stellt man fest, dass die Anfangszene im Film grausam und menschenverachtend wirkt, im Spiel dagegen sehr aufregend ist und sogar Spaß macht. Bis zu welchem Grad kann man ein Interesse daran haben, solche Situationen zu erleben bzw. zu »spielen«? Es gibt Antikriegsfilme, aber kann es auch Antikriegssimulationen geben? Wo ist meine persönliche Grenze und wann steige ich aus? Wann »Kriege« ich genug (um mal Herrn Siegismund abgewandelt zu zitieren)?
In Anbetracht der momentanen Nachrichtenlage sage ich: Ich will zu Battlefield 2 keine Falludscha-Mod (die es zweifelsohne geben wird).

Jan Oppermann

GameStar Computerspiele machen Kriegshandlungen zum Unterhaltungsgegenstand: Ein Kampfeinsatz im Spiel muss motivierend sein, denn im Gegensatz zum Film geht die Handlung nur weiter, wenn der Spieler aktiv wird. Wenn sich Spiele wie die Vietnam-Simulation Shellshock darauf berufen, die Gräuel des Kriegs darstellen zu wollen, dann ist das Heuchelei: Zum einen machen sie den Spieler zum Handelnden und damit zum Mitschuldigen, zum anderen sind die Kriegsverbrechen als Teil des Spielablaufs auch Teil der Unterhaltung. Die Kernfrage lautet ganz richtig: Wo ist die persönliche Grenze? Das muss jeder Erwachsene (denn nur für die sind Kriegsspiele in der Regel freigegeben) für sich entscheiden. Unsere Verantwortung als Spielemagazin ist es, klar auf fragwürdige Inhalte hinzuweisen. Das haben wir im Fall von Shellshock getan und werden es auch in Zukunft machen.

Christian Schmidt

VOLLVERSIONS-DVD

Danke, GameStar! Diese Vollversionen sind genau das, was ich an langweiligen Wintertagen brauche! Am allermeisten freute ich mich auf MDK 2, aber auch Freespace 2 ist ein Topspiel. Ihr seid und bleibt mein Lieblingsheft, denn ihr tut was für eure Leser!

Kevin Nieberle

Mit Fallout 2 habe ich seit Jahren mal wieder ein Wochenende komplett am PC spielend verbracht – so wie zur guten alten Schulzeit. Ab und zu spicke ich in die Tipps und stelle fest: Ich spiele Fallout 2 bisher gänzlich anders. Überraschend und beruhigend, einen nicht-linearen Spielverlauf vor sich zu haben. Großen Respekt an euch für die Idee, fünf tolle Vollversionen zu Weihnachten in eine Extra-DVD reinzupacken, das hat neben euch kein anderes Heft!

Iven Cloesen

SCHLACHT UM MITTELERDE

Dass Gandalf den Balrog unbeschadet besiegt und Boromir überleben kann, ist (vielleicht) kein Schnitzer im Storydesign von Schlacht um Mittelerde. In einem Spiel kann man, anders als in Buch oder Film, einen alternativen Weg beschreiten. Dementsprechend dürfen im Spiel auch solche Veränderungen in der Handlung auftreten.

Robert Günter

GameStar Natürlich haben Entwickler die Freiheit, eine Geschichte kreativ anzupassen. Aber dann müssen die Veränderungen Sinn ergeben. Dass Boromir am Leben bleibt, hat keinen Einfluss auf die Handlung. Das Spiel geht genauso weiter, als wäre er gefallen. Zudem haben Sie trotz der Story-Freiheiten keine Wahlmöglichkeit: Gandalf überlebt den Kampf mit dem Balrog jedes Mal, einen alternativen Erzählverlauf gibt es nicht.

Mick Schnelle

VAMPIRE 2

Vampire 2 Bloodlines ist voll von Bugs, die so offensichtlich sind, dass es fast schon weh tut. Sogar das Intro ist kaputt, quasi jede Cutscene ist falsch dargestellt. Fällt dem Tester sowas nicht auf?

Michael Karg

GameStar Im Test von Vampire 2 habe ich auf auftretende Grafik- und Soundfehler hingewiesen – die Vampire sogar zwei Punkte in der Wertung kosten. Denn die Fehler tauchen nicht nur im Intro auf, sondern ziehen sich durch das ganze Spiel.

Michael Graf

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Ihr behauptet, es gäbe keine Story in Medal of Honor: Pacific Assault. Irrtum! Einige der Szenen stammen wohl aus den jüngsten Kriegsfilmen. Der Angriff auf Pearl Harbor erinnerte mich sehr an Michael Bays gleichnamigen Film (vor allem die explodierende »Arizona«). Der Dschungel auf Guadalcanal kommt mir aus »Der Schmale Grat« bekannt vor; auch die Aufmachung der Spielverpackung hat große Ähnlichkeit mit der des Films. Der Angriff auf Tarawa wiederum erinnerte an »Windtalkers«, wo die Marines Saipan angriffen.

Daniel Lübbert

Diesen Monat habe ich mich so gut vergnügt wie schon lange nicht mehr, als ich mir das Video zu Medal of Honor: Pacific Assault anschaute. Selten habe ich so über den Witz und Charme eines Videos gelacht. Euer Trainee Fabian Siegismund hat da ein echtes Glanzstück an Witz und Intelligenz abgeliefert.

Tarik Ibelaidene

Medal of Honor Pacific Assault: »Das Video von Fabian Siegismund ist ein Glanzstück an Witz und Intelligenz.«

FEHLER!

Jetzt ist schon wieder was passiert! Ungnädige Leser halten uns die Schnitzer der Ausgabe 1/2005 vor. Warum? Weil wir danach gefragt haben. Wenn Sie Fehler in einem unserer Artikel bemerken sollten: Schicken Sie uns einen mahnenden Leserbrief!

SKI RACING

Jürgen Schöner blieb fast der Kaiserschmarrn im Hals stecken: »Der bekannte Österreicher heißt weder Mayr, Meyr, Meier, Mayer noch Meyer, sondern Hermann Maier. Gerade Heyko Klynge sollte das wissen!« Wusste er auch, sagt er, schrieb aber »aus Jux« bzw. »aus Versehen« was anderes hin. Strafe: Acht Tassen Jagertee auf Ex (»Hahaha! Easy!«), dann die Weltcup-Abfahrt in Kitzbühel runter (»WAAAaaaahhh«).

HALF-LIFE 2

Es muss spätnachts gewesen sein, als sich den zombiehaft trägen Gedanken unseres Chefredakteurs Gunnar Lott folgende Passage des Half-Life-2-Tests entwand: »...ins Dorf Ravenholm (eine Hommage an Zombiefilme wie From Dusk Til Dawn). Klar, dass André Kampka, Christoph Engels und Christoph Herndler da im Fernsehsessel rotieren: »Erstens gibt es in From Dusk Till Dawn keine Zombies, sondern Vampire! Und zweitens habt ihr ›Till‹ auch noch falsch geschrieben. Ihr habt wohl eher an Dawn of the Dead oder Day of the Dead gedacht, was?« Genau. Die sieht sich Herr Lott zurzeit zum zwanzigsten Mal an, mit ungebrochenem Enthusiasmus (festgebunden).

Diese Szene aus Half-Life 2 erinnerte Gunnar an den Hollywood-Film From Dusk Till Dawn – kompletter Unfug!

SCHLACHT UM MITTELERDE

Johannes Averhoff hat gewissenhaft im Herrn der Ringe nachgeblättert: »Aragorn heilt seine Mitstreiter bestimmt nicht mit Lembas-Brot, sondern durch Königskraut bzw. Athelas!« Gefällt uns gut, wie unsere selbstbewussten Leser die Schuldigen inzwischen persönlich tadeln: »Als alte Fans des Buches sollten die Kollegen Schwerdtel und Schnelle das eigentlich wissen.« Das saß! Müssen wir da noch nachtreten? Na klar, schließlich kriegt man nicht jeden Tag die Chance, Kollegen mit Komplettausgaben von Tolkiens Werken zu bewerfen.

SZENE-NEWS

Redaktions-Liebling Heiko kriegt ständig Briefe von Leserinnen. Zum Beispiel den von Sandra: »In der Ausgabe 01/05 habe ich auf Seite 14 den Kurzbericht von World of WarCraft gelesen und mich gefragt, ob es stimmt, dass sowohl das Ein-Monats-Abo als auch das Drei-Monats-Abo 13,99 Dollar kosten (weil ich das unlogisch fände).« Danke, Sandra. Richtig hätte es heißen müssen: Das Ein-Monats-Abo kostet 14,99 Dollar. Das entspricht ungefähr dem neuen Monatslohn von Heiko.

FEHLER!

»Beim Durchlesen der GameStar ist mir aufgefallen, dass ich in der Fehler-Rubrik genannt wurde«, entdeckte Markus Bruse erfreut, »nur ist mein Name Markus Bruse und nicht Markus Bruss«. Oh. Sorry. Leserbrief-Onkel Christian, der die Fehler-Rubrik betreut und zufälligerweise auch die Strafen festlegt, sprach von einem »sympathischen Ausrutscher« und sah in »gerechtfertigter Milde« von Konsequenzen ab.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Wenn schon die Leser belehren, dann richtig: Der Betrieb von Neonleuchten unterm Auto ist in Deutschland verboten, das ist korrekt. Was aber außerdem nicht erlaubt ist, sind die »Spinners« – in Deutschland sind alle beweglichen Teile außen am Auto verboten. Übrigens: Die Street-X-Strecken sehen nicht nur aus wie die Drift-Strecken aus dem Vorgänger, das sind größtenteils auch die Drift-Strecken aus dem Vorgänger.

Christian Overbeck

Ich habe sehnsüchtig auf Need for Speed Underground 2 gewartet, aber jetzt bin ich sauer auf Electronic Arts. Es kann doch nicht sein, dass ich erst ins Internet gehen muss, wenn ich eine Multiplayer-Partie über LAN spielen möchte! Alle, die wie ich auf LAN-Partys stehen, die aber kein Internet haben, gucken in die Röhre. So langsam übertreiben die Firmen ihre Schutzprogramme – und am Ende erwischt es immer die ehrlichen »Deppen«. So schneidet man sich nur ins eigene Fleisch, liebe Spielehersteller! PS: Euer Heft gefällt mir immer besser, und Dank eurer guten Spielberichte zockt jetzt sogar meine Frau am PC. Da habt ihr Unmögliches möglich gemacht.

Ferhat Gündogdu

DIE REDAKTION

Großes Lob an euch für eure neue Video-Serie »Die Redaktion«. Ich fands wirklich lustig und würde mich freuen, wenn ihr das fortsetzt, da Raumschiff GameStar ohne Jörg keinen Sinn mehr hat.

Benjamin Klatte

Ich muss zugeben, dass ich mich nach anfänglicher Begeisterung in letzter Zeit nicht mehr sonderlich für Raumschiff GameStar interessiert habe. Umso mehr freue ich mich über »Die Redaktion«: Bei der ersten Folge der neuen Serie blieb bei meinen Freunden und mir kein Auge trocken! Vor allem Markus Schwerdtel als bayerischer Choleriker hat es uns angetan. Ich freue mich jedenfalls schon auf die nächste Folge – weiter so!

Stefan Parzl

GameStar PARZL! Dös soll a lobenda Leserbriaf sei!? Sakra, dös geht VUI BESSA! Hopp, schnappst da glei nuamoi an Griffel und schreibst an g'scheiden Briaf, sunst kriagst a Gnackwatschn, dass'd fünf Paar Schua zum Bremsn brauchst!

Markus Schwerdtel

F.A.Q.

HALF-LIFE 2 MULTIPLAYER

Wird es im Zuge der Veröffentlichung des Multiplayer-Parts zu Half-Life 2 zu einer Punkteaufwertung kommen?

GameStar Nein. Der Multiplayer-Part eines Spiels fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern bekommt eine eigene Note. Abgesehen davon ist der Ende November nachgereichte Mehrspieler-Part mit seinen gerade mal zwei Karten eher eine Dreingabe zum Hauptprogramm als eine ausgereifte Erweiterung.

RÄTSELRUBRIK

Warum führt ihr nicht mal eine (Kreuzwort-)Rätselrubrik ein?

GameStar Hübsche Idee, passt aber nicht recht in ein PC-Magazin. Wir nutzen den Platz im Heft lieber für interessante Berichte oder schlagen einem Test eine weitere Seite zu. Ein Kreuzworträtsel interessiert nur einen kleinen Teil unserer Leser.

SERIOUS SAM

Die beiden Namen Serious Sam: The Second Encounter und Serious Sam 2 stehen doch für das gleiche Spiel!?

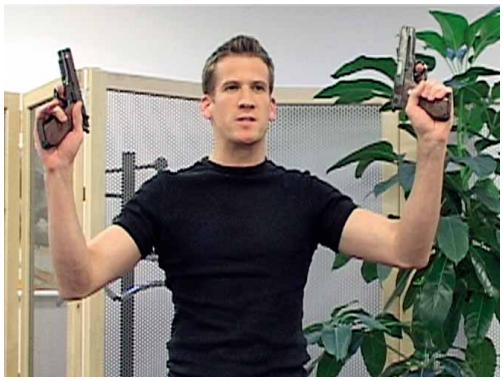
GameStar Nein, tun sie nicht. Serious Sam: The Second Encounter folgte auf das erste Serious Sam, war aber »nur« eine Neuauflage mit neuen Levels, erweitertem Waffenarsenal und mehr Gegnern. Der echte Nachfolger wird Serious Sam 2 heißen und ist seit einigen Jahren in der Entwicklung.

Wo war die Pointe bei der Sache mit dem Drucker am Ende von »Die Redaktion«?

Markus Brucherseifer

GameStar Weit entfernt von schäbigem Slapstick-Humor ist die Drucker-Episode aus unserem Video in erster Linie ein kritischer Kommentar zur menschlichen Kälte in einer kompetitiven Gesellschaft.

Christian Schmidt



Die Redaktion: »Kritischer Kommentar zur menschlichen Kälte.«

ONLINE-SPIELE

Titel mit eigener Online-Community verändern sich im Laufe der Zeit stark. Spiele wie Online-Taktik-Shooter oder -Rollenspiele verdienen es, dass man ihre Welt wieder besucht. Ich will wissen, wie sich ein Spiel und die Community entwickelt. Oft fürchte ich, eine Spieleperle zu verpassen, bloß weil das Spiel zur Zeit der Veröffentlichung noch nicht reif war und die Community später erblüht ist.

Thomas Eber

Saga of Ryzom: »Anfangs noch nicht reif.«

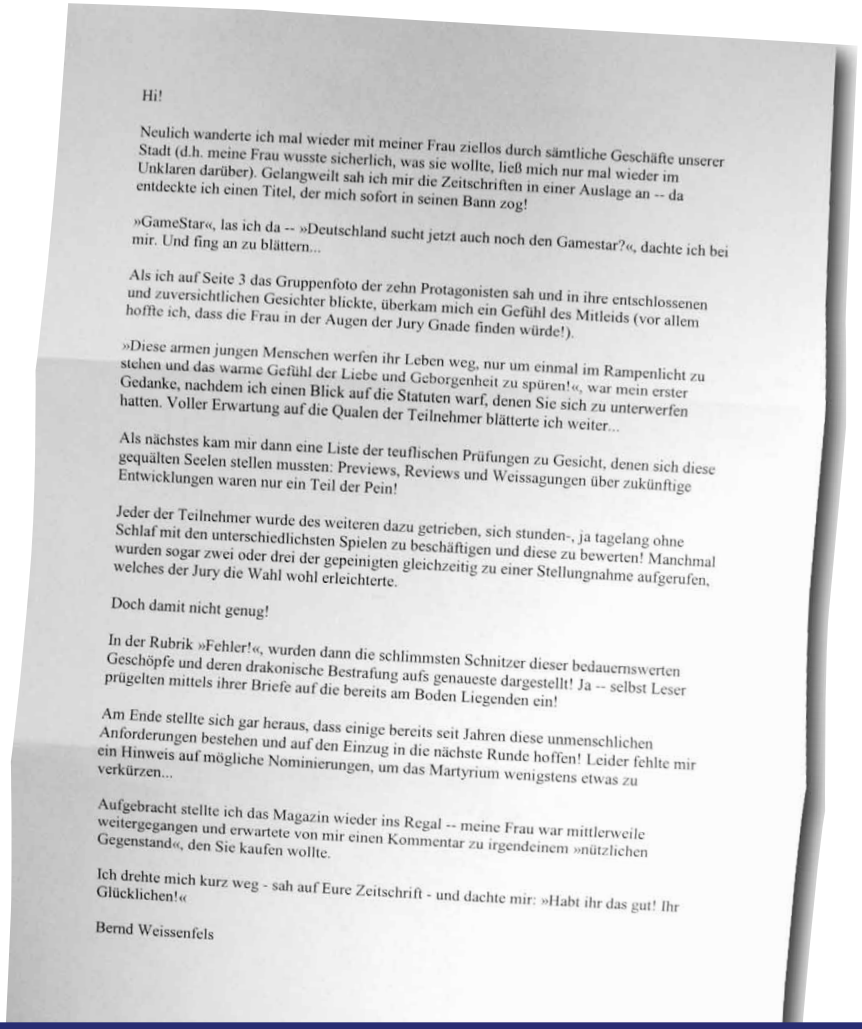
GameStar Die GameStar-Redaktion besucht regelmäßig die Online-Welten neu, wenn Addons zu Spielen erscheinen. Positive Veränderungen in der Community fließen dann auch in die Wertung ein. Wenn ein Spiel bei der Veröffentlichung noch nicht reif sein sollte, ist das übrigens kein Kavaliersdelikt, sondern ein Ärgernis – immerhin müssen die Käufer für das unausgewogene Programm bezahlen (jüngstes Beispiel: Saga of Ryzom).

Gunnar Lott

DIE VORLETZTE

In unserer Schule haben wir das Thema »Satire« durchgenommen; wir sollten ein Beispiel mitbringen. Also schnitt ich die Doom-3-Satire aus GameStar 11/04 aus. Als ich sie vorgelesen habe, haben alle gelacht, selbst mein Lehrer. Es war die beste Satire, die mitgebracht wurde.

Lucas Coring



Hi!

Neulich wanderte ich mal wieder mit meiner Frau ziellos durch sämtliche Geschäfte unserer Stadt (d.h. meine Frau wusste sicherlich, was sie wollte, ließ mich nur mal wieder im Unklaren darüber). Gelangweilt sah ich mir die Zeitschriften in einer Auslage an -- da entdeckte ich einen Titel, der mich sofort in seinen Bann zog!

»GameStar«, las ich da -- »Deutschland sucht jetzt auch noch den Gamestar?«, dachte ich bei mir. Und fing an zu blättern...

Als ich auf Seite 3 das Gruppenfoto der zehn Protagonisten sah und in ihre entschlossenen und zuversichtlichen Gesichter blickte, überkam mich ein Gefühl des Mitleids (vor allem hoffte ich, dass die Frau in der Augen der Jury Gnade finden würde!).

»Diese armen jungen Menschen werfen ihr Leben weg, nur um einmal im Rampenlicht zu stehen und das warme Gefühl der Liebe und Geborgenheit zu spüren!«, war mein erster Gedanke, nachdem ich einen Blick auf die Statuten warf, denen Sie sich zu unterwerfen hatten. Voller Erwartung auf die Qualen der Teilnehmer blätterte ich weiter...

Als nächstes kam mir dann eine Liste der teuflischen Prüfungen zu Gesicht, denen sich diese gequälten Seelen stellen mussten: Previews, Reviews und Weissagungen über zukünftige Entwicklungen waren nur ein Teil der Pein!

Jeder der Teilnehmer wurde des weiteren dazu getrieben, sich stunden-, ja tagelang ohne Schlaf mit den unterschiedlichsten Spielen zu beschäftigen und diese zu bewerten! Manchmal wurden sogar zwei oder drei der gepeinigten gleichzeitig zu einer Stellungnahme aufgerufen, welches der Jury die Wahl wohl erleichterte.

Doch damit nicht genug!

In der Rubrik »Fehler!«, wurden dann die schlimmsten Schnitzer dieser bedauernswerten Geschöpfe und deren drakonische Bestrafung aufs genaueste dargestellt! Ja -- selbst Leser prügelten mittels ihrer Briefe auf die bereits am Boden Liegenden ein!

Am Ende stellte sich gar heraus, dass einige bereits seit Jahren diese unmenschlichen Anforderungen bestehen und auf den Einzug in die nächste Runde hoffen! Leider fehlte mir ein Hinweis auf mögliche Nominierungen, um das Martyrium wenigstens etwas zu verkürzen...

Aufgebracht stellte ich das Magazin wieder ins Regal -- meine Frau war mittlerweile weitergegangen und erwartete von mir einen Kommentar zu irgendeinem »nützlichen Gegenstand«, den Sie kaufen wollte.

Ich drehte mich kurz weg - sah auf Eure Zeitschrift - und dachte mir: »Habt ihr das gut! Ihr Glücklichen!«

Bernd Weissenfels

84 Punkte für Kondomi Volleyball?! So eine Frechheit! Der neue Patch (v.1.1) erlaubt dem Spieler, sein eigenes Kondom zu entwerfen, wobei man auch Skins von realen Kondomherstellern downloaden kann. Auf Fansites gibt es schon die meisten anderen Skins, allerdings ohne Lizenz. Außerdem ist 5.1-Sound enthalten, so dass ich höre, woher der Ball kommt. Die Grafik basiert auf der genialen Diablo-Engine. Ich schlage vor: Mindestens 95 Punkte im Nachtest!

Mario Orthmann

GameStar Mal hergehört, Mario Orthmann: Der Einbau neuer Skins ist selbst mit Patch 1.1 nur über undokumentierte Konsolenbefehle (»/set/tuete/neu«) möglich. Umständlicher geht's wohl nicht! Den 5.1-Sound haben wir übersehen. Und hören tun wir auch nicht. Besonders nicht auf skrupellose Wertungstreiber wie Sie! Deswegen werten wir Kondomi Volleyball aus Trotz auf 83 ab. Das haben Sie davon.

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 02/2005 mit DVD – ab 31.12. am Kiosk!

Titelstory: **Die Rollenspieloffensive:** Spielberichte zu **KotOR 2** und **Jade Empire**. Plus: Final Fantasy XII u.v.m.

Im Test: Call of Duty: Finest Hour, Shadow of Rome, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, Tom Clancy´s Ghost Recon 2 u.v.m.

Previews: Splinter Cell 3: Chaos Theory, Tekken 5, Star Wars Republic Commando, Doom III

Specials: Mobile Spaßbringer: Nintendo DS und Sony PSP - Der Launch, die Geräte, die Spiele.

Stress mit Steam

EXPERIMENT HALF-LIFE 2

Für die Käufer ist es ein Ärgernis, für die Hersteller ein Segen im Kampf gegen Raubkopierer: Die Zwangsanmeldung im Internet könnte bald Spiele-Standard werden. Doch das System hat Mängel.

So hatte sich Sven Keusch den Spaß nicht vorgestellt: »Wenn ich Half-Life 2 spielen will, muss ich Steam installieren, die Dateien online freischalten lassen, jede Menge Informationen preisgeben und jedes Mal online gehen, wenn ich das Spiel starten will«, stöhnt der GameStar-Leser. Auch Bernd Leukefeld ist sauer: »Ich versuche seit einer Woche erfolglos, das Spiel offline zu starten.« Über 100 Lesern schrieben knapp zwei Wochen nach Erscheinen des 3D-Shooters an GameStar, um ihrem Unmut über die erzwungene Online-Freischaltung Luft zu machen. Noch nie hat eine Formalität die Gemüter so erregt. »Man muss sich durch wirre Menüs klicken, in denen man ein Abo angedreht bekommt«, ärgert sich Dieter Lubinus, für Christoph Pfeifer grenzt die Anmeldung »an Folter«. Und Thomas Weese seufzt: »Hoffentlich wird diese Geschäftspolitik nicht zur Regel!«

Doch, könnte sie werden. Denn die von Raubkopierern geplagte Branche sucht händeringend nach Möglichkeiten, die Schwarzbrennerei einzudämmen – und ist längst bereit, den Käufern dafür auch Anstrengungen zuzumuten. Wie schnell solche Zwangsmodelle zum Problem für die Kunden werden können, zeigt das Beispiel **Half-Life 2**: Zwischen den zwei Partnerfirmen Valve und Vivendi Universal Games ist ein Rosenkrieg entbrannt.

Inspektion im Internet

Der Stein des Anstoßes ist ein Programm namens Steam. Das knapp 13 Megabyte große Werkzeug ist das Zugangstor zur Online-Welt der US-amerikanischen Firma Valve, Entwickler von **Half-Life 2**. Seit 2002 hat Valve Steam konsequent zur Zentralstelle für alle Softwareupdates und Onlinespiele der eigenen Produktlinien (etwa des extrem populären Team-Shooters **Counterstrike**) gemacht – wer mitspielen will, muss sich über Steam anmelden. Was bisher eher eine Servicesteuerung war, wird mit **Half-Life 2** zum Pflichtschlüssel. Voraussetzung für den Spielstart ist die Eröffnung eines Benutzerkontos (»Account«) bei Steam, das neben persönlichen Daten auch der Identifikationscode (»CD-Key«) der eigenen Version von **Half-Life 2** speichert. Sinn der Anmeldung: Per Ferninspektion über das Internet wird überprüft, ob der einmalige CD-Key tatsächlich zum Programm auf der Festplatte des Benutzers passt. Erst dann übermittelt der Valve-Server vom US-Bundesstaat Washington aus den Datenschlüssel, der **Half-Life 2** zum Spielen »aufschließt«. Weil jede Installation des Shooters auf diese Weise online abgehorcht werden muss und doppelt benutzte CD-Keys sofort gesperrt werden, sind Raubkopien theoretisch ausgeschlossen. Als zusätzliche Absicherung prüft Steam vor jedem Spielstart, ob Programmdateien und CD-Key noch in Ordnung sind – eine offene Internetverbindung ist dafür Pflicht. Theoretisch gibt es auch einen Offline-Modus, der nach einmaliger Registrierung Spielen ohne Online-Zugang erlaubt. Allerdings funktioniert er derzeit bei den meisten Käufern nicht.

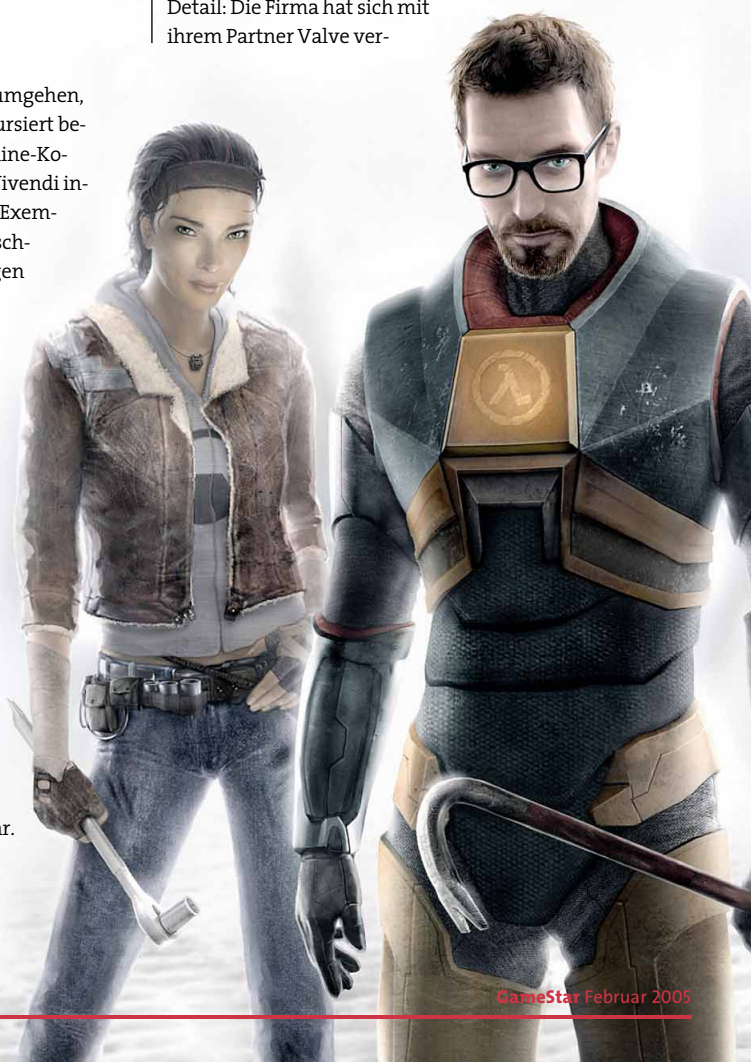
Platin für Half-Life 2

Zwar lässt sich das System umgehen, ein entsprechender Crack kursiert bereits. Trotzdem wird der Online-Kopierschutz beim Publisher Vivendi intern bejubelt. Über 200.000 Exemplare hat **Half-Life 2** in Deutschland in den ersten sechs Tagen verkauft, das schlug sogar den bisherigen Spitzenreiter **Die Sims 2**. Der Branchenverband VUD vergab eine Platin-Auszeichnung. Ab 100.000 Stück gilt ein Spiel hierzulande als Hit; nur die wenigsten Titel schaffen diese Hürde. Kein Wunder, dass Marketing Director Frank Matzke von Vivendi schwärmt: »Die Verkäufe von Half-Life 2 erinnern an die gute alte Zeit.« Gemeint sind die 90er Jahre, als die Datenmenge einer CD noch eine natürliche Grenze für Raubkopierer war.

Der gewaltige Erfolg kommt beim meisterwarteten Spiel der letzten Jahre kaum überraschend. Zugeschrieben wird er aber auch der Online-Freischaltung, die den Schwarzhandel mit gebrannten **Half-Life 2**-Kopien tatsächlich eingeschränkt hat, zumindest auf der Tauschbörse Schulhof. Entsprechend aufmerksam verfolgt die Branche das Experiment. Sollte die Internet-Authentifizierung den Anteil der Raubkopien auch bei weniger populären Spielen reduzieren können, dann dürfte sie nach dem problembehafteten CD-Kopierschutz (siehe GameStar 12/04) zum neuen Heilsbringer aufsteigen. Rollenspiel-Entwickler Bioware (**Baldur's Gate 2**) zum Beispiel prüft derzeit Konzepte zum Online-Vertrieb und hat dafür eine eigene Abteilung gegründet.

Firmen vor Gericht

Vivendi Universal hätte also allen Grund zum Feiern. Wäre da nicht ein ärgerliches Detail: Die Firma hat sich mit ihrem Partner Valve ver-



Das unscheinbare Steam-Menü ist der Schlüssel zur Online-Welt von Valve — und Voraussetzung für das Spielen von zu Half-Life 2.

kracht. Für den amerikanischen Entwickler ist der Steam-Service nicht nur ein Kontrollinstrument, sondern vor allem auch Vertriebskanal. Wer will, kann sich **Half-Life 2** in preislich geschickt gestaffelten Versionen direkt über Steam herunterladen. Gezahlt wird per Kreditkarte an Valve, Vivendi sieht keinen Cent, der Gewinn wird nicht geteilt. Was als Ergänzung gedacht war, wird so zur Konkurrenz, denn keiner der Partner kann ein Interesse daran haben, dass der andere mehr Kopien verkauft. Erst Ende November hat Valve vor Gericht in Seattle gegen Vivendi gewonnen und darf die eigenen Spiele nur allein an Internet-Cafés lizenzieren; der Rechtsstreit schwelte seit 2002. 2005 soll es weitergehen, dann wird um angeblich ausstehende Zahlungen verhandelt. Seit einiger Zeit sprechen die Firmen nur noch über Anwälte miteinander.

Weil Vivendi von Valve lediglich das Recht gekauft hat, **Half-Life 2** im Handel zu vertreiben, besitzt der Konzern keinen Einfluss auf Steam. »Valve ist eine komplett unabhängige Firma«, heißt es lapidar aus dem Haus des Publishers, mehr mag man nicht kommentieren. Kein Wunder, schließlich könnte der Goldesel noch ungeahnte Bocksprünge machen. Wenn Valve an Steam drehen sollte, etwa Gebühren erhebt oder gar CD-Keys sperrt, trägt Vivendi jedes Risiko mit. Ändern können sie daran nichts.

Überraschende Klauseln

Das Zerwürfnis der Vertriebspartner dürfte vor allem einem schaden: dem Spieler. Denn wer **Half-Life 2** im Laden kauft, kann nicht sicher sein, dass sein Spiel auf Dauer uneingeschränkt funktionieren wird. Das junge System der Pflichtanmeldung im Internet hat Dunkelstellen, die zu unabsehbaren Problemen führen könnten. Punkt 1: Wer keinen Internetzugang besitzt, ist vom Spielen ausgeschlossen. Punkt 2: Das Spiel kann ohne Zutun des Besitzers unbrauchbar werden, etwa wenn Steam geändert werden sollte, wenn der CD-Key gesperrt wird oder wenn Valve überrasched Pleite geht und deshalb den Betrieb einstellt. Punkt 3: **Half-Life 2** ist praktisch nicht weiterzuverkaufen, weil der CD-Key an ein Benutzerkonto gebunden ist.

Dazu kommt, dass sich Valve mit erstaunlicher Dreistigkeit weitreichende Rechte im so genannten »Steam Subscriber Agreement« (Steam-Benutzervereinbarung) sichert, das jeder Steam-Kunde akzeptieren muss. »Valve reserves the right to change our fees or billing methods at any time«, heißt es da zum Beispiel, zu deutsch: »Valve behält sich das Recht vor, die Gebühren oder Zahlungsmethoden jederzeit zu ändern.« Wer die Änderung, die auch eine generelle Gebührenerhebung sein kann, nicht akzeptieren will, muss sein Benutzerkonto innerhalb von 30 Tagen kündigen und würde damit den Zugang zu **Half-Life 2** verlieren. An anderer Stelle verbietet das Agreement den Verkauf oder die Weitergabe des Steam-Benutzerkontos: »You may not sell or charge others for the right to use your Account, or otherwise share or transfer your Account.« Weil das Spiel ohne Account aber unbrauchbar ist, werden Second-Hand-Verkäufe von **Half-Life 2** erschwert. Wer sein Spiel an einen Anderen verkaufen will, etwa über das Online-Auktionshaus Ebay, muss stattdessen seinen CD-Key auf ein neues Konto übertragen lassen. Das kostet zehn US-Dollar und setzt voraus, das komplette Spiel an Valve in die USA zu schicken – wegen hoher Portokosten und wochenlanger Wartezeit ist das aus Europa vollkommen unpraktikabel.

»Das Steam-Agreement enthält zahlreiche Bestimmungen, die so in Deutschland gar nicht möglich sind«, urteilt Rechtsanwalt Stephan Mathé, den GameStar das Agreement und die Lizenzvereinbarung von **Half-Life 2** hat abklopfen lassen. Seine Antworten auf die wichtigsten Fragen haben wir in einem Kasten zusammengefasst. Die Zwangsregistrierung ist für ihn »ein starkes Stück«, trotzdem kann er sich ein verbessertes Modell als Zukunftsträger vorstellen: »Würde man dem Spieler ein ausgereiftes Lizenzsystem präsentieren und dieses vor allem transparent und fair gestalten, dann wäre die Akzeptanz bei den Spielern sicher bedeutend höher.« CS

DAS SAGT DER ANWALT

Stephan Mathé (31) ist Rechtsanwalt in Rellingen mit Schwerpunkt Multimedia- und Wirtschaftsrecht. Bis 2001 war er als Produktmanager beim Publisher Eidos tätig und arbeitete danach unter anderem für die Bundesprüfstelle für jugendbeeinträchtigende Medien (BPjM).

GameStar Kann ich Half-Life 2 zurückgeben, wenn ich es wegen Steam nicht installieren kann oder will?
Mathé Bei der Registrierung muss der Spieler auf eigene Kosten eine Onlineverbindung aufrechterhalten. Das stellt einen erheblichen Unterschied zum gewohnten Videospiel dar, auf den Hersteller oder Verkäufer aufmerksam machen müssen. Ein kleiner Hinweis in den Systemvoraussetzungen reicht da nicht aus. Wer das Spiel deshalb zurückgeben möchte, hat gute Chancen. Es lässt sich hier durchaus von einem Sachmangel sprechen.

GameStar Kann ich mein Exemplar von Half-Life 2 weiterverkaufen?
Mathé Im Urheberrecht gilt der so genannte Erschöpfungsgrundsatz. Danach erschöpft sich die Einwirkungsmöglichkeit des Rechtsinhabers auf die Verbreitung seines Werkes mit der ersten Veräußerung, das einmal im Laden verkaufte Spiel kann also grundsätzlich nach Belieben weiterverkauft werden. So ist auch nach Ziffer 4 der Lizenzvereinbarung von Half-Life 2 die Weiterveräußerung ausdrücklich erlaubt. Tatsächlich ist es aber wohl so, dass für jede Übertragung der Half-Life 2-Lizenz über das Steam-System eine Gebühr von zehn US-Dollar berechnet wird. Diese Zwangsgebühr stellt eine erhebliche Wiederverkaufshürde dar und widerspricht dem Grundsatz des freien Warenverkehrs. Ich bin überzeugt davon, dass dieses System auf Dauer in Deutschland nicht haltbar sein wird.

GameStar Darf Valve auf Steam nachträglich Gebühren erheben?
Mathé Die nachträglichen Änderung der Nutzungsbedingungen des Steam-Systems ist äußerst fragwürdig. Ich gehe zwar nicht davon aus, dass von Valve in absehbarer Zeit Gebühren für den Online-Dienst erhoben werden. Sonst droht aus rechtlicher Sicht ein riesiges Chaos. Ich bezweifle aber, dass diese Vertragsbestimmungen überhaupt wirksam sind. Im Steam Subscriber Agreement wimmelt es von so genannten »überraschenden Klauseln«, außerdem ist die gesamte Vereinbarung nur in Englisch gehalten. Der Spieler müsste eine später erhobene Gebühr ganz einfach nicht akzeptieren. Würde man ihm daraufhin dennoch die Möglichkeit entziehen, Half-Life 2 weiter spielen zu können, müsste sich der Publisher auf eine Flut von Klagen einstellen.

Teil 4: Endspurt

SO ENTSTEHT EIN PC-SPIEL

Die Veröffentlichung des Spiels rückt näher, die Designer schieben 14-Stunden-Schichten. Wir klären, wie die Endphase der Entwicklung abläuft und wie Marketing und PR die Öffentlichkeit heiß machen.

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

Seit Tagen hockt er da und hackt Programmcode in die Tastatur. Im Aschenbecher ein Zigarettenhaufen, daneben Pizzaschachteln, Kaffeebecher, in glasigen Augen spiegelt sich der Bildschirm. Augenringe. Wie lange hat der Programmierer nicht mehr geschlafen? Egal, das Spiel muss fertig werden! Er und seine Kollegen duschen im Freibad, schlafen im Büro. Diese Endphase der Spieleentwicklung nennt man »Crunch Time«. Das steht im Englischen für »Krise«. In diesem Teil unserer Reportreihe klären wir gemeinsam mit Experten, warum diese Zeit ihren Namen zu Recht trägt. Und warum nicht nur Entwickler betroffen sind, sondern auch der Publisher.

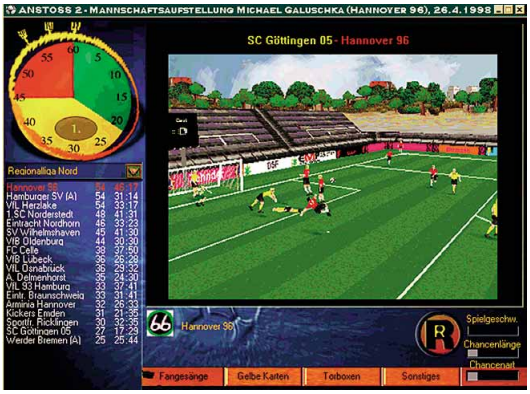
Schon so spät?

Was bisher passierte: Die Entwickler haben einen Publisher gefunden, der das Projekt finanziert und mit dessen Unterstützung sie eine Betaversion ihres Spiels erstellen. Die enthält bereits alle Programmbestandteile – zum Beispiel Waffen, Sprachsamples und Charaktere. Nun müssen die Einzelteile nur noch richtig funktionieren. Tim Bruns von Nuclearvision (**Psychotoxic**) definiert: »In der Crunch Time häuft sich die Arbeit an, die wir auf die lange Bank schieben mussten« – das Team klopft das Spiel auf Bugs sowie technische Probleme ab und behebt Fehler.

Das ist erst spät im Projektverlauf möglich, weil die Designer zuvor an so genannten »Milestones« arbeiten: mit dem Publisher vereinbarte Entwicklungsschritte wie der Einbau neuer Texturen, Einheiten oder KI-Routinen. Nur wenn sie diese Meilensteine erfüllen, bekommen die Entwickler Geld vom Vertriebspartner, fürs Bugfixing bleibt da meist keine Zeit. »Schlimme Bugs bereinigen wir natürlich trotzdem schon vor der Crunch Time«, ergänzt Bruns. Schließlich soll das Programm spielbar sein. In der Betaphase (rund vier Monate vor Release) entscheiden sich die Entwickler dann in Absprache mit dem Publisher zum »Feature Lock«: Sie bauen keine Neuerungen mehr ein, denn die könnten wiederum Bugs verursachen – ein Risiko, da Fehler das Projekt verzögern. Ab diesem Zeitpunkt kümmert sich das ganze Team um Fehlersuche und -behebung.

Kein Aufschub

Langweilig wird's trotzdem nicht: In der Crunch Time arbeiten die Designer unter Hochdruck, denn der Veröffentlichungstermin des Spiels rückt näher. Rund drei Wochen vor Release müssen sie die so genannte »Gold Master« fertig stellen – eine CD/DVD mit der finalen Version des Spiels, die schließlich im Presswerk vervielfältigt wird. »Die Länge der Crunch Time variiert je nach Komplexität des Spiels zwischen vier Wochen und drei Monaten«, erläutert Produktmanager Joachim Nettelbeck, der bei Koch



An **Anstoss 2** feilte Gerald Köhler bis zur letzten Minute.

Marketing und PR-Aktionen werden frühzeitig geplant, sind aber eine Zusatzbelastung für Entwickler: Hier sehen Sie Florent Castelnerac von Nadeo (Trackmania) auf der **GC 2004**…

…und hier besucht Florent Heiko Klinge in der **GameStar-Redaktion**, um Trackmania Sunrise vorzustellen. Publisher veranstalten solche Besuche, um Presse-Feedback einzuholen.

Media und dessen Spielelabel Deep Silver (**Singles**, **X 2**) Entwickler betreut. Volker Wertich von Phenomic (**Spellforce**) fügt hinzu: »Eine Crunch Time von über drei Monaten hält man erfahrungsgemäß kaum durch.«

Warum machen sich Entwickler und Publisher so einen Stress? Ganz einfach: Der Veröffentlichungstermin des Spiels kann in der Endphase nicht mehr verschoben werden. Schließlich hat der Publisher bereits termingenaue Verträge mit anderen Unternehmen abgeschlossen, unter anderem mit dem CD/DVD-Presswerk, der Handbuchdruckerei und privaten Werbeagenturen. Bei Verschiebungen müssten diese Abmachungen gekündigt werden. Das würde den Publisher Unsummen kosten – laut Volker Wertich ein »finanzielles Desaster«.

Jede Stunde zählt

Wie groß die Belastung der Crunch Time für die Teammitglieder ist, zeigen die abenteuerlichen Geschichten, die jeder Entwickler sofort parat hat. »Einmal haben wir vier Wochen am Stück gearbeitet, 14 Stunden am Tag«, stöhnt Gerald Köhler (**Anstoss 3**, **Fußball Manager 2005**). »Da kommt man auf 6 bis 7 Stunden Schlaf, der Rest sind Essens- und Fahrzeiten. Da bestellt man das Essen telefonisch vor und fährt 20 Minuten später los, damit es im Restaurant gleich da ist.« Volker Wertich sieht das pragmatisch: »Der Vorteil für das Projekt ist, dass sich jeder auf die Arbeit konzentriert und das Privatleben in den Hintergrund tritt.« Schließlich arbeiten die Entwickler fast rund um die Uhr, um alle Bugs auszumerzen. »In der Masterphase von Siedler 3 haben Dirk Ringe von Blue Byte und ich über drei Monate im Büro übernachtet, bei über 100 Stunden Arbeit pro Woche. Wir erstellten fast 100 Patches in 100 Tagen – manchmal zwei oder drei am Tag. Designfragen wurden bis zwei Wochen vor Abgabe der Gold Master beim Essen im Restaurant geklärt. Das Schlimmste war, dass man trotz der intensiven Arbeit schlecht geschlafen hat, denn jede Stunde zählte.« Gerald Köhler erinnert sich an Zeiten, als »Feature Lock« noch unbekannt war und Neuerungen in letzter Sekunde für Stress sorgten. »Bei Anstoss 2 haben wir in der Nacht vor der Master-Abgabe die Torboxen eingebaut – Fenster im Textmodus, die unter anderem auf Treffer oder Karten hinwiesen. Programmierer Rolf Langenberg war um ein Uhr nachts fertig. Ich habe zwei Stunden lang getestet, während er im Nachbarbüro schlief. Heute passiert so etwas nicht mehr.«

Such den Bug…

Trotz Konzentration auf die Fehlersuche und harter Arbeit: Ohne externe Hilfe können die Entwickler komplexer Spiele nicht alle Bugs finden. Daher läuft kurz vor oder während der Crunch Time häufig der Betatest. Davon gibt's zwei Varianten: In einem geschlossenen Betatest dürfen wenige, von den Entwicklern ausgewählte Spieler das Programm ausprobieren. Ein offener Betatest ist hingegen für jeden interessierten Fan zugänglich. Bei Online-Spielen sind solche offenen Betas gleichzeitig auch Belastungstests, bei denen sich herausstellt, ob die Server den Ansturm von Hunderten oder gar Tausenden von Spielern auf einmal verkraften.

UNSERE EXPERTEN

Gemeinsam mit Frank Fitzner und David Strippgen gründete Tim Bruns im Frühjahr 2000 die Spieleschmiede Nuclearvision. Ihr Erstlingswerk, den Ego-Shooter Psychotoxic, veröffentlichten die Designer 2004 in Zusammenarbeit mit dem Hamburger Publisher Vidis.

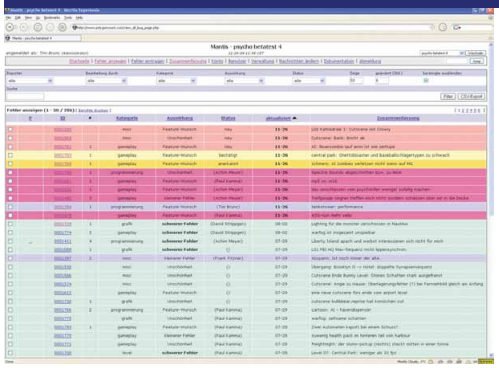
Volker Wertich ist ein Urgestein der Spielebranche: Bereits 1984 programmierte er sein erstes Spiel – mit 14 Jahren. Danach entwickelte er unter anderem Siedler 1 und Siedler 3 sowie den brillanten Echtzeit-Titel Spellforce. Derzeit werkelt Wertich an Spellforce 2.

Joachim Nettelbeck begann seine Branchen-Karriere vor 15 Jahren als Spieletester beim Amiga Joker und arbeitete danach unter anderem bei PC Player. Seit 2001 ist er als Produktmanager bei Koch Media/Deep Silver, wo er unter anderem Singles betreute.

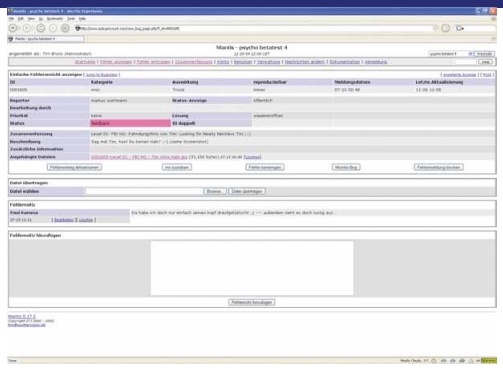
Zunächst arbeitete Mario Gerhold als Musiker (300 Konzerte), machte dann den Abschluss als Kommunikationswirt und war Producer bei CDV (Cossacks, American Conquest). Seit 2003 kümmert er sich bei Koch Media/Deep Silver als Games Marketing Manager ums Marketing.

Tom Putzki ist seit 1996 in der Spielebranche. Als Mitbegründer von Piranha Bytes kümmerte er sich unter anderem um die PR zu Gothic. 1999 gründete er Phenomedia (Moorhuhn) mit, wo er derzeit als Marketing- und Kommunikationsleiter arbeitet.

BUGS AUF DER SPUR



Im »Bug Tracker«, einem internen Forum für Tester und Designer, sammelte Entwickler Nuclaervision gemeldete Fehler.



Die Betatester reichen für jeden Bug eine detaillierte Beschreibung ein, um dessen Bereinigung zu erleichtern.

Ein Beispiel: Bei diesem Soldaten spielte die Farbgebung verrückt. Der Bug wurde vor Veröffentlichung des Spiels beseitigt.

Zusätzlich prüft die QA-Abteilung (Quality Assurance, dt.: Qualitätssicherung) des Publishers das Spiel. Einige Entwickler nutzen die Hilfe Dritter. Volker Wertich erzählt: »Bei Spellforce arbeiteten wir mit einem QA-Unternehmen aus Kanada zusammen, das zu europäischer Nachtzeit testete. Morgens lagen uns dann die Berichte vor.« Darin beschreiben die Tester Bugs und technische Probleme, auf die sie gestoßen sind. »Bei Hardware-Tests passieren die seltsamsten Sachen,« sagt Joachim Nettelbeck. »Bei einem unserer Spiele funktionierte in der Testphase die Speicherfunktion nicht, wenn man eine bestimmte Grafikkarte einbaute.« Es dauert lange, bis alle Kompatibilitätsfragen geklärt sind. Daher macht die Qualitätssicherung einen Großteil der Belastung aus.

Erfahrung ist alles: Die Crunch Time bei **Siedler 3** (1999) war für Volker Wertich und seine Kollegen noch extrem stressig…

…während der Designer bei den **Spellforce-Addons** (Bild: Shadow of the Phoenix, 2004) eine eher ruhige Kugel schob.

Zur Erfassung der gemeldeten Fehler nutzen die meisten Entwickler ein Forum im Internet, einen so genannten »Bug Tracker« (siehe Kasten oben). Darin legt jeder Tester eine detaillierte Beschreibung der Fehler ab, die er gefunden hat. Auch die Entwickler suchen mit: Zum Beispiel kann nur der Leveldesigner selbst merken, dass im Editor platzierte Landschaftsobjekte auf der Karte fehlen. »Man braucht intern unbedingt ein oder zwei Mitarbeiter, die den Informationsfluss filtern – sonst werden andauernd die gleichen Fehler gemeldet«, erläutert Volker Wertich.

…und weg damit!

Bei der Bereinigung geht das Team methodisch vor. Zunächst werden die Probleme nach ihrer Priorität geordnet. Der Ausdruck »Bug« umfasst alle Fehler, die gelöst werden müssen, weil sie entweder die Balance verhunzen (etwa einzelne Waffen zu stark machen) oder technische Probleme verursachen (Abstürze etc.). Der dringendste Fall ist ein so genannter »Blocker«. Der legt einzelne Mitarbeiter oder ganze Abteilungen lahm, bis er behoben ist. Zum Beispiel stürzt ein Strategiespiel ab, während Karten mit einem bestimmten Gegnertyp geladen werden. Die Folge: Die Leveldesigner können ihre Arbeit nicht überprüfen und müssen Däumchen drehen, bis die Ursache gefunden ist. Die niedrigste Dringlichkeit haben »Flaws«: Schönheitsfehler, die keine schlimmen Auswirkungen haben, zum Beispiel Säulen ohne Kollisionsabfrage. »Man ändert keine Kleinigkeiten«, meint Tim Bruns, der die knappe Zeit lieber für zur Behebung wichtiger Bugs nutzt. »Da gibt's auch keine Diskussionen mehr, jeder weiß, was er zu tun hat.«

An der Lösung für einen Fehler arbeitet jeweils der zuständige Designer. Bruns sagt: »Wir ordnen Bugs demjenigen zu, der's verbockt hat.« Damit die Arbeit möglichst reibungslos abläuft, nutzt Nuclearvision zudem ein Archiv, in dem alle Versionen der Programmdateien abgelegt und dokumentiert sind, etwa das 3D-Modell eines Soldaten. »500 Gigabyte Daten konnten wir einfach nicht mehr überblicken«, stöhnt Bruns. »Und wenn man bei jedem Problem tonnenweise Material durchforsten muss, geht zu viel Zeit verloren.«

Der Producer kommt

Die Zusammenarbeit zwischen Entwickler und Publisher ist in der Crunch Time besonders intensiv. Bei jedem Projekt dient ein Producer oder Produktmanager als Schnittstelle zwischen beiden Parteien – und der hat genauso viel Stress wie die Designer. »In den letzten drei bis fünf Wochen Entwicklungszeit kann ich mich um nichts anderes mehr kümmern als um das Spiel«, erzählt Joachim Nettelbeck. »Die Master von Wildlife Park etwa mussten wir Montags abgeben – und waren am Sonntag noch nicht fertig. Also arbeiteten wir die komplette Nacht durch. Dabei war Sonntag mein Geburtstag! Darunter leidet auch das Privatleben. Das normalisiert sich zwar wieder – aber manchmal nicht so sehr, wie man es gerne hätte.«

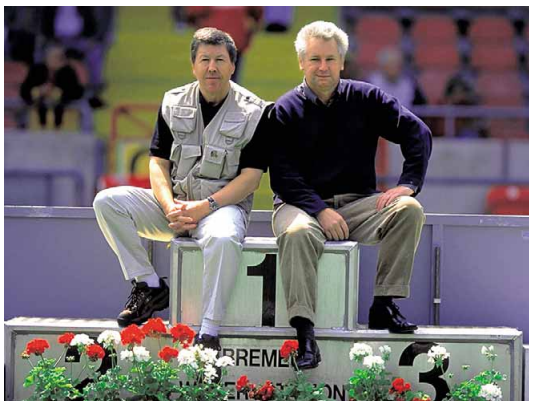
Normalerweise schicken Entwickler Programmversionen per Post zur Prüfung an Producer und QA. Doch in der Crunch Time sind dafür selbst flotte Kurierdienste zu langsam. Also tauschen Vertriebspartner und Designer Dateien über einen FTP-Server. Volker Wertich erzählt: »Es kommt auch vor, dass der Producer beim Team bleibt und täglich vor Ort ist. Schließlich muss er als Vertreter des Publishers schnell wichtige Entscheidungen treffen.« Denn nicht das Team, sondern der Publisher hat das letzte Wort bei Designfragen. Wenn die Entwickler etwa noch einen Dialog ändern wollen, müssen sie zunächst den Producer um Erlaubnis bitten.

DIE MARKETING-MASCHINE

Point-of-Sale-Aktionen: Für die Beziehungs-Simulation Singles warben junge Damen direkt im Spielehandel mit »Flirt-Checks«.

Events: Entwickler stellen ihr neues Spiel vor. Hier besucht Scrapland-Macher American McGee Deep Silver in München.

Messen: Auf der Games Convention 2004 vergab Koch Media massig Infomaterial. Marketing Manager Mario Gerhold badet darin.



Testimonials: Die Eurosport-Kommentatoren Dirk Thiele (links) und Sigi Heinrich warben für den Kicker Manager 2004.

Und der ganze Rest

Neben der Behebung von Bugs haben die Entwickler in der Crunch Time noch weitere Aufgaben. So müssen sie spätestens drei Wochen vor Master-Abgabe das Handbuch fertig stellen, da dessen Druck recht lange dauert. »Meist schreibt das Team die Anleitung selbst«, erzählt Bruns. »Das ist gar nicht so schwierig. Beim Umfang des Psychotoxic-Handbuchs haben wir uns beispielsweise am Handbuch der Xbox-Fassung von Halo orientiert.«

Zeitgleich mit dem Spiel entsteht auch die Verpackung. In den meisten Fällen entscheidet der Publisher, welche Schachtelform verwendet wird. »Die Art der Verpackung hängt von der Produktfamilie ab«, sagt Joachim Nettelbeck. »Für Budget-Spiele nehmen wir DVD-Boxen, während Vollpreisspiele eine Pappschachtel bekommen.« Der Publisher legt außerdem das Design der Schachtel fest. Ein Entwickler erzählt uns: »Die wollen immer eine attraktive Frau auf dem Cover haben – selbst wenn's nicht zum Spiel passt. Trotzdem akzeptieren wir die Entscheidung. Schließlich kann der Publisher den Markt besser einschätzen und weiß, was die Käufer wollen.«

Stress ja, Beschwerde nein

Unter dem Termindruck leidet die Stimmung im Team. Tim Bruns seufzt: »Teilweise schreien wir uns an – und entschuldigen uns gleich darauf. Die Nerven liegen eben blank.« Stress ist gesundheitsschädlich und kann zu Magenbeschwerden und Konzentrationsschwäche führen. Trotzdem pocht der Publisher auf den festgelegten Veröffentlichungstermin. »Den versuchen wir einzuhalten«, erklärt Joachim Nettelbeck, »denn bereits zu Beginn der Entwicklung stellen wir Marketingpläne auf.« Und wenn die Werbekampagne erst anläuft, ist eine weitere Verschiebung unmöglich. So entsteht ein Konflikt: Die Entwickler wollen ihr Projekt mit Sorgfalt und ohne Zeitdruck fertig stellen, während der Publisher Terminpläne einhalten muss.

Doch trotz der Belastung bitten die Designer in der Crunch Time nicht um Verschiebungen – es gibt keinen Streit mit dem Vertriebspartner. »Wir respektieren die Interessen des Publishers, denn der bezahlt schließlich die Entwicklung«, erklärt Bruns: »Außerdem wollen wir den Vertrag erfüllen.« Joachim Nettelbeck weiß, warum: »Verzögerungen sind manchmal mit Vertragsstrafen verbunden – insbesondere bei Marketing-Vereinbarungen.« Außerdem lässt sich die Stressphase selbst durch Verschiebungen nicht umgehen. »Die Entwickler wissen, dass sie die Crunch Time dann eben später haben.« Fehlersuche ist bei komplexen Spielen immer anstrengend, Aufschübe werden stets vor der Crunch Time beschlossen, weil das Spiel den Anspruch des Publishers nicht erfüllt. Ansonsten gilt laut Nettelbeck das Motto: »Wenn du das Spiel nicht erheblich verbessern kannst, dann mach es fertig.«

Erfahrung gegen Probleme

Die Crunch Time lässt sich nicht vermeiden. Doch mit wachsender Erfahrung lernen Entwickler, ihre Zeit besser einzuteilen. »Durch Planung und fähige Mitarbeiter kann man die Belastung mindern«, erklärt Volker Wertich. »Wir haben in den letzten fünf Jahren viel über Projektmanagement gelernt und konnten beide Spellforce-Addons ohne großen Stress fertig stellen. Hier zählen vor allem Erfahrung und ein eingespieltes Team.«

Doch trotz aller Erfahrung kann's Probleme geben. » Die schlimmsten Szenarien reichen von Datenverlust bis zum Ausfall wichtiger Mitarbeiter. Solche Schwierigkeiten sind immer unangenehm – aber wenn jeder Tag zählt, will man sie nicht erleben.« Tim Bruns erlebte sie trotzdem. »In der Crunch Time von Psychotoxic fielen fünf unserer Rechner aus – wir mussten schleunigst neue kaufen. Aber für solche Fälle haben wir Rücklagen.« Zudem ist es für Entwickler wichtig, regelmäßig Backups der Programmdateien anzulegen, auch auf dem privaten PC zu Hause. Sonst könnten bei einem Einbruch oder Brand in der Firma alle Daten verloren gehen.

Was sagt die Werbung?

Natürlich liegt es auch im Interesse des Publishers, dass keine Probleme auftauchen. Denn zu Projektbeginn entstehen detaillierte Marketingpläne. Mario Gerhold, Games Marketing Manager bei Koch Media/Deep Silver, erklärt: »Rund sechs Monate vor Veröffentlichung starten wir das so genannte ›taktische Marketing‹ und beginnen, geplante Maßnahmen umzusetzen« – von nun an sind Verschiebungen mit hohen Kosten verbunden, da der komplette Zeitplan umgestellt werden müsste. Die Stressphase beim Marketing beginnt.

Werbeaktionen richten sich an Händler und Endkunden. Händler etwa profitieren von »Point of Sale«-Aktionen, bei denen Mitarbeiter des Publishers das Spiel direkt im Geschäft bewerben und dadurch die Verkäufe ankurbeln. Endkunden werden durch Anzeigen, Radiowerbung und TV-Spots auf das Spiel aufmerksam gemacht. Zeitgleich entstehen Geschenke wie Tassen, T-Shirts, Poster oder ausgefallene Dreingaben; Händler des Rennspiels **Trackmania** etwa bekamen ein Sechserpack Bier. Wichtige Werbeplattformen sind Messen: Auf der Games Convention 2004, der wichtigsten deutschen Spielemesse in Leipzig,

Verpackungsvarianten (von links): **DVD-Boxen** eigen sich am besten für Budgetspiele ohne Austattung. **Pappschachteln** machen einen hochwertigeren Eindruck – auf Wunsch im **Schuber** oder mit **Klappcover**. Die Königsdiziplin sind Schachteln in **Übergröße**. Darin liegen meist Dreingaben wie Karten.

bewarben 270 Aussteller aus 13 Ländern Spiele und Hardware – mit aufwändigen Ständen. Weitere Beispiele finden Sie im Kasten auf der linken Seite.

Die wichtigste Aufgabe der Marketing-Abteilung ist es, die richtige Zielgruppe zu finden. »Es gibt keine schlechten Spiele, nur falsche Zielgruppen«, führt Gerhold aus. »Wenn ich bei einem Weinliebhaber ein Flaschenbier anpreisen will, ist klar, dass es für seinen Geschmack schlecht ist. Dennoch verkauft sich Bier bestens – unter den vielen Bierfreunden.« Die Kampagne muss sich daher an der Zielgruppe orientieren. Hierzu prüft der Publisher bereits vor der Vertragsunterschrift das Marktpotenzial des Titel: Wie oft wird sich das Spiel verkaufen? Und wer wird es kaufen?

Koch Medias Spielelabel Deep Silver etwa wendet sich mit Vollpreis-Titeln wie **Singles**, **Chrome** und **X 2** an Fortgeschrittene und Hardcore-Spieler. Diese Zielgruppe erreicht der Publisher am besten über Messeauftritte und Anzeigen in Fachmagazinen wie GameStar. Titel von Deep Silver stecken in einer Pappschachtel – damit sie möglichst hochwertig aussehen. Das Koch-Media-Label Fantastic.tv (**Alexander**) hingegen bietet Massenmarkt-kompatible Programme zum Budgetpreis. Die sollen Gelegenheitsspieler und Einsteiger ansprechen, die man unter anderem über Anzeigen in der Publikumspresse (TV-Zeitschriften, Nachrichtenmagazine etc.) erreicht. Fantastic.tv-Spiele kommen grundsätzlich in schlichten DVD-Boxen, denn die Art der Verpackung ist der Zielgruppe egal.

Wir machen (k)eine Demo!

PR- und Marketing-Abteilungen des Publishers fordern von den Entwicklern Material wie Screenshots, Artworks, Demo-Versionen und Trailer. Die Entwickler müssen zudem Pressetermine einhalten, bei denen sie ihr Spiel vorstellen. Dabei gibt's terminliche Reibereien. Gerhold stellt klar: »Wenn sich der Entwickler im Zeitplan verkalkuliert, ist dies immer zum Nachteil des Publishers. Eine Demo etwa hilft erheblich beim Verkauf des Produktes. Es gibt nur wenige Top-Teams, die es schaffen, solche Marketing-Meilensteine rechtzeitig und ohne zusätzliche Kosten zu erfüllen.« Daher legt der Vertriebspartner den Designern nach Möglichkeit frühzeitig eine Liste mit Forderungen vor, damit das Team Pufferzeiten einplanen kann.

Nicht nur Terminprobleme können eine Kampagne bremsen, sondern auch Fehler bei der Einschätzung des Spiels: » Man kann die Qualität über- oder das Marktumfeld unterschätzen«, sagt Gerhold. »Es ist schwierig, 100.000 Spiele zu verkaufen, wenn ein Magazin den Titel unerwartet als ›ausreichend‹ einstuft. Und wenn aufgrund von Verschiebungen binnen drei Wochen drei Rallyespiele auf den Markt kommen, ist das zuviel für eine Nische.«

Schaut alle her!

Um schlechten Presseberichten vorzubeugen, betreiben Publisher Öffentlichkeitsarbeit (engl.: Public Relations, PR). Pressesprecher stellen Journalisten das Spiel vor, liefern Infos und dienen als Schnittstelle zwischen Entwicklern und Magazinen. Sie vereinbaren zum Beispiel Pressebesuche beim Entwickler oder Interviews mit Designern. Tom Putzki, Marketing- und Kommunikationsleiter bei Phenomedia (**Moorhuhn**, **Sven**), kümmerte sich als Gründungsmitglied von Piranha Bytes auch um die PR zu **Gothic**. »Mit der PR fange ich möglichst früh an und stelle das Spiel überall vor«, sagt er. »Nur bei wichtigen Spielen, auf die schon jeder wartet, kann man es sich leisten, später zu beginnen – etwa beim nächsten Projekt von Far-Cry-Macher Crytek.« Bei solchen Top-Titeln kann Geheimniskrämerei die Spannung steigern.

Bei noch unbekannten Programmen oder Teams geht Putzki in die Vollen. Für **Gothic** reiste er mit zwölf Screenshots von einer deutschen Redaktion zur nächsten, um das Spiel vorzustellen. »Eine spielbare Version konnten wir noch nicht zeigen, also gab's nur die Bilder und mein Gerede. Umso wichtiger war, dass ich die Vision des Spiels rüber bringen konnte« – mit Erfolg, die Journalisten waren begeistert.

Rhetorisches Talent gehört daher zu den wichtigsten Fähigkeiten eines Pressesprechers. »Allerdings«, gibt Putzki zu, »wird man hinterher an seinen Versprechungen gemessen.« Wer ein mieses Spiel in den Himmel lobt, verliert an Glaubwürdigkeit.

Ebenso wichtig wie Rhetorik ist persönlicher Kontakt: »Ich muss wissen, wie die Journalisten ticken«, sagt Putzki, »da reicht es nicht, Pressemeldungen zu verschicken. Ich baue Kontakte auf und versorge sie ständig mit Informationen.« Denn sonst würde das Spiel aus den Köpfen der Presse verschwinden. Zum Ende der Entwicklungszeit beginnt auch die Stressphase der PR: Pressesprecher versuchen, möglichst viele Berichte in den Medien unterzubringen, damit jeder vom Spiel erfährt.

Fertig!

Marketing und PR greifen ineinander, um das Spiel bekannt zu machen. Das Programm selbst ist nach der Crunch Time endlich fertig: Die Entwickler schicken die Gold Master ans Presswerk, wo sie vervielfältigt wird. Dann legt ein Verpackungsunternehmen die CDs/DVDs samt Handbuch in die Schachtel, bindet eine Folie darum, und voilà: Der Publisher liefert die Verkaufsversion an Großhändler, die wiederum Spieleläden versorgen. Schließlich steht das Programm im Regal. Viele Designer fahren nun erstmal in Urlaub. Doch die Veröffentlichung ist nicht der Schlusspunkt der Entwicklung. Schließlich könnten unerkannte Fehler auftauchen, Patches fällig werden, Addons sowie Fortsetzungen entstehen. Und für die Veröffentlichung in anderen Ländern muss das Spiel übersetzt werden. Um all das geht's im nächsten Teil unserer Reportserie . 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. Diesmal geht's um Händler, Marketing Manager, Synchronsprecher und den Localization Director.

Schöne Bescherung

WEIHNACHTSGESCHENKE IN LETZTER MINUTE

Wie, schon wieder Weihnachten? Und immer noch kein passendes Geschenk? Wir präsentieren zwölf garantiert nutzlose Ideen für den PC-Spieler, der schon alles hat.

TETRIS 3D — 36 EURO

Seit der Erfindung durch Aleksej Padschitnow und Wadim Gerasimow vor fast 20 Jahren gibt es mehr Tetris-Klone als Pixel auf dem Bildschirm. Trotz des unspektakulären Namens ist **Tetris 3D** etwas Besonderes, kommt die Spielzeugvariante doch (fast) ohne Computer aus. Ein Zufallsgenerator sucht aus, welches Plastiksteinchen Sie in die Kunstoffbox werfen müssen. Danach ist Ihr Kontrahent dran. Wer sich so eine Viererreihe erspielt, bekommt Punkte. Okay, viel spannender als eine Partie »Vier Gewinnt« ist das nicht, aber immerhin sieht Tetris 3D sehr dekorativ auf dem Schreibtisch aus.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M31

USB-STAUBSAUBER — 20 EURO

Jetzt ist Schluss mit dreckig! Wer sich bislang mit dem Hinweis auf eine Putzlappenallergie erfolgreich um die Reinigung seiner Tastatur gedrückt hat, hat jetzt eine Ausrede weniger. Der **USB-Staubsauger** ist mit seinen Wechseldüsen dazu gedacht, Chips, Krümel und Kuchenreste aus dem Tastenfeld zu schlürfen. Und wer weiß, vielleicht findet man dabei sogar längst verloren geglaubtes Hartgeld. Für rund 20 Euro also eine lohnende Investition, vor allem, weil die eingebaute Lampe für Licht in dunklen Ecken (oder unter dem Schreibtisch) sorgt. Wer weiß schon, was da noch alles für Schätze verborgen liegen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M32

USB-WEIHNACHTSBAUM — 20 EURO

Wer's auch vor seinem PC gern heimelig hat, dem sei der elektrische Weihnachtsbaum ans Herz gelegt. Sie müssen das schneeweiße Kleinod nur an den USB-Port anschließen, und schon erstrahlt Ihr Arbeitsplatz im wohligen Glanz der vorweihnachtlichen Zeit. Auf Wunsch lässt sich auch ein wechselndes Farbspiel aktivieren. Das könnte besonders dann interessant werden, wenn Sie am Rande des betrieblichen Weihnachtsbesäufnisses, äh... der firmeninternen Feierlichkeiten den Minibaum als Flackerdiskolicht nutzen wollen. Ein wenig rhythmisch zuckende Beleuchtung unterm Schreibtisch kann man ja vielleicht gut brauchen?

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M33

DOOM-BRETTSPIEL — 37 EURO

Doom 3 stellt einige Anforderungen an die Hardware Ihres Rechners. Wer statt neuer Grafikkarte und noch mehr Speicher lieber einen rustikalen Eichentisch kaufen möchte, muss trotzdem nicht auf die Horror-Shootereinsätze verzichten. Das **Doom Boardgame** von Fantasy Flight Games schickt Sie, ausgestattet mit einem nicht ganz unkomplexem Regelwerk, in den Kampf Marines gegen Monsterhorden. Die wichtigsten Waffen der Plastikhelden sind Würfel, das Spielkonzept erinnert stark an die Hero-Quest-Reihe von MB. Immerhin ist das Brettspiel deutlich unblutiger als die Computervorlage, deshalb auch voll BPjM- und Frontal-21-geeignet.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M35

GAMEBIKE — 100 EURO

Sie haben vom letzten Weihnachtsfest noch ein komplett neues Fahrrad im Keller herumstehen, weil die Trimm-Dich-Vorsätze des letzten Jahres bereits am Neujahrsmorgen flöten waren? Dann könnte die **Gamebike-Erweiterung** genau das Richtige für Sie sein. Damit montieren Sie den Drahtesel vor den heimischen Bildschirm. Per mitgeliefertem Kabel schließen Sie die Tretmühle an die Playstation an und können fortan Rennspiele komplett mit dem heimischen Fahrrad steuern. Eine Version für den PC ist laut Entwicklerangaben schon in Planung. Aber Achtung: Wer sein Rad nicht sicher verschraubt hat, könnte bei vollem Tempo plötzlich unfreiwillige Bekanntschaft mit der Bildröhre machen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M34

MP3-WECKER 20 EURO

Manchmal werden Träume wahr. Oder zumindest die Verlängerung davon. Wer würde nicht mal gerne mit Kylie oder Britney aufwachen? Auch Im Bett mit Madonna ist jetzt endlich möglich, dank des **MP3-Weckers**. Per USB-Kabel können Sie Ihr Lieblingslied im MP3-Format von Ihrem PC auf dieses hochtechnische Wachmachgerät übertragen. Natürlich muss es nicht unbedingt Musik sein. Wie wär's, wenn Sie Ihre Mutter bitten, ein freundliches »Aufwachen, die Schule ruft!« per Mikro in den PC zu brüllen? Ganz sicher findet sich auch ein Unteroffizier Ihres Vertrauens, der gern einen deftigen Weckruf loswerden möchte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M36

USB-TASSENWÄRMER 13 EURO

Wer endlich rausgefunden hat, dass die kleine ausfahrbare Schublade an der PC-Frontseite mit dem Aufdruck »48x« kein Tassenhalter ist, wird sicher Verwendung für den **USB-Tassenwärmer** haben. Vorbei die Zeiten, an denen man sich mit kaltem Kaffee vor dem PC warme Gedanken machen musste. Der USB-Tassenwärmer sorgt dafür, dass auch die Billig-Bouillon stundenlang auf der korrekten Betriebstemperatur gehalten wird. Doch Achtung: Auf keinen Fall Schoko-Doppelkekse über Nacht drauf liegen lassen – das gibt eine fiese Sauerei!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M38

USB-FISCHPOOL 20 EURO

Ruhe, Entspannung, völlige Ausgeglichenheit. Das verspricht das **Mini-Aquarium** im schillernden Tiefseeblau. Sie müssen lediglich etwas Wasser einfüllen, den Tank an den USB-Port anschließen, und schon bewegen sich die Fische durch den Pool. Dabei müssen Sie sich nicht um Dinge wie Füttern oder Saubermachen kümmern, denn die Flossenwesen sind komplett aus Plastik. Eklige Überraschungen am Morgen bleiben Ihnen damit erspart.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M37

DOOM-T-SHIRT 15 EURO

Der Aufdruck auf diesem **T-Shirt** mag Ihnen merkwürdig vorkommen. Doch hinter dem kryptischen Kürzel »IDDQD« verbirgt sich der Godfather aller God-Modes. Mit dieser Buchstabenkombination verschafften sich PC-Spieler 1993 Unsterblichkeit in Doom. Wer den Schriftzug auf der Brust prangen hat, entlarvt sich deshalb selbst als Godfather aller Cheater. Netter Nebeneffekt: Wenn ein Betrachter beim Blick auf Ihre Brust wissend grinst, dürfen Sie ihm ein »Du schmutziger Cheater!« an den Kopf werfen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M40

TRUSTER 55 EURO

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser. Diesem trefflichen Leitspruch aus Lenins Poesiealbum folgend, könnte sich der Truster als sinnvolle Investition herausstellen. Dieser **Lügendetektor** im Handyformat entlarvt blitzschnell wortgewandte Wahrheitskorrektoren. Da sich das gute Stück auch ans Telefon anschließen lässt, kann man übereifrige Pressesprecher gleich auf der Tat ertappen. »So, so, eure Versandstelle hat das Testmuster aus Versehen schon vor dem Wochenende an die Konkurrenz verschickt?« Wer häuslichen Ärger mag, kann das Ding ja auch im privaten Bereich einsetzen: »Na, wie war ich?«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M39

HYBRIDE SPIELE

Da sag noch mal einer, Wissenschaft sei langweilig. Zumindest am Fraunhoferinstitut für Publikations- und Informationssysteme in Darmstadt weiß man ein schönes **Brettspiel** zu schätzen. Dort bastelt ein Team von Wissenschaftlern derzeit an einer Methode, Brett- und Computerspiele zu verbinden. Das System befindet sich zwar noch im Entwicklungsstadium, aber mittels Kameras, Laptop und einem drucksensitiven Spielbrett will man dort die Spiele der Zukunft entstehen lassen. Bislang sieht das noch reichlich handgeschnitzt aus (siehe Abbildung), aber wer weiß, in kurzer Zeit (nach wissenschaftlichen Maßstäben also in rund hundert oder zweihundert Jahren) kann man mit Hilfe der Technik vielleicht »Halma« oder »Fang den Hut« auf echten Spielbrettern gegen den PC spielen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M41

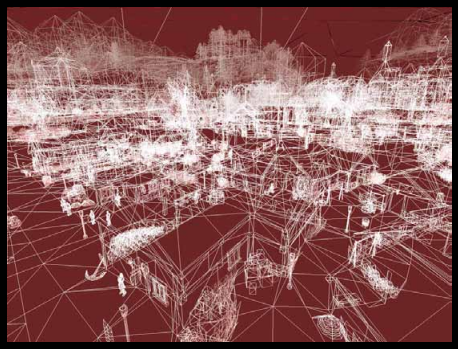
MAKING OF GOTHIC 2

Wie das populärste deutsche 3D-Rollenspiel in nur einem Jahr Entwicklungszeit entstand – und wie es in Gothic 3 weitergeht.

Vor zwei Jahren erschien **Gothic 2**, Nachfolger des 2001 veröffentlichten **Gothic**, das Rollenspiel-Fans mit seiner dichten Atmosphäre und ungewöhnlichen Geschichte um eine Gefängniswelt begeisterte. Eigentlich wollten die Entwickler von Piranha Bytes nach dem ersten Teil ein ganz neues Spiel erschaffen, doch nach sanftem Druck von Fans und Publisher brachen sie erneut in die Fantasy-Welt auf. Wie das Team in kürzester Zeit einen würdigen Nachfolger aus dem Boden stampfte, erzählten uns Mike Hoge und Kai Rosenkranz von Piranha Bytes. Mike ist Gründungsmitglied der Essener Spielefirma und einer der Väter der **Gothic**-Reihe – als Game Designer ist er verantwortlich für die Vision und Marschrichtung. Kais Aufgaben erstreckten sich von Tool-Programmierung über Spezialeffekte, Musik und Soundeffekte bis hin zum Webdesign.

Kampf gegen die Zeit

Gothic 2 sollte nicht erst zwei, drei Jahre später erscheinen, wenn sich keiner mehr an den ersten Teil erinnern würde. Doch wie in einem Jahr eine neue Grafik-Engine mit neuen Leveln, Charakteren und Co. entwickeln? Vielleicht kaufen? »Für die Lizenzierung einer existierenden Technologie fehlte uns das Geld«, erinnert sich Kai Rosenkranz. »Darüber hinaus hätte es die mit elf Monaten recht knapp geplante Entwicklungszeit unmöglich gemacht, sich erst langwierig in eine fremde Engine einzuarbeiten oder eine eigene zu entwickeln. Also beschlossen wir, die bewährten Gothic-Routinen zu nutzen und sie für die notwendigen Grafik-Verbesserungen von Gothic 2 entsprechend aufzurüsten.« Das war allerdings leichter gesagt als getan, denn: »Die Hälfte der hoch gelobten künstlichen Intelligenz bestand aus komplizierten Tricks, mit denen halbwegs erfolgreich diverse Bugs umschifft wurden – für die andere Hälfte galt das Gleiche, allerdings ohne das Wort erfolgreich.« Mike ergänzt: »Während der Entwicklung von Gothic wurden sämtliche Spielbausteine so oft geändert, gehackt und ineinander verwoben, dass es unmöglich war, einzelne Teile sauber zu ersetzen. Wir konnten also nur an bestimmten Stellen eingreifen, um zu vermeiden, dass uns das ganze Kartenhaus zusammenfällt. So war es beispielsweise unmöglich, die Wegfindung zu verbessern. Deswegen geht etwa Lester in **Gothic 2** nicht selbst zu Xardas Turm, sondern wird in Abwesenheit des Spielers dorthin teleportiert, denn wir konnten nicht sicherstellen, dass er an seinem Ziel ankam, ohne unterwegs hängen zu bleiben oder gar in den Tod zu stürzen. In Gothic 3 haben wir dieses Problem in den Griff bekommen.« Kai schildert ein anderes Problem: »Viele Kritiker bemängelten die ihrer Meinung nach komplizierte Steuerung des ersten Teils. Diesen Punkt wollten wir in Gothic 2 auf jeden Fall ausmerzen.« So mussten sich die Entwickler vor dem eigentlichen Spieldesign mit verspätetem Bug-Fixing auseinander setzen. Und schraubten ihre eigenen Ansprüche herunter: »Während wir uns mit Gothic mit dem Anspruch, eine Spielwelt mit einer komplett nichtlinearen Ge-



Die Detail- und Objektdichte ist in der Spielwelt von Gothic 2 deutlich höher als im Vorgänger – wie die Gittergrafik der Stadt Khorinis eindrucksvoll beweist.

Mike Hoge ist Designer von Gothic 2, Kai Rosenkranz Programmierer und Musiker.

schichte und maximal möglicher Handlungsfreiheit anzubieten, grenzenlos überfordert hatten, waren wir beim zweiten Teil etwas zurückhaltender bei den Zielen.«

Mehr Details, mehr Story

Im Vergleich zum ersten Teil sollte **Gothic 2** vor allem mit einer noch detailreicheren Spielwelt brillieren. Doch die Gestaltung der Schauplätze verlief nicht ganz problemlos. »Bei der Hafenstadt Khorinis zeigten sich die ersten Schwierigkeiten«, gesteht Mike. »Die Vielzahl von Menschen, Häusern, Gegenständen und Lichtquellen auf engstem Raum zwang die Performance in die Knie. Wir mussten also einiges von unseren ursprünglichen Vorhaben streichen, haben aber im Endeffekt dennoch eine Leistungssteigerung von 100 Prozent hinbekommen. Das äußert sich im direkten Vergleich mit Gothic zwar nicht in mehr Frames pro Sekunde, aber in der höheren Objektdichte und Texturauflösung.«

Neben dichteren Objekten und einer ebenso dichten Atmosphäre sollte auch die Story noch umfangreicher werden. So umfangreich, dass sie erst im Addon **Die Nacht des Raben** zu Ende erzählt werden konnte? »Nein«, antwortet Kai. »Die Planungen für die Erweiterung begannen erst nach der Fertigstellung von Gothic 2. Wie schon beim Schritt vom ersten zum zweiten Teil der Serie standen wir vor der Aufgabe, lose Enden der bestehenden Geschichte zu identifizieren und aufzugreifen. Außerdem haben wir die Gelegenheit genutzt, die Hintergrundgeschichte mit zusätzlicher Tiefe zu versorgen, indem die Spieler im Addon mehr über die Vorgeschichte der Insel Khorinis erfahren.« Mike fügt hinzu: »Wir haben die Elemente mit dem größten Potenzial ausgewählt und daraus eine neue Geschichte gestrickt. Dadurch ist bei manchen Spielern der Eindruck entstanden, wir hätten alles von vornherein so geplant – aber dem war nicht so. Was es jedoch vorher gab, war ein geschichtlicher Hintergrund der Welt für alle Episoden.«

Drei Freunde sollt ihr sein

Einer der reizvollsten Punkte von **Gothic** war die unverbrauchte Story der Gefängniswelt mit ihren unterschiedlichen Lagern. Demgegenüber wirkt das Szenario von Gothic 2 fast wieder wie mittelalterliche Fantasy-Standardkost. Kai Rosenkranz erzählt: »Das war auch bei uns eine der polarisierendsten Entscheidungen, die wir zu treffen hatten. Ein Teil des Teams, mich eingeschlossen, konnte sich Drachen, Paladine und postkartentaugliche Blumenwiesen-Motive in der Welt von Gothic nicht wirklich vorstellen. Auch das Spieler-Feedback ging hier weit auseinander. Manche meinten, dass der Vorgänger die interessantere Atmosphäre gehabt hätte, anderen gefiel der zweite Teil besser. Gothic 3 wird auf jeden Fall eher dem ersten Teil ähneln. Der zweite Teil stellte eine Art Bindeglied dar, in dem wir die Welt außerhalb der Gefängniskolonie präsentieren wollten. In Gothic 3 wird diese Welt fast komplett von den Orks besetzt sein.«

Bindeglied ist ein gutes Stichwort: In vielen Rollenspiel-Serien kann man seinen lieb gewonnenen Helden in den nächsten Teil importieren. Warum war das bei **Gothic 2** nicht möglich? »Wir sind der Meinung, dass es einen wesentlichen Teil des Spielspaßes ausmacht, seinen Charakter zu steigern«, antwortet Mike. »Das wäre mit einem übernommenen Superhelden aus dem ersten Teil schwierig geworden. Es ist aber auch auf die Dauer langweilig, immer wieder ganz von vorne anfangen zu müssen, und so wird der Held in Gothic 3 nicht mit seinem Schiff kentern, wie viele vermuten, sondern ganz gemütlich am Festland von Myrtana anlegen. Allerdings wird man seinen alten Charakter auch jetzt nicht übernehmen können. Wie gesagt: Warum sollte man einen Superhelden noch steigern wollen?«

Abschlussgedanken

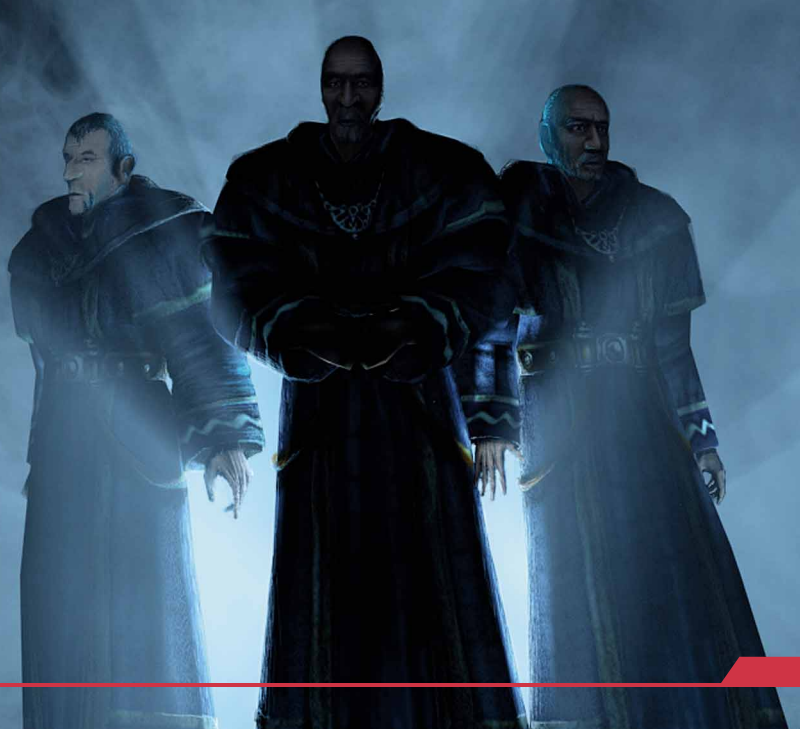
Elf Monate, 13 Mann im Team – woran denkt man nach einer so intensiven Zeit zurück? Mike Hoge erinnert sich: »Auch wenn wir in Gothic 2 nicht alles so machen konnten, wie wir es gerne gewollt hätten, sind wir mit dem Ergebnis sehr zufrieden. In einem so kleinen Team muss jeder sein Bestes geben und mehrere Aufgaben übernehmen. Aber gerade das ist auch unsere Stärke. Weil wir so wenige sind, gibt es wenig Missverständnisse, dafür viel gegenseitiges Verständnis und dadurch vor allem eine schnelle Reaktionszeit – und das nicht nur, wenn mal etwas schief läuft.« Kai Rosenkranz: »In Gothic hatten wir hinsichtlich der nichtlinearen Story unser Pulver schon nach dem ersten Kapitel verschossen und den Spieler dann auf einen vorgegebenen Storystrang gezwungen. Im zweiten Teil war das Verhältnis zwischen Freiheit und festen Bahnen etwas gelungener, was uns viel Ärger erspart hat. Nur so war es möglich, mit gerade mal 13 Piranhas in so kurzer Zeit einen brauchbaren Nachfolger zu basteln.« RA

GOTHIC 2 DESIGN-FAKTEN

Entwicklungsdauer:	11 Monate
Teamgröße:	13 Entwickler
Externe Mitarbeiter:	Keine. Im Handbuch sind viele der Beteiligten aus dem ersten Gothic-Teil aufgeführt, ohne deren Vorarbeit Gothic 2 nicht möglich gewesen wäre.

DESIGNER-FAKTEN PIRANHA BYTES

Piranha Bytes wurde 1997 gegründet, vier Jahre später erscheint Gothic. 2002 geht's rund: Durch einen Mitarbeiter-Buyout trennt sich Piranha Bytes von der insolventen Phenomedia AG und veröffentlicht im gleichen Jahr Gothic 2. 2003 folgt das Addon Die Nacht des Raben. Während zur Zeit die Gold-Edition von Gothic 2 inklusive des Addons in den Läden steht, arbeiten die Mannen von Piranha Bytes an Gothic 3, mit der Vision »einer lebendigen Welt mit möglichst wenigen starr vorgegebenen Elementen«, wie Kai Rosenkranz sagt. Motivation für einen würdigen Serienabschluss ist auf jeden Fall genug vorhanden: »Ein Teil des Teams ist kurzerhand ins Gebäude eingezogen, in dem auch die Firma untergebracht ist.«



HALL OF FAME
PIRATES!

Die große Freiheit auf dem Meer: Pirates! ist bis heute Prüfstein für alle Möchtegern-Piraten.

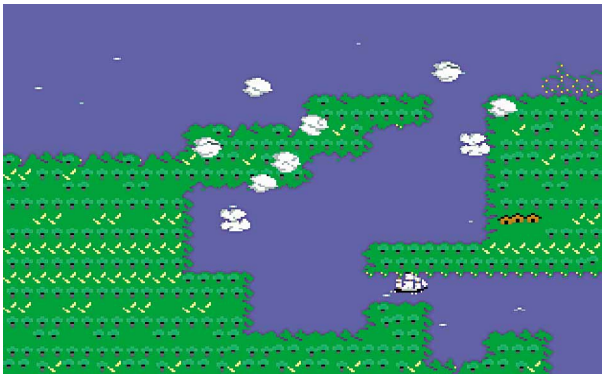
Fechtkämpfe entscheiden über den Schlachtausgang.

Die spanische Schatzflotte ist in Caracas gesichtet worden, munkelt man in der Seemannskneipe. Noch am gleichen Tag laufen unsere Schiffe in Cartagena aus: Am Mast der Galeonen und Fregatten flattert die schwarze Piratenflagge, an Bord drängen sich 400 Raubeine. Die Jagd nach der Schatzflotte ist das Königsabenteuer in einem Spiel, das seit 17 Jahren als das beste seiner Art gilt.

Pirates! war ein Meisterstück des Stardesigners Sid Meier: Als Freibeuter im Dienst der Engländer, Franzosen, Spanier oder Holländer kreuzen Sie in der Karibik und machen Karriere. Neulinge tasten sich über Kuba hoch nach Florida und erobern Schaluppen, dann Frachtschiffe, schließlich ihre erste Galeone – Piratenstolz mit 36 Kanonen. Schiffskämpfe werden in einfachen Echtzeit-Schusswechseln ausgetragen, während sich die Kähne umkreisen, danach entscheidet beim Entern die Fechtkunst des Kapitäns. Fortgeschrittene wechseln ihre Loyalität wie die Pluderhosen, steigen als Freibeuter im Staatsauftrag bis zum Admiral auf und verdienen sich Adelstitel und Land. Profis ziehen mit bis zu zehn Großschiffen die südamerikanische Küste entlang und knacken Festungen über das Hinterland. Spielziel gibt es keins, nur das Alter des Helden als Limit: Nach einigen Jahren lässt die Gesundheit nach, die Mannschaft wird müde, der Ruhestand lockt. Aber die vielen Möglichkeiten! Mutige Piraten dürfen Ihre verschollenen Familienmitglieder suchen, eine Schatzkarte zusammensetzen, nach Truhen buddeln, Gouverneurstöchter heiraten, bei allen Nationen im Rang aufsteigen. Am Ende gibt's die berühmte Wertungsliste für die Lebensleistung, vom Bettler bis zum königlichen Ratgeber.

Fiese Falle Maracaibo

Pirates! erschien 1987, in der Ära von **Tetris** und Textadventures, zuerst für den Apple 2, dann für C64 und PC – als Boot-Version auf einer Diskette. Weil olle XT-Rechner auf der Soundseite schwach waren, modifizierte **Pirates!** die Tonausgabe auf dem PC-Piepser so, dass polyphone Melodien und sogar blechernes Schwertklirren zu hören waren – eine kleine Sensation. In der Packung lag eine schmucke historische Karte, die zusammen mit dem Spiel originelle Geographiekenntnisse vermittelt: Gran Granada ist nur auf dem Landweg zu erreichen, Gibraltar liegt in der verflucht engen Meerbucht hinter Maracaibo, aus der man bei miesem Wind so schlecht wieder rauskommt. Fies: Wer bei der Handbuchabfrage schummelt, darf trotzdem weiterspielen, wird aber in Fechtkämpfen nach Strich und Faden vertrimmt. 1989 folgte die Umsetzung für den Atari ST, 1990 die Amiga-Version, grafisch immens verbessert. **Pirates!** war so populär, dass es über die Jahre wieder und wieder neu aufgelegt wurde. Auch als englische Version in einer deutschen Box, inklusive peinlichem Rechtschreibfehler groß auf der Packung: »Ein Action-Abenteur«. 1993 schob Microprose ein offizielles Remake für den PC nach. **Pirates! Gold** war eine Neuauflage in Edelgrafik (SVGA!) und Maussteuerung. Und mit Bugs und Abstürzen, die Fans zur Verzweiflung brachten. Spielerisch bliebt der Neuling dem Original treu – und ist damit bis heute das ausgereifteste Piratenspiel. CS


Die simple EGA-Grafik galt damals als hübsch und detailliert.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Offener Spielablauf, völlige Freiheit beim Erforschen der Karibik
- Karrieremodus: Rangsystem bei vier verschiedenen Nationen
- Spannende Schiffsgefechte in Echtzeit mit unterschiedlichen Schiffstypen
- Krude Echtzeit-Schlachten beim Angriff von Festungen über Land
- Mehrere historische Szenarios im 16. und 17. Jahrhundert
- Wo ist die verdammte Schatzflotte?

PIRATES! STRATEGIESPIEL

PUBLISHER:	Microprose		
ENTWICKLER:	Sid Meier	ORGINALRELEASE:	1987
QUELLE:	Ebay	CA. PREIS:	–
SPRACHE:	Englisch	USK:	ohne Beschr.

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 1 MB RAM

SO LÄUFT'S:
Pirates! läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: UNÜBERTROFFENER HERRSCHER DER WELTMEERE.

Die Vorletzte

HALF-LIFE 2: DAS TEXTADVENTURE

SPIELSTART

```
Westlich vom Haus                                  Lebensenergie: 100

!!!!!  H A L F - L I F E 2  !!!!!
!!!!!    Das Textadventure   !!!!!
!!!!!                        !!!!!
!!!!!(c) 2004 Valve Software!!!!!

Du stehst auf einem freien Feld westlich von einem weißen
Haus, dessen Haustür mit Brettern vernagelt ist.
Hier ist ein weißer Briefkasten.

>ZERSTÖRE BRIEFKASTEN
Der Briefkasten kippt physikalisch korrekt zu Boden,
rollt das leicht schräge Feld hinunter und bleibt in
einer Grube liegen.

>S
Flussufer
Du stehst am Ufer eines Flusses. Bump-Mapping-Wellen
schlagen gegen den Strand, Normal Maps und Shader-Effekte
sorgen für Glanz und korrekte 3D-Spiegelungen. Es ist
alles sehr beeindruckend.

>INVENTAR
Du hast bei dir: Eine Hazard Suit (angezogen), ein Brech-
eisen und einen ATI-Gutschein für Half-Life 2.

>STARTE STEAM_
```

IM KAMPF

```
Innenstadt                                         Lebensenergie:  58
bläst Zeitungsfetzen durch die tristen Häuserschluchten.
Ein riesiger, dreibeiniger Strider stakst plötzlich über
eine Geschäftszeile und kommt auf dich zu!

>ERSCHIEß STRIDER
Mit welcher Waffe willst du den Strider erschießen?
Mit der PISTOLE oder dem BRECHEISEN?

>BRECHEISEN
Du schießt mit dem BRECHEISEN auf den Strider und triffst
ihn für 0 Schadenspunkte am linken Bein.
Der Strider brennt einen kleineren Wohnblock nieder.

>SCHREI UM HILFE
Ein Trupp Combine-Soldaten hört deinen Schrei, stürmt auf
die Straße und eröffnet das Feuer auf dich.
Der Strider rammt ein Bein in einen nahen Kleinwagen.

>SCHEIßE
Dazu ist jetzt keine Zeit, Gordon!

>BENUTZE GODMODE-CHEAT
Eine Konsole mit leuchtenden Buchstaben öffnet sich.
Du tippst einen Code ein. Du bist unverwundbar.

>VERKLOPPE SOLDATEN MIT STRIDER
Du greifst dir den Strider und haust mit dem Riesenprügel
```

ALYX

```
Werkstatt                                          Lebensenergie:  88
>SCHAU ALYX AN
Alyx ist eine schlanke junge Frau mit einem verschlagenen
Grinsen. Sie trägt eine abgewetzte Lederjacke und eine
enge Jeanshose.
Alyx starrt dich ungeduldig an.

>SCHAU ALYX HINTERN AN
Alyx Hintern ist das am aufwändigsten modellierte Objekt
im ganzen Spiel. Allein drei Grafiker saßen mehrere
Wochen lang an der spektakulären Bück-Animation.

>WARTE
Alyx spielt gedankenverloren mit einer Rohrzange.

>WARTE
Die Rohrzange rutscht aus Alyx Hand und fällt klirrend
auf den Betonboden. "Ach, verdammt", knurrt Alyx.

>WARTE
Alyx beugt sich nach vorn und fischt nach der Rohrzange.
Ihr Jeans spannt sich über ihren spektakulären Hintern.

>ZIEH ALYX AUS
"Oooh Gordon", haucht Alyx, "aber doch nicht hier!"

>DOCH
Alyx lächelt frech und schlüpft aus ihrer Jacke. Langsam
```

GRAVITY GUN

```
Hafen                                              Lebensenergie:  32

>NIMM GRAVITY GUN
Du nimmst die Gravity Gun und wiegst sie in der Hand.
Sie ist erstaunlich leicht und summt leise.
(TIPP: Du kannst die Gravity Gun benutzen, um jeden
Gegenstand im Spiel zu bewegen!)

>BENUTZE GRAVITY GUN MIT ZEMENTLASTER
Der Zementlaster schwebt einen Meter vor dir in der
Luft. Du schwenkst ihn ein paar Mal hin und her und
setzt ihn dann behutsam auf einer Telefonzelle ab.

>BENUTZE GRAVITY GUN MIT MIR SELBST
Du richtest die Gravity Gun auf dich selbst, hebst dich
drei Meter in die Höhe und lässt dich wieder fallen.
(Du verlierst 12 Lebenspunkte)
Du hörst Schritte.

>BENUTZE GRAVITY-GUN MIT X-WING
Mit der Kraft der Gravity Gun hebst du den X-Wing aus
dem Sumpf und setzt ihn auf festem Boden ab.
Ein Combine-Soldat kommt um die Ecke. Als er dich sieht,
schreit er überrascht und greift nach seiner Waffe.

>WIRF GRAVITY GUN AUF SOLDAT
Der Soldat angelt die Gravity Gun geschickt aus der
Luft. Grinsend richtet er sie auf den Zementlaster und
```

CS

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 65: DUELLE

Am Kiosk erscheint
GameStar
03/2005
am 26. Januar
Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Neujahrs-Vorsatz: mehr spielen! Kein Problem dank aktueller Previews, Tests und Reports.

PREVIEW

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Ritter der Alten Republik ziehen erneut los, um den Sith heimzuleuchten. Neben neuen Machtfähigkeiten verspricht Entwickler Obsidian für **Knights of the Old Republic 2** eine packende Hintergrundgeschichte. Wir spielen die bereits fertige Xbox-Fassung und verraten, was sich für die PC-Version ändert.

TEST
DRIVER 3

Undercover-Cop Tanner kurvt und ballert in **GTA**-Manier durch Nizza, Istanbul sowie Miami und nimmt Autoschieber hoch. Kann **Driver 3** die Wartezeit auf **GTA San Andreas** verkürzen?

PREVIEW
ACT OF WAR

Thriller-Autor Dale Brown (**Feuerflug**) schickt Sie in **Act of War** in futuristische Echtzeit-Schlachten. Im Stil von **C&C Generäle** erobern Sie Städte wie London, Washington oder San Francisco.

TEST
EVERQUEST 2

Monster für Monster leveln sich unsere Online-Spezialisten für den Langzeittest durch **Everquest 2**. Lesen Sie, ob Quests und Teamwork mit **World of WarCraft** konkurrieren können.

PREVIEW
DUNGEON LORDS

David Bradleys Rollenspiel-Comeback **Dungeon Lords** hat sich verschoben. Wir kloppen mit einer spielbaren Version schon vorab ein paar Orks.

PREVIEW
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Brothers in Arms im All: Im Taktik-Shooter **Republic Commando** ballern wir auf Kampfdroiden.

HARDWARE
17-ZOLL-TFTS FÜR SPIELER

Schnell, flach, günstig – wir suchen die besten Spiele-TFT-Displays in der Preisklasse ab 250 Euro.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

GAMESTAR CD/DVD

Auch in der nächsten Ausgabe liefern wir auf CD und DVD eine spannende erstklassige Vollversion. An der Demo-Front erwarten wir unter anderem die Comic-Umsetzung The Punisher. Selbstverständlich mit dabei: kompetent kommentierte Spiele-Videos zu allen wichtigen Titeln sowie die dritte Folge von Die Redaktion. Und natürlich gibt's die neuesten Mods, Karten, Patches und Treiber.

TIPPS & TRICKS

Mit unserem Editor-Tutorial zu Half-Life 2 bauen Sie kinderleicht eigene Karten für Singleplayer- und Deathmatch-Modus. Außerdem verhelfen wir Riddick endgültig zum Ausbruch und liefern natürlich wieder jede Menge Kurztipps zu aktuellen Titeln und Klassikern.